

UM JOGO DE LEONEL CALDELA, MARCELO CASSARO,
GUILHERME DEI SVALDI, ROGERIO SALADINO E J.M. TREVISAN



TORMENTA20

Desenvolvimento: Álvaro Freitas, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, J.M. Trevisan, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rafael Dei Svaldi e Rogerio Saladino.

Arte da Sobrecapa: Lobo Borges.

Arte: André Vazzios, Ângelo Bortolini, Caio Monteiro, Dudu Torres, Erica Awano, Erica Horita, Gustavo Torqueto, Heitor Amatsu, Henrique DLD, Jon Bosco, Leonardo Santana, Lobo Borges, Marcela Medeiros, Marcelo Cassaro, Rafael Françoi, Ricardo Mango, Ricardo Riamonde, Robson Michel e Samuel Marcelino.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Leonel Caldela.

Jogadores da Fase de Testes: milhares de pessoas, na maior fase de testes pública de um jogo já realizada no Brasil. Confira a lista completa de nomes na página 394.

Equipe da Campanha #Tormenta20: Guilherme Dei Svaldi (gerente geral); Karen Soarele (gerente de comunicação); João Paulo de Sousa Pereira, Vitor Joenk (comunicação); Tiago Ribeiro (design gráfico); Felipe M. Guerra, João Pedro Fleck, João Pedro Teixeira, Martina Dreyer (vídeo).

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Diego Alves, Felipe Della Corte, Freddy Mees, Guiomar Lemos Soares, J.M. Trevisan, Karen Soarele, Maurício Feijó, Vinícius Mendes, Vitor Joenk.

Tormenta é Copyright © 1999-2020 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

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

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3391-0289
contato@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.

1ª edição: agosto de 2020 | ISBN: 978858365127-7

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

C343i Svaldi, Guilherme Dei
Tormenta20 / Guilherme Dei Svaldi [et al.]; ilustrações por Rodolfo Borges [et al.]. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2020.
400p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Svaldi, Guilherme Dei. II. Borges, Rodolfo. III. Título.

CDU 794:681.31

SUMÁRIO

PREFÁCIO 4

INTRODUÇÃO 6
- O que é Tormenta20? 8
- Mecânica Básica 9
- Um Exemplo de Jogo 10
- 20 Coisas a Saber 12

CAPÍTULO 1: CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM 14
- Conceito de Personagem 16
- Atributos Básicos 17
- Raças 18
  - Humano 19
  - Anão 20
  - Dahllan 21
  - Elfo 22
  - Goblin 23
  - Lefou 24
  - Minotauro 25
  - Qareen 26
  - Golem 27
  - Hynne 27
  - Kliren 28
  - Medusa 28
  - Osteon 29
  - Sereia/tritão 29
  - Sílfide 30
  - Suraggel 30
  - Trog 31
- Classes 32
  - Arcanista 36
  - Bárbaro 40
  - Bardo 43
  - Bucaneiro 46
  - Caçador 49
  - Cavaleiro 52
  - Clérigo 56
  - Druida 60
  - Guerreiro 64
  - Inventor 67
  - Ladino 72
  - Lutador 75
  - Nobre 78
  - Paladino 81
- Origens 85
  - Sua Própria Origem 95
- Deuses 96
- Toques Finais 106
  - Características Derivadas 106
  - Descrição 107
  - Alinhamento 109

CAPÍTULO 2: PERÍCIAS & PODERES 112
- Perícias 114
  - Acrobacia 115
  - Adestramento 115
  - Atletismo 115
  - Atuação 116
  - Cavalgar 116
  - Conhecimento 116
  - Cura 117
  - Diplomacia 117
  - Enganação 118
  - Fortitude 119
  - Furtividade 119
  - Guerra 119
  - Iniciativa 119
  - Intimidação 119
  - Intuição 119
  - Investigação 120
  - Jogatina 120
  - Ladinagem 120
  - Luta 120
  - Misticismo 121
  - Nobreza 121
  - Ofício 121
  - Percepção 122
  - Pilotagem 122
  - Pontaria 123
  - Reflexos 123
  - Religião 123
  - Sobrevivência 123
  - Vontade 123
- Poderes Gerais 124
  - Poderes de Combate 124
  - Poderes de Destino 129
  - Poderes de Magia 130
  - Poderes da Tormenta 132
  - Poderes Concedidos 133

CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO 136
- Armas 139
- Armaduras & Escudos 148
- Itens & Serviços 150
- Itens Superiores 155

CAPÍTULO 4: MAGIA 158
- Regras de Magias 160
- Lista de Magias Arcanas 166
- Lista de Magias Divinas 168
- Descrição das Magias 170

CAPÍTULO 5: JOGANDO 204
- Interpretação 206
- Testes 212
- Combate 216

CAPÍTULO 6: O MESTRE 226
- Como Mestrar 228
- Sessões, Aventuras e Campanhas 234
- NPCs 243
- Ambientes de Aventura 249
- Tempo entre Aventuras 262

CAPÍTULO 7: AMEAÇAS 266
- Construindo Combates 268
- Criaturas 268
  - Masmorras 272
  - Ermos 275
  - Os Puristas 280
  - Reinos dos Mortos 283
  - Os Duyshidakk 286
  - Os Sszzaazitas 290
  - Os Trolls Nobres 293
  - Os Dragões 296
  - A Tormenta 299
- Perigos 302

CAPÍTULO 8: RECOMPENSAS 308
- Pontos de Experiência 310
- Tesouros 314
- Itens Mágicos 319
  - Armas 321
  - Armaduras & Escudos 324
  - Poções & Pergaminhos 327
  - Acessórios 328
- Artefatos 332

CAPÍTULO 9: MUNDO DE ARTON 336
- História Parcial 338
- O Reinado 344
- Além do Reinado 356

APÊNDICE 378
- Habilidades de Criaturas 378
- Condições 379
- Clarificações de Regras 380

LISTA DE APOIADORES 382

ÍNDICE REMISSIVO 396

FICHA DE PERSONAGEM 400

O NÍVEL SEGUINTE

"Vinte anos atrás, três amigos se uniram para criar não uma história, mas um mundo. Desde então, dezenas de milhares de pessoas criaram suas próprias histórias nesse mundo. Esse mundo é Tormenta."

Estas palavras de **Guilherme Dei Svaldi** iniciaram a maior campanha de financiamento coletivo do Brasil, quebrando todos os recordes até então. Mais ainda, também iniciaram o renascimento de um mundo. Um mundo que eu e meus amigos tivemos o privilégio de criar.

No caso, os três amigos de vinte (e um) anos atrás. **Rogerio Saladino**, **J.M.Trevisan** e eu. Todos arrebatados pelo tal RPG, o supremo passatempo nerd da época. Cada um descobriu a seu modo, iniciou sua jornada em um vilarejo diferente. Um dia, conforme o próprio hobby crescia no país, nossos caminhos se cruzaram. Transformamos a paixão em profissão, fizemos nosso melhor para explicar e popularizar aquele jogo obscuro, levar o Brasil inteiro a rolar dados. E quisemos construir um mundo, um lar para aquela nova geração de aventureiros.

Tormenta nasceu de nosso amor por sagas de fantasia e jogos de aventura. Começou como um ajuntamento de ideias soltas, aos poucos costuradas em um cenário coeso. Heróis, vilões, reinos, deuses. Livros, revistas, quadrinhos. A cada novo grupo de amigos à volta de uma mesa, esse universo se expandia. Os desafios também aumentavam, um trio de aventureiros não bastava. Com a chegada de Guilherme e **Leonel Caldela**, igualmente apaixonados pela empreitada, o grupo se fortalecia. Mas Arton seguia crescendo. O Quinteto estava acuado!

Reforços chegaram. Formidáveis talentos das palavras e imagens e ideias, alguns presentes há tempos, outros agora juntando-se à batalha. **Erica Awano. Erica Horita. Petra Leão. Karen Soarele. Camila Gamino. André Vazzios. Rod Reis. Greg Tocchini. Joe Prado. Guilherme e Fran Briggs. Álvaro Freitas. Eduardo Francisco. EdH Müller. Gustavo Brauner. Rafael Dei Svaldi. Lobo Borges. Rafael Françoi. Ricardo Mango. Felipe Della Corte. Lucas Borne. Dan Ramos. Samuel Marcelino. Marlon Teske. Bruno Schlatter. João Paulo Pereira. Leonel Domingos. Vitor Joenk.** Tantos outros contribuindo com armas e magias, expandido as fronteiras. Não mais um grupelho de heróis, mas um verdadeiro exército. No entanto, *ainda não bastava!*

Mesmo para essa equipe admirável, o último chefe era forte demais. Os joelhos tocando o chão, as forças se esvaindo, os pontos de vida se esgotando. Diante da batalha decisiva, os combalidos defensores de Arton precisavam de ajuda. De um milagre.

O milagre chegaria. Mas não seria ofertado por nenhum dos vinte deuses. Aquele que salvaria Arton, o campeão que levaria Tormenta a quebrar sua próxima barreira, foi **você**. Que tem este livro em mãos.

Você, que atendeu ao chamado. **Você**, que se uniu à campanha #Tormenta20, tornando-a uma vitória sem igual na história dos jogos. **Você**, que espalhou a palavra, contou a todos sobre as maravilhas e tesouros que aguardavam além. **Você**, que apontou favoritos entre povos e personalidades. **Você**, que atuou na fase de playtest — desbravando terras ainda desconhecidas e retornando com relatos valiosos. E também **você**, que nada sabia sobre tantas histórias, mas acaba de chegar e está ansioso para fazer parte.

Você fez o mundo de Arton renascer, alcançar o nível seguinte. Ainda maior, mais belo, mais perigoso.

Sempre se disse que Arton foi forjado por vinte deuses. Isso é verdade, mas há uma verdade maior. Arton foi forjado pelo empenho, amor e coragem de sonhadores extraordinários.

Arton é a recompensa merecida. Arton é nosso sonho tornado real.

Venha. Arton aguarda.

— Marcelo Cassaro



Arton é um sonho que você ajudou a realizar





INTRODUÇÃO



"Valkaria apenas gosta de vencedores. E, depois deste dia, estará apaixonada por mim."

— Rainha-Imperatriz Shivara

Arton. Mundo de problemas, pensam uns. Mundo de desafios, dizem outros. Desafios que convidam a serem vencidos.

Os Puristas avançam em sua cruzada de ódio. A sinistra nação de Aslothia ergue hordas de mortos-vivos. Os cruéis finntroll caçam escravos para seu império subterrâneo. A Tormenta instala-se no próprio Panteão, ameaçando devorar tudo e todos.

As forças militares do Reinado podem pouco contra tais ameaças. Para sobreviver, este mundo precisa de heróis. Aventureiros. Em cada pessoa existe a semente de um campeão épico. Reunidos em uma equipe imbatível, eles cruzam masmorras, reinos, até mundos, rumo à derrota do mal.

Esta é a história mais incrível que você vai vivenciar, com os heróis mais fascinantes. Esta será a jornada mais épica.

Porque esta é a SUA aventura.



Todos já passamos por isso. Um filme, livro ou quadrinho que você teve vontade de mudar. Um personagem que, no momento decisivo, tomou uma atitude diferente da que você tomaria. Um seriado que começou interessante, empolgante, virou febre mundial, mas terminou de um jeito estúpido e decepcionou legiões de fãs. Você queria um final melhor. Você *poderia* imaginar um final melhor.

Podemos expressar nossa revolta nas redes sociais, criticar a história oficial, defender nosso ponto de vista, oferecer nossa versão da história. Em alguns casos, quando um número suficiente de insatisfeitos se manifesta, isso leva os autores/produtores a reconsiderar; consertar quando possível, ou evitar o mesmo caminho no futuro. Também podemos nos apropriar da obra, escrever *fanfics*. E, em alguns casos, nossa versão pode acabar mais aclamada que o original.

Claro, existem os videogames. Em vez de histórias que o público recebe passivamente, games não apenas desafiam nossa habilidade e inteligência, mas também nos permitem fazer as escolhas importantes. Jogos de mundo aberto em que vamos aonde queremos, fazemos o que temos vontade. Diálogos com várias opções, enredos com múltiplos finais. Jogos multijogador online. Nestes tempos em que buscamos viver nossas próprias aventuras, em vez de aceitá-las passivamente, não é surpresa que o mercado de games tenha deixado o cinema para trás.

Sim, videogames modernos oferecem controle sobre a história, oferecem a chance de ser o herói. Mas eles apenas tentam recriar um estilo de jogo mais antigo, clássico. Mais antigo que a internet, até mais antigo que os computadores. Antigo, mas ainda presente, ainda vivo. Cada vez mais.

RPG. *Role Playing Game* — um jogo de interpretação de papéis. Você já conhece RPGs, ou pelo menos ouviu falar. Estão na mídia, estão na cultura pop. Já deixaram de ser aquele "jogo misterioso", aquele passatempo exótico dos supernerds, como eram décadas atrás. É quase certo que, em algum momento de seu seriado ou desenho animado favorito, alguém joga RPG. Sejam crianças nos anos oitenta, pilotos de robô gigante ou princesas do poder.

O QUE É TORMENTA20?

Tormenta20 é um RPG. Para jogá-lo, você não precisa de um PC poderoso, nem um console de última geração, nem banda larga, nem mesmo um celular. Você precisa apenas do livro que tem em mãos. Um conjunto de dados. E amigos.

("Ah, mas eu posso jogar online por webcam e aplicativo de rolar dados e zás..." Ok, ok. Você entendeu.)

Ainda que Tormenta20 seja definido como um jogo de aventuras — e mesmo que a própria sigla RPG contenha "game" —, não é exatamente um "jogo". Na verdade, é um modo de reunir amigos e contar uma história colaborativa, uma história em que todos espectadores também são autores.

Assim como filmes e livros, os RPG existem em muitos gêneros e tratam de muitos temas. Tormenta20 é um jogo de espada e magia, ou *fantasia épica*, sobre heróis brandindo armas, feitiços e outros poderes contra monstros e vilões, caçando tesouros em masmorras, salvando reinos e mundos.

Sendo tanto história quanto jogo, é impossível realmente "perder". Claro, os jogadores *podem* ser derrotados, seus personagens *podem* ser mortos. Existe risco, tensão, decisões de vida e morte. O desafio está em fazer avançar a história, alcançar o final mais épico, mais dramático. Então todos se divertem. E todos vencem.

Mas como se "joga"? Você e seus amigos aprendem as regras e constroem personagens, anotando seus atributos em folhas de papel. O mestre, um jogador com um cargo especial, começa a contar a história. Você, jogador, aguarda sua vez e diz, em voz alta, aquilo que você (ou melhor, seu personagem) gostaria de fazer. *"Eu ataco o dragão!"* pode ser sua escolha. O mestre julga se você teve sucesso ou não. Talvez a resposta dele seja: *"Sua espada causa ao monstro um profundo ferimento, fazendo-o urrar de raiva!"*.

Ou não. Para quase todas as ações importantes, decisivas, você precisará rolar um dado. Quanto melhor o resultado da rolagem, maior sua chance de realizar a tarefa. Sucesso ou fracasso? Em qualquer dos casos, o mestre vai anunciar os resultados e os jogadores vão lidar com as consequências. Assim, a cada decisão, cada ação, cada cena, a aventura prossegue.

Itens Necessários

Além das regras contidas neste livro, você também precisará de:

• Uma cópia da ficha de personagem para cada jogador. Você pode tirar fotocópias da página 400 ou baixar e imprimir o arquivo disponível no site da Jambô, em jamboeditora.com.br.

• Um conjunto com dados de quatro, seis, oito, dez, doze e vinte faces. Os dados podem ser encontrados em lojas especializadas ou, novamente, no site da Jambô. É possível jogar com apenas um conjunto, mas o ideal é que cada jogador tenha os seus próprios dados.

• Lápis, borracha e papel para rascunho.

Dados

Ao longo deste livro você vai encontrar certas abreviações:

• **D20.** Dado de vinte faces.

• **D12.** Dado de doze faces.

• **D10.** Dado de dez faces.

• **D8.** Dado de oito faces.

• **D6.** Dado de seis faces.

• **D4.** Dado de quatro faces.

• **D3.** 1d3 será o resultado de 1d6 dividido por dois e arredondado para cima. Assim, 1 e 2 são 1, 3 e 4 são 2, 5 e 6 são 3.

• **D%.** Esta abreviação indica um resultado baseado em porcentagem (entre 1 e 100). Para isso usam-se dois dados de dez faces; um determina a dezena e o outro, a unidade. Caso você tenha só um d10, role duas vezes: o primeiro resultado é a dezena e o segundo, a unidade. Assim, ao rolar 3 e 5, o resultado é 35. Em uma rolagem 0 e 0, o resultado é 100.

Você também encontrará abreviações para as rolagens de dados, como **3d6+2**, por exemplo. Isso quer dizer "três dados de seis faces, mais dois". O primeiro número diz quantos dados você deve rolar e somar os resultados, o segundo (depois do "d") diz o tipo de dado a ser rolado. Qualquer número depois disso deve ser adicionado ou subtraído do resultado.

Suporte para o Jogo

O site da Jambô traz diversas ferramentas gratuitas para ajudá-lo a jogar RPG.

• **Personagens e aventuras prontos.** Fichas e histórias prontas, especialmente úteis para jogadores e mestres iniciantes.

• **Aplicativo oficial *Tormenta20*.** Com construtor de personagem e rolador de dados, este *app* é o seu "companheiro de aventuras" ideal.

• **Manual para jogar pela internet.** O RPG surgiu como jogo presencial, mas cada vez mais grupos se aventuram de forma online. Esse manual ensina como fazer isso.

• **E mais!** Acessórios de jogo, incluindo fichas automatizadas, artigos com dicas e novas regras, fórum para tirar dúvidas e encontrar grupos... A comunidade de *Tormenta* é incrível. Junte-se a ela!

Mecânica Básica

Apesar da variedade de regras que você encontrará nos próximos capítulos, Tormenta20 tem uma regra simples que funciona na maioria das situações. Toda vez que tentar uma ação, você vai:

• Rolar um dado de vinte faces (1d20).

• Adicionar os modificadores adequados.

• Comparar o resultado à *dificuldade* da ação, um número definido pelo mestre (abreviado como CD).

Se o resultado é igual ou maior que a dificuldade, você é bem-sucedido. Simples! Mantenha essa mecânica básica em mente e tudo ficará mais claro. A partir daqui, leia o resto desta introdução e então avance para o **Capítulo 1: Construção de Personagem**, para fazer sua primeira ficha.

Pronto para desbravar o mundo de Arton?

UM EXEMPLO DE JOGO

O mestre conduz uma aventura para quatro jogadores. Seus personagens são Azaman, humano arcanista; Debhor, humano bárbaro; Gyda Araydark, qareen barda, e Frostorm, anão clérigo.

Um mercador e sua família teriam sido emboscados a caminho de Nova Malpetrim. Apenas o filho mais novo, um garoto que não viu mais de seis invernos, escapou e alcançou a cidade. Apavorado e incapaz de oferecer explicações claras, o pequeno apenas insiste que seus pais e irmã foram atacados por "monstros". Após uma rápida conversa com o menino e sem tempo para maiores investigações ou preparativos, os aventureiros correm em socorro da família em perigo, esperando não ser tarde demais para salvar suas vidas.

Azaman: Ainda acho que aqui não é lugar para uma princesa das fadas.

Gyda: Ah, é? Mestre, quero usar Versatilidade para deduzir quem são os inimigos. Vou gastar 1 PM.

Versatilidade é uma habilidade do bardo, que permite gastar 1 ponto de mana para fazer um teste de uma perícia como se fosse treinado nela.

Mestre: Certo, faça um teste de Investigação 20.

Investigação é a perícia a ser testada, enquanto 20 é a dificuldade do teste. Isso significa que Gyda deve rolar um dado de vinte faces, somar seu bônus de Investigação e conseguir um resultado 20 ou mais. O mestre estipula uma dificuldade alta, pois houve pouco tempo para coletar pistas ou questionar a criança.

Gyda rola 1d20 e tira um 16. Somando seu modificador de perícia, ela consegue 21, passando por pouco.

Mestre: Você entendeu o menino balbuciar algo como "lagartos" e também percebeu nele um cheiro estranho. Você sabe sobre a existência de homens-lagarto que expelem gases fétidos.

Gyda: *Quem* você dizia não ter lugar neste grupo, bruxo humano?

Azaman: *Mago* humano, por favor.

Frostorm: Trogs! — com a menção do povo-lagarto que odeia anões, Frostorm faz questão de demonstrar que o sentimento é mútuo. — Grande Khalmyr, odeio trogs! Bichos nojentos!

Debhor: Debhor gosta de trogs! Debhor gosta de trogs bem mortos!

Frostorm: Então somos dois, amigo bárbaro.

Após um pouco de interação entre os personagens, o grupo chega até o lugar do ataque.

Mestre: Seguindo a trilha percorrida pelo mercador, vocês alcançam os restos destruídos de sua carroça. Não parece haver mais ninguém por perto.

Azaman: Não vejo trogs, mas algo cheira mal.

Debhor: Debhor tomou banho noite passada!

O mestre preparou esta cena para um combate. Três trogs estão escondidos em meio à vegetação, prontos para emboscar os aventureiros. O mestre agora vai verificar se os monstros são percebidos antes de agirem, ou conseguem aproveitar o elemento surpresa.

Mestre: Todos façam testes de Percepção 18.

Azaman: Pronto, lá vem!

Todos rolam dados e somam seus modificadores. Debhor, Gyda e Azaman somam, respectivamente, 22, 19 e 23. Os três percebem a emboscada em tempo. Frostorm, no entanto, consegue apenas 14. Ele falha em perceber a emboscada e está surpreso.

Mestre: Quase todos vocês estão alertas quando três homens-lagarto esverdeados, com grandes barbatanas na cabeça, saltam da vegetação rosnando com armas em punho. Frostorm, você está surpreso e não pode agir ainda.

Frostorm: Maldição! Digo, perdão, grande Khalmyr, conceda-me mais sabedoria na próxima vez, se houver.

Verificando que trogs têm Iniciativa +2, o mestre faz uma única rolagem de 1d20 para todos os trogs, tirando 14 e somando um total 16. Ele então pede aos jogadores que também façam testes de Iniciativa.

Apenas Frostorm e Debhor conseguem um resultado superior a 16 e agem antes dos trogs. Porém, como Frostorm está surpreso, não age na primeira rodada.

Debhor: Debhor zangado com bicho-lagarto mais feio que Debhor! Debhor fica furioso e ataca!

Debhor está ativando sua Fúria, uma habilidade do bárbaro. Ele gasta 2 pontos de mana para receber +2 em testes de ataque e rolagens de dano. Usar essa habilidade não gasta uma ação, então ele ainda pode agir. Ele usa uma ação de movimento para correr até um trog e uma ação padrão para golpear com o machado de guerra.

Mestre: Certo. Faça um teste de Luta.

O mestre não anuncia a dificuldade, para manter segredo sobre o poder dos trogs. Debhor rola 1d20 e tira 11. Ele soma seu bônus e consegue um total 20.

O mestre verifica que o trog tem Defesa 13. O teste do bárbaro foi maior, então ele conseguiu acertar o ataque.

Mestre: Seu ataque acerta. Role o dano.

Conforme sua arma, modificador de Força e bônus por Fúria, Debhor rola o dano, somando 12 pontos. Como o trog tem 20 pontos de vida, esse dano consegue feri-lo (reduzindo-o para 8 PV), mas não matá-lo.

Mestre: Antes que os homens-répteis consigam agir, vocês testemunham o bárbaro correr enfurecido até um deles, enterrando o machado no couro escamado. É um ferimento profundo, mas o monstro não caiu.

Agora é a vez dos trogs na Iniciativa. O mestre decide que aquele atacado pelo bárbaro vai tentar incapacitá-lo, usando sua habilidade de Mau Cheiro. Ele diz a Debhor para fazer um teste de Fortitude 15. Embora seu bônus de Fortitude seja alto, o bárbaro faz uma rolagem ruim e soma apenas 12, falhando no teste. O mestre então anuncia o resultado.

Mestre: Acuado e ferido, o trog reage expelindo um gás fedorento, que deixa Debhor enjoado. Você agora só pode realizar uma ação por rodada, em vez de duas.

Debhor: Blaargh! Debhor ainda mais zangado!

Os outros dois trogs, ainda distantes dos aventureiros, atacam com azagaias. O mestre poderia escolher seus alvos aleatoriamente — mas, como trogs odeiam anões, ele decide que o felizardo será Frostorm.

O mestre rola 1d20 para cada ataque e soma os bônus dos trogs, conseguindo 13 e 19. O primeiro ataque falha em superar a Defesa do clérigo, mas o segundo é bem-sucedido.

Mestre: Trogs odeiam todos, mas odeiam ainda mais os anões. Os dois restantes arremessam azagaias contra Frostorm. Um deles erra, mas o outro consegue enterrar a ponta afiada no ombro do anão, causando... — *o mestre rola o dano* — 12 pontos de dano.

Frostorm: Aagh! Agora Frostorm *também* zangado!

Chega a vez de Azaman e Gyda. Como a qareen teve um resultado melhor em seu teste de Iniciativa, ela ataca primeiro.

Azaman: Agora vamos ver como a princesa se sai em uma luta de verdade.

Gyda: Pois vamos ver, então! Mestre, eu empunho meu arco ofertado pelas dríades da Pondsmânia e disparo uma flecha contra outro trog.

Gyda faz um teste de Pontaria e rola 1d20 — mas, antes mesmo de ela calcular seus bônus, o dado termina sua rolagem com a face "20" voltada para cima. É um acerto crítico! O dano total multiplicado supera os pontos de vida do trog, matando-o no ato.

Mestre: Como se guiada pela própria deusa Allihanna, a flecha termina sua viagem cravada no crânio do trog, que cai.

Gyda: Tem algo mais a comentar, bruxo?

Azaman: Meus comentários virão em idioma arcano, espere só.

Agora que sua vez na Iniciativa chegou, Azaman anuncia ao mestre que tentará ajudar o colega bárbaro em perigo. Atacar um alvo envolvido em combate tem complicações, então ele lançará a magia Seta Infalível de Talude, *que não exige nenhum teste.*

O mestre diz a Azaman para rolar o dano. Ele consegue somar um total acima dos 8 pontos de vida restantes do trog, derrubando-o.

Debhor: Debhor agradece mago mas ainda zangado!

Gyda: Razoável, bruxo.

Azaman: *Mago!* Até o bárbaro sabe disso, por favor!

Todos já agiram, exceto o clérigo, que estava surpreso. A primeira rodada termina e uma nova se inicia. A partir de agora, Frostorm age normalmente.

Frostorm: Enfim! Khalmyr, seu devoto agradece pela graça ofertada!

Mestre: Certo, é sua vez. Resta apenas um trog. O que vai fazer?

Frostorm: Bah! Ainda que a justiça de Khalmyr exija a punição do mal, salvar inocentes é mais importante. Digo que devemos capturar o monstro para interrogá-lo sobre o paradeiro das vítimas. Mestre, vou lançar a magia *Comandar* gastando 1 PM extra. Monstro, em nome de Khalmyr, *PARE!*

O mestre verifica o funcionamento da magia. Comandar só funciona em humanoides — mas é possível gastar 1 PM extra para que afete qualquer criatura. O mestre então faz um teste de Vontade para o trog, mas ele falha. O monstro fica pasmo, incapaz de realizar ações, por uma rodada.

Mestre: Muito bem. Usando o poder de sua fé, o clérigo consegue deixar o trog pasmado por um momento. Ele não será capaz de agir até a próxima rodada. E agora, o que fazem?

O jogo segue. Os jogadores agora têm várias opções, mas precisam decidir rápido. Aproveitar a vantagem para abater o trog de vez? Seguir o plano do anão e capturá-lo? Nesse caso, o que podem fazer em uma rodada? O bárbaro tentará uma manobra de imobilizar? A nobre tentará Diplomacia? O mago tentará um encantamento? Todas essas ideias, e outras mais que os jogadores imaginem, são possíveis — cabendo ao mestre reagir de acordo.

20 Coisas a Saber

1. Mas Por Que Vinte? Em Tormenta, o número 20 sempre foi o símbolo mais poderoso de todos. As rolagens importantes usam um dado de vinte faces — e "rolar um 20" é uma grande façanha, um acerto crítico, uma festa. As classes de personagens têm vinte níveis. O Panteão tem vinte deuses. Por tudo isso, nossa celebração de vinte anos teria que ser algo muito especial.

2. Grupo de Heróis. Tormenta20 é sobre trabalho em equipe. Aventureiros com diferentes habilidades unem-se para somar suas forças e proteger suas fraquezas. Não há personagem "melhor", não há raça ou classe mais forte. Mesmo aquele guerreiro apelão, capaz de causar quantidades estupendas de dano, acabará sobrepujado por desafios que sua espada não pode vencer. Não há membro menos importante; todos têm seu papel no grupo.

3. Estranhos e Maravilhosos. Vejam, ali vão um elfo bárbaro, um minotauro inventor, um bucaneiro anão e um cavaleiro goblin! Estranho? Com certeza! Errado? De jeito nenhum! Tormenta20 é sobre heróis exóticos e extravagantes, que se destacam mesmo no mais colorido dos mundos. Você e seus amigos são os protagonistas, os astros da história. Não importa quantos tipos esquisitos existam em Arton, os olhares de espanto sempre se voltam para os personagens jogadores.

4. Salvar o Mundo é SEU Trabalho. Ainda que Arton seja bem provido de personalidades com vasto poder e influência, eles têm seus próprios problemas com que lidar. Diante de uma crise, bater à porta do arquimago ou sumo-sacerdote mais próximo não é a resposta — exceto, talvez, em busca de pistas ou conselhos. "Por que *eles* não fazem nada?" alguém perguntará. Esse alguém, com certeza, não é um herói aventureiro. Um herói vai simplesmente empunhar espada ou magia, reunir-se com seus companheiros e rumar para o desafio.

5. Um Novo Reinado. Aqueles mais familiarizados com o antigo mapa político de Arton podem ficar chocados. Onde estão os reinos que conheciam? Acredite, nenhuma nação *desapareceu* (isto é, quase nenhuma), mas com certeza houve grandes mudanças. Algumas só mudaram de nome, outras mudaram mais profundamente. Algumas, que representam melhor a identidade do Reinado, ganharam destaque; outras foram reduzidas a pontos curiosos, exóticos, sem a mesma relevância no panorama geral — mas ainda presentes, ainda ao alcance de uma boa jornada.

6. Magia Versus Ciência. Seja arcana ou divina, a magia é uma dádiva maravilhosa, um presente do universo — mesmo o camponês mais ignorante e supersticioso sabe disso. No Reinado, arcanistas e clérigos são figuras de grande prestígio. Itens encantados trazem poderes fantásticos a seus portadores. Por que, então, existem aqueles dedicados a construir engenhos mecânicos infernais, que funcionam metade das vezes e explodem na outra metade? Armas de pólvora, criaturas artificiais, máquinas voadoras... Alguns chamam de progresso. Outros só querem ficar longe, bem longe.

7. Tormenta. Ainda Mais. O pesadelo aberrante está mais presente do que nunca. Aharadak, Deus da Tormenta, agora ocupa um lugar no Panteão. Seus cultistas depravados espalham corrupção através do Reinado. Ainda assim, existem heróis que empunham o poder da Tormenta para nos salvar. Nascidos com a mácula, ou aceitando deformações em seus corpos, ou até cultuando o deus macabro para brandir sua magia contra os próprios invasores. Mas estariam mesmo protegendo Arton, ou apenas cedendo à sedução do poder profano?

8. Compatibilidade. Tormenta20 mudou, evoluiu, mas continua honrando seu legado. Ainda é o jogo que você conhece e ama, ainda tem as mesmas regras fundamentais. Você continua rolando um dado de vinte faces, somando modificadores e tentando alcançar uma dificuldade. A maior parte das mecânicas continua: os seis atributos básicos, as raças e classes, as perícias... Outras mudaram de nome (os antigos talentos, por exemplo, agora se chamam poderes), mas também estão presentes. Se você jogou qualquer das edições anteriores, tudo será familiar.

9. Regras Existem... Grande parte deste livro contém regras. Em um jogo de imaginação, são as regras que dizem como o mundo funciona, são as regras que mantêm a realidade coesa. Para quase tudo que você tentar, existe uma chance matemática de sucesso ou fracasso. Para quase tudo que você quiser, existe uma regra prevendo tal situação. Quando não existe, você pode inventá-la.

10. ...Para Serem Quebradas. E quando você não gosta de uma regra, pode apenas mudá-la. Tormenta20 tem muitas regras, mas elas estão aqui para ajudar, não para restringir. Após conhecê-las, entendê-las, você pode simplesmente decidir que as prefere diferentes. Você pode trocar por outras novas. Pode adicionar regras mais detalhadas ou simplificar aquelas que achar difíceis. Ninguém vai proibir. A única lei é que todos os jogadores devem conhecer e concordar com as novas regras.

11. Fácil de Aprender, Difícil de Dominar. Esse é o grande objetivo do *game design*. Tormenta20 foi reformulado para melhorar a construção de personagem — que pode ser simples e rápida, ou então um mergulho na profunda complexidade mecânica em busca de suas escolhas favoritas. Cada classe oferece métodos mais diretos, mas nenhum personagem será igual a outro. Combates podem ser resolvidos sem pausas demoradas para debater regras, mas ainda com numerosas estratégias à disposição.

12. Panteão Renovado. Exceto pelos personagens jogadores, os seres de maior influência em Arton são seus deuses — tudo que acontece no mundo, de bom e ruim, terá envolvimento deles. Entre clérigos, druidas e paladinos, seus devotos empunham magia divina e cumprem seus objetivos. Embora poderosos, os deuses podem ser derrotados, podem ser mortos. Deuses caem, deuses elevam-se, pois sempre deve haver vinte. Os antigos Keenn, Tauron e Ragnar desapareceram. Em seus lugares, ascendem Arsenal, Aharadak e Thwor.

13. Poderes e Obrigações. Em suas primeiras versões, Tormenta trazia opções especiais para servos dos deuses — incluindo dons únicos de cada divindade, acompanhados por votos sagrados que cobravam um alto preço quando violados. Esse conjunto de poderes e deveres trazia aos clérigos muita personalidade. As regras mudariam ao longo dos anos, ficariam flexíveis, soltas, pouco relevantes. Agora, não apenas retomam a força original, como também estão disponíveis para outras classes. Um guerreiro comum, ou um guerreiro devoto de Valkaria? A escolha é sua!

14. Raças e Classes. Grandes mudanças aqui! Meio-dríade, ícone do mangá *Holy Avenger*, agora chama-se dahllan e entra no elenco das raças principais — enquanto todas as outras tiveram suas habilidades reformuladas. Substituições importantes nas classes: saem o monge e samurai (voltando ao lar em *Império de Jade*), chegam o lutador e cavaleiro. O impronunciável swashbuckler dá lugar ao bucaneiro. Feiticeiro e mago tornam-se um só. O inventor e o nobre trazem novas maneiras de vencer desafios.

15. Origens. Além de uma raça e uma classe, este novo ingrediente acrescenta riqueza à história de seu personagem. Aqui é onde você decidirá quem ele era no passado, antes de se tornar um aventureiro. Um esperto sobrevivente das ruas, que conhece todas as manhas? Um membro da nobreza, agora portador da armadura tradicional da família? Um estudioso matriculado ainda jovem na Academia Arcana? Você pode modificar uma origem, deixando mais a seu gosto, ou até inventar uma nova!

16. Pontos de Mana. Na antiga versão do jogo, apenas conjuradores (magos, clérigos, druidas) usavam pontos de magia para ativar seus poderes. Agora, todos os personagens têm habilidades especiais que exigem essa energia para sua ativação. Esta é mais uma medida para tornar o jogo mais simples, para evitar que você precise gerenciar um número de utilizações separado para cada poder diferente.

17. Alinhamento. Sempre se disse que, em Arton, "o bem, mal, ordem e caos são forças fundamentais do universo". Elas continuam sendo assim, mas agora se tornam muito mais misteriosas para os mortais. As tendências (agora *alinhamentos*) ainda existem, ainda funcionam como guias de conduta para os personagens, mas sem a importância mecânica de antes. Não há mais restrições de tendência para classes. Obedecer aos desígnios de um deus é mais importante que ter alinhamento similar ao dele. A única exceção é o paladino, que permanece como campeão sagrado do bem e ordem.

18. A Maior e Melhor Comunidade. Então, forasteiro, você acaba de chegar ao Reinado? Nada tema, você não está sozinho. Nestas duas décadas de jornada, Tormenta reuniu uma legião de fãs, uma horda de companheiros prontos para participar de seu grupo, um exército de veteranos prontos para mostrar o caminho. Não importa *quem* você é; em Arton, ninguém é estranho, exótico ou esquisito demais para ser herói. Suas diferenças são a nossa força. Seja bem-vindo!

19. A versão Oficial É a SUA. Quando você e seus amigos se reúnem para jogar Tormenta20, estão assumindo o protagonismo da aventura. *Vocês* são os personagens principais, *suas* escolhas decidem o destino do mundo. Ainda que grandes histórias sejam contadas em livros e quadrinhos, elas não existem para apagar os jogadores; existem para inspirá-los, para mostrar o que pode ser feito. Seguir o material oficial à risca ou reinventar tudo, ou algo no meio? Você escolhe.

20. Jogue como Quiser. Como você *sente* que este jogo deveria ser? Uma aventura despreocupada, plena de batalhas divertidas que terminam em festa? Uma saga monumental sobre heróis modestos que evoluem e tornam-se campeões cósmicos? Um conto de horror macabro, sobre pesadelos aberrantes espreitando nas frestas da realidade? Não há jeito errado de jogar Tormenta20! Jogue todos os dias, ou semanas, ou meses. Jogue por algumas horas ou atravesse a noite. Faça de cada sessão um evento dramático, denso, ou uma grande bagunça. Tormenta é sobre imaginação, aventuras, sonhos. E nenhuma dessas coisas tem limites.


CAPÍTULO
1
CONSTRUÇÃO DE
PERSONAGEM



"Eu sinto um herói esperando para nascer! Um herói precisando só de um motivo!"

— Val

Cada jogador de Tormenta controla um personagem, um herói aventureiro. Este capítulo traz as regras para a construção de personagens jogadores — como determinar seus atributos, raça, classe, origem e demais características.

O personagem pode ser fornecido pelo mestre, especialmente se você ainda não conhece as regras — mas inventar seu aventureiro é uma das partes mais divertidas do jogo. Para fazer isso, siga os passos abaixo.

1. Defina seus Atributos. Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Estes seis atributos são as principais características de seu personagem e afetam quase tudo que você faz.

2. Escolha sua Raça. Este livro contém dezessete raças. Cada uma modifica seus atributos e fornece habilidades específicas.

3. Escolha sua Classe. Enquanto a raça diz como você nasceu, a classe é como uma profissão. Este livro oferece quatorze classes.

4. Escolha sua Origem. O que você fazia *antes* de ser aventureiro? Aqui você escolhe o histórico, o passado de seu personagem.

5. Escolha sua Divindade (Opcional). Existem vinte deuses em Arton. Se quiser, você pode devotar-se a um deles.

6. Escolha suas Perícias. As habilidades mundanas que seu personagem aprendeu com treinamento, importantes para resolver desafios físicos, mentais e sociais. Veja o **Capítulo 2**.

7. Anote seu Equipamento. Anote seus itens iniciais, determinados por sua origem e sua classe. Veja o **Capítulo 3**.

8. Magias (Apenas Arcanistas, Bardos, Clérigos e Druidas). Verifique quantas magias você conhece e escolha quais são. Veja o **Capítulo 4**.

9. Toques Finais. Preencha os campos que faltam na ficha de personagem: pontos de vida e pontos de mana, tamanho e deslocamento, Defesa e ataques. Escolha também o nome do personagem e defina sua personalidade e aparência.

Conceito de Personagem

Antes de começar a construir sua ficha, é útil ter uma ideia básica sobre quem você quer interpretar — um *conceito de personagem*.

Você não precisa ter qualquer experiência com o jogo, nem conhecer o mundo de Arton. Só precisa saber que Tormenta se passa num mundo de fantasia cheio de tipos variados e que seu personagem será um herói. É claro, familiaridade com a história e a geografia deste mundo podem levar a conceitos interessantes. Se quiser, leia o **Capítulo 9: O Mundo de Arton** ou qualquer uma das várias obras que se passam no cenário para conhecê-lo melhor.

Você pode basear seu conceito em uma combinação de raça e classe. Dê uma olhada nas seções deste capítulo. Não se preocupe com regras, apenas leia a descrição das que achar mais interessantes e imagine como elas podem se combinar. Essa mistura já diz muito sobre seu personagem.

Você também pode basear seu personagem em algum herói de filmes, livros ou videogames. Apenas lembre que você estará interpretando um aventureiro em início de carreira. A parte mais emocionante da vida do seu personagem ainda está por vir — na forma da história que será contada durante o jogo.

É claro, você não precisa usar nenhum desses apoios para imaginar seu personagem. Tente descrever o conceito em uma frase curta, incluindo pelo menos um traço de personalidade. Se conseguir, provavelmente tem um conceito de personagem forte.

Tudo muito teórico? Sem problemas, vamos a alguns exemplos de bons conceitos de personagem.

- Uma bucaneira que sonha em conhecer os pontos mais distantes de Arton.
- Um guerreiro apaixonado pela nobre que só viu uma vez, determinado a se provar digno dela.
- Um mago atrapalhado e tímido, mas muito inteligente.
- Uma paladina que não consegue controlar seu pavio curto.
- Um anão clérigo de Valkaria — um não humano devotado à Deusa da Humanidade já é um ótimo conceito!
- Uma elfa amargurada e traumatizada com a queda do reino élfico.
- Um jovem pobre cujo maior objetivo é ganhar dinheiro e se tornar o maior comerciante do mundo.
- Um bardo vaidoso, obcecado com a própria beleza.
- O filho de um nobre que deve superar a própria covardia para se tornar um herdeiro digno.
- Uma guerreira cuja aldeia foi massacrada por orcs, que busca vingança e uma nova família.

ATRIBUTOS BÁSICOS

Todo personagem tem seis atributos básicos: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Esses números afetam praticamente tudo que você fizer durante o jogo. Eles operam numa escala de 1 (terrível) a 20 (extraordinário) ou mais. A média humana é 10.

O valor de um atributo determina o seu **modificador de atributo**, de acordo com a tabela ao lado. O modificador é o número que você soma ou subtrai de uma rolagem de dado quando tenta fazer algo ligado àquele atributo. Por exemplo, você usa o modificador de Força para erguer peso ou derrubar uma porta. Modificadores também são aplicados a coisas que não dependem de rolar dados — seu modificador de Constituição, por exemplo, é aplicado a seus pontos de vida. A descrição de cada atributo a seguir diz quais características de seu personagem o atributo em questão afeta.

Um modificador positivo é chamado de **bônus** e um modificador negativo é chamado de **penalidade**. Habilidades que dizem para você somar seu bônus de atributo ignoram modificadores negativos.

FORÇA

A Força mede seu poder muscular, sua força física. O modificador de Força é aplicado em testes de Atletismo e Luta; rolagens de dano corpo a corpo ou com armas de arremesso, e testes de Força para levantar peso, quebrar objetos e atos similares.

DESTREZA

A Destreza mede agilidade, reflexos, equilíbrio e coordenação motora. O modificador de Destreza é aplicado na Defesa e em testes de Acrobacia, Cavalgar, Furtividade, Iniciativa, Ladinagem, Pilotagem, Pontaria e Reflexos.

CONSTITUIÇÃO

A saúde e vigor físico do herói são representados pela Constituição. Seu modificador é aplicado aos pontos de vida iniciais e por nível, e em testes de Fortitude. Se o seu modificador de Constituição muda, os pontos de vida aumentam ou diminuem de acordo.

INTELIGÊNCIA

A capacidade de raciocinar e resolver problemas é medida pela Inteligência. Você aplica o modificador de Inteligência em testes de Conhecimento, Guerra, Investigação, Misticismo, Nobreza e Ofício. Além disso, recebe um número de perícias treinadas adicionais igual ao seu bônus de Inteligência. Essas perícias não precisam ser da sua classe.

SABEDORIA

A Sabedoria representa a percepção e força de vontade, além de bom senso e intuição. O modificador de Sabedoria é aplicado em testes de Cura, Intuição, Percepção, Religião, Sobrevivência e Vontade.

CARISMA

Carisma mede sua força de personalidade e capacidade de persuasão, além de uma mistura de simpatia e beleza física. Seu modificador de Carisma será aplicado em testes de Adestramento, Atuação, Diplomacia, Enganação, Intimidação e Jogatina.

Tabela 1-1: Modificadores de Atributo

Valor	Modificador
1	–5
2–3	–4
4-5	–3
6-7	–2
8-9	–1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
a cada +2 no valor	+1 no modificador

Geração de Atributos

Para gerar os valores de atributos de seu personagem, role 4d6. Descarte o dado mais baixo e some os outros três. Anote e repita até obter seis números. Então, associe um número a cada atributo. Leia adiante sobre raças e classes para saber quais atributos são mais importantes para cada uma.

Caso o total de seus modificadores não some pelo menos +6, você pode rolar o menor valor obtido. Repita esse processo até o total de seus modificadores somar +6 ou mais.

Geração por Pontos

Em vez de rolar, você pode comprar seus atributos com pontos. Neste caso, possui 20 pontos para gastar, conforme a tabela ao lado. Este método permite maior controle por parte dos jogadores e evita heróis desequilibrados, além de permitir a construção de personagens sem a presença do mestre.

Tabela 1-2: Atributos por Pontos

Valor de Atributo	Custo
8	–2 pontos
9	–1 ponto
10	0 ponto
11	1 ponto
12	2 pontos
13	3 pontos
14	4 pontos
15	6 pontos
16	8 pontos
17	11 pontos
18	14 pontos

Raças

As raças de Arton são muito variadas entre si. Na maior parte do mundo civilizado um personagem não será hostilizado por pertencer a qualquer raça. Contudo, alguns antros de vilania podem nutrir verdadeiro ódio por determinadas raças — a Supremacia Purista, por exemplo, despreza não humanos. A exceção a isso são os lefou. Tocados pela Tormenta, a maior ameaça deste mundo, os lefou atraem medo em todos os reinos.

Algumas raças são mais numerosas ou têm papel predominante na história de Arton — humanos, anões, dahllan, elfos, goblins, lefou, minotauros e qareen. O povo do continente está acostumado a ver membros dessas raças. Uma vila humana pode ter um ferreiro anão, por exemplo, e ninguém ficará surpreso.

Mas estas não são as únicas raças de Arton. Dentre toda a variedade dos seres deste mundo, há um grupo de raças mais raras: golens, hynne, kliren, medusas, osteon, sereias, sílfides, suraggel e trogs. A maioria das pessoas nunca viu um membro dessas raças. Pode considerar que são míticas, que foram extintas ou que jamais pisaram no continente. Um membro dessas raças pode atrair curiosidade, espanto ou até medo por onde passar. Em termos de jogo, essas raças extras possuem mecânicas mais avançadas e são indicadas para jogadores veteranos.

Quase todas as grandes sagas artonianas são sobre grupos de diferentes raças. Aventureiros aprendem a ver o melhor em cada indivíduo e, ao longo de uma vida de viagens e batalhas, acostumam-se até mesmo ao mais exótico companheiro.

Características das Raças

1. Modificadores de Atributo. Sua raça modifica seus atributos, podendo aumentá-los acima de 18. Um modificador de raça nunca baixa um valor de atributo para menos de 3.

2. Habilidades de Raça. Você possui todas as habilidades de sua raça. Consulte a seção "Classes" para as regras de como usar habilidades.

3. Tamanho & Deslocamento. Sua raça define seu tamanho e deslocamento. A menos que especificado o contrário, seu tamanho é Médio e seu deslocamento é 9m. Veja mais sobre essas características na página 106.

HUMANO

Humanos são como uma praga: espalham-se por todo o mundo de Arton.

Não interessa onde você olhe ou por onde passe. Nas Montanhas Sanguinárias, nas ilhas do Mar do Dragão Rei, em alguma masmorra debaixo da terra, sempre vai haver algum humano se metendo onde não deve, procurando alguma coisa. Não é à toa que são maioria.

Aos quinze anos já se consideram adultos, andando por aí, sacudindo espadas e lançando feitiços malucos.

Dizem que a culpa é de Valkaria. A deusa, que passou gerações presa em forma de estátua, hoje lidera todas as divindades e alimenta a ambição daqueles que chama de filhos. Faz com que queiram cada vez mais, não importa o que já tenham conseguido. Com exemplos como o arquimago Vectorius, que arrancou um pedaço enorme do chão para transformar em ilha voadora só por causa de uma aposta, ou Mestre Arsenal, que enfrentou o próprio Deus da Guerra para tomar seu lugar, é difícil convencê-los de que isso pode ser errado. Talvez nem seja.

Humanos podem ter qualquer porte físico, cor de pele ou tipo de cabelo. São tão variados quanto suas ambições, tão diversos quanto as ideias que têm a cada instante. Suas tradições e modas vêm e vão rápido demais e eles fazem o que bem entendem. E embora a deusa criadora seja sua principal padroeira, humanos podem ser devotos de quais e quantos deuses desejarem.

Ser humano é ter a liberdade e a conveniência de se tornar o que quiser, mesmo sem nem sempre compreender as responsabilidades que isso carrega. É ter o instinto aventureiro correndo no sangue.

— Broktar Hellpipes, anão bardo

O povo mais numeroso em Arton, humanos são considerados os escolhidos dos deuses, aqueles que governam o mundo. Em sua variedade e adaptabilidade, são encontrados em quase todos os pontos do continente — dos vales férteis do Reinado às vastidões áridas do Deserto da Perdição. São exploradores e desbravadores ambiciosos, sempre buscando algo além.

HABILIDADES DE RAÇA

+2 em Três Atributos Diferentes. Filhos de Valkaria, Deusa da Ambição, humanos podem se destacar em qualquer caminho que escolham.

Versátil. Você se torna treinado em duas perícias a sua escolha (não precisam ser da sua classe). Você pode trocar uma dessas perícias por um poder geral a sua escolha.



Vallen e Drikka. Humanos são os escolhidos dos deuses

ANÃO

Não existe nada mais confiável em Arton que um anão. Cachorros também são confiáveis, mas eu não compararia os dois em frente a um anão se fosse você.

São troncudos, maciços, resistentes como os pedaços de minério pelos quais são apaixonados. Seus dedos curtos e grossos parecem pouco habilidosos, mas das mãos dos anões saem as armas e armaduras mais fabulosas de Arton.

Quando uma criança anã nasce, cada choro é acompanhado de uma martelada do melhor ferreiro da família em uma bigorna cerimonial. Eles acreditam que cada golpe fortalece o corpo e o espírito do recém-nascido pelo resto da vida. Não há nada que indique que a crença não é verdadeira.

Um ditado humano diz que há apenas uma diferença entre anões e metal: o metal é duro, mas você pode martelar e depois derreter, e martelar de novo até que ele vire uma espada ou qualquer outra coisa. Já um anão não muda nem arreda pé, não importa o quanto você bata.

A justiça é muito importante para os anões — tão importante quanto suas longas e vastas barbas. Por isso o patrono deles é Heredrimm, o deus que os humanos chamam de Khalmyr. Dizem que Tenebra tem um dedo ou dois na criação deles também, mas dependendo de quem estiver por perto, também não é bom falar isso em voz alta.

A pátria dos anões, Doherimm — um complexo de cavernas em escala continental — é guardada a sete chaves. Só eles sabem o caminho para o reino e mesmo nobres importantes e amigos da raça só são levados até lá vendados, desacordados ou qualquer coisa do tipo.

O subterrâneo é ameaçado pelos finntroll, inimigos jurados dos anões. Mesmo assim, muitos deles abandonam Doherimm e partem para a aventura na superfície. Não viajam só em busca de riquezas, mas também para dar uma amostra de sua honra e tradição ao resto do mundo.

— Dynx, goblin paladino de Allihanna

Anões são o mais resiliente dos povos. Em suas cidadelas subterrâneas, trabalham duro escavando minas e forjando metal em belas armas, armaduras e joias. São honestos e determinados, honrando a família e a tradição. Apesar de sua profunda paixão por forja e cerveja, pouca coisa é mais preciosa para um anão que cultivar uma barba longa e orgulhosa.

HABILIDADES DE RAÇA

Constituição +4, Sabedoria +2, Destreza –2.

Conhecimento das Rochas. Você recebe visão no escuro e +2 em testes de Percepção e Sobrevivência realizados no subterrâneo.

Devagar e Sempre. Seu deslocamento é 6m (em vez de 9m). Porém, seu deslocamento não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga.

Duro como Pedra. Você recebe +3 pontos de vida no 1º nível e +1 por nível seguinte.

Tradição de Heredrimm. Você é perito nas armas tradicionais anãs, seja por ter treinado com elas, seja por usá-las como ferramentas de ofício. Para você, todos os machados, martelos, marretas e picaretas são armas simples. Você recebe +2 em ataques com essas armas.



Golinda e Ingram. Nem todo anão segue tradições

DAHLLAN

Houve época em que meio-dríades eram muito, muito raras. Nascidas da união improvável entre uma dríade — uma fada das florestas — e um humano, eram consideradas meras lendas. Mesmo assim, bastou uma delas para tornar esta raça conhecida em todos os reinos: Lisandra de Galrasia. Após uma campanha dramática para tentar ressuscitar o Paladino de Arton, não apenas se tornaria a maior druida guerreira no mundo, mas também a sumo-sacerdotisa de Allihanna, e uma das mortais mais poderosas a existir.

Por algum motivo, algo mudou.

Recentemente, jovens meio-dríades começaram a surgir no Reinado. A maior parte emergiu de matas profundas, tendo sido criadas por animais ou fadas. Outras, misteriosamente, nasceram de famílias humanas. Todas femininas; há rumores sobre meio-dríades masculinos, nunca confirmados. De qualquer forma, por não serem necessariamente filhas de dríades, receberam outro nome. Dahllan.

Até hoje ninguém tem resposta para o mistério de sua origem. A própria Allihanna deve ser responsável, mas com que propósito? Uma tentativa de ajudar meu povo a proteger as florestas, dizem alguns. Uma resposta da Mãe Natureza contra a Tormenta, teorizam outros — um contra-ataque das forças primordiais de Arton contra a Tempestade Rubra. Embora tenham forte ligação com a Deusa da Natureza, nem todas as dahllan se tornam druidas. Têm sido vistas abraçando as mais variadas carreiras, desde arcanistas e bucaneiras até inventoras e cavaleiras.

Dahllan são ágeis e sábias, mas também um tanto rústicas. Assim como as árvores antigas onde as almas das dríades habitam, as dahllan têm tipos físicos variados. Algumas são musculosas, outras esguias, outras ainda têm curvas acentuadas. O cabelo, como as folhas, pode ser verde, vermelho ou dourado — em algumas, a cor muda conforme as estações —, mas os olhos são invariavelmente verdes e brilhantes. Não raro, trazem a cabeça ornamentada com caules ou filamentos delicados, como antenas feéricas. Também é normal ver flores brotando em seu cabelo, além de uma ocasional borboleta ou joaninha vinda sabe-se lá de onde.

Por serem recém-chegadas a Arton, o tempo de vida dahllan é desconhecido. Talvez sejam tão longevas quanto os mais antigos carvalhos, ou mais. Talvez nunca envelheçam de fato, enquanto houver vida natural no mundo.

— Arasthoriel, elfo mago



Lisandra. As meio-dríades começam a explorar Arton

Parte humanas, parte fadas, as dahllan são uma raça de mulheres com a seiva de árvores correndo nas veias. Falam com os animais, controlam as plantas — mas também são ferozes em batalha, retorcendo madeira para formar armaduras.

HABILIDADES DE RAÇA

Sabedoria +4, Destreza +2, Inteligência –2.

Amiga das Plantas. Você pode lançar a magia *Controlar Plantas* (atributo-chave Sabedoria). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Armadura de Allihanna. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para transformar sua pele em casca de árvore, recebendo +2 na Defesa até o fim da cena.

Empatia Selvagem. Você pode se comunicar com animais através de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento para mudar atitude e pedir favores de animais (veja Diplomacia, na página 117). Caso receba esta habilidade novamente, recebe +2 em Adestramento.

ELFO

Os elfos vieram de longe há muito tempo, em embarcações trazidas — dizem — por ventos divinos. São belos e esguios, de cabelos e olhos de cores tão variadas quanto o arco-íris. Suas vestes costumam ser intrincadas e fluidas como seus movimentos. Nada neles parece comum, rasteiro. É difícil não se sentir impressionado ou inspirado ao lado de uma presença élfica. Há sempre algo de mágico nos elfos.

Um dia eles tiveram sua própria pátria, Lenórienn, no continente sul. Uma cidade majestosa, de torres espiraladas surgidas em meio à floresta, onde a magia e as artes eram ensinadas desde cedo. Onde tomos ancestrais ocupavam longas estantes e a poesia tomava os ares com suas rimas e melodias.

Mas o conhecimento trouxe a arrogância e a arrogância, a derrota. Lenórienn caiu, vítima da Aliança Negra dos goblinoides, um exército implacável. Depois, por conta de um estratagema mal sucedido de Glórienn, antiga Deusa dos Elfos, os membros da raça que não ficaram espalhados pelo Reinado foram escravizados pelos minotauros. O que sobrou foi um povo mergulhado em amargor, apoiado nas glórias de um passado destruído.

Agora, porém, eles encaram uma chance de redenção. Com a morte de Tauron e livres dos desígnios de uma divindade mesquinha, os elfos do Reinado têm pela primeira vez um futuro em branco à frente. E ainda estão tentando descobrir o que fazer com ele. Enquanto uns buscam recuperar os conhecimentos perdidos de seu antigo reino, outros se misturam a ordens de cavalaria ou guildas de ladrões, usando seus talentos naturais para traçar seu próprio caminho, abraçando os deuses que melhor lhes convêm.

"Das maiores tragédias nascem os maiores aventureiros", diz um ditado que circula nas tavernas de Malpetrim. Parece algo feito sob medida para os elfos de Arton.

— Garibaldo Cachimbo Caído, hynne bardo

Elfos são seres feitos para a beleza e para a guerra, tão habilidosos com magia quanto com espadas e arcos. Elegantes, astutos, de vidas quase eternas, parecem superiores aos humanos em tudo. Poderiam ter governado toda Arton, não fosse a arrogância herdada de sua deusa. Com a queda de Glórienn, os elfos se tornaram um povo sem uma deusa. Um povo independente. Enquanto alguns veem a falta de uma divindade como uma tragédia, outros acreditam que, pela primeira vez na história, são livres.



Gwen e Fren. Os elfos tentam superar um passado arrogante e trágico

HABILIDADES DE RAÇA

Inteligência +4, Destreza +2, Constituição –2.

Graça de Glórienn. Seu deslocamento é 12m (em vez de 9m).

Herança Feérica. Você recebe +1 ponto de mana por nível.

Sentidos Élficos. Você recebe visão na penumbra e +2 em Misticismo e Percepção.

GOBLIN

Não importa se você gosta ou não de goblins. Se você se importa com eles ou se os odeia. Se os tem como amigos ou se acredita que são meras pestes.

Goblins sempre existirão.

Sabemos que eles se reproduzem em grande quantidade e de forma vertiginosa, mas sua origem divina é complicada, com explicações que dão voltas e se contradizem, assim como a tradição oral da raça. A mais popular é que Graolak, o Deus dos Goblins, foi o responsável direto, aproveitando para criar a raça à sua imagem e semelhança, usando os restos de um banquete do Panteão, enquanto os vinte deuses maiores dormiam. Mas academicamente existem dúvidas até se Graolak realmente existiu.

O que se pode dizer de verdade é que poucos goblins se importam com o que os acadêmicos pensam. A menos que os acadêmicos queiram aprender sobre suas engenhocas insanas.

Pequenos, de pele rugosa verde, marrom ou amarela, orelhas longas e nariz pontudo, os goblins vivem nas frestas do mundo civilizado. No Reinado, habitam zonas de grande pobreza. Nos ermos, ficam entocados em cavernas. Erroneamente são vistos como inferiores — ou, na pior das hipóteses, como monstros.

Mas esta é uma visão simplista. O que define os goblins é perseverança e inventividade. Eles criam engenhocas que desafiam a lógica — máquinas cheias de peças, sempre expelindo fumaça e ameaçando explodir. Também são aeronautas pioneiros: um piloto ou baloeiro goblin pode levá-lo a qualquer lugar de Arton por um preço baixo, desde que você não se importe com uma eventual queda desastrosa.

O instinto de sobrevivência e a agilidade tornam os goblins aventureiros furtivos e malandros. A necessidade de se virar com o que têm faz com que possam improvisar melhor do que o mais criativo humano. Para quem nasceu sem nada, qualquer coisa é uma ferramenta, uma arma, um tesouro. Além disso, aos que sabem reconhecer seu valor, um goblin pode ser um parceiro para a vida toda.

Se você não se importar com servir de cobaia para alguns inventos...

— Leona Steelblade, humana cavaleira arcana

Estes pequenos seres feiosos conseguiram um lugar entre os povos do Reinado. Podem ser encontrados em todas as grandes cidades, muitos vivendo na imundície, outros prosperando em carreiras que quase ninguém tentaria: espiões, aeronautas, engenhoqueiros. Onde o anão teimoso e o elfo empolado falham, o goblin pode dar um jeito. Porque ele não tem vergonha. Nem orgulho. Nem bom senso.

HABILIDADES DE RAÇA

Destreza +4, Inteligência +2, Carisma –2.

Engenhoso. Você não sofre penalidades em testes de perícia por não usar kits. Se usar o kit, recebe +2 no teste de perícia.

Espelunqueiro. Você recebe visão no escuro e deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento terrestre.

Peste Esguia. Seu tamanho é Pequeno (veja a página 106), mas seu deslocamento se mantém 9m. Apesar de pequenos, goblins são rápidos.

Rato das Ruas. Você recebe +2 em Fortitude e sua recuperação de PV e PM nunca é inferior ao seu nível.



Dok e Gradda. Engenhosos e astutos, mas a seu próprio modo

LEFOU

Em minhas andanças, encontrei membros das mais variadas raças. De todas, a mais misteriosa é a dos lefou.

De forma bem pouco lisonjeira, parcelas da sociedade os definem como pouco mais que filhos rejeitados da Tormenta. São considerados meio demônios, como se a tempestade aberrante pudesse atacar um corpo e deixar suas marcas como faz com a própria Arton. Corrompendo de forma irreversível o que antes era puro.

Pensando assim, até faz sentido. Um lefou pode surgir simplesmente porque os pais são aventureiros que tiveram contato com a Tormenta. Ou enfrentaram a tempestade rubra. Como uma doença, uma insidiosa vingança contra aqueles que a tentaram destruir, talvez?

Em suas características, entretanto, um lefou não é distante de seus pais. Um filho de pais humanos parecerá humano. O mesmo é verdade para os lefou filhos de outras raças. Mas a cria carregará consigo sempre uma mácula. Algo diferente, uma deformidade ou característica que pode causar incômodo, embora lhe possa trazer alguma vantagem. Um par de antenas. Uma crosta sobre a pele. Garras. A marca indelével de que a Tormenta esteve ali e sempre estará.

Claro, esta é uma versão preconceituosa. É verdade que, com a ascensão de Aharadak, os cultos se espalharam e os lefou são até procurados para assumir altas posições nas ordens de adoradores, mas muitos deles fazem exatamente o contrário. Aproveitam sua familiaridade com a maior ameaça de Arton justamente para lutar contra ela. Estudam, treinam, dominam seus poderes para usá-los quando a ameaça da tempestade rubra vier.

E o que é melhor do que ter ao seu lado alguém que conhece tão intimamente o inimigo?

— Sir *Porti, moreau do cão paladino de Thyatis*

Com a influência macabra da Tormenta permeando cada vez mais o mundo, surgiram os lefou. Estes meio-demônios de aparência grotesca passaram a nascer em famílias de outras raças, sendo logo sacrificados ou expulsos. Entre os que escapam, por sua facilidade em manifestar poderes aberrantes, muitos escolhem abraçar o mal, enquanto outros decidem combatê-lo.

HABILIDADES DE RAÇA

+2 em Três Atributos Diferentes (exceto Carisma), Carisma –2.

Cria da Tormenta. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe +5 em testes de resistência contra efeitos causados por lefeu e pela Tormenta.

Deformidade. Todo lefou possui defeitos físicos que, embora desagradáveis, conferem certas vantagens. Você recebe +2 em duas perícias a sua escolha. Cada um desses bônus conta como um poder da Tormenta. Você pode trocar um desses bônus por um poder da Tormenta a sua escolha. Esta habilidade não causa perda de Carisma.



Asha e Ichabod. Ser meio-demônio da Tormenta não significa ser maligno

MINOTAURO

Ah, os minotauros. Talvez o maior paradoxo de Arton atualmente. E talvez o maior retrato de como as coisas são mutáveis e, no fim, a roda gira.

Com suas legiões de soldados e disciplina pétrea, tomaram o que puderam com a justificativa de que o forte deve sempre proteger o mais fraco, preceito de Tauron, Deus da Força. Provaram-se vencedores, conquistadores. A seus próprios olhos, protetores. E acima de tudo, fortes.

Mas nada permanece como é por muito tempo em Arton, e a derrocada veio. Numa tentativa de proteger seu povo dos estratagemas de Glórienn e de Aharadak, o Lorde da Tormenta, Tauron desceu dos céus e o enfrentou. Mas perdeu.

Tauron morreu na luta contra a Tormenta. Seu gigantesco cadáver está estirado sobre Tiberus, a capital do Império de Tauron, domínio dos minotauros. Tiberus se encontra numa luta incessante contra as forças da Tormenta e o corpo do deus é a lembrança de que mesmo o mais forte um dia pode ser derrotado.

As legiões dos minotauros lutam dia e noite contra a tempestade rubra, mantendo aceso o espírito guerreiro da raça e tentando preservar o império fragmentado. Os orgulhosos minotauros já conhecem a derrota, o medo e a fraqueza.

Por conta disso, minotauros hoje se espalham por Arton para provar que seus princípios ainda são verdadeiros, mesmo que sua divindade não exista mais. São disciplinados, normalmente sisudos e determinados. Sua pelagem tem cores variadas, seus chifres são seu orgulho. Sua força é seu maior trunfo. Ter um minotauro como companheiro é contar com proteção constante e garantida.

— Masaru Yudai, lefou monge feiticeiro

Povo guerreiro, orgulhoso e poderoso, criadores de uma civilização avançada, com a missão sagrada de proteger e governar os fracos — ou assim se enxergavam. Em seus tempos áureos, tomaram grande parte de Arton. Hoje, após a morte de sua divindade e a decadência de seu Império, os minotauros lutam para recuperar a glória perdida ou encontrar um novo papel no mundo.



Artorius. Uma nova era aguarda o povo de Tauron

HABILIDADES DE RAÇA

Força +4, Constituição +2, Sabedoria –2.

Chifres. Você possui um ataque natural de chifres (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação ataque, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

Couro Rígido. Sua pele é dura como a de um touro. Você recebe +1 na Defesa.

Faro. Seu focinho fornece um senso de olfato apurado. Você não fica desprevenido e sofre apenas camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos que não possa ver.

Medo de Altura. Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), você fica abalado.

QAREEN

Embora lembrem humanos de aparência magnífica, qareen são seres mágicos. Não só no sentido de sua curiosidade e modo alegre de ver a vida, mas por serem uma mistura de mortais com gênios. Cada um deles carrega no corpo elaboradas tatuagens que são o símbolo de seu poder. Uma "marca de Wynna", como eles mesmos chamam, que brilha sempre que uma de suas habilidades mágicas é utilizada.

Os qareen são filhos de Wynna, a Deusa da Magia. Para eles, fazer mágica é tão natural quanto respirar e atender a desejos é um instinto primordial. Assim como sua deusa mãe, este povo é generoso, curioso e encantador.

Os qareen têm o espírito desbravador inerente aos aventureiros, seja para satisfazer as próprias vontades, seja para auxiliar grupos de heróis mundanos. Carismáticos, atraem para si novos amigos assim como o calor de uma fogueira atrai um viajante perdido e enregelado. Concedem pequenos desejos, mágicos ou não, àqueles que abrem o coração e fazem um pedido.

E, se você não acredita em receber um desejo sem dar nada em troca, é porque ainda não teve a felicidade de conhecer um qareen.

— Nagard Wyrmslayer, humano guardião da realidade

Descendentes de poderosos gênios, os qareen são otimistas, generosos e prestativos, sempre ansiosos por ajudar. Consideram-se abençoados pela Deusa da Magia, exibindo como evidência a marca de Wynna em seus corpos. Sua magia é mais poderosa quando usada para realizar desejos de outros.

HABILIDADES DE RAÇA

Carisma +4, Inteligência +2, Sabedoria –2.

Desejos. Se lançar uma magia atendendo que alguém tenha pedido desde seu último turno, o custo da magia é reduzido em –1 PM (não cumulativo com outras reduções de custo). Fazer um desejo ao qareen é uma ação livre.

Resistência Elemental. Conforme sua ascendência, você recebe resistência 10 a um tipo de dano: frio (qareen da água), eletricidade (do ar), fogo (do fogo), ácido (da terra), luz (da luz) ou trevas (qareen das trevas).

Tatuagem Mística. Você pode lançar uma magia de 1º círculo a sua escolha (atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.



Kadeen e Niala. Meio-gênios estão sempre dispostos a ajudar

RAÇAS EXTRAS

GOLEM

Diz-se que estes seres são apenas construtos sem vida, criados não pelos deuses, mas por mortais. No entanto, são movidos por forças vivas — espíritos elementais selvagens, capturados e lacrados por meios mágicos em corpos de pedra e metal. Muitos conformam-se em seus papéis como trabalhadores e soldados, enquanto outros demonstram alta inteligência, personalidade e iniciativa. Podem fazer tudo que outras raças fazem, até mesmo conjurar magias arcanas ou divinas. Será que têm alma? Será que encontrarão os deuses quando chegar sua hora?

Força +4, Constituição +2, Carisma –2.

Canalizar Reparos. Como uma ação completa, você pode gastar pontos de mana para recuperar pontos de vida, à taxa de 5 PV por PM.

Chassi Metálico. Você recebe +5 em Defesa. Entretanto, seu deslocamento é 6m, você sofre –2 de penalidade de armadura e é considerado como se estivesse vestindo armadura leve.

Criatura Artificial. Você é uma criatura do tipo construto. Recebe visão no escuro e imunidade a doenças, fadiga, sangramento e venenos. Além disso, não precisa respirar, alimentar-se ou dormir. Por fim, não recupera pontos de vida por descanso e não se beneficia de habilidades de cura e itens ingeríveis (comidas, poções etc.). Você precisa ficar inerte por oito horas por dia para recarregar sua fonte de energia. Se fizer isso, recupera PM como se tivesse descansado em condições normais (golens não são afetados por condições boas ou ruins de descanso).

Espírito Elemental. Escolha entre água (frio), ar (eletricidade), fogo (fogo) e terra (ácido). Você é imune a dano causado por essa energia. Além disso, se fosse sofrer dano mágico dessa energia, em vez disso cura PV em quantidade igual à metade do dano. Por exemplo, se um golem com espírito elemental do fogo é atingido por uma *Bola de Fogo* que causa 30 pontos de dano, em vez de sofrer esse dano, ele recupera 15 PV.

Sem Origem. Como uma criatura artificial, você já foi construído "pronto". Não teve uma infância — portanto, não tem direito a escolher uma origem e receber benefícios por ela.

HYNNE

Também conhecidos como halflings ou "pequeninos", os hynne são apreciadores de boa comida e casas aconchegantes, raras vezes escolhendo sair pelo mundo em aventuras perigosas. Quando decidem fazê-lo, contudo, recorrem à agilidade e encanto naturais para ludibriar os inimigos — mais de um taverneiro ou miliciano deixou-se enganar por suas mãos ligeiras e sorrisos inocentes. Foram recentemente forçados a fugir de seu antigo reino natal, sendo então acolhidos pelas Repúblicas Livres de Sambúrdia, onde cultivam ervas e especiarias valiosas. Para espanto de todos, também se tornaram astutos mercadores, muitos ascendendo a príncipes mercantes.



Hynne são simpáticos e furtivos, mas golens podem ser o que menos se espera

Destreza +4, Carisma +2, Força –2.

Arremessador. Quando faz um ataque à distância com uma funda ou uma arma de arremesso, seu dano aumenta em um passo.

Pequeno e Rechonchudo. Seu tamanho é Pequeno (veja a página 106) e seu deslocamento é 6m. Você recebe +2 em Enganação e usa o modificador de Destreza para Atletismo (em vez de Força).

Sorte Salvadora. Você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste de resistência recém realizado.

KLIREN

Estes visitantes de outro mundo seriam uma combinação entre humanos e gnomos — mas, afinal, o que é um gnomo? São uma raça que talvez existisse em Arton, não fosse o envolvimento criminoso de seu deus Tilliann na criação da própria Tormenta. Seja como for, os kliren somam a alta inteligência gnômica e a curiosidade humana, resultando em seres de extrema engenhosidade, criatividade e talento com aparatos mecânicos. Seriam capazes de grandes feitos, talvez até dominar Arton, não fossem a impulsividade e imprudência que por vezes abreviam suas vidas...

Inteligência +4, Carisma +2, Força –2.

Híbrido. Sua natureza multifacetada fez com que você aprendesse conhecimentos variados. Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha (não precisa ser da sua classe).

Lógica Gnômica. Quando faz um teste de atributo ou perícia, você pode gastar 2 PM para substituir o modificador de atributo utilizado por Inteligência. Por exemplo, ao fazer um teste de Atletismo você pode gastar 2 PM para usar seu modificador de Inteligência em vez do modificador de Força.

Ossos Frágeis. Você sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de impacto. Por exemplo, se for atingido por uma clava (dano 1d6), sofre 1d6+1 pontos de dano. Se cair de 3m de altura (dano 2d6), sofre 2d6+2 pontos de dano.

Vanguardista. Você recebe proficiência em armas de fogo e +2 em testes de Ofício (um qualquer, a sua escolha).



Os meio-gnomos kliren, ou as exóticas medusas: quem é mais perigoso?

MEDUSA

Ainda que estas criaturas reclusas sejam famosas por transformar suas vítimas em pedra com um simples olhar, apenas as mais antigas e poderosas o fazem. Jovens medusas por vezes rejeitam a solidão e crueldade racial, aventurando-se no Reinado, até mesmo fazendo amigos ou integrando equipes de heróis. Conseguem se fazer passar por mulheres humanas, quando escondem o cabelo feito de serpentes. O único povo que não teme medusas são os anões, que as consideram belas musas.

Destreza +4, Carisma +2.

Cria de Megalokk. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe visão no escuro.

Natureza Venenosa. Você recebe resistência a veneno 5 e pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para envenenar uma arma que esteja empunhando. A arma causa +1d12 pontos de dano de veneno. O veneno dura até você acertar um ataque ou até o fim da cena (o que vier primeiro).

Olhar Atordoante. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para forçar uma criatura em alcance curto a fazer um teste de Fortitude (CD Car). Se a criatura falhar, fica atordoada por 1 rodada. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.

Osteon

Esqueletos sempre foram temidos como monstros profanos, movidos por puro rancor pelos vivos. Isso mudou; conhecidos coletivamente como osteon, estes esqueletos demonstram a mesma inteligência e consciência das raças vivas, sendo capazes de adotar quaisquer de suas profissões e devoções. Alguns atribuem seu surgimento à queda de Ragnar, antigo Deus da Morte; outros dizem ser consequência da ascensão de Ferren Asloth como um poderoso lich, transformando a nação de Aslothia em um reino necromante.

+2 em Três Atributos Diferentes (exceto Constituição), Constituição –2.

Armadura Óssea. Você recebe resistência a corte, frio e perfuração 5.

Memória Póstuma. Você se torna treinado em uma perícia (não precisa ser da sua classe) ou recebe um poder geral a sua escolha. Como alternativa, você pode ser um osteon de outra raça humanoide que não humano. Neste caso, você ganha uma habilidade dessa raça a sua escolha. Se a raça era de tamanho Pequeno, você também possui essa categoria de tamanho.

Natureza Esquelética. Você é uma criatura do tipo morto-vivo. Recebe visão no escuro e imunidade a doenças, fadiga, sangramento e venenos. Além disso, não precisa respirar, alimentar-se ou dormir. Por fim, habilidades de cura causam dano em você, mas dano de trevas recupera seus PV e você não se beneficia por itens ingeríveis (comidas, poções etc.).

Preço da Não Vida. Você precisa passar 8 horas sob a luz de estrelas ou no subterrâneo. Se fizer isso, recupera PV e PM como se tivesse descansado em condições normais. Caso contrário, não recupera PV e PM e sofre os mesmos efeitos de fome.

Sereia/Tritão

Sendo chamadas sereias quando femininas e tritões quando masculinos, os membros desta raça de torso humanoide e corpo de peixe têm a habilidade de adotar uma forma bípede para caminhar em terras emersas — algo que têm feito com cada vez mais frequência. Enquanto seu povo faz guerra contra os humanos e outros seres marinhos, alguns indivíduos enxergam Arton como um mundo misterioso, exótico, cheio de oportunidades e aventuras.



Arton terá que aceitar esqueletos inteligentes e sereias em terra firme

+2 em Três Atributos Diferentes.

Canção dos Mares. Você pode lançar duas das magias a seguir: *Amedrontar*, *Comando*, *Despedaçar*, *Enfeitiçar*, *Hipnotismo* ou *Sono* (atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente uma dessas magias, seu custo diminui em –1 PM.

Mestre do Tridente. Para você, o tridente é uma arma simples. Além disso, você recebe +2 em rolagens de dano com azagaias, lanças e tridentes.

Transformação Anfíbia. Você pode respirar debaixo d'água e possui uma cauda que fornece deslocamento de natação 12m. Quando fora d'água, sua cauda desaparece e dá lugar a pernas (deslocamento 9m). Se permanecer mais de um dia sem contato com água, você não recupera PM com descanso até voltar para a água (ou, pelo menos, tomar um bom banho!).



Entre a fadinha zombeteira e o celestial/abissal, em quem confiar?

Sílfide

As mais numerosas fadas em Arton são estas criaturinhas (alguns diriam "pestes") esvoaçantes, com suas delicadas asas de inseto e grandes olhos escuros. Curiosas e brincalhonas, parecem sempre à procura de alguma diversão, levando todos a subestimá-las quando o assunto exige seriedade. É verdade que seu entusiasmo e inocência podem causar problemas. Também é verdade que gostam de usar magias e ilusões para pregar peças. Pensando bem, ninguém até hoje encontrou um bom motivo para aceitar uma sílfide em um grupo de aventureiros...

Carisma +4, Destreza +2, Força –4.

Asas de Borboleta. Seu tamanho é Minúsculo. Você pode flutuar a 1,5m do chão com deslocamento 9m. Isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m.

Espírito da Natureza. Você é uma criatura do tipo espírito, recebe visão na penumbra e pode falar com animais livremente.

Magia das Fadas. Você pode lançar duas das magias a seguir: *Criar Ilusão*, *Enfeitiçar*, *Luz* (como uma magia arcana) e *Sono* (atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente uma dessas magias, seu custo diminui em –1 PM.

Suraggel

Descendentes de extraplanares divinos, esta raça é formada por seres com traços angelicais ou demoníacos — ou ambos. Por serem ligados às forças opostas da luz e trevas, suraggel têm traços diferentes quando orientados para seu lado celestial, sendo então conhecidos como aggelus; ou para o lado abissal, assim sendo chamados sulfure. Sua natureza em geral combina com a descendência, lembrando habitantes dos Reinos dos Deuses, mas eles também podem ser surpreendentes e contraditórios; não se espante muito ao conhecer um aggelus ladino ou um sulfure paladino.

Sabedoria +4, Carisma +2 (Aggelus); Destreza +4, Inteligência +2 (Sulfure).

Herança Divina. Você é uma criatura do tipo espírito e recebe visão no escuro.

Luz Sagrada (Aggelus). Você recebe +2 em Diplomacia e Intuição. Além disso, pode lançar *Luz* (como uma magia divina; atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente esta magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Sombras Profanas (Sulfure). Você recebe +2 em Enganação e Furtividade. Além disso, pode lançar a magia *Escuridão* (atributo-chave Inteligência). Caso aprenda novamente esta magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

TROG

Trogloditas (ou "trogs") são homens-lagarto primitivos e subterrâneos que odeiam todos os outros seres — especialmente os que sabem forjar aço, aquilo que mais cobiçam. Suas tribos tramam incursões contra povoados humanos, fazem emboscadas em estradas, atacam exploradores em masmorras. Uns poucos, no entanto, divergem da crueldade e selvageria inerentes à raça. Abandonam a tribo ou são expulsos. Escolhem caminhos surpreendentes, inesperados; tornam-se druidas, ou clérigos, ou bucaneiros, ou sabe-se lá o que mais. Enfim, acabam aceitos como colegas por aventureiros tão estranhos e deslocados quanto eles próprios.

Constituição +4, Força +2, Inteligência –2.

Mau Cheiro. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para expelir um gás fétido. Todas as criaturas em alcance curto devem passar em um teste de Fortitude contra veneno (CD Con) ou ficarão enjoadas durante 1d6 rodadas. Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia.

Mordida. Você possui um ataque natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação ataque, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Reptiliano. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe visão no escuro, +1 na Defesa e, se estiver sem armadura ou roupas pesadas, +5 em Furtividade.

Sangue Frio. Você sofre 1 ponto de dano adicional por cada dado de dano de frio.



Os primitivos trogloditas. Braços (e cheiro!) fortes

CLASSES

Uma classe é como uma profissão. Ela representa a forma que você escolheu para enfrentar os perigos do mundo e perseguir seus objetivos — com armas, perícias ou magias. A classe é a característica mais importante de um personagem e define que papel você terá no grupo de aventureiros.

Tormenta20 contém quatorze classes.

Arcanista. Um conjurador de magias arcanas, através de estudo, pactos ou dom natural.

Bárbaro. Um combatente primitivo, que usa fúria e instintos para destruir seus inimigos.

Bardo. Um artista errante e faz-tudo versátil, sempre com a solução certa para cada ocasião.

Bucaneiro. Um navegador inconsequente e galante, sempre em busca de ouro ou emoção.

Caçador. Um exterminador de monstros e mestre da sobrevivência em áreas selvagens.

Cavaleiro. Um combatente honrado, especializado em suportar dano e proteger os outros.

Clérigo. Servo de um dos deuses de Arton, usa poderes divinos para defender seus ideais.

Druida. Guardião do mundo natural e devoto das forças selvagens, sejam naturais ou monstruosas.

Guerreiro. O especialista supremo em técnicas de combate com armas.

Inventor. Um ferreiro, alquimista ou engenhoqueiro, especializado em fabricar e usar itens.

Ladino. Aventureiro cheio de truques, confiando mais em agilidade e esperteza que em força bruta.

Lutador. Um especialista em combate desarmado rústico e durão.

Nobre. Um membro da alta sociedade cujas principais armas são as palavras e o orgulho.

Paladino. Um campeão do bem e da ordem, o perfeito soldado dos deuses.

CARACTERÍSTICAS DAS CLASSES

Pontos de Vida e Mana. Sua classe define seus pontos de vida e pontos de mana. Veja mais sobre essas características na página 106.

Perícias. Sua classe define suas perícias treinadas. Veja mais sobre isso no **Capítulo 2: Perícias & Poderes**.

Proficiências. Descreve que tipos de equipamento você sabe usar. Todos os personagens sabem usar armas simples e armaduras leves. Se você souber usar outros equipamentos, isso estará anotado aqui.

HABILIDADES DE CLASSE

Você começa o jogo com todas as habilidades do 1º nível da sua classe. Quando sobe de nível, ganha todas as habilidades do nível alcançado.

PODERES

Todas as classes possuem uma habilidade "Poder" (Poder de Arcanista, Poder de Bárbaro...) que permite que você escolha um poder de uma lista.

Alguns poderes têm pré-requisitos. Para escolhê-los, você deve ter um valor mínimo de atributo, ser treinado em uma perícia ou cumprir qualquer outra exigência mencionada. Você pode escolher um poder no mesmo nível em que atinge seus pré-requisitos.

Você não pode escolher o mesmo poder mais de uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário. Você pode sempre substituir um poder de classe por um poder geral (veja no **Capítulo 2**).

Para outros propósitos, poderes funcionam como habilidades.

USANDO HABILIDADES

A seguir estão as regras para uso de habilidades de classe. Elas também se aplicam a habilidades de raça.

AÇÃO NECESSÁRIA

A descrição da habilidade determina a ação necessária para usá-la. Caso nada esteja descrito, usar a habilidade é uma ação livre.

No caso de habilidades ativadas por decorrência de outro evento (como fazer um ataque), a habilidade só pode ser ativada uma vez por instância do evento.

A habilidade Frenesi, do bárbaro, diz que quando você usa a ação ataque, pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional com a mesma arma. Você só pode ativar Frenesi uma vez por ação de ataque.

GASTO DE PM

Quando usa uma habilidade, você gasta os PM mesmo em caso de falha. Por exemplo, se um guerreiro usa a habilidade Ataque Especial e erra o ataque, ainda assim gasta os pontos de mana.

No caso de habilidades com custo variável, o máximo de PM que você pode gastar por uso é igual ao seu nível na classe que fornece a habilidade (mas você sempre pode usar a habilidade em seu custo mínimo, mesmo que esse custo seja maior que seu nível). Para habilidades fornecidas por raça ou origem, o limite é o seu nível de personagem.

Alguns benefícios diminuem o custo em PM de uma habilidade. Nesses casos, o custo nunca pode ser reduzido para menos de 1 PM.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Para as habilidades que permitem um teste de resistência, a CD é igual a 10 + metade do nível do personagem + seu modificador num atributo. O atributo aparecerá entre parênteses na descrição da habilidade.

A habilidade Brado Assustador, do bárbaro, tem CD Car, ou seja, a CD para resistir a ela é 10 + metade do nível do personagem + seu modificador de Carisma.

HABILIDADES QUE AFETAM TESTES

Habilidades que fornecem um bônus a um teste devem sempre ser usadas *antes* de rolar o dado. Habilidades que permitem que você role novamente o dado devem sempre ser usadas *antes* de o mestre declarar se você passou ou não no teste (e você deve ficar com o segundo valor rolado, mesmo que ele seja pior que o primeiro).

A habilidade Orgulho, do nobre, que fornece um bônus para um teste, deve ser usada antes de rolar o teste. A habilidade Mestre em Arma, do guerreiro, que permite que você role novamente um ataque recém realizado, deve ser usada antes de o mestre declarar se o ataque acertou ou não.

LIMITES DE NÍVEL

Algumas habilidades são limitadas pelo seu nível. Este é sempre o nível da classe que fornece a habilidade.

A habilidade Autoconfiança, do bucaneiro, permite que você some seu bônus de Carisma na Defesa, limitado pelo seu nível. Assim, um bucaneiro de 2º nível com Car 16 (bônus +3) soma apenas +2 na Defesa. Quando subir para o 3º nível, passará a somar +3. Da mesma forma, um lutador de 4º nível usando a habilidade Voadora soma no máximo +4d6 de dano, mesmo que tenha se deslocado mais de 4 quadrados.





Aventureiros são diferentes, mas todos buscam alcançar o próximo nível

NÍVEL DE PERSONAGEM

O nível de um personagem representa sua experiência e poder — quanto mais alto, mais poderoso ele é. Conforme vivem aventuras e vencem desafios, personagens ganham pontos de experiência (XP). Acumulando certo número de pontos, sobem de nível. A tabela abaixo indica quantos pontos de experiência você deve acumular para chegar a cada nível. Personagens começam no 1º nível e com 0 XP.

BENEFÍCIOS POR NÍVEL

Quando sobe de nível, você ganha três benefícios.

Pontos de Vida e Mana. Seus PV e PM aumentam de acordo com a sua classe. Some seu modificador de Constituição aos PV que ganha por nível (mas você sempre ganha pelo menos 1 PV ao subir de nível).

Habilidades de Classe. Consulte a tabela da sua classe para saber quais habilidades você ganha.

Bônus em Perícias. Seu bônus de perícia é igual à metade do seu nível. Assim, a cada nível par (2º, 4º, 6º etc.) ele aumenta em +1. Isso representa o fato de que heróis experientes se tornam mais capazes. Você usa o número antes da barra para perícias treinadas e o número depois da barra para perícias não treinadas. Veja mais sobre isso no **Capítulo 2**.

MULTICLASSE

Quando sobe de nível, você pode escolher uma classe diferente. Essa opção é conhecida como *multiclasse* e fornece mais versatilidade, em troca de poder bruto. Por exemplo, o qareen Zaled Rayeder, um arcanista de 3º nível, encontra um propósito para seus dons mágicos selvagens na ordem de Khalmyr, o Deus da Justiça. Quando acumula 6.000 XP, em vez de se tornar um arcanista de 4º nível, ganha um nível de paladino, tornando-se um arcanista 3/paladino 1. Zaled terá as habilidades de um arcanista de 3º nível e também de um paladino de 1º nível.

Nível de personagem é igual à soma dos níveis de todas as suas classes. Zaled é um personagem de 4º nível (três de arcanista mais um de paladino). *Nível de classe* são apenas os níveis numa classe específica.

Pontos de Vida. Quando você ganha o primeiro nível em uma nova classe, ganha os PV de um nível subsequente, não do primeiro. Zaled ganha 5 PV pelo primeiro nível de paladino, não 20.

Pontos de Mana. Some os PM fornecidos por cada classe para determinar seu montante total.

Patamares de Jogo

As classificações abaixo servem para você ter uma noção da escala de poder dos personagens e não possuem efeito em jogo.

- **Iniciante (1º ao 4º nível).** Aventureiro novato, envolvido em missões locais, como proteger vilas e escoltar caravanas.
- **Veterano (5º a 10º nível).** Neste patamar, o herói presta serviços importantes a nobres e líderes de guildas.
- **Campeão (11º ao 16º nível).** Já famoso por suas façanhas, o aventureiro trabalha para reis e enfrenta grandes vilões.
- **Lenda (17º ao 20º nível).** Entre os mais poderosos de Arton, o herói lida com perigos que ameaçam todo o mundo... Ou mesmo toda a realidade!

Perícias & Proficiências. Quando você ganha o primeiro nível em uma nova classe, não ganha as perícias treinadas ou proficiências da nova classe.

Tabela 1-3: Níveis de Personagem

Nível de Personagem	Pontos de Experiência	Bônus em Perícias
1º	0	+2/+0
2º	1.000	+3/+1
3º	3.000	+3/+1
4º	6.000	+4/+2
5º	10.000	+4/+2
6º	15.000	+5/+3
7º	21.000	+7/+3
8º	28.000	+8/+4
9º	36.000	+8/+4
10º	45.000	+9/+5
11º	55.000	+9/+5
12º	66.000	+10/+6
13º	78.000	+10/+6
14º	91.000	+11/+7
15º	105.000	+13/+7
16º	120.000	+14/+8
17º	136.000	+14/+8
18º	153.000	+15/+9
19º	171.000	+15/+9
20º	190.000	+16/+10

ARCANISTA

A magia é a força mais poderosa de Arton. Está presente em todas as grandes maravilhas deste mundo, impregnada nas muralhas e torres dos maiores castelos e masmorras. Criaturas fantásticas são tocadas pela magia, armas e artefatos lendários são imbuídos de poder mágico. Mesmo assim, a magia permanece um mistério. Ninguém pode dizer que compreende totalmente esta força caprichosa, imprevisível, devastadora e deslumbrante. A magia esconde segredos infinitos, desde o truque de um ilusionista de rua até o poder de uma bola de fogo, desde o encanto para aprimorar uma espada até o segredo de cruzar dimensões.

O arcanista é o grande mestre da magia. Muitos aventureiros aprendem algum rudimento de magia, mas não têm noção de seu verdadeiro potencial e do perigo inerente a usá-la sem aprofundamento. Apenas um arcanista dedicado é capaz de dobrar a própria realidade.



Ripp. Sua magia, infelizmente, usa cabelos como matéria-prima

Este entendimento pode mexer com a mente de qualquer um. Alguns arcanistas se tornam arrogantes e distantes — como não se sentir superior possuindo poder para quebrar leis naturais? Os deuses podem comandar a Criação, mas os arcanistas conhecem as brechas no que eles criaram e sabem que nem todos os comandos divinos precisam ser seguidos. Outros arcanistas, vislumbrando algo tão maior que eles mesmos, tornam-se humildes, até mesmo niilistas. Prefeririam continuar na ignorância a ter noção do "outro lado" da realidade. Existem até mesmo arcanistas que enlouquecem na busca por poder e conhecimento.

Esta busca é constante, pois a disciplina da magia exige dedicação total. Em início de carreira, os arcanistas costumam ser fracos, frágeis, quase indefesos. Contudo, à medida que sua experiência aumenta, logo se tornam oponentes formidáveis. Em vez de serem protegidos por seus aliados, tomam para si o papel de protetores e líderes.

Nenhum arcanista é igual ao outro. Alguns encaram a magia como um conjunto de rituais e fórmulas que deve ser estudado e decorado. Outros têm forte ligação com um objeto de poder, através do qual canalizam seus feitiços. Outros ainda possuem capacidades arcanas brutas dentro de si desde o nascimento, apenas aprendendo a controlar e refinar este potencial. Seja como for, a magia nunca é banal, nunca é sutil e nunca é totalmente previsível. Mesmo em escolas mágicas como a Grande Academia Arcana professores e alunos ficam fascinados com o que veem todos os dias. Mesmo o mais simples truque exige gestos, invocações, palavras secretas e grande concentração. Mesmo o feitiço mais codificado e esmiuçado esconde facetas que podem surpreender seu usuário.

Descartando armaduras, armas e escudos em favor de robes, livros e varinhas, os arcanistas desafiam os perigos de Arton com seu intelecto, dedicação e personalidade. Abrindo mão de conhecimentos mundanos em troca de segredos obscuros, sabem pouco da vida cotidiana, mas muito sobre a natureza oculta do universo. Dedicando sua juventude ao estudo e aprimoramento, mais tarde se tornam poderosos, invencíveis ou até mesmo imortais.

Arcanistas Famosos. Gradda, Ichabod, Raven Blackmoon, Reynard, Ripp, Rufus Domat, Salini Alan, Talude, Vladislav Tpish, Vectorius, Yadallina.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um arcanista começa com 8 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível.

Pontos de Mana. 6 PM por nível.

Perícias. Misticismo (Int) e Vontade (Sab), mais 1 a sua escolha entre Conhecimento (Int), Iniciativa (Des), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

Proficiências. Nenhuma.

Habilidades de Classe

Caminho do Arcanista. A magia é um poder incrível, capaz de alterar a realidade. Esse poder tem fontes distintas e cada uma opera conforme suas próprias regras. Escolha uma das opções a seguir. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada.

• *Bruxo.* Você lança magias através de um foco, um objeto encantado como uma varinha, cajado, chapéu... Se não estiver segurando seu foco em uma das mãos, precisa fazer um teste de Misticismo sempre que lançar uma magia, com CD 20 + o custo em PM da magia. Se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim. O foco tem resistência a dano 10 e PV iguais à metade dos seus, independentemente de seu material ou forma. Se for danificado, é restaurado na próxima vez que você recuperar seus PM. Se for destruído (reduzido a 0 PV), você fica atordoado por uma rodada. Você pode reconstruir um foco destruído ou perdido com uma semana de trabalho e T$ 100. Seu atributo-chave para magias é Inteligência.

• *Feiticeiro.* Você lança magias através de um poder inato que corre em seu sangue. Escolha uma linhagem da lista na página a seguir como origem de seus poderes. Você recebe a herança básica da linhagem escolhida (veja a caixa Linhagens Sobrenaturais). Você não depende de nenhum item ou estudo, mas sua capacidade de aprender magias é limitada — você aprende uma magia nova a cada nível ímpar (3º, 5º, 7º etc.), em vez de a cada nível. Seu atributo-chave para magias é Carisma.

• *Mago.* Você lança magias através de estudo e memorização de fórmulas arcanas. Para memorizar magias, precisa estudar seu grimório por uma hora. Ao fazer isso, escolha metade das magias que conhece (por exemplo, se conhece 7 magias, escolhe 3). Essas serão suas magias memorizadas. Você só pode lançar magias memorizadas; suas outras magias não podem ser lançadas, mesmo que você tenha pontos de mana para tal. Você só pode memorizar magias uma vez por dia. Caso não consiga estudar (por não ter tempo, por ter perdido o grimório...), não poderá trocar suas magias memorizadas. Um grimório tem as mesmas estatísticas de um foco (veja acima) e pode ser reconstruído da mesma forma. Você começa com uma magia adicional (para um total de 4) e, sempre que ganha acesso a um novo círculo de magias, aprende uma magia adicional daquele círculo. Seu atributo-chave para magias é Inteligência.

Tabela 1-4: O Arcanista

Nível	Habilidades de Classe
1º	Caminho do arcanista, magias (1º círculo)
2º	Poder de arcanista
3º	Poder de arcanista
4º	Poder de arcanista
5º	Magias (2º círculo), poder de arcanista
6º	Poder de arcanista
7º	Poder de arcanista
8º	Poder de arcanista
9º	Magias (3º círculo), poder de arcanista
10º	Poder de arcanista
11º	Poder de arcanista
12º	Poder de arcanista
13º	Magias (4º círculo), poder de arcanista
14º	Poder de arcanista
15º	Poder de arcanista
16º	Poder de arcanista
17º	Magias (5º círculo), poder de arcanista
18º	Poder de arcanista
19º	Poder de arcanista
20º	Alta arcana, poder de arcanista

Magias. Você pode lançar magias arcanas de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias de um círculo maior (2º círculo no 5º nível, 3º círculo no 9º nível e assim por diante).

Você começa com três magias de 1º círculo. A cada nível, aprende uma magia de qualquer círculo que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é definido pelo seu Caminho (veja acima) e você soma o bônus do atributo-chave no seu total de PM. Veja o **Capítulo 4** para as regras de magia.

Poder de Arcanista. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

• *Arcano de Batalha.* Você soma o bônus de seu atributo-chave nas rolagens de dano para magias.

Familiares Arcanos

Um familiar é uma criatura mágica com a qual você possui um vínculo. Vocês podem se comunicar telepaticamente em alcance médio e ele obedece a suas ordens, mas ainda está limitado ao que uma criatura de sua espécie pode fazer. Um familiar funciona como um aliado. Se ele morrer, você fica atordoado por uma rodada. Você pode invocar um novo familiar com um ritual que exige um dia e T$ 100 em ingredientes.

• **Borboleta.** A CD dos testes de Vontade para resistir a suas magias aumenta em +1.

• **Cobra.** A CD dos testes de Fortitude para resistir a suas magias aumenta em +1.

• **Coruja.** Quando lança uma magia com alcance de toque, você pode pagar +1 PM para estender seu alcance para curto.

• **Corvo.** Quando faz um teste de Misticismo ou Vontade, você pode pagar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado.

• **Falcão.** Você nunca fica desprevenido.

• **Gato.** Você recebe visão no escuro e +2 em Furtividade.

• **Lagarto.** A CD dos testes de Reflexos para resistir a suas magias aumenta em +1.

• **Morcego.** Você adquire percepção às cegas em alcance curto.

• **Rato.** Você pode usar seu atributo-chave no lugar de Constituição em Fortitude.

• **Sapo.** Você soma o bônus de seu atributo-chave ao total de pontos de vida.

• *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.

• *Caldeirão do Bruxo.* Você pode criar poções, como se tivesse o poder geral Preparar Poção. Se tiver ambos, você pode criar poções de 3º círculo. *Pré-requisitos:* Bruxo, treinado em Ofício (alquimia).

• *Conhecimento Mágico.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

• *Contramágica Aprimorada.* Quando faz uma contramágica, você precisa gastar apenas PM necessários para lançar uma magia do círculo da magia que quer anular. *Pré-requisito: Dissipar Magia.*

• *Envolto em Mistério.* Sua aparência e postura assombrosas o permitem manipular e assustar pessoas ignorantes ou supersticiosas. O mestre define o que exatamente você pode fazer e quem se encaixa nessa descrição. Como regra geral, você recebe +5 em Enganação e Intimidação contra pessoas não treinadas em Conhecimento ou Misticismo.

• *Escriba Arcano.* Você pode aprender magias copiando os textos de pergaminhos e grimórios de outros magos. Aprender uma magia dessa forma exige um dia de trabalho e T$ 250 em matérias-primas por PM necessário para lançar a magia. Assim, aprender uma magia de 3º círculo (6 PM) exige 6 dias de trabalho e o gasto de T$ 1.500. *Pré-requisitos:* Mago, treinado em Conhecimento.

• *Especialista em Escola.* Escolha uma escola de magia. A CD para resistir a suas magias dessa escola aumenta em +2.

• *Familiar.* Você possui um animal de estimação mágico. Veja o quadro para detalhes.

• *Fluxo de Mana.* Você pode manter dois efeitos sustentados ativos simultaneamente com apenas uma ação livre, pagando o custo de cada efeito separadamente. *Pré-requisito:* 10º nível de arcanista.

• *Foco Vital.* Se você estiver segurando seu foco e ele tiver pelo menos 1 ponto de vida, qualquer dano que você sofrer que fosse levá-lo a 0 ou menos PV é transferido para o foco. *Pré-requisito:* Bruxo.

• *Herança Avançada.* Você recebe a herança avançada de sua linhagem sobrenatural. *Pré-requisitos:* Feiticeiro, 6º nível de arcanista.

• *Herança Aprimorada.* Você recebe a herança aprimorada de sua linhagem sobrenatural. *Pré-requisitos:* Herança Avançada, 11º nível de arcanista.

• *Magia Pungente.* Quando lança uma magia, você pode pagar 1 PM para aumentar em +2 a CD para resistir a ela.

• *Mestre em Escola.* Escolha uma escola de magia com a qual possua Especialista em Escola. O custo para lançar magias dessa escola diminui em –2 PM. *Pré-requisitos:* Especialista em Escola, 8º nível de arcanista.

• *Poder Mágico.* Você recebe +1 ponto de mana por nível de arcanista. Quando sobe de nível, os PM que recebe por este poder aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher este poder no 4º nível, recebe 4 PM. Quando subir para o 5º nível, recebe +1 PM e assim por diante. Você pode escolher este poder uma segunda vez, para um total de +2 PM por nível.

• *Raio Arcano.* Você pode gastar uma ação padrão para disparar um raio num alvo em alcance curto

que causa 1d6 pontos de dano de essência. O alvo pode fazer um teste de Reflexos (CD atributo-chave) para reduzir o dano à metade. Você pode gastar PM quando lança um raio arcano, aumentando o dano em +1d6 para cada PM gasto.

• *Raio Elemental.* Quando usa Raio Arcano, você pode pagar 1 PM para que ele cause dano de um tipo de energia a sua escolha, entre ácido, eletricidade, fogo, frio ou trevas. Se o alvo falhar no teste de Reflexos, sofre um efeito adicional, de acordo com o tipo de energia. *Ácido:* vulnerável por uma rodada. *Eletricidade:* ofuscado por uma rodada. *Fogo:* fica em chamas. *Frio:* lento por uma rodada. *Trevas:* não pode ser curado por uma rodada. *Pré-requisito:* Raio Arcano.

• *Raio Poderoso.* O dado de dano do seu Raio Arcano aumenta para d8 e o alcance dele aumenta para longo. *Pré-requisito:* Raio Arcano.

• *Teórico Arcano.* O custo total de cada aprimoramento diferente de magias arcanas diminui em 1 PM (mínimo 1 PM). *Pré-requisito:* 6º nível de arcanista.

• *Tinta do Mago.* Você pode criar pergaminhos, como se tivesse o poder Escrever Pergaminho. Se tiver ambos, seu custo para criar pergaminhos é reduzido à metade. *Pré-requisitos:* Mago, treinado em Conhecimento.

Alta Arcana. No 20º nível, seu domínio das artes arcanas é total. O custo em PM de suas magias arcanas, incluindo aprimoramentos, é reduzido à metade (após aplicar quaisquer outros efeitos que reduzam custo).

LINHAGENS SOBRENATURAIS

O poder de um feiticeiro vem de seu sangue — mais precisamente, do sangue de um antepassado sobrenatural, como um dragão ou uma fada. Além da capacidade de lançar magias, o feiticeiro herda desse antepassado uma fração de seu poder natural, que ele pode desenvolver ao longo de sua vida. Ao escolher o caminho do feiticeiro, escolha uma linhagem da lista a seguir. Você recebe a herança básica de sua linhagem e pode desenvolver as demais através de poderes de arcanista.



LINHAGEM DRACÔNICA

Um de seus antepassados foi um majestoso dragão.

• *Básica.* Escolha um tipo de dano entre ácido, eletricidade, fogo e frio. Você recebe resistência ao tipo escolhido igual ao seu modificador de Carisma e soma este mesmo valor em seus pontos de vida.

• *Avançada.* Suas magias que causam dano do tipo escolhido custam –1 PM e causam +1 ponto de dano por dado.

• *Aprimorada.* Sua resistência ao tipo escolhido se torna o dobro de seu modificador de Carisma. Assim como os dragões, você se inspira na destruição causada pelo seu poder. Sempre que reduz um ou mais inimigos a 0 PV ou menos com uma magia do tipo escolhido, você recebe uma quantidade de PM temporários igual ao círculo da magia.

LINHAGEM FEÉRICA

Seu sangue foi tocado pelas fadas.

• *Básica.* Você se torna treinado em Enganação e aprende uma magia de 1º círculo de encantamento ou ilusão, arcana ou divina, a sua escolha.

• *Avançada.* A CD para resistir a suas magias de encantamento e ilusão aumenta em +1 e suas magias dessas escolas custam –1 PM.

• *Aprimorada.* Você recebe +4 em Carisma. Se uma criatura passar no teste de resistência contra uma magia de encantamento ou ilusão lançada por você, você perde este bônus até o final da cena.

LINHAGEM RUBRA

Seu sangue foi corrompido pela Tormenta.

• *Básica.* Você recebe um poder da Tormenta. Quando adquire um poder da Tormenta, você pode aplicar a penalidade em Carisma a outro atributo. Sua relação com a invasão aberrante lhe permite sacrificar partes específicas de seu ser.

• *Avançada.* Escolha uma magia para cada poder da Tormenta que você possui. Essas magias custam –2 PM. Sempre que recebe um novo poder da Tormenta, você pode escolher uma nova magia. Este poder conta como um poder da Tormenta.

• *Aprimorada.* Você recebe +4 PM para cada poder da Tormenta que tiver. Este poder conta como um poder da Tormenta.

BÁRBARO

Arton não é civilizado. Mesmo com reinos, grandes cidades e política intrincada, este mundo possui vastas extensões de terra não mapeadas, onde nenhum nobre, soldado ou autoridade jamais pisou. Em grandes florestas escuras, em vastas cordilheiras aterrorizantes, em pradarias indomadas e ilhas remotas, Arton é governado pela força, pela selvageria, pela coragem e pela honra. É o território dos bárbaros.

O bárbaro é um herói primitivo que ignora ou descarta as frivolidades da civilização. Um combatente terrível, o bárbaro luta por instinto, confiando menos em técnica do que em puro frenesi de batalha. Em momentos de grande perigo, ou apenas frente a algo que desperte seu ódio, o bárbaro é tomado por uma fúria guerreira, ficando cego para tudo que não seja o combate e sendo imbuído de força e resistência animalescas.

Bárbaros não se sentem confortáveis com todas as restrições da civilização. As paredes altas de um castelo parecem prisões, as ruas lotadas das cidades parecem labirintos fedorentos. Seu conhecimento é adquirido em forma de histórias e lições passadas oralmente por seus ancestrais, ou aprendido com observação do mundo natural.

Podem ser apenas brutamontes monossilábicos, sem talento para nada além da violência. Contudo, também podem ser expoentes de culturas tão ricas e sábias quanto a "civilização", bravos que rejeitam fingimentos e mentiras em favor da honestidade e simplicidade dos ermos. E mesmo aqueles que mal sabem falar muitas vezes são dotados de uma ingenuidade e bondade tocantes, tendo crescido num mundo em que família e amigos valem mais que ouro.



Klunc, o bárbaro. Lutará por presunto e por seus amigos, nesta ordem

As Montanhas Uivantes produzem bárbaros do gelo, acostumados a condições adversas, que bebem leite de mamute e seguem um código de honra estrito. Os Ermos Púrpuras produzem bárbaros das florestas, um povo ancestral e independente que se viu cada vez mais acuado enquanto suas terras foram roubadas por forasteiros. As Montanhas Sanguinárias produzem bárbaros que enfrentam monstros desde a infância e muitas vezes criam vínculos com essas criaturas, tratando com naturalidade feras que amedrontam outros heróis. Também há bárbaros em todas as regiões ermas e remotas, além de habitantes das cidades que rejeitam a civilização e se entregam à selvageria, tornando-se bárbaros por escolha própria.

Bárbaros não costumam usar armaduras pesadas e empunham armas rústicas e brutais, como tacapes e machados. Contudo, o que os define não é seu equipamento, mas seu anseio pela liberdade. Sua sede de sangue é enorme, mas sua lealdade é maior ainda. Livre de amarras, feroz, digno, honesto e forte, o bárbaro simboliza o passado selvagem e inspirador de Arton.

Bárbaros Famosos. Alenn Toren Greenfeld, Andilla Dente-de-Ferro, Klunc, Galo Louco.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um bárbaro começa com 24 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 6 PV (+ mod. Con) por nível.

Pontos de Mana. 3 PM por nível.

Perícias. Fortitude (Con) e Luta (For), mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Sobrevivência (Sab) e Vontade (Sab).

Proficiências. Armas marciais e escudos.

Habilidades de Classe

Fúria. Você pode gastar 2 PM para invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate. Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). A cada cinco níveis, pode gastar +2 PM para aumentar os bônus em +1.

A Fúria termina se, ao fim da rodada, você não tiver atacado nem sido alvo de um ataque, habilidade ou magia hostil.

Poder de Bárbaro. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

Tabela 1-5: O Bárbaro

Nível	Habilidades de Classe
1º	Fúria +2
2º	Poder de bárbaro
3º	Instinto selvagem +1, poder de bárbaro
4º	Poder de bárbaro
5º	Poder de bárbaro, resistência a dano 2
6º	Fúria +3, poder de bárbaro
7º	Poder de bárbaro
8º	Poder de bárbaro, resistência a dano 4
9º	Instinto selvagem +2, poder de bárbaro
10º	Poder de bárbaro
11º	Fúria +4, poder de bárbaro, resistência a dano 6
12º	Poder de bárbaro
13º	Poder de bárbaro
14º	Poder de bárbaro, resistência a dano 8
15º	Instinto selvagem +3, poder de bárbaro
16º	Fúria +5, poder de bárbaro
17º	Poder de bárbaro, resistência a dano 10
18º	Poder de bárbaro
19º	Poder de bárbaro
20º	Fúria titânica, poder de bárbaro

- *Alma de Bronze.* Quando entra em fúria, você recebe uma quantidade de pontos de vida temporários igual a metade do seu nível + mod. Força.
- *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.
- *Brado Assustador.* Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para soltar um berro feroz. Todos os inimigos em alcance curto devem fazer um teste de Vontade (CD Car). Um inimigo que falhe fica abalado até o fim da cena. Um inimigo que passe se torna imune a esta habilidade até o fim do dia. *Pré-requisito:* treinado em Intimidação.
- *Crítico Brutal.* Seu multiplicador de crítico com ataques corpo a corpo aumenta em +1. Por exemplo, se fizer um crítico com um machado de batalha, seu multiplicador será x4, em vez de x3. *Pré-requisito:* 6º nível de bárbaro.
- *Destruidor.* Se estiver usando uma arma corpo a corpo de duas mãos, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 em rolagens de dano. *Pré-requisito:* For 13.

Animais Totêmicos

A seguir está uma lista de animais venerados por tribos bárbaras de Arton.

• **Coruja.** A sábia coruja guia seus discípulos. Você pode lançar *Orientação*.

• **Corvo.** Um seguidor do corvo enxerga além do véu. Você pode lançar *Visão Mística*.

• **Falcão.** Sempre atento, o falcão permite que você lance *Detectar Ameaças*.

• **Grifo.** O mais veloz dos animais, o grifo permite que você lance *Primor Atlético*.

• **Lobo.** O lobo é feroz e letal. Você pode lançar *Concentração de Combate*.

• **Raposa.** A sagaz raposa nunca está onde se espera. Você pode lançar *Imagem Espelhada*.

• **Tartaruga.** A tartaruga protege os seus. Você pode lançar *Armadura Arcana*.

• **Urso.** O vigoroso urso permite que você lance *Vitalidade Fantasma*.

• *Espírito Inquebrável.* Enquanto está em fúria, você não fica inconsciente por estar com 0 ou menos pontos de vida (você ainda morre se chegar em um valor negativo igual à metade de seus PV máximos). *Pré-requisito:* Alma de Bronze.

• *Esquiva Sobrenatural.* Seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica surpreendido.

• *Força Indomável.* Você pode gastar 1 PM para somar seu nível em um teste de Força ou Atletismo. Você pode usar esta habilidade depois de rolar o dado, mas deve usá-la antes de o mestre dizer se você passou ou não.

• *Frenesi.* Se estiver em fúria e usar a ação ataque para fazer um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque adicional.

• *Fúria da Savana.* Seu deslocamento aumenta em +3m. Quando usa Fúria, você aplica o bônus em ataque e dano também a armas de arremesso.

• *Fúria Raivosa.* Se sua fúria for terminar por você não ter atacado nem sido alvo de um ataque, habilidade ou magia, você pode pagar 1 PM para continuar em fúria nesta rodada. Se você atacar ou for atacado na rodada seguinte, sua fúria continua normalmente.

• *Golpe Poderoso.* Ao acertar um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para aumentar o dano do ataque em mais um dado do mesmo tipo (por exemplo, com um montante, causa 3d6; com um machado de guerra, causa 2d12).

• *Ímpeto.* Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.

• *Investida Imprudente.* Quando faz uma investida, você pode aumentar sua penalidade em Defesa pela investida para –5 para receber um bônus de +1d8 na rolagem de dano deste ataque.

• *Pele de Aço.* O bônus de Pele de Ferro aumenta para +5. *Pré-requisitos:* Pele de Ferro, 8º nível de bárbaro.

• *Pele de Ferro.* Você recebe +2 na Defesa, mas apenas se não estiver usando armadura pesada.

• *Sangue dos Inimigos.* Enquanto está em fúria, quando faz um acerto crítico ou reduz um inimigo a 0 PV, você recebe um bônus cumulativo de +1 em testes de ataque e rolagens de dano, limitado pelo seu nível, até o fim da cena.

• *Superstição.* Você odeia magia, o que faz com que seja mais resistente a ela. Você recebe +5 em testes de resistência contra magias.

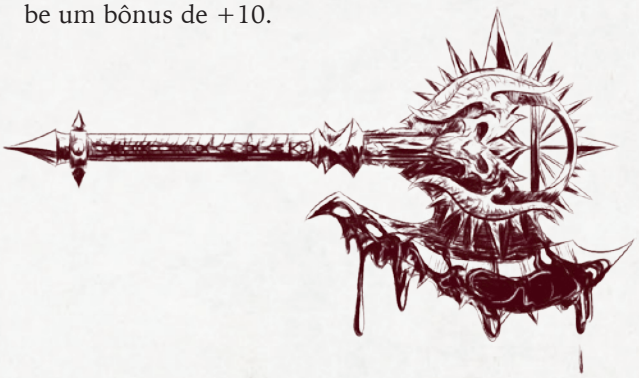
• *Totem Espiritual.* Você soma seu bônus de Sabedoria no seu total de pontos de mana. Escolha um animal totêmico (veja o quadro). Você pode lançar uma magia definida pelo animal escolhido. *Pré-requisitos:* Sab 13, 4º nível de bárbaro.

• *Vigor Primal.* Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para recuperar 1d12 pontos de vida. Para cada 2 PM extras que você gastar, cura +1d12 PV (pode gastar 3 PM para recuperar 2d12 PV, 5 PM para recuperar 3d12 PV e assim por diante).

Instinto Selvagem. No 3º nível, você recebe +1 em Percepção e Reflexos. A cada seis níveis, esse bônus aumenta em +1.

Resistência a Dano. A partir do 5º nível, graças a seu vigor e força de vontade, você ignora parte de seus ferimentos. Você recebe resistência a dano 2 (todo dano que sofre é reduzido em 2). A cada três níveis, sua RD aumenta em 2, até um máximo de RD 10 no 17º nível.

Fúria Titânica. No 20º nível, o bônus que você recebe nos testes de ataque e rolagens de dano quando usa Fúria é dobrado. Por exemplo, se gastar 8 PM, em vez de um bônus de +5, recebe um bônus de +10.



BARDO

Num mundo de heróis, contar histórias épicas também é um ato de heroísmo. Os grandes menestréis não são apenas músicos ou poetas: são malandros que dominam as ruas e as cortes, sábios que possuem conhecimento obscuro sobre os mais variados assuntos, diplomatas que transformam inimigos jurados em companheiros leais após uma noite na taverna, arautos que inspiram seus aliados a grandes feitos no campo de batalha. Sua intimidade com a música é tão grande que através dela lançam magias. São versados em muitas habilidades, embora não sejam mestres em nenhuma. São os bardos.

Bardos são contadores de histórias e músicos errantes que acompanham grupos de aventureiros em missões para depois narrar suas façanhas. Contudo, seu papel vai muito além disto. Enquanto muitos heróis se especializam em uma só área, os bardos são versáteis, pessoas do mundo, confortáveis ao lado de reis e de mendigos. Muitas vezes são a "face" do grupo, tomando a frente em negociações e sabendo usar palavras doces quando outros prefeririam apelar para as armas. Bardos têm amigos, inimigos, conhecidos, amantes e rivais em cada cidade e aldeia. Conhecem um fato importante sobre cada artefato misterioso. Tocam a música certa para inflamar as almas de seus companheiros a cada combate.

Sendo em seu âmago artistas, os bardos costumam ser muito emotivos e entusiasmados, com personalidades fortes e maneiras únicas de encarar a vida. Alguns demonstram alegria incessante, vendo o lado positivo em tudo e sorrindo mesmo frente aos piores perigos. Outros são intensos, amargurados, românticos e apaixonados, sempre tomados por algum amor impossível ou uma memória melancólica. Outros ainda só querem se divertir, parecendo loucos em seu frenesi de acrobacias, imitações, piadas e absurdos. Outros são sedutores cínicos. Outros são tudo isto, mudando de personalidade como quem muda de camisa!

Embora a maioria dos bardos utilize a música para canalizar sua magia e inspirar seus aliados, quase qualquer tipo de arte pode tomar este papel. Alguns bardos dançam, outros declamam poesia. Outros ainda apenas fazem discursos grandiosos ou mesmo se exibem em grandes demonstrações acrobáticas com armas. Alguns bardos mais parecem embaixadores sérios e pomposos, outros lembram cavaleiros aristocráticos saídos de alguma história. O importante é que a arte do bardo venha de suas emoções e toque os corações dos demais aventureiros.

De fato, o estereótipo do "menestrel que acompanha o grupo" muitas vezes é só uma fachada ou nem mesmo se aplica. Alguns bardos fingem ser só contadores de histórias enquanto estão em alguma missão secreta. Outros querem ser os heróis de suas próprias histórias!

Seja como for, o bardo é um herói que costuma atrair outras pessoas para si. Sua simpatia, magnetismo e capacidade de ajudar os outros fazem com que nunca esteja sozinho na masmorra ou na taverna. E quem acredita que ele é um mero bobo da corte logo pode se ver com um inimigo poderoso que tem contatos em todos os reinos.

Bardos Famosos. Luigi Sortudo, Kadeen, Niele, Senomar.



Senomar. Música para inspirar os heróis com rebeldia e estilo

Características de Classe

Pontos de Vida. Um bardo começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Pontos de Mana. 4 PM por nível.

Perícias. Atuação (Car) e Reflexos (Des) mais 6 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Investigação (Int), Jogatina (Car), Ladinagem (Des), Luta (For), Misticismo (Int), Nobreza (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Religião (Sab) e Vontade (Sab).

Proficiências. Armas marciais.

Habilidades de Classe

Inspiração. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para inspirar as pessoas com sua música (ou outro tipo de arte, como dança). Você e todos os seus aliados em alcance curto ganham +1 em testes de perícia até o fim da cena. A cada quatro níveis, pode gastar +2 PM para aumentar o bônus em +1.

Magias. Escolha três escolas de magia. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você pode lançar magias arcanas de 1º círculo que pertençam a essas escolas. À medida que sobe de nível, pode lançar magias de círculos maiores (2º círculo no 6º nível, 3º círculo no 10º nível e 4º círculo no 14º nível).

Você começa com duas magias de 1º círculo. A cada nível par (2º, 4º etc.), aprende uma magia de qualquer círculo e escola que possa lançar. Você pode lançar magias vestindo armaduras leves sem precisar de testes de Misticismo.

Seu atributo-chave para lançar magias é Carisma e você soma seu bônus de Carisma no seu total de PM. Veja o **Capítulo 4** para as regras de magia.

Poder de Bardo. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Arte Mágica.* Enquanto você estiver sob efeito de sua habilidade Inspiração, a CD para resistir a suas magias de bardo aumenta em +2.
- *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.
- *Aumentar Repertório.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Elas devem pertencer às escolas que você sabe usar, mas podem ser arcanas ou divinas. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.
- *Canção Assustadora.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para forçar todas as criaturas a sua escolha em alcance curto a fazer um teste de Vontade (CD Car). Uma criatura que falhe fica abalada até o fim da cena. Uma criatura que passe se torna imune a esta habilidade até o fim do dia.
- *Dança das Lâminas.* Quando você lança uma magia com execução de uma ação padrão, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo como uma ação livre. *Pré-requisitos:* Esgrima Mágica, 10º nível de bardo.
- *Esgrima Mágica.* Sua arte mescla esgrima e magia, transformando dança em golpes. Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, você pode substituir testes de Luta por testes de Atuação, mas apenas se estiver empunhando armas leves ou de uma mão.
- *Estrelato.* Suas apresentações o tornaram famoso, fazendo com que você seja reconhecido e bem tratado por aqueles que apreciam a arte. Por outro lado, pode ser difícil passar despercebido, especialmente em grandes cidades. Quando usa Atuação para impressionar plateia, o bônus recebido em perícias baseadas em Carisma aumenta para +5. *Pré-requisito:* 6º nível de bardo.
- *Fascinar.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para fascinar uma criatura a sua escolha em alcance curto. Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade da criatura. Se você passar, ela fica fascinada enquanto você se concentrar (uma ação padrão por rodada). Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia.
- *Fascinar em Massa.* Quando usa Fascinar, você pode gastar 2 PM extras. Se fizer isso, afeta todas as criaturas a sua escolha em alcance curto (você faz um único teste de Atuação, oposto pelo teste de Vontade de cada criatura). *Pré-requisito:* Fascinar.
- *Golpe Elemental.* Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que você acertar um ataque corpo a corpo pode gastar 1 PM para causar 1d6 de dano adicional de ácido, eletricidade, fogo ou frio, a sua escolha. Para cada quatro níveis que possua, pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d6. *Pré-requisito:* Golpe Mágico.
- *Golpe Mágico.* Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que você acertar um ataque corpo a corpo em um inimigo, recebe 2 PM temporários. A cada cena, você pode ganhar um máximo de PM temporários igual ao seu nível. PM temporários desaparecem no final da cena. *Pré-requisito*: Esgrima Mágica.

• *Inspiração Marcial.* Quando você usa Inspiração, você e seus aliados aplicam o bônus recebido em rolagens de dano (além de testes de perícia).

• *Lendas e Histórias.* Você possui um acervo mental de relatos, canções e folclore, sendo um arquivo vivo de assuntos gerais. Além de outros benefícios a critério do mestre, você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de Conhecimento, Misticismo, Nobreza ou Religião para informação, identificar criaturas ou identificar itens mágicos. *Pré-requisito:* Int 13.

• *Manipular.* Você pode gastar 1 PM para forçar uma criatura que esteja fascinada a fazer um teste de Vontade (CD Car). Se a criatura falhar, sofre o efeito da magia *Enfeitiçar* até o fim da cena. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia. Usar esta habilidade não conta como uma ameaça à criatura fascinada. *Pré-requisito:* Fascinar.

• *Manipular em Massa.* Quando usa Manipular, você pode gastar 2 PM extras. Se fizer isso, afeta todas as criaturas a sua escolha em alcance curto. *Pré-requisitos:* Fascinar em Massa, Manipular, 10º nível de bardo.

• *Melodia Curativa.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para gerar um efeito curativo. Você e todos os seus aliados em alcance curto recuperam 1d6 PV. Para cada 2 PM extras que você gastar, cura +1d6 PV (ou seja, pode gastar 3 PM para recuperar 2d6 PV, 5 PM para recuperar 3d6 PV e assim por diante).

• *Melodia Restauradora.* Quando você usa Melodia Curativa, pode gastar 2 PM extras. Se fizer isso, escolha uma das condições a seguir: abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, esmorecido, exausto, fatigado, frustrado ou surdo. Você remove a condição escolhida de quaisquer aliados a sua escolha afetados pela Melodia Curativa. *Pré-requisito:* Melodia Curativa.

• *Mestre dos Sussurros.* Você é dissimulador, atento para rumores e ótimo em espalhar fofocas. Quando faz um teste de Investigação para obter informação ou um teste de Enganação para intriga, você rola dois dados e usa o melhor resultado. Além disso, você pode fazer estes testes em ambientes sociais (taverna, festival, baile na corte...) sem custo e na metade do tempo. *Pré-requisitos:* Car 13, treinado em Enganação e Investigação.

• *Paródia.* Uma vez por rodada, quando vê alguém lançando uma magia em alcance médio, você pode pagar 1 PM e fazer um teste de Atuação (CD 15 + custo em PM da magia). Se passar, até o final de seu próximo turno você pode lançar essa magia como se a conhecesse.

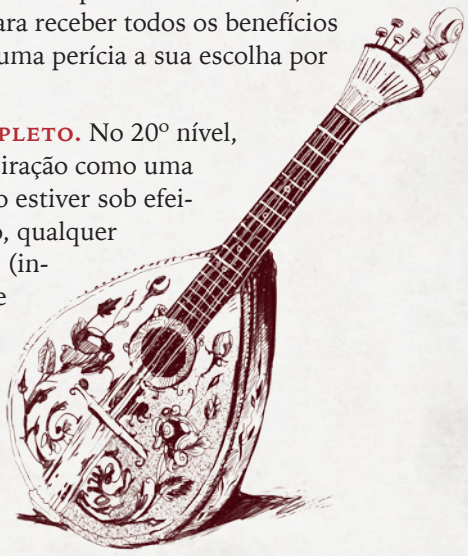
Tabela 1-6: O Bardo

Nível	Habilidades de Classe
1º	Inspiração +1, magias (1º círculo)
2º	Poder de bardo, versatilidade
3º	Poder de bardo
4º	Poder de bardo
5º	Inspiração +2, poder de bardo
6º	Magias (2º círculo), poder de bardo
7º	Poder de bardo
8º	Poder de bardo
9º	Inspiração +3, poder de bardo
10º	Magias (3º círculo), poder de bardo
11º	Poder de bardo
12º	Poder de bardo
13º	Inspiração +4, poder de bardo
14º	Magias (4º círculo), poder de bardo
15º	Poder de bardo
16º	Poder de bardo
17º	Inspiração +5, poder de bardo
18º	Poder de bardo
19º	Poder de bardo
20º	Artista completo, poder de bardo

• *Prestidigitação.* Quando faz uma ação padrão qualquer, você pode aproveitar seus gestos para lançar uma magia de ilusão. Faça um teste de Atuação (CD 15 + custo em PM da magia). Se passar, você lança a magia como uma ação livre. Se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim.

Versatilidade. A partir do 2º nível, você pode gastar 1 PM para receber todos os benefícios de ser treinado em uma perícia a sua escolha por um teste.

Artista Completo. No 20º nível, você pode usar Inspiração como uma ação livre. Enquanto estiver sob efeito de sua Inspiração, qualquer habilidade de bardo (incluindo magias) que você usar tem seu custo em PM reduzido pela metade (após aplicar quaisquer outras habilidades que reduzam o custo).



BUCANEIRO

Os mares e rios são alguns dos terrenos mais selvagens e misteriosos de Arton. Sua vastidão esconde ilhas inexploradas, civilizações submersas, tempestades, dragões... E bucaneiros.

Bucaneiros são aventureiros que singram as águas deste mundo, sempre metidos em missões, batalhas, buscas, patrulhas ou a simples luta pela sobrevivência. Muitos são verdadeiros piratas, fora da lei vivendo numa sociedade com suas próprias regras, em desafio aos reinos do continente. Esta irmandade é brutal, mas também pode parecer utópica: capitães piratas são eleitos por sua tripulação e podem ser removidos caso sejam tiranos. Piratas aceitam todo tipo de pessoas rejeitadas pelo "mundo seco" e podem ser a única família que resta a alguns párias. O preço desta aceitação é uma vida de crime, perseguindo e roubando navios mercantes.

Contudo, muitos bucaneiros seguem o caminho oposto: servindo na marinha de reinos poderosos, são marujos e capitães trabalhando para as grandes autoridades do mundo. Muitos combateram de qualquer um dos lados da guerra contra os minotauros ou defenderam o Reinado contra a Supremacia Purista. Vários destes marinheiros militares também são caçadores de piratas, empreendendo sua própria guerra particular contra os saqueadores dos mares.

Entre estes dois extremos estão os corsários: bucaneiros que recebem permissão especial de alguns reinos para atacar e roubar navios de reinos inimigos. São "piratas legalizados", aproveitando a liberdade dos fora da lei e contando com o respaldo das autoridades. Contudo, muitas vezes são odiados por ambos.

Vários bucaneiros, principalmente aqueles que operam nos grandes rios do continente, são meros contrabandistas e mercadores, interessados em levar suas mercadorias de um lado a outro enquanto se esquivam de monstros aquáticos. Muitos destes se especializam em levar refugiados, prisioneiros foragidos, espiões e aventureiros até locais seguros, fazendo o bem pelo preço certo.

Numa tripulação, lealdade é tudo. Assim, muitos bucaneiros se sentem perfeitamente em casa num grupo de aventureiros, mesmo em terra firme. Bucaneiros sabem que dependem de seus aliados — não têm preguiça para fazer sua parte do trabalho, não são egoístas com as riquezas conquistadas e protegem os companheiros com a própria vida se for necessário. Ser bucaneiro é mais do que viajar e lutar num navio: é um estilo de vida, uma maneira de encarar os perigos de Arton com versatilidade, rebeldia e esperteza.



Nargom. Capitão pirata falastrão e (muito) fugaz

Bucaneiros também não se apegam a regras e leis antiquadas. Nos mares, a única lei obrigatória é a da lealdade. Eles lutam sujo, usam armas proibidas no mundo seco e, durante um naufrágio inevitável, não tentam afundar com o barco.

Bucaneiros Famosos. Nargom, James K., Izzy Tarante, John-de-Sangue.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um bucaneiro começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Pontos de Mana. 3 PM por nível.

Perícias. Luta (For) ou Pontaria (Des), Reflexos (Des), mais 4 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Enganação (Car), Fortitude (Con), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Jogatina (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pilotagem (Des) e Pontaria (Des).

Proficiências. Armas marciais.

Habilidades de Classe

Audácia. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para receber um bônus igual ao seu modificador de Carisma no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

Insolência. Você soma seu bônus de Carisma na Defesa, limitado pelo seu nível. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imóvel ou usando armadura pesada.

Evasão. A partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imóvel ou usando armadura pesada.

Poder de Bucaneiro. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

• *Amigos no Porto.* Quando chega em uma comunidade portuária, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de Carisma (CD 10). Se passar, encontra um amigo para o qual pode pedir um favor (veja a perícia Diplomacia) ou que pode ajudá-lo como um aliado por uma cena. *Pré-requisito:* Car 13, 6º nível de bucaneiro.

• *Aparar.* Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para apará-lo. Faça um teste de ataque. Se o resultado do seu teste for maior que o do oponente, você evita o ataque. Você só pode usar este poder se estiver usando uma arma leve ou ágil. *Pré-requisito:* Esgrimista.

• *Abusar dos Fracos.* Quando ataca uma criatura sob efeito de uma condição de medo, seu dano aumenta em um passo. *Pré-requisito:* Flagelo dos Mares.

• *Apostador.* Você pode gastar um dia para encontrar e participar de uma mesa de wyrt ou outro jogo de azar. Escolha um valor e faça um teste de Jogatina contra a CD correspondente: T$ 100 (CD 15), T$ 250 (CD 20), T$ 500 (CD 25), T$ 1.000 (CD 30), T$ 2.500 (CD 35) e assim por diante. Se passar, você ganha o valor escolhido (ou um item ou favor equivalente, a critério do mestre). Se falhar, você perde esse mesmo valor. A critério do mestre, o lugar onde você está pode impossibilitar o uso deste poder ou limitá-lo a uma vez por semana ou mês. *Pré-requisito:* treinado em Jogatina.

• *Ataque Acrobático.* Quando se aproxima de um inimigo com uma pirueta ou pulo (em termos de jogo, usando Acrobacia ou Atletismo para se mover) e o ataca no mesmo turno, você recebe +2 em seu teste de ataque e na rolagem de dano.

• *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.

• *Aventureiro Ávido.* Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional. *Pré-requisito:* 14º nível de bucaneiro.

Tabela 1-7: O Bucaneiro

Nível	Habilidades de Classe
1º	Audácia, insolência
2º	Evasão, poder de bucaneiro
3º	Esquiva sagaz +1, poder de bucaneiro
4º	Poder de bucaneiro
5º	Panache, poder de bucaneiro
6º	Poder de bucaneiro
7º	Esquiva sagaz +2, poder de bucaneiro
8º	Poder de bucaneiro
9º	Poder de bucaneiro
10º	Evasão aprimorada, poder de bucaneiro
11º	Esquiva sagaz +3, poder de bucaneiro
12º	Poder de bucaneiro
13º	Poder de bucaneiro
14º	Poder de bucaneiro
15º	Esquiva sagaz +4, poder de bucaneiro
16º	Poder de bucaneiro
17º	Poder de bucaneiro
18º	Poder de bucaneiro
19º	Esquiva sagaz +5, poder de bucaneiro
20º	Poder de bucaneiro, sorte de Nimb

Bravatas

Audazes e imprudentes, bucaneiros têm o costume da bravata — a promessa pública de realizar uma façanha, às vezes atrelada a uma restrição, como "Navegarei até Galrasia com um barco furado!". Todas as Bravatas compartilham as regras a seguir.

• Uma Bravata deve envolver um desafio real. Em termos de jogo, deve ser uma ação com ND igual ou maior que o nível do bucaneiro.

• Você só pode ter uma Bravata de cada tipo ativa por vez. Caso falhe em uma Bravata ou desista dela, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.

• Quando você cumpre uma Bravata, recebe um benefício que dura até o fim da aventura. De acordo com o mestre, caso isso aconteça perto do fim da aventura, o benefício pode se estender até a próxima.

• *Bravata Audaz.* Você jura fazer uma façanha específica, como roubar o tesouro de Sckhar ou ganhar um beijo do príncipe e da princesa até o fim do baile. Se cumprir a bravata, seu limite máximo de PM aumenta em +2d6 até o fim da aventura.

• *Bravata Imprudente.* Na primeira rodada de um combate, você pode jurar derrotar seus inimigos com uma restrição a sua escolha, como lutar com uma mão nas costas, de guarda aberta (em termos de jogo, desprevenido), de olhos vendados (cego) etc. Uma restrição só é válida se prejudicá-lo (por exemplo, lutar com uma mão nas costas só vale como restrição se você luta com duas armas). O mestre tem a palavra final sobre a validade de uma restrição. Você sofre a penalidade durante todo o combate, mas, se vencer, recebe +2 nos testes de ataque e na margem de ameaça até o fim da aventura.

• *En Garde.* Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para assumir postura de luta. Até o fim da cena, se estiver usando uma arma leve ou ágil, você recebe +2 na Defesa e na margem de ameaça. *Pré-requisito:* Esgrimista.

• *Esgrimista.* Quando usa uma arma leve ou ágil, você soma seu bônus de Inteligência nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito:* Int 13.

• *Flagelo dos Mares.* Você aprende e pode lançar *Amedrontar* (atributo-chave Carisma). Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua capacidade de inspirar medo em seus inimigos. *Pré-requisito:* treinado em Intimidação.

• *Folião.* Você tem facilidade em criar amizades durante festas, de noitadas em tavernas a bailes na corte. O mestre define exatamente o que você pode fazer com este poder. Como regra geral, a atitude de todas as pessoas em relação a você durante uma festa melhora em uma categoria. *Pré-requisito:* Car 13.

• *Grudar o Cano.* Quando faz um ataque à distância com uma arma de fogo contra um oponente em alcance corpo a corpo, você não sofre a penalidade de –5 no teste de ataque e aumenta seu dano em um passo. *Pré-requisito:* treinado em Luta, Pistoleiro.

• *Pernas do Mar.* Você está acostumado à superfície oscilante do convés. Você recebe +2 em Acrobacia e Atletismo e não fica desprevenido quando está se equilibrando ou escalando.

• *Pistoleiro.* Você recebe proficiência com armas de fogo e +2 nas rolagens de dano com estas armas.

• *Presença Paralisante.* Você soma seu bônus de Carisma em Iniciativa. *Pré-requisito:* Car 13.

• *Ripostar.* Quando usa a habilidade aparar e evita o ataque, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, pode fazer um ataque corpo a corpo imediato contra o inimigo que o atacou (se ele estiver em alcance). *Pré-requisito:* Aparar, 12º nível de bucaneiro.

• *Touché.* Quando se aproxima de um inimigo e o ataca com uma arma leve ou ágil no mesmo turno, você pode gastar 2 PM para aumentar seu dano em um passo e receber +5 na margem de ameaça. *Pré-requisito:* Esgrimista, 10º nível de bucaneiro.

Esquiva Sagaz. No 3º nível, você recebe +1 na Defesa. Esse bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imóvel ou usando armadura pesada.

Panache. A partir do 5º nível, sempre que faz um acerto crítico em combate ou reduz um inimigo a 0 PV, você recupera 1 PM.

Evasão Aprimorada. A partir do 10º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar e sofre apenas metade do dano se falhar. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imóvel ou usando armadura pesada.

Sorte de Nimb. No 20º nível, o bucaneiro está acostumado a encarar os piores desafios e rir na cara deles — pois sabe que tem a sorte ao seu lado. Você pode gastar 5 PM para rolar novamente um teste recém realizado. Qualquer resultado 11 ou mais na segunda rolagem será considerado um 20 natural.

CAÇADOR

Monstros estão em toda parte. As pessoas de Arton podem tentar fugir deles, o que raramente dá certo. Podem rezar para que os deuses as protejam ou pagar para que aventureiros cuidem do problema. Ou podem caçá-los.

O caçador é mais que um mateiro ou rastreador. É um especialista em sobrevivência nos terrenos mais selvagens e inóspitos, capaz de obter alimento e achar abrigo em qualquer lugar. É alguém que estuda, persegue e mata sua presa com paciência e astúcia. Mesmo que não pareça um sábio tradicional, o caçador é uma verdadeira enciclopédia de conhecimentos sobre os ermos. Sabe diferenciar veneno de comida, sabe evitar o território de animais mortíferos ou emboscá-los, sabe manter um grupo inteiro vivo longe da civilização.

O estereótipo do caçador traja armadura de couro e usa arco e flecha. Realmente, equipamento leve se presta para andar silenciosamente nos ermos e armas de ataque à distância são ótimas para emboscadas. Contudo, caçadores são tão variados quanto a natureza. Podem ser furtivos, furiosos ou até mesmo covardes, dependendo de armadilhas e fugas para sobreviver.

Muitos caçadores são verdadeiros inimigos dos monstros e criaturas que perseguem. Empreendem uma cruzada pessoal contra feras que ameaçam pessoas inocentes ou tentam se vingar da espécie que matou sua família e amigos. Outros caçadores, contudo, respeitam e até admiram os monstros que matam. Sabem seu lugar no ciclo natural de morte e nascimento, tentam consumir todas as partes da presa abatida e chegam a prestar homenagens a ela.

Nem todos os caçadores perseguem monstros ou animais selvagens. Muitos caçam as mais letais presas: humanos, elfos, anões e outros povos civilizados. São caça-recompensas, justiceiros ou detetives a serviço de grandes cidades e reinos. Muitos caçadores experientes servem aos grandes exércitos de Arton, atuando como batedores e infiltrando-se em território inimigo para eliminar alvos importantes. Outros caçadores escolhem um caminho menos sangrento: em vez de matar, preservam a vida, guiando grupos de heróis ou de aristocratas por territórios que seriam intransponíveis sem eles.

A maioria dos caçadores se sente mais em casa nos ermos do que nas cidades. Acostumam-se com o som dos animais e do vento entre as folhas em vez do burburinho constante das multidões. Tendem a ser solitários e excêntricos, até mesmo sinistros ou ameaçadores. Às vezes rejeitam os povos inteligentes a ponto de formar grandes amizades com animais, acreditando que são muito mais honestos e dignos que qualquer bípede. Outros caçadores, contudo, aproveitam todo o conforto que a civilização tem a oferecer antes de embarcar numa nova jornada pelos ermos. Muitas vezes logo precisam de uma nova missão porque já gastaram todo seu dinheiro na taverna!

Existem caçadores que passam a vida inteira numa única região que conhecem intimamente, mas o típico caçador aventureiro é um explorador nato. Curioso, inquieto e audaz, este caçador gostaria de ver cada canto de Arton, descobrir os segredos dentro de cada floresta, nadar em cada rio ou lago. E, para ele, as paisagens deslumbrantes e o cheiro da mata são grandes tesouros por si só.

Caçadores Famosos. Crânio Negro, Ellisa Thorn, Enver, Fren, Matteo, Maryx Corta-Sangue.



Enver. Alguém precisa acabar com esses goblinoides malditos!

Tabela 1-8: O Caçador

Nível	Habilidades de Classe
1º	Marca da presa +1d4, rastreador
2º	Poder de caçador
3º	Explorador, poder de caçador
4º	Poder de caçador
5º	Caminho do explorador, marca da presa +1d8, poder de caçador
6º	Poder de caçador
7º	Explorador, poder de caçador
8º	Poder de caçador
9º	Marca da presa +1d12, poder de caçador
10º	Poder de caçador
11º	Explorador, poder de caçador
12º	Poder de caçador
13º	Marca da presa +2d8, poder de caçador
14º	Poder de caçador
15º	Explorador, poder de caçador
16º	Poder de caçador
17º	Marca da presa +2d10, poder de caçador
18º	Poder de caçador
19º	Explorador, poder de caçador
20º	Mestre caçador, poder de caçador

Características de Classe

Pontos de Vida. Um caçador começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Pontos de Mana. 4 PM por nível.

Perícias. Luta (For) ou Pontaria (Des), Sobrevivência (Sab), mais 6 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Fortitude (Con), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Investigação (Int), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

Proficiências. Armas marciais e escudos.

Habilidades de Classe

Marca da Presa. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, você recebe +1d4 nas rolagens de dano contra essa criatura. A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o bônus de dano (veja a tabela da classe).

Rastreador. Você recebe +2 em Sobrevivência. Além disso, pode se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia sem sofrer penalidades no teste de Sobrevivência.

Poder de Caçador. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe uma habilidade da lista a seguir.

- *Ambidestria.* Se estiver usando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação ataque, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre uma penalidade de –2 em ambos os testes de ataque. *Pré-requisito:* Des 15.
- *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.
- *Armadilha: Arataca.* A vítima sofre 2d6 pontos de dano de perfuração e fica agarrada. Uma criatura agarrada pode escapar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD Sab).
- *Armadilha: Espinhos.* A vítima sofre 6d6 pontos de dano de perfuração. Um teste de Reflexos (CD Sab) reduz o dano à metade.
- *Armadilha: Laço.* A vítima deve fazer um teste de Reflexos (CD Sab). Se passar, fica caída. Se falhar, fica agarrada. Uma criatura agarrada pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD Sab).
- *Armadilha: Rede.* Todas as criaturas na área devem fazer um teste de Reflexos (CD Sab) para não ficarem enredadas. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD 25). Além disso, a área ocupada pela rede é considerada terreno difícil.
- *Arqueiro.* Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma seu bônus de Sabedoria nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito:* Sab 13.
- *Bote.* Se estiver empunhando duas armas e fizer uma investida, você pode pagar 1 PM para fazer um ataque adicional com sua arma secundária. *Pré-requisito:* Ambidestria, 6º nível de caçador.
- *Camuflagem.* Você pode gastar 2 PM para usar a perícia Furtividade para se esconder mesmo sem cobertura disponível.
- *Companheiro Animal.* Você recebe um companheiro animal. Veja o quadro na página 62. *Pré-requisito:* treinado em Adestramento.
- *Chuva de Lâminas.* Quando usa Ambidestria, você pode pagar 2 PM para fazer um ataque adicional

com sua arma primária. *Pré-requisito:* Des 19, Ambidestria, 12º nível de caçador.

• *Emboscar.* Você pode gastar 2 PM para realizar uma ação padrão adicional em seu turno. Você só pode usar este poder na primeira rodada de um combate. *Pré-requisito:* treinado em Furtividade.

• *Empatia Selvagem.* Você pode se comunicar com animais através de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento com animais para mudar atitude e pedir favores (veja Diplomacia, na página 117).

• *Elo com a Natureza.* Você soma seu bônus de Sabedoria em seu total de pontos de mana, e aprende e pode lançar *Caminhos da Natureza* (atributo-chave Sabedoria). *Pré-requisito:* Sab 13, 3º nível de caçador.

• *Escaramuça.* Quando se move 6m ou mais, você recebe +2 em Defesa e Reflexos e +1d8 nas rolagens de dano de ataques corpo a corpo e à distância em alcance curto até o início de seu próximo turno. Você não pode usar esta habilidade se estiver vestindo armadura pesada. *Pré-requisito:* Des 15, 6º nível de caçador.

• *Escaramuça Superior.* Quando usa Escaramuça, seus bônus aumentam para +5 em Defesa e Reflexos e +1d12 em rolagens de dano. *Pré-requisito:* Escaramuça, 12º nível de caçador.

• *Ervas Curativas.* Você pode gastar uma ação completa e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Sabedoria) para aplicar ervas que curam ou desintoxicam em você ou num aliado adjacente. Para cada PM que gastar, cura 2d6 PV. Você pode diminuir a cura em 2d6 para remover qualquer condição envenenado afetando o alvo.

• *Espreitar.* Quando usa a habilidade Marca da Presa, você recebe um bônus de +1 em testes de perícia contra a criatura marcada. Esse bônus aumenta em +1 para cada PM adicional gasto na habilidade e também dobra com a habilidade Inimigo.

• *Ímpeto.* Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.

• *Inimigo de (Criatura).* Escolha um tipo de criatura entre animal, construto, espírito, monstro ou morto-vivo, ou duas raças humanoides (por exemplo, orcs e gnolls, ou elfos e qareen). Quando você usa a habilidade Marca da Presa contra uma criatura do tipo ou da raça escolhida, dobra os dados de bônus no dano. O nome desta habilidade varia de acordo com o tipo de criatura escolhida (Inimigo de Monstros, Inimigo de Mortos-Vivos etc.). Você pode escolher este poder outras vezes para inimigos diferentes.

Armadilhas

Alguns poderes do caçador são Armadilhas. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

• Preparar uma armadilha gasta uma ação completa e 3 PM.

• Uma armadilha afeta uma área de 3m de lado adjacente a você e é acionada pela primeira criatura que entrar na área.

• Uma criatura que o veja preparando a armadilha saberá que ela está lá. Uma criatura que não o veja preparando a armadilha pode encontrá-la se gastar uma ação padrão procurando e passar em um teste de Investigação (CD Sab).

Você não precisa de nenhum item para criar a armadilha, pois usa materiais naturais, como galhos e cipós. Porém, precisa estar em um ambiente propício, como uma floresta, um beco repleto de entulhos etc.

• *Olho do Falcão.* Você pode usar a habilidade Marca da Presa em criaturas em alcance longo.

• *Ponto Fraco.* Quando usa a habilidade Marca da Presa, seus ataques contra a criatura marcada recebem +2 na margem de ameaça. Esse bônus dobra com a habilidade Inimigo.

Explorador. No 3º nível, escolha um tipo de terreno entre aquático, ártico, colina, deserto, floresta, montanha, pântano, planície, subterrâneo ou urbano. A partir do 11º nível, você também pode escolher área de Tormenta. Quando estiver no tipo de terreno escolhido, você soma seu bônus de Sabedoria (mínimo +1) na Defesa e nos testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência. A cada quatro níveis, escolha outro tipo de terreno para receber o bônus ou aumente o bônus em um tipo de terreno já escolhido em +2.

Caminho do Explorador. No 5º nível, você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento e a CD para rastrear você aumenta em +10. Esta habilidade só funciona em terrenos nos quais você tenha a habilidade Explorador.

Mestre Caçador. No 20º nível, você pode usar a habilidade Marca da Presa como uma ação livre. Além disso, quando usa a habilidade, pode gastar +5 PM para aumentar sua margem de ameaça contra a criatura em +2. Se você reduz uma criatura contra a qual usou Marca da Presa a 0 pontos de vida, recupera 5 PM.

CAVALEIRO

Desde que a civilização se estabeleceu em Arton, sempre houve a necessidade de combater ameaças e defender os inocentes. Antes que grandes escolas de magia formassem arcanos poderosos, antes que exércitos permanentes guardassem as fronteiras, antes mesmo que grupos de aventureiros fossem comuns, havia um tipo de herói que tomou para si a missão de travar esta luta incessante. Eles usavam as mais avançadas ferramentas disponíveis: cavalos, espadas, armaduras. Para se manter leais, faziam juramentos e se organizavam em ordens. Assim se formou a nobre tradição dos cavaleiros.

O cavaleiro é parte de uma longa história de heroísmo. Às vezes considerados antiquados ou até anacrônicos, estes combatentes têm os mesmos ideais e usam as mesmas táticas que seus predecessores desenvolveram séculos atrás. Muitas vezes são formais e grandiosos, até mesmo arrogantes, pois carregam a responsabilidade de honrar muitas gerações de cavalaria.

Cavaleiros costumam estar ligados à nobreza. Em sua forma mais básica, são pequenos nobres que fazem juramentos para proteger a ordem social existente. Portam o título *sir* e têm um posto acima do povo comum. Isto não significa opressão ou tirania — nos lugares mais tradicionais de Arton, os nobres têm o dever de ir à guerra e defender os plebeus, fazendo por merecer seus privilégios. Existem cavaleiros ligados apenas a um reino ou feudo, mas outros fazem parte de ordens específicas. Seja como for, cavaleiros não escondem suas lealdades: ostentam o brasão de seu senhor ou o símbolo de sua ordem com orgulho em seu escudo ou estandarte.

Ninguém pode simplesmente decidir ser um cavaleiro. O processo de treinamento em geral envolve ser escudeiro de um cavaleiro mais experiente. O candidato então é sagrado por um nobre ou um cavaleiro mais antigo, através de uma cerimônia rápida que envolve algum tipo de promessa de fazer o bem e permanecer honrado. Contudo, muitos cavaleiros não dão grande importância a estes juramentos e usam seu título e suas armas para roubar, matar e dominar com mais facilidade. Algumas ordens de cavalaria estão infestadas de nobres que só desejam o título, sem nunca merecê-lo. Mesmo assim, todo cavaleiro espera ser tratado como um igual por outro cavaleiro, ainda que sejam inimi-



Orion Drake. Nem dor, nem medo ou mutilação podem deter o cavaleiro da Luz

gos. Uma luta entre dois cavaleiros é um duelo com regras e certa pompa, não uma simples briga entre brutamontes de armadura.

Cavaleiros podem se achar superiores, mas o verdadeiro ideal da cavalaria envolve humildade e serviço. O cavaleiro deve estar sempre disponível para cumprir as ordens de seu senhor ou aceitar pedidos de ajuda dos indefesos. Na verdade, alguns dos melhores cavaleiros do mundo têm origem pobre ou são naturais de reinos sem grande tradição de cavalaria.

A Ordem da Luz, em Bielefeld, é a mais notória ordem de cavalaria do mundo conhecido, mas qualquer reino possui pelo menos uma ordem obscura ou uma família de cavaleiros. O ímpeto de trajar armadura pesada, empunhar a espada e cavalgar em direção à aventura sempre existirá em toda parte.

Cavaleiros Famosos. Alenn Toren Greenfeld, Bernard Branalon, Brigandine, Orion Drake, Pelvas.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um cavaleiro começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Pontos de Mana. 3 PM por nível.

Perícias. Fortitude (Con) e Luta (For), mais 2 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Nobreza (Int), Percepção (Sab) e Vontade (Sab).

Proficiências. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

Código de Honra. Cavaleiros distinguem-se de meros combatentes por seguir um código de conduta. Fazem isto para mostrar que estão acima dos mercenários e bandoleiros que infestam os campos de batalha. Você não pode atacar um oponente pelas costas (em termos de jogo, não pode se beneficiar do bônus de flanquear), caído, desprevenido ou incapaz de lutar. Se violar o código, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia. Rebaixar-se ao nível dos covardes e desesperados abala a autoconfiança que eleva o cavaleiro.

Baluarte. Você pode gastar 1 PM para receber +2 na Defesa e nos testes de resistência até o início do seu próximo turno. A cada quatro níveis, pode gastar +1 PM para aumentar o bônus em +2.

Tabela 1-9: O Cavaleiro

Nível	Habilidades de Classe
1º	Baluarte +2, código de honra
2º	Duelo, poder de cavaleiro
3º	Poder de cavaleiro
4º	Poder de cavaleiro
5º	Caminho do cavaleiro, baluarte +4, poder de cavaleiro
6º	Poder de cavaleiro
7º	Baluarte (aliados adjacentes), poder de cavaleiro
8º	Poder de cavaleiro
9º	Baluarte +6, poder de cavaleiro
10º	Poder de cavaleiro
11º	Poder de cavaleiro, resoluto
12º	Poder de cavaleiro
13º	Baluarte +8, poder de cavaleiro
14º	Poder de cavaleiro
15º	Baluarte (aliados em alcance curto), poder de cavaleiro
16º	Poder de cavaleiro
17º	Baluarte +10, poder de cavaleiro
18º	Poder de cavaleiro
19º	Poder de cavaleiro
20º	Bravura final, poder de cavaleiro

A partir do 7º nível, quando usa esta habilidade, você pode gastar 2 PM adicionais para fornecer o mesmo bônus a todos os aliados adjacentes. Por exemplo, pode gastar 4 PM ao todo para receber +4 na Defesa e nos testes de resistência e fornecer este mesmo bônus a eles. A partir do 15º nível, você pode gastar 5 PM adicionais para fornecer o mesmo bônus a todos os aliados em alcance curto.

Duelo. A partir do 2º nível, você pode gastar 2 PM para escolher um inimigo em alcance curto e receber +1 em testes de ataque e rolagens de dano contra ele até o fim da cena. Se atacar outro inimigo, o bônus termina. Para cada 2 PM extras que você gastar, o bônus aumenta em +1.

Poder de Cavaleiro. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

• *Armadura da Honra.* No início de cada cena, você recebe uma quantidade de pontos de vida temporários igual a 5 + seu bônus de Carisma. Os PV temporários duram até o final da cena.

Posturas de Combate

Alguns poderes do cavaleiro são Posturas de Combate. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

• Assumir uma postura gasta uma ação de movimento e 2 PM.

• Os efeitos de uma postura duram até o final da cena, a menos que sua descrição diga o contrário.

• Você não pode assumir mais de uma postura ao mesmo tempo.

• *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.

• *Autoridade Feudal.* Você possui autoridade sobre pessoas comuns (qualquer pessoa sem um título de nobreza ou uma posição numa igreja reconhecida pelo Reinado). Você pode gastar 2 PM para conclamar o povo a realizar uma tarefa para você. Em termos de jogo, passa automaticamente em um teste de perícia com CD máxima igual ao seu nível +5. O tempo necessário para conclamar o povo é o tempo do uso da perícia em questão. Esta habilidade só pode ser usada em locais onde sua posição carregue alguma influência (a critério do mestre). *Pré-requisito:* 6º nível de cavaleiro.

• *Desprezar os Covardes.* Você sofre apenas metade do dano por ataques sofridos enquanto está desprevenido ou flanqueado.

• *Escudeiro.* Você recebe os serviços de um escudeiro, um aliado especial que cuida de seu equipamento. Suas armas recebem um bônus de +1 em rolagens de dano e sua armadura concede +1 em Defesa. Além disso, você pode pagar 1 PM para receber ajuda do escudeiro em combate. Você recebe uma ação de movimento que pode usar para se levantar, sacar um item ou trazer sua montaria. O escudeiro não conta em seu limite de aliados. Caso ele morra, você pode treinar outro com um mês de trabalho.

• *Especialização em Armadura.* Se estiver usando armadura pesada, você recebe resistência a dano 5 (cumulativa com a RD fornecida por Bastião). *Pré-requisito:* 12º nível de cavaleiro.

• *Estandarte.* Sua flâmula torna-se célebre, um símbolo de inspiração para seus aliados. No início de cada cena, você e todos os aliados que possam ver seu estandarte recebem um número de PM temporários igual ao seu bônus de Carisma (mínimo 1). PM temporários desaparecem no final da cena. *Pré-requisito:* Título, 14º nível de cavaleiro.

• *Etiqueta.* Você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de Diplomacia ou Nobreza.

• *Investida Destruidora.* Quando faz a ação investida, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, causa +2d8 pontos de dano. Você deve usar esta habilidade antes de rolar o ataque.

• *Montaria Corajosa.* Sua montaria concede +1d6 em rolagens de dano corpo a corpo (cumulativo com qualquer bônus que ela já forneça como aliado). *Pré-requisito:* Montaria.

• *Pajem.* Você recebe os serviços de um pajem, um aliado especial que o auxilia em pequenos afazeres. Você recebe +2 em Diplomacia por estar sempre aprumado e sua recuperação de PV e PM aumenta em +1 por nível por ter sempre um acampamento bem preparado. O pajem pode executar pequenas tarefas, como entregar mensagens e comprar itens, e não conta em seu limite de aliados. Caso ele morra, você pode treinar outro com uma semana de trabalho.

• *Postura de Combate: Aríete Implacável.* Ao assumir esta postura, você aumenta o bônus de ataque em investidas em +2. Para cada 2 PM adicionais que gastar quando assumir a postura, aumenta o bônus de ataque em +2. Além disso, se fizer uma investida contra um objeto, causa dano dobrado. Você precisa se deslocar todos os turnos para manter esta postura ativa.

• *Postura de Combate: Castigo de Ferro.* Esta postura só funciona se você estiver adjacente a um ou mais aliados. Sempre que um aliado adjacente sofrer um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque na criatura que o atacou.

• *Postura de Combate: Foco de Batalha.* Sempre que um inimigo causar dano em você, você recebe 1 PM temporário. Pontos de mana temporários desaparecem no final da cena.

• *Postura de Combate: Provocação Petulante.* Enquanto esta postura estiver ativa, todos os inimigos que iniciarem seus turnos dentro de seu alcance curto devem fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falharem, devem atacar você nessa rodada.

• *Postura de Combate: Muralha Intransponível.* Para assumir esta postura você precisa estar empunhando um escudo. Você recebe +1 na Defesa. Para cada 2 PM adicionais que gastar quando assumir a postura, aumenta esse bônus em +1. Além disso, soma esse bônus em testes de Reflexos e, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, não sofre nenhum dano se passar.

Enquanto mantiver esta postura, seu deslocamento é reduzido para 3m.

• *Postura de Combate: Torre Inabalável.* Você assume uma postura defensiva que o torna imune a qualquer tentativa de tirá-lo do lugar, de forma mundana ou mágica. Enquanto mantiver a postura, você não pode se deslocar, mas recebe um bônus na Defesa igual a seu bônus de Constituição e pode substituir testes de Reflexos e Vontade por testes de Fortitude.

• *Solidez.* Se estiver usando um escudo, você aplica o bônus na Defesa recebido pelo escudo em testes de resistência.

• *Torre Armada.* Quando um inimigo erra um ataque contra você, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, recebe +5 em rolagens de dano contra esse inimigo até o fim de seu próximo turno.

• *Título.* Você adquire um título de nobreza. Converse com o mestre para definir os benefícios exatos de seu título. Como regra geral, você recebe 10 TO por nível de cavaleiro no início de cada aventura (rendimentos dos impostos) ou a ajuda de um aliado (um membro de sua corte). *Pré-requisito:* Autoridade Feudal, 10º nível de cavaleiro.

Caminho do Cavaleiro. No 5º nível, escolha entre Bastião ou Montaria.

• *Bastião.* Se estiver usando armadura pesada, você recebe resistência a dano 5 (cumulativa com a RD fornecida por Especialização em Armadura).

• *Montaria.* Você recebe um cavalo de guerra com o qual possui +5 em testes de Adestramento e Cavalgar. Ele fornece os benefícios de um aliado iniciante de seu tipo. No 11º nível, passa a fornecer os benefícios de um aliado veterano e, no 17º nível, de um aliado mestre. De acordo com o mestre, você pode receber outro tipo de montaria. Veja a lista de aliados no **Capítulo 8: Recompensas**. Caso a montaria morra, você pode comprar outra pelo preço normal e treiná-la para receber os benefícios deste poder com uma semana de trabalho.

Resoluto. A partir do 11º nível, você pode gastar 1 PM para refazer um teste de resistência contra uma condição (como abalado, paralisado etc.) que o esteja afetando. O segundo teste recebe um bônus de +5 e, se você passar, cancela o efeito. Você só pode usar esta habilidade uma vez por efeito.

Bravura Final. No 20º nível, sua virtude vence a morte. Se for reduzido a 0 ou menos PV, você pode continuar consciente e agindo normalmente. Se fizer isso, deve gastar 5 PM no início de cada um de seus turnos. Caso contrário, cai inconsciente ou morto, conforme seus PV atuais.

As Ordens de Cavalaria de Arton

Ordens de cavalaria são organizações hierárquicas, criadas para unir indivíduos dispostos a viver e morrer em nome de sua retidão. Sob os ideais da honra, tornam seus integrantes mais fortes. Pétreos, eu diria. Cavaleiros e suas ordens são parte integral de Arton. É difícil imaginar como seria a história do mundo sem considerar o papel exercido por essas instituições.

A primeira dessas organizações que vem à mente é a Ordem da Luz, com suas linhagens ancestrais e seus enormes castelos em Bielefeld. Liderados por Sir Alenn Toren Greenfeld, os Cavaleiros da Luz carregam seus estandartes em nome da honra, da justiça e da tradição. As normas de conduta da instituição servem de modelo a cidadãos do Reinado que buscam se comportar de forma correta não só por sua história, mas também por seu papel em conflitos como a batalha contra a Tormenta e a Guerra Artoniana.

A Ordem da Luz é irmã da Ordem de Khalmyr e ambas foram fundadas por dois amigos e companheiros de batalhas. Porém, as semelhanças param por aí. Escondida nos confins das Montanhas Lannestull, a Ordem de Khalmyr possui tradição monástica — seus membros não se importam com títulos ou honrarias, apenas em seguir os mandamentos do Deus da Justiça. Os irmãos da ordem são os cavaleiros mais puros de Arton... Ou tolos congelados num tempo em que a vida era mais simples.

Entre essas duas, há uma miríade de ordens menores espalhadas pelo Reinado e além. Algumas preocupam-se com a segurança de um feudo ou reino específico; outras, em manter sua estirpe.

É bom lembrar que nem tudo é pureza: ordem traz poder, poder traz glória e a glória leva à corrupção. Alguns veem os Cavaleiros do Corvo como um exemplo desta degradação. Apesar de terem tido papel fundamental na derrota da Tormenta em Tamu-ra, estes renegados da Ordem da Luz usam métodos questionáveis e são vistos com profunda desconfiança pelos tradicionalistas.

Ordens de cavalaria são irmandades baseadas em honra e ideais. Cada uma é como uma família estendida, um reino próprio. Mas pertencer a uma delas não depende de nascimento — é uma recompensa que só os merecedores conquistam.

— Sete Notas, moreau do gato, bardo

CLÉRIGO

Nada acontece em Arton sem o toque dos deuses. Quase todos os grandes momentos da história artoniana encontram reflexo em algum conflito ou estratagema divino: desde a Revolta dos Três até a queda de Lenórienn, a ascensão do Paladino e o surgimento da Flecha de Fogo, deuses transformam o destino do mundo. Os grandes representantes dos deuses na terra, seus arautos e servos em suas tramas celestiais, são os clérigos.

Clérigos são sacerdotes cuja devoção é tão poderosa que os torna capazes de realizar milagres. De início são pequenas bênçãos, curas e pragas. Mas, à medida que um clérigo se torna mais experiente e digno, seus poderes se tornam assunto de lendas. Clérigos veteranos podem invocar anjos e demônios, comandar os elementos e até mesmo erguer os mortos.

Apenas uma minoria de sacerdotes chega a desenvolver mesmo os mais singelos milagres. Em geral, o pároco ou madre de uma aldeia será apenas um líder espiritual, sem nenhum poder transcendente. O verdadeiro clérigo aventureiro é um escolhido dos deuses, alguém especial mesmo num mundo cheio de criaturas fantásticas e acontecimentos inacreditáveis. Afinal, ter a capacidade de curar ou ferir com um toque é ter domínio sobre a vida e a morte.



Vanessa Drake. Clériga e controversa heroína da luta contra a Tormenta

A aparência e os maneirismos dos clérigos são extremamente variados. O clérigo "padrão" é devotado a divindades como Valkaria, a Deusa da Humanidade; Khalmyr, o Deus da Justiça, ou Lena, a Deusa da Vida. São sacerdotes confiáveis e benevolentes que têm entre suas atribuições celebrar batismos, casamentos, funerais e outros ritos do cotidiano. Contudo, clérigos de deuses mais exóticos como Tenebra, a Deusa das Trevas; Arsenal, o Deus da Guerra, ou Aharadak, o Deus da Tormenta, são estranhos, sinistros e ameaçadores. Seus ritos são misteriosos e poucos plebeus desejam sua bênção. Um clérigo de Marah pode passar a vida ajudando órfãos carentes, enquanto um clérigo de Sszzaas pode liderar um culto obscuro que realiza sacrifícios!

Embora muitos clérigos tenham seu rebanho e comandem um templo, a maioria dos clérigos aventureiros não tem residência fixa. Eles viajam em missões sagradas, sendo os agentes terrenos da vontade divina e combatendo servos de deuses inimigos. Alguns nem mesmo estão inseridos numa hierarquia eclesiástica: são profetas que atingiram a iluminação sozinhos e não respondem a nenhuma autoridade além do próprio deus. A relação entre padroeiros e devotos não é sempre de subserviência total — muitas vezes os deuses são desafiados e até vencidos.

Além de realizar milagres, clérigos são treinados no uso de armaduras e escudos. A vocação divina raramente é pacífica ou tranquila. Sempre há fiéis a proteger, inimigos da fé e hereges a serem combatidos. E mesmo as missões mais mundanas e banais podem esconder algum desígnio no infinito plano das divindades.

Clérigos Famosos. Artorius, Aurora, Gwen, Khorr'benn An-ug'atz, Mestre Arsenal, Nichaela, Vanessa Drake.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um clérigo começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Pontos de Mana. 5 PM por nível.

Perícias. Religião (Sab) e Vontade (Sab), mais 2 a sua escolha entre Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Luta (For), Misticismo (Int), Nobreza (Int), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

Proficiências. Armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

Devoto. Você se torna devoto de um deus maior. Você deve obedecer às Obrigações & Restrições de seu deus, mas, em troca, ganha os Poderes Concedidos dele. Veja a lista de deuses na página 97.

Como alternativa, você pode cultuar o Panteão como um todo. Não recebe nenhum Poder Concedido, mas sua única Obrigação & Restrição é não usar armas cortantes ou perfurantes (porque essas derramam sangue, algo que clérigos do Panteão consideram proibido).

O nome desta habilidade varia de acordo com a divindade escolhida: Devoto de Azgher, Devoto de Thyatis... ou Devoto dos Deuses, se escolher cultuar o Panteão como um todo.

Magias. Você pode lançar magias divinas de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias de um círculo maior (2º círculo no 5º nível, 3º círculo no 9º nível e assim por diante).

Você começa com três magias de 1º círculo. A cada nível, aprende uma magia de qualquer círculo que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é Sabedoria e você soma seu bônus de Sabedoria no seu total de PM. Veja o **Capítulo 4** para as regras de magia.

Poder de Clérigo. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

• *Abençoar Arma.* Você se torna proficiente na arma preferida de sua divindade. Se estiver empunhando essa arma, pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para infundi-la com poder divino. Até o final da cena, a arma emite luz dourada ou púrpura (como uma tocha) e você pode usar seu modificador de Sabedoria em testes de ataque e rolagens de dano com ela (em vez do modificador padrão). Além disso, o dano da arma aumenta em um passo e ela é considerada mágica para propósitos de resistência a dano.

• *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.

• *Autoridade Eclesiástica.* Você possui uma posição formal em uma igreja reconhecida pelos outros membros de sua fé. Os efeitos deste poder variam de acordo com a igreja e o deus — clérigos de Khalmyr, por exemplo, possuem autoridade como juízes no Reinado — e ficam a cargo do mestre. Como regra geral, você recebe +5 em testes de Diplomacia ou Intimidação com devotos de sua divindade e paga metade do preço de itens alquímicos, poções e serviços em templos de sua divindade. *Pré-requisitos:* 5º nível de clérigo, devoto de um deus maior.

• *Canalizar Energia Positiva/Negativa.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para liberar uma onda de energia positiva ou negativa (de acordo com sua divindade) que afeta todas as criaturas em alcance curto. Energia positiva cura 1d6 pontos de dano em criaturas vivas a sua escolha e causa 1d6 pontos de

Tabela 1-10: O Clérigo

Nível	Habilidades de Classe
1º	Devoto, magias (1º círculo)
2º	Poder de clérigo
3º	Poder de clérigo
4º	Poder de clérigo
5º	Magias (2º círculo), poder de clérigo
6º	Poder de clérigo
7º	Poder de clérigo
8º	Poder de clérigo
9º	Magias (3º círculo), poder de clérigo
10º	Poder de clérigo
11º	Poder de clérigo
12º	Poder de clérigo
13º	Magias (4º círculo), poder de clérigo
14º	Poder de clérigo
15º	Poder de clérigo
16º	Poder de clérigo
17º	Magias (5º círculo), poder de clérigo
18º	Poder de clérigo
19º	Poder de clérigo
20º	Mão da divindade, poder de clérigo

Missas

Alguns poderes do clérigo são Missas. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

• Rezar uma Missa exige uma hora e o gasto de materiais especiais (como velas, incensos, água benta...) no valor de T$ 25.

• Uma Missa afeta um número máximo de pessoas igual a 1 + seu bônus de Sabedoria. Todas as pessoas precisam estar presentes durante toda a Missa.

• Os efeitos de uma Missa duram um dia. Uma mesma criatura só pode receber os benefícios de uma Missa por vez.

dano de luz em mortos-vivos. Energia negativa tem o efeito inverso — causa dano de trevas em criaturas vivas a sua escolha e cura mortos-vivos. Uma criatura que sofra dano tem direito a um teste de Vontade (CD Car) para reduzi-lo à metade. Para cada 2 PM extras que você gastar, a cura ou dano aumenta em +1d6 PV (ou seja, pode gastar 3 PM para curar 2d6 PV, 5 PM para curar 3d6 PV e assim por diante).

• *Canalizar Amplo*. Quando você usa a habilidade Canalizar Energia, pode gastar +2 PM para aumentar o alcance dela para longo. *Pré-requisito:* Canalizar Energia Positiva ou Negativa.

• *Comunhão Vital*. Quando lança uma magia que cure uma criatura, você pode pagar +2 PM para que outra criatura em alcance curto (incluindo você mesmo) recupere uma quantidade de pontos de vida igual à metade dos PV da cura original.

• *Conhecimento Mágico*. Você aprende duas magias divinas de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

• *Expulsar/Comandar Mortos-Vivos*. Você pode usar uma ação padrão e 3 PM para expulsar (se sua divindade canaliza energia positiva) ou comandar (se canaliza energia negativa) todos os mortos-vivos em alcance curto. Mortos-vivos expulsos ficam apavorados por 1d6 rodadas. Mortos-vivos comandados ficam sob suas ordens; entretanto, o nível somado de mortos-vivos sob seu comando a qualquer momento não pode exceder o seu próprio nível. Dar uma ordem a mortos-vivos sob seu comando é uma ação de movimento. Mortos-vivos têm direito a um teste de Vontade (CD Car) para evitar qualquer destes efeitos. *Pré-requisito:* Canalizar Energia Positiva ou Negativa.

• *Liturgia Mágica*. Você pode gastar uma ação de movimento para executar uma breve liturgia de sua fé. Se fizer isso, a CD para resistir à sua próxima magia divina (desde que lançada até o final de seu próximo turno) aumenta em +2.

• *Magia Sagrada/Profana*. Quando lança uma magia divina que causa dano, você pode gastar +1 PM. Se fizer isso, muda o tipo de dano da magia para luz ou trevas (de acordo com a sua divindade).

• *Mestre Celebrante*. O número de pessoas que você afeta com uma missa aumenta em dez vezes e os benefícios que elas recebem dobram. *Pré-requisito:* qualquer poder de Missa, 12º nível de clérigo.

• *Missa: Bênção da Vida*. Você abençoa os presentes com energia positiva. Os participantes recebem pontos de vida temporários em um valor igual ao seu nível + seu bônus de Sabedoria.

• *Missa: Chamado às Armas*. Sua prece fortalece o espírito de luta. Os participantes recebem +1 em testes de ataque e rolagens de dano.

• *Missa: Elevação do Espírito*. Você inflama a determinação dos ouvintes. Os participantes recebem pontos de mana temporários em um valor igual ao seu bônus de Sabedoria.

• *Missa: Escudo Divino*. Sua fé protege os ouvintes. Os participantes recebem +1 em Defesa e testes de resistência.

• *Missa: Superar as Limitações*. Você encoraja os ouvintes a superar suas próprias habilidades. Cada participante recebe +1d6 num único teste a sua escolha.

• *Prece de Combate*. Quando lança uma magia divina com tempo de conjuração de uma ação padrão em si mesmo, você pode gastar +2 PM para lançá-la como uma ação de movimento.

• *Símbolo Sagrado Abençoado*. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer uma prece e energizar seu símbolo sagrado até o fim da cena. Um símbolo sagrado energizado emite uma luz dourada ou prateada (se sua divindade canaliza energia positiva) ou púrpura ou avermelhada (se canaliza energia negativa) que ilumina como uma tocha. Enquanto você estiver empunhando um símbolo sagrado energizado, o custo em PM para lançar suas magias divinas diminui em 1.

Mão da Divindade. No 20º nível, você pode gastar uma ação completa e 15 PM para canalizar a energia de seu deus. Ao fazer isso, você lança três magias divinas quaisquer (de qualquer círculo, incluindo magias que você não conhece), como uma ação livre e sem gastar seus custos de PM. Você pode aplicar aprimoramentos, mas precisa pagar por eles. Após usar esta habilidade, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Corpos mortais não foram feitos para lidar com tanto poder.



DRUIDA

No coração das florestas, nas partes mais remotas dos ermos inexplorados, existem mistérios. Clareiras sagradas onde os animais não caçam. Círculos de pedras erguidos por culturas ancestrais. Árvores gigantescas que emanam poder divino. Existe algo milagroso na vida selvagem, uma tradição secreta e antiga passada através dos séculos por mulheres e homens que cultuam, defendem e vivem a natureza. É o mundo místico dos druidas.

O druida é um tipo específico de sacerdote. Devotado a Allihanna, a Deusa da Natureza; Megalokk, o Deus dos Monstros, ou Oceano, o Deus dos Mares, o druida é mais do que um líder religioso. É um guardião de tudo que é selvagem, vivo e puro, um devoto ligado a uma forma primordial de culto divino. Não tem uma congregação ou um templo: vive com os animais e as plantas, realiza suas cerimônias a céu aberto. Sua devoção tem menos a ver com palavras e ritos do que com sangue, seiva, terra, carne. O contato do druida com os deuses e o mundo natural é primitivo, bruto, incorrupto. Muitas vezes um druida nem mesmo reconhece seu deus padroeiro, conectando-se com as forças naturais cruas, sem rosto e sem nome.

Embora haja tradições druídicas em Arton, transferindo conhecimento de mestre para aprendiz ao longo dos séculos, muitos druidas adquirem seus poderes sozinhos, pelo simples contato com a natureza. Isto acontece principalmente com pessoas criadas longe da civilização, mas o chamado selvagem pode surgir para qualquer um. De certa forma, alguém que se torna um druida sempre foi diferente ou especial: a conexão com as forças primitivas não pode ser aprendida numa escola.

Druidas rejeitam boa parte da civilização e suas invenções. Não usam armas e armaduras de metal, preferem dormir ao relento, não entendem autoridades arbitrárias do mundo artificial. Seus maiores companheiros costumam ser animais, não bípedes. Alguns nem usam roupas normais, preferindo se cobrir com folhas, couro cru ou trapos. Eles entendem o ciclo de vida e morte, mas não matam animais sem motivo. Preferem não interferir com a natureza, adaptando-se a ela e deixando que ela direcione sua existência.



Oihana e Presa Ligeira. Povos civilizados devem ser lembrados sobre as verdades do mundo

Até mesmo o corpo de um druida é modificado por sua ligação com o mundo natural. Druidas são capazes de se transformar em animais, plantas ou coisas mais exóticas. Druidas poderosos se tornam menos pessoas do que entidades ou espíritos dos ermos.

Embora a maioria dos druidas adote uma postura pacífica, defendendo os ermos apenas quando a civilização os ameaça, outros são militantes quase fanáticos. Querem destruir a civilização, queimar cidades e derrubar castelos para devolver Arton a um estado mais puro. Não dão grande importância às mortes que isto causaria: para eles, todos os bípedes inteligentes são invasores numa terra que pertence aos animais e às plantas.

Druidas sabem que a civilização é transitória. Antigamente não havia construções e um dia não haverá mais uma vez. O mundo é selvagem e criaturas inteligentes são meros hóspedes temporários.

Druidas Famosos. Lisandra, Oihana, Shantall, Trebane.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um druida começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Pontos de Mana. 4 PM por nível.

Perícias. Sobrevivência (Sab) e Vontade (Sab), mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car) Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Luta (For), Misticismo (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Religião (Sab).

Proficiências. Escudos.

Habilidades de Classe

Devoto. Você se torna devoto de uma divindade disponível para druidas (Allihanna, Megalokk ou Oceano). Você deve obedecer às Obrigações & Restrições de seu deus, mas, em troca, ganha os Poderes Concedidos dele. O nome desta habilidade muda de acordo com a divindade escolhida: Devoto de Allihanna, Devoto de Megalokk ou Devoto do Oceano.

Empatia Selvagem. Você pode se comunicar com animais através de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento com animais para mudar atitude e pedir favores (veja Diplomacia, na página 117).

Magias. Escolha três escolas de magia. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você pode lançar magias divinas de 1º círculo que pertençam a essas escolas. À medida que sobe de nível, pode lançar magias de círculos maiores (2º círculo no 6º nível, 3º círculo no 10º nível e 4º círculo no 14º nível).

Você começa com duas magias de 1º círculo. A cada nível par (2º, 4º etc.), aprende uma magia de qualquer círculo e escola que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é Sabedoria e você soma seu bônus de Sabedoria no seu total de PM. Veja o **Capítulo 4** para as regras de magia.

Poder de Druida. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

• *Aspecto da Primavera.* Você recebe +2 em Carisma e suas magias de cura curam +1 PV por dado. Durante a primavera, suas magias de druida custam −1 PM.

• *Aspecto do Inverno.* Você recebe resistência a frio 5 e suas magias que causam dano de frio causam +1 ponto de dano por dado. Durante o inverno, suas magias de druida custam −1 PM.

Tabela 1-11: O Druida

Nível	Habilidades de Classe
1º	Devoto, empatia selvagem, magias (1º círculo)
2º	Caminho dos ermos, poder de druida
3º	Poder de druida
4º	Poder de druida
5º	Poder de druida
6º	Magias (2º círculo), poder de druida
7º	Poder de druida
8º	Poder de druida
9º	Poder de druida
10º	Magias (3º círculo), poder de druida
11º	Poder de druida
12º	Poder de druida
13º	Poder de druida
14º	Magias (4º círculo), poder de druida
15º	Poder de druida
16º	Poder de druida
17º	Poder de druida
18º	Poder de druida
19º	Poder de druida
20º	Força da natureza, poder de druida

• *Aspecto do Outono.* Você aprende uma magia de necromancia, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Você pode gastar 1 PM para impor uma penalidade de –2 nos testes de resistência de todos os inimigos em alcance médio até o início do seu próximo turno. Durante o outono, suas magias de druida custam −1 PM.

• *Aspecto do Verão.* Você recebe +2 em Iniciativa e pode gastar 1 PM para cobrir suas armas ou ataques naturais com chamas, causando +1d6 pontos de dano de fogo até o fim da cena. Durante o verão, suas magias de druida custam −1 PM.

• *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.

• *Companheiro Animal.* Você recebe um companheiro animal. Veja o quadro a seguir para detalhes. *Pré-requisito:* treinado em Adestramento.

• *Companheiro Animal Adicional.* Você recebe um companheiro animal adicional, de um tipo diferente dos que já tenha. Você pode escolher este poder quan-

Companheiro Animal

Um companheiro animal é um aliado valoroso e fiel. Você decide de qual espécie é seu companheiro. Vocês têm um vínculo mental, sendo capazes de entender um ao outro. Seu companheiro animal obedece a você, mesmo que isso arrisque a vida dele.

Em termos de jogo, seu companheiro animal é um aliado dos tipos ajudante, assassino, atirador, fortão, guardião, montaria ou perseguidor, do nível Iniciante. No 7º nível ele muda para Veterano e, no 15º nível, para Mestre. Veja a página 246 para as regras completas e os benefícios fornecidos por aliados. A seguir, alguns exemplos de animais conforme o tipo de aliado (mas você é livre para escolher outros).

Se o companheiro animal morrer, você fica atordoado por uma rodada. Você pode invocar um novo companheiro após um dia inteiro de prece e meditação.

• **Ajudante.** Corvo, macaco, raposa, serpente ou outro animal ágil ou esperto.

• **Assassino.** Lince, onça ou outro animal treinado para abater presas.

• **Atirador.** Águia, falcão ou outro animal capaz de mergulhar rapidamente nos alvos de seus ataques à distância.

• **Fortão.** Crocodilo, javali, leão, lobo ou outro animal capaz de lutar ao seu lado.

• **Guardião.** Alce, cão, coruja, tartaruga gigante, urso ou outro animal pesado ou atento.

• **Perseguidor.** Gambá, sabujo ou outro animal farejador.

tas vezes quiser, mas ainda está sujeito ao limite de aliados que pode ter (veja a página 246). *Pré-requisitos:* Car 15, Companheiro Animal, 7º nível de druida.

• *Companheiro Animal Aprimorado.* Escolha um de seus companheiros animais. Esse animal recebe um segundo tipo diferente, ganhando os bônus equivalentes. Por exemplo, se você tiver um companheiro guardião, pode adicionar o tipo fortão a ele, tornando-o um guardião fortão que concede +2 na Defesa e +1d8 nas rolagens de dano corpo a corpo. *Pré-requisitos:* Companheiro Animal, 8º nível de druida.

• *Companheiro Animal Lendário.* Escolha um de seus companheiros animais. Esse animal passa a dobrar seus bônus concedidos. No caso de companheiros que concedem dados de bônus, o número de dados aumenta em 1. *Pré-requisitos:* Companheiro Animal, 18º nível de druida.

• *Companheiro Animal Mágico.* Escolha um de seus companheiros animais. Esse animal recebe um segundo tipo diferente, entre destruidor ou médico, ganhando os bônus equivalentes. *Pré-requisitos:* Companheiro Animal, 8º nível de druida.

• *Coração da Selva.* Você recebe +2 em Fortitude e se torna imune a venenos.

• *Espírito dos Equinócios.* Sua alma e corpo estão em equilíbrio. Você pode gastar 1 PM para escolher 10 em um teste de resistência. *Pré-requisitos:* Aspecto da Primavera, Aspecto do Outono, 10º nível de druida.

• *Espírito dos Solstícios.* Você transita entre os extremos do mundo natural. Quando lança uma magia, você pode pagar +2 PM para maximizar todos os efeitos numéricos variáveis dela. Por exemplo, uma magia *Curar Ferimentos* aprimorada para curar 5d8+5 PV irá curar automaticamente 45 PV, sem a necessidade de rolar dados. Uma magia sem efeitos variáveis não pode ser afetada por este poder. *Pré-requisitos:* Aspecto do Inverno, Aspecto do Verão, 10º nível de druida.

• *Força dos Penhascos.* Você recebe +2 em Fortitude. Se estiver pisando em rocha sólida, pode pagar 1 PM para receber RD 10 contra um ataque.

• *Forma Primal.* Quando você usa Forma Selvagem, pode se transformar em uma fera primal. Você recebe os benefícios de dois tipos de animais (bônus iguais não se acumulam; use o que você quiser de cada tipo). *Pré-requisitos:* Forma Selvagem duas vezes, 18º nível de druida.

• *Forma Selvagem.* Você pode se transformar em um tipo de animal. Veja a seguir. Você pode escolher este poder diversas vezes. A cada vez, aprende uma forma selvagem diferente.

• *Liberdade da Pradaria.* Você recebe +2 em Reflexos. Se estiver ao ar livre, você pode pagar 1 PM sempre que lançar uma magia para aumentar o alcance dela em um passo (de toque para curto, de curto para médio etc.).

• *Magia Natural.* Você pode lançar magias em forma selvagem. *Pré-requisitos:* Forma Selvagem, 8º nível de druida.

• *Presas Afiadas.* A margem de ameaça de seus ataques naturais em forma selvagem aumenta em +2. *Pré-requisito:* Forma Selvagem.

• *Segredos da Natureza.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Elas devem

pertencer às escolas que você sabe usar, mas podem ser arcanas ou divinas. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

• *Tranquilidade dos Lagos.* Você recebe +2 em Vontade. Se estiver em alcance médio de um lago, rio ou equivalente, pode pagar 1 PM uma vez por rodada para repetir um teste de resistência recém feito.

Caminho dos Ermos. No 2º nível, você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento e a CD para rastreá-lo aumenta em +10. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Força da Natureza. No 20º nível, você diminui o custo de todas as suas magias em –2 PM e aumenta a CD delas em +2. Os bônus dobram (–4 PM e +4 na CD) se você estiver em terrenos naturais.

Forma Selvagem

Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para adquirir a forma de uma criatura selvagem. Em termos de jogo, quando usa esta habilidade você adquire os modificadores de uma forma que conheça. Características não mencionadas não mudam.

Na forma selvagem você não pode atacar com armas ou lançar magias. Qualquer equipamento que esteja usando desaparece (e você perde seus benefícios), mas ressurge quando você volta ao normal. Outras criaturas podem fazer um teste de Percepção oposto pelo seu teste de Enganação (você recebe +10 neste teste) para perceber que você não é um animal comum. Cada transformação dura pelo tempo que você quiser, mas você reverte à forma normal se ficar inconsciente ou morrer.

A partir do 6º nível, você pode usar a versão Aprimorada das formas que conhece, com custo de 6 PM. A partir do 12º nível, pode usar a forma Superior, pagando 10 PM.

Forma Ágil

Você recebe Destreza +6 e dois ataques naturais que causam 1d6 pontos de dano e possuem margem de crítico 19. Você pode atacar com ambos sofrendo uma penalidade de –2 nos testes de ataque.

• *Aprimorada.* Você recebe Destreza +10, deslocamento +3m e dois ataques naturais (como acima, mas com dano de 1d8). Seu tamanho muda para Grande (–2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

• *Superior.* Você recebe Destreza +20, deslocamento +6m e dois ataques naturais (como acima, mas com dano de 2d6). Seu tamanho muda para Grande (–2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

Forma Feroz

Você recebe Força +6, +2 na Defesa e um ataque natural que causa 1d8 pontos de dano.

• *Aprimorada.* Você recebe Força +10, +5 na Defesa e um ataque natural que causa 2d6 pontos de dano. Seu tamanho muda para Grande (–2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

• *Superior.* Você recebe Força +20, +10 na Defesa e um ataque natural que causa 4d6 pontos de dano. Seu tamanho muda para Enorme (–5 em Furtividade, +5 em testes de manobra).

Forma Resistente

Você recebe +5 na Defesa, resistência a dano 5 e um ataque natural que causa 1d6 pontos de dano.

• *Aprimorada.* Você recebe Força +6, +10 na Defesa, resistência a dano 10 e um ataque natural que causa 1d8 pontos de dano. Seu tamanho muda para Grande (–2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

• *Superior.* Você recebe Força +10, +15 na Defesa, resistência a dano 15 e um ataque natural que causa 2d6 pontos de dano. Seu tamanho muda para Enorme (–5 em Furtividade, +5 em testes de manobra).

Forma Sorrateira

Você recebe Destreza +6 e um ataque natural que causa 1d4 pontos de dano. Seu tamanho muda para Pequeno (+2 em Furtividade, –2 em testes de manobra).

• *Aprimorada.* Você recebe Destreza +10. Seu tamanho muda para Minúsculo (+5 em Furtividade, –5 em testes de manobra).

• *Superior.* Você recebe Destreza +20 e deslocamento de voo 18m. Seu tamanho muda para Minúsculo (+5 em Furtividade, –5 em testes de manobra).

Forma Veloz

Você recebe Destreza +6, um ataque natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento 15m, deslocamento de escalada 9m ou deslocamento de natação 9m.

• *Aprimorada.* Você recebe Destreza +10, um ataque natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento 18m, deslocamento de escalada 12m ou deslocamento de natação 12m.

• *Superior.* Você recebe Destreza +20, um ataque natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento de natação 18m ou deslocamento de voo 24m.

GUERREIRO

Quando a primeira criatura inteligente ficou de pé sobre duas pernas e procurou algo para comer ou uma caverna onde se abrigar, existiu uma certeza: havia outra criatura tentando matá-la. Onde há vida, há luta. Em qualquer lugar de Arton, todos sempre precisarão de guerreiros.

O guerreiro é o mais simples, direto e comum dos aventureiros. Em muitos aspectos, também é o mais importante. Nenhum grupo está completo sem alguém especializado em combate, nenhum reino está seguro sem soldados. Nem mesmo uma aldeia tem chance de sobreviver sem alguns tipos corajosos dispostos a empunhar uma arma para defender seus conterrâneos. Mais cedo ou mais tarde, todos os conflitos acabarão em combate. Então não haverá esperteza, palavras bonitas ou mesmo truques mágicos que possam funcionar sem o bom e velho aço.

Longe de ser apenas um capanga com uma arma, o guerreiro possui disciplina e força de vontade para treinar continuamente. Seu amplo conhecimento sobre armas e armaduras pode não parecer profundo ou filosófico, mas é fundamental e utilizado todos os dias. Guerreiros se dedicam à batalha, praticam técnicas para vencer seus inimigos acima de todo o resto. Não se iludem sobre a melhor maneira de derrotar o mal ou conquistar glória e riquezas: sempre será preciso combater.

Existem guerreiros em toda parte. Muitos são soldados em exércitos ou guardas em grandes cidades. Outros são mercenários, gladiadores, senhores de terras, salteadores... Qualquer taverna em Arton tem pelo menos um ou dois guerreiros como fregueses ou atrás do balcão. Qualquer fazenda tem alguém que aprendeu a usar uma lança para afastar bandidos. Qualquer corte tem um instrutor de combate para os filhos da família nobre. Qualquer profissão ou estilo de vida pode atrair guerreiros. Até mesmo os mais sisudos eruditos podem ter aprendido a se defender.

Guerreiros experientes muitas vezes se tornam generais, conselheiros de reis ou conquistadores. Contudo, muitos também preferem uma existência pacata em algum lugar tranquilo, deixando a espada enferrujar em algum baú esquecido. Alguns dizem que guerreiros nunca se aposentam — sempre há uma última batalha a ser travada e, se não houver, é porque o guerreiro morreu na batalha anterior.

Não existe uma mentalidade ou personalidade comum à maioria dos guerreiros. É fácil encontrar neles a postura fatalista, bem-humorada e um pouco cínica dos soldados — acostumados a marchar sob sol e chuva durante semanas, ouvindo ordens de aristocratas mimados ou oficiais ambiciosos, muitos guerreiros sabem que é melhor rir dos absurdos de uma vida de batalhas. Contudo, também há incontáveis guerreiros idealistas e ingênuos, cruéis e frios, loucos e inconsequentes...

Se existe uma característica comum a todos os guerreiros é a versatilidade. Eles sabem se virar com espadas, machados, arcos, porretes... Não se apegam a um só estilo, não valorizam uma doutrina acima das outras. Usam as técnicas, ferramentas e estratégias necessárias para sobreviver e lutar outro dia.

Porque sempre haverá mais uma luta. Sempre alguém precisará de mais um guerreiro.

Guerreiros Famosos. Christian Pryde, Katabrok, Ledd, Loriane, Vallen Allond, Sandro Galtran, Val, Verônica.



Val. Ser duelista urbana é apenas um dos muitos caminhos do guerreiro

Características de Classe

Pontos de Vida. Um guerreiro começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Pontos de Mana. 3 PM por nível.

Perícias. Luta (For) ou Pontaria (Des), Fortitude (Con), mais 2 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

Proficiências. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

Ataque Especial. Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para receber +4 no teste de ataque ou na rolagem de dano. A cada quatro níveis, pode gastar +1 PM para aumentar o bônus em +4. Você pode dividir os bônus igualmente. Por exemplo, no 17º nível, pode gastar 5 PM para receber +20 no ataque, +20 no dano ou +10 no ataque e +10 no dano.

Poder de Guerreiro. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

• *Ambidestria.* Se estiver usando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação ataque, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre uma penalidade de –2 em ambos os testes de ataque. *Pré-requisito:* Des 15.

• *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.

• *Arqueiro.* Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma seu bônus de Sabedoria em rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito:* Sab 13.

• *Ataque Reflexo.* Se um alvo em alcance de seus ataques corpo a corpo ficar desprevenido ou se mover para fora do seu alcance, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra esse alvo como uma reação. *Pré-requisito:* Des 13.

• *Bater e Correr.* Quando faz uma investida, você pode continuar se movendo após o ataque, até o limite de seu deslocamento. Se gastar 2 PM, pode fazer uma investida sobre terreno difícil e sem sofrer a penalidade de Defesa.

• *Destruidor.* Quando rola o dano de um ataque realizado com uma arma corpo a corpo de duas mãos, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2. *Pré-requisito:* For 13.

• *Esgrimista.* Quando usa uma arma leve ou ágil, você soma seu bônus de Inteligência nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito:* Int 13.

• *Especialização em Arma.* Escolha uma arma. Você recebe +2 em rolagens de dano com a arma escolhida. Você pode escolher este poder outras vezes para armas diferentes.

• *Especialização em Armadura.* Você recebe resistência a dano 5 se estiver usando uma armadura pesada. *Pré-requisito:* 12º nível de guerreiro.

• *Golpe de Raspão.* Quando erra um ataque, você pode pagar 1 PM. Se fizer isso, causa 1d8 pontos de dano (do tipo da arma) no alvo do ataque.

• *Golpe Demolidor.* Quando usa a manobra quebrar ou ataca um objeto, você pode gastar 1 PM para ignorar a RD dele, ou 3 PM para, além disso, causar dano dobrado.

• *Golpe Pessoal.* Quando faz um ataque, você pode desferir seu Golpe Pessoal, uma manobra única, com um custo em PM e efeitos determinados por você

Tabela 1-12: O Guerreiro

Nível	Habilidades de Classe
1º	Ataque especial +4
2º	Poder de guerreiro
3º	Durão, poder de guerreiro
4º	Poder de guerreiro
5º	Ataque especial +8, poder de guerreiro
6º	Ataque extra, poder de guerreiro
7º	Poder de guerreiro
8º	Poder de guerreiro
9º	Ataque especial +12, poder de guerreiro
10º	Poder de guerreiro
11º	Poder de guerreiro
12º	Poder de guerreiro
13º	Ataque especial +16, poder de guerreiro
14º	Poder de guerreiro
15º	Poder de guerreiro
16º	Poder de guerreiro
17º	Ataque especial +20, poder de guerreiro
18º	Poder de guerreiro
19º	Poder de guerreiro
20º	Campeão, poder de guerreiro

Efeitos do Golpe Pessoal

À Distância (+1 PM). Aumenta o alcance em um passo (de corpo a corpo para curto, médio e longo). Outras características não mudam (um ataque corpo a corpo com alcance continua usando Luta e modificador de Força no dano).

Amplo (+2 PM). Seu ataque atinge todas as criaturas em alcance curto (incluindo aliados, mas não você mesmo). Faça um único teste de ataque e compare com a Defesa de cada criatura.

Atordoante (+2 PM). Uma criatura que sofra dano do ataque fica atordoada por uma rodada (Fortitude CD For anula).

Brutal (+1 PM). Aumenta o dano em mais um dado do mesmo tipo.

Conjurador (Custo da Magia + 1 PM). Escolha uma magia de 1º ou 2º círculos que tenha como alvo uma criatura ou que afete uma área. Se acertar seu golpe, você lança a magia como uma ação livre, tendo como alvo a criatura atingida ou como centro de sua área o ponto atingido pelo ataque. A CD é baseada em um atributo mental a sua escolha.

Destruidor (+2 PM). Aumenta o multiplicador de crítico em +1.

Energético (+2 PM). Causa +2d6 pontos de dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio. Você pode escolher este efeito várias vezes, aumentando o dano em +2d6 e o custo em +2 PM a cada vez.

Impactante (+1 PM). Empurra o alvo 1,5m para cada 5 pontos de dano causado (arredondado para baixo). Por exemplo, um ataque que cause 22 pontos de dano empurra o alvo 6m.

Letal (+2 PM). Aumenta a margem de ameaça em +2. Você pode escolher este efeito duas vezes para aumentar a margem de ameaça em +5.

Penetrante (+1 PM). Ignora 5 pontos de resistência a dano. Você pode escolher este efeito duas vezes, para ignorar 10 pontos de RD.

Preciso (+1 PM). Quando faz o teste de ataque, você rola dois dados e usa o melhor resultado.

Teleguiado (+1 PM). Ignora penalidades por cobertura ou camuflagem.

Arma Específica (–1 PM). Seu ataque só pode ser usado com uma arma específica. Você pode trocar de arma com uma semana de treino.

Lento (–2 PM). Seu ataque exige uma ação completa para ser usado.

Perto da Morte (–2 PM). Seu ataque só pode ser usado se você estiver com um quarto de seus pontos de vida ou menos.

Sacrifício (–3 PM). Você sofre metade do dano causado pelo seu ataque.

quando adquire este poder. Você constrói o seu Golpe Pessoal escolhendo efeitos da lista ao lado. Cada efeito possui um custo; a soma deles será o custo do Golpe Pessoal (mínimo 1 PM e máximo igual ao seu nível). Você pode escolher este poder outras vezes para golpes diferentes. Quando sobe de nível, você pode alterar os efeitos de seu Golpe Pessoal.

- *Ímpeto.* Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.

- *Mestre em Arma.* Escolha uma arma com a qual possua Especialização em Arma. Com esta arma, seu dano aumenta em um passo e você pode gastar 2 PM para rolar novamente um teste de ataque recém realizado. *Pré-requisito:* 12º nível de guerreiro.

- *Planejamento Marcial.* No início do dia, você pode gastar 3 PM para escolher um poder de guerreiro ou poder de combate cujos pré-requisitos cumpra. Você recebe os benefícios desse poder até o próximo dia. *Pré-requisitos:* treinado em Guerra, 10º nível de guerreiro.

- *Romper Defesas.* Seu ataque especial pode atravessar as defesas do alvo. Quando faz um Ataque Especial, você pode gastar 2 PM adicionais para ignorar qualquer resistência a dano do alvo.

- *Solidez.* Se estiver usando um escudo, você aplica o bônus na Defesa recebido pelo escudo em testes de resistência.

- *Tornado de Dor.* Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para desferir uma série de golpes giratórios. Faça um ataque e compare-o contra a Defesa de cada inimigo adjacente. Então faça uma rolagem de dano com um bônus cumulativo de +2 para cada acerto e aplique-a em cada inimigo atingido. *Pré-requisito:* 6º nível de guerreiro.

- *Valentão.* Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos.

Durão. A partir do 3ª nível, sua rijeza muscular permite que você absorva ferimentos. Sempre que sofre dano, você pode gastar 2 PM para reduzir esse dano à metade.

Ataque Extra. A partir do 6º nível, quando usa a ação ataque, você pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional com a mesma arma.

Campeão. No 20º nível, o dano de todos os seus ataques aumenta em um passo. Além disso, sempre que você faz um Ataque Especial ou um Golpe Pessoal e acerta o ataque, recupera metade dos PM gastos nele. Por exemplo, se fizer um Ataque Especial gastando 5 PM para ganhar +20 nas rolagens de dano e acertar o ataque, recupera 2 PM.

INVENTOR

Mais cedo ou mais tarde, as tradições devem dar lugar a algo novo. Enquanto segredos mágicos estão ocultos em tomos empoeirados dentro de torres antigas e a bênção divina depende do favor de entidades caprichosas e imprevisíveis, a ciência está disponível para todos. Aos poucos, gênios espalham conhecimento e avanços por todo o mundo de Arton, através de alquimia, mecânica e engenharia. São os inventores.

O inventor é um dos mais raros tipos de aventureiros. Enquanto outros se preocupam com glória, riquezas e missões divinas, o inventor almeja testar e aprimorar suas criações mirabolantes. Enquanto outros contam com força bruta, fé ou mistérios ancestrais, o inventor confia em si mesmo e olha para o futuro. Criatividade, otimismo, paciência e trabalho duro: estas são as armas do inventor.

Poucas pessoas compreendem o papel da ciência na vida dos aventureiros ou no progresso de Arton, vendo os aparatos dos inventores como engenhocas perigosas e instáveis que podem se desmantelar ou explodir a qualquer momento. Nos lugares mais ignorantes, um inventor pode ser tratado como um herege ou um louco imprevisível. Mas mesmo os supersticiosos e desconfiados usam todos os dias as criações de inventores do passado: desde moinhos até armaduras de placas, tudo que hoje em dia é comum já foi uma inovação impressionante.

A maioria dos inventores está sempre insatisfeita. Podem ser irritantes, pois não aceitam passivamente quase nada. Se a noite é escura, o inventor imagina um sistema de lampiões automáticos. Se um abismo é intransponível, o inventor idealiza uma máquina voadora. Se todos ficam velhos e morrem, o inventor especula se algum remédio mirabolante não pode reverter este processo. Às vezes estes heróis tentam modificar ou aprimorar objetos comuns apenas por tédio ou porque podem: uma espada funciona bem do jeito como é, mas e se colocássemos algumas engrenagens e roldanas para torná-la mais dinâmica? Leis e dogmas que limitam o progresso não fazem sentido para os inventores — muitos deles trabalham com pólvora, dissecam cadáveres ou pesquisam sobre a Tormenta sem se importar com normas ditadas por aristocratas antiquados.

Numa vida de aventuras, muitos inventores não têm tempo para estudar todos os campos científicos e precisam se focar em uma área. Contudo, um inventor veterano é um exemplo do triunfo do intelecto: capaz de imbuir objetos com energia arcana e construir inventos que vão modificar o mundo, facilmente escreve seu nome para sempre na história de Arton.

Inventores são exploradores de lugares desconhecidos, cobaias de seus próprios testes e grandes ajudantes de seus aliados. Sua postura inconformada e temerária pode incomodar alguns, mas um inventor não se importa. Ele pertence ao futuro e sabe que nada detém o progresso.

Inventores Famosos. Dok, Ingram Brassbones, Marlin, Lorde Niebling.



Marlin e Ray. Nada é mais estranho que inventores e seus inventos

Tabela 1-13: O Inventor

Nível	Habilidades de Classe
1º	Engenhosidade, protótipo
2º	Fabricar item superior (1 modificação), poder de inventor
3º	Comerciante, poder de inventor
4º	Fabricar item superior (2 modificações), poder de inventor
5º	Poder de inventor
6º	Fabricar item superior (3 modificações), poder de inventor
7º	Encontrar fraqueza, poder de inventor
8º	Fabricar item superior (4 modificações), poder de inventor
9º	Fabricar item mágico (menor), poder de inventor
10º	Fabricar item superior (5 modificações), poder de inventor
11º	Olho do dragão, poder de inventor
12º	Fabricar item superior (6 modificações), poder de inventor
13º	Fabricar item mágico (médio), poder de inventor
14º	Poder de inventor
15º	Poder de inventor
16º	Poder de inventor
17º	Fabricar item mágico (maior), poder de inventor
18º	Poder de inventor
19º	Poder de inventor
20º	Obra-prima, poder de inventor

Características de Classe

Pontos de Vida. Um inventor começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Pontos de Mana. 4 PM por nível.

Perícias. Ofício (Int) e Vontade (Sab), mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Investigação (Int), Luta (For), Misticismo (Int), Ofício (Int), Pilotagem (Des), Pontaria (Des) e Percepção (Sab).

Proficiências. Nenhuma.

Habilidades de Classe

Engenhosidade. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para receber um bônus igual ao seu modificador de Inteligência no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

Protótipo. Você começa o jogo com um item superior com uma modificação ou 10 itens alquímicos, com preço total de até T$ 500. Veja o **Capítulo 3: Equipamento** para a lista de itens.

Fabricar Item Superior. No 2º nível, você recebe um item superior com preço de até T$ 2.000 e passa a poder fabricar itens superiores com uma modificação. Veja o **Capítulo 3: Equipamento** para a lista de modificações.

Nos níveis 4, 6, 8, 10 e 12, você recebe um novo item superior com duas, três, quatro, cinco e seis modificações, respectivamente, e passa a poder fabricar itens superiores com essa quantidade de modificações. O item do 4º nível tem limite de preço de T$ 5.000. Os demais itens não possuem limitação de preço.

Considera-se que você estava trabalhando nos itens e você não gasta dinheiro ou tempo neles (mas gasta em itens que fabricar futuramente).

Poder de Inventor. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Agite Antes de Usar.* Quando usa um item alquímico que cause dano, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Inteligência). Para cada PM que gastar, o item causa um dado extra de dano do mesmo tipo. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (alquimia).

- *Ajuste de Mira.* Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Inteligência) para aprimorar uma arma de ataque à distância que esteja usando. Para cada PM que gastar, você recebe +1 em rolagens de dano com a arma até o final da cena. *Pré-requisito:* Balística.

- *Alquimista de Batalha.* Quando usa um item alquímico ou poção que cause dano, você soma seu modificador de Inteligência na rolagem de dano. *Pré-requisito:* Alquimista Iniciado.

- *Alquimista Iniciado.* Você recebe um livro de fórmulas e pode fabricar poções com fórmulas que conheça de 1º e 2º círculos. Veja o **Capítulo 8: Recompensas** para as regras de poções. *Pré-requisitos:* Int 13, Sab 13, treinado em Ofício (alquimia).

- *Armeiro.* Você recebe proficiência com armas marciais corpo a corpo. Quando usa uma arma corpo a corpo, pode usar seu modificador de Inteligência em

vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisitos:* treinado em Luta e Ofício (armeiro).

• *Ativação Rápida.* Você pode pagar 2 PM para ativar uma engenhoca como uma ação de movimento. *Pré-requisitos:* Engenhoqueiro, 7º nível de inventor.

• *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.

• *Autômato.* Você fabrica um autômato, uma criatura mecânica que obedece a seus comandos. Ele é um aliado Iniciante de um tipo a sua escolha entre ajudante, assassino, atirador, combatente, guardião, montaria ou vigilante. No 7º nível ele muda para Veterano e, no 15º nível, para Mestre. Se o autômato for destruído, você pode fabricar um novo com uma semana de trabalho e T$ 100.

• *Autômato Prototipado.* Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para ativar uma modificação experimental em seu autômato. Role 1d6. Em um resultado 2 a 6, você aumenta o nível de aliado do autômato em um passo (até Mestre), ou concede a ele a habilidade Iniciante de outro tipo de aliado, até o fim da cena. Em um resultado 1, o autômato enguiça como uma engenhoca. *Pré-requisitos:* Autômato, Engenhoqueiro.

• *Balística.* Você recebe proficiência com armas marciais de ataque à distância ou com armas de fogo. Quando usa uma arma de ataque à distância, pode usar seu modificador de Inteligência em vez de Destreza nos testes de ataque (e, caso possua o poder Estilo de Disparo, nas rolagens de dano). *Pré-requisitos:* treinado em Pontaria e Ofício (armeiro).

• *Blindagem.* Você pode aplicar o modificador de Inteligência na Defesa quando usa armadura pesada. Se fizer isso, não pode aplicar o modificador de Destreza, mesmo que outras habilidades ou efeitos permitam isso (como a modificação Delicada, por exemplo). *Pré-requisitos:* Couraceiro, 8º nível de inventor.

• *Cano Raiado.* Quando usa uma arma de disparo feita por você mesmo, ela recebe +1 na margem de ameaça. *Pré-requisitos:* Balística, 5º nível de inventor.

• *Catalisador Instável.* Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para fabricar um item alquímico ou poção instantaneamente. O custo do item é reduzido à metade e você não precisa fazer o teste de Ofício (alquimia). Contudo, ele só dura até o fim da cena. *Pré-requisito:* Alquimista Iniciado.

• *Chutes e Palavrões.* Uma vez por rodada, você pode pagar 1 PM para repetir um teste de Ofício (engenhoqueiro) para ativar uma engenhoca recém realizado. *Pré-requisito:* Engenhoqueiro.

• *Conhecimento de Fórmulas.* Você aprende três fórmulas de quaisquer círculos que possa aprender. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser. *Pré-requisito:* Alquimista Iniciado.

• *Couraceiro.* Você recebe proficiência com armaduras pesadas e escudos. Quando usa armadura, pode usar seu bônus de Inteligência em vez de Destreza na Defesa (mas continua não podendo aplicar um bônus de atributo na Defesa quando usa uma armadura pesada). *Pré-requisito:* treinado em Ofício (armeiro).

• *Engenhoqueiro.* Você pode fabricar engenhocas. Veja a seguir as regras para isso. *Pré-requisitos:* Int 17, treinado em Ofício (engenhoqueiro).

• *Farmacêutico.* Quando usa um item alquímico que cure pontos de vida, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Inteligência). Para cada PM que gastar, o item cura um dado extra do mesmo tipo. *Pré-requisitos:* Sab 13, treinado em Ofício (alquimia).

• *Ferreiro.* Quando usa uma arma corpo a corpo feita por você mesmo, ela causa um dado extra de dano do mesmo tipo. *Pré-requisitos:* Armeiro, 5º nível de inventor.

• *Granadeiro.* Você pode arremessar itens alquímicos e poções em alcance médio. Você pode usar seu modificador de Inteligência em vez de Destreza para calcular a CD do teste de resistência desses itens. *Pré-requisito:* Alquimista de Batalha.

• *Homúnculo.* Você possui um homúnculo, uma criatura Minúscula feita de alquimia. Vocês podem se comunicar telepaticamente em alcance médio e ele obedece a suas ordens, mas ainda está limitado ao que uma criatura de seu tamanho e forma pode fazer. Um homúnculo funciona como um aliado que fornece +2 em testes de uma perícia a sua escolha. Você pode sofrer 1d6 pontos de dano para seu homúnculo assumir uma forma capaz de protegê-lo. Se fizer isso, ele fornece +2 de Defesa até o fim da cena. *Pré-requisito:* Alquimista Iniciado.

• *Invenção Potente.* Quando usa um item fabricado por você mesmo, você pode pagar 1 PM para aumentar em +2 a CD para resistir a ele.

• *Maestria em Perícia.* Escolha um número de perícias treinadas igual ao seu bônus de Inteligência. Com essas perícias, você pode gastar 1 PM para escolher 10 em qualquer situação, exceto testes de ataque.

• *Manutenção Eficiente.* A quantidade de engenhocas que você pode manter aumenta em +3. *Pré-requisitos:* Engenhoqueiro, 5º nível de inventor.

Livro de Fórmulas

Quando adquire o poder Alquimista Iniciado, você recebe um livro de fórmulas. Uma "fórmula" é uma magia divina ou arcana (atributo-chave Inteligência) que serve para cumprir os pré-requisitos de fabricação de poções.

Você começa com três fórmulas de 1º círculo. A cada nível, aprende uma fórmula adicional. A partir do 6º nível, pode aprender fórmulas de 2º círculo e, se possuir o poder Mestre Alquimista, a cada quatro níveis (10º, 14º e 18º) pode aprender fórmulas de um círculo maior.

Se não tiver seu livro de fórmulas, você não pode fabricar poções. Se perder seu livro, você pode preparar outro com uma semana de trabalho e o gasto de T$ 100.

• *Mestre Alquimista.* Você pode fabricar poções com fórmulas que conheça de qualquer círculo. *Pré-requisitos:* Int 17, Sab 17, Alquimista Iniciado, 10º nível de inventor.

• *Mestre Cuca.* Todas as comidas que você cozinha têm seu bônus numérico aumentado em +1. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (culinária).

• *Mistura Fervilhante.* Quando usa um item alquímico ou poção, você pode gastar 2 PM para dobrar a área de efeito dele. *Pré-requisitos:* Alquimista Iniciado, 5º nível de inventor.

• *Oficina de Campo.* Você pode gastar uma hora e 2 PM para fazer a manutenção do equipamento de seu grupo. Cada membro do grupo escolhe uma arma, armadura ou escudo para manutenção. Armas recebem +1 em testes de ataque, armaduras e escudos têm sua penalidade de armadura reduzida em 1. Os benefícios duram um dia. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (armeiro).

• *Pedra de Amolar.* Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Inteligência) para aprimorar uma arma corpo a corpo que esteja usando. Para cada PM que gastar, você recebe +1 em rolagens de dano com a arma até o final da cena. *Pré-requisito:* Armeiro.

• *Síntese Rápida.* Você fabrica itens alquímicos e poções em uma categoria de tempo menor. Três meses viram um mês, um mês vira uma semana, uma semana vira um dia e um dia vira uma hora (o tempo mínimo). *Pré-requisito:* Alquimista Iniciado.

Comerciante. No 3º nível, você pode vender itens por 2/3 do seu preço, em vez de metade do preço.

Encontrar Fraqueza. A partir do 7º nível, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para analisar um objeto em alcance curto. Se fizer isso, ignora a resistência a dano dele. Você também pode usar esta habilidade para encontrar uma fraqueza em um inimigo. Se ele estiver de armadura ou for um construto, você recebe +2 em seus testes de ataque contra ele. Os benefícios desta habilidade duram até o fim da cena.

Fabricar Item Mágico. No 9º nível, você recebe um item mágico menor e passa a poder fabricar itens mágicos menores. Veja o **Capítulo 8: Recompensas** para as regras de itens mágicos.

Nos níveis 13 e 17, você recebe um novo item mágico de poder médio e maior, respectivamente, e passa a poder fabricar itens mágicos dessas categorias.

Considera-se que você estava trabalhando nos itens que recebe e você não gasta dinheiro, tempo ou pontos de mana neles (mas gasta em itens que fabricar futuramente).

Olho do Dragão. A partir do 11º nível, você pode gastar uma ação completa para analisar um item. Você automaticamente descobre se o item é mágico, suas propriedades e como utilizá-las.

Obra-Prima. No 20º nível, você fabrica sua obra-prima, aquela pela qual seu nome será lembrado em eras futuras. Você é livre para criar as regras do item, mas ele deve ser aprovado pelo mestre. Como linha geral, ele pode ter os benefícios de um item superior com seis modificações *e* os benefícios de um item mágico maior. Considera-se que você estava trabalhando no item e você não gasta dinheiro, tempo ou PM nele.

ENGENHOCAS

Uma engenhoca é uma invenção que simula o efeito de uma magia. Exemplos incluem um canhão (simula o efeito da magia *Bola de Fogo*), uma arma de raios (*Relâmpago*), um casaco blindado (*Armadura Arcana*), um emplastro curativo (*Curar Ferimentos*), um guarda-costas mecânico (*Conjurar Monstro*), um projetor de imagens (*Criar Ilusão*), um veículo a vapor (*Montaria Arcana*) etc.

Fabricação. Para fabricar uma engenhoca, escolha uma magia arcana ou divina de 1º círculo. Essa será a magia que a engenhoca irá simular. A partir do 6º nível, você pode criar engenhocas com magias de 2º círculo e, a cada quatro níveis, pode criar engenhocas de um círculo maior.

O custo da engenhoca é T$ 100 x o custo em PM da magia que ela simula. A CD para fabricá-la é 20 + o custo em PM da magia. Assim, para fabricar uma engenhoca que simula o efeito de uma magia de 2º círculo (3 PM) você precisa gastar T$ 300 e passar em um teste de Ofício (engenhoqueiro) contra CD 23.

Limite de Engenhocas. Engenhocas são itens complexos e delicados, que exigem manutenção constante. O máximo de engenhocas que você pode ter ao mesmo tempo é igual a seu bônus de Inteligência.

Ativação. Ativar uma engenhoca exige uma ação padrão e um teste de Ofício (engenhoqueiro) contra CD 15 + custo em PM da magia. Se você passar, a engenhoca gera o efeito da magia. Se falhar, a engenhoca enguiça e não pode ser utilizada até ser consertada, o que exige uma hora de trabalho. Cada nova ativação da engenhoca no mesmo dia aumenta a CD do teste de Ofício em +5.

Quando ativa uma engenhoca, você pode usar quaisquer aprimoramentos da magia que ela simula, até um custo máximo igual ao seu bônus de Inteligência. A CD para ativar a engenhoca aumenta em +1 por PM utilizado e você paga o custo em PM dos aprimoramentos.

Se a engenhoca simula o efeito de uma magia com custo em componentes materiais, esse custo deve ser pago a cada ativação.

Para outros custos e limitações, o efeito gerado pela engenhoca funciona exatamente como uma magia. Por exemplo, para manter um efeito com duração sustentada que tenha sido gerado por uma engenhoca, o inventor deve pagar 1 PM no início de cada um de seus turnos. Da mesma forma, só pode manter um efeito sustentado por vez, independentemente de os efeitos terem sido gerados por engenhocas ou magias.

Um efeito que especificamente impeça um personagem de lançar magias (como a Fúria de um bárbaro ou a magia *Transformação de Guerra*) também impede um inventor de ativar engenhocas.

Engenhocas que geram magias arcanas não são afetadas pelo uso de armaduras. Em outras palavras, o inventor pode ativar engenhocas que geram magias arcanas enquanto usa uma armadura sem precisar fazer um teste de Misticismo. Porém, a ativação de uma engenhoca exige movimentos rápidos e precisos. Por isso, o teste de Ofício (engenhoqueiro) para ativar engenhocas sofre penalidade de armadura. Essa penalidade se aplica a todas as engenhocas, não apenas aquelas que geram magias arcanas.

O efeito de uma engenhoca não é mágico e não está sujeito às limitações de magias (não pode ser dissipado, funciona em áreas de antimagia etc.).



LADINO

A maior parte dos perigos pode ser evitada com um pouco de furtividade. A maior parte das dificuldades pode ser superada com um pouco de ouro subtraído de outra pessoa. A maior parte dos vilões pode ser vencida com uma boa mentira. E, quando nada disso dá certo, uma adaga nas costas resolve o problema.

O ladino é o mais esperto, discreto, silencioso e malandro de todos os heróis. Um aventureiro que usa táticas que muitos consideram desleais, mas que para ele são apenas pragmáticas e lógicas. Ladinos se especializam em arrombar portas, esgueirar-se pelas sombras, desarmar armadilhas, roubar itens valiosos... Enfim, fazer tudo que "heróis de bem" nunca fariam.

Isto não quer dizer que ladinos sejam traidores ou covardes. Pelo contrário: um ladino conhece bem o valor de um grupo coeso de aventureiros, em que cada um faz sua parte. Ele apenas sabe que, em qualquer grande missão, existe um lado sombrio que exige menos gritos de guerra e mais infiltrações silenciosas. Há ladinos que fazem parte de grandes guildas de criminosos, mas muitos são malandros solitários, confiando apenas em si mesmos e num pequeno grupo de amigos para sobreviver.

Qualquer tipo de atividade escusa ou discreta atrai ladinos. Muitos são mesmo ladrões, furtando bolsas ou entrando em mansões à noite nas ruas escuras das metrópoles. Outros são espiões a serviço de grandes reinos ou mesmo igrejas. Também há muitos ladinos nas cortes, malandros que se especializam em espalhar boatos, descobrir segredos, seduzir alvos e, quando necessário, envenenar algum aristocrata inconveniente. Ladinos podem até mesmo ser assassinos: suas habilidades de furtividade e precisão podem ser mais mortais que a investida tresloucada de um brutamontes enfurecido.

O típico ladino aventureiro tem um pouco de cada uma destas "profissões". Um grupo de exploradores de masmorras dura pouco se não houver alguém para procurar armadilhas, escutar atrás de portas, abrir trancas e se esconder de guardas. Muitas vezes o ladino é o herói que realmente resolve a missão: enquanto o resto do grupo está enfrentando o dragão vermelho, o ladino encontra e surrupia o artefato que o monstro estava guardando.

Ladinos podem ter qualquer tipo de personalidade, mas poucos são espalhafatosos ou arrogantes. A maioria dos ladinos prefere ficar na sombra dos outros heróis, sem grande reconhecimento, sendo subestimada pelos inimigos. Muitos ladinos adquirem suas habilidades por falta de opção: tendo crescido nas áreas mais pobres de uma cidade, precisaram aprender a roubar e fugir para sobreviver. Outros sempre tiveram vidas confortáveis e acham que a maneira mais fácil de preservá-las é se manter escondidos. Alguns foram treinados especificamente para isto por exércitos ou famílias criminosas.

De qualquer forma, quase nenhum ladino consegue se manter do lado da lei por muito tempo. Mesmo que sua intenção seja boa, precisam cometer algum crime para atingir seus objetivos.

Ladinos Famosos. Andrus o Aranha, Ashlen Ironsmith, o Camaleão, Drikka, Leon Galtran.



Leon Galtran. Roubar bolsas de mercadores ou tesouros de dragões, qual a diferença?

Características de Classe

Pontos de Vida. Um ladino começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Pontos de Mana. 4 PM por nível.

Perícias. Ladinagem (Des) e Reflexos (Des), mais 8 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Jogatina (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pilotagem (Des) e Pontaria (Des).

Proficiências. Nenhuma.

Habilidades de Classe

Ataque Furtivo. Você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. Quando atinge um alvo desprevenido com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou um alvo que esteja flanqueando, você causa 1d6 pontos de dano adicional. A cada dois níveis, esse dano adicional aumenta em +1d6. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Especialista. Escolha um número de perícias treinadas igual ao seu bônus de Inteligência (mínimo 1). Ao fazer um teste de uma dessas perícias, você pode gastar 1 PM para dobrar seu bônus de treinamento. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

Evasão. A partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imóvel ou usando armadura pesada.

Poder de Ladino. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

• *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.

• *Assassinar.* Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Se desferir um ataque furtivo contra essa criatura até o fim do seu próximo turno, você dobra os dados de dano de seu ataque furtivo. *Pré-requisito:* 5º nível de ladino.

Tabela 1-14: O Ladino

Nível	Habilidades de Classe
1º	Ataque furtivo +1d6, especialista
2º	Evasão, poder de ladino
3º	Ataque furtivo +2d6, poder de ladino
4º	Esquiva sobrenatural, poder de ladino
5º	Ataque furtivo +3d6, poder de ladino
6º	Poder de ladino
7º	Ataque furtivo +4d6, poder de ladino
8º	Olhos nas costas, poder de ladino
9º	Ataque furtivo +5d6, poder de ladino
10º	Evasão aprimorada, poder de ladino
11º	Ataque furtivo +6d6, poder de ladino
12º	Poder de ladino
13º	Ataque furtivo +7d6, poder de ladino
14º	Poder de ladino
15º	Ataque furtivo +8d6, poder de ladino
16º	Poder de ladino
17º	Ataque furtivo +9d6, poder de ladino
18º	Poder de ladino
19º	Ataque furtivo +10d6, poder de ladino
20º	A pessoa certa para o trabalho, poder de ladino

• *Emboscar.* Você pode gastar 2 PM para realizar uma ação padrão adicional em seu turno. Você só pode usar este poder na primeira rodada de um combate. *Pré-requisito:* treinado em Furtividade.

• *Escapista.* Você recebe +5 em testes de Acrobacia para escapar e em testes para resistir a efeitos que restrinjam seu movimento, como a manobra agarrar e a magia *Amarras Etéreas*.

• *Fuga Formidável.* Você pode gastar uma ação completa e 1 PM para analisar o lugar no qual está (um castelo, um porto, a praça de uma cidade...). Até o fim da cena, você recebe +3m em seu deslocamento, +5 em testes de Acrobacia e Atletismo e ignora penalidades em movimento por terreno difícil. Porém, para receber esses bônus, todas as suas ações na rodada devem estar diretamente ligadas a fugir. Por exemplo, você só pode atacar um inimigo se ele estiver bloqueando seu caminho, agarrando-o etc. Você pode fazer ações para ajudar seus aliados, mas apenas se eles estiverem tentando escapar. *Pré-requisito:* Int 13.

• *Gatuno.* Você recebe +2 em Atletismo. Quando escala, avança seu deslocamento normal, em vez de metade dele. *Pré-requisito:* treinado em Atletismo.

• *Integrante de Guilda.* Você é membro de uma organização criminosa, desde uma pequena guilda de ladrões a uma irmandade de Valkaria. Os efeitos deste poder variam de acordo com a organização e ficam a cargo do mestre. Como regra geral, você recebe +5 em testes de Diplomacia com pessoas ligadas ao submundo e +5 em testes de Intimidação com pessoas comuns que temeriam sua organização. Além disso, tem acesso a itens e serviços roubados ou proibidos (como armas de pólvora e venenos).

• *Ladrão Arcano.* Quando causa dano com um ataque furtivo em uma criatura capaz de lançar magias, você pode "roubar" uma magia que já tenha visto ela lançar. Você precisa pagar 1 PM por círculo da magia e pode roubar magias de até 4º círculo. Até o final da cena, você pode lançar a magia roubada como se a conhecesse (atributo-chave Inteligência). *Pré-requisito:* Roubo de Mana, 12º nível de ladino.

• *Oportunismo.* Você recebe +2 em testes de ataque contra inimigos que já sofreram dano desde o seu último turno.

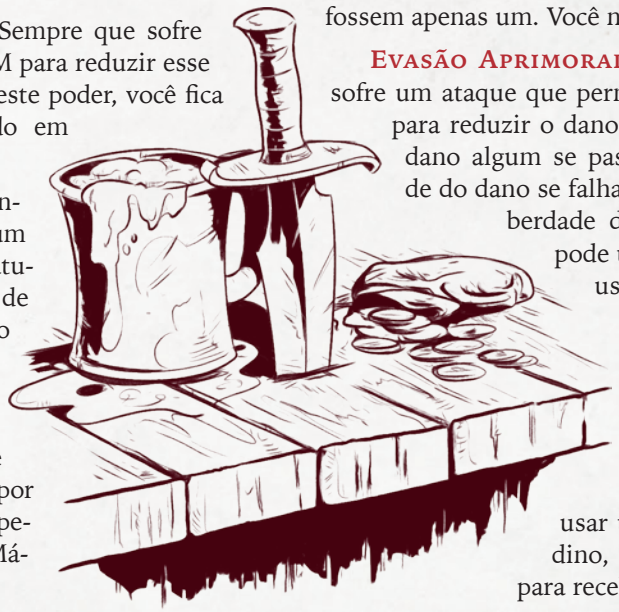
• *Mão na Boca.* Você recebe +2 em testes de agarrar. Quando faz um ataque furtivo contra uma criatura desprevenida, você pode fazer um teste de agarrar como uma ação livre. Se agarrar a criatura, ela não poderá falar enquanto estiver agarrada. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

• *Mãos Rápidas.* Você pode gastar 1 PM para fazer um teste de Ladinagem para abrir fechaduras, ocultar item, punga ou sabotar como uma ação livre. *Pré-requisito:* Des 15, treinado em Ladinagem.

• *Mente Criminosa.* Você soma seu bônus de Inteligência em Ladinagem e Furtividade. *Pré-requisito:* Int 13.

• *Rolamento Defensivo.* Sempre que sofre dano, você pode gastar 2 PM para reduzir esse dano à metade. Após usar este poder, você fica caído. *Pré-requisito:* treinado em Reflexos.

• *Roubo de Mana.* Quando você causa dano com um ataque furtivo em uma criatura, a criatura perde 1 ponto de mana para cada 1d6 de dano de seu ataque furtivo. Você recebe PM temporários iguais aos PM que a criatura perder. Você só pode usar este poder uma vez por cena contra cada criatura específica. *Pré-requisito:* Truque Mágico, 7º nível de ladino.



• *Saqueador de Tumbas.* Você recebe +5 em testes de Investigação para encontrar armadilhas e em testes de Reflexos para evitá-las. Além disso, gasta uma ação padrão para desabilitar mecanismos, em vez de 1d4 rodadas (veja a perícia Ladinagem).

• *Sombra.* Você recebe +2 em Furtividade. Além disso, pode se mover com seu deslocamento normal enquanto usa Furtividade sem sofrer penalidades no teste de perícia. *Pré-requisito:* treinado em Furtividade.

• *Truque Mágico.* Você aprende e pode lançar uma magia arcana de 1º círculo a sua escolha, pagando seu custo normal em PM. Seu atributo-chave para esta magia é Inteligência. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser. *Pré-requisito:* Int 13.

• *Velocidade Ladina.* Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para realizar uma ação de movimento adicional em seu turno. *Pré-requisito:* Des 15, treinado em Iniciativa.

• *Veneno Persistente.* Quando aplica uma dose de veneno a uma arma, este veneno dura por três ataques (em vez de apenas um). *Pré-requisito:* Veneno Potente, 8º nível de ladino.

• *Veneno Potente.* A CD para resistir aos venenos que você usa aumenta em +2 e estes venenos causam +1 ponto de dano por dado de dano. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (alquimia).

Esquiva Sobrenatural. No 4º nível, seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica surpreendido.

Olhos nas Costas. A partir do 8º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

Evasão Aprimorada. No 10º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar e sofre apenas metade do dano se falhar. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imóvel ou usando armadura pesada.

A Pessoa Certa para o Trabalho. No 20º nível, você se torna um verdadeiro mestre da ladinagem. Ao fazer um ataque furtivo ou usar uma perícia da lista de ladino, você pode gastar 5 PM para receber +10 no teste.

LUTADOR

Perigo verdadeiro não é enfrentar a morte com segredos místicos, ou mesmo com armas e armaduras. Perigo verdadeiro é encarar a morte com as mãos nuas, sem proteção e sem treinamento. Apenas alguns heróis triunfam desta forma. São os lutadores.

Lutadores são especialistas em todas as formas de combate desarmado, desde simples socos e chutes até complexas chaves e técnicas de chão. Alguns estudam com mestres, seguindo disciplinas codificadas ao longo de muitas gerações. Outros são apenas desesperados que precisaram aprender a brigar para ficar vivos nos becos escuros ou nos ermos selvagens. Algumas culturas artonianas têm tradições de combate desarmado: Tamu-ra é a mais famosa, mas os minotauros de Tapista também desenvolveram seus próprios métodos de luta esportiva.

Embora pessoas de todo tipo comecem algum tipo de aprendizado em luta desarmada, quem avança no treinamento o suficiente para se tornar um herói costuma ter uma personalidade bem específica. Lutadores devem ser muito perseverantes e resistentes. Não há como dominar sua disciplina sem longas horas de repetição, prática e exercícios. Também não há como aprender a lutar sem ser derrotado inúmeras vezes, sem se ferir muito e conviver com dores todos os dias. Quase todos os lutadores são determinados e teimosos. Com outros lutadores ou com pessoas que precisaram se esforçar muito para triunfar, são humildes e amistosos. Contudo, podem ser vaidosos e arrogantes, principalmente com gente preguiçosa ou privilegiada. Lutadores acostumados a campeonatos e plateias costumam se tornar fanfarrões convencidos.



Maquius, campeão pugilista. Nem todos precisam de aço para provar sua força

É raro ver lutadores em ofícios ou cargos de prestígio ou refinamento. A maioria dos lutadores iniciantes se emprega como capanga, leão de chácara ou criminoso comum. Os mais corretos rejeitam usar sua força para intimidar, geralmente sofrendo por causa disto. Um dos únicos caminhos de glória e honestidade para os lutadores é a competição em arenas. Muitos deles se tornam gladiadores ou competidores em rinhas obscuras e até mesmo ilegais. Nos buracos mais sinistros, estas lutas podem envolver lutadores contra mortos-vivos, monstros e até mesmo demônios.

A vida de aventuras é a maior saída da pobreza e do crime para os lutadores. Mesmo que não tenham estudo, fé ou um posto militar, eles têm poder de combate e coragem — coisas muito valorizadas por qualquer grupo de aventureiros. É raro o lutador que não esteja disposto a largar tudo num instante para embarcar em uma missão que possa render ouro e fama. Na verdade, alguns deles rondam tavernas movimentadas em cidades com tradição aventureira, esperando por grupos que precisem de um combatente a mais. A chance de conquistar riqueza através de batalhas e ao mesmo tempo fazer o bem parece um conto de fadas para muitos lutadores com origem miserável.

Poucos heróis são tão focados, confiáveis e prestativos quanto os lutadores. Num campo de batalha sangrento, numa ruela imunda ou numa grande luta de arena, a nobre arte de socar e chutar sempre é útil. E um combatente acostumado a trabalhar duro e apanhar sem reclamar sempre é um companheiro bem-vindo.

Lutadores Famosos. Maquius, Syrion.

Tabela 1-15: O Lutador

Nível	Habilidades de Classe
1º	Briga (1d6), golpe relâmpago
2º	Poder de lutador
3º	Casca grossa (Con), poder de lutador
4º	Poder de lutador
5º	Briga (1d8), golpe cruel, poder de lutador
6º	Poder de lutador
7º	Casca grossa (Con+1), poder de lutador
8º	Poder de lutador
9º	Briga (1d10), golpe violento, poder de lutador
10º	Poder de lutador
11º	Casca grossa (Con+2), poder de lutador
12º	Poder de lutador
13º	Briga (2d6), poder de lutador
14º	Poder de lutador
15º	Casca grossa (Con+3), poder de lutador
16º	Poder de lutador
17º	Briga (2d8), poder de lutador
18º	Poder de lutador
19º	Casca grossa (Con+4), poder de lutador
20º	Dono da rua (2d10), poder de lutador

Características de Classe

Pontos de Vida. Um lutador começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Pontos de Mana. 3 PM por nível.

Perícias. Fortitude (Con) e Luta (For), mais 4 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Adestramento (Car), Atletismo (For), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

Proficiências. Nenhuma.

Habilidades de Classe

Briga. Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano e podem causar dano letal ou não letal (a sua escolha). A cada quatro níveis, seu dano desarmado aumenta, conforme a tabela.

O dano na tabela é para criaturas Pequenas e Médias. Criaturas Minúsculas diminuem esse dano em um passo, Grandes e Enormes aumentam em um passo e Colossais aumentam em dois passos.

Golpe Relâmpago. Quando usa a ação ataque para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque desarmado adicional.

Poder de Lutador. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Arma Improvisada.* Você pode gastar uma ação de movimento para procurar uma pedra, cadeira, garrafa ou qualquer outra coisa que possa usar como arma. Faça um teste de Percepção (CD 20). Se você passar, encontra uma arma improvisada. Você continua usando as estatísticas de seu ataque desarmado — bônus de ataque, margem de ameaça etc. — mas seu dano aumenta em um passo. Armas improvisadas são frágeis; se você errar um ataque e o resultado do d20 for um número ímpar, a arma quebra.

- *Até Acertar.* Se você errar um ataque desarmado, recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque e rolagens de dano desarmado contra o mesmo oponente. Os bônus terminam quando você acertar um ataque ou no fim da cena, o que acontecer primeiro.

- *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.

- *Braços Calejados.* Se você não estiver usando armadura, soma seu bônus de Força na Defesa, limitado pelo seu nível.

- *Cabeçada.* Quando usa a ação ataque para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, o oponente fica desprevenido contra o ataque. Você só pode usar este poder uma vez por cena contra uma mesma criatura.

- *Chave.* Se estiver agarrando uma criatura e fizer um teste de manobra contra ela para causar dano, o dano aumenta em um passo. *Pré-requisitos:* Int 13, Lutador de Chão, 4º nível de lutador.

- *Confiança dos Ringues.* Quando um oponente erra um ataque corpo a corpo contra você, você recebe 1 PM temporário. PM temporários desaparecem no final da cena. *Pré-requisito:* 10º nível de lutador.

- *Convencido.* Acostumado a contar apenas com seus músculos, você adquiriu certo desdém por artes mais sofisticadas. Você recebe +5 em testes de resistência contra magias e efeitos de Encantamento.

- *Golpe Baixo.* Quando usa a ação ataque para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, o oponente deve fazer um teste de Fortitude (CD For). Se ele falhar, fica atordoado por uma rodada. Você só pode usar este poder uma vez por cena contra uma mesma criatura.

• *Golpe Imprudente.* Quando usa Golpe Relâmpago, você pode atacar de forma impulsiva. Se fizer isso, você aumenta seu dano desarmado em mais um dado do mesmo tipo (por exemplo, se o seu dano é 2d6, você causa 3d6), mas sofre –5 em sua Defesa, até o início de seu próximo turno.

• *Imobilização.* Se estiver agarrando uma criatura, você pode gastar uma ação completa para imobilizá-la. Faça um teste de manobra contra ela. Se você passar, imobiliza a criatura — ela fica indefesa e não pode realizar nenhuma ação, exceto tentar se soltar (o que exige um teste de manobra). Se a criatura se soltar da imobilização, ainda fica agarrada. Enquanto estiver imobilizando uma criatura, você sofre as penalidades de agarrar. *Pré-requisitos:* Chave, 8º nível de lutador.

• *Língua dos Becos.* Você pode pagar 1 PM para usar seu bônus de Força no lugar de Carisma em um teste de perícia baseada em Carisma. *Pré-requisitos:* For 13, treinado em Intimidação.

• *Lutador de Chão.* Você recebe +2 em testes de ataque para agarrar e derrubar. Quando agarra uma criatura, pode gastar 1 PM para fazer uma manobra derrubar contra ela como uma ação livre.

• *Nome na Arena.* Você construiu uma reputação no circuito de lutas de Arton. Escolha uma perícia que represente a característica pela qual você é conhecido, como Atletismo para uma fama de musculoso ou Intimidação para uma fama de "malvado". Uma vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento para fazer um teste dessa perícia (CD 10) e impressionar os presentes. Se passar, você recebe +1 em todos os seus testes de perícias baseadas em Carisma até o fim da cena. Esse bônus aumenta em +1 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (+2 para um resultado 15, +3 para 20 e assim por diante). Como alternativa, você pode aplicar esse bônus em seu próximo teste de ataque. *Pré-requisito:* 12º nível de lutador.

• *Punhos de Adamante.* Seus ataques desarmados ignoram 10 pontos de resistência a dano do alvo, se houver. *Pré-requisito:* 8º nível de lutador.

• *Rasteira.* Quando usa a ação ataque para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, o oponente fica caído.

• *Sarado.* Você soma seu bônus de Força no seu total de pontos de vida e em testes de Fortitude. A critério do mestre, você pode chamar a atenção de pessoas que se atraiam por físicos bem definidos. *Pré-requisito:* For 17.

• *Sequência Destruidora.* No início do seu turno, você pode gastar 2 PM para dizer um número (no mínimo dois). Se fizer e acertar uma quantidade de ataques igual ao número dito, o último tem seu dano aumentado um número de passos igual à quantidade de ataques feitos. Por exemplo, se você falar "três" e fizer e acertar três ataques, o último ataque (no caso, o terceiro) terá seu dano aumentado em três passos. *Pré-requisito:* Trocação, 12º nível de lutador.

• *Trincado.* Esculpido à exaustão, seu corpo se tornou uma máquina. Você soma seu modificador de Constituição nas suas rolagens de dano desarmado. *Pré-requisitos:* Con 17, Sarado, 10º nível de lutador.

• *Trocação.* Quando você começa a bater, não para mais. Ao acertar um ataque desarmado, pode fazer outro ataque desarmado contra o mesmo alvo, pagando uma quantidade de PM igual à quantidade de ataques já realizados no turno. Ou seja, pode fazer o primeiro ataque extra gastando 1 PM, um segundo ataque extra gastando mais 2 PM e assim por diante, até errar um ataque ou não ter mais pontos de mana. *Pré-requisito:* 6º nível de lutador.

• *Trocação Tumultuosa.* Quando usa a ação ataque para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM para atingir todas as criaturas adjacentes — incluindo aliados! Você deve usar este poder antes de rolar o ataque e compara o resultado de seu teste contra a Defesa de cada criatura. *Pré-requisitos:* Trocação, 8º nível de lutador.

• *Valentão.* Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos.

• *Voadora.* Quando faz uma investida desarmada, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, recebe +1d6 no dano para cada 3m que se deslocar até chegar ao oponente, limitado pelo seu nível.

Casca Grossa. No 3º nível, você soma seu bônus de Constituição na Defesa, limitado pelo seu nível e apenas se não estiver usando armadura pesada. Além disso, no 7º nível, e a cada quatro níveis, você recebe +1 na Defesa.

Golpe Cruel. No 5º nível, você acerta onde dói. Sua margem de ameaça com ataques desarmados aumenta em +1.

Golpe Violento. No 9º nível, você bate com muita força. Seu multiplicador de crítico com ataques desarmados aumenta em +1.

Dono da Rua. No 20º nível, seu dano desarmado aumenta para 2d10 (para criaturas Médias). Além disso, quando usa a ação ataque para fazer um ataque desarmado, você pode fazer dois ataques, em vez de um (podendo usar Golpe Relâmpago para fazer um terceiro).

NOBRE

Todos precisam de um líder. Sem hierarquia, há anarquia. Sem uma ordem estabelecida, só o que existe é a lei do mais forte. Algumas dinastias tomam para si a responsabilidade e o privilégio de governar, servindo aos plebeus enquanto recebem deles obediência e tributo.

O aventureiro nobre é mais do que alguém que nasceu nas circunstâncias certas. É um herói que reconhece o valor de um bom líder e se considera ligado à terra, ao povo, a seus aliados. Um burguês, um aventureiro ou mesmo um plebeu comum podem todos mudar de casa e de vida, ir atrás de suas próprias ambições. Mas o nobre não tem escolha. Se ele abandonar seu posto, toda uma sociedade pode ruir, pessoas vão ficar sem trabalho e sem destino, conquistadores inescrupulosos podem invadir. O nobre é rico, mas não é livre.

Nem todo nobre é um aristocrata ou um governante por nascença. Muitos são donos ou herdeiros de grandes impérios mercantes, líderes de guildas poderosas, governadores eleitos, senadores ou mesmo diplomatas treinados em escolas especiais. O que une todos os nobres é sua capacidade de organizar os outros, dando ordens, conselhos e palavras de encorajamento. Um nobre também usa seus recursos, contatos e notoriedade para vencer desafios, abrindo portas que estariam fechadas de outra forma.

A posição do nobre pode não parecer muito adequada a uma vida de aventuras, mas muitas vezes o nobre é o único que tem verdadeira obrigação de se aventurar. Um destes heróis parte em grandes buscas e missões perigosas para combater os inimigos de sua terra, para encontrar artefatos que garantam a continuidade de sua linhagem, para defender o povo comum. Quando há uma ameaça, todos têm a opção de fugir, menos os soldados e os nobres.

Muitos nobres aventureiros não têm grandes responsabilidades. Estão justamente tentando escapar de um destino que já foi decidido em seu nascimento, aventurando-se por rebeldia e sede de experiências. Contudo, mais cedo ou mais tarde todo nobre precisa encarar seu fardo.

Nobres se destacam em situações sociais e como suporte para o resto do grupo. Contudo, muitas vezes precisam provar seu valor mais do que qualquer outro herói. Aventureiros mais humildes pensam que todo nobre é um almofadinha mimado, acostumado a que todos façam tudo por ele. Isto às vezes é verdade, mas este tipo de desocupado raramente sobrevive a mais de uma ou duas aventuras.

Nobres têm personalidades variadas, mas sempre marcadas por sua posição social e seus deveres. Alguns são extremamente sérios, nunca se permitindo um instante de descanso ou alegria. Outros têm um otimismo totalmente fantasioso, acreditando que tudo vai dar certo — porque, para eles, tudo sempre deu certo! Alguns ficam pasmos com pequenas realidades da vida dos plebeus, como a necessidade de economizar ou acordar cedo. Outros vivem cheios de culpa por sua posição privilegiada.

De qualquer forma, nenhum nobre pode negar que é diferente dos plebeus. Para o bem ou para o mal, ele sempre será algo além de uma pessoa comum.

Nobres Famosos. General Supremo Hermann Von Krauser, *Lady* Ayleth Karst, Rainha-Imperatriz Shivara.



Lady Ayleth. Nobreza não está em coroas ou palácios; está na coragem de mudar o mundo

Características de Classe

Pontos de Vida. Um nobre começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Pontos de Mana. 4 PM por nível.

Perícias. Diplomacia (Car) ou Intimidação (Car), Vontade (Sab), mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Jogatina (Car), Luta (For), Nobreza (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Pontaria (Des).

Proficiências. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

Autoconfiança. Você pode aplicar seu bônus de Carisma em vez de Destreza na Defesa (mas continua não podendo aplicar um bônus de atributo na Defesa quando usa uma armadura pesada).

Espólio. Você começa o jogo com um item a sua escolha com preço de até T$ 2.000.

Orgulho. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu modificador de Carisma). Para cada PM que gastar, recebe +2 no teste.

Poder de Nobre. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

• *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.

• *Armadura Brilhante.* Você pode aplicar o modificador de Carisma na Defesa quando usa armadura pesada. Se fizer isso, não pode aplicar o modificador de Destreza, mesmo que outras habilidades ou efeitos permitam isso. *Pré-requisito:* 8º nível de nobre.

• *Autoridade Feudal.* Você pode gastar 2 PM para conclamar o povo a realizar uma tarefa para você. Em termos de jogo, passa automaticamente em um teste de perícia com CD máxima igual ao seu nível +5. O tempo necessário para conclamar o povo é o tempo do uso da perícia em questão. Esta habilidade só pode ser usada em locais onde sua posição carregue alguma influência (a critério do mestre). *Pré-requisito:* 6º nível de nobre.

Tabela 1-16: O Nobre

Nível	Habilidades de Classe
1º	Autoconfiança, espólio, orgulho
2º	Poder de nobre, riqueza
3º	Gritar ordens, poder de nobre
4º	Poder de nobre
5º	Poder de nobre
6º	Poder de nobre
7º	Poder de nobre
8º	Poder de nobre
9º	Poder de nobre
10º	Poder de nobre
11º	Poder de nobre
12º	Poder de nobre
13º	Poder de nobre
14º	Poder de nobre
15º	Poder de nobre
16º	Poder de nobre
17º	Poder de nobre
18º	Poder de nobre
19º	Poder de nobre
20º	Realeza, poder de nobre

• *Educação Privilegiada.* Você se torna treinado em duas perícias de nobre a sua escolha.

• *Estrategista.* Você pode direcionar aliados em alcance curto. Gaste uma ação padrão e 1 PM por aliado que quiser direcionar (limitado pelo seu modificador de Carisma). No próximo turno do aliado, ele ganha uma ação de movimento. *Pré-requisitos:* Int 13, treinado em Guerra, 6º nível de nobre.

• *Favor.* Você pode usar sua influência para pedir favores a pessoas poderosas. Pedir favores gasta 5 PM e exige pelo menos uma hora de conversa e bajulação — ou mais, de acordo com o mestre. Faça um teste de Diplomacia. A CD do teste depende do que você está pedindo: 10 para algo simples (como um convite para uma festa particular), 20 para algo caro ou complicado (como uma carona de barco até Galrasia) e 30 para algo perigoso ou ilegal (como acesso aos planos militares do reino).

• *General.* Quando você usa o poder Estrategista, os aliados direcionados recebem 1d6 pontos de mana temporários. Esses PM duram até o fim do turno do aliado e não podem ser usados em efeitos que rendam PM. *Pré-requisitos:* Estrategista, 12º nível de nobre.

• *Grito Tirânico.* Quando usa a habilidade Palavras Afiadas, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, seus dados de dano aumentam para d8 e você atinge todos os inimigos em alcance curto. *Pré-requisito:* Palavras Afiadas, 8º nível de nobre.

• *Inspirar Confiança.* Sua presença faz as pessoas darem o melhor de si. Você pode gastar 2 PM para fazer um aliado em alcance curto rolar novamente um teste recém realizado.

• *Inspirar Glória.* A presença de um nobre motiva as pessoas a realizarem façanhas impressionantes. Você pode gastar 5 PM para fazer um aliado em alcance curto ganhar uma ação padrão adicional no próximo turno dele. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena em cada aliado. *Pré-requisito:* Inspirar Confiança, 8º nível de nobre.

• *Liderar pelo Exemplo.* Você pode pagar 2 PM para servir de inspiração. Até o início de seu próximo turno, sempre que você passar em um teste de perícia, aliados em alcance curto que fizerem um teste da mesma perícia podem usar o resultado do seu teste em vez de rolar o dado. *Pré-requisito:* 6º nível de nobre.

• *Língua de Prata.* Quando faz um teste de perícia baseada em Carisma, você pode gastar 2 PM para receber um bônus no teste igual ao seu nível de nobre.

• *Língua de Ouro.* Você pode gastar uma ação padrão e 6 PM para gerar o efeito da magia *Enfeitiçar* com os aprimoramentos de sugerir ação e afetar todas as criaturas dentro do alcance (CD Car). Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua capacidade de influenciar outras pessoas. *Pré-requisito:* Língua de Prata, 8º nível de nobre.

• *Língua Rápida.* Quando faz um teste de Diplomacia para mudar atitude como uma ação completa, você sofre uma penalidade de –5, em vez de –10.

• *Jogo da Corte.* Você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de Diplomacia, Intuição ou Nobreza.

• *Palavras Afiadas.* Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para submeter a sua vontade uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) em alcance curto. Faça um teste de Diplomacia ou Intimidação (a sua escolha) oposto ao teste de Vontade da criatura. Se vencer, você causa 2d6 pontos de dano não letal à criatura. Se perder, causa metade deste dano. Para cada PM extra que você gastar quando ativar o poder, o dano aumenta em +1d6. Caso a criatura seja reduzida a 0 ou menos PV, rende-se (caso você tenha usado Diplomacia) ou fica apavorada (caso tenha usado Intimidação), em vez de cair inconsciente.

• *Presença Aristocrática.* Sempre que uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) tentar machucá-lo (causar dano através de um ataque, magia ou habilidade) você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, a criatura deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, não conseguirá machucá-lo e perderá a ação. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra cada criatura.

• *Presença Majestosa.* Você impõe respeito a todos. A habilidade Presença Aristocrática passa a funcionar contra criaturas com Int 1 ou mais (passa a afetar até mesmo animais, embora continue não funcionando contra criaturas sem valor de Inteligência). Além disso, você pode usá-la mais de uma vez contra uma mesma criatura na mesma cena. *Pré-requisitos:* Presença Aristocrática, 16º nível de nobre.

• *Título.* Você adquire um título de nobreza. Converse com o mestre para definir os benefícios exatos de seu título. Como regra geral, você recebe 10 TO por nível de nobre no início de cada aventura (rendimentos dos impostos) ou a ajuda de um aliado (um membro de sua corte). *Pré-requisito:* Autoridade Feudal, 10º nível de nobre.

• *Voz Poderosa.* Você recebe +2 em Diplomacia e Intimidação. Suas habilidades de nobre com alcance curto passam para alcance médio.

Riqueza. No 2º nível, você passa a receber dinheiro de sua família, patrono ou negócios. Uma vez por aventura, você pode fazer um teste de Carisma com um bônus igual ao seu nível de nobre. Você recebe um número de Tibares de ouro igual ao resultado do teste. Por exemplo, um nobre de 5º nível com Carisma 18 (+4) que role um 13 no dado recebe TO 22. O uso desta habilidade é condicionado a onde e quando você faz o teste, assim como a sua relação com sua família, patrono ou negócios. Por exemplo, um nobre viajando pelos ermos, isolado da civilização, dificilmente teria como receber dinheiro.

Gritar Ordens. A partir do 3º nível, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Carisma). Até o início de seu próximo turno, todos os seus aliados em alcance curto recebem um bônus nos testes de perícia igual à quantidade de PM que você gastou.

Realeza. No 20º nível, sua presença impõe mais do que respeito — impõe veneração. Uma criatura que seja alvo de sua Presença Aristocrática e falhe no teste de Vontade por 10 ou mais se arrepende tanto de ter tentado machucá-lo que passa a lutar ao seu lado (e seguir suas ordens, se puder entendê-lo) pelo resto da cena. Uma criatura que seja reduzida a 0 PV por Palavras Afiadas não sofre este dano; em vez disso, passa a lutar ao seu lado pelo resto da cena.

PALADINO

As forças do mal são uma horda interminável de monstros e degenerados que não hesitam em causar sofrimento só porque é o caminho mais fácil. Enquanto isso, o bem conta com um pequeno número de campeões de elite, combatentes sagrados incansáveis que personificam tudo que um herói deve ser. São os paladinos.

O paladino é um soldado a serviço do bem e da justiça. Não há meio termo, não há desculpas: paladinos são falhos como todos os mortais, mas devem defender os inocentes, cumprir as leis, obedecer a seus superiores, servir de exemplo e resistir a todas as tentações. É um caminho de muito sacrifício e poucas recompensas, mas alguém deve trilhá-lo.

Paladinos servem um deus bondoso. Alguns não são devotos de uma divindade específica, mas da bondade divina como um todo. Embora muitos jovens sonhem em ser paladinos e treinem para isso, a maior parte desses heróis é escolhida pelos deuses. São mulheres e homens que lutam pelo bem espontaneamente, que combatem o mal apenas porque isto está em seu caráter e que um dia são iluminados com poderes e bênçãos. Algumas igrejas treinam soldados em estudos religiosos, esperando formar paladinos, mas poucos surgem desta forma. Um candidato a paladino deve fazer o bem sempre que possível e rezar para ser agraciado com o toque divino.

Paladinos têm personalidades diversas, mas muitas vezes são bastante influenciados por seus deuses padroeiros. Podem variar em termos de humor, desejos, interesses etc., mas em certo nível são ferramentas da vontade do deus. Paladinos sentem um ímpeto natural de servir às divindades — assim, quase todos são vistos como certinhos demais. Mas, para um paladino, isto não é um insulto.

Muitos desconfiam de paladinos. Afinal, algumas pessoas fundamentalmente egoístas e mesquinhas não conseguem aceitar a ideia de alguém que faça o bem só porque é o certo a fazer. Todo paladino deve aprender a lidar com estes ataques gratuitos. Um paladino não é intolerante, opressor ou hipócrita. Embora cumpra as leis, não exige que os outros tenham o mesmo comportamento estrito. Paladinos perdoam, ajudam, curam e conversam antes de julgar. E são eles mesmos os maiores alvos de seu próprio julgamento.

A imagem clássica dos paladinos em Arton é a de um combatente montado, trajado em armadura completa. Embora muitos desses heróis sejam ligados a ordens de cavalaria, isto não é obrigatório. Existem inúmeros paladinos de origem humilde, sem linhagem nobre. Às vezes aldeias que nunca viram outro aventureiro contam com um paladino, um protetor escolhido pelos deuses para defender aquele povo simples.

Todo paladino encontra algum grande dilema moral mais cedo ou mais tarde. Talvez precise escolher entre cumprir a lei ou fazer o bem. Talvez precise dar as costas a seus amigos para salvar um grande número de pessoas. Muitas vezes não há solução — o paladino deve conciliar os dois lados e rezar para tomar a decisão certa. Ele pode inclusive ser punido por seu deus, mesmo com a melhor das intenções.

Mas o verdadeiro paladino continua em frente. Porque ele sabe que alguém precisa fazer o bem, custe o que custar.

Paladinos Famosos. Gregor Vahn, Lothar Algherulff, o Paladino de Jallar, Titus Lomatubarius.



Lothar Algherulff, herói da Guerra Artoniana. Paladinos combatem o mal a todo custo

Tabela 1-17: O Paladino

Nível	Habilidades de Classe
1º	Abençoado, código do herói, golpe divino (+1d8)
2º	Cura pelas mãos (1d8+1 PV), poder de paladino
3º	Aura sagrada, poder de paladino
4º	Poder de paladino
5º	Bênção da justiça, golpe divino (+2d8), poder de paladino
6º	Cura pelas mãos (2d8+2 PV), poder de paladino
7º	Poder de paladino
8º	Poder de paladino
9º	Golpe divino (+3d8), poder de paladino
10º	Cura pelas mãos (3d8+3 PV), poder de paladino
11º	Poder de paladino
12º	Poder de paladino
13º	Golpe divino (+4d8), poder de paladino
14º	Cura pelas mãos (4d8+4 PV), poder de paladino
15º	Poder de paladino
16º	Poder de paladino
17º	Golpe divino (+5d8), poder de paladino
18º	Cura pelas mãos (5d8+5 PV), poder de paladino
19º	Poder de paladino
20º	Poder de paladino, vingador sagrado

Características de Classe

Pontos de Vida. Um paladino começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Pontos de Mana. 3 PM por nível.

Perícias. Luta (For) e Vontade (Sab) mais 2 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Nobreza (Int), Percepção (Sab) e Religião (Sab).

Proficiências. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

Habilidades de Classe

Abençoado. Você soma seu bônus de Carisma no seu total de pontos de mana no 1º nível. Além disso, torna-se devoto de uma divindade disponível para paladinos (Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Tanna-Toh, Thyatis, Valkaria). Você deve obedecer às Obrigações & Restrições de seu deus, mas, em troca, ganha os Poderes Concedidos dele.

Como alternativa, você pode ser um paladino do bem, lutando em prol da bondade e da justiça como um todo. Não recebe nenhum Poder Concedido, mas não precisa seguir nenhuma Obrigação & Restrição (além do Código do Herói, abaixo).

Código do Herói. Você deve sempre manter sua palavra e nunca pode recusar um pedido de ajuda de alguém inocente. Além disso, nunca pode mentir, trapacear ou roubar. Se violar o código, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.

Golpe Divino. Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para desferir um golpe destruidor. Você soma seu bônus de Carisma no teste de ataque e +1d8 na rolagem de dano. A cada quatro níveis, pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d8.

Cura pelas Mãos. A partir do 2º nível, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para curar 1d8+1 pontos de vida de um alvo em alcance corpo a corpo (incluindo você). A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar os PV curados em +1d8+1.

A partir do 6º nível, você pode gastar +1 PM quando usa Cura pelas Mãos para anular uma condição afetando o alvo, entre abalado, apavorado, atordoado, cego, doente, exausto, fatigado ou surdo.

Esta habilidade também pode causar dano a mortos-vivos, exigindo um ataque desarmado.

Poder de Paladino. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Arma Sagrada.* Se estiver empunhando a arma preferida de seu deus, o dado de dano que você rola por Golpe Divino aumenta para d12. *Pré-requisito:* devoto de uma divindade (exceto Lena).

- *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.

- *Aura Antimagia.* Enquanto sua aura estiver ativa, você e os aliados dentro da aura podem rolar novamente qualquer teste de resistência contra magia recém realizado. *Pré-requisito:* 14º nível de paladino.

• *Aura Ardente.* Enquanto sua aura estiver ativa, no início de cada um de seus turnos, espíritos e mortos-vivos a sua escolha dentro dela sofrem dano igual a 5 + seu bônus de Carisma. *Pré-requisito:* 10° nível de paladino.

• *Aura de Cura.* Enquanto sua aura estiver ativa, no início de cada um de seus turnos, você e os aliados dentro dela recuperam um número de PV igual a 5 + seu bônus de Carisma. *Pré-requisito:* 6° nível de paladino.

• *Aura de Invencibilidade.* Enquanto sua aura estiver ativa, você ignora o primeiro dano que sofrer na cena. O mesmo se aplica a seus aliados. *Pré-requisito:* 18° nível de paladino.

• *Aura Poderosa.* O alcance da sua aura aumenta para médio. *Pré-requisito:* 6° nível de paladino.

• *Fulgor Divino.* Quando usa Golpe Divino, todos os inimigos em alcance curto ficam ofuscados até o início do seu próximo turno.

• *Julgamento Divino: Arrependimento.* Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. Na próxima vez que esse inimigo acertar um ataque em você ou em um de seus aliados, deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, fica atordoado no próximo turno dele. Você só pode proferir este julgamento uma vez por cena contra cada criatura.

• *Julgamento Divino: Autoridade.* Você pode gastar 1 PM para comandar uma criatura em alcance curto. Faça um teste de Diplomacia oposto pelo teste de Vontade da criatura. Se você passar, ela obedece a um comando simples como "pare" ou "largue a arma". Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia.

• *Julgamento Divino: Coragem.* Você pode gastar 2 PM para inspirar coragem em uma criatura em alcance curto, incluindo você mesmo. A criatura fica imune a efeitos de medo e ganha +2 em testes de ataque contra alvos de nível maior que o dela.

• *Julgamento Divino: Iluminação.* Você pode marcar um inimigo em alcance curto. Quando acerta um ataque corpo a corpo nesse inimigo, você recebe 2 PM temporários. Você só pode proferir este julgamento uma vez por cena.

• *Julgamento Divino: Justiça.* Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. A próxima vez que esse inimigo causar dano em você ou em um de seus aliados, deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, sofre dano de luz igual à metade do dano que causou.

• *Julgamento Divino: Libertação.* Você pode gastar 5 PM para cancelar uma condição negativa qualquer (como abalado, paralisado etc.) que esteja afetando uma criatura em alcance curto.

Julgamentos Divinos

Alguns poderes do paladino são Julgamentos Divinos. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

• Proferir um julgamento gasta uma ação de movimento, a menos que a descrição diga o contrário.

• Julgamentos que não têm um efeito instantâneo duram até o fim da cena.

• Uma mesma criatura pode ser alvo de vários julgamentos diferentes, mas efeitos do mesmo julgamento não se acumulam.

• *Julgamento Divino: Salvação.* Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. Até o fim da cena, quando você acerta um ataque corpo a corpo nesse inimigo, recupera 5 pontos de vida.

• *Julgamento Divino: Vindicação.* Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo que tenha causado dano a você ou seus aliados nesta cena. Você recebe +1 em testes de ataque e +1d8 em rolagens de dano contra o inimigo escolhido, mas sofre –5 em testes de ataque contra quaisquer outros alvos. No 5° nível, e a cada cinco níveis seguintes, você pode pagar +1 PM para aumentar o bônus de ataque em +1 e o bônus de dano em +1d8. O efeito termina caso o alvo fique inconsciente.

• *Julgamento Divino: Zelo.* Você pode gastar 1 PM para marcar um alvo em alcance longo. Pelo restante da cena, sempre que se mover na direção desse alvo, você se move com o dobro de seu deslocamento.

• *Orar.* Você aprende e pode lançar uma magia divina de 1° círculo a sua escolha. Seu atributo-chave para esta magia é Sabedoria. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

• *Virtude Paladinesca: Caridade.* O custo de suas habilidades de paladino que tenham um aliado como alvo é reduzido em 1 PM.

• *Virtude Paladinesca: Castidade.* Você se torna imune a efeitos de encantamento e recebe +5 em testes de Intuição para perceber blefes.

• *Virtude Paladinesca: Compaixão.* Você pode usar Cura pelas Mãos em alcance curto e, para cada PM que gastar, cura 2d6+1 (em vez de 1d8+1).

• *Virtude Paladinesca: Humildade.* Na primeira rodada de um combate, você pode gastar uma ação completa para rezar e pedir orientação. Você recebe uma quantidade de PM temporários igual ao seu bônus de Carisma.

Virtudes Paladinescas

Este conjunto de poderes representa obediência veemente a um comportamento específico. Você recebe um bônus progressivo em seu total de pontos de mana de acordo com a quantidade de poderes desse tipo que possui: +1 PM para uma Virtude, +3 PM para duas, +6 PM para três, +10 PM para quatro e +15 PM para cinco Virtudes.

Virtudes Paladinescas são poderosas, mas possuem uma contrapartida — você deve se comportar de acordo com quaisquer Virtudes que possuir. Um paladino caridoso, por exemplo, deve sempre ajudar os necessitados, enquanto um casto nunca pode cair em tentação. Não seguir uma Virtude Paladinesca que você possua conta como uma violação do Código do Herói. O mestre tem a palavra final sobre o que exatamente constitui uma violação.

• *Virtude Paladinesca: Temperança.* Quando ingere um alimento, item alquímico ou poção, você consome apenas metade do item. Na prática, cada item desses rende duas "doses" para você.

Aura Sagrada. No 3º nível, você pode gastar 1 PM para gerar uma aura com alcance curto a partir de você. A aura emite uma luz dourada e agradável, que ilumina como uma tocha. Além disso, você e os aliados dentro da aura recebem um bônus igual ao seu bônus de Carisma nos testes de resistência. Manter a aura custa 1 PM por turno.

Bênção da Justiça. No 5º nível, escolha entre égide sagrada e montaria sagrada. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

• *Égide Sagrada.* Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para recobrir de energia seu escudo ou símbolo sagrado. Até o fim da cena, você e todos os aliados adjacentes recebem um bônus na Defesa igual ao seu bônus de Carisma. A partir do 11º nível, você pode gastar 5 PM para receber o mesmo bônus num teste de resistência contra uma magia recém lançada contra você. Se você passar no teste de resistência e a magia tiver você como único alvo, ela é revertida de volta ao conjurador (que se torna o novo alvo da magia; todas as demais características da magia, incluindo CD do teste de resistência, se mantêm).

• *Montaria Sagrada.* Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocar uma montaria sagrada. Veja o quadro para mais detalhes.

Vingador Sagrado. No 20º nível, você pode gastar uma ação completa e 10 PM para se cobrir de energia divina, assumindo a forma de um vingador sagrado até o fim da cena. Nesta forma, você recebe deslocamento de voo 18m, resistência a dano 20 e soma seu modificador de Carisma em seus testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo.

Montaria Sagrada

Um paladino de 5º nível pode receber uma montaria sagrada, designada pelos deuses. Este animal vai atuar como um fiel companheiro de batalhas. Normalmente será um cavalo de guerra para paladinos de tamanho Médio ou um pônei para paladinos Pequenos, mas suplementos futuros trarão outras opções de montarias sagradas.

Para invocar sua montaria você gasta uma ação de movimento e 2 PM. Ela aparece com um brilho de luz dourada ao seu lado e fica até o fim da cena, quando desaparece de volta para o Reino Divino de onde vem.

Como opção para campanhas mais realistas, a montaria sagrada pode ser um animal mundano, em vez de invocado. Neste caso, você nunca precisará gastar uma ação ou PM para ter a montaria — que já estará com você. Por outro lado, o animal pode não ser capaz de acompanhá-lo em todos os lugares (um cavalo, por exemplo, não conseguirá entrar num túnel apertado ou escalar uma montanha).

Você e sua montaria têm um vínculo mental, sendo sempre capazes de entender um ao outro (não é preciso fazer testes de Adestramento). Ela fornece os benefícios de um aliado iniciante de seu tipo. No 11º nível, passa a fornecer os benefícios de um aliado veterano e, no 17º nível, de um aliado mestre. Veja a lista de aliados no **Capítulo 8: Recompensas**. Uma montaria cumpre qualquer ordem sua, mesmo que signifique arriscar a vida. Se a montaria sagrada morrer, você fica atordoado por uma rodada. Você pode invocar uma nova montaria após um dia inteiro de prece e meditação.

ORIGENS

Enquanto sua raça diz como você nasceu e sua classe diz o que se tornou, sua origem revela sua ocupação antes de ser aventureiro. É o que você fazia até ganhar seu primeiro nível em uma classe.

Cada origem apresentada a seguir é intencionalmente vaga e breve, apenas uma ideia por onde começar. Você pode usá-la como está, para jogar rapidamente, ou então colorir com quantos detalhes quiser!

Itens. Cada origem oferece um ou mais itens iniciais. Não é preciso pagar por eles; você já os tinha antes de se tornar aventureiro.

BENEFÍCIOS DE ORIGEM

Cada origem possui uma lista de benefícios que inclui perícias e poderes gerais, descritos no **Capítulo 2**. Você escolhe dois benefícios da lista — duas perícias, dois poderes ou uma perícia e um poder. Se preferir regras mais simples e rápidas, escolha apenas perícias.

Perícias. Atuar como batedor aguçou os sentidos do meio elfo Gorack Misuk. Uma infância na estrada tornou Aivy Karter capaz de cuidar de si mesma nos ermos. Fugir da milícia pelas ruas de Malpetrim fez de Sima, a Astuta, uma pessoa furtiva. Você se torna treinado na perícia escolhida, representando aprendizado adquirido em sua vida pregressa.

Poderes. A vida de apresentações em Valkaria fez da barda Kiim Nomi uma estrela nata. Trabalhar em navios durante a juventude garantiu ao bucaneiro Don Doido contatos com quem conseguir transporte marítimo. Anos servindo no exército de Deheon ensinaram o paladino Rhogar a manejar sua espada. Você recebe o poder escolhido, mas ainda precisa cumprir seus pré-requisitos.

Poder Único. Cada origem tem um poder exclusivo, descrito após os outros benefícios. Ele pode ser escolhido como um de seus dois benefícios. Apenas personagens com esta origem podem escolher este poder.

O humano clérigo Pivas, que cresceu isolado nas florestas de Tollon, escolhe a origem eremita. Ele começa com os seguintes itens: uma tenda e um kit de medicamentos. Pivas então pode escolher dois benefícios: ele escolhe a perícia Religião e o poder único Busca Interior.

ACÓLITO

Neste mundo agraciado com tantos deuses e igrejas, muitos ingressam cedo em alguma ordem religiosa — o que, dependendo de quem é seu deus padroeiro, pode ser motivo de admiração ou repulsa. Talvez você tenha ouvido o chamado da fé, seguiu a tradição espiritual de sua família, ou apenas foi abandonado quando pequeno às portas de um templo ou mosteiro. Tenha ou não se tornado um devoto, suas lembranças são carregadas de orações, evangelhos e outros ensinamentos.

Itens. Símbolo sagrado, traje de sacerdote.

Benefícios. Cura, Religião, Vontade (perícias), Medicina, Membro da Igreja, Vontade de Ferro (poderes).

MEMBRO DA IGREJA

Você consegue hospedagem e informação em qualquer templo de sua divindade, para você e seus aliados.

AMIGO DOS ANIMAIS

Você pode ter sido cavalariço no estábulo de um castelo, criador de gado em uma fazenda, ginete de Namalkah ou mesmo tratador em um zoológico ou circo — em Arton, existem espetáculos circenses com animais em jaulas, que talvez você tenha desejado libertar. Ou então nada disso: desde criança você tem facilidade em lidar com animais, sempre conversou com eles, sentiu ser capaz de compreendê-los. Em certos lugares ou tribos, alguma montaria especial ou filhote de monstro exótico seria destinado a você.

Itens. Cão de guarda, cavalo, pônei ou trobo (escolha um).

Benefícios. Adestramento, Cavalgar (perícias), Amigo Especial (poder).

AMIGO ESPECIAL

Você recebe +5 em testes de Adestramento com animais comuns. Além disso, possui um animal de estimação que o auxilia e o acompanha em suas aventuras. Em termos de jogo, é um aliado que fornece +2 em uma perícia a sua escolha (exceto Luta ou Pontaria) e aprovada pelo mestre.

Amnésico

Você perdeu a maior parte da memória. Sabe apenas o próprio nome, ou nem isso. Talvez tenha alguns itens pessoais, mas nenhuma ideia de como os conseguiu — podem ser relíquias de família, presentes de uma pessoa querida ou apenas coisas que pegou de uns viajantes mortos lá atrás. Você não sabe como recebeu seu treinamento; apenas tem uma intuição sobre aquilo que consegue fazer. Seus atuais companheiros são a única família que conhece. Quem sabe, viajando com eles, você descubra algo sobre seu passado.

Itens. Um ou mais itens (somando até T$ 100), que podem ser uma pista misteriosa da sua vida antiga.

Benefícios. Em vez de dois benefícios de uma lista, você recebe uma perícia e um poder escolhidos pelo mestre e o poder Lembranças Graduais.

Lembranças Graduais

Durante suas aventuras, em determinados momentos a critério do mestre, você pode fazer um teste de Sabedoria (CD 10) para reconhecer pessoas, criaturas ou lugares que tenha encontrado antes de perder a memória.

Aristocrata

Você nasceu na nobreza. Recebeu educação sofisticada em assuntos acadêmicos, política mercantil, torneios de cavalaria ou mesmo conjuração arcana, dependendo das tradições em sua linhagem e desejos de seus pais. Você ainda procura cumprir seus compromissos como nobre? Luta para conciliar as expectativas da família com a vida de aventuras? Ou cortou totalmente seus laços com o passado, mantendo apenas alguns pertences valiosos e contatos úteis?

Itens. Joia de família no valor de T$ 100, traje da corte.

Benefícios. Diplomacia, Enganação, Nobreza (perícias), Comandar, Sangue Azul (poderes).

Sangue Azul

Você tem alguma influência política, suficiente para ser tratado com mais leniência pela guarda, conseguir uma audiência com o nobre local etc.

Artesão

O alfaiate habilidoso em costurar as vestes da nobreza. O marceneiro capaz de consertar uma carroça. O armeiro que forja armas letais. Você foi treinado em sua família, ou por algum mestre, escola ou guilda, para fabricar itens importantes no mundo civilizado. Suas habilidades podem ter sido aprendidas para o trabalho, mas cedo ou tarde acabam se mostrando úteis durante as aventuras.

Itens. Kit de ofício (qualquer), um item que você possa fabricar de até T$ 50.

Benefícios. Ofício, Vontade (perícias), Frutos do Trabalho, Sortudo (poderes).

Frutos do Trabalho

Quando passa em um teste de Ofício para sustento, você recebe o dobro do dinheiro.

Artista

Você possui talento, nasceu com um "dom" — pelo menos é o que outras pessoas gostam de pensar. Será verdade? Ou será que você apenas sentiu atração por certa forma de arte e treinou muito, muito mesmo? Enquanto o artesão fabrica itens "mundanos", o artista produz entretenimento, alimento para o coração e alma. Talvez você apenas saiba entoar belas canções, aprendidas na infância com pais amorosos, ou ouvindo fadas na floresta. Ou talvez seja um ator ou dançarino formado em alguma escola de artes prestigiada.



Ledd. Ele não conhece seu passado, mas isso não vai pará-lo

Tabela 1-18: Origens

Origem	Benefícios
Acólito	Cura, Religião, Vontade; Medicina, Membro da Igreja, Vontade de Ferro
Amigo dos Animais	Adestramento, Cavalgar; Amigo Especial
Amnésico	Uma perícia e um poder escolhidos pelo mestre e o poder Lembranças Graduais
Aristocrata	Diplomacia, Enganação, Nobreza; Comandar, Sangue Azul
Artesão	Ofício, Vontade; Frutos do Trabalho, Sortudo
Artista	Atuação, Enganação; Atraente, Dom Artístico, Sortudo, Torcida
Assistente de Laboratório	Ofício (alquimia), Misticismo; Esse Cheiro..., Venefício, um poder da Tormenta a sua escolha
Batedor	Furtividade, Percepção, Sobrevivência; À Prova de Tudo, Estilo de Disparo, Sentidos Aguçados
Capanga	Luta, Intimidação; Confissão, um poder de combate a sua escolha
Charlatão	Enganação, Jogatina; Aparência Inofensiva, Alpinista Social, Sortudo
Circense	Acrobacia, Atuação, Reflexos; Acrobático, Torcida, Truque de Mágica
Criminoso	Enganação, Furtividade, Ladinagem; Punguista, Venefício
Curandeiro	Cura, Vontade; Medicina, Médico de Campo, Venefício
Eremita	Misticismo, Religião, Sobrevivência; Busca Interior, Lobo Solitário
Escravo	Atletismo, Fortitude, Furtividade; Desejo de Liberdade, Vitalidade
Estudioso	Conhecimento, Guerra, Misticismo; Aparência Inofensiva, Palpite Fundamentado
Fazendeiro	Adestramento, Cavalgar, Ofício (fazendeiro), Sobrevivência; Água no Feijão, Ginete
Forasteiro	Cavalgar, Pilotagem, Sobrevivência; Cultura Exótica, Lobo Solitário
Gladiador	Atuação, Luta; Atraente, Pão e Circo, Torcida, um poder de combate a sua escolha
Guarda	Investigação, Luta, Percepção; Detetive, Investigador, um poder de combate a sua escolha
Herdeiro	Misticismo, Nobreza, Ofício; Herança
Herói Camponês	Adestramento, Ofício; Amigo dos Plebeus, Sortudo, Surto Heroico, Torcida
Marujo	Atletismo, Jogatina, Pilotagem; Acrobático, Passagem de Navio
Mateiro	Atletismo, Furtividade, Sobrevivência; Lobo Solitário, Sentidos Aguçados, Vendedor de Carcaças
Membro de Guilda	Diplomacia, Enganação, Misticismo, Ofício; Foco em Perícia, Rede de Contatos
Mercador	Diplomacia, Intuição, Ofício; Negociação, Proficiência, Sortudo
Minerador	Atletismo, Fortitude, Ofício (minerador); Ataque Poderoso, Escavador, Sentidos Aguçados
Nômade	Cavalgar, Pilotagem, Sobrevivência; Lobo Solitário, Mochileiro, Parceiro Animal
Pivete	Furtividade, Iniciativa, Ladinagem; Acrobático, Aparência Inofensiva, Quebra-Galho
Refugiado	Fortitude, Reflexos, Vontade; Estoico, Vontade de Ferro
Seguidor	Adestramento, Ofício; Antigo Mestre, Proficiência, Surto Heroico
Selvagem	Percepção, Reflexos, Sobrevivência; Lobo Solitário, Vida Rústica, Vitalidade
Soldado	Fortitude, Guerra, Luta, Pontaria, Influência Militar, um poder de combate a sua escolha
Taverneiro	Diplomacia, Jogatina, Ofício (culinária); Gororoba, Proficiência, Vitalidade
Trabalhador	Atletismo, Fortitude; Atlético, Esforçado

Itens. Kit de disfarces ou instrumento musical.

Benefícios. Atuação, Enganação (perícias), Atraente, Dom Artístico, Sortudo, Torcida (poderes).

Dom Artístico

Quando usa a perícia Atuação para fazer uma apresentação e passa no teste, você ganha o dobro de tibares.

Assistente de Laboratório

Você atuou como ajudante para um alquimista, inventor ou mago. Costumava tomar notas, limpar o laboratório, arrumar as ferramentas, vasculhar mercados em busca de ingredientes exóticos, recapturar a aberração antinatural que fugiu da jaula... enfim, não

era o trabalho mais fácil, limpo ou seguro do mundo. Exposição prolongada a substâncias e experimentos perigosos talvez tenham prejudicado sua saúde (ou despertado suas habilidades de classe...).

Itens. Kit de Ofício (alquimia).

Benefícios. Ofício (alquimia), Misticismo (perícias), Esse Cheiro..., Venefício, um poder da Tormenta a sua escolha (poderes).

Esse Cheiro...

Você recebe +2 em Fortitude e passa automaticamente em testes de Ofício (alquimia) para identificar itens alquímicos.

Batedor

Seja conduzindo caravanas através dos reinos, rastreando inimigos nos campos de batalha ou guiando exploradores nas vastidões selvagens, você aprendeu a achar caminhos e dirigir outros com segurança. Batedores podem surgir nas tribos mais primitivas, acompanhando grupos de caça, como profissionais sofisticados nas grandes cidades e forças militares ou ainda na perigosa atividade de caça-recompensas. Pouco importando a carreira que adotou mais tarde, como aventureiro, seu antigo treino acaba se revelando útil em numerosas ocasiões.

Itens. Barraca, uma arma simples ou marcial de ataque à distância.

Benefícios. Furtividade, Percepção, Sobrevivência (perícias), À Prova de Tudo, Estilo de Disparo, Sentidos Aguçados (poderes).

À Prova de Tudo

Você não sofre penalidades em deslocamento e testes de Sobrevivência por clima ruim.



A origem de um herói pode ser sua força ou sua fraqueza

Capanga

Agilidade e esperteza são importantes no mundo do crime, mas não são tudo; muitas vezes é preciso esmurrar alguém. Por ser grande, forte ou apenas mal-encarado, você acabou trabalhando como músculos para algum bandido, ou integrando um bando, quadrilha ou guilda de ladrões. Talvez você não fosse muito bom em bater carteiras nas ruas de Ahlen, mas sabia erguer alguém pelo tornozelo e sacudir até as moedas caírem. Hoje, como aventureiro, você provavelmente deixou essa época para trás — pelo menos até que alguém precise ser "convencido" a colaborar.

Itens. Tatuagem ou adereço de sua gangue (conta como um item aprimorado, fornece +2 em Intimidação), uma arma simples corpo a corpo.

Benefícios. Luta, Intimidação (perícias), Confissão, um poder de combate a sua escolha (poderes).

Confissão

Você pode substituir testes de Investigação por testes de Intimidação.

Charlatão

Você sempre teve talento para resolver problemas com conversa, sincera ou nem tanto. Talvez tenha aprendido andando com más companhias. Por ser pequeno e fraco em meio a guerreiros truculentos, talvez fosse pura questão de sobrevivência. Ou foi tocado por Hyninn, Sszzaas ou outra entidade traiçoeira. Seja como for, após um pouco de diálogo, você percebe o que as pessoas mais querem ou temem, usando palavras para vencer obstáculos e abrir caminhos tão facilmente quanto espadas e magias. Ou melhor.

Itens. Joia falsificada (valor aparente de T$ 100, sem valor real), kit de disfarces (esse é de verdade).

Benefícios. Enganação, Jogatina (perícias), Alpinista Social, Aparência Inofensiva, Sortudo (poderes).

ALPINISTA SOCIAL

Você pode substituir testes de Diplomacia por testes de Enganação.

CIRCENSE

Você adquiriu treinamento como acrobata, malabarista, mágico ou outra forma de arte circense que envolva destreza. Talvez tenha aprendido sozinho, durante as brincadeiras de infância. Talvez tenha sido ensinado por um ente querido, tornando essa arte uma forte ligação com seu passado. Ou ainda, é possível que tenha sido forçado a aprender um ou outro truque para sobreviver nas ruas. De qualquer forma, são aptidões que podem acabar sendo úteis em suas aventuras.

Itens. Traje de artista, três bolas coloridas para malabarismo, um baralho.

Benefícios. Acrobacia, Atuação, Reflexos (perícias), Acrobático, Torcida, Truque de Mágica (poderes).

TRUQUE DE MÁGICA

Você pode lançar as magias *Explosão de Chamas*, *Hipnotismo* e *Transmutar Objetos*, mas apenas com o aprimoramento Truque.

CRIMINOSO

Fazer o bem é bonito, mas não enche barriga — pelo menos, assim você foi ensinado. Por necessidade, ambição ou apenas sem conhecer outra vida, você foi um bandido durante boa parte da juventude. Furtava bolsas, trapaceava em jogos de taverna, emboscava viajantes nas estradas ou até aceitava contratos para matar. Agia sozinho, com seu próprio bando, pertencia a uma guilda de ladrões. Tornar-se aventureiro talvez seja uma forma de expiar por seus crimes, ou apenas o passo seguinte; em vez de mercadores, roubar tesouros de dragões!

Itens. Kit de ladrão ou kit de disfarces.

Benefícios. Enganação, Furtividade, Ladinagem (perícias), Punguista, Venefício (poderes).

PUNGUISTA

Você pode fazer testes de Ladinagem para sustento, como a perícia Ofício.

CURANDEIRO

Que bom seria se a cura milagrosa dos clérigos estivesse ao alcance de todos! Talvez você tenha sido ajudante do curandeiro da vila, testemunhando quando ele tratava doenças e lesões sem conjurar qualquer magia. Ou teve um estudo formal e sofisticado de medicina no Colégio Real de Médicos em Salistick. De qualquer modo, você é treinado em curar com remédios e tratamentos naturais — algo sempre útil em grupos de aventureiros, mesmo quando há um clérigo por perto.

Itens. Bálsamo restaurador, kit de medicamentos.

Benefícios. Cura, Vontade (perícias), Medicina, Médico de Campo, Venefício (poderes).

MÉDICO DE CAMPO

Quando você faz primeiros socorros em um personagem com 0 ou menos PV, ele recupera 1d6 PV.

EREMITA

Você passou parte da vida isolado, afastado da sociedade. Foi banido ainda criança, por nascer lefou ou com alguma deformidade da Tormenta. Ouviu um chamado dos deuses, buscando o isolamento para meditar sobre seu significado. Viveu enclausurado em um mosteiro, mantendo contato apenas com poucos monges silenciosos. Ou foi praticante de artes arcanas proibidas, mantendo-se longe de olhares curiosos. A vida simples o tornou forte de corpo e espírito. Mas, em algum momento, você decidiu que bastava — ou teve sua tranquilidade interrompida.

Itens. Barraca, kit de medicamentos.

Benefícios. Misticismo, Religião, Sobrevivência (perícias), Busca Interior, Lobo Solitário (poderes).

BUSCA INTERIOR

Quando você e seus companheiros estão diante de um mistério, incapazes de prosseguir, você pode gastar 1 PM para meditar sozinho durante algum tempo e receber uma dica do mestre.

ESCRAVO

Ainda que escravidão seja ilegal no Reinado, em Arton a liberdade não é para todos. De minotauros odiosos no Império de Tauron aos cruéis mestres subterrâneos de Trollkyrka, várias culturas praticam a escravidão. Você já nasceu escravo, ou fez parte de um povo derrotado na guerra, ou apenas foi capturado em alguma rua escura para depois despertar na jaula, em algum mercado clandestino? Encontrou uma chance de escapar, tornando-se agora um escravo foragido? Recebeu a liberdade como recompensa por realizar um grande favor a seu dono? Foi resgatado por aventureiros que agora se tornaram sua nova família?

Itens. Algemas, uma ferramenta pesada (mesmas estatísticas de uma maça).

Benefícios. Atletismo, Fortitude, Furtividade (perícias), Desejo de Liberdade, Vitalidade (poderes).

Desejo de Liberdade

Ninguém voltará a torná-lo um escravo! Você recebe +5 em testes contra efeitos que possam aprisioná-lo, como a manobra agarrar ou a magia *Imobilizar*.

Estudioso

Não importa se você já nasceu apaixonado por certo assunto, testemunhou um evento incrível que atiçou sua curiosidade ou se viu forçado a estudar por imposição familiar. Longos anos de sua vida foram gastos em meio a livros e pergaminhos. Da engenharia dos anões à geopolítica do Reinado, das táticas militares Puristas aos sistemas de conjuração da Academia Arcana, da anatomia dos dragões aos enigmas cósmicos da Tormenta... em Arton não faltam campos a conquistar, segredos a desvendar. Agora, como aventureiro, você tem a chance de vivenciar aquilo que aprendeu e também auxiliar o grupo com o fruto de seus estudos.

Itens. Um livro aprimorado (+2 em Conhecimento, Guerra ou Misticismo), outros três livros comuns a sua escolha.

Benefícios. Conhecimento, Guerra, Misticismo (perícias), Aparência Inofensiva, Palpite Fundamentado (poderes).

Palpite Fundamentado

Você pode gastar 1 PM para substituir um teste de qualquer perícia baseada em Inteligência ou Sabedoria por um teste de Conhecimento.

Fazendeiro

Boa parte da população de Arton jamais conheceu outro modo de viver. Em algum lugar na perigosa transição entre os ermos e as cidades, você trabalhou duro em campos e fazendas. Cultivando a terra ou criando animais, viveu longos anos em contato com a natureza, orando e trabalhando por boas colheitas ou gado saudável, só ocasionalmente visitando povoados para negociar sua produção. Por que essa vida tranquila acabou? Sua família foi assassinada por goblins? Sua fazenda foi devastada por um dragão? Ou você apenas foi atraído pelo chamado da aventura?

Itens. Uma ferramenta agrícola (mesmas estatísticas de uma lança), 10 rações de viagem, um animal não combativo (como uma galinha, porco ou ovelha).

Benefícios. Adestramento, Cavalgar, Ofício (fazendeiro), Sobrevivência (perícias), Água no Feijão, Ginete (poderes).

Água no Feijão

Você gasta apenas metade da matéria-prima para testes de Ofício (cozinheiro).

Forasteiro

Você veio de longe. Sua cultura nativa é quase ou totalmente desconhecida no Reinado, tornando-o uma figura exótica, de hábitos estranhos. Você pertence a uma tribo perdida nas Montanhas Sanguinárias? Nasceu em uma bela cidade de cúpulas douradas no Deserto da Perdição? Navegou em navios audazes desde os Reinos de Moreania? Talvez você até tenha chegado de outro mundo, através de algum portal mágico. Será que conseguiu ajustar-se a este Reinado, agora chamando-o de lar? Ou procura até hoje o caminho de volta para casa?

Itens. Um diário de viagens, um traje de viagem estrangeiro, um instrumento musical exótico.

Benefícios. Cavalgar, Pilotagem, Sobrevivência (perícias), Cultura Exótica, Lobo Solitário (poderes).

Cultura Exótica

Por sua diferente visão de mundo, você encontra soluções inesperadas. Você pode gastar 1 PM para fazer um teste de perícia somente treinada, mesmo sem ser treinado na perícia.

Gladiador

Em vários pontos do Reinado combates de arena são um entretenimento popular — a ponto de atrair muitos jovens praticantes. Podem ser combates até a morte ou apenas encenações elaboradas ou ainda corridas de cavalo, arquearia e outros esportes não tão sangrentos. Você acabou envolvido nesse mundo glamoroso por ser tradição em sua família, por admirar algum gladiador renomado ou apenas por sede de fama e fortuna. Um evento traumático, uma desilusão ou o puro tédio levou você a abandonar as arenas e aplausos, usando sua experiência em torneios para viver aventuras.

Itens. Uma arma marcial ou exótica, um item sem valor recebido de um admirador.

Benefícios. Atuação, Luta (perícias), Atraente, Pão e Circo, Torcida, um poder de combate a sua escolha (poderes).

Pão e Circo

Por seu treino em combates de exibição, você sabe "bater sem machucar". Pode escolher causar dano não letal sem sofrer a penalidade de –5.

Guarda

Você atuou como agente da lei em uma vila ou cidade. Nem de longe uma profissão tão glamorosa ou emocionante quanto parece; boa parte de seu trabalho resumia-se a guardar um portão, fazer rondas tediosas ou recolher bêbados em tavernas. Pelo menos você recebeu algum treino em investigação e combate. Também tem consigo alguma boa arma, que "esqueceu" de devolver quando abandonou a milícia para se tornar aventureiro.

Itens. Apito, insígnia da milícia, uma arma marcial.

Benefícios. Investigação, Luta, Percepção (perícias), Detetive, Investigador, um poder de combate a sua escolha (poderes).

Detetive

Você pode substituir testes de Percepção ou Intuição por testes de Investigação.

Herdeiro

Você pertence a uma linhagem de nobres, mercadores, conjuradores, acadêmicos, assassinos, ou outra atividade tradicional em sua família — tão tradicional que, de você, não se espera outra coisa. Pode ser uma longa e antiquíssima ascendência, traçada até antes da Grande Batalha, ou você apenas é filho de uma importante personalidade. Talvez tenha nascido em alguma ordem de cavalaria em Bielefeld, ou uma influente estirpe da nobreza de Deheon, ou como filho de um célebre arquimago com planos de enviá-lo à Academia Arcana, ou até cresceu em um culto familiar secreto a um deus maligno. Graças a essa herança, recebeu treino e equipamento adequados. Mas você pretende mesmo seguir esse caminho?

Itens. Um símbolo de sua herança, como um anel de sinete ou manto cerimonial. Enquanto estiver com esse item, você pode ser reconhecido por sua descendência, o que pode ser bom... ou não!

Benefícios. Misticismo, Nobreza, Ofício (perícias), Comandar, Herança (poderes).

Herança

Você herdou um item de preço de até T$ 1.000. Você pode escolher este poder duas vezes, para um item de até T$ 2.000.

Herói Camponês

Quando o povoado foi atacado por goblins, você empunhou o forcado para expulsá-los. Quando o estábulo pegou fogo, você se arriscou para salvar todos os animais. Quando todos temiam a mansão assombrada na colina, você encontrou a carta de amor perdida que trouxe descanso à alma torturada. Você era o campeão local, amado pelo povo, mas também destinado a feitos maiores. Houve comoção quando você partiu para uma vida de aventuras, mas



Uma forasteira do longínquo Império de Jade

ninguém deixou de orar por seu sucesso. Talvez você até tenha sido presenteado com alguma arma ou item há tempos guardado no povoado.

Itens. Kit de ofício ou uma arma simples, traje de plebeu.

Benefícios. Adestramento, Ofício (perícias), Amigo dos Plebeus, Sortudo, Surto Heroico, Torcida (poderes).

Amigo dos Plebeus

Você consegue hospedagem gratuita, para você e seus aliados, em famílias ou comunidades plebeias.

Marujo

Você foi tripulante em uma embarcação — um barco pesqueiro, caravela pirata, galeão explorador, trirreme dos minotauros, junco tamuraniano... — provavelmente no Mar Negro ou no Mar do Dragão Rei, mas talvez ao longo do imenso Rio dos Deuses. Você também pode ter trabalhado em um veículo exótico, como um dirigível goblin, ou mesmo em uma embarcação mágica, como as naves vivas gog'magogue que viajam entre mundos!

Itens. 2d6 T$ (seu último salário), corda.

Benefícios. Atletismo, Jogatina, Pilotagem (perícias), Acrobático, Passagem de Navio (poder).



Ingram Brassbones. Uma guilda pode ser valiosa ou um estorvo

Passagem de Navio

Você consegue transporte marítimo para você e seus companheiros, sem custos, desde que todos paguem com trabalho (passar em pelo menos um teste de perícia durante a viagem).

Mateiro

Nem todos em Arton vivem em cidades confortavelmente abastecidas por fazendeiros, mineiros ou pescadores — muitas comunidades ainda obtêm sustento através da caça. Você aprendeu cedo a abater animais selvagens para colocar comida na mesa, ou como esporte de gosto duvidoso. Se você caça com reverência a Allihanna ou apenas coleciona troféus com orgulho, a escolha é sua. De qualquer forma, para alguém habituado a flechar cervos e colocar armadilhas para coelhos, combater ogros, demônios e dragões seria apenas o passo seguinte.

Itens. Uma tenda, um kit de artesão (para armadilhas), um arco curto, 20 flechas.

Benefícios. Atletismo, Furtividade, Sobrevivência (perícias), Lobo Solitário, Sentidos Aguçados, Vendedor de Carcaças (poderes).

Vendedor de Carcaças

Você pode fazer testes de Sobrevivência para sustento, como a perícia Ofício.

Membro de Guilda

Você foi, ou ainda é, membro atuante em uma grande guilda — uma associação de artesãos, mercadores, magos, criminosos ou mesmo aventureiros. A guilda forneceu o treinamento e equipamento necessários para suas atividades, esperando que você seja útil em troca. Você se manteve fiel a seus patronos, cumprindo missões e colhendo os benefícios de pertencer a uma vasta organização? Ou deixou essa vida para trás, sendo agora desprezado ou até caçado por seus antigos mestres?

Itens. Kit de ladrão ou kit de ofício.

Benefícios. Diplomacia, Enganação, Misticismo, Ofício (perícias), Foco em Perícia, Rede de Contatos (poderes).

Rede de Contatos

Graças à influência de sua guilda, você pode substituir testes de Investigação por testes de Diplomacia.

MERCADOR

Seguindo uma tradição de família, após herdar um estabelecimento ou apenas como um jovem empregado, você atuou como comerciante — pelo menos por algum tempo. Uma tenda modesta em algum grande mercado urbano? Uma caravana mercante cruzando o Reinado? Um belo bazar na prestigiada cidade voadora de Vectora? Após alguns anos de negociações e jornadas (nem tão tranquilas quanto outros imaginam), você talvez não tenha ficado rico, mas reuniu algum equipamento e dinheiro suficientes para começar carreira como aventureiro.

Itens. Uma carroça, um trobo, mercadorias para vender no valor de T$ 100.

Benefícios. Diplomacia, Intuição, Ofício (perícias), Proficiência, Negociação, Sortudo (poderes).

NEGOCIAÇÃO

Você pode vender itens por 2/3 do seu preço, em vez de metade do preço.

MINERADOR

Ser aventureiro é a profissão mais perigosa de todas; ser mineiro, talvez a segunda mais perigosa. Você mergulhou nas profundezas da terra atrás de metais necessários à civilização ou riquezas em gemas preciosas. Enquanto humanos e outras raças consideram essa vida um pesadelo, quase todos os anões acreditam ser a mais feliz das carreiras. A escuridão e o sufocamento dos subterrâneos talvez tenham sido assustadores, mas trouxeram a você bens materiais valiosos, bem como informação profunda (sem trocadilhos) sobre túneis e masmorras.

Itens. Gemas preciosas no valor de T$ 100, picareta.

Benefícios. Atletismo, Fortitude, Ofício (minerador) (perícias), Ataque Poderoso, Escavador, Sentidos Aguçados (poderes).

ESCAVADOR

Você se torna proficiente em picareta e não sofre penalidade em deslocamento por terreno difícil em masmorras e subterrâneos.

NÔMADE

Até onde se lembra, você nunca pertenceu a um só lugar. Sua família viajava constantemente, como parte de alguma grande caravana comercial, peregrinação religiosa ou algum povo primitivo que nunca praticou agricultura. Ou talvez suas razões para viajar sejam bastante diferentes e pessoais — após a quase extinção de seu povo, muitos elfos temem criar raízes, enquanto a deusa Valkaria exige que seus devotos se mantenham sempre em viagem. Para você, habituado às estradas e sem laços com nenhuma terra, bastou um pequeno passo para se tornar aventureiro.

Itens. Bordão, bússola.

Benefícios. Cavalgar, Pilotagem, Sobrevivência (perícias), Lobo Solitário, Mochileiro, Parceiro Animal (poderes).

MOCHILEIRO

Você não sofre a penalidade de armadura e a redução de deslocamento por transportar carga pesada.

PIVETE

Você era uma criança de rua. Não conheceu seus pais, ou foi abandonado por eles, ou fugiu para evitar maus tratos. Sem muitas escolhas na vida, aprendeu cedo a sobreviver em grandes cidades, pedindo esmolas, roubando bolsas ou cumprindo pequenas tarefas para bandidos. Tornar-se aventureiro não parecia apenas um jeito de ficar rico e famoso, mas também a única chance de uma vida melhor. Talvez você não tenha as armaduras e mantos chiques de seus companheiros, mas sabe se virar nas ruas melhor que ninguém.

Itens. Kit de ladrão, traje de plebeu, um animal urbano (como um cão, gato, rato ou pombo).

Benefícios. Furtividade, Iniciativa, Ladinagem (perícias), Acrobático, Aparência Inofensiva, Quebra-Galho (poderes).

QUEBRA-GALHO

Em cidades ou metrópoles, você pode comprar qualquer item mundano (não superior ou mágico) por metade do custo normal. Esses itens não podem ser vendidos (são velhos, sujos, furtados...).

REFUGIADO

Neste mundo assolado por tantas guerras e tragédias, você acabou sobrevivendo a alguma delas. Sendo elfo, estava presente durante a sofrida queda de Lenórienn. Escapou à destruição de Tamu-ra. Teve sorte em sair do caminho de Mestre Arsenal, conseguiu esconder-se das forças Puristas ou testemunhou a chegada da Flecha de Fogo e viveu para contar a história. Trauma e privações talvez tenham tornado você amargo, sombrio, embrutecido... mas também um sobrevivente tenaz, acostumado a uma vida perigosa.

Itens. Um item estrangeiro de até T$ 100.

Benefícios. Fortitude, Reflexos, Vontade (perícias), Estoico, Vontade de Ferro (poderes).

Estoico

Sua recuperação de pontos de vida e pontos de mana com descanso aumenta em uma categoria: normal em condições desconfortáveis, confortável em condições normais e assim por diante. Veja a página 106.

Seguidor

Você não nasceu herói, mas viveu algum tempo na companhia de um. Pode ter sido escudeiro de um cavaleiro de Khalmyr, garoto de recados para um ladino, criado de um nobre... enfim, um ajudante para um aventureiro de verdade. Durante esse tempo adquiriu aprendizado valioso, testemunhou eventos incríveis, mas você não seria um seguidor para sempre. Como ocorreu a separação? Você apenas disse adeus e trilhou seu próprio caminho? Seu mestre desapareceu de forma misteriosa ou foi assassinado diante de seus olhos? Você ficou com parte de seus itens, como presente ou lembrança?

Itens. Um item recebido de seu mestre de até T$ 100.

Benefícios. Adestramento, Ofício (perícias), Antigo Mestre, Proficiência, Surto Heroico (poderes).

Antigo Mestre

Você ainda mantém contato com o herói que costumava servir. A critério do mestre, em uma emergência, você pode receber alguma ajuda — ou então uma bela bronca por esperar que heróis poderosos resolvam o seu problema!

Selvagem

Você nasceu em uma tribo de bárbaros incultos ou tem uma origem bem mais exótica. Perdeu-se dos pais verdadeiros em alguma região remota, sobrevivendo graças aos cuidados de um eremita, ou criado por animais, ou por pura bondade dos deuses. Você pode nem mesmo ter nascido de pais humanoides — talvez seja cria de dragões, demônios ou deuses, com poderes a serem revelados no momento certo. Será que você ainda teme a civilização, assustando-se com uma simples fogueira? Ou já aprendeu algumas coisas, graças a seus novos companheiros?

Itens. Uma arma simples, um pequeno animal de estimação como um pássaro ou esquilo.

Benefícios. Percepção, Reflexos, Sobrevivência (perícias), Lobo Solitário, Vida Rústica, Vitalidade (poderes).

Vida Rústica

Você come coisas que fariam um avestruz vomitar e também consegue descansar nos lugares mais desconfortáveis (mesmo dormindo ao relento, sua recuperação de PV e PM nunca é inferior a seu próprio nível).

Soldado

Deheon. Bielefeld. A Supremacia Purista. Em Arton existem vastas forças militares. Ainda jovem, você se alistou (ou foi convocado) como soldado em um grande exército. Independentemente de sua função exata dentro da máquina de guerra — infantaria, cavalaria, arqueiro, cozinheiro... —, você recebeu algum treinamento em combate e equipamento decente. Mas em alguma ocasião você abandonou a vida militar para se tornar aventureiro. Foi dispensado com honras, após uma grande façanha? Sobreviveu a um conflito sangrento? Desertou antes de um massacre?

Itens. Uma arma marcial, um uniforme militar ou armadura leve, uma insígnia de seu exército.

Benefícios. Fortitude, Guerra, Luta, Pontaria (perícias), Influência Militar, um poder de combate a sua escolha (poderes).

Influência Militar

Você fez amigos nas forças armadas. Onde houver acampamentos ou bases militares, você pode conseguir hospedagem e informações para você e seus aliados.

Taverneiro

Não é incomum que heróis aposentados se tornem donos de tavernas ou estalagens, mas o contrário também pode ocorrer. Você foi dono, filho do dono ou empregado em algum lugar frequentado por aventureiros — esses tipos sempre cheios de ouro e bravatas, atiçando sua ambição. Claro, eles nem sempre mencionam os horrores, amputações e mortes! Ainda assim, parece bem melhor que a vida atrás do balcão, limpando canecas sujas. Você ouviu todas as grandes histórias, trocou socos em algumas brigas e até ganhou uma lembrança ou outra de algum herói bêbado.

Itens. Pau de macarrão ou martelo de carne (mesmas estatísticas de uma clava), uma panela, um avental, uma caneca e um pano sujo.

Benefícios. Diplomacia, Jogatina, Ofício (culinária) (perícias), Gororoba, Proficiência, Vitalidade (poderes).

Gororoba

Você prepara comidas em uma categoria de tempo menor (uma hora para comidas de até T$ 10, um dia para comidas de até T$ 100 etc.). Você ainda pode sofrer uma penalidade de –5 no teste de Ofício para diminuir o tempo em mais uma categoria (uma hora baixa para dez minutos).

Trabalhador

Nenhum glamour aqui, apenas trabalho braçal pesado. De origem humilde, sem grandes chances na vida, você trabalhou duro desde muito jovem. Transportou pedras na construção de templos e castelos, carregou sacas de grãos em fazendas, empilhou cargas em portos, puxou arado feito um animal de tração. Talvez sua vida tenha sido um pouco melhor, como servo em um palácio. Ou muito pior, arrastando ou queimando corpos em campos de batalha. Não é surpresa que a carreira como aventureiro, mesmo perigosa, tenha parecido muito mais atraente.

Itens. Uma ferramenta pesada (mesmas estatísticas de uma maça ou lança, a sua escolha).

Benefícios. Atletismo, Fortitude (perícias), Atlético, Esforçado.

Esforçado

Você não teme trabalho duro, nem prazos apertados. Você recebe um bônus de +2 em todos os testes de perícias estendidos.



Aventureiros podem ter as origens mais surpreendentes

Sua Própria Origem

Uma origem é algo que você pode mudar, pode negociar com o mestre, para ajustar melhor à história que você imaginou. Por exemplo, Kurt Snyder estudou como médico de Salistick — mais especificamente, como alienista. A origem Curandeiro oferece as perícias Cura e Vontade. Nesse caso, o jogador de Kurt poderia trocar uma dessas por Intuição.

Outro exemplo: o suraggel paladino Agatodemo, um herói camponês, protegeu sua aldeia contra o ataque de hobgoblins que, ao fugir, deixaram cair uma arma exótica. Antes de partir da aldeia, Agatodemo treinou com essa arma. Assim, você poderia trocar seus itens iniciais pela própria arma, e pegar o poder Proficiência para saber usá-la.

Até mesmo uma nova habilidade pode ser inventada, usando as outras como referência e inspiração. Você não precisa ficar preso apenas a benefícios mecânicos, como "ganhar +2 em alguma coisa". Pense em coisas que ajudem seu grupo ou tragam mais sabor à interpretação, ou ainda algo relacionado à própria campanha — ser parente de algum NPC importante, por exemplo.

Ainda, você pode inventar uma origem totalmente nova. Talvez Kaine, o Coletor, seja um guerreiro esqueleto conjurado pelo próprio necromante Vladislav, enquanto Ira Dodado é um clérigo de Nimb que começou sua carreira após matar um dragão com uma panelada, ou ainda Kadi O' Blaine seria um arcanista vindo de Magika, mundo da deusa Wynna. Lembre-se: em Arton, nenhum herói é estranho demais.

Aproveite a origem para transpor para o jogo ideias que você tenha e não consiga representar com raça e classe. Em outras palavras, ela é o espaço para o jogador criar. Só não vale apelar! "Ah, eu era seguidor de um arcanista de 18º nível, então ele morreu engasgado com um pretzel e eu fiquei com as coisas mágicas dele, tudo bem?"

DEUSES

Em Arton, você pode trabalhar a serviço dos deuses, cumprindo seus desígnios. Um personagem que serve a uma divindade é chamado devoto. Em troca de seguir certas obrigações, recebe poderes. Ser devoto é uma escolha. Por exemplo, você pode ser um cavaleiro normal, livre de obrigações, ou um cavaleiro devoto de Khalmyr, com obrigações e poderes.

Muitos artonianos acham mais prudente prestar respeito a vários deuses, até mesmo a todo o Panteão. No entanto, você só pode ser um verdadeiro devoto (com poderes) de uma única divindade.

Crenças. Um resumo da doutrina e dos objetivos da divindade. Aquilo que seus devotos acreditam e devem fazer.

Devotos. Para ser um devoto com poderes, você deve ser de uma raça ou classe listada aqui. Humanos e clérigos podem ser devotos de qualquer deus.

Símbolo Sagrado. Todo devoto deve trazer consigo o símbolo sagrado da divindade, estampado na roupa (ou armadura) ou como acessório (medalhão, cetro...). Nenhum poder concedido funciona sem a posse desse símbolo.

Canalizar Energia. O tipo de energia (positiva ou negativa) que a divindade canaliza. Isso define o tipo de dano (luz para energia positiva, trevas para energia negativa) e outras características de certas habilidades e magias. Alguns deuses permitem que o devoto escolha seu tipo de energia. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada.

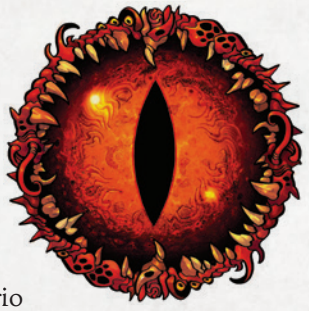
Arma Preferida. A arma típica de devotos da divindade, importante para certas habilidades e magias.

Obrigações & Restrições. Se você for devoto do deus, deve seguir essas regras. Se violar uma delas, perde todos os seus pontos de mana e só pode recuperá-los a partir do próximo dia. Se violar uma dessas regras pela segunda vez na mesma aventura, perde todos os seus PM e só pode recuperá-los se fizer uma penitência (veja a perícia Religião).

Poderes Concedidos. Se você for devoto do deus, recebe um poder concedido dessa lista a sua escolha. Se for um clérigo, druida ou paladino, recebe todos os poderes concedidos da lista. Os poderes são descritos no **Capítulo 2**. Magias recebidas por poderes concedidos contam como magias divinas e usam Sabedoria como atributo-chave.

O PANTEÃO

AHARADAK



Outrora um dos terríveis Lordes da Tormenta, esta aberração monstruosa ambicionava o grande poder divino oferecido pelos devotos de Arton. Após anos liderando seu próprio culto profano, Aharadak matou Tauron, o Deus da Força, e ascendeu como o novo e macabro Deus da Tormenta. Agora ocupando uma posição importante no Panteão, os invasores lefeu avançam mais uma etapa em seus planos para corromper Arton. Apenas os devotos mais depravados ousam cultuar esta divindade de escatologia e sadismo.

Crenças e Objetivos. Reverenciar a Tormenta, apregoar a inevitabilidade de sua chegada ao mundo. Praticar a devassidão e perversão. Deturpar tudo que é correto, desfigurar tudo que é normal. Abraçar a agonia, crueldade e loucura.

Devotos Permitidos. Quaisquer. A Tormenta aceita tudo e todos.

Símbolo Sagrado. Um olho macabro de íris vertical e cercado de espinhos.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Corrente de espinhos.

Obrigações & Restrições. Quase todos os cultistas de Aharadak são maníacos insanos, compelidos a praticar os atos mais abomináveis. No entanto, talvez devido à própria natureza alienígena e incompreensível deste deus, uns poucos devotos conseguem se resguardar. Conseguem preservar sua preciosa humanidade, abstendo-se de cometer crimes ou profanações. Ainda assim, o devoto de Aharadak deve pagar um preço. No início de qualquer cena de ação, role 1d6. Com um resultado ímpar, você fica fascinado na primeira rodada, perdido em devaneios sobre a futilidade da vida.

Poderes Concedidos. Afinidade com a Tormenta, Percepção Temporal, Rejeição Divina.

Tabela 1-19: Deuses

Divindade	Energia	Arma	Poderes Concedidos
Aharadak	Negativa	Corrente de espinhos	Afinidade com a Tormenta, Percepção Temporal, Rejeição Divina
Allihanna	Positiva	Bordão	Dedo Verde, Descanso Natural, Voz da Natureza
Arsenal	Negativa	Martelo de guerra	Conjurar Arma, Coragem Total, Sangue de Ferro
Azgher	Positiva	Cimitarra	Espada Solar, Habitante do Deserto, Inimigo de Tenebra
Hyninn	Qualquer	Adaga	Farsa do Fingidor, Forma de Macaco, Golpista Divino
Kallyadranoch	Negativa	Lança	Aura de Medo, Escamas Dracônicas, Servos do Dragão
Khalmyr	Positiva	Espada longa	Coragem Total, Dom da Verdade, Espada Justiceira
Lena	Positiva	—	Ataque Piedoso, Aura Restauradora, Cura Gentil, Curandeira Perfeita
Lin-Wu	Qualquer	Katana	Coragem Total, Kiai Divino, Mente Vazia
Marah	Positiva	—	Aura de Paz, Palavras de Bondade, Talento Artístico
Megalokk	Negativa	Maça	Olhar Amedrontador, Urro Divino, Voz de Megalokk
Nimb	Qualquer	?	Poder Oculto, Sorte dos Loucos, Transmissão da Loucura
Oceano	Qualquer	Tridente	Anfíbio, Arsenal das Profundezas, Mestre dos Mares
Sszzaas	Negativa	Adaga	Astúcia da Serpente, Presas Venenosas, Sangue Ofídico
Tanna-Toh	Qualquer	Bordão	Conhecimento Enciclopédico, Mente Analítica, Voz da Civilização
Tenebra	Negativa	Adaga	Carícia Sombria, Manto da Penumbra, Visão nas Trevas
Thwor	Qualquer	Machado de guerra	Fúria Divina, Olhar Amedrontador, Tropas Duyshidakk
Thyatis	Positiva	Espada longa	Ataque Piedoso, Dom da Imortalidade, Dom da Profecia, Dom da Ressurreição
Valkaria	Positiva	Mangual	Armas da Ambição, Coragem Total, Liberdade Divina
Wynna	Qualquer	Adaga	Bênção do Mana, Centelha Mágica, Escudo Mágico, Teurgista Místico

Allihanna



A Deusa da Natureza representa a bondade inerente ao mundo natural, a pureza das plantas e animais. Mesmo os animais predadores são considerados puros, inocentes — pois matam apenas para sobreviver, ao contrário dos monstros e seres civilizados. A divindade principal dos druidas, Allihanna também é cultuada por povos bárbaros. Estes veneram faces variadas desta deusa, que pode se manifestar como um majestoso animal (diferente para cada culto) ou uma criatura quimérica de muitas cabeças.

Crenças. Reverenciar os seres da natureza. Proteger a vida selvagem. Promover harmonia entre a natureza e a civilização. Combater monstros, mortos-vivos e outras criaturas que perturbam o equilíbrio natural.

Devotos. Dahllan, elfos, bárbaros, caçadores, druidas.

Símbolo Sagrado. Para bárbaros e outros adoradores de animais, o símbolo corresponde ao respectivo animal. Para outros, uma pequena árvore.

Canalizar Energia. Positiva.

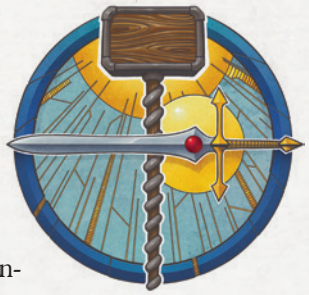
Arma Preferida. Bordão.

Obrigações & Restrições. Devotos de Allihanna não podem usar armaduras e escudos feitos de metal. Assim, você só pode usar armadura acolchoada, armadura de couro, gibão de peles e escudo leve.

Devotos de Allihanna não podem descansar em nenhuma comunidade maior que uma aldeia (não perdem seus poderes, mas também não recuperam pontos de vida ou mana). Por isso, sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Poderes Concedidos. Dedo Verde, Descanso Natural, Voz da Natureza.

ARSENAL



Outrora um infame clérigo guerreiro, o vilão conhecido apenas como Mestre Arsenal se tornou sumo-sacerdote do violento deus Keenn. No entanto, após uma longa campanha que envolveu a conquista da mais poderosa espada mágica de Arton, o clérigo derrotou seu próprio patrono em combate durante um torneio épico, ascendendo ao Panteão como o novo Deus da Guerra. Com o objetivo de tornar Arton mais forte, capaz de confrontar qualquer inimigo, Arsenal e seus devotos seguem deflagrando conflitos por todo o Reinado e além.

Crenças e Objetivos. Promover a guerra e o conflito. Vencer a qualquer custo, pela força ou estratégia. Jamais oferecer ou aceitar rendição. Eliminar as próprias fraquezas. Conhecer o inimigo como a si mesmo. Sempre encontrar condições de vitória; quando não existem, criá-las.

Devotos Permitidos. Bárbaros, cavaleiros, guerreiros, lutadores.

Símbolo Sagrado. Um martelo de guerra e uma espada longa cruzados sobre um escudo.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Martelo de guerra.

Obrigações e Restrições. Um devoto de Arsenal é proibido de ser derrotado em qualquer tipo de combate ou disputa (como um teste oposto contra outro personagem). Caso seu grupo seja derrotado, isso também constitui uma violação das obrigações.

Poderes Concedidos. Conjurar Arma, Coragem Total, Sangue de Ferro.

AZGHER



Venerado pelos povos do Deserto da Perdição, o Deus-Sol é também cultuado por viajantes, mercadores honestos e todos aqueles que combatem as trevas. É um deus generoso; sua jornada diária derrama calor e conforto sobre Arton. Azgher é como um pai severo: responsável, provedor, mas que também exige respeito de seus filhos. Como um olho sempre vigilante nos céus, nada acontece à luz do dia sem que Azgher perceba.

Crenças. Praticar a gratidão pela proteção e generosidade do sol. Promover a honestidade, expor embustes e mentiras. Praticar a caridade e o altruísmo. Proteger os necessitados. Oferecer clemência, perdão e redenção. Combater o mal.

Devotos. Qareen, arcanistas, bárbaros, caçadores, cavaleiros, guerreiros, nobres, paladinos.

Símbolo Sagrado. Um sol dourado.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Cimitarra.

Obrigações & Restrições. O devoto de Azgher deve manter o rosto sempre coberto (com uma máscara, capuz ou trapos). Sua face pode ser revelada apenas ao sumo-sacerdote ou em seu funeral. Devotos do Sol também devem doar para a igreja de Azgher 20% de qualquer tesouro obtido. Essa doação deve ser feita em ouro, seja na forma de moedas ou itens.

Poderes Concedidos. Espada Solar, Habitante do Deserto, Inimigo de Tenebra.

HYNINN



Capaz de enganar até mesmo outros deuses, o ardiloso Deus da Trapaça é uma divindade favorita por ladrões e piratas — seus clérigos atuam como conselheiros, ou até mesmo líderes, em guildas criminosas ou navios piratas. Também é louvado por regentes, estrategistas e mercadores não muito honestos, orando por vantagens ilícitas. No entanto, mesmo pessoas honradas eventualmente simpatizam com Hyninn por sua esperteza, despreocupação e ousadia.

Crenças e Objetivos. Praticar a astúcia e esperteza. Demonstrar que honestidade e sinceridade levam ao fracasso. Desafiar a lei e ordem. Ser vitorioso sem seguir regras. Fazer aos outros antes que façam com você. Levar vantagem em tudo.

Devotos Permitidos. Hynne, goblins, bardos, bucaneiros, ladinos, inventores, nobres.

Símbolo Sagrado. Uma adaga atravessando uma máscara, ou uma raposa.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Adaga.

Obrigações & Restrições. Um devoto de Hyninn não recusa participação em um golpe, trapa-

ça ou artimanha (o que muitas vezes inclui missões para roubar... hã, resgatar tesouros), exceto quando prejudica seus próprios companheiros.

O devoto também deve fazer um ato furtivo e ousado por dia (ou por sessão de jogo), como oferenda a Hyninn. Roubar uma bolsa, enganar um miliciano, invadir o quarto de um regente... qualquer coisa proibida e audaciosa (em termos de jogo, uma ação exigindo um teste de Enganação ou Ladinagem com CD mínima 15).

Poderes Concedidos. Farsa do Fingidor, Forma de Macaco, Golpista Divino.

Kallyadranoch



Como punição imposta por Khalmyr pelo crime de criar a Tormenta, o Deus dos Dragões estava esquecido até poucos anos atrás, conhecido apenas como "o Terceiro". Restaurado em tempos recentes durante um combate épico contra os invasores aberrantes, Kallyadranoch agora governa não apenas os dragões, mas todos que cultuam o poder elemental das grandes feras. Além disso, enquanto Wynna representa o lado bondoso e generoso da magia arcana, Kally é cultuado por arcanistas malignos.

Crenças e Objetivos. Praticar a soberania. Demonstrar orgulho, superioridade, majestade. Praticar o acúmulo de riquezas. Proteger suas posses e sua dignidade. Ser implacável com seus inimigos. Reverenciar os dragões e suas crias.

Devotos Permitidos. Arcanistas, cavaleiros, guerreiros, lutadores, nobres.

Símbolo Sagrado. Escamas de cinco cores diferentes.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Lança.

Obrigações & Restrições. Ao avançar de nível, além de acumular XP suficiente, o devoto de Kally também deve realizar uma oferenda em tesouro. O valor é igual à metade do dinheiro inicial para o nível que vai alcançar (por exemplo, T$ 500 para alcançar o 4° nível). Sabe-se, também, de devotos malignos que sacrificam vítimas a Kally (esta não é uma opção para personagens jogadores).

Poderes Concedidos. Aura de Medo, Escamas Dracônicas, Servos do Dragão.

Khalmyr



Antigo líder do Panteão, o Deus da Justiça já foi considerado a divindade mais popular no Reinado. Isso mudaria com a vitória dos minotauros nas Guerras Táuricas, bem como a recente ascensão de Valkaria como nova líder dos deuses. Mesmo assim, Khalmyr ainda é louvado por aqueles que lutam pela ordem e justiça. As duas maiores ordens de cavaleiros em Arton foram criadas em sua honra: a Ordem da Luz e a Ordem de Khalmyr. Esta é também uma das divindades principais dos anões, juntamente com Tenebra — conforme sua crença, estes deuses teriam gerado juntos a raça anã.

Crenças. Praticar a caridade e o altruísmo. Defender a lei e a ordem. Proteger os necessitados. Combater a mentira, o crime e o mal. Oferecer clemência, perdão e redenção. Lutar o bom combate.

Devotos. Anões, cavaleiros, guerreiros, nobres, paladinos.

Símbolo Sagrado. Espada sobreposta a uma balança.

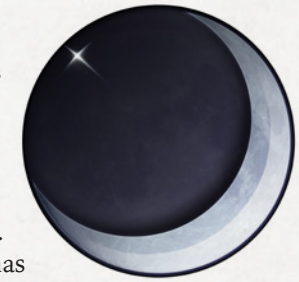
Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Espada longa.

Obrigações & Restrições. Devotos de Khalmyr não podem recusar pedidos de ajuda feitos por pessoas inocentes. Também devem cumprir as ordens de superiores na hierarquia da igreja (qualquer devoto do Deus da Justiça de nível maior) e só podem usar itens mágicos criados por devotos do mesmo deus.

Poderes Concedidos. Coragem Total, Dom da Verdade, Espada Justiceira.

Lena



Mesmo os deuses mais violentos e cruéis são respeitosos com a Deusa Criança, provedora da fertilidade, do sustento, da própria vida. Lena não é venerada apenas por aventureiros necessitados de curas mágicas, mas também por fazendeiros que imploram por colheitas fartas, criadores desejosos de saúde para seus animais e cada grávida prestes a dar à luz. Servida quase exclusivamente por mulheres, a Deusa da Vida oferece os mais poderosos milagres de cura presenciados em Arton.

O Panteão clássico, antes das quedas de Keenn, Ragnar e Tauron



Crenças. Reverenciar e proteger a vida em todas as suas formas. Reverenciar a fetilidade, a fecundidade, a maternidade e a infância. Praticar a caridade e o altruísmo. Oferecer clemência, perdão e redenção. Aliviar a dor e o sofrimento físico, mental ou espiritual.

Devotos. Dahllan, qareen, nobres, paladinos.

Símbolo Sagrado. Lua crescente prateada.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia *Arma Espiritual* e similares.

Obrigações & Restrições. Apenas mulheres podem ser clérigas de Lena. Uma clériga precisa dar à luz pelo menos uma vez antes de receber seus poderes divinos. A fecundação é um mistério bem guardado pelas sacerdotisas; conta-se que a própria deusa vem semear suas discípulas.

Clérigas de Lena são proibidas de causar dano letal (magias que aumentem o dano letal causado por seus aliados também são proibidas). Em combate, podem proteger, curar ou prejudicar seus inimigos, desde que não causem dano. Para uma devota de Lena, é preferível perder a própria vida a tirá-la de outros.

Paladinos de Lena podem ser tanto homens (são os únicos devotos masculinos permitidos) quanto mulheres.

Poderes Concedidos. Ataque Piedoso, Aura Restauradora, Cura Gentil, Curandeira Perfeita.

LIN-WU



Mesmo com a quase extinção de seu povo pela Tormenta, o honrado Deus Samurai nunca fraquejou, nunca perdeu sua dignidade. Hoje, o Império de Jade está livre da tempestade, seus habitantes retornam para a grande reconstrução. Lin-Wu e seu povo sempre serão gratos aos campeões gaijin, por sua amizade e suporte durante os anos de pesadelo. Talvez por esse motivo, conforme especulam seus servos shugenja, devotos de Lin-Wu atuando longe de Tamu-ra recebem poderes diferentes, mais convenientes para suas missões.

Crenças e Objetivos. Promover a honra acima de tudo. Proteger Tamu-ra e o Reinado de Arton. Praticar honestidade, coragem, cortesia e compaixão. Demonstrar integridade e dignidade. Ser leal a seus companheiros. Buscar redenção após cometer desonra.

Devotos Permitidos. Anões, cavaleiros, guerreiros, nobres, paladinos.

Símbolo Sagrado. Placa de metal com a silhueta de um dragão-serpente celestial.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Katana.



Obrigações & Restrições. Antigas proibições quanto a devotos estrangeiros ou do gênero feminino não mais se aplicam. No entanto, devotos de Lin-Wu ainda devem demonstrar comportamento honrado, jamais recorrendo a mentiras e subterfúgios. Em termos de jogo, são proibidos de tentar qualquer ação que exigiria um teste de Enganação, Furtividade ou Ladinagem.

Poderes Concedidos. Coragem Total, Kiai Divino, Mente Vazia.

MARAH



Neste mundo sempre em guerra, devotos da Deusa da Paz talvez sejam os mais corajosos e perseverantes, buscando inspiração em sua padroeira para proteger Arton sem usar de violência. Marah ensina a suportar qualquer provação, demonstrar que brutalidade nunca é a única resposta. Ainda assim, esta não é apenas uma divindade de placidez e indolência; devotos de Marah costumam ser plenos de bom humor, atitude positiva, até mesmo irresponsabilidade, sempre prontos para uma nova celebração ou romance...

Crenças e Objetivos. Praticar o amor e a gratidão pela vida, pela bondade dos deuses. Promover a paz, harmonia e felicidade. Aliviar a dor e o sofrimento, trazer conforto aos aflitos. Praticar a caridade e altruísmo. Oferecer clemência, perdão e redenção.

Devotos Permitidos. Elfos, hynne, qareen, bardos, nobres, paladinos.

Símbolo Sagrado. Um coração vermelho.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia *Arma Espiritual* e similares.

Obrigações & Restrições. Devotos de Marah são proibidos de causar dano (magias que aumentem o dano causado por seus aliados também são proibidas). Em combate, podem apenas proteger ou curar — ou então fugir, render-se ou aceitar a morte. Jamais vai causar violência a alguém, nem mesmo para se salvar ou salvar um companheiro.

Poderes Concedidos. Aura de Paz, Palavras de Bondade, Talento Artístico.

MEGALOKK



O Deus dos Monstros é uma divindade de selvageria extrema, de descontrole completo — quando os bárbaros entram em fúria, diz-se que estão apenas canalizando seu rancor primordial. Enquanto servos de Allihanna promovem harmonia entre a natureza e

os povos civilizados, devotos de seu irmão sanguinário buscam apenas o extermínio de seus inimigos. E, para um servo do Deus dos Monstros, quase tudo que se move é um inimigo...

Crenças e Objetivos. Praticar a violência, a soberania do mais forte. Jamais reprimir os próprios instintos e desejos. Jamais ser domado, desafiar qualquer forma de controle. Jamais oferecer perdão ou rendição. Eliminar os fracos. Destruir seus inimigos.

Devotos Permitidos. Goblins, medusas, minotauros, trogs, bárbaros, caçadores, druidas, lutadores.

Símbolo Sagrado. A garra de um monstro.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Maça.

Obrigações & Restrições. Devotos de Megalokk devem entregar-se à ferocidade, descontrole e impaciência. Você é proibido de tentar ações que exigem calma ou foco, como preparar uma ação (atrasando sua Iniciativa), escolher 10 ou 20 em um teste ou lançar uma magia sustentada.

O devoto também é obrigado a rejeitar os modos civilizados. Você é proibido de tentar qualquer teste de perícia baseada em Inteligência ou Carisma (exceto Intimidação).

Poderes Concedidos. Olhar Amedrontador, Urro Divino, Voz dos Monstros.

NIMB



"Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb" — provérbio dos tempos em que o Deus da Justiça governava o Panteão, sua liderança sempre desafiada pelo insano Deus do Caos. Nada é certo sobre esta entidade do acaso, sorte e azar. Teria Nimb cuidadosamente tramado a queda de Khalmyr, enfim derrotando o eterno rival? Seria ele capaz de um plano tão louco e brilhante? Ou não?

Nimb é mais temido do que venerado pelos habitantes de Arton, cautelosos quanto as suas constantes mudanças de humor. Poucos escolhem ser seus devotos. Ainda assim, há quem abrace sua loucura libertadora.

Crenças. Reverenciar o caos, a aleatoriedade, a sorte e o azar. Praticar a ousadia e rebeldia, desafiar regras e leis. Rejeitar o bom senso. Tornar o mundo mais interessante. Ou divertido. Ou terrível. Ou não.

Devotos. Goblins, qareen, bárbaros, bardos, bucaneiros, inventores, ladinos.

Símbolo Sagrado. Um dado de seis faces.

Canalizar Energia. Qualquer.

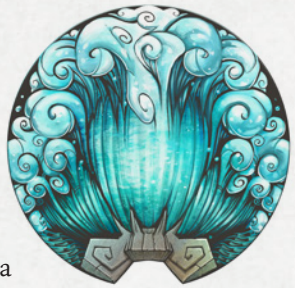
Arma Preferida. Nenhuma e todas! Ao usar um efeito que dependa de arma preferida, qualquer arma (ou outro objeto!) pode aparecer, de acordo com o mestre.

Obrigações & Restrições. Por serem incapazes de seguir regras, estes devotos não têm "obrigações" verdadeiras (portanto, nunca perdem seus poderes concedidos). No entanto, sofrem certas restrições que não podem escolher ignorar.

Devotos de Nimb são loucos (ou agem como se fossem), não conseguindo convencer ninguém de coisa alguma. Você sofre –5 em testes de perícias baseadas em Carisma. Além disso, no início de cada cena de ação, role 1d6. Com um resultado 1, você fica confuso até o fim da cena.

Poderes Concedidos. Poder Oculto, Sorte dos Loucos, Transmissão da Loucura.

OCEANO



Nestes tempos de grande tumulto no plano divino, em meio a deuses caindo e ascendendo, o Deus dos Mares está entre os poucos ainda imutáveis. Sua antiga época de fúria, quando arrasava civilizações inteiras, foi quase esquecida. Hoje o Oceano é sereno, pleno em si mesmo, alienado dos conflitos no Panteão — acha os outros deuses mesquinhos, disputando ninharias, frente à vastidão de seus domínios. Ainda assim, recebe preces de marinheiros, piratas e povos marinhos, orando por sua tranquilidade, rogando que suas tempestades sejam breves.

Crenças e Objetivos. Reverenciar os mares, o oceano e os seres que ali habitam. Promover harmonia entre o oceano e o mundo seco. Proteger os seres marinhos, mas também os seres do mundo seco que se aventuram sobre as ondas. Demandar devido respeito ao mar e seu poder.

Devotos Permitidos. Dahllan, hynne, minotauros, sereias/tritões, bárbaros, bucaneiros, caçadores, druidas.

Símbolo Sagrado. Uma concha.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Tridente.

Obrigações & Restrições. As únicas armas permitidas para devotos do Oceano são a azagaia, a lança, o tridente e a rede. Podem usar apenas armaduras de couro. O devoto também não pode se manter afastado do oceano por mais de uma semana.

Poderes Concedidos. Anfíbio, Arsenal das Profundezas, Mestre dos Mares.

SSZZAAS



O sibilante Deus da Traição não é apenas o mais inteligente entre os deuses, mas também o mais perigoso. Tão perigoso que, certa vez, tentou reunir os Rubis da Virtude — vinte gemas de poder contendo a essência de todos os deuses. Chegou a ser expulso do Panteão por esse crime, mas sua astúcia não conhecia limites; Sszzaas conseguiu tramar um novo plano para ser aceito de volta. Hoje, mesmo após a quase extinção de seu culto, os sszzaazitas voltam a se espalhar sobre Arton, agindo em nome do Grande Corruptor. Mas será prudente devotar-se a um Deus da Traição? Apenas os mais ousados e astutos acreditam que sim.

Crenças. Praticar a mentira e trapaça. Buscar sempre a solução mais inteligente. Demonstrar que lealdade e confiança são fraquezas, devem ser eliminadas. Promover competição, rivalidade, desconfiança. Usar os recursos do inimigo para alcançar seus objetivos. Levar outros a se sacrificarem em seu lugar.

Devotos. Medusas, arcanistas, bardos, bucaneiros, inventores, ladinos, nobres.

Símbolo Sagrado. Uma naja vertendo veneno pelas presas.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Adaga.

Obrigações & Restrições. O devoto deve fazer um ato de traição, intriga ou corrupção por dia (ou por sessão de jogo) como oferenda a Sszzaas. Pouco importa se o alvo é aliado ou inimigo — uns poucos sszzaazitas usam seus métodos torpes para ajudar colegas aventureiros em suas missões, às vezes sem que eles próprios saibam.

Sugerir a alguém que foi traído pelo cônjuge, influenciar um miliciano a aceitar suborno, instruir um mercador a roubar nos preços, levar alguém a ser culpado de um crime que não cometeu, forjar uma falsificação que incrimina um inocente, enganar um guerreiro para que mate um oponente rendido e inofensivo... em termos de jogo, uma ação exigindo um teste de Enganação com CD mínima 15.

Poderes Concedidos. Astúcia da Serpente, Presas Venenosas, Sangue Ofídico.

TANNA-TOH



Em uma sociedade medieval típica, apenas membros do clero ou da nobreza teriam acesso a boa educação — camponeses jamais saberiam ler e escrever. Não é assim no Reinado de Arton, graças ao empenho da igreja de Tanna-Toh. Devotos da Deusa do Conhecimento atuam como professores, catequistas e pesquisadores, tomando a missão sagrada de levar educação e cultura para todos. Tanna-Toh é amplamente venerada pelos povos civilizados, amada por aqueles que se devotam aos estudos ou artes. Ainda assim, esta deusa é inimiga de povos bárbaros que escolhem permanecer ignorantes e selvagens.

Crenças. Reverenciar a mente racional, o conhecimento, a civilização, a verdade. Proteger o progresso, o avanço dos povos civilizados. Promover o ensino e a prática das artes e ciências. Solucionar todos os mistérios, revelar todas as mentiras. Buscar novo conhecimento. Não tolerar a ignorância.

Devotos. Golens, kliren, arcanistas, bardos, inventores, nobres, paladinos.

Símbolo Sagrado. Rolo de pergaminho e pena.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Bordão.

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

Além disso, o devoto sempre deve dizer a verdade e nunca pode se recusar a responder uma pergunta, pouco importando as consequências. É totalmente proibido para ele esconder qualquer conhecimento.

Poderes Concedidos. Conhecimento Enciclopédico, Mente Analítica, Voz da Civilização.

TENEBRA



Assim como seu inimigo Azgher vigia e protege Arton durante o dia, Tenebra é atenta sob as estrelas; nada acontece na noite sem seu conhecimento. A sedutora e misteriosa Deusa das Trevas é mãe de tudo que anda e rasteja no escuro, dos nobres anões aos sinistros mortos-vivos e trogloditas. Ainda que muitas vezes temida, Tenebra sempre protegeu as criaturas noturnas e subterrâneas, bondosas ou malignas. No entanto, com a recente destruição de Ragnar, antigo Deus da Morte, cada vez mais cultos necromantes começam a oferecer sacrifícios à Mãe Noite.

Crenças e Objetivos. Reverenciar a noite, a escuridão, a lua e as estrelas. Proteger os segredos e mistérios, proteger tudo que é oculto e invisível. Reverenciar a morte e os mortos, propagar a prática da necromancia. Rejeitar o sol e a luz.

Devotos Permitidos. Anões, qareen, osteon, trogs, arcanistas, bardos, ladinos.

Símbolo Sagrado. Estrela negra de cinco pontas.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Adaga.

Obrigações & Restrições. Tenebra proíbe que seus devotos sejam tocados por Azgher, o odiado rival. O devoto deve se cobrir inteiramente durante o dia, sem expor ao sol nenhum pedaço de pele.

Poderes Concedidos. Carícia Sombria, Manto da Penumbra, Visão nas Trevas.

THWOR



A Flecha de Fogo foi disparada, rompendo o coração das trevas. A antiga profecia foi cumprida. No entanto, o que muitos pensavam significar o fim da Aliança Negra dos goblinoides resultou em algo totalmente diferente, totalmente novo. Ao enfrentar e derrotar o próprio Ragnar, antigo Deus da Morte, o imperador bugbear Thwor Ironfist ascendeu ao Panteão como o Deus dos Goblinoides. Agora protegidos e governados por uma poderosa divindade, os povos duyshidakk erguem sua própria civilização no continente de Lamnor, e o Reinado de Arton deverá lidar com o futuro que surgir disso.

Crenças e Objetivos. Reverenciar a lealdade, força e coragem. Promover a união entre goblins, hobgoblins, bugbears, orcs, ogros e outros povos humanoides. Reverenciar o caos, a mutação, a vida sempre em movimento. Proteger a cultura e o modo de vida goblinoide. Destruir os elfos.

Devotos Permitidos. Qualquer humanoide (mas veja adiante).

Símbolo Sagrado. Um grande punho fechado.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Machado de guerra.

Obrigações & Restrições. Não importando sua raça, o devoto de Thwor deve ser considerado duyshidakk — ou seja, aceito como membro do povo goblinoide. Também deve se esforçar para que o modo de vida duyshidakk tome o continente. Deve sempre procurar fazer alianças com goblinoides e só lutar contra eles em último caso.

Poderes Concedidos. Fúria Divina, Olhar Amedrontador, Tropas Duyshidakk.

THYATIS



O generoso Deus da Ressurreição e Profecia representa o perdão, a tolerância, as segundas chances. Seu dom maior é a prevenção ou correção dos erros — através de predições que evitam esses erros ou reversão das mortes que tenham causado. Para Thyatis, ninguém deve ser castigado por errar e todos merecem a chance de aprender com suas falhas, em vez de morrer por elas. Dizem que seus clérigos são contemplados com poderosos dons de profecia e ressurreição, e seus paladinos nunca morrem!

Crenças e Objetivos. Proteger a vida e aqueles necessitados de novas chances. Renegar a morte e a mentira. Ajudar os perdidos a encontrar seus caminhos e alcançar seus destinos. Oferecer clemência, perdão e redenção.

Devotos Permitidos. Cavaleiros, guerreiros, inventores, lutadores, paladinos.

Símbolo Sagrado. Uma ave fênix.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Espada longa.

Obrigações & Restrições. Devotos de Thyatis são proibidos de matar seres inteligentes (Int 3 ou mais). Podem atacar e até causar dano, mas jamais levar à morte. Por esse motivo, devotos de Thyatis recorrem a armas e ataques que apenas incapacitam seus oponentes ou causam apenas dano não letal.

Poderes Concedidos. Ataque Piedoso, Dom da Imortalidade, Dom da Profecia, Dom da Ressurreição.

Valkaria



A Deusa da Ambição sempre foi a mais ousada entre os seus. Ajudaria a criar os lefeu, a própria Tormenta. Criaria os seres humanos, povo mais impetuoso e beligerante de todos. Acabaria condenada ao cativeiro, até ser resgatada por seus próprios protegidos, elevando ainda mais sua glória (ou teria assim planejado desde o início?). Mas, quando Mestre Arsenal derrotou Keenn para tomar seu lugar como Deus da Guerra, o maior objetivo de Valkaria foi enfim alcançado: um humano superou um deus. Esse evento, e também a morte do antigo líder Tauron, levou os deuses a reconhecerem Valkaria como a nova liderança do Panteão.

Crenças e Objetivos. Praticar o otimismo, a evolução, a rebeldia. Desafiar limites, almejar o impossível. Combater o mal, a opressão e a tirania. Proteger a liberdade. Aceitar e adaptar-se ao novo e diferente. Demonstrar ambição, paixão e coragem. Desfrutar e amar a vida.

Devotos Permitidos. Aventureiros; membros de todas as classes podem ser devotos de Valkaria.

Símbolo Sagrado. A Estátua de Valkaria ou seis faixas entrelaçadas.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Mangual.

Obrigações & Restrições. Valkaria odeia o conformismo. Seus devotos são proibidos de fixar moradia em um mesmo lugar, não podendo permanecer mais de 2d10+10 dias na mesma cidade (ou vila, aldeia, povoado...) ou 1d4+2 meses no mesmo reino.

Devotos de Valkaria também são proibidos de se casar ou formar qualquer união estável.

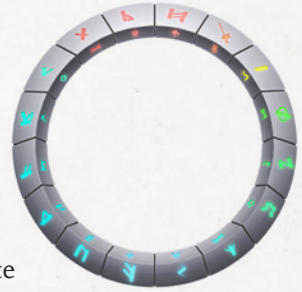
Poderes Concedidos. Armas da Ambição, Coragem Total, Liberdade Divina.

Deuses Menores

Além das vinte divindades maiores do Panteão, Arton é povoado por uma miríade de deuses menores — neste mundo todos podem ascender à divindade, desde que sejam cultuados por um número suficiente de pessoas. Entre os mais conhecidos estão Tibar, Deus do Comércio; Rhond, Deus das Armas, e Sckhar, Deus (e tirano) de Sckharshantallas.

Regras para devotos de deuses menores serão apresentadas em suplementos futuros.

Wynna



Depois de abandonados por Glórienn, a antiga Deusa dos Elfos, muitos membros desta raça estão oferecendo sua devoção à bondosa Wynna. Ela é a exuberante Deusa da Magia, louvada por fadas, qareen, gênios e todos aqueles que empregam poder arcano. Generosa e liberal além dos limites, Wynna concede mágica a todos que pedem, não importando se usada para o bem ou para o mal — pois a magia é mais importante que a vida e nunca deve ser negada a ninguém. Talvez por esse motivo Arton seja um mundo tão intenso em energias mágicas e tão povoado por arcanistas.

Crenças e Objetivos. Reverenciar a magia arcana e seus praticantes. Promover o ensino da magia. Usar a magia para proteger os necessitados e trazer felicidade ao mundo.

Devotos Permitidos. Elfos, golens, qareen, sílfides, arcanistas, bardos.

Símbolo Sagrado. Um anel metálico.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Adaga.

Obrigações & Restrições. Ainda que a magia jamais possa ser negada para quem a busca, devotos de Wynna devem praticar a bondade e generosidade de sua deusa, jamais recusando um pedido de ajuda. Além disso, devotos de Wynna são proibidos de matar seres mágicos (elfos, qareen, sílfides e outros a critério do mestre) e conjuradores arcanos.

Poderes Concedidos. Bênção do Mana, Centelha Mágica, Escudo Mágico, Teurgista Místico.

TOQUES FINAIS

CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

PONTOS DE VIDA • PV

Pontos de vida são uma medida de seu vigor físico, tolerância a dor e experiência em combate. Eles indicam a quantidade de dano que você pode sofrer antes de cair inconsciente. Assim, o mesmo ferimento que mataria um camponês comum será "apenas um arranhão" para um bárbaro embrutecido ou um ladino esquivo.

Enquanto tiver pelo menos 1 PV, você pode agir e lutar normalmente. Se ficar com 0 ou menos pontos de vida, você cai inconsciente e sangrando (veja mais sobre isso no **Capítulo 5: Jogando**).

PONTOS DE MANA • PM

Pontos de mana são uma medida de sua energia, determinação e força interior. Eles indicam quantas habilidades você consegue usar.

Você não sofre nenhuma penalidade por ficar com 0 pontos de mana, mas também não pode ativar habilidades com custo em PM. Não é possível ficar com PM negativos.

RECUPERANDO PV E PM

Você recupera PV e PM com uma noite de descanso (oito horas de sono). A quantidade varia de acordo com a condição do descanso.

Normal. Recuperação igual ao nível. O minauro andarilho Mikhail Blau, um bardo de 5º nível, recupera 5 PV e 5 PM com uma noite de descanso.

Ruim. Recuperação igual à metade do nível. Em condições ruins, Mikhail recupera apenas 2 PV e 2 PM. Isso inclui dormir ao relento, sem um saco de dormir e um acampamento. Como Mikhail está sempre com o pé na estrada, isso é comum para ele.

Confortável. Recuperação igual ao dobro do nível. Em condições confortáveis, Mikhail recupera 10 PV e 10 PM.

Luxuosa. Recuperação igual ao triplo do nível. Mikhail dificilmente descansa nessas condições, mas quando isso acontece ele recupera 15 PV e 15 PM.

Certas habilidades, magias e itens também recuperam PV e PM. Você nunca pode recuperar mais pontos de vida ou mana do que perdeu — ou seja, não pode ultrapassar seu máximo.

Pontos Temporários. Certos efeitos fornecem PV ou PM temporários. Eles são somados a seus pontos atuais, mesmo que ultrapassem o máximo. Pontos temporários são sempre os primeiros a serem gastos. Caso não seja especificado o contrário, pontos temporários desaparecem no fim do dia.

DEFESA

A Defesa representa o quão difícil é acertá-lo em combate. Sua Defesa é igual 10 + seu modificador de Destreza + seu bônus de armadura e escudo.

Quando você ataca um inimigo, a CD do seu teste de ataque é igual à Defesa dele (veja mais sobre isso no **Capítulo 5: Jogando**).

TAMANHO

O tamanho de uma criatura é classificado em seis categorias: Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme e Colossal. Criaturas Médias não recebem modificadores por tamanho. Criaturas menores recebem um bônus em Furtividade e uma penalidade em manobras de combate. Para criaturas maiores, esses bônus e penalidades são invertidos.

Criaturas Minúsculas usam armas reduzidas, que causam um passo a menos de dano (veja a **Tabela 3-2: Dano de Armas**, na página 139). Criaturas Grandes e Enormes usam armas aumentadas, que causam um passo a mais de dano, e criaturas Colossais usam armas gigantes, que causam dois passos a mais de dano. Uma criatura pode usar uma arma feita para uma categoria de tamanho maior ou menor que o dela, mas sofre –5 nos testes de ataque. Uma criatura não pode usar uma arma feita para duas ou mais categorias de tamanho maiores ou menores que o dela.

DESLOCAMENTO

A sua velocidade, medida em quantos metros você anda com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9 metros, mas algumas habilidades podem mudar seu deslocamento.

DESCRIÇÃO

Atributos, raça, classe, origem, perícias, equipamentos, magias. O que você tem até aqui é suficiente para jogar. Mas não é tudo que você pode ter.

Um personagem pode ser mais que estatísticas mecânicas. O mundo de Tormenta tem romances, contos e quadrinhos: você pode reconhecer as raças e classes dos heróis, mas grande parte de suas características não existe em termos de jogo. São criações de seus autores. Aqui você também é livre para criar.

"Não quero, não tenho talento, não tenho dom!", você pode pensar. Primeiro, não se sinta pressionado. Você pode jogar como quiser, sem inventar nada. Use a ficha, use os números e poderes. Não é feio, não é pecado, é apenas mais um estilo. Milhares de jogadores pelo mundo fazem o mesmo.

Segundo, você *pode* criar — qualquer ser humano pode. Somos a única espécie no planeta capaz de imaginar coisas como elas não são, capaz de conceber coisas que não existem. Você *não* precisa ser um gênio inventivo, *não* precisa igualar um escritor ou roteirista profissional. Este jogo não é um concurso de criatividade, nem uma entrevista de emprego. Apenas invente algo que o deixe satisfeito. Não há necessidade de ser totalmente original, você pode se inspirar em outros personagens. Usar a ideia de outra pessoa não é plágio (exceto quando você mente sobre ser o verdadeiro autor e ainda ganha dinheiro ou prestígio, mas isso é outra história).

Para deixar seu personagem mais rico e colorido, procure escrever pelo menos um parágrafo sobre o histórico, a aparência e a personalidade dele.

Ainda que sua raça e origem digam algo sobre o passado de seu personagem, são apenas uma base, um ponto de partida. Você é livre para acrescentar todo tipo de detalhe — onde nasceu e cresceu, as pessoas que conheceu, as lembranças e eventos que o marcaram. Da mesma forma, sua classe diz o que você consegue fazer, mas você ainda pode ser criativo e acrescentar seu próprio estilo, seu jeito único de resolver as coisas. Você é um bardo clássico com bandolim ou harpa, ou será que espanca um furioso tambor tribal? Você é um clérigo trajado em solenes vestes monásticas, ou traz o símbolo sagrado de sua divindade tatuado no peito nu? Luta com uma maça, ou uma enorme frigideira?

Consulte as descrições das raças para saber sobre sua aparência. Estas são guias gerais, mas você pode ser criativo. Seus atributos também podem dar pistas sobre aparência — Força elevada indica alguém grande e musculoso, enquanto alto Carisma indicaria grande beleza... ou não. Você também é livre para escolher o gênero do seu personagem, mesmo que seja diferente daquele com o qual você se identifica. Acrescente traços particulares, como cor dos olhos, cabelo, barba, cicatrizes, acessórios...

A descrição da raça diz um pouco sobre sua personalidade. Este é o comportamento padrão daquele povo, mas não uma regra; você pode escolher segui-lo ou não. Anões são desconfiados e teimosos, elfos são amargos e arrogantes, mas você é livre para inventar um anão crédulo e prestativo ou um elfo despreocupado e modesto. Aliás, aqueles que decidem ser aventureiros muitas vezes o fazem porque são diferentes, não encaixam em sua própria sociedade.

Não exagere nos detalhes ou será difícil mostrar tudo na mesa de jogo (isto é, sem atrapalhar o andamento da aventura). Muitos bons personagens de séries, filmes e quadrinhos têm históricos curtos e uns poucos traços marcantes. Claro, se quiser você pode escrever diários, contos, até um romance inteiro sobre seu personagem — muitos jogadores acham divertido fazer isso! Apenas mantenha-se moderado ao jogar.

O **Capítulo 5: Jogando** traz mais informações sobre como lidar com os aspectos descritivos de seu personagem durante uma aventura.

Tabela 1-20: Tamanho de Criaturas

Categoria de Tamanho	Exemplos	Espaço Ocupado[1]/ Alcance Natural	Modificador de Furtividade/Manobras
Minúsculo	Falcão, rato, sílfide	1,5m	+5/–5
Pequeno	Cão, goblin, hynne	1,5m	+2/–2
Médio	Humano, anão, elfo	1,5m	0
Grande	Cavalo, ogro, wyvern	3m	–2/+2
Enorme	Ente, gigante, hidra	4,5m	–5/+5
Colossal	Colosso, dragão, kraken	9m	–10/+10

[1]Espaço ocupado pela criatura. "3m", por exemplo, significa que a criatura ocupa um espaço de 3m x 3m, ou seja, 2x2 quadrados num mapa.

NOME

"E qual é o nome do personagem?", pergunta o mestre, trazendo sustos, engasgos e suor frio à mesa de jogo! Depois de tantas decisões sobre atributos, raças, classes e magias, muitos jogadores costumam deixar isto por último. Dedicam pouco tempo e esforço a esta escolha, justamente uma das mais importantes.

Pode parecer pouco, apenas um nome. Pode parecer que qualquer improviso serve, qualquer Bob o Bárbaro está de bom tamanho. Muitas vezes, em muitos grupos, esse nome mal será usado — os jogadores tratam-se por seus nomes reais ou apenas suas classes ou raças: *"Ah, eu ajudo o paladino e o minotauro enquanto o clérigo lança a magia no anão!"*.

Você *pode* jogar assim, não é proibido. Como já foi dito, TORMENTA20 é jogado como você achar que deve. No entanto, se deseja um personagem marcante e memorável, um herói lendário de aventuras e batalhas fabulosas, então *vai* precisar de um nome. E um que seja bom!

Não há regras aqui, mas deve haver bom senso. Escolha um nome ridículo, constrangedor, e ninguém vai querer dizê-lo em voz alta. Escolha um nome complicado, de difícil pronúncia, e ninguém vai lembrar. Um nome muito famoso como "Sherlock" ou "Gandalf" levará todos a criar uma imagem errada sobre o personagem (a menos que seja essa sua intenção). Um nome muito comum, da vida real, acabará com a imersão do grupo; esgueirar-se pelas docas de Nova Malpetrim para encontrar um pescador que diz *"Olá, eu sou Paulo do Porto!"* vai destruir qualquer clima épico!

Está sem ideias? Abra um site com nomes de bebês — alguns nomes da vida real são diferentes e exóticos o bastante para combinar com histórias de fantasia. Lisandra, Dagmar, Verônica, Christian, Elisabeth, Hildegard. Outra ideia é pegar um nome verdadeiro e mudar algumas letras: Mighel, Jeremai, Kharolinne, Reynard, Nichaela.

Uma técnica de escritores é escolher um adjetivo que descreva seu personagem e mudá-lo para que pareça um nome; o público, inconscientemente, vai associar essa qualidade (ou defeito) ao personagem. Por exemplo, se você decidir que seu guerreiro é muito agressivo, poderia chamá-lo "Agravh" ou "Agrovorr". Uma arcanista elegante poderia ser "Eleannt" ou "Elgania" e assim por diante.

Em último caso, você sempre pode procurar na internet por um gerador de nomes automático...

Para informações sobre os nomes em Arton, veja as páginas 347 e 350.

Raças Longevas

As categorias de envelhecimento abaixo se aplicam a humanos, goblins, lefou e minotauros. Anões, dahllan, elfos e qareen vivem mais. Eles usam a mesma idade inicial, mas multiplicam as categorias de envelhecimento (maduro, velho, ancião) e a longevidade máxima pelos seguintes valores.

- **ANÕES.** x2.
- **DAHLLAN, ELFOS.** x5.
- **QAREEN.** x3.

Personagens dahllan e elfos não têm longevidade máxima; podem viver para sempre, morrendo apenas de formas violentas ou por razões excepcionais (por exemplo, quando escolhem deixar de viver ou são chamados ao além-vida por sua divindade).

IDADE

Muitos heróis são jovens, mas nem todos precisam ser. Não há idade certa para viver aventuras, perseguir sonhos e combater o mal.

IDADE INICIAL

Você pode escolher a idade inicial de seu personagem ou determiná-la aleatoriamente, com uma rolagem que varia conforme sua classe.

BÁRBARO, BUCANEIRO, LADINO, LUTADOR. 1d6+15 anos (para um resultado entre 16 e 21 anos).

BARDO, CAÇADOR, CAVALEIRO, GUERREIRO, NOBRE, PALADINO. 2d4+15 anos (para um resultado entre 17 e 23 anos).

ARCANISTA, CLÉRIGO, DRUIDA, INVENTOR. 2d6+15 anos (para um resultado entre 17 e 27 anos).

ENVELHECIMENTO

Conforme envelhecem, personagens recebem os seguintes modificadores.

MADURO (40 ANOS). For –1, Des –1, Con –1; Int +1, Sab +1, Car +1.

VELHO (60 ANOS). For –2, Des –2, Con –2; Int +1, Sab +1, Car +1.

ANCIÃO (80 ANOS). For –3, Des –3, Con –3; Int +1, Sab +1, Car +1.

LONGEVIDADE MÁXIMA. 70 + 2d20 anos.

Os modificadores são cumulativos. Assim, um ancião recebe um total de For –6, Des –6, Con –6, Int +3, Sab +3, Car +3.

ALINHAMENTO

Em tempos antigos, Arton era mais simples. Havia bem e mal, lei e caos, a eterna batalha entre os opostos. Verdadeiras forças cósmicas universais, superiores aos próprios deuses. Mas isso mudaria. Com o passar dos anos, tudo ficaria mais complicado. Entre os extremos, surgiriam tons de cinza. Decisões antes simples, óbvias, não seriam mais. Certo e errado nem sempre são o que parecem. Mais que um mundo de problemas, Arton agora é um mundo de decisões difíceis, um mundo de escolhas que demandam sabedoria.

O alinhamento de um personagem ou criatura indica seu comportamento, sua filosofia de vida, sua forma de ver o mundo. Não tem efeito real em regras, é apenas um guia de conduta que você pode adotar para seu personagem. Cada um pode escolher usar este aspecto do jogo ou ignorá-lo.

Alinhamentos são somente guias gerais. Ninguém é 100% consistente na vida real; duas pessoas de mesmo alinhamento podem ser muito diferentes. Você ainda é livre para escolher a personalidade de seu aventureiro como quiser.

O EIXO ÉTICO: BEM E MAL

Bondade. Muitos alegam ser "bons" apenas porque não praticam o mal — o que é falso. Aquele que é bondoso faz sacrifícios pessoais para ajudar os outros. Ativamente procura realizar boas ações, protegendo a vida e o bem-estar das criaturas vivas, sem pedir ou esperar recompensa: para ele, ajudar é uma atitude natural, a coisa certa a fazer. Pessoas bondosas também demonstram clemência, aceitando a rendição de um inimigo e tratando-o com compaixão ou mesmo gentileza. Um pedido de perdão sempre será aceito por uma pessoa verdadeiramente boa.

Neutralidade. Uma pessoa eticamente neutra sabe viver em harmonia e colaborar com seus semelhantes, mas em geral espera receber algo em troca — mesmo que seja apenas reconhecimento e gratidão. Só fará sacrifícios por pessoas queridas ou quando tiver algo a ganhar (e nesse caso não será realmente um sacrifício). Por outro lado, alguém neutro também hesita em prejudicar ou ferir outros; mesmo sem risco de punição, essa pessoa sente no mínimo algum desconforto ao cometer um ato cruel. Seres neutros podem às vezes causar sofrimento a alguém, mas não de forma rotineira.



O Esquadrão do Inferno. Aventureiros podem salvar o mundo ou condená-lo

Alinhamento e Regras

Ainda que não tenha nenhum efeito mecânico, pode ser importante adotar um alinhamento — especialmente se você utiliza materiais da versão anterior do jogo, *Tormenta RPG*.

Antes de Tormenta20, muitas regras eram afetadas por seu alinhamento (ou tendência, como era então chamado). Havia magias que afetavam apenas seres leais, bondosos, caóticos ou malignos. Havia armas mágicas que causavam mais dano contra seres de certo alinhamento. Paladinos tinham poderes para destruir o mal. Clérigos e outros devotos precisavam ter alinhamento similar à sua divindade.

Se você utiliza apenas o atual Tormenta20, não há problema algum em usar personagens sem alinhamento. No entanto, se utilizar antigos acessórios *Tormenta RPG*, será melhor que todas as criaturas o tenham.

Maldade. Seres malignos provocam dor, morte e angústia. Podem fazê-lo por crueldade (prazer com a dor alheia) ou simples indiferença ao bem-estar de outros. Magoam, ferem e matam sem restrições. Muitos são incapazes de compaixão; acham que os fracos e ineptos merecem tudo que lhes aconteça. Nos raros momentos em que decidem praticar algum ato virtuoso, esperam recompensa — e se não a recebem, sentem-se injustiçados e buscam vingança.

O Eixo Moral: Lei e Caos

Lei. Pessoas leais cumprem seus deveres, respeitam a lei, a autoridade e a tradição. São honestos, confiáveis, fiéis e obedientes — mas também podem ser literais e teimosos, ter mente fechada e dificuldade para se adaptar a situações novas. Muitas vezes são ingênuos, achando que todos são sinceros e dignos de confiança. Por outro lado, também acreditam que todos têm obrigações e podem ser intolerantes com aqueles que não as cumprem.

Neutralidade. Alguém moralmente neutro obedece a leis e ordens, mas apenas até onde seus sentimentos permitem. Diante de uma decisão importante, pode optar por seguir algum ensinamento (de seus pais, mestre, igreja...) ou apenas bom senso. Pessoas neutras são sinceras no que dizem, mas também acham natural mentir e enganar — especialmente quando acreditam que a mentira é inofensiva ou que a verdade causará ainda mais estrago.

Caos. Uma pessoa caótica segue seu coração, não aceitando que outros digam o que é certo ou errado. Liberdade é algo precioso para elas. São imprevisíveis: fazem o que querem, quando querem, e mudam de ideia o tempo todo. Alguém caótico tem facilidade para lidar com o inesperado, adaptar-se ao novo e aceitar coisas diferentes — mas também dificuldade para seguir ordens, atuar em equipe, agir com responsabilidade e manter a palavra. Pessoas caóticas mentem com naturalidade e só cumprem promessas quando acham isso importante.

Os Nove Alinhamentos

Bem, mal, lei, caos e neutralidade juntam-se em nove combinações. Pessoas e criaturas convivem melhor com aqueles de alinhamento igual ou parecido. Aventureiros normalmente têm boa índole (são bondosos ou neutros), enquanto seus adversários costumam ser malignos.

Um personagem ou criatura se comporta de acordo com seu alinhamento na maior parte do tempo — mas não o tempo todo. Um personagem leal pode, vez ou outra, violar uma regra ou quebrar uma promessa. Um personagem maligno pode, por alguma razão, ajudar uma pessoa em apuros. No entanto, atitudes que contrariam a tendência são raras, jamais constantes.

Leal e Bondoso (LB)

Estas pessoas fazem o que é esperado de uma pessoa justa, respeitando a lei e sacrificando-se para ajudar os necessitados. Cumprem suas promessas e dizem a verdade. Quando não assumem a liderança, são fiéis e devotados a seus comandantes. São intolerantes com o mal; mesmo sendo capazes de perdão e compaixão, acreditam que todo crime precisa ser punido. Este é o alinhamento dos paladinos.

Diante de uma criança faminta roubando um pedaço de pão, vai explicar que roubar é errado, comprar comida para ela e sua família, então levá-la até um guarda da milícia.

Neutro e Bondoso (NB)

São pessoas de bom coração, que sentem prazer e satisfação pessoal com a felicidade de outros. Colaboram com as autoridades, mas não se sentem obrigadas a fazê-lo — acham que ajudar o próximo é mais importante que seguir ordens ou leis.

Diante de uma criança faminta roubando um pedaço de pão, ajuda tanto a criança quanto o mercador roubado. Não tentará punir a criança (talvez apenas dar-lhe um bom susto).

CAÓTICO E BONDOSO (CB)

São espíritos livres que promovem o bem, mas preferem seguir seus próprios instintos e convicções, em vez de confiar em regras. Não acham errado mentir, trapacear e roubar para trazer bem-estar e alegria a outros. Também se preocupam em proteger a liberdade alheia, muitas vezes combatendo tiranos.

Diante de uma criança roubando pão, ajuda a encobrir a fuga da criança. Pode até orientá-la a roubar de comerciantes ricos e inescrupulosos e também dividir seu roubo com outros famintos.

LEAL E NEUTRO (LN)

Pessoas metódicas e disciplinadas, que obedecem às leis e cumprem suas promessas a qualquer custo — pouco importando quem é beneficiado ou prejudicado. Alguns adotam uma disciplina mais pessoal, enquanto outros tentam impor suas normas a todos ao redor. Sua sinceridade pode ser dura; dizem o que pensam e não mentem, mesmo quando a verdade pode magoar ou prejudicar alguém.

Diante de uma criança faminta roubando pão, vai impedir o roubo e avisar a milícia ou levar a criança às autoridades.

NEUTRO (N)

Indivíduos com este alinhamento costumam ser indiferentes, fracos em suas convicções, sem grandes preocupações morais ou éticas. Ou então lutam ativamente pelo equilíbrio entre bem, mal, lei e caos, já que um não existe sem o outro. Usam simples bom senso para tomar suas decisões e no geral fazem aquilo que parece ser uma boa ideia. Preferem estar com pessoas leais e bondosas; é sempre melhor viver com gente sincera e generosa, em vez de alguém que tenta tirar vantagem de você.

Diante da criança que rouba pão, uma pessoa verdadeiramente neutra em geral não se envolve, a menos que tenha alguma ligação pessoal com a criança ou o mercador.

Certas criaturas — incluindo os animais — não possuem nenhuma moral ou ética. Não sabem a diferença entre certo e errado. Agem seguindo seu instinto ou programação, sem a capacidade de fazer escolhas reais. Um gorlogg e um colosso da Supremacia podem ser perigosos, mas não malignos; apenas fazem aquilo que foram criados para fazer. Estas criaturas também são consideradas neutras.

CAÓTICO E NEUTRO (CN)

Fazem o que bem entendem, quando bem entendem, sem se importar com o que outros pensam. Valorizam a própria liberdade, mas sem preocupação ou respeito pela liberdade dos outros. Embora não aceitem autoridade, também não lutarão contra ela, exceto quando essa autoridade tenta impedi-los de fazer algo. São impacientes e imprevisíveis, até parecem loucos, mas quase nunca decidem fazer algo que traga prejuízo ou dano para si mesmos.

Diante de uma criança roubando pão, faz o que parecer mais divertido. Talvez ajude na fuga da criança ou aproveite a distração para pegar seu próprio pedaço.

LEAL E MALIGNO (LM)

Estes vilões acreditam que ordem, tradições e códigos de conduta são mais importantes que liberdade, dignidade e a vida — especialmente de outros. Podem estar presos a tabus, códigos de honra, devoções a deuses ou temor por maldições. Seguem leis pessoais ou impostas por líderes, sentindo-se seguros e confortáveis ao fazê-lo, mesmo causando sofrimento alheio. São metódicos e organizados. Muitos respeitam regras de combate e cumprem a palavra, mesmo frente a heróis inimigos.

Diante da criança faminta roubando pão, trataria de castigar o pequeno ladrão ali mesmo ou entregá-lo à milícia para receber a punição mais severa.

NEUTRO E MALIGNO (NM)

São egoístas e mesquinhos, colocando a si mesmos sempre em primeiro lugar. Pegam o que querem, pouco importando quem precisam roubar ou matar. Quando fazem algum tipo de aliança, é apenas para tirar vantagem do parceiro e traí-lo no momento oportuno. Adotam regras para quebrá-las em seu próprio benefício no minuto seguinte.

Diante da criança roubando pão, ameaça entregá-la à milícia se não obedecer às suas ordens. Pode até chantagear seus pais, tomando tudo que possuem.

CAÓTICO E MALIGNO (CM)

Diferente de alguém que apenas não se importa com outros, estes monstros são verdadeiramente cruéis, tirando prazer do sofrimento alheio. Torturam e matam por diversão ou necessidade perversa. São brutais, violentos e imprevisíveis, capazes de qualquer coisa. Por todos estes motivos, é quase impossível que consigam viver em sociedade — você não encontra um destes andando pelas ruas com frequência. Têm dificuldade em fazer planos e só trabalham em equipe quando obrigados por força ou intimidação.

Mataria a criança. E o mercador. E quem mais estivesse por perto. E comeria, com pão.


CAPÍTULO
2
PERÍCIAS
& PODERES



"SE NÃO EXISTE MEIO DE VENCER O INIMIGO, CRIE UM MEIO. SE NÃO HÁ CHANCE DE VITÓRIA, ENCONTRE UMA. VOCÊ DEVE LUTAR. ATÉ O FIM. ASSIM FAZEM TODOS OS SERES DA CRIAÇÃO. ELES NUNCA DESISTEM. ELES LUTAM OU MORREM."

— Mestre Arsenal

Araça, a classe e a origem são as características mais importantes de seu personagem — mas não as únicas. Este capítulo explica as perícias e poderes gerais, características que todos os personagens podem ter, independentemente de sua classe.

PERÍCIAS

Perícias são as habilidades mundanas do personagem, importantes para solucionar desafios físicos, mentais e sociais.

Ao escolher sua classe, você recebe um número de perícias treinadas (ou seja, nas quais é mais competente). Você também recebe um número de perícias treinadas igual ao seu bônus de Inteligência. Perícias ganhas por Inteligência *não* precisam pertencer à lista de sua classe.

Você pode ganhar novas perícias treinadas com o poder Treinamento em Perícia ou aumentando sua Inteligência (exceto aumentos temporários).

USANDO PERÍCIAS

Sempre que você tenta fazer uma ação cujo resultado é incerto, faz um *teste*. Testes usam a mecânica básica do jogo, apresentada na **Introdução**. Ou seja, você rola 1d20, soma um modificador e compara o resultado com a dificuldade estipulada pelo mestre. Veja mais sobre testes na página 212.

O modificador usado depende do tipo de teste. Para testes de perícia, será seu *modificador de perícia*, uma medida da sua competência com a perícia em questão. Ele é igual à metade do seu nível (arredondado para baixo) + seu modificador no atributo-chave da perícia. Nas perícias treinadas, você recebe um bônus de +2. No 7º nível, esse bônus aumenta para +4. No 15º nível, aumenta para +6.

Por exemplo, um personagem de 3º nível com Força 18 (+4) terá um modificador de +5 nas perícias baseadas em Força (Atletismo e Luta). Se for treinado numa dessas perícias, seu modificador nela será +7 (+1 da metade do nível, +4 do modificador de Força, +2 do treinamento).

Modificador de Perícia = Metade do Nível + Modificador do Atributo-chave

Modificador de Perícia Treinada = Metade do Nível + Modificador do Atributo-chave +2*

**+4 a partir do 7º nível e +6 a partir do 15º nível*

Tabela 2-1: Perícias

Perícia	Atributo-chave	Somente Treinada?	Penalidade de Armadura?
Acrobacia	Des	—	sim
Adestramento	Car	sim	—
Atletismo	For	—	—
Atuação	Car	—	—
Cavalgar	Des	—	—
Conhecimento	Int	sim	—
Cura	Sab	—	—
Diplomacia	Car	—	—
Enganação	Car	—	—
Fortitude	Con	—	—
Furtividade	Des	—	sim
Guerra	Int	sim	—
Iniciativa	Des	—	—
Intimidação	Car	—	—
Intuição	Sab	—	—
Investigação	Int	—	—
Jogatina	Car	—	—
Ladinagem	Des	sim	sim
Luta	For	—	—
Misticismo	Int	sim	—
Nobreza	Int	sim	—
Ofício	Int	—	—
Percepção	Sab	—	—
Pilotagem	Des	sim	—
Pontaria	Des	—	—
Reflexos	Des	—	—
Religião	Sab	sim	—
Sobrevivência	Sab	—	—
Vontade	Sab	—	—

TESTES SEM TREINAMENTO

Algumas perícias só podem ser usadas quando você é treinado nelas. Por exemplo, se você não é treinado em Ladinagem, não tem o conhecimento necessário para desarmar uma armadilha, independentemente de seu nível ou Destreza. Quando a palavra "treinada" aparece após o nome da perícia, você só poderá usá-la se for treinado nela.

PENALIDADE DE ARMADURA

Algumas perícias exigem liberdade de movimento. Quando a palavra "armadura" aparece após o nome da perícia, você sofrerá uma penalidade nos testes dela se estiver usando armadura ou escudo. Veja o **Capítulo 3: Equipamento** para mais detalhes.

DESCRIÇÃO DAS PERÍCIAS

ACROBACIA

DES • ARMADURA

Você consegue fazer proezas acrobáticas.

Amortecer Queda (CD 15). Quando cai, você pode fazer um teste de Acrobacia para reduzir o dano. Se passar, reduz o dano da queda em 1d6, mais 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD. Se reduzir o dano a zero, você cai de pé.

Equilíbrio. Se estiver andando por superfícies precárias, você precisa fazer testes de Acrobacia para não cair. Cada ação de movimento exige um teste. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 5 ou mais, você cai. A CD é 10 para piso escorregadio, 15 para uma superfície estreita (como o topo de um muro) e 20 para uma superfície muito estreita (como uma corda esticada). Você pode sofrer –5 em seu teste para avançar seu deslocamento total. Quando está se equilibrando você fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um novo teste de Acrobacia; se falhar, você cai.

Escapar. Você pode escapar de amarras. A dificuldade varia: cordas (CD 20 + modificador de Destreza de quem o amarrou), redes (CD 20), algemas (CD 30). Este uso gasta uma ação completa.

Levantar-se Rapidamente (CD 20). Se estiver caído, você pode fazer um teste de Acrobacia como uma ação livre para ficar de pé. Você só pode tentar isso uma vez por rodada.

Passar por Espaço Apertado (CD 25). Você pode se espremer por espaços estreitos, suficientes para criaturas uma categoria de tamanho menor. Você gasta uma ação completa e avança metade do deslocamento.

Passar por Inimigo. Você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Acrobacia, Iniciativa ou Luta do oponente (o que for melhor). Se você passar, atravessa o espaço; se falhar, não atravessa e sua ação de movimento termina. Um espaço ocupado por um inimigo conta como terreno difícil.

Os usos amortecer queda, levantar-se rapidamente e passar por espaço apertado só podem ser tentados se você é treinado em Acrobacia.

ADESTRAMENTO

CAR • TREINADA

Você sabe lidar com animais.

Acalmar Animal (CD 25). Você acalma um animal nervoso ou agressivo. Isso permite a você controlar um cavalo assustado ou convencer um lobo a não devorá-lo. Este uso gasta uma ação completa.

Comandar Animal (CD 20). Você transfere um animal aliado de você para outro personagem em alcance curto. O outro personagem recebe o bônus nesta rodada (normalmente, um aliado não fornece seu bônus na rodada em que é transferido). Este uso gasta uma ação de movimento.

Manejar Animal (CD 15). Você faz um animal realizar uma tarefa para a qual foi treinado (como "atacar", "sentar", "vigiar"...). Isso permite usar Adestramento como Pilotagem para veículos com tração animal. Este uso gasta uma ação de movimento.

ATLETISMO

FOR

Esta perícia é utilizada para realizar façanhas atléticas, como escalar montanhas, cruzar rios e saltar sobre desfiladeiros.

Corrida. Gaste uma ação completa e faça um teste de Atletismo. Você avança o resultado do teste x 1,5m. Assim, se somar 20 no teste, avança 30m (20 x 1,5m). Para facilitar as contas, você pode pensar em "quadrados de 1,5m", avançando um número de quadrados igual ao resultado do teste. Você recebe um modificador de +/–2 para cada 1,5m de deslocamento acima ou abaixo de 9m que possua.

Você só pode correr em linha reta e não pode correr através de terreno difícil. Você pode manter a corrida por um número de rodadas igual a 1 + seu modificador de Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado.

Escalar. Você pode subir superfícies inclinadas ou verticais. Gaste uma ação de movimento e faça um teste de Atletismo. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 5 ou mais, você cai. A CD é 5 para encostas íngremes, 10 para superfícies com apoios para os pés e mãos (como o cordame de um navio), 15 para uma árvore, 20 para um muro com reentrâncias (como o de uma ruína) e 25 para um muro liso (como o de um castelo). Você pode sofrer –5 em seu teste para avançar seu deslocamento total. Quando está escalando você fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um novo teste de Atletismo; se falhar, você cai.

Se um personagem adjacente a você estiver escalando e cair, você pode tentar pegá-lo. Faça um teste de Atletismo contra a CD da superfície +10. Se passar, segura o personagem. Se falhar por 5 ou mais, você também cai!

Natação. Se estiver na água, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo por rodada para não afundar. A CD é 10 para água calma, 15 para agitada e 20 ou mais para tempestuosa. Se passar, você pode avançar metade de seu deslocamento. Se falhar, consegue boiar, mas não avançar. Se falhar por 5 ou mais, você afunda. Se quiser avançar mais, você pode gastar uma segunda ação de movimento na mesma rodada para outro teste de Atletismo.

Se você estiver submerso (seja por ter falhado no teste de Atletismo, seja por ter mergulhado intencionalmente), deve prender a respiração. Você pode prender a respiração por um número de rodadas igual a 1 + seu modificador de Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, se afoga (é reduzido a 0 pontos de vida). Se continuar submerso, sofre 3d6 pontos de dano por rodada até ser tirado da água ou morrer.

Você sofre penalidade de armadura em testes de Atletismo para nadar.

Saltar. Você pode pular sobre buracos ou obstáculos ou alcançar algo elevado. Para um salto longo, a CD é 5 por quadrado de 1,5m (CD 10 para 3m, 15 para 4,5m, 20 para 6m e assim por diante). Para um salto em altura, a CD 15 é por quadrado de 1,5m (30 para 3m, 45 para 4,5m e assim por diante). Você deve ter pelo menos 6m para correr e pegar impulso (sem esse espaço, a CD aumenta em +10). Saltar é parte de seu movimento e não exige uma ação.

Atuação — CAR

Você sabe fazer apresentações artísticas, incluindo música, dança e dramaturgia.

Apresentação (CD 20). Você pode se apresentar para ganhar dinheiro. Faça um teste. Se passar, você recebe 1d6 T$, mais 1d6 T$ para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD. Este uso leva metade de um dia. Os valores recebidos pressupõem que você está se apresentando em um lugar propício, como o palco de uma taverna. De acordo com o mestre, você pode receber metade do valor, se estiver em um lugar inadequado (as ruas de uma cidade, um acampamento militar), ou o dobro, se estiver em um lugar especialmente propício (um festival, os salões de um palácio).

Impressionar Plateia. Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade de quem você está tentando impressionar. Se você passar, recebe +2 em qualquer teste de perícia baseada em Carisma contra essa pessoa no mesmo dia. Se falhar, não pode tentar de novo no mesmo dia. Se estiver tentando impressionar mais de uma pessoa, o mestre faz apenas um teste pela plateia toda, usando o melhor bônus. Este uso leva de alguns minutos (canto ou dança) até algumas horas (apresentação teatral).

Cavalgar — DES

Você sabe conduzir animais de montaria, como cavalos, trobos e grifos. Ações simples não exigem testes — você pode encilhar, montar, cavalgar em terreno plano e desmontar automaticamente. Ações perigosas, entretanto, exigem testes da perícia.

Conduzir. Cavalgar através de obstáculos exige testes de Cavalgar. A CD é 15 para terreno ruim e obstáculos pequenos (planície pedregosa, vala estreita) e 20 para terreno perigoso ou obstáculos grandes (encosta nevada, pântano traiçoeiro). Se você falhar, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Conduzir é parte de seu movimento e não exige uma ação.

Galopar. Gaste uma ação completa e faça um teste de Cavalgar. Você avança o resultado do teste x 1,5m. Seu teste sofre um modificador de +/–2 para cada 1,5m de deslocamento acima ou abaixo de 9m que você possua.

Montar Rapidamente (CD 20). Você pode montar ou desmontar como uma ação livre (o normal é gastar uma ação de movimento). Se falhar por 5 ou mais, você cai no chão.

Animais não adequados como montaria, como touros, leões e avestruzes, impõem uma penalidade de –5 em testes de Cavalgar.

Conhecimento — INT • Treinada

Você é um estudioso de assuntos gerais, como história e geografia.

Idiomas. Você pode entender idiomas desconhecidos. A CD é 15 para diálogos e textos simples e 25 para diálogos e textos complexos. Cada sucesso equivale a algumas frases ou uma página de texto. Se falhar por 5 ou mais, você tira uma conclusão falsa. Idiomas exóticos ou antigos têm CD +5.

Informação. Você pode responder dúvidas relativas a assuntos gerais. A CD é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios e enigmas.



Alenn Toren, cavaleiro da Luz, cavalga contra a Supremacia Purista

CURA SAB

Você sabe tratar ferimentos, doenças e venenos.

Cuidados Prolongados (CD 15). Você cuida de uma pessoa ferida para que ela se recupere mais rapidamente. Se passar, ela recupera o dobro dos PV por descanso nesse dia. Este uso leva uma hora e o número máximo de pessoas que você pode cuidar é igual ao seu nível.

Necropsia. Você examina um cadáver para determinar a causa e o momento aproximado da morte. A CD é 15 para morte por ferimentos evidentes, 20 para ferimentos discretos, veneno ou doença e 30 para venenos ou doenças raros, maldição ou outras situações extraordinárias. Este uso leva dez minutos.

Primeiros Socorros (CD 15). Você estabiliza um personagem que esteja sangrando. Este uso gasta uma ação padrão.

Tratamento. Você ajuda a vítima de uma doença ou veneno com efeito contínuo. Faça um teste de Cura contra a CD da doença ou veneno. Se você passar, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra esse efeito.

Esta perícia exige um kit de medicamentos. Sem ele, você sofre –5 no teste. Você pode usar a perícia Cura em si mesmo, mas sofre –5 no teste.

DIPLOMACIA CAR

Você usa lábia e argumentação para convencer outras pessoas.

Barganha. Comprando ou vendendo algo, você pode barganhar. Seu teste de Diplomacia é oposto pelo teste de Vontade do negociante. Se passar, você muda o preço em 10% a seu favor. Se passar por 10 ou mais, muda em 20%. Se falhar por 5 ou mais, você ofende o negociante — ele não voltará a tratar com você durante pelo menos uma semana. Alguns comerciantes ou estabelecimentos podem não ter permissão de baixar seus preços.

Mudar Atitude. Você pode mudar a atitude de alguém em relação a você ou a outra pessoa uma vez por dia (veja o quadro a seguir). Seu teste é oposto pelo teste de Vontade do alvo. Se passar, você muda a atitude do alvo em uma categoria, para melhor ou pior. Se passar por 10 ou mais, muda a atitude em até duas categorias. Se falhar por 5 ou mais, a atitude do alvo muda uma categoria na direção contrária. O teste leva um minuto. Você pode fazê-lo como uma ação completa (para evitar uma briga, por exemplo), mas sofre uma penalidade de –10.

Pedir Favor. Você pode pedir um favor a um alvo de atitude indiferente ou melhor. A CD é 20

Categorias de Atitude

- **Prestativo.** Está disposto a ajudar, mesmo correndo perigo. Pode acompanhar o personagem e lutar ao lado dele.
- **Amistoso.** Deseja bem ao personagem, mas não se arriscará para ajudá-lo. Pode dar conselhos e fornecer ajuda limitada.
- **Indiferente.** Não se importa com o personagem, vai tratá-lo normalmente.
- **Inamistoso.** Deseja mal ao personagem, mas não a ponto de se arriscar para prejudicá-lo. Pode enganar o personagem, criar intrigas sobre ele...
- **Hostil.** Quer prejudicar o personagem, mesmo que precise se arriscar para isso. Pode atacar ou sabotar o personagem.

para um alvo indiferente, 15 para amistoso e 10 para prestativo. Pedidos simples ("Onde fica a taverna mais próxima?") não exigem teste. Pedidos custosos (como fornecer uma carona de navio) têm CD +5. Pedidos perigosos (como ajudar numa luta) têm CD +10 ou falham automaticamente. Pedir um favor leva pelo menos uma ação completa, mas pode levar mais tempo, de acordo com o mestre.

Enganação CAR

Você engana pessoas com mentiras, falsificações e disfarces.

Blefar. Você faz uma pessoa acreditar em algo que não é verdade. Seu teste é oposto pelo teste de Intuição da vítima. Mentiras nas quais a pessoa deseja acreditar ("Tenho certeza de que você deixou cair esses tibares. Não são mesmo seus?") fornecem +5 no teste de Enganação. Já mentiras muito implausíveis impõem uma penalidade de –10 ("Por que estou com a bolsa de ouro do mestre da guilda? Ora, porque ele me pediu para levá-la até ele!").

Disfarce. Com maquiagem e truques, você consegue mudar sua aparência ou a de outra pessoa. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem prestar atenção no disfarçado. Se você passar, a pessoa acredita no disfarce; caso contrário, percebe que há algo errado. Disfarces complexos impõem penalidades cumulativas: –2 para sexo oposto, –2 para uma raça diferente e –2 para idade muito diferente. Como é mais difícil fingir ser alguém conhecido, aqueles que conhecem essa pessoa recebem bônus em seus testes de Percepção: +2 se conhece de vista, +5 para amigo, +10 para íntimo. Um disfarce exige pelo menos dez minutos e um kit de disfarces. Sem o kit, você sofre uma penalidade de –5 nos testes de Enganação para disfarce.

Falsificação. Você pode forjar documentos. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem examina a falsificação. Se você passar, o examinador acredita que o documento é válido; caso contrário, ele percebe que é falso. Você sofre uma penalidade de –2 se o documento é desconhecido, especialmente complexo (como um decreto imperial ou ordens militares) ou inclui uma assinatura específica. O examinador sofre uma penalidade de –2 se nunca viu um documento verdadeiro do mesmo tipo, e recebe um bônus de +2 se estiver habituado a ver esse tipo de documento ou analisando com muita atenção (por exemplo, guardas inspecionando criteriosamente os convites para uma festa restrita). Os modificadores são cumulativos.

Usada em conjunto com Ofício, você pode falsificar outros objetos (como joias e armas). Use Ofício para fabricar a peça e então um teste de Enganação para que ela pareça genuína.

Fintar. Você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Enganação oposto a um teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se você passar, ela fica desprevenida contra seu próximo ataque, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

Insinuação (CD 20). Você pode falar alguma coisa para uma pessoa sem que outras pessoas no mesmo ambiente entendam do que você está falando. Se você passar, o receptor entende sua mensagem. Se falhar por 5 ou mais, você dá a entender algo diferente do que queria. Outros personagens podem fazer um teste de Intuição oposto ao seu teste de Enganação. Se passarem, entendem o que você está dizendo.

Intriga. Você pode plantar informações. A CD varia de acordo com o quão difícil é acreditar em sua intriga: 20 para intrigas prováveis (espalhar que o taverneiro local, famoso por ser sovina, está aguando a cerveja); 25 para intrigas improváveis (plantar o rumor de que uma caverna próxima está repleta de tesouros, para esvaziar a cidade de seus aventureiros), e 30 para intrigas quase impossíveis (convencer o povo de que o clérigo de Khalmyr é um cultista de Sszzaas). Este uso exige pelo menos um dia, mas pode levar mais tempo, de acordo com o mestre.

Se você falhar por 5 ou mais, o alvo de sua intriga descobre que você está tentando plantar informações a respeito dele. Mesmo que você passe, uma pessoa pode investigar a fonte da intriga e chegar até você. Isso exige um teste de Investigação por parte dela, com CD igual ao resultado do seu teste para a intriga.

FORTITUDE — CON

Esta perícia mede seu vigor e resistência física.

Fôlego (CD 15 +1 por Teste Realizado). Você usa Fortitude para manter seu fôlego quando está correndo ou sem respirar. Veja os usos corrida e natação da perícia Atletismo para mais detalhes.

Resistência. Você usa Fortitude para resistir a efeitos que afetam sua saúde ou vitalidade, como venenos e doenças. A CD é determinada pelo efeito.

FURTIVIDADE

DES • ARMADURA

Você pode se esconder nas sombras, andar sem fazer barulho, seguir alguém sem ser notado etc.

Esconder-se. Faça um teste de Furtividade oposto pelos testes de Percepção de qualquer um que possa notá-lo. Criaturas que falharem não conseguem percebê-lo (você tem camuflagem total contra elas).

Esconder-se é uma ação livre, mas você precisa terminar seu turno com algum tipo de cobertura ou camuflagem — escuridão, folhagens, outras pessoas com as quais consiga se misturar etc. Você pode se mover à metade de seu deslocamento sem penalidades. Caso se mova ao seu deslocamento normal no mesmo turno, sofre –5 no teste de Furtividade (se estiver se escondendo em uma multidão, pode se mover ao deslocamento dela sem sofrer penalidade). Caso ataque, lance uma magia ou faça outra ação chamativa, sofre uma penalidade de –20.

Seguir. Faça um teste de Furtividade oposto ao teste de Percepção da pessoa sendo seguida. Você sofre uma penalidade de –5 se estiver em um lugar sem movimento ou sem esconderijos, como um descampado, uma rua deserta etc. A vítima recebe +5 em seu teste de Percepção se tiver motivo para achar que está sendo seguida e estiver tomando precauções (como olhar para trás de vez em quando). Se você passar, segue a pessoa até ela chegar a seu destino. Se falhar, a pessoa percebe-o na metade do caminho.

GUERRA — INT • TREINADA

Você foi educado em tática, estratégia e logística.

Analisar Terreno (CD 20). Como uma ação de movimento, você pode observar o campo de batalha. Se passar, descobre uma vantagem, como cobertura, camuflagem ou terreno elevado, se houver.

Tática (CD 20). Como uma ação padrão, você orienta um aliado em alcance médio. Se passar, fornece +5 na Iniciativa dele. Se isso fizer com que um aliado que ainda não tenha agido nesta rodada fique com uma Iniciativa maior do que a sua, ele age imediatamente após seu turno. Nas próximas rodadas, ele age de acordo com a nova ordem.

INICIATIVA — DES

Esta perícia determina sua velocidade de reação em situações de perigo.

Agir. Quando uma cena de ação começa, cada personagem envolvido faz um teste de Iniciativa. Eles agem em ordem decrescente dos resultados. Em caso de empate, o personagem com o maior bônus de Iniciativa age primeiro. Se o empate persistir, outra rolagem deve ser feita entre os empatados.

INTIMIDAÇÃO — CAR

Você pode assustar ou coagir outras pessoas.

Assustar. Como uma ação padrão, faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de uma criatura em alcance curto. Se você passar, ela fica abalada pelo resto da cena. Se você passar por 10 ou mais, ela fica apavorada por uma rodada e então abalada pelo resto da cena.

Coagir. Você obriga uma pessoa a fazer algo. Faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade da vítima. Se você passar, ela colabora por uma cena. Depois desse tempo, torna-se hostil. Se você falhar por 5 ou mais, ela não obedece ou faz o oposto do ordenado. Se você mandar a pessoa fazer algo perigoso ou que vá contra a natureza dela, ela recebe +5 no teste ou passa automaticamente. Este uso leva um minuto. Você pode coagir como uma ação completa, mas sofre uma penalidade de –10 no teste.

Bônus ou imunidade a medo se aplicam contra Intimidação.

INTUIÇÃO — SAB

Esta perícia mede seu "sexto sentido".

Perceber Blefe. Você descobre se alguém está mentindo (veja a perícia Enganação).

Pressentimento (CD 20). Você analisa uma pessoa, para ter uma ideia de sua índole ou caráter, ou uma situação, para perceber qualquer comportamento estranho que esteja acontecendo (por exemplo, se os frequentadores de uma taverna estão muito silenciosos, por estarem sob ameaça de um vilão). Este uso apenas indica o comportamento estranho; para descobrir o que está acontecendo, veja a perícia Investigação. Este uso só pode ser tentado se você é treinado em Intuição.

INVESTIGAÇÃO INT

Você sabe como descobrir pistas e informações.

Obter Informação. Você pode descobrir informações interrogando pessoas ou indo para um lugar movimentado e mantendo os ouvidos atentos. Este uso exige um dia inteiro e algumas moedas para bebidas ou subornos. A dificuldade e o dinheiro a ser gasto dependem do que você quer descobrir. Informações gerais ("Quem é o guerreiro mais forte da aldeia?") têm CD 10 e custam T$ 1d6. Informações específicas ("Quem é o ancião que está sempre ao lado do rei?") têm CD 15 e custam T$ 1d10. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem ("O que fazem naquela torre misteriosa?"), têm CD 20 e custam T$ 3d6. Por fim, informações protegidas, que podem colocar em risco quem responder à pergunta ("Quem é o líder da guilda dos ladrões?"), têm CD 25 e custam T$ 3d10. Você pode pagar o dobro do dinheiro para receber +2 no teste.

Procurar. Você pode examinar um local para perceber detalhes úteis. Examinar uma área de 1,5m gasta uma ação completa. A CD depende do que você está procurando: um item específico dentro de um baú cheio (CD 10), uma porta secreta (CD 20), uma porta secreta muito bem escondida (CD 30). Você também pode encontrar armadilhas; a CD varia de acordo com a armadilha. Você pode encontrar rastros, mas para segui-los deve usar Sobrevivência.

JOGATINA CAR

Você sabe ganhar dinheiro com jogos de azar.

Apostar. Para resolver uma noite de jogatina, pague T$ 1d10, faça um teste de perícia e consulte a tabela abaixo para determinar quanto você ganha.

Resultado do Teste	Ganho
9 ou menos	Nenhum.
10 a 14	Metade da aposta.
15 a 19	Valor da aposta (você "empata").
20 a 29	Dobro da aposta.
30 a 39	Triplo da aposta.
40 ou mais	Quíntuplo da aposta.

O mestre pode variar o valor da aposta básica. De T$ 1d3, para uma taverna no porto frequentada por marujos e estivadores, a 1d10 x T$ 1.000, para um bordel de luxo em Valkaria.

LADINAGEM
DES • TREINADA • ARMADURA

Com mãos leves e mente suja, você sabe exercer as tarefas de um ladrão.

Abrir Fechaduras. Com uma ação completa, você pode abrir uma fechadura trancada. Uma fechadura simples (porta de loja) tem CD 20. Uma fechadura média (prisão, baú) tem CD 25. Uma fechadura superior (cofre, câmara do tesouro) tem CD 30.

Ocultar Item. Você esconde um objeto em seu corpo. Como uma ação padrão, faça um teste de Ladinagem oposto pelo teste de Percepção de qualquer um que possa vê-lo. Objetos discretos ou pequenos fornecem +5 no teste; objetos desajeitados ou grandes impõem –5. Se uma pessoa revistar você, recebe +10 no teste de Percepção.

Punga (CD 20). Você pode surrupiar objetos de outras pessoas (ou plantar objetos nas posses delas). Como uma ação padrão, faça um teste de Ladinagem. Se passar, você pega (ou coloca) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Percepção (CD igual ao resultado de seu teste de Ladinagem). Se passar, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não.

Sabotar. Você pode desabilitar dispositivos mecânicos, como fechaduras, veículos e armadilhas. Uma ação simples (emperrar uma fechadura, sabotar uma roda de carroça para que quebre 1d4 rodadas após o uso) tem CD 20. Uma ação difícil (desativar uma armadilha) tem CD 25. Por fim, uma ação complexa (desativar uma armadilha avançada, sabotar um canhão para explodir quando utilizado) tem CD 30. Se você falhar por 5 ou mais, alguma coisa sai errada — uma armadilha se ativa; você acha que um mecanismo está desabilitado, mas na verdade ele ainda funciona. Usar esta perícia leva 1d4 rodadas. Você pode sofrer –5 em seu teste para fazê-lo como uma ação completa.

Os usos abrir fechaduras e sabotar exigem um kit de ladrão. Sem ele, você sofre –5 no teste.

LUTA FOR

Esta perícia mede sua capacidade de luta corpo a corpo, seja com armas brancas, seja desarmado.

Ataque Corpo a Corpo. Para fazer um ataque corpo a corpo você faz um teste de Luta. A CD é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada. Veja o **Capítulo 5: Jogando** para os modificadores aplicáveis a testes de ataque.

MISTICISMO INT • TREINADA

Esta perícia envolve o conhecimento de magias, itens mágicos e fenômenos sobrenaturais.

Detectar Magia (CD 15). Como uma ação completa, você detecta a presença e intensidade de auras mágicas (magias ativas e itens mágicos) em alcance curto. A intensidade de uma aura mágica depende do círculo da magia ou categoria do item mágico. Magias de 1º e 2º círculos e itens mágicos menores geram uma aura *tênue*, magias de 3º e 4º círculos e itens mágicos médios geram uma aura *moderada* e magias de 5º círculo e itens mágicos maiores geram uma aura *poderosa*. Magias lançadas por um deus maior e artefatos geram uma aura *avassaladora*. Caso a aura mágica esteja atrás de uma barreira física, você sofre uma penalidade em seu teste (–5 para madeira ou pedra, –10 para ferro ou chumbo).

Identificar Criatura (CD 15 + ND da Criatura). Com uma ação completa, você pode identificar uma criatura mágica (construtos, dragões, fadas, mortos-vivos etc.), assim como seus poderes e fraquezas. Se passar, lembra uma característica da criatura, como um poder ou vulnerabilidade. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste superar a CD, você lembra outra característica. Se falhar por 5 ou mais, tira uma conclusão errada (por exemplo, acreditar que uma criatura é vulnerável a fogo, quando na verdade é vulnerável a frio).

Identificar Item Mágico. Você pode gastar uma hora para estudar um item mágico e identificar seus poderes, incluindo como ativá-lo e quantos PM restam (se for o caso). A CD é 20 para itens mágicos menores, 25 para médios e 30 para itens mágicos maiores. Você pode sofrer uma penalidade de –10 no teste para diminuir o tempo para uma ação completa.

Identificar Magia (CD 15 + Custo em PM da Magia). Quando alguém lança uma magia, você pode adivinhar qual é através de seus gestos e palavras. Este uso é uma reação.

Informação. Você pode responder dúvidas relativas a magias, itens mágicos, fenômenos sobrenaturais, runas, profecias, planos de existência etc. A CD é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios e enigmas.

Lançar Magia de Armadura (CD 20 + Custo em PM da Magia). Lançar uma magia arcana usando armadura exige um teste. Esse teste sofre penalidade de armadura. Se falhar, a magia não funciona, mas gasta pontos de mana mesmo assim.

NOBREZA INT • TREINADA

Você recebeu a educação de um nobre. Sabe desde supervisionar uma colheita a se portar em um baile.

Etiqueta (CD 15). Você sabe se portar como um nobre, ficando à vontade em ambientes aristocráticos.

Informação. Você responde dúvidas relativas a leis, tradições, linhagens e heráldica. A CD é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios e enigmas.

OFÍCIO INT

Ofício na verdade são várias perícias diferentes. Cada uma permite fabricar itens de uma categoria.

- *Armeiro.* Armas, armaduras e escudos.
- *Artesanato.* Itens gerais.
- *Alquimia.* Itens da categoria Alquimia.
- *Alfaiate.* Itens da categoria Vestuário.
- *Culinária.* Itens da categoria Alimentação.

Você pode inventar outros tipos de Ofício, como alvenaria, carpintaria, joalheria... Isso inclui profissões (fazendeiro, pescador, estalajadeiro, escriba...) e artes (escultura, pintura...). Nesses casos, converse com o mestre para determinar que usos a perícia terá.

Consertar. Reparar um item tem a mesma CD necessária para fabricá-lo. Cada tentativa consome uma hora de trabalho e um sexto do preço original do item. Em caso de falha, o tempo e o dinheiro são perdidos (mas você pode tentar novamente).

Fabricar. Você produz um item gastando matéria-prima e tempo de trabalho. A matéria-prima custa um terço do preço do item (veja o **Capítulo 3: Equipamento**). O tempo de trabalho é de um dia para itens de até T$ 10, uma semana para itens de até T$ 100, um mês para itens de até T$ 1.000 e três meses para itens de mais de T$ 1.000. No fim do período, faça um teste de Ofício. Se passar, você produz o item. Se falhar, não produz o item, mas pode tentar de novo gastando mais um dia. Se falhar por 5 ou mais, você estraga a matéria-prima.

A CD depende do item. Itens simples (tigela de barro, jarro, arma simples, armadura leve, escudos...) têm CD 15. Itens complexos (fechadura, sino, arma marcial, armadura pesada...) têm CD 20. A CD para itens de alquimia, alimentação e vestuário é indicada após a descrição do item.

Você pode sofrer uma penalidade de –5 no teste para fabricar o item em uma categoria de tempo menor (uma hora para itens de até T$ 10, um dia para itens de até T$ 100 etc.).

Identificar. Você pode identificar um item ligado a seu Ofício. A CD é 10 para itens comuns e 20 para itens raros ou exóticos. Se passar, você descobre as propriedades do item e seu preço.

Sustento (CD 15). Com uma semana de trabalho e um teste de Ofício, você ganha T$ 1, mais T$ 1 por ponto que seu teste exceder a CD. Por exemplo, se teve um resultado 20, ganha T$ 6 pela semana de trabalho. De acordo com o mestre, outras perícias podem ser usadas para sustento, como Adestramento, Cura ou Sobrevivência.

Esta perícia exige um kit de ofício. Sem ele, você sofre –5 no teste.

Percepção SAB

Esta perícia é utilizada para perceber coisas através dos sentidos.

Observar. Você pode notar coisas escondidas. O teste é oposto à Furtividade do personagem tentando não ser visto. Às vezes o alvo não está se escondendo intencionalmente, mas ainda assim exige um teste de Percepção para ser notado. Nestes casos a dificuldade varia de 5 (uma pessoa em uma praça com pouco movimento) até 20 (um soldado específico em meio a uma batalha). Você também pode perceber disfarces e falsificações (veja a perícia Enganação) e ler lábios (CD 20).

Ouvir. Você pode escutar barulhos sutis. Uma conversa casual próxima tem CD 0 — ou seja, a menos que exista alguma penalidade, você passa automaticamente. Ouvir pessoas sussurrando tem CD 15. Ouvir do outro lado de uma porta aumenta a CD em +5. Você pode fazer testes de Percepção para ouvir mesmo que esteja dormindo, mas sofre uma penalidade de –10; um sucesso faz você acordar.

Perceber criaturas que não possam ser vistas tem CD 20, ou +10 no teste de Furtividade da criatura, o que for maior. Mesmo que você passe no teste, ainda sofre penalidades normais por lutar sem ver o inimigo.

Pilotagem DES • Treinada

Você sabe operar veículos como carroças, barcos e balões.

Conduzir. Conduzir um veículo exige uma ação de movimento e um teste de Pilotagem por turno. A CD é 15 para condições boas (uma estrada, para veículos terrestres; clima tranquilo, para veículos aquáticos ou aéreos), 20 para condições ruins (terreno liso, chuva ou ventania) e 25 para condições terríveis (terreno com obstáculos, tempestade).



Será rápido buscar a Joia da Alma se alguém souber pilotar o balão goblin

PONTARIA DES

Esta perícia mede sua capacidade de mira, seja com armas de arremesso, seja com armas de disparo.

Ataque à Distância. Para fazer um ataque à distância você faz um teste de Pontaria. A CD é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada. Veja o **Capítulo 5: Jogando** para os modificadores aplicáveis a testes de ataque.

REFLEXOS DES

Esta perícia mede sua capacidade de evitar ameaças que exigem reação rápida.

Evitar Finta. Quando um oponente finta em combate, você faz um teste de Reflexos oposto pelo teste de Enganação dele. Se você passar, a finta falha.

Resistência. Você usa Reflexos para resistir a efeitos súbitos e de área. A CD é determinada pelo efeito ao qual você está resistindo.

RELIGIÃO SAB • TREINADA

Você possui conhecimento sobre os deuses e as religiões de Arton.

Identificar Criatura (CD 10 + ND da Criatura). Com uma ação completa, você pode identificar uma criatura divina (anjos, demônios, mortos-vivos etc.). Veja a perícia Misticismo.

Identificar Item Mágico. Você pode identificar um item mágico divino. Veja a perícia Misticismo.

Informação. Você pode responder dúvidas relativas a deuses, profecias, planos de existência etc. A CD é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios e enigmas.

Rito (CD 20). Você realiza uma cerimônia religiosa, como um batizado, casamento ou funeral. Isso inclui a cerimônia de penitência para redimir um devoto que tenha descumprido as Obrigações & Restrições de sua divindade. Uma cerimônia de penitência exige um sacrifício de T$ 100 por nível de personagem do devoto ou a realização de uma missão sagrada, de acordo com o mestre.

SOBREVIVÊNCIA SAB

Você pode se guiar nos ermos e reconhecer e evitar perigos da natureza.

Acampamento. Você pode conseguir abrigo e alimento nos ermos, caçando, pescando, colhendo frutos etc. A CD depende do tipo de terreno: 15 para planícies e colinas, 20 para florestas e pântanos, 25 para desertos ou montanhas e 30 para regiões planares perigosas ou áreas de Tormenta. Regiões especialmente áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade etc.) impõem uma penalidade de –5 (cumulativa). Se passar, você garante recuperação normal para você e seu grupo (veja a página 106).

Identificar Criatura (CD 10 + ND da Criatura). Com uma ação completa, você pode identificar um animal. Veja a perícia Misticismo.

Orientar-se. Um personagem viajando pelos ermos precisa fazer um teste de Sobrevivência por dia para avançar. A CD depende do tipo de terreno (veja acima). Se passar, você avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança apenas metade. Se falhar por 5 ou mais, se perde e não avança nada pelo dia inteiro. Num grupo, um personagem deve ser escolhido como guia. Personagens treinados em Sobrevivência podem fazer testes para ajudá-lo. Entretanto, se mais de um personagem quiser fazer o teste por si só, todos deverão rolar os dados em segredo. Os jogadores devem decidir qual guia seguir antes de verem o resultado! O teste é exigido apenas em jornadas perigosas (de acordo com o mestre).

Rastrear. Você pode identificar e seguir rastros. A CD varia de acordo com o solo: 10 para solo macio (neve, lama), 15 para solo padrão (grama, terra), 20 para solo duro (rocha ou piso de interiores).

A CD diminui em –2 se as criaturas são Grandes, em –5 se são Enormes e em –10 se são Colossais. Também diminui em –1 para cada três criaturas no grupo sendo seguido. Por outro lado, aumenta em +2 se as criaturas são Pequenas e em +5 se são Minúsculas. Também aumenta em +5 em visibilidade precária (noite, chuva, neblina). Você precisa fazer um teste para encontrar os rastros e mais um para cada dia de perseguição. Enquanto rastreia, seu deslocamento é reduzido à metade.

Se falhar, você pode tentar novamente gastando mais um dia. Porém, a cada dia desde a criação dos rastros, a CD aumenta em +1. Este uso só pode ser tentado se você é treinado em Sobrevivência.

VONTADE SAB

Esta perícia envolve sua concentração e força de vontade.

Concentração. Quando lança uma magia em condições adversas, ou quando sofre dano durante a execução de uma magia, você precisa fazer um teste de Vontade. Veja o **Capítulo 4: Magia**.

Resistência. Você usa Vontade para resistir a efeitos mentais, como encantamentos e ilusões. A CD é determinada pelo efeito.

PODERES GERAIS

Poderes gerais podem ser escolhidos por qualquer personagem, independentemente de sua classe. Eles seguem todas as regras de habilidades de classe (veja a página 32).

Algumas raças e origens fornecem poderes gerais. Além disso, sempre que você recebe um poder de classe, pode trocá-lo por um poder geral.

Poderes gerais fornecem mais opções, ao custo de mais complexidade. Usá-los ou não é uma decisão de cada jogador. Para mais sobre isso, veja o quadro na página ao lado. Suplementos futuros trarão novos poderes e grupos de poderes.

GRUPOS DE PODERES

Combate. Poderes de combate ou que melhoram características relacionadas a combate.

Destino. Poderes gerais ou que melhoram características não relacionadas a combate.

Magia. Poderes ligados a magias e itens mágicos.

Concedidos. Poderes recebidos por devotos dos deuses.

Tormenta. Poderes ligados à tempestade rubra.

PODERES DE COMBATE

ACUIDADE COM ARMA

Quando usa uma arma leve de corpo a corpo ou uma arma de arremesso, você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisito:* Des 13.

ARMA SECUNDÁRIA GRANDE

Você pode usar duas armas de uma mão com o poder Estilo de Duas Armas. *Pré-requisito:* Estilo de Duas Armas.

ARREMESSO POTENTE

Quando usa uma arma de arremesso, você pode usar seu modificador de Força em vez de Destreza nos testes de ataque. Se você possuir o poder Ataque Poderoso, poderá usá-lo com armas de arremesso. *Pré-requisitos:* For 13, Estilo de Arremesso.

ATAQUE PESADO

Quando faz um ataque corpo a corpo com uma arma de duas mãos, você pode pagar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, você faz uma manobra derrubar ou empurrar contra o alvo como uma ação livre (use o resultado do ataque como o teste de manobra). *Pré-requisito:* Estilo de Duas Mãos.

ATAQUE PODEROSO

Declare que está usando este poder antes de fazer um ataque corpo a corpo. Você sofre –2 no teste de ataque, mas recebe +5 na rolagem de dano. *Pré-requisito:* For 13.

ATAQUE PRECISO

Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 na margem de ameaça e +1 no multiplicador de crítico. *Pré-requisito:* Estilo de Uma Arma.

BLOQUEIO COM ESCUDO

Quando é atingido por um ataque, habilidade ou magia, você pode gastar 1 PM para receber resistência a dano contra este ataque igual ao bônus na Defesa que seu escudo fornece. Você só pode usar este poder se estiver usando um escudo. *Pré-requisito:* Estilo de Arma e Escudo.

CARGA DE CAVALARIA

Quando faz uma investida montada, você causa +2d8 pontos de dano. Além disso, pode continuar se movendo depois do ataque. Você deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento. *Pré-requisito:* Ginete.

COMBATE DEFENSIVO

Quando faz uma ação ataque, você pode usar este poder. Se fizer isso, até seu próximo turno, sofre –2 em testes de ataque, mas recebe +5 na Defesa. *Pré-requisito:* Int 13.

DERRUBAR APRIMORADO

Você recebe +2 em testes de ataque para derrubar. Quando derruba uma criatura com essa manobra, pode gastar 1 PM para fazer um ataque extra contra ela. *Pré-requisito:* Combate Defensivo.

DESARMAR APRIMORADO

Você recebe +2 em testes de ataque para desarmar. Quando desarma uma criatura, pode gastar 1 PM para arremessar a arma dela para longe. Para definir onde a arma cai, role 1d8 para a direção (sendo "1" diretamente a sua frente, "2" à frente e à direita e assim por diante) e 1d6 para a distância (medida em quadrados de 1,5m a partir da criatura desarmada). *Pré-requisito:* Combate Defensivo.

DISPARO PRECISO

Você pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade padrão de –5 no teste de ataque. *Pré-requisito:* Estilo de Disparo ou Estilo de Arremesso.

DISPARO RÁPIDO

Se estiver usando uma arma de ataque à distância e gastar uma ação completa para atacar, você pode fazer um ataque adicional com ela. Se fizer isso, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. *Pré-requisito:* Estilo de Disparo ou Estilo de Arremesso.

EMPUNHADURA PODEROSA

Ao usar uma arma feita para uma categoria de tamanho maior que a sua, a penalidade que você sofre nos testes de ataque diminui para –2 (normalmente, uma criatura que use uma arma feita para uma categoria de tamanho maior sofre uma penalidade de –5 nos testes de ataque). *Pré-requisito:* For 17.

ENCOURAÇADO

Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +2 na Defesa. Esse bônus aumenta em +2 para cada outro poder que você possua que tenha Encouraçado como pré-requisito. *Pré-requisito:* proficiência com armaduras pesadas.

ESQUIVA

Você recebe +2 em Defesa e Reflexos. *Pré-requisito:* Des 13.

ESTILO DE ARMA E ESCUDO

Se você estiver usando um escudo, o bônus na Defesa que ele fornece aumenta em +2. *Pré-requisitos:* treinado em Luta, proficiência com escudos.

ESTILO DE ARREMESSO

Você pode sacar armas de arremesso como uma ação livre e recebe +2 nas rolagens de dano com elas. *Pré-requisito:* treinado em Pontaria.

Poderes Gerais: Usar ou Não?

Poderes gerais permitem diferenciar ainda mais seu personagem, trazendo novas opções e estratégias. No entanto, seu uso deixa o jogo mais pesado — construir o personagem e subir de nível será mais trabalhoso. Assim, usar ou não esses poderes é uma decisão sua.

Se você ainda está experimentando suas primeiras aventuras, pode ser preferível evitar poderes gerais por enquanto. Você já tem muito com o que lidar: suas escolhas de raça, classe e origem oferecem um enorme número de combinações, assegurando que todos os personagens sejam diferentes entre si. Além disso, os poderes de classe são suficientes para emular a maior parte dos arquétipos clássicos da fantasia. Ou seja, você não *precisa* de poderes gerais para jogar.

No entanto, se você é um veterano de várias campanhas, talvez sinta-se atraído por uma maior capacidade de personalização. Nesse caso, fique à vontade para ler esta seção e escolher os poderes que preferir — seja para melhor representar o conceito de seu herói, seja para conseguir combinações mais efetivas.

Para o mestre, recomendamos poderes gerais apenas para NPCs importantes. Para NPCs secundários, prefira fichas mais simples. Vai facilitar seu trabalho, sem prejuízo para a história ou jogabilidade — por definição, coadjuvantes aparecem pouco, então provavelmente não teriam chance de usar muitos poderes de qualquer forma.

ESTILO DE DISPARO

Se estiver usando uma arma de disparo, você soma o bônus de Destreza nas rolagens de dano. *Pré-requisito:* treinado em Pontaria.

ESTILO DE DUAS ARMAS

Se estiver usando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação ataque, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre –2 em ambos os testes de ataque. Se você possuir a habilidade Ambidestria, não sofre essa penalidade. *Pré-requisitos:* Des 15, treinado em Luta.

Poderes de Combate

Poder	Pré-requisitos
Acuidade com Arma	Des 13
Ataque Poderoso	For 13
Quebrar Aprimorado	Ataque Poderoso
Trespassar	Ataque Poderoso
Combate Defensivo	Int 13
Derrubar Aprimorado	Combate Defensivo
Desarmar Aprimorado	Combate Defensivo
Empunhadura Poderosa	For 17
Encouraçado	Proficiência com armaduras pesadas
Fanático	12º nível de personagem
Inexpugnável	6º nível de personagem
Esquiva	Des 13
Estilo Desarmado	Treinado em Luta
Estilo de Arma e Escudo	Proficiência com escudos
Bloqueio com Escudo	Estilo de Arma e Escudo
Estilo de Uma Arma	Treinado em Luta
Ataque Preciso	Estilo de Uma Arma
Estilo de Duas Armas	Des 15, Treinado em Luta
Arma Secundária Grande	Estilo de Duas Armas
Estilo de Duas Mãos	For 15, Treinado em Luta
Ataque Pesado	Estilo de Duas Mãos
Estilo de Arremesso	Treinado em Pontaria
Arremesso Potente	For 13, Estilo de Arremesso
Estilo de Disparo	Treinado em Pontaria
Disparo Preciso	Estilo de Disparo ou Estilo de Arremesso
Mira Apurada	Sab 13, Disparo Preciso
Disparo Rápido	Des 13, Estilo de Disparo ou Estilo de Arremesso
Finta Aprimorada	Treinado em Enganação e Luta
Foco em Arma	Proficiência com a arma
Ginete	Treinado em Cavalgar
Carga de Cavalaria	Ginete
Presença Aterradora	Treinado em Intimidação
Proficiência	—
Reflexos de Combate	Des 13
Saque Rápido	Treinado em Iniciativa
Vitalidade	Con 13

Poderes de Destino

Poder	Pré-requisitos
Acrobático	Des 15
Ao Sabor do Destino	5º nível de personagem
Aparência Inofensiva	Car 13
Atlético	For 15
Atraente	Car 13
Comandar	Car 13
Foco em Perícia	Treinado na perícia escolhida
Investigador	Int 13
Lobo Solitário	—
Medicina	Sab 13, treinado em Cura
Parceiro	Treinado em Adestramento ou Diplomacia, 6º nível de personagem
Sentidos Aguçados	Sab 13, treinado em Percepção
Sortudo	—
Surto Heroico	—
Torcida	Car 13
Treinamento em Perícia	—
Venefício	Treinado em Ofício (alquimia)
Vontade de Ferro	Sab 13

Poderes de Magia

Poder	Pré-requisitos
Celebrar Ritual	Habilidade Magias, treinado em Misticismo ou Religião, 8º nível de personagem
Escrever Pergaminho	Habilidade Magias, treinado em Ofício (escriba)
Foco em Magia	Lançar magias
Magia Acelerada	Lançar magias de 2º círculo
Magia Ampliada	Lançar magias
Magia Discreta	Lançar magias
Magia Ilimitada	Lançar magias
Preparar Poção	Habilidade Magias, treinado em Ofício (alquimia)

Poderes Concedidos

Poder	Pré-requisitos
Afinidade com a Tormenta	Devoto de Aharadak
Anfíbio	Devoto do Oceano
Armas da Ambição	Devoto de Valkaria
Arsenal das Profundezas	Devoto do Oceano
Astúcia da Serpente	Devoto de Sszzaas
Ataque Piedoso	Devoto de Lena ou Thyatis
Aura de Medo	Devoto de Kallyadranoch
Aura de Paz	Devoto de Marah
Aura Restauradora	Devoto de Lena
Bênção do Mana	Devoto de Wynna
Carícia Sombria	Devoto de Tenebra
Centelha Mágica	Devoto de Wynna
Conhecimento Enciclopédico	Devoto de Tanna-Toh
Conjurar Arma	Devoto de Arsenal
Coragem Total	Devoto de Arsenal, Khalmyr, Lin-Wu ou Valkaria
Cura Gentil	Devoto de Lena
Curandeira Perfeita	Devoto de Lena
Dedo Verde	Devoto de Allihanna
Descanso Natural	Devoto de Allihanna
Dom da Imortalidade	Devoto de Thyatis
Dom da Profecia	Devoto de Thyatis
Dom da Ressurreição	Devoto de Thyatis
Dom da Verdade	Devoto de Khalmyr
Escamas Dracônicas	Devoto de Kallyadranoch
Escudo Mágico	Devoto de Wynna
Espada Justiceira	Devoto de Khalmyr
Espada Solar	Devoto de Azgher
Farsa do Fingidor	Devoto de Hyninn
Forma de Macaco	Devoto de Hyninn
Fúria Divina	Devoto de Thwor
Golpista Divino	Devoto de Hyninn
Habitante do Deserto	Devoto de Azgher
Inimigo de Tenebra	Devoto de Azgher
Kiai Divino	Devoto de Lin-Wu
Liberdade Divina	Devoto de Valkaria
Manto da Penumbra	Devoto de Tenebra
Mente Analítica	Devoto de Tanna-Toh
Mente Vazia	Devoto de Lin-Wu
Mestre dos Mares	Devoto do Oceano
Olhar Amedrontador	Devoto de Megalokk ou Thwor
Palavras de Bondade	Devoto de Marah
Percepção Temporal	Devoto de Aharadak
Poder Oculto	Devoto de Nimb
Presas Venenosas	Devoto de Sszzaas
Rejeição Divina	Devoto de Aharadak
Sangue de Ferro	Devoto de Arsenal
Sangue Ofídico	Devoto de Sszzaas
Servos do Dragão	Devoto de Kallyadranoch
Sorte dos Loucos	Devoto de Nimb
Talento Artístico	Devoto de Marah
Teurgista Místico	Devoto de Wynna
Transmissão da Loucura	Devoto de Nimb
Tropas Duyshidakk	Devoto de Thwor
Urro Divino	Devoto de Megalokk
Visão nas Trevas	Devoto de Tenebra
Voz da Civilização	Devoto de Tanna-Toh
Voz da Natureza	Devoto de Allihanna
Voz dos Monstros	Devoto de Megalokk

Poderes da Tormenta

Poder	Pré-requisitos
Anatomia Insana	—
Antenas	—
Armamento Aberrante	Um poder da Tormenta
Articulações Flexíveis	—
Asas Insetoides	Quatro poderes da Tormenta
Carapaça	—
Corpo Aberrante	Um poder da Tormenta
Dentes Afiados	—
Empunhadura Rubra	—
Mãos Membranosas	—
Membros Extras	Quatro poderes da Tormenta
Olhos Vermelhos	—
Pele Corrompida	—
Sangue Ácido	—
Visco Rubro	—

Estilo de Duas Mãos

Se estiver usando uma arma corpo a corpo com as duas mãos, você recebe +5 nas rolagens de dano. Este poder não pode ser usado com armas leves. *Pré-requisitos:* For 15, Treinado em Luta.

Estilo de Uma Arma

Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 na Defesa e nos testes de ataque com essa arma. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Estilo Desarmado

Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano e podem causar dano letal ou não letal (a sua escolha). *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Fanático

Seu deslocamento não é reduzido por usar armaduras pesadas. *Pré-requisitos:* 12º nível de personagem, Encouraçado.

Finta Aprimorada

Você recebe +2 em testes de Enganação para fintar e pode fintar como uma ação de movimento. *Pré-requisitos:* treinado em Enganação e Luta.

Foco em Arma

Escolha uma arma com a qual você seja proficiente. Você recebe +2 em testes de ataque com essa arma. Você pode escolher este poder outras vezes para armas diferentes.

Ginete

Você passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano. Além disso, não sofre penalidades para atacar à distância ou lançar magias quando montado. *Pré-requisito:* treinado em Cavalgar.

Inexpugnável

Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +2 em todos os testes de resistência. *Pré-requisitos:* Encouraçado, 6º nível de personagem.

Mira Apurada

Você pode gastar uma ação de movimento para mirar. Se fizer isso, recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância até o fim do turno. *Pré-requisitos:* Sab 13, Disparo Preciso.

Presença Aterradora

Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para assustar todas as criaturas a sua escolha em alcance curto. Veja a perícia Intimidação para as regras de assustar. *Pré-requisito:* treinado em Intimidação.



Um Inexpugnável cavaleiro de Khalmyr

PROFICIÊNCIA

Escolha uma proficiência: armas marciais, armas de fogo, armaduras pesadas ou escudos (se for proficiente em armas marciais, você também pode escolher armas exóticas). Você recebe essa proficiência. Você pode escolher este poder outras vezes para proficiências diferentes.

QUEBRAR APRIMORADO

Você recebe +2 em testes de ataque para quebrar. Quando reduz os PV de uma arma para 0 ou menos, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque extra contra o usuário dela. O ataque adicional usa os mesmos valores de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente. *Pré-requisito:* Ataque Poderoso.

REFLEXOS DE COMBATE

Você ganha uma ação de movimento extra no seu primeiro turno de cada combate. *Pré-requisito:* Des 13.

SAQUE RÁPIDO

Você recebe +2 em Iniciativa e pode sacar ou guardar itens como uma ação livre (em vez de ação de movimento). Além disso, a ação que você gasta para recarregar uma arma de disparo diminui em uma categoria (ação completa para padrão, padrão para movimento, movimento para livre). *Pré-requisito:* treinado em Iniciativa.

TRESPASSAR

Quando você faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance. O ataque adicional usa os mesmos valores de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente. *Pré-requisito:* Ataque Poderoso.

VITALIDADE

Você recebe +1 PV por nível de personagem e +2 em Fortitude. *Pré-requisito:* Con 13.

PODERES DE DESTINO

ACROBÁTICO

Você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força em testes de Atletismo. Além disso, terreno difícil não reduz seu deslocamento nem o impede de realizar investidas. *Pré-requisito:* Des 15.

AO SABOR DO DESTINO

Você recebe diversos benefícios, de acordo com seu nível de personagem e a tabela abaixo.

Nível	Benefício
5º	+2 em uma perícia
6º	+1 na Defesa
7º	+1 nas rolagens de dano
8º	+2 em um atributo
10º	+2 em uma perícia
11º	+2 na Defesa
12º	+2 nas rolagens de dano
13º	+2 em um atributo
15º	+2 em uma perícia
16º	+3 na Defesa
17º	+3 nas rolagens de dano
18º	+2 em um atributo
20º	+2 em uma perícia

Os bônus não são cumulativos (os bônus em atributos e perícias devem ser aplicados num atributo ou perícia diferente a cada vez). Quando você utiliza voluntariamente qualquer item mágico (exceto poções), perde o benefício deste poder até o fim da aventura. Você ainda pode lançar magias, receber magias benéficas ou beneficiar-se de itens usados por outros — por exemplo, pode "ir de carona" em um tapete voador, mas não pode você mesmo conduzi-lo. *Pré-requisito:* 5º nível de personagem.

APARÊNCIA INOFENSIVA

A primeira criatura inteligente (Int 3 ou mais) que atacar você em uma cena deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, perderá sua ação. Este poder só funciona uma vez por cena; independentemente de a criatura falhar ou não no teste, poderá atacá-lo nas rodadas seguintes. *Pré-requisito:* Car 13.

ATLÉTICO

Você recebe +2 em Atletismo e +3m em seu deslocamento. *Pré-requisito:* For 15.

ATRAENTE

Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma contra criaturas que possam se sentir fisicamente atraídas por você. *Pré-requisito:* Car 13.

COMANDAR

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para gritar ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +1 em testes de perícia até o fim da cena. *Pré-requisito:* Car 13.

Foco em Perícia

Escolha uma perícia. Quando faz um teste dessa perícia, você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes. Este poder não pode ser aplicado em Luta e Pontaria (mas veja Foco em Arma). *Pré-requisito:* treinado na perícia escolhida.

Investigador

Você recebe +2 em Investigação e soma seu bônus de Inteligência em Intuição. *Pré-requisito:* Int 13.

Lobo Solitário

Você recebe +1 em testes de perícia e Defesa se estiver sem nenhum aliado em alcance curto. Você não sofre penalidade por usar a perícia Cura em si mesmo.

Medicina

Você pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Cura (CD 15) em uma criatura. Se você passar, ela recupera 1d6 PV, mais 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (2d6 com um resultado 20, 3d6 com um resultado 25 e assim por diante). Você só pode usar este poder uma vez por dia numa mesma criatura. *Pré-requisitos:* Sab 13, treinado em Cura.

Parceiro

Você possui um parceiro animal ou humanoide que o acompanha em aventuras. Escolha os detalhes dele, como nome, aparência e personalidade. Em termos de jogo, é um aliado iniciante de um tipo a sua escolha (veja a página 246). O parceiro obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo. Entretanto, se for maltratado, pode parar de segui-lo (de acordo com o mestre). Se perder seu parceiro, você recebe outro no início da próxima aventura. *Pré-requisitos:* treinado em Adestramento (parceiro animal) ou Diplomacia (parceiro humanoide), 6º nível de personagem.

Sentidos Aguçados

Você recebe +2 em Percepção, não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver e, sempre que erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez o dado da chance de falha. *Pré-requisitos:* Sab 13, treinado em Percepção.

Sortudo

Você pode gastar 3 PM para rolar novamente um teste recém realizado (apenas uma vez por teste).

Surto Heroico

Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional.

Torcida

Você recebe +2 em testes de perícia e Defesa quando tem a torcida a seu favor. Entenda-se por "torcida" qualquer número de criaturas inteligentes em alcance médio que não esteja realizando nenhuma ação além de torcer por você. *Pré-requisito:* Car 13.

Treinamento em Perícia

Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes.

Venefício

Quando usa um veneno, você não corre risco de se envenenar acidentalmente. Além disso, a CD para resistir aos seus venenos aumenta em +2. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (alquimia).

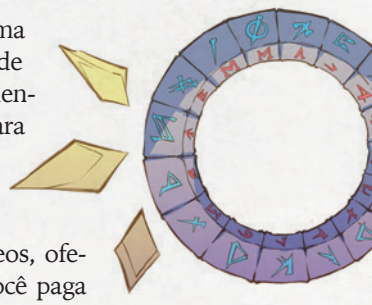
Vontade de Ferro

Você recebe +1 PM para cada dois níveis de personagem e +2 em Vontade. *Pré-requisito:* Sab 13.

Poderes de Magia

Todos os poderes deste grupo possuem como pré-requisito lançar magias.

Celebrar Ritual



Você pode lançar magias na forma de rituais. Fazer isso dobra seu limite de PM (permitindo usar mais aprimoramentos), mas aumenta sua execução para uma hora (ou para o dobro da sua execução, o que for maior) e adiciona um componente material de T$ 10 por PM na forma de incensos, óleos, oferendas etc. Quando faz um ritual, você paga apenas metade do custo da magia em PM (após aplicar quaisquer habilidades que modifiquem esse custo).

Escrever Pergaminho

Você pode usar a perícia Ofício (escriba) para fabricar pergaminhos com magias que conheça. Veja a página 121 para a regra de fabricar itens e a página e 327 para a regra de pergaminhos. De acordo com o mestre, você pode usar outros objetos similares, como runas, tabuletas de argila etc. *Pré-requisitos:* Habilidade de classe Magias, treinado em Ofício (escriba).

Foco em Magia

Escolha uma magia. Seu custo diminui em –2 PM (não cumulativo com outras reduções de custo). Você pode escolher este poder outras vezes para magias diferentes.

Poderes de Aprimoramento

Estes poderes acrescentam melhorias às magias conhecidas pelo conjurador. Eles seguem todas as regras para aprimoramentos (veja o **Capítulo 4: Magias**). Você pode aplicar quantos aprimoramentos quiser, desde que não ultrapasse seu limite de PM.

Magia Acelerada — Aprimoramento

Muda a execução da magia para ação livre. Você só pode aplicar este aprimoramento em magias com execução de movimento, padrão ou completa e só pode lançar uma magia acelerada por rodada. *Custo:* +4 PM. *Pré-requisito:* lançar magias de 2º círculo.

Magia Ampliada — Aprimoramento

Aumenta o alcance da magia em um passo (de curto para médio, de médio para longo) ou dobra a área de efeito da magia. Por exemplo, uma *Bola de Fogo* ampliada tem seu alcance aumentado para longo ou sua área aumentada para 12m de raio. *Custo:* +2 PM.

Magia Discreta — Aprimoramento

Você lança a magia sem gesticular e falar, usando apenas concentração. Isso permite lançar magias com as mãos presas, amordaçado etc. Além disso, outros personagens só percebem que você lançou uma magia se passarem num teste de Misticismo (CD 20). *Custo:* +2 PM.

Magia Ilimitada

Você soma seu modificador do atributo-chave no limite de PM que pode gastar numa magia. Por exemplo, um mago de 5º nível com Int 18 (+4) e este poder pode gastar até 9 PM em cada magia.

Preparar Poção

Você pode usar a perícia Ofício (alquimia) para fabricar poções com magias que conheça de 1º e 2º círculos. Veja a perícia Ofício para as regras de fabricar itens e o **Capítulo 8: Recompensas** para as regras de poções. *Pré-requisitos:* Habilidade de classe Magias, treinado em Ofício (alquimia).



Klunc, o mago. Mestre da Magia Ampliada?

PODERES DA TORMENTA

Esses poderes oferecem habilidades ligadas à tempestade rubra. Para cada poder da Tormenta, você perde um ponto de Carisma. Essa perda representa deformidades físicas e também o desaparecimento gradual de sua própria identidade.

ANATOMIA INSANA

Você tem 25% de chance (resultado "1" em 1d4) de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. A chance aumenta em +25% para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

ANTENAS

Você recebe +1 em Iniciativa, Percepção e Vontade. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

ARMAMENTO ABERRANTE

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para produzir uma arma orgânica macabra — ela brota do seu braço, ombro ou costas como uma planta grotesca e então se desprende. Você pode produzir qualquer arma corpo a corpo ou de arremesso com a qual seja proficiente. O dano da arma aumenta em um passo para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui. A arma dura pela cena, então se desfaz numa poça de gosma. *Pré-requisito:* outro poder da Tormenta.

ARTICULAÇÕES FLEXÍVEIS

Você recebe +1 em Acrobacia, Furtividade e Reflexos. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

ASAS INSETOIDES

Você pode gastar 1 PM para receber deslocamento de voo 9m até o fim da rodada. O deslocamento aumenta em 1,5m para cada outro poder da Tormenta que você possui. *Pré-requisitos:* quatro outros poderes da Tormenta.

CARAPAÇA

Sua pele é recoberta por placas quitinosas. Você recebe +1 na Defesa. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

CORPO ABERRANTE

Crostas vermelhas em várias partes de seu corpo tornam seus ataques mais perigosos. Seu dano desarmado aumenta em um passo, mais um passo para cada quatro outros poderes da Tormenta que você possui. *Pré-requisito:* outro poder da Tormenta.

DENTES AFIADOS

Você recebe um ataque natural de mordida (dano 1d4, crítico x2, corte). Quando usa a ação ataque, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

EMPUNHADURA RUBRA

Você pode gastar 1 PM para cobrir suas mãos com uma carapaça rubra. Até o final da cena, você recebe +1 em Luta. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

MÃOS MEMBRANOSAS

Você recebe +1 em Atletismo, Fortitude e testes de agarrar. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

MEMBROS EXTRAS

Você possui um par de patas insetoides que saem de suas costas, ombros ou flancos. Quando usa a ação ataque, pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com cada um (dano 1d4, crítico x2, corte). Se possuir Ambidestria ou Estilo de Duas Armas, pode empunhar armas leves em suas patas insetoides (mas ainda precisa pagar 2 PM para atacar com elas e sofre a penalidade de –2 em todos os ataques). *Pré-requisitos:* quatro outros poderes da Tormenta.

OLHOS VERMELHOS

Você recebe visão no escuro e +1 em Intimidação. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

PELE CORROMPIDA

Sua carne foi mesclada à matéria vermelha. Você recebe resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e trevas 2. Esta resistência a dano aumenta em +2 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

SANGUE ÁCIDO

Quando você sofre dano por um ataque corpo a corpo, o atacante sofre 1 ponto de dano de ácido. Este dano aumenta em +1 para cada outro poder da Tormenta que você possui.

VISCO RUBRO

Você pode gastar 1 PM para cobrir sua mão com um líquido escuro, grosso e corrosivo. Até o final da cena, você recebe +1 nas rolagens de dano corpo a corpo. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

PODERES CONCEDIDOS

AFINIDADE COM A TORMENTA — AHARADAK

Você recebe +10 em testes de resistência contra efeitos da Tormenta e de suas criaturas.

ANFÍBIO — OCEANO

Você pode respirar embaixo d'água e adquire deslocamento de natação igual a seu deslocamento terrestre.

ARMAS DA AMBIÇÃO — VALKARIA

Você recebe +1 em testes de ataque com armas nas quais é proficiente.

ARSENAL DAS PROFUNDEZAS — OCEANO

Você recebe +2 nas rolagens de dano com azagaias, lanças e tridentes.

ASTÚCIA DA SERPENTE — SSZZAAS

Você recebe +2 em Enganação e Intuição.

ATAQUE PIEDOSO — LENA, THYATIS

Você pode usar armas de corpo a corpo para causar dano não letal sem sofrer a penalidade de –5 no teste de ataque.

AURA DE MEDO — KALLY

Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura de medo com alcance curto e duração até o fim da cena. Todos os inimigos que entrem na aura devem fazer um teste de Vontade (CD Car) ou ficam abalados até o fim da cena. Uma criatura que passe no teste de Vontade fica imune a esta habilidade por um dia.

AURA DE PAZ — MARAH

Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura de paz com alcance curto e duração até o fim da cena. Qualquer inimigo dentro da aura que tente atacá-lo deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, perderá sua ação. Uma criatura que passe no teste de Vontade fica imune a esta habilidade por um dia.

AURA RESTAURADORA — LENA

Aliados repousando em alcance curto recuperam duas vezes mais pontos de vida com descanso. Você também recebe este benefício.

BÊNÇÃO DO MANA — WYNNA

Você recebe +3 pontos de mana.

CARÍCIA SOMBRIA — TENEBRA

Você pode gastar 1 PM e uma ação padrão para cobrir sua mão com energia negativa e tocar uma criatura em alcance corpo a corpo. A criatura sofre 2d6 pontos de dano de trevas (Fortitude CD Sab reduz à metade) e você recupera PV iguais à metade do dano causado. Você pode aprender *Toque Vampírico* como uma magia divina. Se fizer isso, o custo dela diminui em –1 PM.

CENTELHA MÁGICA — WYNNA

Escolha uma magia arcana ou divina de 1º círculo. Você aprende e pode lançar essa magia.

CONHECIMENTO ENCICLOPÉDICO — TANNA-TOH

Você se torna treinado em duas perícias baseadas em Inteligência a sua escolha.

CONJURAR ARMA — ARSENAL

Você pode gastar 1 PM para invocar uma arma corpo a corpo ou de arremesso com a qual seja proficiente. A arma surge em sua mão, recebe um bônus de +1 em testes de ataque e rolagens de dano e dura pela cena. Você não pode criar armas de disparo, mas pode criar 10 projéteis (flechas, virotes etc.).

CORAGEM TOTAL — ARSENAL, KHALMYR, LIN-WU, VALKARIA

Você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não. Este poder não elimina fobias raciais (como o medo de altura dos minotauros).

CURA GENTIL — LENA

Você adiciona seu bônus de Carisma (mínimo +1) aos PV restaurados por suas magias de cura.

CURANDEIRA PERFEITA — LENA

Você sempre pode escolher 10 em testes de Cura. Além disso, pode usar esta perícia mesmo sem um kit de medicamentos. Se usar o kit, recebe +2 no teste de Cura.

DEDO VERDE — ALLIHANNA

Você aprende e pode lançar *Controlar Plantas*.

DESCANSO NATURAL — ALLIHANNA

Para você, dormir ao relento conta como uma estalagem confortável.

DOM DA IMORTALIDADE — THYATIS

Você é imortal. Sempre que morre, não importando o motivo, volta à vida após 3d6 dias. Você

não perde níveis de experiência. Apenas paladinos podem escolher este poder. Um personagem pode ter Dom da Imortalidade ou Dom da Ressurreição, mas não ambos.

DOM DA PROFECIA — THYATIS

Você pode lançar *Augúrio*. Você também pode gastar 2 PM para receber +2 em um teste recém realizado.

DOM DA RESSURREIÇÃO — THYATIS

Você pode gastar uma ação completa e todos os PM que possui (mínimo 1 PM) para tocar o corpo de uma criatura morta há menos de um ano e ressuscitá-la. A criatura volta à vida com 1 PV e 0 PM, e perde 2 pontos de Constituição permanentemente. Este poder só pode ser usado uma vez em cada criatura. Apenas clérigos podem escolher este poder. Um personagem pode ter Dom da Imortalidade ou Dom da Ressurreição, mas não ambos.

DOM DA VERDADE — KHALMYR

Você pode pagar 1 PM para receber +5 em testes de Intuição até o fim da cena.

ESCAMAS DRACÔNICAS — KALLY

Você recebe +1 na Defesa.

ESCUDO MÁGICO — WYNNA

Quando lança uma magia, você recebe +2 na Defesa até o início do seu próximo turno.

ESPADA JUSTICEIRA — KHALMYR

Você pode gastar 1 PM para encantar sua espada (ou outra arma corpo a corpo de corte que esteja empunhando). Ela recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

ESPADA SOLAR — AZGHER

Você pode gastar 1 PM para fazer uma arma corpo a corpo de corte que esteja empunhando causar +1d6 de dano por fogo até o fim da cena.

FARSA DO FINGIDOR — HYNINN

Você aprende e pode lançar *Criar Ilusão*.

FORMA DE MACACO — HYNINN

Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para se transformar em um macaco. Você adquire tamanho Minúsculo (o que fornece +5 em Furtividade e –5 em testes de manobra) e recebe deslocamento de escalar 9m. Seu equipamento é absorvido (retornando quando você volta ao normal) e suas outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura quanto tempo você desejar, mas termina caso você faça um ataque, lance uma magia ou sofra dano.

FÚRIA DIVINA — THWOR

Você pode gastar 2 PM para invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate. Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode executar nenhuma ação que exija paciência ou concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). A Fúria Divina termina se, ao fim da rodada, você não tiver atacado nem sido alvo de um ataque, habilidade ou magia hostil.

GOLPISTA DIVINO — HYNINN

Você recebe +2 em Enganação e Ladinagem.

HABITANTE DO DESERTO — AZGHER

Você recebe resistência a fogo 5 e pode pagar 1 PM para encher um odre (ou outro recipiente pequeno) com água pura e potável.

INIMIGO DE TENEBRA — AZGHER

Seus ataques e habilidades causam +1d6 pontos de dano contra mortos-vivos.

KIAI DIVINO — LIN-WU

Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode pagar 2 PM. Se acertar o ataque, causa dano máximo.

LIBERDADE DIVINA — VALKARIA

Você pode gastar 2 PM e uma reação para lançar *Libertação*, mas apenas em si mesmo e com duração de uma rodada.

MANTO DA PENUMBRA — TENEBRA

Você aprende e pode lançar *Escuridão*.

MENTE ANALÍTICA — TANNA-TOH

Você recebe +2 em Intuição e Vontade.

MENTE VAZIA — LIN-WU

Você recebe +2 em Iniciativa e Vontade.

MESTRE DOS MARES — OCEANO

Você aprende e pode lançar *Acalmar Animal*, mas só pode usar essa magia contra criaturas aquáticas.

OLHAR AMEDRONTADOR — MEGALOKK, THWOR

Você aprende e pode lançar *Amedrontar*.

PALAVRAS DE BONDADE — MARAH

Você aprende e pode lançar *Enfeitiçar*.

PERCEPÇÃO TEMPORAL — AHARADAK

Você pode gastar 3 PM para adicionar seu bônus de Sabedoria (mínimo +1, limitado por seu nível) a seus ataques, Defesa e testes de Reflexos até o fim da cena.

PODER OCULTO — NIMB

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocar a força, a rapidez ou o vigor dos loucos. Role 1d6 para receber +4 em Força (1 ou 2), Destreza (3 ou 4) ou Constituição (5 ou 6) até o fim da cena. Você pode usar este poder várias vezes, cada vez gastando uma ação de movimento e 2 PM.

PRESAS VENENOSAS — SSZZAAS

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para envenenar uma arma corpo a corpo que esteja empunhando. Em caso de acerto, a arma causa 1d12 pontos de dano de veneno. A arma permanece envenenada até atingir uma criatura ou até o fim da cena, o que acontecer primeiro.

REJEIÇÃO DIVINA — AHARADAK

Você recebe +5 em testes de resistência contra magias divinas.

SANGUE DE FERRO — ARSENAL

Você pode pagar 2 PM para receber +2 em rolagens de dano e resistência a dano 5 até o fim da cena.

SANGUE OFÍDICO — SSZZAAS

Você recebe resistência a veneno 5 e a CD para resistir aos seus venenos aumenta em +2.

SERVOS DO DRAGÃO — KALLY

Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para invocar 2d4+1 kobolds em espaços desocupados em alcance curto. Você pode usar uma ação de movimento para fazer os kobolds andarem (eles têm deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazer com que ataquem criaturas adjacentes, causando 1d6–1 pontos de dano de perfuração cada. Os kobolds têm For 8, Des 14, 1 PV, não têm valor de Defesa ou testes de resistência e falham automaticamente em qualquer teste oposto. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena. Os kobolds não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para criaturas invocadas fora de combate ficam a critério do mestre.

SORTE DOS LOUCOS — NIMB

Você pode pagar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado. Se ainda assim falhar no teste, você perde 1d6 PM.

TALENTO ARTÍSTICO — MARAH

Você recebe +2 em Atuação e Diplomacia.

TEURGISTA MÍSTICO — WYNNA

Até uma magia de cada círculo que você aprender poderá ser escolhida entre magias divinas (se você for um conjurador arcano) ou entre magias arcanas (se for um conjurador divino). Apenas conjuradores recebem este poder.

TRANSMISSÃO DA LOUCURA — NIMB

Você pode lançar *Sussurros Insanos* (CD Car).

TROPAS DUYSHIDAKK — THWOR

Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para invocar 1d4+1 goblinoides em espaços desocupados em alcance curto. Você pode usar uma ação de movimento para fazer os goblinoides andarem (eles têm deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazer com que ataquem criaturas adjacentes, causando 1d6+1 pontos de dano de corte cada. Os goblinoides têm For 14, Des 14, 1 PV, não têm valor de Defesa ou testes de resistência e falham automaticamente em qualquer teste oposto. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena. Os goblinoides não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para criaturas invocadas fora de combate ficam a critério do mestre.

URRO DIVINO — MEGALOKK

Quando faz um ataque ou lança uma magia, você pode pagar 1 PM para somar seu modificador de Constituição (mínimo +1) à rolagem de dano desse ataque ou magia.

VISÃO NAS TREVAS — TENEBRA

Você enxerga perfeitamente no escuro, incluindo em magias de escuridão.

VOZ DA CIVILIZAÇÃO — TANNA-TOH

Você está sempre sob efeito da magia *Compreensão*.

VOZ DA NATUREZA — ALLIHANNA

Você pode falar com animais (como o efeito da magia *Voz Divina*) e aprende e pode lançar *Acalmar Animal*, mas só pode usar essa magia contra animais.

VOZ DOS MONSTROS — MEGALOKK

Você conhece os idiomas de todos os monstros inteligentes (criaturas do tipo monstro com Int 3 ou mais) e pode se comunicar livremente com monstros não inteligentes (Int 1 ou 2), como se estivesse sob efeito da magia *Voz Divina*.


CAPÍTULO
3
EQUIPAMENTO



"O homem não pode cumprir a tarefa sem a ferramenta. Seja esta tarefa matar, seja governar."

— Thwor Khoshkothruk

Espadas afiadas e armaduras resplandecentes. Símbolos sagrados e tomos ancestrais. Ou simplesmente um bom prato de comida!

Aventureiros precisam de diversos equipamentos em suas missões. Este capítulo descreve os itens e serviços mundanos encontrados em Arton.

Riqueza & Moedas

O Tibar (T$) é a moeda padrão do Reinado. Trata-se de uma peça redonda de prata com 1,5 cm de diâmetro. A cunhagem traz em um lado o rosto de Tibar, o Deus do Comércio — um rei com cabelos encaracolados e uma joia em forma de olho na coroa; e no outro lado o mesmo rosto, mas sem a coroa. Em Arton, ao jogar "cara ou coroa", o costume é escolher "coroa ou não coroa".

A moeda foi criada por Quindogar Tolliannor, primeiro conselheiro real de Deheon e adepto ardoroso das artes da barganha e negociação. Ficou tão popular que Tollianor passou a ser conhecido pelo nome de sua criação e ascendeu como Deus Menor do Comércio. Atualmente, ele tenta "negociar" uma posição no Panteão. Acredita-se que manter um Tibar no bolso ou no pescoço (como um amuleto) garante boa fortuna.

Nem todos os reinos seguem o padrão do Tibar. Em alguns lugares, devido à escassez de prata, o Tibar de cobre é usado como moeda padrão. Em outros, o valor do Tibar pode apresentar flutuações — provocando grande agitação entre as guildas de comerciantes, falsificadores e contrabandistas.

Por padrão, todos os preços de itens e serviços são exibidos em T$. Entretanto, existem duas variações da moeda: o Tibar de cobre (TC), que vale um décimo do T$, mais utilizado por camponeses e plebeus, e o Tibar de Ouro (TO), que vale T$ 10, mais utilizado por aristocratas, grandes mercadores e aventureiros.

Troca & Comércio

O comércio é organizado pela nobreza e por guildas mercantes, que determinam os preços dos produtos e serviços que controlam. As guildas também decidem quem pode vender o quê, e demandam uma porcentagem de cada negociação.

Em grande parte do Reinado — especialmente em regiões afastadas de grandes cidades —, o uso de moedas não é comum. Negociações são realizadas pela troca de gado, colheita, terras, direitos sobre coleta de impostos ou exploração de recursos naturais.

Personagens podem, em geral, vender seus próprios itens pela metade do preço normal. Esse valor pode ser melhorado através de barganha (veja a perícia Diplomacia).

Equipamento Inicial

Personagens de 1º nível começam com os itens fornecidos pela sua origem e os itens a seguir.

- Uma mochila, um saco de dormir e um traje de viajante.
- Uma arma simples a sua escolha. Se você tiver proficiência com armas marciais, começa também com uma arma marcial a sua escolha (além da arma simples que todo personagem possui).
- Uma armadura de couro, couro batido ou gibão de peles, a sua escolha. Se você tiver proficiência com armaduras pesadas, em vez disso pode começar com uma brunea. Se tiver proficiência com escudos, começa também com um escudo leve. *Exceção:* arcanistas começam sem armadura.
- 4d6 T$, que você pode usar para comprar itens ou guardar para usar na aventura.

Personagens de Alto Nível

Se você criar um personagem acima do 1º nível, recebe uma quantidade de dinheiro inicial maior, conforme a tabela a seguir.

Tabela 3-1: Dinheiro Inicial

Nível	Dinheiro Inicial (T$)	Nível	Dinheiro Inicial (T$)
1º	4d6	11º	19.000
2º	300	12º	27.000
3º	600	13º	36.000
4º	1.000	14º	49.000
5º	2.000	15º	66.000
6º	3.000	16º	88.000
7º	5.000	17º	110.000
8º	7.000	18º	150.000
9º	10.000	19º	200.000
10º	13.000	20º	260.000

ARMAS

Armas são classificadas de acordo com sua facilidade de uso (simples, marciais, exóticas ou de fogo) e seu propósito (ataque corpo a corpo ou à distância).

Armas Simples. Adagas, clavas, lanças e outras armas de fácil manejo. Todos os personagens sabem usar armas simples.

Armas Marciais. Arcos, espadas, machados e outras armas de uso específico de combatentes. Bárbaros, bucaneiros, caçadores, cavaleiros, guerreiros, nobres e paladinos sabem usar armas marciais.

Armas Exóticas. Armas difíceis de dominar, como a corrente de espinhos e a espada bastarda. Exigem treinamento específico.

Armas de Fogo. Armas de pólvora são raras em Arton, por isso exigem treinamento específico.

Um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre –5 nos testes de ataque.

Corpo a Corpo. Armas de combate corpo a corpo podem ser usadas para atacar alvos adjacentes e são subdivididas em *leves*, de *uma mão* e de *duas mãos*.

Para atacar com uma arma de combate corpo a corpo, faça um teste de Luta. Quando você ataca com uma arma corpo a corpo, aplica seu modificador de Força às rolagens de dano.

- *Leve.* Esta arma pode ser usada com uma mão e se beneficia de Acuidade com Arma. Ataques desarmados e armas naturais sempre são armas leves.
- *Uma mão.* Esta arma pode ser usada com uma mão, o que permite carregar outra coisa na mão livre (como um escudo ou outra arma).
- *Duas mãos.* Esta arma deve ser usada com as duas mãos.

Ataque à Distância. Armas de ataque à distância podem ser usadas para atacar alvos adjacentes ou não e são subdivididas em de *arremesso* ou de *disparo*.

Para atacar com uma arma de combate à distância, faça um teste de Pontaria. Quando você ataca com uma arma de arremesso, aplica seu modificador de Força às rolagens de dano. Quando ataca com uma arma de disparo, não aplica nenhum modificador de atributo às rolagens de dano.

- *Arremesso.* A própria arma é atirada, como uma adaga. Sacar uma arma de arremesso é uma ação de movimento.
- *Disparo.* A arma dispara um projétil, como um arco atira flechas. Sacar a munição de uma arma de disparo é uma ação livre.

Passos de Dano. Alguns efeitos podem aumentar ou diminuir o dano da arma em um ou mais "passos". Por exemplo, armas usadas por criaturas Grandes (como o tacape de um ogro) causam um passo a mais de dano, assim como armas feitas de adamante. Sempre que precisar aumentar ou diminuir o dano de uma arma em um ou mais passos, consulte a **Tabela 3-2: Dano de Armas**.

Tabela 3-2: Dano de Armas

–2 Passos	–1 Passo	Normal	+1 Passo	+2 Passos	+3 Passos
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	1d10
1d3	1d4	1d6	1d8	1d10	1d12
1d4	1d6	1d8 ou 2d4	1d10	1d12	3d6
1d6	1d8	1d10	1d12	3d6	4d6
1d8	1d10	1d12, 2d6 ou 3d4	3d6	4d6	4d8
1d10	2d6	2d8	3d8	4d8	4d10
2d6	2d8	2d10	3d10	4d10	4d12

Tabela 3-3: Armas

Armas Simples	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Peso	Tipo
Corpo a Corpo — Leves						
Adaga	T$ 2	1d4	19	Curto	0,5kg	Perfuração
Ataque desarmado	—	1d3	x2	—	—	Impacto
Espada curta	T$ 10	1d6	19	—	1kg	Perfuração
Foice	T$ 4	1d6	x3	—	1kg	Corte
Manopla	T$ 5	+1 passo	—	—	1kg	Impacto
Corpo a Corpo — Uma Mão						
Clava	—	1d6	x2	—	1,5kg	Impacto
Lança	T$ 2	1d6	x2	Curto	1,5kg	Perfuração
Maça	T$ 12	1d8	x2	—	6kg	Impacto
Corpo a Corpo — Duas Mãos						
Bordão	—	1d6/1d6	x2	—	2kg	Impacto
Pique	T$ 2	1d8	x2	—	5kg	Perfuração
Tacape	—	1d10	x2	—	4kg	Impacto
Ataque à Distância						
Arco curto	T$ 30	1d6	x3	Médio	1kg	Perfuração
Flechas (20)	T$ 1	—	—	—	1,5kg	—
Besta leve	T$ 35	1d8	19	Médio	3kg	Perfuração
Virotes (20)	T$ 2	—	—	—	1kg	—
Azagaia	T$ 1	1d6	x2	Médio	1kg	Perfuração
Funda	—	1d4	x2	Médio	250g	Impacto
Balas (20)	T$ 0,5	—	—	—	2kg	—
Armas Marciais	**Preço**	**Dano**	**Crítico**	**Alcance**	**Peso**	**Tipo**
Corpo a Corpo — Leves						
Escudo leve	T$ 5	1d4	x2	—	3kg	Impacto
Machadinha	T$ 6	1d6	x3	Curto	2kg	Corte
Corpo a Corpo — Uma Mão						
Cimitarra	T$ 15	1d6	18	—	2kg	Corte
Escudo pesado	T$ 15	1d6	x2	—	7kg	Impacto
Espada longa	T$ 15	1d8	19	—	2kg	Corte
Florete	T$ 20	1d6	18	—	1kg	Perfuração
Machado de batalha	T$ 10	1d8	x3	—	3kg	Corte
Mangual	T$ 8	1d8	x2	—	2,5kg	Impacto
Martelo de guerra	T$ 12	1d8	x3	—	2,5kg	Impacto
Picareta	T$ 8	1d6	x4	—	3kg	Perfuração
Tridente	T$ 15	1d8	x2	—	2kg	Perfuração
Corpo a Corpo — Duas Mãos						
Alabarda	T$ 10	1d10	x3	—	6kg	Corte
Alfange	T$ 75	2d4	18	—	4kg	Corte
Gadanho	T$ 18	2d4	x4	—	5kg	Corte
Lança montada	T$ 10	1d8	x3	—	5kg	Perfuração
Machado de guerra	T$ 20	1d12	x3	—	6kg	Corte
Montante	T$ 50	2d6	19	—	4kg	Corte

Tabela 3-3: Armas (Continuação)

Armas Marciais	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Peso	Tipo
Ataque à Distância						
Arco longo	T$ 100	1d8	x3	Médio	1,5kg	Perfuração
Flechas (20)	T$ 1	—	—	—	1,5kg	—
Besta pesada	T$ 50	1d12	19	Médio	4kg	Perfuração
Virotes (20)	T$ 2	—	—	—	1kg	—
Armas Exóticas	**Preço**	**Dano**	**Crítico**	**Alcance**	**Peso**	**Tipo**
Corpo a Corpo — Uma Mão						
Chicote	T$ 2	1d3	x2	—	1kg	Corte
Espada bastarda	T$ 35	1d10/1d12	19	—	3kg	Corte
Katana	T$ 100	1d10	19	—	2,5kg	Corte
Machado anão	T$ 30	1d10	x3	—	4kg	Corte
Corpo a Corpo — Duas Mãos						
Corrente de espinhos	T$ 25	2d4/2d4	19	—	5kg	Corte
Machado táurico	T$ 50	2d8	x3	—	12kg	Corte
Ataque à Distância						
Rede	T$ 20	—	—	Curto	13kg	—
Armas de Fogo	**Preço**	**Dano**	**Crítico**	**Alcance**	**Peso**	**Tipo**
Ataque à Distância						
Pistola	T$ 250	2d6	19/x3	Curto	1kg	Perfuração
Mosquete	T$ 500	2d8	19/x3	Médio	4kg	Perfuração
Munição (20)	T$ 20	—	—	—	0,5kg	—

Características das Armas

Preço. Inclui acessórios básicos, como bainhas para lâminas e aljavas para flechas.

Dano. Quando você acerta um ataque, rola o dano indicado (acrescente modificadores, se houver). O resultado é subtraído dos pontos de vida do alvo.

O dano na tabela se refere a armas normais, para criaturas Pequenas e Médias. Veja a **Tabela 3-2: Dano de Armas** para armas menores ou maiores.

Crítico. Quando você acerta um ataque rolando um 20 natural (ou seja, o dado mostra um 20), faz um acerto crítico. Neste caso, multiplique os dados de dano por 2. Bônus numéricos e dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados. Por exemplo, um dano de 1d8+3 torna-se 2d8+3 com um acerto crítico.

Algumas armas fazem críticos em margem maior que 20 (por exemplo, 19 ou 20) ou multiplicam o dano por um valor maior que 2. De modo geral, armas mais precisas (bestas, espadas, cimitarras...) têm maiores chances de atingir pontos vulneráveis, enquanto armas mais penetrantes (arcos, foices, machados, picaretas...) causam maior estrago ao fazê-lo.

Efeitos que aumentam a margem de ameaça diminuem o número necessário para conseguir um crítico. Já efeitos que aumentam o multiplicador de crítico são acrescentados ao número do multiplicador.

19. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20.

18. A arma tem margem de ameaça 18, 19 ou 20.

x2, x3, x4. A arma causa dano dobrado, triplicado ou quadruplicado em caso de acerto crítico.

19/x3. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20 e causa dano triplicado em caso de acerto crítico.

Alcance. Armas com alcance podem ser usadas para ataques à distância. As categorias de alcance são curto (9m, ou 6 quadrados em um mapa), médio (30m ou 20 quadrados) e longo (90m ou 60 quadrados). Você pode atacar dentro do alcance sem sofrer penalidades. Você pode atacar até uma categoria de alcance acima da arma, mas sofre –5 no teste de ataque. Armas sem valor de alcance podem ser arremessadas em alcance curto com –5 no teste de ataque.

Peso. Pode afetar a capacidade de carga do personagem. Itens marcados com "—" têm peso desprezível.

Tipo. Armas normalmente causam dano por corte (C), impacto (I) ou perfuração (P). Certas criaturas são resistentes ou imunes a certos tipos de dano.

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

Adaga. Esta faca afiada é usada por muitos habitantes adultos do Reinado, embora seja favorita de ladrões e assassinos, por ser facilmente escondida (fornece +2 em testes de Ladinagem para ocultá-la). Quando ataca com uma adaga, você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força nos testes de ataque. Uma adaga pode ser arremessada.

Alabarda. Uma haste de madeira com 2m de comprimento e uma lâmina de machado na ponta. A alabarda é uma arma alongada.

Alfange. Uma versão maior da cimitarra, esta espada de lâmina larga e curva é bastante usada por guerreiros do Deserto da Perdição.

Arco Curto. Uma arma antiga e comum, este arco é usado primariamente como ferramenta de caça, embora seja usado como arma de guerra por milícias, bandidos e exércitos menos equipados. Exige as duas mãos.

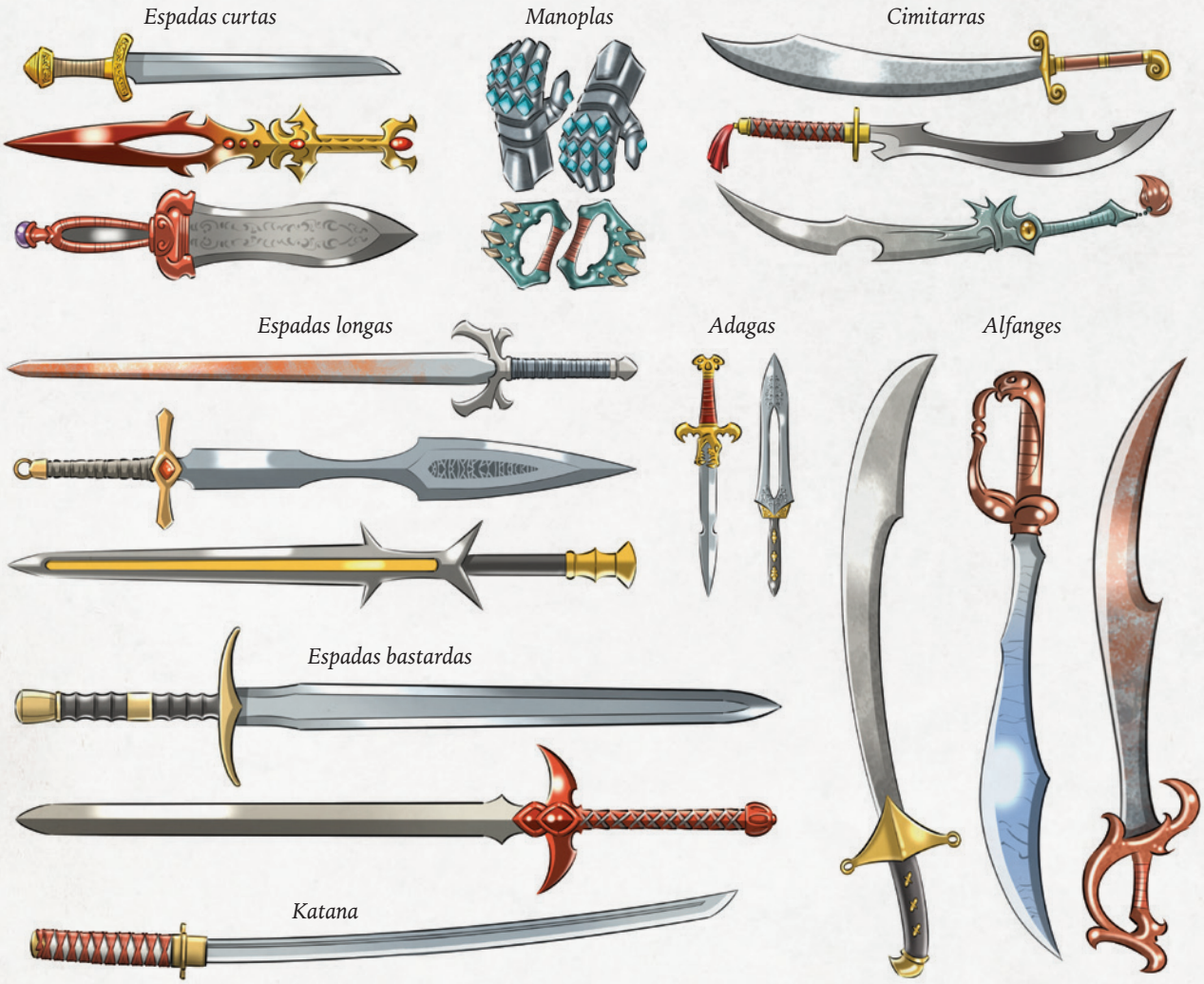
Arco Longo. Este arco reforçado tem a altura de uma pessoa. Ao contrário da versão curta, é primariamente uma arma de guerra. Por ter uma puxada pesada, permite que você aplique seu modificador de Força às rolagens de dano. Exige as duas mãos e não pode ser usado se você estiver em uma montaria.

Ataque Desarmado. Você pode atacar com um soco, chute ou qualquer outro golpe que use seu próprio corpo como se fosse uma arma corpo a corpo. Um ataque desarmado causa dano não letal.

Azagaia. Uma lança leve e flexível, própria para arremesso. Pode ser usada como arma corpo a corpo, mas você sofre uma penalidade de –5 no teste de ataque.

Balas. Fundas atiram pequenas balas esféricas de metal, que são vendidas em sacos de couro contendo 10 balas por 1 tibar de cobre. Recarregar uma funda com uma bala é uma ação de movimento.

Besta Leve. Um arco montado sobre uma coronha de madeira com um gatilho, a besta leve é



uma arma que dispara virotes com grande potência. Recarregar uma besta leve é uma ação de movimento. Exige as duas mãos.

Besta Pesada. Versão maior e mais potente da besta leve. Recarregar uma besta pesada é uma ação padrão. Exige as duas mãos.

Bordão. Um cajado apreciado por viajantes e camponeses por sua praticidade e fácil acesso (seu preço é zero). O bordão é uma arma dupla.

Chicote. Você pode atacar um inimigo a até 4,5m com um chicote. Esta arma pode se enroscar nas mãos, pernas ou armas do adversário; você recebe +2 em testes para derrubar ou desarmar. O chicote é uma arma ágil.

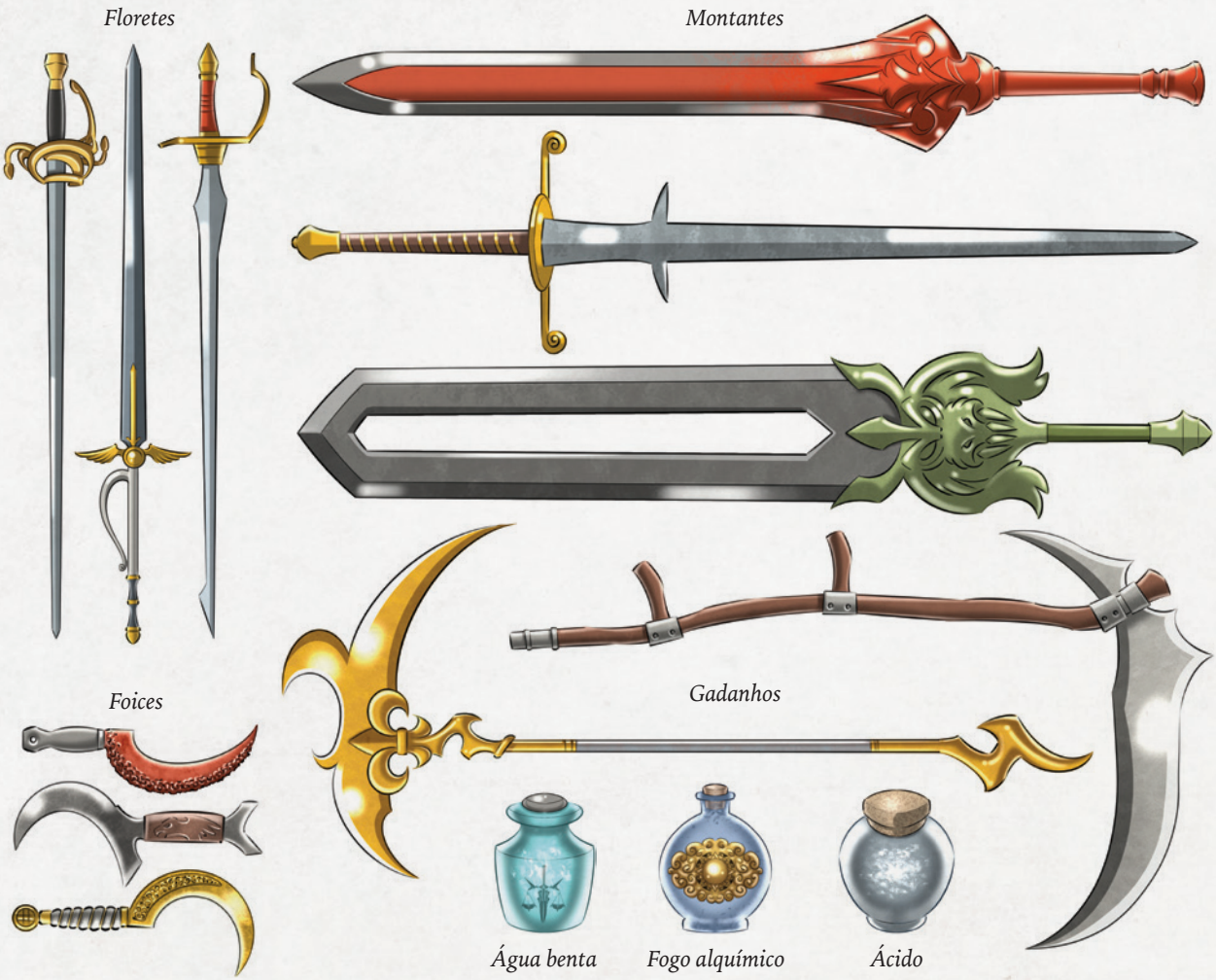
Cimitarra. Espada com a lâmina curva e muito afiada. A cimitarra é uma arma ágil.

Clava. Um pedaço de madeira empunhado como arma, geralmente usado por bárbaros ou criaturas brutais — ou como arma improvisada, como um galho de árvore ou pedaço de mobília. Sendo fácil de conseguir, seu preço é zero.

Corrente de Espinhos. Você pode atacar um inimigo a até 4,5m com uma corrente de espinhos. Esta arma pode se enroscar nas mãos, pernas ou armas do adversário; você recebe +2 em testes para derrubar ou desarmar. A corrente de espinhos é uma arma dupla e ágil.

Armas Improvisadas

Atacar com um objeto que não tenha sido feito para lutar (cadeiras, garrafas quebradas...) provoca penalidade de –2 no teste de ataque. Via de regra, armas improvisadas causam 1d6 pontos de dano, com crítico x2, mas esses valores podem mudar de acordo com o mestre. O tipo de dano é determinado pelo mestre (impacto para cadeira, corte para garrafa quebrada...).



Escudo Leve ou Pesado. Se você é proficiente em escudos, pode usar um escudo como uma arma marcial, mas perde seu bônus na Defesa até o próximo turno.

Espada Bastarda. Maior e mais pesada que a espada longa, esta arma poderosa é tradicionalmente usada pelos cavaleiros de Bielefeld. Seu nome vem do fato de que pode ser usada tanto com uma quanto com duas mãos (causando respectivamente 1d10 e 1d12 de dano). Uma espada bastarda é muito grande para ser usada com uma só mão sem treinamento especial; por isso é uma arma exótica. Ela pode ser usada como uma arma marcial de duas mãos.

Espada Curta. É o tipo mais comum de espada, usada por guardas de milícia ou como arma secundária de guerreiros mais capazes. Mede entre 40 e 50cm de comprimento.

Espada Longa. Arma típica de soldados e guerreiros, esta espada de dois gumes tem lâmina reta medindo entre 80cm e 1m.

Flechas. Hastes de madeira com ponta metálica e penas para estabilizar o voo, flechas são vendidas em aljavas com 20 unidades. Recarregar um arco com uma flecha é uma ação livre.

Florete. A lâmina leve e fina desta espada torna a arma muito precisa. O florete é uma arma ágil.

Foice. Originalmente um instrumento agrícola, consiste de uma lâmina curva presa a um cabo de madeira. Uma arma tradicional de druidas.

Funda. Uma simples tira de couro usada para arremessar balas de metal. Na falta de munição adequada, pode disparar pedras comuns, mas o dano é reduzido em um passo. Recarregar uma funda é uma ação de movimento. Ao contrário de outras armas de disparo, você aplica seu modificador de Força a rolagens de dano com uma funda.

Gadanho. Outra ferramenta agrícula, o gadanho é uma versão maior da foice, para uso com as duas mãos. Foi criada para ceifar cereais, mas também pode ceifar vidas.



Katana. A espada tradicional do samurai tem lâmina levemente curva e apenas um gume. A katana é uma arma ágil. É muito grande para ser empunhada com uma só mão sem treinamento especial; por isso, é uma arma exótica. Ela pode ser usada como uma arma marcial de duas mãos.

Lança. "Lança" é o nome de qualquer arma feita com uma haste de madeira e uma ponta afiada, natural ou metálica. Por sua facilidade de fabricação, é muito comum entre orcs, kobolds, trogloditas e outras raças menos civilizadas. Uma lança pode ser arremessada.

Lança Montada. A lança montada é uma arma alongada. Se você estiver montado, pode usar esta arma com apenas uma mão. Além disso, quando usada numa investida montada, causa +2d8 pontos de dano (estes dados adicionais não são multiplicados em caso de acerto crítico).

Maça. Bastão com um peso cheio de protuberâncias na ponta, a maça é usada por clérigos que fazem votos de não derramar sangue. De fato, um golpe de maça nem sempre derrama sangue, mas esmaga ossos.

Machadinha. Ferramenta útil para cortar madeira e também inimigos. Uma machadinha pode ser arremessada.

Machado Anão. A arma preferida por onze entre dez guerreiros anões. Um machado anão é muito grande para ser usado com uma só mão sem treinamento especial; por isso é uma arma exótica. Ele pode ser usado como uma arma marcial de duas mãos.

Machado de Batalha. Adaptado do machado de lenhador, este não é um instrumento para corte de árvores, mas sim uma arma capaz de causar ferimentos terríveis.

Machado de Guerra. Este imenso machado com lâmina dupla é uma das armas mais perigosas que existem.

Machado Táurico. Uma haste de 2m de comprimento com uma lâmina extremamente grossa



na ponta, esta é uma arma ancestral dos minotauros. Um machado taúrico é muito grande para ser usado sem treinamento especial; por isso, é uma arma exótica. Além disso, por ser pesado e desbalanceado, impõe –2 em testes de ataque.

Mangual. Uma haste metálica ligada a uma corrente, que por sua vez é ligada a uma esfera de aço. O mangual pode se enroscar na arma do adversário; você recebe +2 em testes para desarmar.

Manopla. Luva metálica que permite socos mais perigosos — o dano de seus ataques desarmados torna-se letal e aumenta em um passo (aumentos fornecidos pela manopla não acumulam com outros efeitos que aumentem o passo de dano de seus ataques desarmados). Manoplas superiores aplicam os efeitos de suas modificações em ataques desarmados. Uma manopla não pode ser desarmada.

Martelo de Guerra. Outra ferramenta adaptada para combate, esta é a arma favorita de quase todos os anões que não usam machados.

Montante. Enorme e pesada, esta espada de 1,5m de comprimento é uma arma poderosa.

Mosquete. Uma arma de fogo de uso difícil, mas com poder devastador. Recarregar um mosquete é uma ação padrão. Exige as duas mãos.

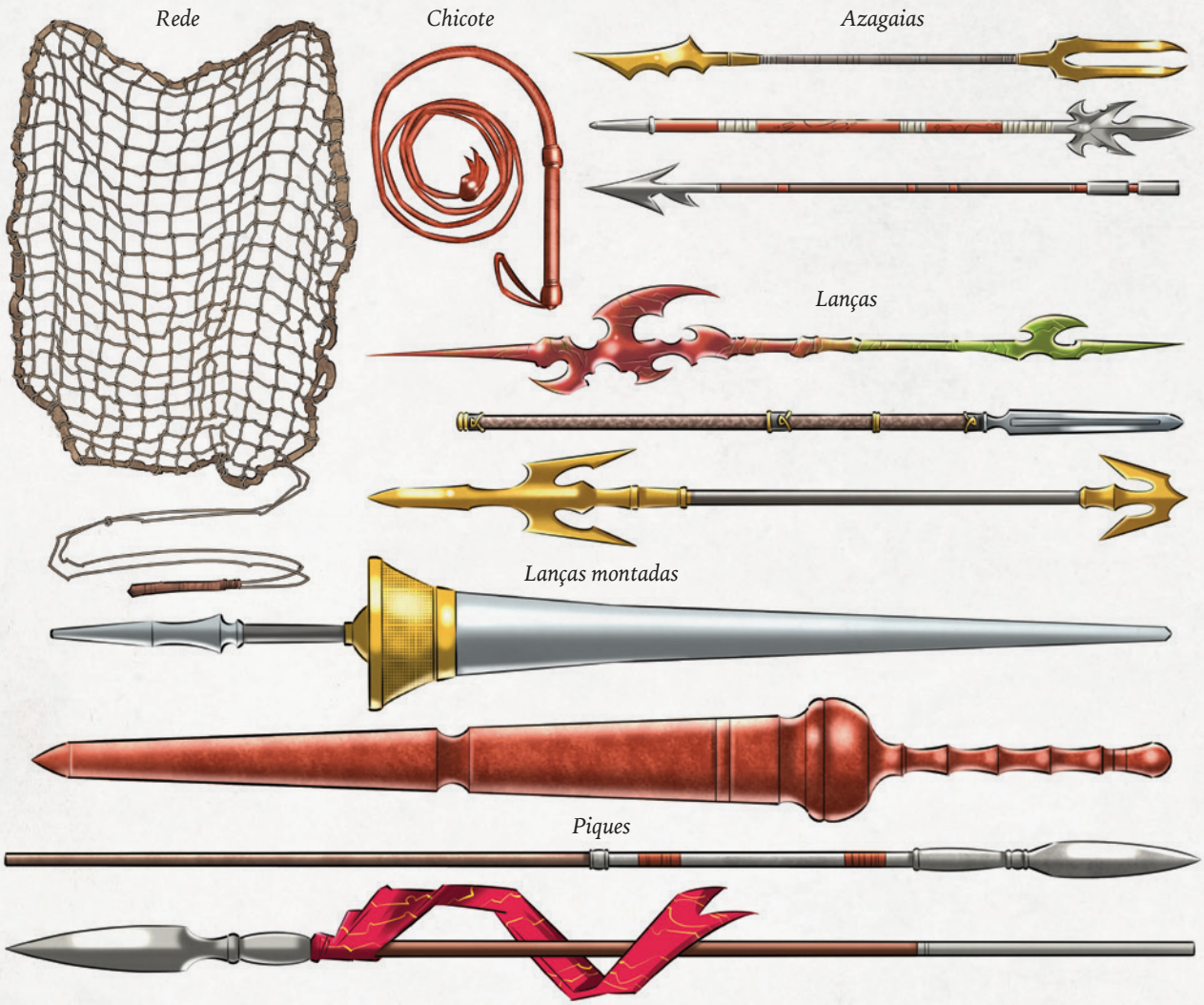
Munição. Inclui uma bolsa com 10 balas (pequenas esferas de chumbo) e pólvora para 10 tiros de mosquete ou pistola.

Picareta. Usada por mineradores, esta ferramenta quebra pedras com facilidade. Imagine o que pode fazer com carne e osso!

Pique. Essencialmente uma lança muito longa. O pique é uma arma alongada.

Pistola. A arma de fogo mais comum. Uma pistola conta como uma arma leve para propósitos do poder Estilo de Duas Armas e similares. Recarregar uma pistola é uma ação padrão.

Rede. A rede tem pequenos dentes em sua trama e uma corda para controlar os inimigos presos. Se



você acertar um ataque com a rede, não causa dano. Em vez disso, a vítima fica enredada (deslocamento reduzido à metade, não pode correr nem fazer investidas e sofre –2 em Defesa e testes de ataque).

Enquanto você estiver segurando a corda, sempre que a vítima se mover você pode fazer um teste de Força oposto contra ela como uma reação. Se você passar, a vítima só pode se mover até o limite da corda (alcance curto). A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Acrobacia (CD 20). A rede tem 5 pontos de vida e, se rasgar, qualquer criatura enredada se solta automaticamente. A rede só pode ser usada contra criaturas no máximo uma categoria de tamanho maiores que você.

Tacape. Versão maior e/ou com pregos de uma clava. Não é uma arma elegante, mas faz o serviço.

Tridente. Uma lança com três pontas, favorita de sereias (e outros povos marinhos) e gladiadores.

Habilidades de Armas

Ágil. Pode ser usada com Acuidade com Arma, mesmo não sendo uma arma leve.

Alongada. Dobra o alcance natural do atacante, mas não permite atacar um adversário adjacente.

Dupla. Pode ser usada com Estilo de Duas Armas (e poderes similares) para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve.

Própria para prender as pernas do oponente, fornece +2 em testes para derrubar.

Virotes. Pequenas setas de madeira que servem como munição para bestas. Uma caixa com 10 virotes custa 1 T$.



ARMADURAS & ESCUDOS

Armaduras são classificadas em *leves* e *pesadas*, de acordo com a sua facilidade de uso e mobilidade.

Armaduras Leves. Feitas de tecido, couro ou peles, oferecem pouca proteção, mas muita liberdade de movimentos. Vestir ou remover uma armadura leve é uma ação completa.

Armaduras Pesadas. Feitas de cota de malha (trama com anéis metálicos) ou placas de aço. Oferecem maior proteção, mas restringem sua liberdade de movimentos. Um personagem usando uma armadura pesada não aplica seu bônus de Destreza na Defesa e tem seu deslocamento reduzido em 3m. Vestir ou remover uma armadura pesada demora um minuto.

Escudos. Existem escudos leves e pesados. Um personagem proficiente em escudo sabe usar ambos. Colocar ou tirar um escudo de qualquer tipo é uma ação de movimento.

Um personagem vestindo uma armadura ou escudo que não saiba usar aplica a penalidade da armadura (veja adiante) em testes de todas as perícias baseadas em Força e Destreza.

CARACTERÍSTICAS DAS ARMADURAS E ESCUDOS

Preço. Este é o preço por armaduras completas — "partes" de armaduras não costumam ser vendidas separadamente e não oferecem proteção quando usadas de forma avulsa.

Bônus na Defesa. Cada armadura fornece um bônus na Defesa do usuário. Quanto mais pesada, maior o bônus. Não se pode vestir uma armadura sobre outra. Pode-se usar armadura e escudo ao mesmo tempo (os bônus se acumulam), mas não dois escudos.

Penalidade de Armadura. Por seu peso e rigidez, a maioria das armaduras dificulta o uso de perícias que demandam agilidade. Aplique a penalidade de armadura em testes de Acrobacia, Furtividade e Ladinagem (e em testes de Atletismo para natação). Penalidades de armaduras e escudos se acumulam.

Peso. O peso de uma armadura pode afetar a capacidade de carga do personagem.



Armadura acolchoada



Armadura de couro



Couro batido



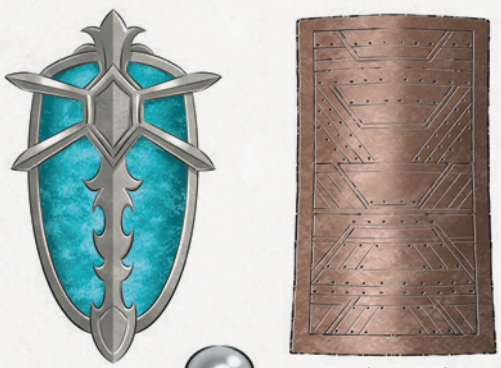
Gibão de peles

Tabela 3-4: Armaduras & Escudos

Armaduras e Escudos	Preço	Bônus na Defesa	Penalidade de Armadura	Peso
Armaduras Leves				
Armadura acolchoada	T$ 5	+1	0	5kg
Armadura de couro	T$ 20	+2	0	7kg
Couro batido	T$ 35	+3	–1	10kg
Gibão de peles	T$ 25	+4	–3	12kg
Couraça	T$ 500	+5	–4	15kg
Armaduras Pesadas				
Brunea	T$ 50	+5	–2	15kg
Cota de malha	T$ 150	+6	–2	20kg
Loriga segmentada	T$ 250	+7	–3	17kg
Meia armadura	T$ 600	+8	–4	22kg
Armadura completa	T$ 3.000	+10	–5	25kg
Escudos				
Escudo leve	T$ 5	+1	–1	3kg
Escudo pesado	T$ 15	+2	–2	7kg



Escudos leves



Escudos pesados



Brunea



Cota de malha



Loriga segmentada



Meia armadura

DESCRIÇÃO DAS ARMADURAS

Armadura Acolchoada. Uma túnica almofadada feita em linho ou lã. É a armadura mais leve, mas também a que oferece menos proteção. Muito utilizada por soldados que não esperam enfrentar combate corpo a corpo, como arqueiros e besteiros.



Couraça

Armadura Completa. A mais forte e pesada, formada por placas de metal forjadas e encaixadas de modo a cobrir o corpo inteiro. Inclui manoplas e grevas (luvas e botas metálicas, respectivamente), um elmo com viseira e uma túnica acolchoada para ser usada sob as placas. Correias e fivelas distribuem o peso da armadura pelo corpo inteiro.

Esta armadura precisa ser feita sob medida para cada usuário; um ferreiro cobra T$ 200 para adaptar uma armadura completa a um novo usuário.

Armadura de Couro. O peitoral desta armadura é feito de couro curtido em óleo fervente, para ficar mais rígido, enquanto as demais partes são feitas de couro flexível.

Brunea. Colete de couro coberto com plaquetas de metal sobrepostas, como escamas de um peixe. Por ser barata de produzir, é uma armadura comum entre soldados de infantaria e guardas de castelo.



Armadura completa

Couro Batido. Versão mais pesada da armadura de couro, reforçada com rebites de metal.

Cota de Malha. Longa veste de anéis metálicos interligados, formando uma malha flexível e resistente, que vai até os joelhos.

Couraça. A mais robusta das armaduras leves, formada por uma placa metálica que protege o peito e as costas, presa sob um casaco de couro.

Escudo Leve. Tipicamente feito de madeira, este escudo é amarrado no antebraço, deixando a mão livre. O usuário pode carregar um objeto na mão do escudo, mas não manusear uma arma.

Escudo Pesado. Normalmente feito de aço, este escudo é preso ao antebraço e também deve ser empunhado com firmeza, impedindo o usuário de usar aquela mão.

Gibão de Peles. Usada principalmente por bárbaros e selvagens, esta armadura é formada por várias camadas de peles e couro de animais.

Loriga Segmentada. Composta por tiras horizontais de metal, esta armadura é pesada e resistente. Peça muito utilizada por legionários do Império de Tauron.

Meia Armadura. Uma cota de malha reforçada com placas de metal.

ITENS & SERVIÇOS

Além de armas, armaduras e escudos, outros itens são úteis para aventureiros — a maioria dos quais pode ser encontrada à venda em qualquer aldeia ou cidade.

ITENS GERAIS

Água Benta. Criada por clérigos e vendida em pequenos frascos, é um poderoso recurso na luta contra o mal. A água benta conta como uma arma simples de arremesso com alcance curto e a habilidade respingo. Ela causa 2d10 pontos de dano em mortos-vivos e espíritos, mas é inofensiva contra outras criaturas.

Algemas. Um par de algemas para criaturas Médias. Uma criatura presa pode escapar com um teste de Acrobacia (CD 30) ou Força (CD 26).

Algibeira. Bolsa de couro presa ao cinto. Útil para guardar itens pequenos, especialmente moedas.

Barraca. Uma barraca de lona, útil para aventureiros desbravando os ermos. Uma barraca conta como um saco de dormir para duas pessoas e fornece +2 em testes de Sobrevivência para acampar.

Tabela 3-5: Itens & Serviços

Item	Preço	Peso	Item	Preço	Peso
Itens gerais			**Animais**		
Algemas	T$ 15	1kg	Cão de guarda	T$ 50	—
Algibeira	T$ 1	250g	Cavalo	T$ 75	—
Barraca	T$ 10	10kg	Cavalo de guerra	T$ 400	—
Corda (10m)	T$ 1	5kg	Estábulo (por dia)	T$ 0,1	—
Espelho de metal	T$ 10	250g	Pônei	T$ 5	—
Instrumento musical	T$ 50	1,5kg	Pônei de guerra	T$ 30	—
Kit de <ofício>	T$ 30	4kg	Sela	T$ 20	—
Kit de disfarces	T$ 50	4kg	Trobo	T$ 10	—
Kit de ladrão	T$ 30	0,5kg			
Kit de medicamentos	T$ 50	2kg	**Veículos**		
Lampião	T$ 7	1kg	Balão goblin	T$ 200	—
Mochila	T$ 2	1kg	Carroça	T$ 30	—
Odre	T$ 1	2kg	Carruagem	T$ 100	—
Pé de cabra	T$ 2	2,5kg	Canoa	T$ 50	—
Pederneira	T$ 1	—	Veleiro	T$ 10.000	—
Pena	T$ 0,1	—			
Pergaminho (folha)	T$ 0,1	—	**Vestuário**		
Ração de viagem (por dia)	T$ 0,5	0,5kg	Traje camuflado	T$ 20	2kg
Saco de dormir	T$ 1	2,5kg	Traje da corte	T$ 50	2kg
Saco de lona	T$ 0,1	250g	Traje de plebeu	T$ 0,5	1kg
Tinta (frasco)	T$ 8	—	Traje de viajante	T$ 5	2kg
Tocha	T$ 0,1	0,5kg			
Vara de madeira (3m)	T$ 0,2	4kg	**Hospedagem**		
			Estadia (por noite)		
Alquimia			comum	T$ 0,5	—
Ácido	T$ 10	0,5kg	confortável	T$ 2	—
Bálsamo restaurador	T$ 10	0,5kg	luxuosa	T$ 10	—
Essência de mana	T$ 50	0,1kg			
Fogo alquímico	T$ 10	0,5kg	**Serviços**		
Granada	T$ 50	0,5kg	Condução		
			terrestre	T$ 3 por km	—
Alimentação			marítima	T$ 0,1 por km	—
Batata valkariana	T$ 2	0,5kg	aérea	T$ 1 por km	—
Bebida comum	T$ 0,1	0,5kg	Mensageiro	T$ 2 por km	—
Gorad quente	T$ 18	0,5kg	Magia		
Macarrão de Yuvalin	T$ 6	0,5kg	1º círculo	T$ 10	—
Prato do aventureiro	T$ 1	0,5kg	2º círculo	T$ 150	—
Refeição comum	T$ 0,3	0,5kg	3º círculo	T$ 450	—
Sopa de peixe	T$ 1	0,5kg			

Corda. Um rolo com 10 metros de corda de cânhamo, o mesmo tipo usado em navios. Dar um nó firme exige um teste de Destreza (CD 10). Dar um nó especial (capaz de deslizar, soltar-se lentamente, se desfazer com um puxão etc.) exige um teste de Destreza (CD 12). Arrebentar a corda exige um teste de Força (CD 23).

Espelho de Metal. Este espelho de metal polido possui diversas utilidades. Além de garantir que você esteja apresentável, pode ser usado para observar cantos, fazer sinais de luz, colocar disfarces...

Instrumento Musical. Um instrumento típico, como um alaúde, flauta ou lira. Muito usado por bardos.

Kit de <Ofício>. Existe um kit para cada tipo de Ofício. Por exemplo, martelo, pregos e serrote para Ofício (carpintaria) ou lente de aumento e balança para testes de Ofício (joalheria). Um personagem sem as ferramentas necessárias para seu Ofício sofre penalidade de –5 nos testes.

Kit de Disfarces. Estojo contendo cosméticos, tinta para cabelo e alguns apêndices físicos simples (como narizes falsos). Um personagem sem este kit sofre penalidade de –5 em testes de Enganação para fazer um disfarce.

Kit de Ladrão. Usado para abrir portas e desarmar armadilhas, este kit é composto de gazuas, arames e outras pequenas ferramentas guardadas em um estojo de couro. Um personagem sem este kit sofre penalidade de –5 em testes de Ladinagem para abrir fechaduras e operar mecanismos.

Kit de Medicamentos. Pequena caixa com ervas, unguentos, bandagens e outros materiais úteis. Um personagem sem este kit sofre penalidade de –5 em testes de Cura.

Lampião. Um cilindro com uma alça e duas portinholas. Uma chama alimentada por óleo é acesa dentro do cilindro e uma das portinholas aberta deixa a luz sair. A luz do lampião atinge 9m. Uma carga de óleo dura 6 horas e custa T$ 0,1.

Mochila. Esta bolsa reforçada de couro tem bolsos e tiras para ser carregada nas costas e prender equipamentos diversos.

Odre. Bolsa de couro para guardar bebida (geralmente água ou vinho). Existe em vários tamanhos, mas o odre mais comum comporta 1 litro.

Pé de Cabra. Barra de ferro para forçar portas e baús fechados. Abrir uma porta ou baú usando um pé de cabra oferece +5 no teste de Força. Um pé de cabra pode ser usado em combate, com as mesmas estatísticas de uma clava.

Pederneira. Uma pedra de faísca e uma placa rugosa de metal, para acender fogo. Produz faíscas quando a pedra bate no metal. Acender uma tocha ou lanterna com uma pederneira é uma ação completa.

Pena. Feita a partir da pena de aves, para escrever.

Pergaminho. Um pedaço de pele de cabra ou ovelha, preparado para escrita.

Ração de Viagem. Própria para viagens, uma porção desta ração alimenta uma pessoa por um dia. É feita de alimentos conservados, como carne defumada, frutas secas, pão, queijo e biscoitos. Se mantida seca dura bastante, mas quando molhada se estraga em 24 horas.

Saco de Dormir. Composto por um colchão e uma coberta fina o bastante para ser enrolada e amarrada, é especialmente útil para aventureiros, que nunca sabem onde vão passar a noite. Dormir ao relento sem um saco de dormir diminui sua recuperação de PV e PM.

Saco de Lona. Feito de tecido resistente, pode ser fechado por uma corda trespassada na abertura. Comporta até 20 kg.

Tinta. Um frasco de 30 ml de tinta preta. Outras cores custam o dobro do preço.

Tocha. Um bastão de madeira com algum combustível na ponta (geralmente trapos embebidos em parafina). Depois de acesa, queima por uma hora, iluminando até 6m. Pode ser usada como uma arma simples leve (dano 1d4 mais 1 por fogo, crítico x2).

Vara de Madeira. Uma haste com 3m de comprimento, geralmente usada para alcançar pontos distantes. Tem muitas utilidades, mas é frágil demais para servir como arma.

ALQUIMIA

Ácido. Frasco de vidro contendo um ácido alquímico altamente corrosivo. Para usar o ácido, você gasta uma ação padrão e escolhe uma criatura em alcance curto. Essa criatura sofre 2d4 pontos de dano de ácido (Reflexos CD Des reduz à metade). *CD 15*.

Bálsamo Restaurador. Uma pasta verde e fedorenta, feita de ervas medicinais. Esfregar essa pasta em um ferimento é uma ação completa e recupera 2d4 pontos de vida. *CD 15*.

Essência de Mana. Esta poção feita de ervas raras e compostos alquímicos recupera energia pessoal. Beber a essência de mana é uma ação padrão e recupera 1d4 pontos de mana. *CD 20*.

Fogo Alquímico. Frasco de cerâmica contendo uma substância grossa e pegajosa, que entra em combustão em contato com o ar. Para usar o fogo alquímico, você gasta uma ação padrão e escolhe uma criatura em alcance curto. Essa criatura sofre 1d6 pontos de dano de fogo e fica em chamas. Um teste de Reflexos (CD Des) reduz o dano à metade e evita as chamas. *CD 15*.

Granada. Uma bomba rudimentar, popular entre goblins e outros usuários de pólvora. Para usar a granada você gasta uma ação de movimento para acender seu pavio e uma ação padrão para arremessá-la em qualquer ponto em alcance curto. Criaturas a até 3m desse ponto sofrem 6d6 pontos de dano de impacto. Um teste de Reflexos (CD Des) reduz o dano à metade. *CD 20*.

VESTUÁRIO

Traje Camuflado. Um traje camuflado é feito para um tipo de terreno específico (veja a habilidade Explorador, do caçador, para os tipos de terrenos existentes). Por exemplo, um traje camuflado para floresta pode ser verde e marrom e coberto de folhas, enquanto um traje urbano pode ser cinza ou negro. Usar um traje camuflado no terreno correto fornece +2 em testes de Furtividade. *CD 20.*

Traje da Corte. Roupas de luxo, feitas sob medida e adequadas à nobreza e realeza. Em certos ambientes (um baile, um salão do palácio), um personagem que não esteja vestindo um traje da corte sofre –5 em testes de perícias baseadas em Carisma. *CD 20.*

Traje de Plebeu. Roupas típicas de aldeão, incluem uma camisa larga e calças soltas, ou saia e vestido. Não inclui calçados — os mais pobres andam descalços. *CD 10.*

Traje de Viajante. Inclui botas resistentes, calças ou saias de couro, cinto, camisa de linho e capa com capuz. São as roupas padrão de aventureiros. *CD 15.*

HOSPEDAGEM

Estalagens e tavernas são lugares onde aventureiros descansam ou se preparam para suas próximas missões. Estalagens são como hospedarias, onde se pode alugar quartos para dormir e fazer refeições. Tavernas são como bares, com refeições, bebidas e às vezes espetáculos — que costumam ser realizados por bardos —, além de bons lugares para conseguir informações. Para as estadias a seguir, todos os preços são por noite e incluem uma refeição básica.

Comum. Um espaço no salão comunal. Se tiver sorte, o taverneiro deixará a lareira acesa para que você não passe frio. Pelo menos não ficará sozinho — pulgas e ratos lhe farão companhia. A refeição consiste de pão, sopa e água. Recupera 1 PV e 1 PM por nível.

Confortável. Um quarto pequeno, mas privativo, com uma cama com colchão de palha e um baú para guardar seus pertences. A refeição inclui pão, queijo, cozido de galinha com legumes e cerveja ou vinho (aguado). Recupera 2 PV e 2 PM por nível.

Luxuosa. Um quarto grande, com colchão de algodão ou penas, cortinas nas janelas, uma bacia de água quente para banho e outros luxos. A refeição inclui carne, frutas, doces e uma taça de vinho de boa safra. Acomodações desta categoria estão disponíveis apenas nas melhores estalagens, normalmente apenas em cidades e metrópoles. Recupera 3 PV e 3 PM por nível.

Pratos Especiais

A seção Alimentação traz pratos especiais — isto é, refeições com efeito em jogo. Cada prato é um item que pode ser consumido para fornecer um benefício. Bônus de alimentação duram um dia e cada personagem só pode receber um bônus de alimentação por dia.

Pratos especiais são feitos por cozinheiros habilidosos usando ingredientes selecionados. Pratos comuns são mais baratos, mas não têm efeito em jogo. Assim, nem todas as refeições de seu personagem terão um custo e um benefício. Em outras palavras, você não precisa se preocupar com a alimentação cotidiana. Use pratos especiais apenas quando quiser um bônus e estiver disposto a pagar por ele. Refeições corriqueiras continuam sendo apenas pano de fundo.

ALIMENTAÇÃO

Bebida. Uma caneca cheia da bebida mais comum no local, geralmente cerveja.

Refeição. Uma refeição típica inclui pão, queijo, cozido de carne ou galinha com legumes e um caneco de bebida.

Batata Valkariana. Batatas cortadas em tiras e mergulhadas em óleo fervente. Gordurentas e pouco nutritivas, são o tipo de prato que só é servido numa metrópole como Valkaria. Apesar disso, o prato é quase unânime. Gostoso, deixa qualquer um empolgado para realizar façanhas. Você recebe +1d6 num único teste a sua escolha (ou até um dia se passar). Para não esquecer, deixe um d6 em cima da sua ficha. De preferência, amarelo. *CD 15.*

Gorad Quente. Gorad e leite, servidos quentes. Não tem erro. O gorad ativa o cérebro, fornecendo +2 PM temporários. *CD 20.*

Macarrão de Yuvalin. Yuvalin é uma cidade mineradora em Zakharov, na fronteira com as Montanhas Uivantes. Seus habitantes criaram este prato reforçado (macarrão, bacon e creme de leite!) para encarar suas árduas jornadas de trabalho nas minas. Delicioso, o prato se espalhou por outras cidades e reinos. Você recebe +5 PV temporários. *CD 15.*

Prato do Aventureiro. Um cozido de galinha com legumes, esta é uma refeição simples, mas nutritiva. Em sua próxima noite de sono, você

Carga

O peso máximo que você pode carregar sem sofrer penalidade é três vezes o seu valor de Força, em quilos. Acima disso, sofre uma penalidade de armadura de –2 e seu deslocamento é reduzido em 3m. O peso máximo que você pode carregar é igual a dez vezes sua Força, em quilos.

Assim, um personagem com Força 15 pode carregar até 45kg sem penalidade e até 150kg sofrendo a penalidade de carga (penalidade de armadura –2 e deslocamento –3m). Ele não pode carregar mais de 150kg.

aumenta a sua recuperação de pontos de vida em +1 por nível. *CD 10*.

Sopa de Peixe. Um cozido de peixe com verduras. É um prato humilde, mas garante um descanso relaxante. Em sua próxima noite de sono, você aumenta a sua recuperação de pontos de mana em +1 por nível. *CD 10*.

Animais

Para o uso de animais como montarias, consulte a regra de aliados, no **Capítulo 6: O Mestre**.

Cão de Guarda. Este cachorro grande e leal pode ser usado como montaria por uma criatura Pequena (ou como um aliado de outro tipo por personagens com o poder Parceiro Animal).

Cavalo. A montaria mais comum no Reinado. Cavalos sem treinamento se assustam facilmente, sendo necessário um teste de Cavalgar (CD 20) por rodada para permanecer montado durante um combate. Cavalos de guerra dispensam esse teste.

Estábulo. Inclui alimentação para o animal.

Pônei. A montaria mais comum entre raças Pequenas. Pôneis sem treinamento se assustam facilmente, sendo necessário um teste de Cavalgar (CD 20) por rodada para permanecer montado durante um combate. Pôneis de guerra dispensam esse teste.

Sela. Uma peça de couro e pelego, posicionada sobre o lombo da montaria para o cavaleiro sentar. Inclui arreios, freios e alforjes (sacos de couro para levar mantimentos de viagem).

Trobo. Estas enormes aves, também chamadas de pássaros-touros, são parecidas com avestruzes com chifres, couro e cascos de búfalo. Não têm asas. Possuem poucas penas, que servem apenas como ornamentação. Muito dóceis, trobos são usados em áreas rurais como animais de carga e tração.

Veículos

Balão Goblin. Feito de imensas bolsas de couro e outros tecidos remendados, com uma gôndola parecida com um grande cesto, o balão goblin é um engenho tecnológico sem igual em Arton.

Um balão goblin tem tamanho Enorme, deslocamento 12m, Defesa 8 (+ mod. Des do baloeiro) e 80 PV. Conduzi-lo exige um teste de Pilotagem por dia, com CD 15 (céu tranquilo), 20 (ventania ou chuva) ou 25 (tempestade). Uma falha significa que o balão não avança ou avança na direção errada; uma falha por 5 ou mais significa que o balão cai.

Ao contrário do que possa parecer, quedas de balões raramente são fatais. Quando o balão perde mais da metade de seus PV, começa a perder ar e flutua lentamente na direção do solo. Cada ocupante sofre 2d6 pontos de dano (Ref CD 15 reduz à metade). Um balão só cai de forma perigosa caso perca todos os seus PV. Neste caso, os ocupantes sofrem dano normal pela queda, de acordo com a altura.

Remendar um balão em pleno voo exige uma ação completa e um teste de Ofício (artesanato) contra CD 15. Se você passar no teste, recupera 1d8 PV do balão.

Carroça. Veículo de duas ou quatro rodas, aberto, normalmente usado para transportar cargas pesadas. É puxada por dois cavalos ou um trobo. Inclui os arreios necessários para controlar os animais.

Carruagem. Veículo de quatro rodas, capaz de transportar até quatro pessoas em uma cabine fechada, mais dois condutores do lado de fora. É puxada por dois cavalos ou um trobo. Inclui os arreios necessários para controlar os animais.

Canoa. Construída a partir de um único tronco de árvore, é a mais simples das embarcações.

Veleiro. Com três mastros, é o típico navio de viagem, muito popular entre mercadores.

Serviços

Condução. Inclui viagens terrestres (em carroças), marítimas (em navios) ou aéreas (balões goblins). Viajar em balões goblins é arriscado: a cada 100km há 1 chance em 20 de queda.

Mensageiro. Inclui mensagens entregues a pé, por cavaleiros ou navios.

Magias. Este é o preço para lançar uma magia em uma situação comum. Ou seja, você vai até o conjurador e lançar a magia não oferece risco para ele. Se você pedir ao conjurador para acompanhá-lo numa aventura, por exemplo, a resposta padrão será "não, obrigado".

ITENS SUPERIORES

Inventores podem construir armas, armaduras e demais itens *superiores* — com uma ou mais modificações. Cada modificação fornece um benefício para o item.

Itens superiores são fabricados com as mesmas regras de itens normais. Porém, o custo e a CD do teste de Ofício aumentam, de acordo com o número de modificações que você fizer (veja a tabela ao lado).

Fabricar uma armadura completa, por exemplo, exige T$ 1.000 (um terço de T$ 3.000) e um teste de Ofício contra CD 20. Já uma armadura completa com quatro modificações exige T$ 7.000 (um terço de T$ 3.000 pela armadura completa mais T$ 6.000 pelas modificações) e um teste de Ofício contra CD 30.

É possível adicionar modificações a um item. Você paga a diferença de acordo com o novo número de modificações (por exemplo, para adicionar uma modificação a um item que já possui duas, você precisa pagar T$ 2.000), mas deve fazer o teste de Ofício novamente e, se falhar por 5 ou mais, estraga o item.

Bônus de modificações não se acumulam. Uma arma cruel e atroz fornece +2 nas rolagens de dano, não +3. Da mesma forma, se você possui dois itens macabros, recebe +2 em Intimidação, não +4.

Tabela 3-6: Custo de Modificações

Número de Modificações	Aumento no Custo	Aumento na CD
1	+ T$ 100	+5
2	+ T$ 1.000	+5
3	+ T$ 3.000	+10
4	+ T$ 6.000	+10
5	+ T$ 10.000	+15
6	+ T$ 30.000	+20

MODIFICAÇÕES

Ajustada. Feito com extremo cuidado e peças medidas com precisão, o item tem a sua penalidade de armadura diminuída em –1.

Aprimorado. Um item com esta modificação é construído de forma cuidadosa e com os melhores materiais. Fornece +2 em testes de uma perícia apropriada. Por exemplo, um kit de medicamentos aprimorado fornece +2 em testes de Cura, enquanto que uma sela aprimorada fornece +2 em testes de Cavalgar. Esta modificação não pode ser aplicada a Luta e Pontaria (mas veja a modificação Certeira).

Atroz. A arma é um amontoado de pontas, ganchos e protuberâncias. É difícil empunhá-la sem se machucar, mas ela fornece +2 nas rolagens de dano. *Pré-requisito:* Cruel.

Banhado a Ouro. Uma modificação favorita de nobres pomposos ou aventureiros que acabaram de enriquecer. Um item banhado a ouro concede um bônus de +2 em testes de Diplomacia. O mestre pode mudar o bônus para uma penalidade de –2, caso você esteja interagindo com pessoas que desprezam tal ostentação. Além disso, pode atrair a cobiça de ladrões.

Certeira. Forjada para ser mais precisa e balanceada, a arma fornece um bônus de +1 nos testes de ataque.

Cravejado de Gemas. É fácil ser persuadido por alguém opulento e orgulhoso o bastante para ostentar um item cravejado de gemas. Concede um bônus de +2 em testes de Enganação. Assim como um item banhado a ouro, um item cravejado de gemas pode atrair a cobiça de ladrões.

Cruel. Rebarbas, espinhos e até mesmo lâminas adicionais podem compor uma arma cruel. Ela fornece um bônus de +1 nas rolagens de dano.

Delicada. Apenas os materiais mais leves foram usados nesta armadura. As placas têm a espessura mínima necessária para oferecer a proteção que devem. Esta modificação só pode ser aplicada a armaduras pesadas e permite que o personagem aplique 1 ponto de seu bônus de Destreza (caso tenha) na Defesa. Uma armadura não pode ser delicada e reforçada.

Equilibrada. Uma arma equilibrada é forjada com o balanço perfeito, o que facilita movimentos complexos. Ela fornece um bônus de +2 em testes de manobras (desarmar, quebrar etc.).

Espinhosa (Armadura). Uma armadura coberta de espinhos é uma visão impressionante —

Tabela 3-7: Modificações

Modificação	Efeito
Modificações para armas	
Certeira	+1 nos testes de ataque
Pungente	+2 nos testes de ataque
Cruel	+1 nas rolagens de dano
Atroz	+2 nas rolagens de dano
Equilibrada	+2 em testes de manobras
Precisa	+1 na margem de ameaça
Maciça	+1 no multiplicador de crítico
Mira telescópica	Aumenta alcance da arma
Injeção alquímica	Gera efeito de item alquímico
Harmonizada	Custo de habilidades de ataque diminui em –1 PM
Modificações para armaduras e escudos	
Ajustada	–1 na penalidade de armadura
Sob medida	–2 na penalidade de armadura
Reforçada	+1 na Defesa, +1 na penalidade de armadura
Selada	+1 nos testes de resistência
Delicada	Aplica 1 ponto de Des na Defesa
Polida	+2 na Defesa na primeira rodada
Espinhosa (armadura)	Causa dano com agarrar
Espinhoso (escudo)	Aumenta dano do escudo
Outras modificações	
Aprimorado	+2 em testes de perícia
Banhado a ouro	+2 em Diplomacia
Cravejado de gemas	+2 em Enganação
Macabro	+2 em Intimidação, –2 em Diplomacia
Material especial	Varia

principalmente se os espinhos estiverem banhados com o sangue dos inimigos! Se o usuário agarrar ou for agarrado por uma criatura, causa dano de perfuração nesta criatura igual ao seu bônus de Força. O dano é causado quando a manobra é feita e no início de cada turno do personagem, enquanto ela for mantida.

Espinhoso (Escudo). Esta modificação aumenta o dano de um ataque com escudo em um passo.

Harmonizada. A arma foi banhada em óleos alquímicos que deixaram-na sintonizada com a aura de seu usuário. Escolha uma habilidade ativada ao se fazer um ataque. Esta habilidade têm seu custo em PM reduzido em –1 (não cumulativo com outras reduções de custo).

Injeção Alquímica. Um minúsculo frasco de cerâmica ou vidro é inserido ao longo da arma, junto com um mecanismo injetor ativado por impacto. Um ataque que acerte causa seu dano normal e libera uma carga de um item alquímico (ácido, fogo alquímico) ou de água benta, que atinge o alvo automaticamente. A modificação tem espaço para 2 cargas. Recarregá-la exige uma ação completa e o gasto do item alquímico que você quiser inserir. Carregar uma arma com 2 doses de ácido, por exemplo, custa T$ 20.

Macabro. Um item macabro é pintado com sangue seco, esculpido na forma de uma caveira ou decorado com pedaços de orelhas, dedos e olhos. Essa aparência assustadora fornece um bônus de +2 em testes de Intimidação, mas impõe uma penalidade de –2 em testes de Diplomacia.

Maciça. A arma é feita com material denso, fazendo com que seus golpes tenham impacto terrível. O multiplicador de crítico da arma aumenta em 1 ponto. Uma arma não pode ser maciça e precisa.

Material Especial. A arma, armadura ou escudo é feito ou banhado com um material especial. Veja a seção a seguir para a descrição dos materiais especiais. Cada um fornece um benefício específico, cumulativo com outros benefícios de modificações, mas possui um custo que deve ser pago em adição ao custo da modificação. Fabricar um item de material especial é uma modificação porque materiais especiais exigem um trabalho mais complexo do que materiais comuns.

Mira Telescópica. O alcance da arma aumenta em uma categoria (de curto para médio, de médio para longo) e permite que o usuário faça Ataques Furtivos em alcance médio. Esta modificação só pode ser aplicada em armas de disparo.

Polida. Uma armadura ou escudo com esta modificação foi feito com metais reluzentes. Além de ser bonita, a luz refletida ofusca inimigos. Em ambientes iluminados, fornece +2 na Defesa, mas apenas na primeira rodada de combate — após isso, os inimigos se acostumam ao reflexo.

Precisa. Cuidado especial foi tomado ao temperar o aço desta arma, para que seu fio se mantenha sempre como uma navalha. A margem de ameaça aumenta em 1 ponto. Uma arma não pode ser precisa e maciça.

Pungente. Temperada diversas vezes para adquirir o fio perfeito — ou o equilíbrio perfeito, no caso de uma arma sem fio —, a arma fornece um bônus de +2 nos testes de ataque. *Pré-requisito:* Certeira.

Reforçada. Placas adicionais, uma camada extra de cota de malha ou acolchoamento, proteção dobrada nas juntas e áreas vulneráveis... O bônus na Defesa e a penalidade de armadura de uma armadura ou escudo com esta modificação aumentam em +1. Uma armadura não pode ser reforçada e delicada.

Selada. A armadura foi forjada de forma a proteger todo o corpo do usuário, sem deixar espaço para nem mesmo um alfinete! Esta modificação fornece um bônus de +1 em testes de resistência, mas só pode ser aplicado em armaduras pesadas.

Sob Medida. Embora muitas armaduras sejam feitas especificamente para um usuário, esta passou por um período extenso de ajustes e refinamento, adequando-se com perfeição ao seu corpo. Reduz a penalidade por armadura em –2, mas apenas para o usuário específico (para outros, comporta-se como um item comum).

Materiais Especiais

Aço-Rubi. Este metal tem a aparência de vidro avermelhado, mas é duro como aço. Armas de aço--rubi ignoram resistência a dano. Armaduras e escudos fornecem uma chance cumulativa de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos, de acordo com seu tipo: armaduras leves e escudos, 25% (1 em 1d4); armaduras pesadas, 50% (qualquer valor par em qualquer dado).

Adamante. Encontrado apenas em meteoritos (e por isso também chamado de "ferro-meteórico"), o adamante é um metal escuro, fosco e mais denso que o aço. Armas de adamante aumentam seu dano em um passo. Armaduras e escudos fornecem resistência a dano, de acordo com seu tipo: armaduras leves e escudos, RD 2; armaduras pesadas, RD 5.

Gelo eterno. As gélidas Montanhas Uivantes produzem gelo que nunca derrete. Expedições de aventureiros exploram essa região glacial perigosa à caça deste material fantástico. Armas de gelo eterno causam +2 pontos de dano por frio, enquanto armaduras e escudos fornecem resistência a frio: armaduras leves e escudos, resistência 5; armaduras pesadas, resistência 10.

Madeira Tollon. As terras de Tollon produzem um tipo de madeira negra, dura como o ferro das melhores forjas e dotada de propriedades mágicas. Armas de madeira — arcos, bordões, clavas, lanças e tacapes — e escudos leves podem ser feitos com madeira Tollon. Armas de madeira Tollon contam como armas mágicas para vencer resistência a dano. Além disso, habilidades ativadas ao se fazer um ataque têm seu custo em PM reduzido em –1. Escudos de madeira Tollon fornecem +2 em testes de resistência contra magia.

Matéria Vermelha. Qualquer material de origem lefeu — desde suas garras e carapaças, até minérios e partes de estruturas encontradas em áreas de Tormenta — apresenta propriedades parecidas, sendo conhecido como "matéria vermelha".

Uma arma de matéria vermelha é hostil ao toque de seres naturais. Por isso, causa +1d6 de dano contra quaisquer criaturas, exceto lefeu. Infelizmente, sempre que o usuário acerta um ataque corpo a corpo, ele próprio sofre 1 ponto de dano pela arma (lefou não sofrem este dano colateral).

Por sua aparência "borrada", armaduras de matéria vermelha distorcem a percepção do atacante, impondo chance de falha cumulativa para cada ataque: 10% para escudos e armaduras leves, 25% para armaduras pesadas. Lefeu ignoram este efeito.

Estes itens assustadores impõem ao usuário penalidade de –2 em perícias baseadas em Carisma (exceto Intimidação).

Mitral. Metal muito raro, o mitral é prateado e brilhante, tendo metade do peso do aço. Armas de mitral aumentam sua margem de ameaça em 1. Por exemplo, uma espada longa de mitral tem margem de ameaça 18-20. Armaduras e escudos de mitral têm sua penalidade de armadura diminuída em –2. Armaduras pesadas de mitral permitem que seu usuário aplique até dois pontos de seu bônus de Destreza na Defesa.

Tabela 3-8: Materiais Especiais

Item	Aço-Rubi	Adamante	Gelo Eterno	Madeira Tollon	Matéria Vermelha	Mitral
Arma	+ T$ 2.000	+ T$ 1.500	+ T$ 1.000	+ T$ 500	+ T$ 1.000	+ T$ 1.000
Armadura leve	+T$ 1.000	+ T$ 1.500	+ T$ 500	—	+ T$ 1.500	+ T$ 1.000
Armadura pesada	+ T$ 2.000	+ T$ 7.000	+ T$ 1.000	—	+ T$ 7.000	+ T$ 4.000
Escudo	+ T$ 1.000	+ T$ 1.500	+ T$ 500	+ T$ 1.000	+ T$ 1.500	+ T$ 1.000


CAPÍTULO
4
MAGIA



"A magia é uma arte que deve ser domada como uma fera!"

— Ripp

Dádiva da deusa Wynna, a magia é a força mais poderosa de Arton, capaz de produzir efeitos diversos. Uma magia pode criar uma bola de fogo ou curar ferimentos; fazer alguém adormecer ou distorcer o próprio tempo e espaço.

Este capítulo traz as regras para lançar magias, além da lista e descrição de todas as magias.

CLASSIFICAÇÃO

Todas as magias são classificadas em tipos (arcana ou divina) e círculos (do 1º ao 5º).

Magia Arcana. Manipula diretamente as energias do mundo, permitindo ao conjurador violar as leis naturais e alterar a realidade. Este tipo de mágica é dominado através de treino, estudo ou aptidão natural. Seus efeitos costumam ser impressionantes, destruidores e fantásticos — como produzir relâmpagos, metamorfosear criaturas, transportar por longas distâncias e criar imagens ilusórias.

Magia Divina. Provém de uma causa ou entidade poderosa — normalmente um deus maior. Através de devoção e obediência a essa causa ou entidade, o conjurador recebe poder mágico. A magia divina geralmente envolve proteção, fortalecimento e cura.

Círculos. Magias são divididas em círculos, do 1º ao 5º. Quanto mais alto o círculo da magia, mais poderosa ela é. Enquanto que magias de 1º círculo excedem pouco os limites mundanos de uma pessoa, magias de 5º círculo podem invocar chuvas de meteoros, parar o tempo e até mesmo realizar desejos!

ATRIBUTO-CHAVE

A magia é intensa em Arton e pode ser dominada de várias formas.

- *Inteligência.* Atributo-chave dos bruxos e magos. Eles seguem métodos e fórmulas antigas, herméticas, registradas em livros e pergaminhos. Para eles, magia é ciência.
- *Sabedoria.* Atributo-chave dos clérigos e druidas. É a magia espiritual, baseada no contato com os deuses e a percepção da natureza. Para eles, magia é fé.
- *Carisma.* Atributo-chave dos bardos e feiticeiros. Eles invocam seu próprio poder interior, alimentando magias com autoconfiança e força de personalidade. Para eles, magia é arte.

O modificador do atributo-chave afeta seus pontos de mana e a CD dos testes de resistência para resistir a suas magias.

APRENDENDO MAGIAS

Sua classe diz que tipo de magia você pode lançar: arcanistas e bardos lançam magias arcanas; clérigos e druidas lançam magias divinas. Sua classe também diz com quantas magias você começa e quantas ganha por nível.

Algumas habilidades permitem que você aprenda magias novas. Caso a habilidade não diga qual magia você aprende, você pode escolher qualquer magia de um tipo e círculo que possa lançar.

LANÇANDO MAGIAS

Magias são habilidades e seguem todas as regras vistas nas páginas 32 e 33.

Custo em PM. Lançar uma magia exige gastar uma ação (varia de magia para magia) e pontos de mana (de acordo com o círculo da magia).

Tabela 4-1: Custo de Magias

Círculo	Custo
1º	1 PM
2º	3 PM
3º	6 PM
4º	10 PM
5º	15 PM

Gestos e Palavras. Lançar uma magia envolve pronunciar palavras mágicas e gesticular com pelo menos uma mão. É um ato chamativo, perceptível por aqueles ao redor. Um conjurador amordaçado ou incapaz de usar as mãos não pode lançar magias.

Concentração. Lançar uma magia também exige calma e concentração. Por isso, um conjurador em situação difícil deve passar em um teste de Vontade. Se falhar no teste a magia é perdida, mas os PM são gastos mesmo assim.

- *Ser ferido durante a execução da magia: CD igual ao dano.* Para magias que exigem uma ação padrão ou menos, o conjurador só pode ser ferido durante a execução quando é atacado como uma reação ou quando está sofrendo dano contínuo (por fogo, por exemplo).
- *Condição ruim: CD 15 + custo em PM da magia.* Exemplos incluem movimento vigoroso, como montado a galope, caído ou em uma tempestade.
- *Condição terrível: CD 20 + custo em PM da magia.* Exemplos incluem movimento violento, como uma carroça desgovernada, agarrado ou em um terremoto.

Armaduras e Magia Arcana. O uso de armaduras atrapalha os gestos delicados necessários para lançar magias arcanas. Lançar uma magia arcana usando armadura exige um teste de Misticismo (CD 20 + o custo em PM da magia). O teste sofre penalidade de armadura. Se falhar, a magia não funciona, mas gasta PM mesmo assim. Magias lançadas por habilidades de raça ou poderes não sofrem esta limitação.

Aprimoramentos

Algumas magias permitem gastar mais pontos de mana para aumentar seu efeito. Estas opções são chamadas de *aprimoramentos*.

Limite de PM. Como qualquer habilidade com custo variável, o máximo de PM que você pode gastar ao lançar uma magia é igual ao seu nível na classe conjuradora.

Aprimoramentos Cumulativos. Para aprimoramentos que aumentam um valor (o texto começa com a palavra "aumenta"), você pode gastar aquela quantidade de PM várias vezes para acumular o aumento. A magia *Bola de Fogo* causa 6d6 pontos de dano e tem um aprimoramento que aumenta esse dano em +2d6 por +2 PM. Um arcanista de 11º nível pode gastar até 11 PM ao lançar essa magia, causando 14d6 pontos de dano.

Aprimoramentos que Mudam Magias. Alguns aprimoramentos alteram a descrição da magia (o texto começa com a palavra "muda"). Nesse caso, a magia continua igual em tudo, exceto a parte mudada pelo aprimoramento. Mudanças na mesma característica da magia nunca se acumulam.

Truque. Uma versão mais simples da magia, que reduz seu custo em PM para zero. Truques não podem ser usados em conjunto com outros aprimoramentos.

Escolas

Os estudiosos dividem a magia em "escolas". Ao contrário do que muitos leigos pensam, as escolas não se referem à aparência de cada magia, mas à forma como cada uma utiliza e manipula energia.

Em termos de jogo, a escola da magia indica sua relação com outros efeitos. Por exemplo, um bônus em testes de resistência contra ilusões se aplica a magias de ilusão e assim por diante.



Mago de batalha de Wynlla. Magia pode ser a arma suprema



O Reino das Fadas. Aqui é difícil distinguir realidade de ilusão

Abjuração (Abjur). Magias de proteção, que anulam outras magias ou expulsam criaturas invocadas de volta a seus planos de existência nativos.

Adivinhação (Adiv). Magias de detecção ou que vasculham passado e futuro.

Convocação (Conv). Magias que transportam matéria. Esse transporte é realizado através do Plano Astral, um espaço que existe entre os mundos; por isso, qualquer efeito que bloqueia viagens astrais também impede convocações. Criaturas convocadas, quando destruídas, desaparecem e são devolvidas a seus mundos nativos.

Encantamento (Encan). Magias que afetam a mente. Não afetam criaturas com Inteligência 0, como alguns construtos e mortos-vivos.

Evocação (Evoc). Magias que manipulam ou geram energia pura. *Ácido*, *eletricidade*, *fogo* e *frio* são as energias geradas pelos quatro elementos, respectivamente terra, ar, fogo e água. Magias de fogo funcionam sob a água, mas criam vapor quente em vez de chamas abertas. *Luz* é a manifestação de energia positiva, capaz de iluminar e curar. Por fim, *essência* é energia mágica pura.

Ilusão. Estas magias fazem outros perceberem algo que não existe ou ignorarem algo real. Assim como encantamentos, ilusões não afetam criaturas sem mente.

Necromancia (Necro). Magias que canalizam energia negativa, criando escuridão, drenando a força vital de criaturas vivas e criando mortos-vivos. Magias de necromancia causam dano de trevas.

Transmutação (Trans). Magias que alteram as propriedades físicas de uma criatura ou objeto.

Execução

Esta é a ação necessária para lançar a magia. Para magias com execução de ação livre, apenas uma pode ser lançada por rodada. Isso inclui magias afetadas por habilidades como Magia Acelerada.

No caso de magias com execução maior do que uma ação completa, você fica desprevenido enquanto estiver lançando a magia.

Alcance

Indica a distância máxima a partir do conjurador que a magia alcança. Apesar disso, caso alguma parte

da área ou efeito da magia esteja além do alcance, a área é afetada normalmente.

Pessoal. A magia afeta somente o conjurador e/ou objetos que ele esteja carregando. Também pode ser uma magia de área que se inicia a partir do personagem, em geral sem afetá-lo.

Toque. O conjurador precisa tocar a criatura ou objeto para afetá-lo, mas não precisa gastar uma ação ou fazer testes para isso (tocar o alvo faz parte da ação da magia).

Curto. A magia alcança alvos a uma distância curta (9m ou 6 quadrados em um mapa).

Médio. A magia alcança alvos a uma distância média (30m ou 20 quadrados).

Longo. A magia alcança alvos a uma distância longa (90m ou 60 quadrados).

Ilimitado. A magia alcança qualquer lugar no mesmo mundo. A maioria das magias com este alcance exige que você conheça e/ou já tenha estado no ponto de origem da magia.

Efeito

Algumas magias atingem um ou mais alvos. Outras afetam uma área (e todos dentro dela). E outras criam ou invocam coisas, em vez de afetar aquelas já existentes.

Alvo. A magia tem um ou mais alvos, que podem ser criaturas ou objetos. O personagem lança a magia diretamente contra os alvos. O conjurador deve ser capaz de perceber ou tocar o alvo.

Uma magia lançada sobre um tipo errado de alvo falha automaticamente. Ou seja, *Tranca Arcana* não produz nenhum efeito se lançada sobre algo que não seja uma porta, baú ou algo semelhante.

Área. A magia afeta uma área. O personagem decide o ponto a partir do qual a magia tem início, mas não pode controlar quais criaturas ou objetos serão afetados — qualquer coisa dentro da área estará sujeita aos efeitos. Em geral, as áreas se enquadram em uma das categorias a seguir.

- *Cilindro*. Um cilindro surge na intersecção de quatro quadrados, estendendo-se horizontalmente na largura indicada e subindo até o fim da altura indicada, ou até ser interrompido por uma barreira capaz de bloqueá-lo.

- *Cone*. Um cone surge adjacente ao conjurador e avança na direção escolhida, ficando maior conforme se distancia. No final, um cone tem largura igual ao seu alcance.

Acumulando Efeitos de Magias

Magias que fornecem bônus ou penalidades não se acumulam. Por exemplo, um personagem sob efeito de *Alterar Tamanho* e *Força Divina* recebe apenas +4 na Força, não +8. Da mesma forma, um personagem sob efeito de *Escudo da Fé* e *Imagem Espelhada* recebe apenas +6 na Defesa (o maior entre os dois), não +8.

- *Cubo*. Um cubo surge no quadrado ou quadrados escolhidos, ocupando o volume indicado.

- *Esfera*. Uma esfera surge na intersecção de quatro quadrados, estendendo-se em todas as direções até o limite de seu raio.

- *Linha*. Uma linha surge adjacente ao conjurador e avança reta até o fim do alcance, ou até ser interrompida por uma barreira capaz de bloqueá-la. A menos que algo indique o contrário, uma linha tem 1,5m de largura.

- *Outros*. Algumas magias podem ter áreas específicas, explicadas em sua descrição.

Efeito. Algumas magias criam ou convocam coisas. O conjurador decide onde essas coisas vão aparecer e deve ter uma linha de efeito até esse local (veja a seguir). Depois de criado ou invocado, o efeito pode se mover para fora da linha de efeito. Por exemplo, você não pode convocar um monstro dentro de uma sala fechada. Mas, uma vez convocado, o monstro pode entrar na sala — mesmo que você ainda não consiga ver seu interior.

Linha de Efeito. É um caminho direto e sem obstruções até onde a magia pode ter efeito. Um personagem deve ter uma linha de efeito para qualquer alvo ou área que queira afetar ou para qualquer espaço onde queira criar um efeito. Qualquer barreira sólida, visível ou não, anula a linha de efeito.

Redirecionando Efeitos. Algumas magias permitem redirecionar seu efeito para novos alvos ou áreas após serem lançadas. Quando isso for possível, redirecionar uma magia é uma ação padrão.

Objetos e Tamanhos. Algumas magias se referem a objetos em termos de peso — basta consultar as tabelas do **Capítulo 3**. Outras magias se referem a objetos em termos de categorias de tamanho. Nesse caso, o mestre deve arbitrar o tamanho de objetos comparando-os com criaturas. Por exemplo, uma adaga é um objeto Minúsculo, uma carroça é um objeto Grande e um navio de guerra é um objeto Colossal.

Anulando Magias

Você pode anular uma magia conjurada por outra pessoa, fazendo uma *contramágica*.

Para isso, use a ação preparar (veja o **Capítulo 5: Jogando**) para agir quando uma criatura lançar uma magia. Nesse instante, você deve lançar uma magia que possa anular a magia original.

Normalmente, uma magia só pode ser anulada por outra idêntica — se um inimigo lança *Bola de Fogo*, você deve lançar outra *Bola de Fogo* para anulá-la. Mas algumas magias específicas podem anular outras: por exemplo, *Luz* anula *Escuridão* (e vice-versa). Em caso de dúvida, cabe ao mestre julgar se uma magia anula outra. Como regra geral, uma magia nunca pode anular outra de nível superior.

Dissipar Magia é um caso especial — ela pode ser usada para anular qualquer magia, mas você deve fazer um teste oposto de Misticismo contra quem lança a magia original. Se você vencer, seu *Dissipar Magia* funciona como contramágica.

Tanto a magia anulada quanto a magia usada como contramágica se dissipam automaticamente, sem efeito algum.

Duração

A duração indica por quanto tempo a magia mantém seu efeito. Quando ela termina, a energia mágica se dissipa e a magia acaba.

Instantânea. A energia de uma magia instantânea aparece e se dissipa no momento em que ela é lançada, mas suas consequências podem durar mais tempo. Uma magia *Curar Ferimentos* age instantaneamente, mas os ferimentos continuam curados. Magias instantâneas não podem ser dissipadas (mas podem ser anuladas).

Cena. A magia dura uma cena inteira, esvaindo-se quando esse momento da história acaba. Uma cena não tem uma medida fixa. Podem ser algumas rodadas (um combate), alguns minutos (uma conversa entre personagens), horas (atravessar um bosque) ou até dias (uma viagem sem incidentes). Veja mais sobre isso no **Capítulo 6: O Mestre**.

Sustentada. A magia precisa de um fluxo constante de mana. O conjurador deve gastar 1 PM como uma ação livre no início de seus turnos para manter o efeito ativo. Se não o fizer, a magia termina. Você só pode manter uma magia sustentada por vez.

Duração Definida. A duração pode ser medida em rodadas, minutos, horas, dias ou outra unidade.

Permanente. A magia fica ativa indefinidamente. Uma magia permanente ainda pode ser dissipada.

Alvos, Efeitos e Áreas. Caso a magia afete diretamente criaturas, seus efeitos acompanham o alvo pela duração da magia. Se a magia cria um efeito, ele permanece pela duração da magia. O efeito poderá se mover ou permanecer imóvel. Esses efeitos podem ser destruídos antes que sua duração termine. Se a magia afeta uma área, seus efeitos permanecem naquela área pela duração da magia. Criaturas se tornam alvos da magia quando entram em sua área de efeito, deixando de sê-lo quando saem.

Descarregar. Algumas magias duram até que sejam ativadas ou descarregadas. A magia permanece "guardada" até que determinado evento aconteça, quando é então ativada, ou até que sua duração transcorra, quando então se dissipa sem qualquer efeito.

Encerrando suas Magias. Um conjurador pode dissipar uma magia sua quando quiser. Fazer isso é uma ação livre, mas o conjurador precisa estar dentro do alcance para poder dissipá-la.

Morte e Duração. A morte de um conjurador não tem efeito em suas magias — elas permanecem até que sua duração termine.

Resistência

A maioria das magias prejudiciais permite que seus alvos façam um teste de resistência para evitar o efeito (como *Paralisia*) ou parte dele (como *Bola de Fogo*). O tipo de teste (Fortitude, Reflexos ou Vontade) e a maneira como ele altera o efeito são descritos no texto. Magias que não permitem testes de resistência não incluem este trecho.

Dificuldade. A CD do teste de resistência contra uma magia é 10 + metade do nível do personagem + modificador do atributo-chave da magia.

Anula. A magia não tem nenhum efeito sobre um alvo que passe em seu teste de resistência.

Desacredita. Se uma criatura interagir com a magia (examinando de perto ou tocando-a; apenas observá-la de longe não é suficiente) tem direito um teste para perceber que ela não é real. A magia continua funcionando mesmo que uma criatura tenha

percebido que ela não é real; ela pode avisar seus companheiros como uma ação livre, permitindo que eles façam testes para desacreditar.

Parcial. O efeito da magia é menor em um alvo que passe no teste de resistência.

Reduz à Metade. O efeito da magia é reduzido à metade em um alvo que passe no teste de resistência.

Sucesso em Testes de Resistência. Uma criatura que passe em seu teste contra uma magia sem efeitos óbvios sente um tipo de formigamento ou força hostil, mas não pode deduzir a natureza exata do ataque. Do mesmo modo, o conjurador também sente que a magia falhou — não é possível fingir ter sido enfeitiçado por uma magia *Enfeitiçar*, pois o conjurador saberá. No entanto, o conjurador não sabe se um alvo passou em um teste de resistência contra magias de área ou efeito.

Objetos e Testes de Resistência. A menos que a descrição da magia diga o contrário, todos os itens carregados e usados por um alvo (roupas, armas, equipamentos...) não sofrem dano por magias. Um item que não esteja sendo carregado ou usado por alguém não tem direito a um teste de resistência; ele falha automaticamente e sofre o efeito apropriado. Contra magias cuja descrição diz explicitamente que afetam ou causam dano a objetos, o objeto faz seu teste de resistência com o mesmo bônus de seu portador, ou falha automaticamente se não tiver portador. Itens mágicos sempre podem fazer testes de resistência usando seu próprio bônus.

Custos Especiais

A maior parte das magias requer apenas o gasto de pontos de mana. Mas alguns efeitos mais poderosos implicam custos.

Componente Material. Algumas magias exigem certas substâncias para serem lançadas. Esses ingredientes devem estar na mão do conjurador e são consumidos pelas energias da magia (mesmo que ela falhe).

Penalidade de PM. Algumas magias reduzem seus PM máximos enquanto estão ativas. Você não consegue recuperar esses PM até que a duração da magia acabe ou você decida encerrá-la (veja em "Duração").

Sacrifício de PM. Certas magias poderosíssimas têm um custo ainda mais alto: você deve sacrificar permanentemente certa quantidade de PM para lançá-las.



Uma magia será tão poderosa quanto seu conjurador

LISTA DE MAGIAS ARCANAS

1° CÍRCULO

Abjur **Alarme.** Avisa quando alguém invadir uma área protegida.
Armadura Arcana. Aumenta sua Defesa.
Resistência a Energia. Fornece resistência contra um tipo de energia a sua escolha.
Tranca Arcana. Tranca um item que possa ser aberto ou fechado.

Adiv **Aviso.** Envia um alerta telepático para uma criatura.
Compreensão. Você entende qualquer coisa escrita ou falada e pode ouvir pensamentos.
Concentração de Combate. Ao atacar, você pode rolar dois dados e ficar com o melhor.
Visão Mística. Você pode ver auras mágicas.

Conv **Área Escorregadia.** Criaturas na área podem cair ou objeto afetado pode ser derrubado.
Conjurar Monstro. Convoca um monstro sob seu comando.
Névoa. Cria uma névoa que oferece camuflagem.
Teia. Criaturas na área ficam enredadas.

Encan **Adaga Mental.** Alvo sofre dano mental e pode ficar pasmo.
Enfeitiçar. Alvo se torna prestativo e pode realizar um pedido seu.
Hipnotismo. Alvos ficam fascinados.
Sono. Alvo fica fatigado ou cai em um sono profundo.

Evoc **Explosão de Chamas.** Cone causa dano de fogo.
Luz. Objeto ilumina como uma tocha.
Seta Infalível de Talude. Dispara setas de energia que acertam automaticamente.
Toque Chocante. Toque causa dano de eletricidade.

Ilusão **Criar Ilusão.** Cria uma ilusão visual ou sonora.
Disfarce Ilusório. Muda a aparência de uma ou mais criaturas.
Imagem Espelhada. Cria duplicatas para confundir os inimigos, oferecendo bônus na Defesa.
Leque Cromático. Criaturas na área ficam inconscientes, atordoadas ou cegas.

Necro **Amedrontar.** O alvo fica abalado ou apavorado.
Escuridão. Objeto emana uma área de escuridão.
Raio do Enfraquecimento. Impõe penalidades em testes físicos.
Vitalidade Fantasma. Você recebe pontos de vida temporários.

Trans **Arma Mágica.** Arma recebe bônus ou poderes mágicos.
Primor Atlético. Alvo recebe bônus no deslocamento e em testes de Atletismo.
Queda Suave. Alvo cai lentamente.
Transmutar Objetos. Pode consertar ou fabricar um objeto temporário.

2° CÍRCULO

Abjur **Campo de Força.** Cria uma película protetora que absorve dano.
Dissipar Magia. Cancela os efeitos de uma magia ativa em um alvo ou área.
Refúgio. Cria um domo para abrigar o conjurador e seus aliados.
Runa de Proteção. Runa protege passagem ou objeto.

Adiv **Ligação Telepática.** Estabelece um vínculo telepático entre duas ou mais criaturas.
Localização. Determina em que direção está um objeto ou criatura a sua escolha.
Mapear. Traça um esboço dos arredores.

Conv **Amarras Etéreas.** Laços de energia prendem o alvo.
Montaria Arcana. Convoca uma criatura que serve como montaria.
Salto Dimensional. Teletransporta você e outras criaturas para um ponto que possa ver.
Servos Invisíveis. Seres invisíveis realizam tarefas para você.

Encan **Desespero Esmagador.** Criaturas na área perdem a vontade de lutar.
Marca da Obediência. Símbolo mágico impede o alvo de fazer uma ação.
Sussurros Insanos. Deixa o alvo confuso.

Evoc **Bola de Fogo.** Esfera incandescente explode, causando dano em todas as criaturas na área.
Flecha Ácida. Dispara um projétil de ácido que corrói armaduras e outros objetos.
Relâmpago. Causa dano em criaturas numa linha.
Sopro das Uivantes. Explosão em cone causa dano de frio e empurra alvos.

Ilusão **Aparência Perfeita.** Melhora a atitude de criaturas inteligentes e concede bônus em perícias sociais.
Camuflagem Ilusória. A imagem do alvo fica distorcida, concedendo camuflagem.
Esculpir Sons. Altera os sons emitidos pelos alvos.
Invisibilidade. Você se torna invisível por um curto período.

Necro **Conjurar Mortos-Vivos.** Ergue mortos-vivos para lutar por você.
Crânio Voador de Vladislav. Crânio flutuante causa dano em um alvo.
Toque Vampírico. Toque causa dano e absorve pontos de vida.

Trans **Alterar Tamanho.** Aumenta ou diminui o tamanho de objetos e criaturas.
Metamorfose. Transforma o corpo do alvo.
Velocidade. Alvo pode fazer ações adicionais.

3° Círculo

Abjur **Âncora Dimensional.** Impede o alvo de se afastar de um ponto, mesmo com teletransporte.
Dificultar Detecção. Protege uma criatura ou objeto contra detecção e vidência.
Globo de Invulnerabilidade. Esfera protege contra magias de 1° e 2° círculos.

Adiv **Contato Extraplanar.** Você barganha com criaturas de outros planos para obter ajuda.
Lendas e Histórias. Descobre detalhes sobre criaturas, objetos e magias.
Vidência. Pode ver e ouvir os arredores de uma criatura que esteja no mesmo plano.

Conv **Convocação Instantânea.** Teletransporta um objeto marcado para suas mãos.
Enxame Rubro de Ichabod. Invoca uma massa rastejante de demônios da Tormenta.
Teletransporte. Transporta você e outras criaturas e objetos para um local instantaneamente.

Encan **Imobilizar.** Alvo fica lento ou paralisado.
Selo de Mana. Você sela a energia de uma criatura, impedindo que use pontos de mana.

Evoc **Erupção Glacial.** Estacas de gelo explodem do chão, ferindo e derrubando os alvos.
Lança Ígnea de Aleph. Projétil de magma explode no alvo, causando dano por rodada.
Muralha Elemental. Evoca um muro feito de fogo ou gelo.

Ilusão **Ilusão Lacerante.** Cria uma ilusão perigosa que pode causar dano real.
Manto de Sombras. Conjurador se cobre de sombras mágicas para vários efeitos.
Miragem. Altera uma área de forma ilusória.

Necro **Ferver Sangue.** Criatura tem seu sangue aquecido até borbulhar, causando dano.
Servo Morto-Vivo. Cria um aliado morto-vivo sob seu comando.
Tentáculos de Trevas. Tentáculos de energia negativa atacam e agarram criaturas na área.

Trans **Pele de Pedra.** Endurece sua pele, fornecendo resistência a dano.
Telecinesia. Move e arremessa criaturas e objetos com a mente.
Transformação de Guerra. Você recebe habilidades superiores de combate, mas perde a habilidade de lançar magias.
Voo. Você recebe deslocamento voo 12m.

4° Círculo

Abjur **Campo Antimagia.** Barreira anula todos os efeitos mágicos.
Libertação. O alvo fica imune a efeitos que impeçam ou restrinjam movimentação.

Adiv **Sonho.** Você entra nos sonhos de uma criatura e pode interagir com ela lá.
Visão da Verdade. Você enxerga através de camuflagem, escuridão, ilusão e transmutação.

Conv **Conjurar Elemental.** Convoca um elemental como aliado.
Mão Poderosa de Talude. Mão gigante feita de energia pode realizar várias ações.
Viagem Planar. Viaja até outro plano de existência.

Encan **Alterar Memória.** Pode apagar ou modificar a memória recente do alvo.
Marionete. Controla o corpo do alvo.

Evoc **Raio Polar.** Explosão de gelo causa dano e congela criaturas e objetos dentro da área.
Relâmpago Flamejante de Reynard. Dispara rajadas de fogo e relâmpago.
Talho Invisível de Edauros. Lâmina de ar em alta velocidade corta os alvos.

Ilusão **Duplicata Ilusória.** Imagem projetada copia seus movimentos e ações.
Explosão Caleidoscópica. Explosão de luzes e sons desabilita os alvos.

Necro **Assassino Fantasmagórico.** Conjura um fantasma que persegue e tenta matar o alvo.
Muralha de Ossos. Barreira de ossos afiados impede o avanço dos inimigos.

Trans **Animar Objetos.** Objetos comuns ganham vida e obedecem a seus comandos.
Controlar a Gravidade. Manipula os efeitos da gravidade em um alvo ou área.
Desintegrar. Raio transforma um alvo em pó.
Forma Etérea. Você pode se tornar etéreo enquanto a magia durar.

5° Círculo

Abjur **Aprisionamento.** Prende o alvo de diversas formas poderosas.
Engenho de Mana. Disco de energia flutuante é capaz de absorver magias e gerar PM.
Invulnerabilidade. Recebe uma série de imunidades físicas ou mentais a sua escolha.

Adiv **Alterar Destino.** Enxerga o futuro, podendo alterar o resultado de um teste.
Projetar Consciência. Pode observar qualquer local ou criatura.

Conv **Buraco Negro.** Abre uma ruptura no espaço que suga tudo ao redor.
Chuva de Meteoros. Convoca um enorme meteorito incandescente.
Semiplano. Cria uma pequena dimensão.

Encan **Legião.** Você pode dominar a mente de vários alvos ao mesmo tempo e comandar suas vontades.
Palavra Primordial. Palavras mágicas podem atordoar, cegar e até matar uma criatura.
Possessão. Transfere sua consciência para o corpo do alvo, tomando controle total.

Evoc **Barragem Elemental de Vectorius.** Lança esferas elementais explosivas.
Deflagração de Mana. Explosão de energia bruta causa dano e afeta magias e itens mágicos.
Mata-Dragão. Cria carga de energia destruidora.

Ilusão **Réquiem.** Prende os alvos em uma realidade ilusória que se repete infinitamente.
Sombra Assassina. Manifesta uma cópia ilusória do alvo, que luta contra ele.

Necro **Roubar a Alma.** Arranca a alma do alvo e a prende em um objeto.
Toque da Morte. Pode matar uma criatura instantaneamente.

Trans **Controlar o Tempo.** Acelera, avança ou para o tempo.
Desejo. Modifica a realidade a seu bel-prazer.

LISTA DE MAGIAS DIVINAS

1° CÍRCULO

Abjur **Escudo da Fé.** Protege um aliado.
Proteção Divina. Alvo recebe bônus em testes de resistência.
Resistência a Energia. Fornece resistência contra um tipo de energia a sua escolha.
Santuário. Inimigos devem passar num teste de Vontade para atacá-lo.
Suporte Ambiental. Ignora efeitos de calor e frio e pode respirar na água.

Adiv **Aviso.** Envia um alerta telepático para uma criatura.
Compreensão. Você entende qualquer coisa escrita ou falada e pode ouvir pensamentos.
Detectar Ameaças. Detecta a presença, quantidade e poder de criaturas na área.
Orientação. Alvo recebe bônus nos testes de perícia.
Visão Mística. Você pode ver auras mágicas.

Conv **Arma Espiritual.** Cria uma arma de energia que ataca seus inimigos.
Caminhos da Natureza. Convoca um espírito que guia você e seus aliados em terreno selvagem.
Criar Elementos. Cria uma quantidade Minúscula de água, ar, fogo ou terra.
Névoa. Cria uma névoa que oferece camuflagem.

Encan **Acalmar Animal.** Um animal fica prestativo.
Bênção. Fornece bônus em ataques e dano.
Comando. Força o alvo a obedecer a uma ordem.
Tranquilidade. Acalma criaturas na área.

Evoc **Consagrar.** Abençoa a área, maximizando efeitos de cura.
Curar Ferimentos. Seu toque recupera pontos de vida.
Despedaçar. Som alto e agudo causa atordoamento e dano de impacto.
Luz. Objeto ilumina como uma tocha.

Necro **Escuridão.** Objeto emana uma área de escuridão.
Infligir Ferimentos. Seu toque causa dano de trevas e pode deixar fraco.
Perdição. Inimigos sofrem penalidade nos ataques e danos.
Profanar. Conspurca a área, dobrando o dano de trevas.

Trans **Abençoar Alimentos.** Purifica refeição, que também fornece bônus temporários.
Arma Mágica. Arma recebe bônus ou poderes mágicos.
Armamento da Natureza. Arma natural ou primitiva causa dano como se fosse maior.
Controlar Plantas. Vegetação enreda criaturas.

2° CÍRCULO

Abjur **Círculo da Justiça.** Causa penalidades em Enganação, Furtividade e Ladinagem.
Dissipar Magia. Cancela os efeitos de uma magia ativa em um alvo ou área.
Purificação. Toque remove condições prejudiciais.
Runa de Proteção. Runa protege passagem ou objeto.
Vestimenta da Fé. Traje, armadura ou escudo recebe bônus na Defesa.

Adiv **Augúrio.** Diz se uma ação trará resultados bons, ruins ou ambos.
Condição. Monitora a condição (PV, condições, magias afetando) de criaturas tocadas.
Globo da Verdade de Gwen. Globo revela cena vista pelo conjurador.
Mente Divina. Fornece bônus em um ou mais atributos mentais.
Voz Divina. Converse com criaturas variadas, plantas, rochas e cadáveres.

Conv **Enxame de Pestes.** Alvo sofre dano de veneno toda rodada.
Soco de Arsenal. Alvo sofre dano de impacto e é empurrado.

Encan **Aliado Animal.** Um animal prestativo se torna um aliado.
Marca da Obediência. Símbolo mágico impede o alvo de fazer uma ação.
Oração. Aliados recebem bônus e inimigos sofrem penalidades em testes e rolagens.

Evoc **Raio Solar.** Linha causa dano de luz e deixa criaturas ofuscadas.
Tempestade Divina. Causa efeitos de vento, precipitações e penalidades para criaturas voadoras.

Ilusão **Silêncio.** Cria uma área em que é impossível ouvir sons ou lançar magias.

Necro **Conjurar Mortos-Vivos.** Ergue mortos-vivos para lutar por você.
Miasma Mefítico. Nuvem causa dano de veneno e enjoo.
Rogar Maldição. O alvo sofre efeitos prejudiciais variados.

Trans **Controlar Fogo.** Move ou apaga uma chama, esquenta um objeto ou cria armas flamejantes.
Controlar Madeira. Fortalece, molda, repele ou deforma um objeto de madeira.
Físico Divino. Fornece bônus em um ou mais atributos físicos.

3° CÍRCULO

Abjur **Banimento.** Expulsa criaturas de outros planos e destrói mortos-vivos.
Proteção contra Magia. Concede bônus em testes de resistência contra magias.

Adiv **Comunhão com a Natureza.** Você recebe dados para usar como bônus em testes de perícias.
Lendas e Histórias. Descobre detalhes sobre criaturas, objetos e magias.

Vidência. Pode ver e ouvir os arredores de uma criatura que esteja no mesmo plano.

Conv **Servo Divino.** Invoca um espírito para realizar uma tarefa, por um preço.

Viagem Arbórea. Você pode usar árvores e plantas para se teletransportar.

Encan **Despertar Consciência.** Plantas e animais ganham consciência e se tornam aliados.

Heroísmo. Alvo fica imune a medo e ganha bônus contra inimigos mais poderosos do que ele.

Imobilizar. Alvo fica lento ou paralisado.

Missão Divina. Alvo deve cumprir uma tarefa, ou sofrer penalidades em testes.

Selo de Mana. Você sela a energia de uma criatura, impedindo que use Pontos de Mana.

Evoc **Coluna de Chamas.** Os céus despejam luz e fogo sobre seus inimigos.

Dispersar as Trevas. Dispersão anula magias, protege aliados e cega inimigos.

Sopro da Salvação. Cone cura aliados e remove condições prejudiciais.

Ilusão **Manto de Sombras.** Conjurador se cobre de sombras mágicas para vários efeitos.

Necro **Anular a Luz.** Explosão anula magias, protege aliados e enjoa inimigos.

Poeira da Podridão. Nuvem causa dano de trevas e impede magia de cura.

Servo Morto-Vivo. Cria um aliado morto-vivo sob seu comando.

Trans **Controlar Água.** Congela, derrete, evapora, aumenta ou reduz o nível de um corpo d'água.

Controlar Terra. Amolece, molda ou solidifica uma área de terra, pedra ou similar.

Pele de Pedra. Endurece sua pele, fornecendo resistência a dano.

Potência Divina. Você aumenta de tamanho e recebe bônus de Força e PV temporários, mas perde habilidade de lançar magias.

4° Círculo

Abjur **Cúpula de Repulsão.** Campo de força invisível impede a aproximação de um tipo de criatura.

Libertação. O alvo fica imune a efeitos que impeçam ou restrinjam movimentação.

Adiv **Premonição.** Você vislumbra o futuro e pode refazer um teste.

Visão da Verdade. Você enxerga através de camuflagem, escuridão, ilusão e transmutação.

Conv **Guardião Divino.** Elemental de luz protege e cura aliados.

Viagem Planar. Viaja até outro plano de existência.

Manto do Cruzado. Invoca um manto de energia que concede poderes a quem vestir.

Encan **Conceder Milagre.** Alvo pode lançar uma de suas magias de 3° círculo ou menor.

Evoc **Círculo da Restauração.** Círculo de energia luminosa restaura PV e PM dos aliados.

Cólera de Azgher. Explosão solar cega, incendeia e causa dano.

Terremoto. Tremor de terra causa dano de impacto.

Necro **Ligação Sombria.** Alvo sofre todo dano e efeitos negativos que você sofrer.

Muralha de Ossos. Barreira de ossos afiados impede o avanço dos inimigos.

Trans **Controlar o Clima.** Muda o clima de uma área.

5° Círculo

Abjur **Invulnerabilidade.** Recebe uma série de imunidades físicas ou mentais a sua escolha.

Lágrimas de Wynna. Alvo perde a capacidade de lançar magias arcanas.

Adiv **Projetar Consciência.** Pode observar qualquer local ou criatura.

Conv **Buraco Negro.** Abre uma ruptura no espaço que suga tudo ao redor.

Intervenção Divina. Convoca sua divindade para que realize um milagre.

Encan **Aura Divina.** Emana poder divino bruto, afetando as criaturas na área.

Palavra Primordial. Palavras mágicas podem atordoar, cegar e até matar uma criatura.

Evoc **Fúria do Panteão.** Nuvem gera efeitos destrutivos.

Segunda Chance. Cura e ressuscita aliados.

Necro **Reanimação Impura.** Ressuscita uma criatura morta, mas como um zumbi sob seu controle.

Roubar a Alma. Arranca a alma do alvo e a prende em um objeto.

Toque da Morte. Pode matar uma criatura instantaneamente.



Gradda, a Pútrida. Conjurações e palavrões

DESCRIÇÃO DAS MAGIAS

ABENÇOAR ALIMENTOS

DIVINA 1 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** alimento para 1 criatura; **Duração:** cena.

Você purifica e abençoa uma porção de comida ou dose de bebida. Isso torna um alimento sujo, estragado ou envenenado próprio para consumo. Além disso, se for consumido até o final da duração, o alimento oferece 5 PV temporários ou 1 PM temporário (além de quaisquer bônus que já oferecesse). Bônus de alimentação duram um dia e cada personagem só pode receber um bônus de alimentação por dia.

Truque: o alimento é purificado (não causa nenhum efeito nocivo se estava estragado ou envenenado), mas não oferece bônus ao ser consumido.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+1 PM: muda a duração para permanente, o alvo para 1 frasco com água e adiciona componente material (pó de prata no valor de T$ 5). Em vez do normal, cria um frasco de água benta.

ACALMAR ANIMAL

DIVINA 1 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

O animal fica prestativo em relação a você. Ele não fica sob seu controle, mas percebe suas palavras e ações da maneira mais favorável possível. Você recebe +10 nos testes de Adestramento e Diplomacia que fizer contra o animal.

Um alvo hostil ou que esteja envolvido em um combate recebe +5 em seu teste de resistência. Se você ou seus aliados tomarem qualquer ação hostil contra o alvo, a magia é anulada e ele retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre). Se tratar bem o alvo, a atitude pode permanecer mesmo após o término da magia.

+1 PM: muda o alcance para médio.

+1 PM: muda o alvo para 1 monstro ou espírito com Inteligência 1, 2 ou nula.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+5 PM: muda o alvo para 1 monstro ou espírito. Requer 3º círculo.

ADAGA MENTAL

ARCANA 1 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade parcial.

Você manifesta e dispara uma adaga imaterial contra a mente do alvo, que sofre 2d6 pontos de dano mental e fica pasmo por uma rodada. Se passar no teste de resistência, sofre apenas metade do dano e não fica pasmo.

+1 PM: você lança a magia sem gesticular ou pronunciar palavras e a adaga se torna invisível. Se o alvo falhar no teste de resistência, não percebe que você lançou uma magia contra ele.

+2 PM: muda a duração para 1 dia. Além do normal, você "finca" a adaga na mente do alvo. Enquanto a magia durar, você sabe a direção e localização do alvo, desde que ele esteja no mesmo mundo.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

ALARME

ARCANA 1 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** esfera de 9m de raio; **Duração:** 1 dia.

Você cria uma barreira protetora invisível que detecta qualquer criatura que tocar ou entrar na área protegida. Ao lançar a magia, você pode escolher quais criaturas podem entrar na área sem ativar seus efeitos. *Alarme* pode emitir um aviso telepático ou sonoro, decidido quando a magia é lançada. Um aviso telepático alerta apenas você, inclusive acordando-o se estiver dormindo, mas apenas se estiver a até 1km da área protegida. Um aviso sonoro alerta todas as criaturas em alcance longo.

+2 PM: muda o alcance para pessoal. A área é emanada a partir de você.

+5 PM: além do normal, você também percebe qualquer efeito de adivinhação que seja usado dentro da área ou atravesse a área. Você pode fazer um teste oposto de Misticismo contra quem usou o efeito; se passar, tem um vislumbre de seu rosto e uma ideia aproximada de sua localização ("três dias de viagem ao norte", por exemplo).

+5 PM: muda a duração para 1 dia ou até ser descarregada e a resistência para Vontade anula. Quando um intruso entra na área, você pode descarregar a magia como uma reação. Se o intruso falhar na resistência, ficará paralisado por 1d4 rodadas. Além disso, pelas próximas 24 horas você e as criaturas escolhidas ganham +10 em testes de Sobrevivência para rastrear o intruso.

ALIADO ANIMAL

DIVINA 2 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal prestativo; **Duração:** 1 dia.

Você cria um vínculo mental com um animal prestativo em relação a você. O *Aliado Animal* obedece a você ao melhor de suas capacidades, mesmo que isso arrisque a vida dele. Ele funciona como um aliado veterano, de um tipo a sua escolha entre ajudante, combatente, fortão, guardião, montaria ou perseguidor.

+1 PM: muda o alvo para 1 animal Minúsculo e a duração para 1 semana. Em vez do normal, o animal se desloca ao melhor de suas capacidades até um local designado por você — em geral, para levar um item, carta ou similar. Quando o animal chega ao destino, fica esperando até o fim da magia, permitindo apenas que uma ou mais criaturas escolhidas por você se aproximem e peguem o que ele estiver carregando.

+7 PM: muda o aliado para mestre. Requer 3º círculo.

+12 PM: muda o alvo para 2 animais prestativos. Cada animal funciona como um aliado de um tipo diferente, e você pode receber a ajuda de ambos (mas ainda precisa seguir o limite de aliados de acordo com o seu nível de personagem). Requer 4º círculo.

ALTERAR DESTINO

ARCANA 5 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: reação; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Sua mente visualiza todas as possibilidades de um evento, permitindo a você escolher o melhor curso de ação. Você automaticamente passa em um teste de resistência ou evita um ataque nesta rodada.

ALTERAR MEMÓRIA

ARCANA 4 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance**: toque; **Alvo**: 1 criatura; **Duração**: instantânea; **Resistência**: Vontade anula.

Você invade a mente do alvo e altera ou apaga suas memórias da última hora.

+2 PM: muda o alcance para cone de 4,5m e o alvo para criaturas na área.

+5 PM: você pode alterar ou apagar as memórias das últimas 24 horas.

ALTERAR TAMANHO

ARCANA 2 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** 1 dia.

Esta magia aumenta ou diminui o tamanho de um item mundano em até três categorias (um objeto Enorme vira Pequeno, por exemplo). Você também pode mudar a consistência do item, deixando-o rígido como pedra ou flexível como seda (isso não altera sua RD ou PV, apenas suas propriedades físicas).

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, o alvo e seu equipamento aumentam de tamanho em uma categoria. O alvo também recebe Força +4. Um alvo involuntário pode fazer um teste de Fortitude para negar o efeito.

+3 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, o alvo e seu equipamento diminuem de tamanho em uma categoria. O alvo também recebe Destreza +4. Um alvo involuntário pode fazer um teste de Fortitude para negar o efeito. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda o alcance para toque, o alvo para 1 criatura, a duração para permanente e a resistência para Fortitude anula. Em vez do normal, se falhar na resistência o alvo e seu equipamento têm seu tamanho mudado para Minúsculo. O alvo também tem seu valor de Força reduzido a 1 e suas formas de deslocamento reduzidas a 3m. Requer 4º círculo.

AMARRAS ETÉREAS

ARCANA 2 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Três cordas de energia surgem do chão e se enroscam no alvo, deixando-o agarrado. A vítima pode tentar se livrar, gastando uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo (CD igual à da magia). Se passar, destrói uma corda, mais uma corda adicional para cada 2 pontos pelos quais superou a CD. As cordas também podem ser atacadas e destruídas: cada uma tem Defesa 10, 10 PV, RD 5 e imunidade a dano mágico. Se todas as cordas forem destruídas, a magia é dissipada. Por serem feitas de energia, as cordas afetam criaturas incorpóreas.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: aumenta o número de cordas em um alvo a sua escolha em +1.

+3 PM: em vez do normal, cada corda pode ser destruída automaticamente com um único ataque bem-sucedido; porém, cada corda destruída libera um choque de energia que causa 1d6+1 pontos de dano de essência na criatura amarrada. Requer 3º círculo.

AMEDRONTAR

ARCANA 1 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal ou humanoide de até 4º nível; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Envolvido por energias sombrias, o alvo fica abalado. Se falhar na resistência, fica apavorado por 1d4 rodadas, depois abalado. Se passar, fica abalado por 1d4 rodadas.

+2 PM: muda o alvo para criatura de até 4º nível.

+2 PM: muda o nível do alvo para até 8º.

+5 PM: afeta todos os alvos válidos a sua escolha dentro do alcance.

+5 PM: muda o nível do alvo para até 12º.

+9 PM: muda o nível do alvo para até 16º.

+14 PM: muda o nível do alvo para qualquer.

ÂNCORA DIMENSIONAL

ARCANA 3 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** cena.

O alvo é envolvido por um campo de força cor de esmeralda que impede qualquer movimento planar. Isso inclui todas as magias de convocação (como *Salto Dimensional* e *Teletransporte*), viagens astrais e anula a habilidade de incorpóreo.

+2 PM: muda o alcance para médio, a área para círculo de 3m de raio e o alvo para criaturas escolhidas.

+2 PM: muda o efeito para criar um fio de energia cor de esmeralda que prende o alvo a um ponto no espaço dentro do alcance. O ponto precisa ser fixo, mas não precisa de nenhum apoio ou superfície (pode simplesmente flutuar no ar). O alvo não pode se afastar mais de 3m do ponto, nem fisicamente, nem com movimento planar. O fio possui 20 PV e resistência a dano 30 (mas pode ser dissipado por efeitos que libertam criaturas, como o *Julgamento da Liberdade* do paladino).

+4 PM: como acima, mas em vez de um fio, cria uma corrente de energia, com 20 PV e resistência a dano 50.

+4 PM: muda o alvo para área de cubo de 9m, a duração para permanente e adiciona componente material (chave de esmeralda no valor de T$ 2.000). Em vez do normal, nenhum tipo de movimento planar pode entrar ou sair da área.

+9 PM: muda o alcance para médio, a área para círculo de 3m de raio e o alvo para criaturas escolhidas. Cria um fio de energia (veja acima) que prende todos os alvos ao centro da área.

ANIMAR OBJETOS

ARCANA 4 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance**: médio; **Alvo**: até 8 objetos Minúsculos ou Pequenos, 4 objetos Médios, 2 objetos Grandes ou 1 objeto Enorme; **Duração**: cena.

Você concede vida a objetos inanimados. Cada objeto se torna um tipo de aliado sob seu controle, escolhido da lista de tamanho. Com uma ação de movimento, você pode comandar mentalmente qualquer objeto animado dentro do alcance para que auxilie você ou outra criatura neste turno. Outros usos criativos para os objetos ficam a cargo do mestre. Objetos ani-

mados têm valores de Força e Destreza de acordo com seu tamanho. Diferente dos aliados comuns, um objeto pode ser alvo de um ataque direto, que acerta automaticamente — os PV de cada objeto dependem de seu tamanho.

Esta magia não afeta itens mágicos, nem objetos que estejam sendo carregados por outra criatura.

+5 PM: muda a duração para permanente e adiciona componente material (prataria no valor de T$ 1.000). Você pode ter um máximo de objetos animados igual à metade do seu nível.

Estatísticas de objetos animados

Minúsculo: For 4, Des 18, 5 PV; Assassino ou Combatente Iniciante.

Pequeno: For 6, Des 14, 10 PV; Combatente ou Guardião Iniciante.

Médio: For 10, Des 12, 20 PV; Combatente ou Guardião Veterano.

Grande: For 14, Des 10, 40 PV; Fortão, Guardião ou Montaria Veterano.

Enorme: For 18, Des 6, 60 PV; Fortão, Guardião ou Montaria Mestre.

ANULAR A LUZ

DIVINA 3 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera de 6m de raio; **Duração:** instantânea.

Esta magia cria uma onda de escuridão que causa diversos efeitos. Todas as magias de 3º círculo ou menor ativas na área são anuladas se você passar num teste de Religião contra a CD de cada magia. Seus aliados na área são protegidos por uma aura sombria e recebem +4 na Defesa até o fim da cena. Inimigos na área ficam enjoados por 1d4 rodadas. *Anular a Luz* anula *Dispersar as Trevas*.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

+4 PM: muda o círculo máximo de magias dissipadas para 4º.

+9 PM: muda o círculo máximo de magias dissipadas para 5º.

APARÊNCIA PERFEITA

ARCANA 2 (ILUSÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia lhe concede um rosto idealizado, porte físico garboso, voz melodiosa e olhar sedutor, deixando-o mais atraente e confiável. Enquanto a magia estiver ativa, seu Carisma torna-se 20 (ou recebe um bônus de +4, caso seja 20 ou maior) e você recebe +8 nos testes de Diplomacia e Enganação. Quando a magia acaba, quaisquer observadores percebem a mudança e tendem a suspeitar de você. Da mesma maneira, pessoas que o viram sob o efeito da magia sentirão que "algo está errado" ao vê-lo em condições normais. Quando a cena acabar, você pode gastar os PM da magia novamente como uma ação livre para mantê-la ativa. Este efeito não fornece PV ou PM adicionais.

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 humanoide.

APRISIONAMENTO

ARCANA 5 (ABJURAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Resistência:** Vontade anula.

Você cria uma prisão mágica para aprisionar uma criatura. Se falhar no teste de resistência, o alvo sofre o efeito da magia; se passar, fica imune a esta magia por uma semana. Enquanto estiver aprisionada, a criatura não precisa respirar e alimentar-se, e não envelhece. Magias de adivinhação não conseguem localizar ou perceber o alvo. Ao lançar a magia, você escolhe uma das seguintes formas de prisão. O componente material varia, mas todos custam T$ 1.000.

Acorrentamento: o alvo é preso por correntes firmemente enraizadas no chão, que o mantêm no lugar. O alvo fica paralisado e não pode se mover ou ser movido por qualquer meio. *Componente Material:* uma fina corrente de mitral.

Contenção Mínima: o alvo diminui para uma altura de 2 centímetros e é preso dentro de uma pedra preciosa ou objeto semelhante. A luz pode passar através da pedra preciosa normalmente (permitindo que o alvo veja o lado de fora e outras criaturas o vejam), mas nada mais pode passar, nem por meio de teletransporte ou viagem planar. A pedra não pode ser quebrada enquanto o alvo estiver dentro. *Componente Material:* uma pedra preciosa, como um diamante ou rubi.

Prisão Dimensional: o alvo é transportado para um pequeno semiplano protegido contra teletransporte e viagens planares. O semiplano pode ser um labirinto, uma gaiola, uma torre ou qualquer estrutura ou área confinada similar de sua escolha. *Componente Material:* uma representação em miniatura da prisão, feita de jade.

Sepultamento: o alvo é sepultado bem fundo abaixo da terra, dentro de uma esfera de força mágica. Nada pode destruir ou atravessar a esfera, nem mesmo criaturas e magias capazes de se teletransportar ou usar viagens planares. *Componente Material:* um pequeno orbe de adamante.

Sono Eterno: o alvo adormece e não pode ser acordado. *Componente Material:* uma fruta preparada com ervas soporíferas raras.

Quando a magia é lançada, você deve especificar uma condição que fará com que ela termine e solte o alvo. A condição pode ser tão específica ou elaborada quanto você quiser, mas deve ser possível de acontecer. As condições podem se basear no nome, identidade ou divindade padroeira de uma criatura, ou em ações ou qualidades observáveis, mas nunca em estatísticas intangíveis, como nível, classe ou pontos de vida. O mestre tem a palavra final sobre se uma condição é válida ou não.

Dissipar Magia pode anular o efeito, mas deve ser conjurada com o aprimoramento de 5º círculo e alvo na prisão.

ÁREA ESCORREGADIA

ARCANA 1 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo ou Área:** 4 quadrados de 1,5m ou 1 objeto; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos (veja texto).

Esta magia recobre uma superfície com uma substância gordurosa e escorregadia. Criaturas na área devem passar na resistência para não cair. Nas rodadas seguintes, criaturas que tentem movimentar-se pela área devem fazer testes de Acrobacia para equilíbrio (CD 10).

Área Escorregadia pode tornar um item escorregadio. Uma criatura segurando um objeto afetado deve passar na resistência para não deixar o item cair cada vez que usá-lo.

+1 PM: aumenta a área em +1 quadrado de 1,5m.

+2 PM: muda a CD dos testes de Acrobacia para 15.

+5 PM: muda a CD dos testes de Acrobacia para 20.

ARMA ESPIRITUAL

DIVINA 1 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você invoca a arma preferida de sua divindade, que surge flutuando a seu lado. Uma vez por rodada, quando você sofre um ataque corpo a corpo, pode usar uma reação para que a arma

cause automaticamente 2d6 pontos de dano do tipo da arma — por exemplo, uma espada longa causa dano de corte — no oponente que fez o ataque. Esta magia se dissipa se você morrer.

+1 PM: além do normal, a arma também o protege, oferecendo +1 na Defesa.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

+2 PM: muda a duração para sustentada. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação livre para fazer a arma acertar automaticamente um alvo em alcance curto. Se a arma atacar, não poderá contra-atacar até seu próximo turno. Requer 2º círculo.

+2 PM: muda o tipo do dano para essência. Requer 2º círculo.

+5 PM: invoca duas armas, permitindo que você contra-ataque (ou ataque, se usar o aprimoramento acima) duas vezes por rodada. Requer 3º círculo.

ARMA MÁGICA

UNIVERSAL 1 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** cena.

A arma fornece um bônus de +1 nos testes de ataque e rolagens de dano e é considerada mágica. Caso você esteja empunhando a arma, pode usar seu atributo-chave de magias em vez do atributo original nos testes de ataque.

+2 PM: aumenta o bônus em +1, limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar.

+2 PM: a arma passa a causar +1d6 de dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio, escolhido no momento em que a magia é lançada.

ARMADURA ARCANA

ARCANA 1 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia cria uma película protetora invisível, mas tangível, fornecendo +4 na Defesa. Esse bônus é cumulativo com outras magias, mas não com bônus fornecido por armaduras.

+1 PM: muda a execução para reação. Em vez do normal, você cria um escudo mágico para se proteger de um ataque, recebendo +6 na Defesa contra esse ataque apenas.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

+2 PM: muda a duração para 1 dia. Requer 2º círculo.

ARMAMENTO DA NATUREZA

DIVINA 1 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma (veja texto); **Duração:** cena.

Você fortalece uma arma mundana primitiva (sem custo em T$, como bordão, clava, funda ou tacape), uma arma natural ou um ataque desarmado. O dano da arma aumenta em um passo e ela é considerada mágica para propósitos de resistência a dano. Ao lançar a magia, você pode mudar o tipo de dano da arma (escolhendo entre corte, impacto ou perfuração).

+1 PM: fornece +1 nos testes de ataque com a arma.

+2 PM: muda a execução para ação de movimento.

+3 PM: aumenta o bônus nos testes de ataque em +1.

+5 PM: aumenta o dano da arma em mais um passo.

ASSASSINO FANTASMAGÓRICO

ARCANA 4 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena, até ser descarregada; **Resistência:** Vontade parcial, Fortitude parcial.

Usando os medos subconscientes do alvo, você cria uma imagem daquilo que ele mais teme. Apenas a própria vítima pode ver o *Assassino Fantasmagórico* com nitidez; outras criaturas presentes (incluindo o conjurador) enxergam apenas um espectro sombrio.

O espectro surge adjacente a você e flutua em direção ao alvo com deslocamento de voo 18m por turno. Ele é incorpóreo e imune a qualquer tipo de dano ou magia.

Se o espectro terminar seu turno em alcance curto do alvo, este deve passar num teste de Vontade ou ficar abalado.

Se o espectro terminar seu turno adjacente ao alvo, este deve passar num teste de Fortitude. Se passar, sofre 6d6 pontos de dano de trevas (este dano não pode reduzir o alvo a menos de 0 PV e não o deixa sangrando). Se falhar, sofre um colapso, ficando imediatamente com 0 PV, mas estável.

O espectro persegue o alvo implacavelmente. Ele só desaparece se deixar seu alvo inconsciente, se for dissipado ou ao término da cena.

AUGÚRIO

DIVINA 2 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Esta magia diz se uma ação que você tomará em breve — no máximo uma hora no futuro — trará resultados bons ou ruins. O mestre rola 1d6 em segredo; com um resultado de 1 a 5 a magia funciona e você recebe uma das seguintes respostas: "felicidade" (a ação trará bons resultados); "miséria" (a ação trará maus resultados); "felicidade e miséria" (para ambos) ou "nada" (para ações que não trarão resultados bons ou ruins).

Com um resultado 6, a magia falha e oferece o resultado "nada". Não há como saber se esse resultado foi dado porque a magia falhou ou não. Lançar esta magia múltiplas vezes sobre o mesmo assunto gera sempre o primeiro resultado.

Por exemplo, se o grupo está prestes a entrar em uma câmara, o augúrio dirá "felicidade" se a câmara contém um tesouro desprotegido, "miséria" se contém um monstro, "felicidade e miséria" se houver um tesouro e um monstro ou "nada" se a câmara estiver vazia.

+3 PM: muda a execução para 1 minuto. Em vez do normal, você pode consultar uma divindade, fazendo uma pergunta sobre um evento que acontecerá até um dia no futuro. O mestre rola a chance de falha; com um resultado de 1 a 5, você recebe uma resposta, desde uma simples frase até uma profecia ou enigma. Em geral, este uso sempre oferece pistas, indicando um caminho a tomar para descobrir a resposta que se procura. Numa falha você não recebe resposta alguma. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda a execução para 10 minutos e a duração para 1 minuto. Em vez do normal, você consulta uma divindade, podendo fazer uma pergunta por rodada, desde que ela possa ser respondida com "sim", "não" ou "não sei" (embora poderosos, os deuses não são oniscientes). O mestre rola a chance de falha para cada pergunta. Em caso de falha, a resposta também é "não sei". Requer 4º círculo.

+7 PM: o mestre rola 1d12; a magia só falha em um resultado 12.

+12 PM: o mestre rola 1d20; a magia só falha em um resultado 20.

AURA DIVINA

DIVINA 5 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação de 9m de raio; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Você se torna um condutor direto da energia de sua divindade, emanando uma aura brilhante da cor que escolher. Aliados dentro da área de efeito recebem +5 na Defesa e em testes de resistência (+10 se forem devotos da mesma divindade que você) e ficam imunes a efeitos de encantamento. Além disso, inimigos que entrem na área afetada devem fazer um teste de Vontade; em caso de falha, recebem uma condição a sua escolha entre esmorecido, debilitado ou lento. O teste deve ser refeito cada vez que a criatura entrar novamente na área.

+2 PM: aumenta os bônus na Defesa e em testes de resistência em +1.

AVISO

UNIVERSAL 1 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: movimento; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você envia um alerta telepático para uma criatura, mesmo que não tenha linha de efeito. Escolha um dos efeitos.

Alerta: o alvo recebe +5 em seu próximo teste de Iniciativa e de Percepção dentro da cena.

Mensagem: o alvo recebe uma mensagem sua de até 25 palavras. Vocês devem ter um idioma em comum para o alvo poder entendê-lo.

Localização: o alvo sabe onde você está naquele momento. Se você mudar de posição, ele não saberá.

+1 PM: aumenta o alcance em um fator de 10 (90m para 900m, 900m para 9km e assim por diante).

+1 PM: se escolher mensagem, o alvo pode enviar uma resposta de até 25 palavras para você até o fim de seu próximo turno.

+2 PM: se escolher localização, muda a duração para cena. O alvo sabe onde você está mesmo que você mude de posição.

+3 PM: aumenta o número de alvos em +1.

BANIMENTO

DIVINA 3 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade parcial.

Você expulsa criaturas que não são naturais deste mundo. Um alvo nativo de outro mundo, como muitas criaturas do tipo espírito, é teletransportado de volta para um lugar aleatório de seu mundo de origem. Já um alvo morto-vivo tem sua conexão com as energias negativas quase completamente rompida, sendo reduzido a 1d6 PV. Se passar na resistência, em vez dos efeitos acima, o alvo fica enjoado por 1d4 rodadas.

Além disso, se você tiver um ou mais itens que se oponham ao alvo de alguma maneira, a CD do teste de resistência aumenta em +2 por item. Por exemplo, se lançar a magia contra demônios do frio (vulneráveis a água benta e que odeiam luz e calor) enquanto segura um frasco de água benta e uma tocha acesa, a CD do teste de resistência aumenta em +4. O mestre decide se determinado item é forte o bastante contra a criatura para isso.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

BARRAGEM ELEMENTAL DE VECTORIUS

ARCANA 5 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Criada pelo arquimago Vectorius, esta magia produz quatro esferas elementais diferentes (ácido, eletricidade, fogo e frio) que voam até um ponto a sua escolha. Quando atingem o ponto escolhido, explodem causando 6d6 pontos de dano (cada uma do seu tipo) numa dispersão com 12m de raio. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade. Uma criatura ao alcance da explosão de mais de uma esfera deve fazer um teste de resistência separado para cada uma. É possível mirar cada esfera em uma criatura ou ponto diferente. Além disso, a magia também tem os seguintes efeitos:

- Alvos que sofrerem dano de ácido ficam vulneráveis até o fim da cena.
- Alvos que sofrerem dano elétrico ficam atordoados por 1 rodada.
- Alvos que sofrerem dano de fogo ficam em chamas.
- Alvos que sofrerem dano de frio ficam lentos até o final da cena.

+5 PM: aumenta o dano de cada esfera em +2d6.

+5 PM: muda o tipo de dano para essência. Demais efeitos continuam os mesmos.

BÊNÇÃO

DIVINA 1 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** criaturas escolhidas; **Duração:** cena.

Abençoa os alvos, que recebem +1 em testes de ataque e rolagens de dano. *Bênção* anula *Perdição*.

+1 PM: muda o alvo para 1 cadáver e a duração para 1 semana. O cadáver não se decompõe nem pode ser transformado em morto-vivo pela duração da magia.

+2 PM: aumenta os bônus em +1, limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar.

BOLA DE FOGO

ARCANA 2 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Esta famosa magia de ataque cria uma poderosa explosão, causando 6d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas e objetos livres na área.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6.

+2 PM: muda a área para efeito de esfera de fogo com 3m de diâmetro e a duração para cena. Em vez do normal, cria uma esfera de fogo que causa 3d6 pontos de dano a qualquer criatura no mesmo espaço. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer a esfera voar 9m em qualquer direção. A esfera é imune a dano, mas pode ser apagada com água. Uma criatura só pode sofrer dano da esfera uma vez por rodada.

+3 PM: muda a duração para 1 dia ou até ser descarregada. Em vez do normal, você cria uma pequena pedra flamejante, que pode detonar como uma reação, descarregando a magia. A pedra pode ser usada como uma arma de arremesso com alcance curto. Uma vez detonada, causa o dano da magia numa área de esfera de 6m de raio.

BURACO NEGRO

UNIVERSAL 5 (CONVOCAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** longo; **Efeito:** buraco negro; **Duração:** 3 rodadas; **Resistência:** Fortitude parcial.

Esta magia cria um vácuo capaz de sugar tudo nas proximidades. Escolha um espaço desocupado para o buraco negro. No início de cada um de seus três turnos seguintes, todas as criaturas a até 90m do buraco negro, incluindo você, devem fazer um teste de Fortitude. Em caso de falha, ficam caídas e

são puxadas 30m na direção do buraco. Objetos soltos também são puxados. Criaturas podem gastar uma ação de movimento para se segurar em algum objeto fixo, recebendo +2 em seus testes de resistência. Criaturas e objetos que toquem o buraco negro são sugadas, desaparecendo para sempre.

Não se conhece o destino das coisas sugadas pelo buraco negro, uma vez que jamais retornam. Alguns estudiosos sugerem que podem ser enviadas para outros mundos. Muitos clérigos de Tenebra acreditam que esta magia abre um portal para Sombria, o lar de sua deusa, e sonham um dia poder realizar essa jornada.

+5 PM: muda o efeito para que você não seja afetado.

+10 PM: muda o efeito para que criaturas escolhidas dentro do alcance não sejam afetadas.

Caminhos da Natureza

DIVINA 1 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** criaturas escolhidas; **Duração:** 1 dia.

Você invoca espíritos da natureza, pedindo que eles abram seu caminho. As criaturas afetadas recebem deslocamento +3m e ignoram penalidades por terreno difícil em terrenos naturais.

Truque: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Em vez do normal, você sabe onde fica o norte e recebe +5 em testes de Sobrevivência para se orientar.

+1 PM: além do normal, a CD para rastrear os alvos em terreno natural aumenta em +10.

+2 PM: aumenta o bônus de deslocamento em +3m.

Campo Antimagia

ARCANA 4 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você é cercado por uma barreira invisível com 3m de raio que acompanha seus movimentos. Qualquer magia ou efeito mágico que entre na área da barreira é anulado enquanto estiver lá.

Criaturas convocadas que entrem em um *Campo Antimagia* desaparecem. Elas reaparecem na mesma posição quando a duração do *Campo* termina — supondo que a duração da magia que as convocou ainda não tenha terminado.

Criaturas mágicas, como elementais, ou construtos imbuídos com magia durante sua criação, como golens, não são diretamente afetados pelo *Campo Antimagia*. Entretanto, como qualquer criatura, não poderão usar magias ou habilidades mágicas dentro dele.

Dissipar Magia não anula um *Campo Antimagia*, e dois *Campos* na mesma área não se neutralizam. Artefatos e deuses maiores não são afetados por um *Campo Antimagia*.

Campo de Força

ARCANA 2 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia cria uma película protetora sobre você. Você recebe 30 PV temporários, mas apenas contra dano físico (corte, impacto ou perfuração).

+1 PM: muda a execução para reação e a duração para instantânea. Em vez do normal, você recebe resistência 30 contra o próximo dano físico que sofrer.

+1 PM: aumenta os PV temporários em +5 ou a resistência a dano em +10.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura ou objeto Enorme ou menor. Em vez do normal, cria uma esfera imóvel e tremeluzente com 4,5m de diâmetro, centrada no alvo. Nenhum ataque ou efeito de dano é capaz de entrar ou sair da esfera, embora criaturas possam respirar normalmente. Criaturas na área podem fazer um teste de Reflexos para evitar serem aprisionadas. Requer 4º círculo.

+9 PM: como o aprimoramento acima, mas também muda a duração para sustentada. Tudo dentro da esfera fica praticamente sem peso. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação livre para flutuar a esfera e seu conteúdo para qualquer local dentro de alcance longo. Requer 4º círculo.

Camuflagem Ilusória

ARCANA 2 (ILUSÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O alvo fica com sua imagem nublada, como se vista através de um líquido, recebendo os efeitos de camuflagem.

+3 PM: a imagem do alvo fica ainda mais distorcida, oferecendo camuflagem total.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Requer 4º círculo.

Chuva de Meteoros

ARCANA 5 (CONVOCAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** longo; **Área:** explosão com 9m de raio; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Esta magia faz com que um meteoro caia dos céus, devastando a área de impacto e seus arredores. Criaturas na área sofrem 20d6 pontos de dano (metade impacto, metade fogo).

+2 PM: criaturas que falhem no teste de resistência ficam caídas e presas sob os escombros (agarradas). Uma criatura agarrada pode escapar gastando uma ação padrão e passando em um teste de Atletismo. Toda a área afetada fica coberta de escombros, sendo considerada terreno difícil.

+10 PM: aumenta o número de meteoros em +1. Os meteoros podem cair na mesma área, para acumular o dano (uma criatura atingida por dois meteoros, por exemplo, sofre 40d6 pontos de dano) ou em uma área diferente (mas ainda dentro do alcance) para afetar mais alvos.

Círculo da Justiça

DIVINA 2 (ABJURAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Área:** cubo com 9m de lado; **Duração:** 1 dia; **Resistência:** Vontade parcial.

Também conhecida como *Lágrimas de Hyninn*, esta magia é usada em tribunais e para proteger áreas sensíveis. Criaturas na área sofrem –10 em testes de Acrobacia, Enganação, Furtividade e Ladinagem e não podem mentir deliberadamente — mas podem tentar evitar perguntas que normalmente responderiam com uma mentira (sendo evasivas ou cometendo omissões, por exemplo). Uma criatura que passe na resistência tem as penalidades reduzidas para –5 e pode mentir.

+1 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para pessoal, o alvo para você, a duração para cena e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, qualquer criatura ou objeto invisível em alcance curto se torna visível. Isso não anula o efeito mágico; se sair do seu alcance, a criatura ou objeto voltam a ficar invisíveis.

+3 PM: muda a penalidade nas perícias para –10 (se passar na resistência) e –20 (se falhar). Requer 4º círculo.

+7 PM: muda a duração para permanente e adiciona componente material (balança de prata no valor de T$ 5.000).

Círculo da Restauração

Divina 4 (evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** círculo de 3m de raio; **Duração:** 5 rodadas.

Você evoca um círculo de luz que emana uma energia poderosa. Qualquer criatura viva que termine o turno dentro do círculo recupera 3d8+3 PV e 1 PM. Mortos-vivos e criaturas que sofrem dano por luz perdem PV e PM na mesma quantidade. Uma criatura só pode recuperar PM através desta magia uma vez por dia.

+2 PM: aumenta a regeneração de PV em 1d8+1.

Cólera de Azgher

Divina 4 (evocação)

Execução: padrão; **Alcance**: médio; **Área**: esfera com 6m de raio; **Duração**: instantânea. **Resistência**: Reflexos parcial.

Você cria uma explosão de luz dourada e intensa. Criaturas na área ficam cegas por 1d4 rodadas, pegam fogo e sofrem 10d6 pontos de dano de fogo (mortos-vivos sofrem 10d8 pontos de dano). Uma criatura que passe no teste de resistência não fica cega, não pega fogo e sofre metade do dano.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6 (+2d8 contra mortos-vivos).

+2 PM: aumenta a área em +6m de raio.

+5 PM: a luz purificadora do Deus-Sol anula todas as magias de necromancia ativas na área. Requer 5º círculo.

Coluna de Chamas

Divina 3 (evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cilindro com 3m de raio e 30m de altura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um pilar de fogo sagrado desce dos céus, causando 6d6 pontos de dano de fogo mais 6d6 pontos de dano de luz nas criaturas e objetos livres na área.

+1 PM: aumenta o dano de fogo em +1d6.

+1 PM: aumenta o dano de luz em +1d6.

Comando

Divina 1 (encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** 1 rodada; **Resistência:** Vontade anula.

Você dá uma ordem irresistível, que o alvo deve ser capaz de ouvir (mas não precisa entender). Se falhar na resistência, ele deve obedecer ao comando em seu próprio turno da melhor maneira possível. Escolha um dos efeitos.

Caia: o alvo se joga no chão — ou cai, se estava pendurado em algo — e não se levanta até o próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode fazer outras ações (exceto levantar-se).

Fuja: o alvo gasta seu turno se afastando de você (usando todas as suas ações).

Largue: o alvo solta quaisquer itens que esteja segurando e não pode pegá-los novamente até o início de seu próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode executar outras ações (exceto pegar aquilo que largou).

Pare: o alvo fica pasmo (não pode fazer ações, exceto reações).

Venha: o alvo gasta seu turno se aproximando de você (usando todas as suas ações).

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+2 PM: aumenta a quantidade de alvos em +1.

Compreensão

Universal 1 (adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura ou texto; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula (veja texto).

Essa magia lhe confere compreensão sobrenatural. Você pode tocar um texto e entender as palavras mesmo que não conheça o idioma. Se tocar numa criatura inteligente, pode se comunicar com ela mesmo que não tenham um idioma em comum. Se tocar uma criatura não inteligente, como um animal, pode perceber seus sentimentos.

Você também pode gastar uma ação de movimento para ouvir os pensamentos de uma criatura tocada (você "ouve" o que o alvo está pensando), mas um alvo involuntário tem direito a um teste de Vontade para proteger seus pensamentos e evitar este efeito.

+1 PM: muda o alcance para curto.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Você pode entender todas as criaturas afetadas, mas só pode ouvir os pensamentos de uma por vez.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, pode vasculhar os pensamentos do alvo para extrair informações. O alvo tem direito a um teste de Vontade para anular este efeito. O mestre decide se a criatura sabe ou não a informação que você procura. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Em vez do normal, você pode falar, entender e escrever qualquer idioma. Requer 3º círculo.

Comunhão com a Natureza

Divina 3 (adivinhação)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia.

Após uma breve união com a natureza local, você obtém informações e intuições sobre a região em que está, numa distância equivalente a um dia de viagem. Você recebe 6d4 dados de auxílio. Enquanto a magia durar, sempre que for realizar um teste de perícia em áreas naturais, você pode gastar qualquer quantidade desses d4 e adicionar o resultado rolado como bônus no teste. A magia termina se você ficar sem dados.

+1 PM: muda a execução para 1 minuto e a duração para instantânea. Em vez do normal, você descobre 1d4+1 informações sobre os seguintes temas: terreno, animais, vegetais, minerais, cursos d'água e presença de criaturas antinaturais numa região natural em que você esteja. Você pode, por exemplo, descobrir a quantidade de cavernas (terreno), se uma planta rara existe (vegetais) e se há mortos-vivos (criaturas antinaturais) na região.

+3 PM: aumenta o número de dados de auxílio em +2.

+4 PM: muda o tipo dos dados de auxílio para d6.

+8 PM: muda o tipo dos dados de auxílio para d8.

Conceder Milagre

Divina 4 (encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente até ser descarregada.

Você transfere um pouco de seu poder divino a outra criatura. Escolha uma magia de até 2º círculo que você conheça; o alvo pode lançar essa magia uma vez, sem pagar o custo base dela em PM (aprimoramentos podem ser usados, mas o alvo deve gastar seus próprios PM). Você sofre uma penalidade de –3 PM até que o alvo lance a magia que ganhou.

+4 PM: muda o círculo da magia concedida para 3º e a penalidade de PM para –6.

CONCENTRAÇÃO DE COMBATE

ARCANA 1 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 rodada.

Você amplia sua percepção, antecipando movimentos dos inimigos e achando brechas em sua defesa. Quando faz um ataque, você rola dois dados e usa o melhor resultado.

+2 PM: muda a execução para padrão e a duração para cena.

+5 PM: além do normal, ao atacar você, um inimigo deve rolar dois dados e usar o pior resultado.

+9 PM: muda a execução para padrão, o alcance para curto, o alvo para criaturas escolhidas e a duração para cena.

+14 PM: muda a execução para padrão e a duração para cena. Além do normal, você recebe um sexto sentido que avisa-o de qualquer perigo ou ameaça. Você fica imune às condições surpreendido e desprevenido e recebe +10 em Defesa e Reflexos.

CONDIÇÃO

DIVINA 2 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** cena.

Pela duração da magia, você sabe a posição e condição (PV atuais, se estão sob efeito de magia...) das criaturas escolhidas. Depois de lançada, a distância entre você e os alvos não importa — a magia só deixa de detectar um alvo se ele morrer ou viajar para outro plano.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+1 PM: aumenta a duração para 1 dia.

CONJURAR ELEMENTAL

ARCANA 4 (CONVOCAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** médio; **Efeito:** aliado elemental; **Duração:** sustentada.

Essa magia transforma uma porção de um elemento inerte em uma criatura elemental Grande do tipo do elemento alvo. Por exemplo, lançar esta magia numa fogueira ou tocha cria um elemental do fogo. Você pode criar elementais do ar, água, fogo e terra com essa magia. O elemental obedece a todos os seus comandos e pode funcionar como um aliado mestre do tipo destruidor (mas sem custo em PM) e mais um tipo entre os indicados na lista abaixo. Somente você pode ser auxiliado pelo elemental.

Ar: assassino, perseguidor ou vigilante. Dano de eletricidade.

Água: ajudante, guardião ou médico. Dano de frio.

Fogo: atirador, combatente ou fortão. Dano de fogo.

Terra: combatente, guardião ou montaria. Dano de impacto.

+5 PM: o elemental muda para Enorme e recebe dois tipos de aliado indicados no seu elemento.

+5 PM: você convoca um elemental de cada tipo. Você pode ordenar que cada elemental auxilie você ou seus aliados. Requer 5º círculo.

CONJURAR MONSTRO

ARCANA 1 (CONVOCAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** 1 criatura conjurada; **Duração:** sustentada.

Esta magia conjura um monstro Pequeno que ataca seus inimigos. Você escolhe a aparência do monstro e o tipo de dano físico que ele pode causar, entre corte, impacto e perfuração. No entanto, ele não é uma criatura real, e sim um construto feito de energia. Se for destruído, ou quando a magia acaba, desaparece com um brilho, sem deixar nada para trás. Você só pode ter um monstro conjurado por esta magia por vez.

O monstro surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance e pode agir no começo do seu próximo turno, sempre na sua iniciativa. O monstro tem deslocamento 9m e pode fazer uma ação de movimento por rodada. Você pode usar uma ação padrão para dar uma das seguintes ordens a ele.

Mover: o monstro se movimenta o dobro do deslocamento nessa rodada.

Atacar: o monstro ataca um alvo em alcance corpo a corpo. O ataque acerta automaticamente e causa 2d4+2 pontos de dano.

Lançar Magia: o monstro pode servir como ponto de origem para uma magia lançada por você com execução de uma ação padrão ou menor. Ele pode descarregar um *Toque Chocante* em um inimigo distante, ou mesmo "cuspir" uma *Bola de Fogo*! Você gasta PM normalmente para lançar a magia.

Outros usos criativos para monstros conjurados ficam a critério do mestre. O monstro não age sem receber uma ordem.

Para efeitos de jogo, o monstro conjurado tem For 14, Des 17 e todos os outros atributos nulos. Ele tem 20 pontos de vida, não tem um valor de Defesa (ataques feitos contra ele acertam automaticamente) e usa o seu bônus para teste de Reflexos. Ele é imune a efeitos que pedem um teste de Fortitude ou Vontade.

+1 PM: o monstro ganha deslocamento de escalada ou natação igual ao seu deslocamento.

+1 PM: aumenta o deslocamento do monstro em +3m.

+1 PM: muda o tipo de dano do ataque do monstro para ácido, fogo, frio ou eletricidade.

+2 PM: o monstro ganha percepção às cegas.

+2 PM: aumenta os PV do monstro em +10 para cada categoria de tamanho a partir de Pequeno (+10 PV para Pequeno, +20 PV para Médio etc.).

+2 PM: aumenta o tamanho do monstro para Médio. Ele tem For 18, Des 16, 45 PV, deslocamento 12m e seu ataque causa 2d6+4 pontos de dano.

+2 PM: o monstro ganha resistência 5 contra dois tipos de dano (por exemplo, corte e frio).

+4 PM: o monstro ganha uma nova ordem: *Arma de Sopro*. O monstro causa o dobro de seu dano de ataque em um cone de 6m a partir de si (Reflexos reduz à metade).

+5 PM: aumenta o tamanho do monstro para Grande. Ele tem For 24, Des 14, 75 PV, deslocamento 12m e seu ataque causa 3d6+7 pontos de dano com 3m de alcance. Requer 2º círculo.

+9 PM: o monstro ganha deslocamento de voo igual ao dobro do deslocamento.

+9 PM: o monstro ganha imunidade contra dois tipos de dano.

+9 PM: aumenta o tamanho do monstro para Enorme. Ele tem For 32, Des 12, 110 PV, deslocamento 15m e seu ataque causa 4d6+11 pontos de dano com 4,5m de alcance. Requer 4º círculo.

+14 PM: aumenta o tamanho do monstro para Colossal. Ele tem For 41, Des 10, 180 PV, deslocamento 15m e seu ataque causa 6d6+15 de dano com 9m de alcance. Requer 5º círculo.

CONJURAR MORTOS-VIVOS

UNIVERSAL 2 (NECROMANCIA)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** 6 mortos-vivos; **Duração:** sustentada.

Seis esqueletos de tamanho Médio feitos de energia negativa emergem do chão em espaços desocupados escolhidos por você dentro do alcance. Você pode usar uma ação de movimento para fazer os mortos-vivos andarem (eles têm deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazer com que ataquem criaturas adjacentes, causando 1d6+2 pontos de dano de trevas. Os esqueletos têm For 14, Des 14 e todos os outros atributos nulos; eles têm 1 PV, não têm valor de Defesa ou testes de resistência, falham automaticamente em qualquer teste oposto e são imunes a atordoamento, dano não letal, doença, encantamento, fadiga, frio, ilusão, paralisia, sono e veneno. Eles desaparecem quando são reduzidos a 0 PV ou no fim da cena. Os mortos-vivos não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para criaturas invocadas fora de combate ficam a critério do mestre.

+2 PM: aumenta o número de mortos-vivos conjurados em +1.

+3 PM: em vez de esqueletos, conjura carniçais. Requer 3º círculo.

+7 PM: em vez de esqueletos, conjura sombras. Requer 4º círculo.

Carniçal: como o esqueleto, mas tem For 16, Des 16, 12 PV e causa 1d8+3 pontos de dano de trevas mais 1d8 pontos de dano de veneno. Além disso, criaturas atingidas por um carniçal devem passar num teste de Fortitude (CD igual à da magia) ou ficam paralisadas por 1 rodada. Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune à paralisia dos carniçais por 24 horas.

Sombra: como o esqueleto, mas tem a habilidade incorpóreo, Des 18, 30 PV e causa 1d10 pontos de dano de trevas mais 1d10 pontos de dano de frio. Além disso, criaturas vivas atingidas por uma sombra devem passar num teste de Fortitude (CD igual à da magia) ou perdem 1d4 PM. Sombras perdem a habilidade incorpóreo quando expostas à luz do sol.

CONSAGRAR

DIVINA 1 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** esfera com 9m de raio; **Duração:** 1 dia.

Esta magia enche a área com energia positiva. Magias e efeitos de luz que curam pontos de vida ou canalizam energia positiva têm seus efeitos maximizados. Por exemplo, *Curar Ferimentos* cura automaticamente 18 pontos de vida. Esta magia não pode ser lançada em uma área contendo um símbolo dedicado a qualquer divindade, exceto a sua. *Consagrar* anula *Profanar*.

+1 PM: além do normal, mortos-vivos na área sofrem –2 em testes e Defesa.

+2 PM: aumenta as penalidades para mortos-vivos em –1.

+9 PM: muda a execução para 1 hora, a duração para permanente e adiciona componente material (incenso e óleos no valor de T$ 1.000). Requer 4º círculo.

CONTATO EXTRAPLANAR

ARCANA 3 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia.

Sua mente viaja até outro plano de existência, onde entra em contato com seres extraplanares como gênios, demônios ou elementais. Você firma um contrato com uma dessas entidades para que o auxilie durante o dia, em troca de se alimentar de seu mana. Quando a magia é lançada, você recebe 6d6 dados de auxílio. Enquanto a magia durar, sempre que for realizar um teste de perícia, você pode gastar qualquer quantidade desses d6 e adicionar o resultado rolado como bônus no teste. No entanto, esse auxílio tem um preço: sempre que rolar um "6" num desses d6, a entidade "suga" 1 PM de você. A magia termina quando você ficar sem dados para rolar, sem PM ou no fim do dia (o que acontecer primeiro).

+2 PM: aumenta o número de dados de auxílio em +1.

+8 PM: Muda os dados de auxílio para d12. Sempre que rolar um resultado 12 num desses d12, a entidade "suga" 2 PM de você. Requer 4º círculo.

CONTROLAR A GRAVIDADE

ARCANA 4 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** cubo de 12m de lado; **Duração:** sustentada.

Você controla os efeitos da gravidade dentro da área. Ao lançar a magia, escolha um dos efeitos abaixo. Enquanto a magia durar, você pode usar uma ação padrão para mudar o efeito.

Aumentar: a gravidade fica mais forte. No início de seus turnos, cada criatura na área deve fazer um teste de Força. Se passar, fica fatigada. Se falhar, fica fatigada e caída.

Inverter: inverte a gravidade da área, fazendo com que criaturas e objetos "caiam" para cima, atingindo o topo (12m) em uma rodada. Se um obstáculo (como um teto) impedir o movimento das criaturas, elas sofrem 1d6 pontos de dano para cada 1,5m de "queda". Elas podem então se levantar e caminhar no obstáculo, de cabeça para baixo. Se não houver obstáculo, as criaturas e objetos ficam flutuando no topo da área afetada, sem poder sair do lugar. Criaturas voadoras podem se movimentar normalmente. Alguém adjacente a algo que possa agarrar tem direito a um teste de Reflexos para evitar a "queda". A criatura deve permanecer presa pela duração da magia; caso contrário "cairá".

Reduzir: a gravidade fica mais leve. Criaturas ou objetos livres com até 100kg flutuam para cima e para baixo conforme sua vontade, com deslocamento de voo 6m. Criaturas na área recebem +20 de bônus em testes de Atletismo para escalar e saltar. Uma criatura levitando fica instável, sofrendo –2 de penalidade em testes de ataque.

CONTROLAR ÁGUA

DIVINA 3 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** esfera com 30m de raio; **Duração:** cena; **Resistência:** veja texto.

Você pode controlar os movimentos e comportamentos da água. Ao lançar a magia, escolha um dos efeitos abaixo.

Congelar: toda a água mundana na área é congelada. Criaturas nadando na área ficam presas; escapar exige gastar uma ação padrão e passar num teste de Atletismo ou Acrobacia.

Derreter: todo o gelo mundano na área vira água. A critério do mestre, isso pode criar terreno difícil.

Enchente: eleva o nível de toda água mundana na área em até 4,5m. A sua escolha, uma embarcação pode receber um bônus de +3m em seu deslocamento pela duração do efeito.

Evaporar: toda a água e gelo mundano na área evaporam instantaneamente e a magia termina. Elementais da água, plantas monstruosas e criaturas com imunidade a frio na área sofrem 10d8 pontos de dano de fogo; outras criatu-

ras vivas recebem metade desse dano (Fortitude reduz à metade).

Partir: diminui o nível de toda água mundana na área em até 4,5m. Em um corpo d'água raso, isso abre um caminho seco, que pode ser atravessado a pé. Em um corpo d'água profundo, cria um redemoinho que pode prender barcos (um teste de Pilotagem com CD igual à da magia permite ao piloto escapar). Elementais da água na área ficam lentos.

+2 PM: aumenta o dano em +2d8.

CONTROLAR FOGO

DIVINA 2 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** veja texto; **Duração:** cena.

Você pode criar, moldar, mover ou extinguir chamas e emanações de calor. Ao lançar a magia, escolha um dos efeitos.

Chamejar: o alvo é armas escolhidas. Elas causam +1d6 de dano de fogo. Também afeta armas naturais e ataques desarmados.

Esquentar: o alvo é 1 objeto que começa a esquentar. Ele sofre 1d6 pontos de dano de fogo por rodada e causa o mesmo dano a qualquer criatura que o esteja segurando ou vestindo. A critério do mestre, o objeto ou a criatura vestindo-o também podem pegar fogo. Uma criatura pode gastar uma ação completa para resfriar o objeto (jogando água ou areia, por exemplo) e cancelar o efeito da magia.

Extinguir: o alvo é 1 chama, que é completamente apagada. Isso cria uma nuvem de fumaça que ocupa uma esfera de 3m de raio centrada onde estava a chama. Dentro da fumaça, criaturas têm camuflagem.

Modelar: o alvo é 1 chama. A cada rodada, você pode gastar uma ação livre para movimentá-la 9m em qualquer direção. Se atravessar o espaço ocupado por uma criatura, causa 2d6 pontos de dano de fogo. Uma criatura só pode receber dano dessa maneira uma vez por rodada.

+1 PM: muda a duração para sustentada e a resistência para Reflexos reduz à metade. Em vez do normal, você deve escolher o seguinte efeito. *Labaredas:* a cada rodada, você pode gastar uma ação de movimento para projetar uma labareda, acertando um alvo em alcance curto a partir da chama. O alvo sofre 4d6 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade).

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura composta principalmente por fogo, lava ou magma (como um elemental do fogo) e a resistência para Fortitude parcial. Em vez do normal, se a criatura falhar no teste de resistência, é reduzida a 0 PV. Se passar, sofre 5d6 pontos de dano.

CONTROLAR MADEIRA

DIVINA 2 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 objeto de madeira Grande ou menor; **Duração:** cena.

Você molda, retorce, altera ou repele madeira. Ao lançar a magia, escolha.

Fortalecer: você deixa o alvo mais resistente. Armas têm seu dano aumentado em um passo. Escudos têm seu bônus de Defesa aumentado em +2. Além disso, estes e outros itens de madeira recebem +5 na RD e dobram seus PV.

Modelar: você muda a forma do alvo. Pode transformar um galho em espada, criar uma porta onde antes havia apenas uma parede, transformar um tronco em uma caixa... Mas não pode criar mecanismos complexos (como uma besta) ou itens consumíveis.

Repelir: você emana uma força que impede o alvo de se aproximar. Se for uma arma, ataques feitos com ela contra você falham automaticamente. Se for uma porta ou outro objeto que possa ser aberto, ele vai se abrir quando você se aproximar, mesmo que esteja trancado. Uma carroça ou outro objeto que vá atingi-lo, como um tronco caindo ou barril, vai desviar ou simplesmente parar adjacente a você, sem lhe causar dano. Os efeitos de regras em outros objetos de madeira ficam a cargo do mestre.

Retorcer: você torna o alvo imprestável. Uma porta retorcida emperra (exigindo um teste de Força contra CD 25 para ser aberta). Armas e itens retorcidos impõem uma penalidade de –5 em testes de perícia. Escudos retorcidos deixam de oferecer qualquer bônus (mas ainda impõem penalidades). Um barco retorcido afunda até o final da cena. Os efeitos de regras em outros objetos de madeira ficam a cargo do mestre.

+1 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para 1 dia. Você e seu equipamento se transformam em uma árvore de tamanho Grande. Nessa forma, você não pode falar ou fazer ações físicas, mas consegue perceber seus arredores normalmente. Se for atacado nessa forma, a magia é anulada. Um teste de Sobrevivência (CD 30) revela que você não é uma árvore verdadeira.

+3 PM: muda o alvo para área de quadrado com 9m de lado e a duração para cena. Em vez do normal, qualquer vegetação na área fica rígida e afiada. A área é considerada terreno difícil e criaturas que andem nela sofrem 1d6 pontos de dano para cada 1,5m que avancem.

+7 PM: muda o alvo para objeto de madeira Enorme ou menor. Requer 3º círculo.

+12 PM: muda o alvo para objeto de madeira Colossal ou menor. Requer 4º círculo.

CONTROLAR O CLIMA

DIVINA 4 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** 2km; **Área:** círculo com 2km de raio centrado em você; **Duração:** 4d12 horas.

Você muda o clima da área onde se encontra, podendo criar qualquer condição climática: chuva, neve, ventos, névoas... Veja o **Capítulo 6: O Mestre** para os efeitos em jogo do clima.

+1 PM (Apenas Druidas): muda o raio da área para 3km e duração para 1d4 dias.

CONTROLAR O TEMPO

ARCANA 5 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** veja texto; **Duração:** veja texto.

Aquele que controla o tempo controla o mundo. Escolha um dos efeitos a seguir.

Congelar o tempo: você entra em um estado atemporal que faz todas as criaturas e efeitos parecerem congelados. Você pode agir livremente por 3 rodadas de tempo aparente. Durante essas rodadas, efeitos contínuos não o afetam, mas criaturas e objetos em posse de criaturas ficam imunes a seus ataques e magias. Magias de área e com duração maior que este efeito vão agir normalmente quando a aceleração acabar. Este efeito costuma ser usado para fortalecer suas defesas e invocar criaturas.

Saltar no tempo: você e até 5 criaturas voluntárias são transportadas de 1 a 24 horas para o futuro, desaparecendo com um brilho. Vocês ressurgem no mesmo lugar, com a mesma velocidade e orientação; do seu ponto de vista, nenhum tempo se passou. Se

um objeto sólido agora ocupa o espaço de uma criatura, ela ressurge na área vazia mais próxima.

Voltar no tempo: você revive os últimos segundos. Todas as ações da rodada anterior são desfeitas (incluindo perda de PV e PM). Tudo retorna à posição em que estava no início do seu turno na última rodada e você é o único que sabe o que acontecerá. Todos os outros personagens envolvidos na cena devem repetir as mesmas ações, mas você pode avisar seus aliados sobre o que vai acontecer.

CONTROLAR PLANTAS

DIVINA 1 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** quadrado com 9m de lado; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos anula.

Esta magia só pode ser lançada em uma área com vegetação. As plantas se enroscam nas criaturas da área. Aquelas que falharem na resistência ficam enredadas. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD igual à da magia). Além disso, a área é considerada terreno difícil. No início de seus turnos, a vegetação tenta enredar novamente qualquer criatura na área, exigindo um novo teste de Reflexos.

Truque: muda a área para alvo de 1 planta e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, você pode fazer a planta se mover como se fosse animada. Ela não pode causar dano ou atrapalhar a concentração de um conjurador.

+1 PM: muda a duração para instantânea. Em vez do normal, as plantas na área diminuem, como se tivessem sido podadas. Terreno difícil muda para terreno normal e não oferece camuflagem. Esse efeito anula o uso normal de *Controlar Plantas*.

+1 PM: além do normal, criaturas que falhem na resistência também ficam presas.

+2 PM: muda o alcance para pessoal, a área para alvo (você) e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, você consegue se comunicar com plantas, que começam com atitude prestativa ao lidar com você. Além disso, você pode fazer testes de Diplomacia com plantas. Em geral, plantas têm uma percepção limitada de seus arredores e normalmente fornecem respostas simplórias.

CONTROLAR TERRA

DIVINA 3 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** 9 cubos com 1,5m de lado; **Duração:** instantânea; **Resistência:** veja texto.

Você manipula a densidade e a forma de toda terra, pedra, lama, argila ou areia na área. Ao lançar a magia, escolha.

Amolecer: se afetar o teto, uma coluna ou suporte, provoca um desabamento que causa 10d6 pontos de dano de impacto às criaturas na área (Reflexos reduz à metade). Se afetar um piso de terra ou pedra, cria terreno difícil de areia ou argila, respectivamente.

Modelar: pode usar pedra ou argila para criar um ou mais objetos simples de tamanho Enorme ou menor (sem mecanismos ou partes móveis). Por exemplo, pode transformar um tijolo em uma maça, criar uma passagem onde antes havia apenas uma parede ou levantar uma ou mais paredes que oferecem cobertura total (RD 8 e 50 PV para cada 3m).

Solidificar: transforma lama ou areia em terra ou pedra. Criaturas com os pés na superfície ficam presas. Elas podem se soltar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.

+1 PM: aumenta o número de cubos de 1,5m em +2.

+1 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para 1 dia. Você e seu equipamento fundem-se a uma superfície ou objeto adjacente feito de pedra, terra, argila ou areia que possa acomodá-lo. Você pode voltar ao espaço adjacente como uma ação livre, anulando a magia. Enquanto mesclado você não pode falar ou fazer ações físicas, mas consegue perceber seus arredores normalmente. Pequenos danos não o afetam, mas se o objeto (ou o trecho onde você está imerso) for destruído, a magia é anulada, você volta a um espaço livre adjacente e sofre 10d6 pontos de dano.

CONVOCAÇÃO INSTANTÂNEA

ARCANA 3 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 objeto de até 5kg; **Duração:** instantânea.

Você invoca um objeto de qualquer lugar para sua mão. O item deve ter sido previamente preparado com uma runa ou marca pessoal sua (ao custo de T$ 5). A magia não funciona se o objeto estiver com outra criatura, mas você saberá onde ele está e quem o está carregando (ou sua descrição física, caso não conheça a criatura).

+1 PM: além do normal, até 1 hora depois que lançou a magia, você pode gastar uma ação de movimento para enviar o objeto de volta para o local em que ele estava antes.

+1 PM: muda o alvo para um baú Médio, a duração para permanente e adiciona sacrifício de 1 PM. Em vez do normal, você esconde um baú no Etéreo, com até 250kg de equipamento. A magia faz com que qualquer objeto caiba no baú, independentemente do seu tamanho. Uma vez escondido, você pode convocar o baú para um espaço livre adjacente a qualquer momento, como uma ação padrão. *Componente material:* baú construído com matéria-prima da melhor qualidade (T$ 1.000). Você deve ter em mãos uma miniatura do baú, no valor de T$ 100, para invocar o baú verdadeiro.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: aumenta o peso limite do alvo em um fator de 10, até 500 kg. Um objeto muito grande ou pesado para aparecer em suas mãos é teletransportado para um espaço adjacente a sua escolha.

CRÂNIO VOADOR DE VLADISLAV

ARCANA 2 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Esta magia cria um crânio humano envolto em energia negativa, que causa 4d8+4 pontos de dano de trevas quando atinge o alvo e se desfaz emitindo um som horrendo, podendo deixar abalados todos os inimigos num raio de 3m. Passar no teste de resistência diminui o dano pela metade e evita a condição abalado. Alvos que já estiverem abalados e falharem no teste ficam apavorados por 1d4 rodadas.

+1 PM: aumenta o dano em +1d8+1.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

CRIAR ELEMENTOS

DIVINA 1 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** elemento escolhido; **Duração:** instantânea.

Você cria uma pequena porção de um elemento, a sua escolha. Os elementos criados são reais, não mágicos. Elementos físicos devem surgir em uma superfície. Em vez de um cubo, pode-se criar objetos simples (sem partes móveis) feitos de gelo, terra ou pedra.

Água: enche um recipiente de tamanho Minúsculo (como um odre) com água potável ou cria um cubo de gelo de tamanho Minúsculo.

Ar: cria um vento fraco em um quadrado de 1,5m. Isso purifica a área de qualquer gás ou fumaça, ou remove névoa por uma rodada.

Fogo: cria uma chama que ilumina como uma tocha. Você pode segurá-la na palma de sua mão sem se queimar, ou fazê-la surgir em um quadrado de 1,5m. Se uma criatura ou objeto estiver no quadrado, sofre 1d6 pontos de dano de fogo; se falhar num teste de Reflexos, pega fogo.

Terra: cria um cubo de tamanho Minúsculo feito de terra, argila ou pedra.

+1 PM: aumenta a quantidade do elemento em um passo (uma categoria de tamanho para água ou terra, +1 quadrado de 1,5m para ar e fogo).

+1 PM: muda o efeito para alvo 1 criatura ou objeto e a resistência para Reflexos reduz à metade. Se escolher água ou terra, você arremessa o cubo ou objeto criado no alvo, causando 2d4 pontos de dano de impacto. Para cada categoria de tamanho acima de Minúsculo, o dano aumenta em um passo. O cubo se desfaz em seguida.

+2 PM: se escolheu fogo, aumenta o dano inicial de cada chama em +1d6.

CRIAR ILUSÃO

ARCANA 1 (ILUSÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** ilusão que se estende a até 4 cubos de 1,5m; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade desacredita.

Esta magia cria uma ilusão visual ou sonora: uma criatura, uma parede, um grito de socorro, um uivo assustador... A magia cria apenas imagens ou sons simples, com volume equivalente ao tom de voz normal para cada cubo de 1,5m no efeito. Não é possível criar cheiros, texturas ou temperaturas, nem sons complexos, como uma música ou diálogo. Criaturas e objetos atravessam uma ilusão sem sofrer dano, mas a magia pode, por exemplo, esconder uma armadilha ou inimigo. A magia é anulada se você sair do alcance.

+1 PM: muda a duração para sustentada. A cada rodada você pode usar uma ação livre para mover a imagem ou alterar levemente o som, como aumentar o volume ou fazer com que pareça se afastar ou se aproximar, ainda dentro dos limites do efeito. Você pode, por exemplo, criar a ilusão de um fantasma que anda pela sala, controlando seus movimentos. Quando você para de sustentar a magia, a imagem ou som persistem por mais uma rodada antes de a magia se dissipar.

+1 PM: aumenta o efeito da ilusão em +1 cubo de 1,5m.

+1 PM: também pode criar ilusões de imagem e sons combinados.

+1 PM: também pode criar sons complexos com volume máximo equivalente ao que cinco pessoas podem produzir para cada cubo de 1,5m no efeito. Com uma ação livre, você pode alterar o volume do som ou fazê-lo se aproximar ou se afastar dentro do alcance.

+2 PM: muda o alcance para longo e o efeito para esfera de 30m de raio. Em vez do normal, você cria um som muito alto, equivalente a uma multidão. Criaturas na área lançam magias como se estivessem em uma condição ruim e a CD de testes de Percepção para ouvir aumenta em +10.

+2 PM: também pode criar odores e sensações térmicas, que são percebidos a uma distância igual ao dobro do tamanho máximo do efeito. Por exemplo, uma miragem de uma fogueira com 4 cubos de 1,5m poderia emanar calor e cheiro de queimado a até 12m.

+2 PM: também pode criar sensações táteis, como texturas; objetos ainda atravessam a ilusão, mas criaturas não conseguem atravessá-la sem passar em um teste de Vontade. A ilusão ainda é incapaz de causar ou sofrer dano. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda a duração para sustentada. Além do normal, você pode gastar uma ação livre para modificar livremente a ilusão, mas não pode acrescentar novos aprimoramentos. Requer 3º círculo.

CÚPULA DE REPULSÃO

DIVINA 4 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Uma cúpula de energia invisível o cerca, impedindo a aproximação de certas criaturas. Escolha um tipo de criatura com uma limitação específica, como animais mamíferos, monstros insetoides ou mortos-vivos corpóreos; ou uma raça, como elfos, goblins ou minotauros. Criaturas com o tipo e a limitação escolhidos (ou com a raça escolhida) não podem se aproximar a até 3m de você. Isso detém ataques corpo a corpo, mas não ataques à distância ou magias. Se você tentar se aproximar além do limite de 3m, rompe a cúpula e a magia é anulada.

+1 PM: você pode se aproximar sem romper a cúpula.

+4 PM: você não precisa escolher uma limitação do tipo de criaturas que não pode se aproximar.

+8 PM: muda a duração para sustentada. Além do normal, qualquer ataque, magia ou habilidade de uma criatura afetada é desviado pelo efeito e não o atinge. Requer 5º círculo.

CURAR FERIMENTOS

DIVINA 1 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você canaliza energia positiva que recupera 2d8+2 pontos de vida na criatura tocada. Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia causa dano de luz a eles (Vontade reduz à metade). *Curar Ferimentos* anula *Infligir Ferimentos*.

TRUQUE: em vez do normal, estabiliza uma criatura.

TRUQUE: muda o alvo para 1 morto-vivo. Em vez do normal, causa 1d8 pontos de dano de luz (Vontade reduz à metade).

+1 PM: aumenta a cura em +1d8+1.

+2 PM: também remove uma condição de fadiga do alvo.

+2 PM: muda o alcance para curto.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

DEFLAGRAÇÃO DE MANA

ARCANA 5 (EVOCAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão de 15m de raio; **Resistência:** Fortitude parcial.

Após concentrar seu mana, você explode em dano de essência, como uma estrela em plena terra. Todas as criaturas na área sofrem 150 pontos de dano de essência e todos os itens mágicos (exceto artefatos) deixam de funcionar permanentemente. Você não é afetado pela magia. Alvos que passem no teste de Fortitude sofrem apenas metade do

dano (75) e seus itens mágicos voltam a funcionar depois de um dia.

+1 PM: aumenta o dano em 10.

+5 PM: afeta apenas criaturas a sua escolha.

DESEJO

ARCANA 5 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** veja texto; **Alvo:** veja texto; **Duração:** veja texto; **Resistência:** veja texto.

Esta é a mais poderosa das magias arcanas, permitindo alterar a realidade a seu bel-prazer. Com um *Desejo* você pode:

- Duplicar qualquer magia arcana de 4º círculo ou menor.
- Criar um item mundano no valor de até T$ 25.000.
- Conceder a uma criatura um bônus de +1 em um atributo. Um mesmo atributo pode ser aumentado em até +5 com essa magia.
- Desfazer os efeitos nocivos de qualquer magia de 4º círculo ou menor.
- Curar todos os PV e todas as condições de até 10 criaturas.
- Transportar até 10 criaturas de qualquer local para qualquer outro local, em qualquer plano, independente das condições. Um alvo não voluntário pode tentar um teste de Vontade para evitar o efeito.
- Desfazer um acontecimento recente. A magia permite que um teste realizado na última rodada seja realizado novamente. Por exemplo, se um aliado morreu na última rodada devido ao ataque de um inimigo, você pode obrigar o inimigo a refazer esse ataque.

Desejo pode gerar efeitos ainda mais poderosos, mas tenha cuidado! Desejar a fortuna de um rei pode transportá-lo para a sala de tesouro real, onde você será preso ou morto; desejar ser imortal pode transformá-lo em morto-vivo, e assim por diante. Qualquer efeito que não encaixe na lista acima deve ser decidido pelo mestre. Caso a magia duplicada precise de um componente material para ser lançada, ainda é necessário providenciar o componente.

Custo Adicional: sacrifício de 1 PM.

DESESPERO ESMAGADOR

ARCANA 2 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** 6m; **Área:** cone; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Humanoides na área são acometidos de grande tristeza, adquirindo as condições fraco e frustrado. Se passarem na resistência, adquirem esta condição por uma rodada.

+2 PM: em vez do normal, as condições adquiridas são debilitado e esmorecido.

+3 PM: em vez do normal, afeta qualquer tipo de criatura.

+3 PM: além do normal, criaturas que falhem na resistência ficam aos prantos (em termos de jogo, adquirem a condição pasmo) por 1 rodada. Requer 3º círculo.

DESINTEGRAR

ARCANA 4 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Você dispara um raio fino e esverdeado que causa 10d12 pontos de dano de essência. Se o alvo passar no teste de resistência, em vez disso sofre 2d12 pontos de dano.

Independentemente do resultado do teste de Fortitude, se os PV do alvo forem reduzidos a 0 ou menos, ele será completamente desintegrado, restando apenas pó.

+4 PM: aumenta o dano total em +2d12 e o dano mínimo em +1d12.

DESPEDAÇAR

DIVINA 1 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura ou objeto mundano Pequeno; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial ou Reflexos anula.

Esta magia emite um som alto e agudo. Se o alvo é uma criatura, sofre 1d8+2 pontos de dano de impacto e fica atordoado por uma rodada (Fortitude reduz o dano à metade e evita o atordoamento). Construtos sofrem dano dobrado por essa magia. Se o alvo é um objeto, é destruído (Reflexos anula).

+2 PM: aumenta o dano em +1d8+2.

+2 PM: muda o alvo para objeto mundano Médio. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o alvo para objeto mundano Grande. Requer 3º círculo.

+9 PM: muda o alvo para objeto mundano Enorme. Requer 4º círculo.

+14 PM: muda o alvo para objeto mundano Colossal. Requer 5º círculo.

+5 PM: muda o alcance para pessoal e a área para explosão de 6m de raio. Todas as criaturas e objetos na área são afetados.

DESPERTAR CONSCIÊNCIA

DIVINA 3 (ENCANTAMENTO)

Execução: completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 animal ou planta; **Duração:** 1 dia.

Você desperta a consciência de um animal ou planta, que passa a ajudá-lo. O alvo se torna um aliado veterano de um tipo a sua escolha entre ajudante, combatente, fortão, guardião, médico ou perseguidor. Se usar esta magia em um aliado que já possua, seu nível de poder aumenta em um passo (iniciante para veterano para mestre). Se já for um aliado mestre, fornece um bônus adicional de outro tipo de aliado iniciante (entre as escolhas acima). O alvo ganha Inteligência 3d6, +1d4 de Carisma e pode falar os idiomas que você conhece.

Se não quiser ter o alvo como aliado, você pode pedir que ele proteja um local específico, atacando invasores (nesse caso, use as estatísticas apropriadas à criatura; plantas usam as estatísticas de entes).

+4 PM: muda o alvo para 1 escultura mundana inanimada. Além do normal, o alvo tem as mesmas características de um construto.

+4 PM: muda a duração para permanente e adiciona sacrifício de 1 PM.

DETECTAR AMEAÇAS

DIVINA 1 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera de 9m de raio; **Duração:** instantânea.

Você percebe a presença e localização de criaturas inamistosas ou hostis na área.

+0 PM: em vez de criaturas, você percebe a presença e localização de venenos.

+1 PM: muda a execução para ação completa. Você descobre também a raça ou espécie e o poder das criaturas (determinado pela aura). Criaturas de 1º a 6º nível geram uma aura tênue, criaturas de 7º a 12º nível geram uma aura moderada e criaturas de 13º ao 20º nível geram uma aura poderosa. Criaturas acima do 20º nível geram uma aura avassaladora.

+2 PM: em vez de criaturas, você percebe a presença e localização de armadilhas.

+5 PM: muda a área para esfera de 30m de raio. Requer 3º círculo.

Dificultar Detecção

Arcana 3 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** 1 dia.

Esta magia oculta a presença do alvo contra qualquer meio mágico de detecção, inclusive detectar magia. Um conjurador que lance uma magia de adivinhação para detectar a presença ou localização do alvo deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, a magia não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim. Se for lançada sobre uma criatura, *Dificultar Detecção* protege tanto a criatura quanto seu equipamento.

+4 PM: muda o alvo para área de cubo de 9m. Qualquer criatura ou objeto na área recebe o efeito da magia enquanto estiver dentro dela.

+4 PM: muda a duração para 1 semana.

Disfarce Ilusório

Arcana 1 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade desacredita.

Você muda a aparência do alvo, incluindo seu equipamento. Isso inclui altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz etc. O alvo recebe +10 em testes de Enganação para disfarce. O alvo não recebe novas habilidades (você pode ficar parecido com outra raça, mas não ganhará suas habilidades), nem modifica o equipamento (uma espada longa disfarçada como um bordão continua funcionando e causando dano como uma espada).

Truque: muda o alcance para toque, o alvo para 1 criatura e a duração para 1 semana. Em vez do normal, você faz uma pequena alteração na aparência do alvo, como deixar o nariz vermelho ou fazer brotar um singelo gerânio no alto da cabeça. A mudança é inofensiva, mas persistente — se a flor for arrancada, por exemplo, uma nova flor nascerá no local.

+1 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura. Uma criatura involuntária pode anular o efeito com um teste de Vontade.

+1 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 objeto. Você pode, por exemplo, transformar pedaços de ferro em moedas de ouro. Você recebe +10 em testes de Enganação para falsificação.

+2 PM: a ilusão também inclui odores e sensações. Isso muda o bônus em testes de Enganação para disfarce para +20.

+3 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Cada criatura pode ter uma aparência diferente. Criaturas involuntárias podem anular o efeito com um teste de Vontade. Requer 2º círculo.

Dispersar as Trevas

Divina 3 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera de 6m de raio; **Duração:** instantânea.

Esta magia cria um forte brilho (de uma cor que remete a sua divindade) que causa diversos efeitos. Todas as magias de 3º círculo ou menor ativas na área são anuladas se você passar num teste de Religião contra a CD de cada magia. Seus aliados na área recebem +4 em testes de resistência e resistência a trevas 10 até o fim da cena, protegidos por uma aura sutil da mesma cor. Inimigos na área ficam cegos por 1d4 rodadas. *Dispersar as Trevas* anula *Anular a Luz*.

+2 PM: aumenta o bônus nas resistências em +1.

+4 PM: muda a área para alvo 1 criatura e a duração para cena. O alvo fica imune a efeitos de necromancia e trevas.

+4 PM: muda o círculo máximo de magias dissipadas para 4º. Requer 4º círculo.

+9 PM: muda o círculo máximo de magias dissipadas para 5º. Requer 5º círculo.

Dissipar Magia

Universal 2 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo ou Área:** 1 criatura ou 1 objeto mágico ou esfera com 3m de raio; **Duração:** instantânea.

Você anula outras magias que estejam ativas, como se sua duração tivesse acabado. Note que efeitos de magias instantâneas não podem ser anulados (não se pode dissipar uma *Bola de Fogo* ou *Relâmpago* depois que já causaram dano...). Se lançar essa magia em uma criatura ou área, faça um teste de Misticismo; você anula as magias com CD igual ou menor que o resultado do teste. Se lançada contra um item mágico, ela o transforma em um item mundano por 1d6 rodadas.

+12 PM: muda a área para esfera com 9m de raio. Em vez do normal, cria um efeito de disjunção. Todas as magias na área são automaticamente dissipadas e todos os itens mágicos na área, exceto aqueles que você estiver carregando, viram itens mundanos (itens mágicos têm direito a um teste de resistência para evitar esse efeito). Requer 5º círculo.

Duplicata Ilusória

Arcana 4 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance**: médio; **Efeito**: cópia ilusória; **Duração**: cena.

Você cria uma cópia ilusória semirreal de... você mesmo! Ela é idêntica em aparência, som e cheiro, mas é intangível. A cada turno, você escolhe se vai ver e ouvir através da duplicata ou de seu corpo original. A cópia reproduz todas as suas ações, incluindo fala. Qualquer magia com alcance de toque ou maior que você lançar pode se originar da duplicata, em vez do seu corpo original. As magias afetam outros alvos normalmente, com a única diferença de se originarem da cópia, em vez de você. Se quiser que a duplicata faça algo diferente de você, deve gastar uma ação de movimento. Qualquer criatura que interagir com a cópia tem direito a um teste de Vontade para perceber que é uma ilusão. As magias que se originam dela, no entanto, são reais. A cópia desaparece se sair do alcance.

+3 PM: cria uma cópia adicional.

Enfeitiçar

Arcana 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Esta magia torna o alvo prestativo (veja Diplomacia no **Capítulo 2: Perícias**). Ele não fica sob seu controle, mas percebe suas palavras e ações da maneira mais favorável possível. Você recebe um bônus de +10 em testes de Diplomacia com a vítima. Um alvo hostil ou que esteja envolvido em um combate recebe +5 em seu teste de resistência. Se você ou seus aliados tomarem qualquer ação hostil contra o alvo, a magia é anulada e o alvo retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre).

+2 PM: em vez do normal, você sugere uma ação para o alvo e ele obedece. A sugestão deve ser feita de modo

que pareça aceitável, a critério do mestre. Pedir ao alvo que pule de um precipício, por exemplo, anula a magia. Já sugerir a um guarda que descanse um pouco, de modo que você e seus aliados passem por ele, é aceitável. Quando o alvo executa a ação, a magia termina. Você pode determinar uma condição específica para a sugestão: por exemplo, que um rico mercador doe suas moedas para o primeiro mendigo que encontrar.

+5 PM: muda o alvo para 1 espírito ou monstro. Requer 3º círculo.

+5 PM: afeta todos os alvos dentro do alcance.

Engenho de Mana

ARCANA 5 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** disco de energia com 1,5m de diâmetro; **Duração:** sustentada.

Esta poderosa magia manifesta um disco de energia que lembra uma roda de engenho e flutua no ponto em que foi conjurado. O disco é intangível, imune a dano e não pode ser movido. Enquanto estiver ativo, tenta absorver qualquer magia lançada em alcance médio dele, como uma ação automática de contramágica, usando seu teste de Misticismo. Caso vença o teste, o engenho não só anula a magia como absorve os PM usados para lançá-la, acumulando PM temporários. No seu turno, você pode gastar PM guardados no disco para lançar magias.

+1 PM: em vez de flutuar no ponto em que foi conjurado, o disco flutua atrás de você, mantendo-se sempre adjacente.

+4 PM: muda a duração para 1 dia.

Enxame de Pestes

DIVINA 2 (CONVOCAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** longo; **Efeito:** 1 enxame; **Duração:** sustentada. **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Você conjura um enxame de criaturas a sua escolha, como besouros, gafanhotos, mosquitos, ratos, morcegos ou serpentes. O enxame ocupa o espaço de um alvo escolhido por você, causando 2d12 pontos de dano de veneno no fim de seus turnos. Você pode mudar o alvo para outro dentro do alcance com uma ação livre, mas apenas uma vez por rodada.

+2 PM: aumenta o dano em +1d12.

+3 PM: muda a resistência para Reflexos reduz à metade e o enxame para criaturas maiores, como gatos, guaxinins, compsognatos ou mesmo kobolds! Eles passam a causar 3d12 pontos de dano (a sua escolha entre corte, impacto ou perfuração). O resto da magia segue normal.

+5 PM: aumenta o número de enxames em +1. Eles não podem se concentrar num único alvo, devendo escolher alvos diferentes. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda a resistência para Reflexos reduz à metade e o enxame para criaturas elementais, feitas de um tipo de energia a sua escolha entre ácido, eletricidade, fogo ou frio. Elas passam a causar 5d12 pontos do dano escolhido. O resto da magia segue normal. Requer 4º círculo.

Enxame Rubro de Ichabod

ARCANA 3 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** 1 enxame; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Reflexos parcial.

Você conjura um enxame de pequenas criaturas da Tormenta. Ele surge adjacente a você e ocupa o espaço de uma criatura Média.

Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame. Ele possui deslocamento 12m e pode passar pelo espaço de qualquer criatura. O enxame causa 4d12 pontos de dano de ácido a qualquer criatura que tocar em seu turno.

Uma criatura que comece seu turno em um espaço ocupado pelo enxame deve fazer um teste de Reflexos. Se falhar, fica agarrada (o enxame escala e cobre o corpo dela). Se você mover o enxame, a criatura se livra. A criatura pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo para escapar.

+2 PM: aumenta o dano em +1d12.

+2 PM: muda o tipo de dano para trevas.

+3 PM: o enxame passa a ocupar o espaço de uma criatura Grande.

+3 PM: o enxame ganha deslocamento de voo 18m.

+4 PM: o enxame inclui parasitas inchados que explodem e criam novos enxames. No início de cada um de seus turnos, role 1d6. Em um resultado 5 ou 6, um novo enxame surge adjacente a um já existente. Com uma ação de movimento você pode fazer todos os enxames se moverem.

Erupção Glacial

ARCANA 3 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** quadrado de 6m de lado; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Estacas de gelo irrompem do chão. Criaturas na área sofrem 4d6 de dano de corte, 4d6 de dano de frio e ficam caídas. Passar no teste de Reflexos evita o dano de corte e a queda. As lanças duram pela cena, o que torna a área afetada terreno difícil, e concedem cobertura para criaturas dentro da área ou atrás dela. As estacas são destruídas caso sofram qualquer quantidade de dano por fogo mágico.

+3 PM: aumenta o dano de frio em +2d6 e o dano de corte em +2d6.

+4 PM: muda a área para cilindro com 6m de raio e 6m de altura e a duração para sustentada. Em vez do efeito normal, a magia cria uma tempestade de granizo que causa 3d6 pontos de dano de impacto e 3d6 pontos de dano de frio em todas as criaturas na área. A tempestade fornece camuflagem a todas as criaturas dentro dela e deixa o piso escorregadio. Piso escorregadio conta como terreno difícil e obriga criaturas na área a fazer testes de Acrobacia para equilíbrio (veja o Capítulo 2). Requer 4º círculo.

Escudo da Fé

DIVINA 1 (ABJURAÇÃO)

Execução: reação; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 turno.

Um escudo místico se manifesta momentaneamente para bloquear um golpe. O alvo recebe +2 na Defesa.

+1 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para toque e a duração para cena.

+1 PM: também fornece ao alvo camuflagem contra ataques à distância.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

+2 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para toque e a duração para cena. A magia cria uma conexão mística entre você e o alvo. Além do efeito normal, o alvo sofre apenas metade do dano por ataques e efeitos; a outra metade do dano é transferida a você. Se a qualquer momento o alvo sair do alcance, a magia é anulada. Requer 2º círculo.

+3 PM: muda a duração para 1 dia. Requer 2º círculo.

ESCULPIR SONS

ARCANA 2 (ILUSÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Esta magia altera os sons emitidos pelo alvo. Ela não é capaz de criar sons, mas pode omiti-los (como fazer uma carroça ficar silenciosa) ou transformá-los (como fazer um conjurador ficar com voz de passarinho). Você não pode criar sons que não conhece (por exemplo, não pode fazer uma criatura falar num idioma que não conheça). Uma vez que você escolha a alteração, ela não pode ser mudada. Um conjurador que tenha a voz modificada drasticamente (por exemplo, se tiver voz de passarinho) não poderá lançar magias.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1. Todas as criaturas e objetos devem ser afetadas da mesma forma.

ESCURIDÃO

UNIVERSAL 1 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** cena.

O alvo emana sombras em uma área com 6m de raio. Criaturas dentro da área recebem camuflagem por escuridão. As sombras não podem ser iluminadas por nenhuma fonte de luz natural. O objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a escuridão, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado. *Escuridão* anula *Luz*.

+1 PM: aumenta a área da escuridão em +1,5m de raio.

+2 PM: muda o efeito para fornecer camuflagem total por escuridão.

+2 PM: muda a duração para 1 dia.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura e a resistência para Fortitude parcial. Você lança a magia nos olhos do alvo, que fica cego pela cena. Se passar na resistência, fica cego por uma rodada. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Em vez do normal, você é coberto por sombras, recebendo +10 em testes de Furtividade e camuflagem por escuridão. Requer 2º círculo.

EXPLOSÃO CALEIDOSCÓPICA

ARCANA 4 (ILUSÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** esfera de 6m de raio; **Duração:** instantânea. **Resistência:** Fortitude parcial.

Esta magia cria uma forte explosão de luzes estroboscópicas e sons cacofônicos que desorienta as criaturas atingidas. O efeito que cada criatura sofre depende do nível dela.

7º nível ou menor: se falhar no teste de resistência, fica inconsciente. Se passar, fica atordoada por 1d4 rodadas e enjoada pelo resto da cena.

Entre 8º e 14º nível: se falhar no teste de resistência, fica atordoada por 1d4 rodadas e enjoada pelo resto da cena. Se passar, fica atordoada por 1 rodada e enjoada por 1d4 rodadas.

Acima de 15º nível: se falhar no teste de resistência, fica atordoada por 1 rodada e enjoada por 1d4 rodadas. Se passar, fica desprevenida e enjoada por 1 rodada.

EXPLOSÃO DE CHAMAS

ARCANA 1 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** 6m; **Área:** cone; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um leque de chamas irrompe de suas mãos, causando 2d6 pontos de dano de fogo às criaturas na área.

Truque: muda o alcance para curto, a área para alvo de 1 objeto e a resistência para Reflexos anula. Você gera uma pequena explosão que não causa dano mas pode acender uma vela, tocha ou fogueira. Também pode fazer um objeto inflamável com RD 0 (como uma corda ou pergaminho) ficar em chamas. Uma criatura em posse de um objeto pode evitar esse efeito se passar no teste de resistência.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+2 PM: muda a resistência para Reflexos parcial. Se passar, a criatura reduz o dano à metade; se falhar, fica em chamas (veja Condições, no **Apêndice**).

FERVER SANGUE

ARCANA 3 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

O sangue do alvo aquece rapidamente até entrar em ebulição. Quando a magia é lançada, e no início de cada um de seus turnos, o alvo sofre 3d6 pontos de dano de fogo (Fortitude reduz à metade). Se o alvo passar em dois testes de Fortitude seguidos, dissipa a magia. Se o alvo for reduzido a 0 PV pelo dano desta magia, seu corpo explode, matando-o e causando 6d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas a até 3m (Reflexos reduz à metade). Essa magia não afeta criaturas sem sangue, como construtos ou espíritos.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+9 PM: muda alvo para criaturas escolhidas. Requer 5º círculo.

FÍSICO DIVINO

DIVINA 2 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O alvo se torna uma versão mais poderosa de si mesmo. O alvo recebe +4 em Força, Destreza ou Constituição, a sua escolha. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais.

+3 PM: em vez do normal, o alvo recebe +4 nos três atributos físicos. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

+7 PM: aumenta o bônus em +2. Requer 4º círculo.

FLECHA ÁCIDA

ARCANA 2 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Você dispara um projétil que causa 4d6 pontos de dano de ácido. Se falhar no teste de resistência, o alvo também fica coberto por um muco corrosivo durante duas rodadas, sofrendo mais 2d6 de dano de ácido no início de seus turnos. Se lançada contra um objeto livre, que não esteja em posse de uma criatura, a magia causa dano dobrado e ignora a RD do objeto.

+1 PM: além do normal, se o alvo coberto pelo muco ácido estiver usando armadura ou escudo, o item é corroído. Isso reduz o bônus na Defesa do item em 1 ponto permanentemente. O item pode ser consertado, restaurando seu bônus, mas é destruído totalmente se o bônus na Defesa chegar a 0.

+2 PM: aumenta a redução na Defesa em +1.

+2 PM: aumenta o dano inicial e o dano por rodada em +1d6.

FORMA ETÉREA

ARCANA 4 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance**: pessoal; **Alvo**: você; **Duração**: sustentada.

As criaturas e todo o equipamento que estão vestindo são transportadas para o Plano Etéreo, que existe paralelamente ao mundo físico, o plano material. Na prática, é como ser transformado em um fantasma (mas você ainda é considerado uma criatura viva). Uma criatura etérea é invisível (mas pode se tornar visível como uma ação livre), incorpórea e capaz de se mover em qualquer direção, inclusive para cima e para baixo. Ela enxerga o plano material, mas tudo parece cinza e insubstancial, reduzindo o alcance da visão e audição para 18m. Magias de abjuração afetam criaturas etéreas, mas outras magias, não. Da mesma forma, uma criatura etérea não pode atacar nem lançar magias contra criaturas no plano material. Duas criaturas etéreas podem se afetar normalmente. Uma criatura afetada por essa magia pode se materializar como uma ação de movimento. Uma criatura etérea que se materialize em um espaço ocupado é jogada para o espaço não ocupado mais próximo e sofre 1d6 pontos de dano para cada 1,5m de deslocamento.

+5 PM: muda o alcance para toque e o alvo para até 5 criaturas voluntárias que estejam de mãos dadas. Depois que a magia é lançada, as criaturas podem soltar as mãos. Requer 5º círculo.

Fúria do Panteão

DIVINA 5 (EVOCAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** longo; **Efeito:** nuvem de tempestade com 90m de lado; **Duração:** sustentada.

Você cria uma nuvem de tempestade, com trovões e relâmpagos. Enquanto você sustenta a magia, ela gera os seguintes efeitos, sempre no início do seu turno.

1ª rodada (quando você lança a magia): trovões ribombam. Criaturas na área sofrem 6d6 pontos de dano de impacto e ficam surdas por uma rodada.

2ª rodada: relâmpagos caem. Até seis criaturas a sua escolha na área sofrem 10d8 pontos de dano de eletricidade.

3º rodada em diante: chuva gélida e ventos causam 6d6 pontos de dano de frio por rodada. Além disso, reduzem a visibilidade (como a magia *Névoa*), transformam toda a área em terreno difícil e tornam ataques à distância impossíveis. Além disso, a área conta como condição terrível para conjuradores lançarem magias.

Globo da Verdade de Gwen

DIVINA 2 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** 1 globo; **Duração:** cena.

Cria um globo flutuante, translúcido e intangível, com 50cm de diâmetro. O globo mostra uma cena vista pelo conjurador até uma semana atrás, permitindo que outras pessoas vejam o que ele viu.

+3 PM: o globo mostra uma cena vista pelo conjurador até um mês atrás.

+6 PM: como acima, até um ano atrás.

+12 PM: muda o alcance para longo e o efeito para até 10 globos. Criaturas em alcance curto de um globo ficam fascinadas por ele por 1d4+1 rodadas (Vontade anula). Requer 5º círculo.

Globo de Invulnerabilidade

ARCANA 3 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você é envolto por uma esfera mágica brilhante com 3m de raio, que detém qualquer magia de 2º círculo ou menor. Nenhuma magia pode ser lançada contra um alvo dentro do globo e magias de área não o penetram. No entanto, magias ainda podem ser lançadas de dentro para fora.

Dissipar Magia só anula o globo se for usada diretamente sobre você, não o afetando se usada em área. Efeitos mágicos não são anulados quando entram na esfera, apenas suprimidos (voltam a funcionar fora do globo, caso sua duração não tenha acabado).

O globo é imóvel e não tem efeito sobre criaturas ou objetos. Após lançá-lo, você pode entrar ou sair livremente.

+4 PM: muda o efeito para afetar magias de até 3º círculo. Requer 4º círculo.

+9 PM: muda o efeito para afetar magias de até 4º círculo. Requer 5º círculo.

Guardião Divino

DIVINA 4 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance**: curto; **Efeito**: elemental de luz invocado; **Duração**: cena ou até ser descarregado.

A magia invoca um elemental Pequeno, com a forma de um orbe feito de luz divina. A criatura é incorpórea, imune a dano e ilumina como uma tocha. O elemental tem 100 pontos de luz.

Uma vez por rodada, durante o seu turno, o elemental pode se movimentar (deslocamento de voo 18m) e gastar quantos pontos de luz quiser para curar dano ou condições de quaisquer criaturas em alcance curto, à taxa de 1 PV por 1 ponto de luz ou uma condição (entre abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, ofuscado, pasmo, sangrando, surdo ou vulnerável) por 3 pontos de luz. A magia é encerrada quando o elemental fica sem pontos de luz.

Heroísmo

DIVINA 3 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Esta magia imbui uma criatura com coragem e valentia. O alvo fica imune a medo e recebe +4 em testes de ataque e rolagens de dano contra inimigos que tenham mais níveis que ele.

+2 PM: aumenta o bônus em +1.

Hipnotismo

ARCANO 1 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** criaturas escolhidas de até 4º nível; **Duração:** 1d4 rodadas; **Resistência:** Vontade anula.

Suas palavras e movimentos ritmados deixam as criaturas fascinadas (veja Condições, no Apêndice). Esta magia só afeta criaturas que possam perceber você. Se usar esta magia em combate, os alvos recebem +5 em seus testes de resistência.

Truque: muda o alvo para 1 criatura e a duração para 1 rodada. Em vez de fascinado, o alvo fica pasmo. Uma criatura só pode ser afetada por este truque uma vez por cena.

+1 PM: em vez do normal, se passarem na resistência os alvos não saberão que foram alvos de uma magia.

+2 PM: muda a duração para cena.

+2 PM: muda o alcance para médio.

+2 PM: muda os alvos para até 8º nível.

+5 PM: muda os alvos para até 12º nível.

+9 PM: muda os alvos para até 16º nível.

Ilusão Lacerante

ARCANA 3 (ILUSÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Você cria uma ilusão realista de algum perigo mortal. Quando a magia é lançada, e no início de cada um de seus turnos, o alvo deve fazer um teste de Vontade; se falhar, acredita que a ilusão é real e sofre 3d6 pontos de dano. O tipo de dano depende da ilusão — uma ilusão de que o alvo está em chamas causa dano de fogo, enquanto uma ilusão de que o teto desabou sobre ele causa dano de impacto. Somente o alvo pode ver a ilusão, e racionaliza o efeito sempre que falha no teste (por exemplo, acredita que o mesmo teto pode cair sobre ele várias vezes). Se o alvo passar em dois testes de Vontade seguidos, anula o efeito.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6. O aumento pode ser de um novo tipo de dano, desde que explicado pela ilusão.

+3 PM: aumenta o número de alvos em +1.

IMAGEM ESPELHADA

ARCANA 1 (ILUSÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Três cópias ilusórias suas aparecem. As duplicatas ficam ao seu redor e imitam suas ações, tornando difícil para um inimigo saber quem atacar. Você recebe +6 na Defesa. Cada vez que um ataque contra você erra, uma das imagens desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2. Um oponente deve ver as cópias para ser confundido. Se você estiver invisível, ou o atacante fechar os olhos, você não recebe o bônus (mas o atacante ainda sofre penalidades normais por não enxergar).

+2 PM: aumenta o número de cópias em +1 (e o bônus na Defesa em +2).

+5 PM: além do normal, toda vez que uma cópia é destruída, emite um clarão de luz. A criatura que destruiu a cópia faz um teste de Fortitude; se falhar, fica cega por uma rodada. Requer 3º círculo.

IMOBILIZAR

UNIVERSAL 3 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Você restringe os movimentos do alvo com sua pressão espiritual. Se o alvo falhar na resistência, fica paralisado; se passar, fica lento. A cada rodada, a criatura pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade e tentar anular o efeito.

+1 PM: muda o alvo para 1 espírito.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura. Requer 4º círculo.

INFLIGIR FERIMENTOS

DIVINA 1 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Você canaliza energia negativa contra um alvo, causando 2d8+2 pontos de dano de trevas (ou curando 2d8+2 PV, se for um morto-vivo). *Infligir Ferimentos* anula *Curar Ferimentos*.

+1 PM: como parte da execução da magia, você pode fazer um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e o efeito da magia.

+1 PM: além do normal, se falhar na resistência, o alvo fica fraco pela cena.

+2 PM: aumenta o dano em 1d8+1.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

INTERVENÇÃO DIVINA

DIVINA 5 (CONVOCAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** veja texto; **Alvo:** veja texto; **Duração:** veja texto; **Resistência:** veja texto.

Você pede a sua divindade para interceder diretamente. Você pode:

- Duplicar qualquer magia divina de 4º círculo ou menor.
- Duplicar qualquer magia arcana de 3º círculo ou menor.
- Criar um item mundano no valor de até T$ 25.000.
- Desfazer os efeitos nocivos de qualquer magia de 4º círculo ou menor.
- Produzir qualquer outro efeito de poder similar aos efeitos acima.

Normalmente, *Intervenção Divina* não tem custo em PM — mas você pode implorar por algo mais poderoso. Nesse caso, a magia requer o sacrifício de 2 PM e pode fazer coisas como:

- Mudar o destino de uma batalha quase perdida, ressuscitando todos os seus aliados caídos.
- Proteger uma cidade de um desastre, como uma erupção vulcânica, enchente ou terremoto.
- Qualquer outra coisa que o mestre autorize, conforme os desejos e objetivos da divindade do conjurador.

INVISIBILIDADE

ARCANA 2 (ILUSÃO)

Execução: livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 rodada.

O alvo fica invisível, incluindo seu equipamento. Ele recebe camuflagem total e +20 em testes de Furtividade. Como o normal, criaturas que não possam vê-lo ficam desprevenidas contra seus ataques.

A magia termina se o alvo faz um ataque ou lança uma magia ofensiva. Ações contra objetos livres não anulam a *Invisibilidade* (você pode tocar ou apanhar objetos que não estejam sendo seguros por outras criaturas). Causar dano indiretamente — por exemplo, acendendo o pavio de um barril de pólvora que vai detonar mais tarde — não é considerado um ataque.

Objetos soltos pelo alvo voltam a ser visíveis e objetos apanhados por ele ficam invisíveis. Uma luz transportada pelo alvo nunca fica invisível (mesmo que sua fonte seja). Qualquer parte de um item carregado que se estenda além de seu alcance corpo a corpo natural se torna visível.

+1 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para toque e o alvo para 1 criatura ou 1 objeto.

+3 PM: muda a duração para cena. Requer 3º círculo.

+3 PM: muda a duração para sustentada e o efeito para esfera de 3m de raio. Em vez do normal, todas as criaturas a até 3m do alvo (incluindo ele próprio) se tornam invisíveis, como no efeito normal da magia. O efeito se move juntamente com o alvo e se mantém a até 3m dele; qualquer coisa que se estenda além fica visível. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda a execução para ação padrão, o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. A magia não é anulada caso o alvo faça um ataque ou lance uma magia ofensiva. Requer 4º círculo.

INVULNERABILIDADE

UNIVERSAL 5 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia cria uma barreira mágica impenetrável que protege você contra efeitos nocivos mentais ou físicos, a sua escolha.

Proteção mental: você fica imune às condições abalado, alquebrado, apavorado, atordoado, confuso, esmorecido,

fascinado, frustrado e pasmo, além de efeitos de encantamento e ilusão.

Proteção física: você fica imune às condições atordoado, cego, debilitado, enjoado, envenenado, exausto, fatigado, fraco, lento, ofuscado e paralisado, além de acertos críticos, ataques furtivos e doenças.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura.

Lágrimas de Wynna

DIVINA 5 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade parcial.

Se falhar no teste de resistência, o alvo perde a habilidade de lançar magias arcanas até o fim da cena. Se passar, perde a habilidade por uma rodada.

+2 PM: muda a área para círculo de 6m de raio e o alvo para criaturas escolhidas.

+5 PM: muda a execução para 1 dia e adiciona custo adicional (sacrifício de 1 PM). O alvo da magia precisa ser mantido em alcance curto do conjurador durante toda a execução. Ao término, faz um teste de Vontade. Se falhar, perde a habilidade de lançar magias arcanas permanentemente. Se passar, resiste, mas ainda pode ser alvo da magia no dia seguinte. Nenhum poder mortal é capaz de reverter essa perda. Os clérigos de Wynna dizem que sua deusa chora cada vez que este ritual é realizado.

Lança Ígnea de Aleph

ARCANA 3 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Esta magia foi desenvolvida pelo mago imortal Aleph Olhos Vermelhos, um entusiasta dos estudos vulcânicos. Ela dispara um projétil de magma superaquecido contra o alvo, que sofre 4d6 pontos de dano de fogo e 4d6 pontos de dano de perfuração e fica em chamas. As chamas causam 2d6 pontos de dano por rodada, em vez do dano normal. Se passar no teste de resistência, o alvo sofre metade do dano e não fica em chamas.

Respingos de rocha incandescente se espalham com a explosão, atingindo todas as criaturas adjacentes ao alvo, que devem fazer um teste de Reflexos. Se falharem, ficam em chamas, como descrito acima.

+3 PM: aumenta o dano inicial em +2d6 e o dano do efeito em chamas em +1d6.

+4 PM: muda a duração para cena ou até ser descarregada. Em vez do efeito normal, a magia cria quatro dardos de lava que flutuam ao lado do conjurador. Uma vez por rodada, como uma ação livre, você pode disparar um dos dardos em uma criatura, causando o efeito normal da magia. Requer 4º Círculo.

Legião

ARCANA 5 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** até 10 criaturas na área; **Duração:** sustentada. **Resistência:** Vontade parcial.

Você domina a mente dos alvos. Os alvos obedecem cegamente a seus comandos, exceto ordens claramente suicidas. Um alvo tem direito a um teste no final de cada um de seus turnos para se livrar do efeito. Alvos que passarem no teste ficam pasmos por 1 rodada enquanto recuperam a consciência.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

Lendas e Histórias

UNIVERSAL 3 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura, objeto ou local; **Duração:** sustentada.

Você descobre informações sobre uma criatura, objeto ou local que esteja tocando. O que exatamente você descobre depende do mestre: talvez você não descubra tudo que há para saber, mas ganhe pistas para continuar a investigação. A cada rodada que mantiver a magia, você descobre:

- Todas as informações sobre o alvo, como se tivesse passado em todos os testes de Conhecimento para tal.
- Todas as habilidades do alvo. Se for uma criatura, você sabe suas estatísticas de jogo como raça, classe, nível, atributos, magias, resistências e fraquezas. Se for um item mágico, aprende seu efeito e funcionamento.
- Se o alvo está sob influência de alguma magia e todas as informações sobre as magias ativas, se houver alguma.

+4 PM: muda a execução para 1 dia, o alcance para ilimitado e adiciona componente material (cuba de ouro cheia d'água e ingredientes mágicos, no valor de T$ 1.000). Você ainda precisa ter alguma informação sobre o alvo, como um nome, descrição ou localização.

Leque Cromático

ARCANA 1 (ILUSÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** 4,5m; **Área:** cone; **Duração:** instantânea. **Resistência:** Vontade parcial.

Um cone de luzes brilhantes surge a partir das suas mãos, deixando as criaturas na área ofuscadas pela cena. Caso falhem na resistência, ficam atordoadas por 1 rodada. Esta magia afeta apenas criaturas de até 4º nível e não afeta criaturas cegas.

+2 PM: aumenta a duração do efeito em +1 rodada.

+2 PM: afeta alvos de até 8º nível. Requer 2º círculo.

+5 PM: afeta alvos de até 12º nível. Requer 3º círculo.

+9 PM: afeta alvos de até 16º nível. Requer 4º círculo.

+14 PM: afeta alvos de qualquer nível. Requer 5º círculo.

Libertação

UNIVERSAL 4 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O alvo fica imune a condições de paralisia e ignora qualquer efeito que impeça ou restrinja seu deslocamento. Por fim, pode usar habilidades que exigem liberdade de movimentos mesmo se estiver usando armadura ou escudo.

+2 PM: além do normal, o alvo pode caminhar sobre a água ou outros líquidos com seu deslocamento normal. Entretanto, isso não protege contra qualquer efeito que o líquido possa causar (o alvo pode andar sobre lava, mas ainda vai sofrer dano).

+2 PM: além do normal, o alvo pode escolher 20 em todos os testes de Atletismo.

+2 PM: além do normal, o alvo pode escolher 20 em todos os testes de Acrobacia e pode fazer todas as manobras desta perícia mesmo sem treinamento.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas.

+5 PM: pode dissipar *Aprisionamento*.

Ligação Sombria

DIVINA 4 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance**: longo; **Alvo**: 1 criatura; **Duração**: 1 dia; **Resistência**: Fortitude anula.

Esse ritual cria uma conexão entre seu corpo e o da criatura alvo, deixando uma marca idêntica na pele de am-

bos. Enquanto a magia durar, sempre que você sofrer qualquer dano ou condição, o alvo dessa magia deve fazer um teste de Fortitude; se falhar, sofre a mesma quantidade e tipo de dano que você ou adquire a mesma condição. A magia termina se o alvo chegar a 0 pontos de vida.

+5 PM: além do normal, o alvo também pode morrer por perda de PV ou se você morrer (um teste de Fortitude anula a morte).

LIGAÇÃO TELEPÁTICA

ARCANA 2 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 2 criaturas voluntárias; **Duração:** 1 dia.

Você cria um elo mental entre duas criaturas com Inteligência 3 ou maior (você pode ser uma delas). As criaturas podem se comunicar independente de idioma ou distância, mas não em mundos diferentes.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, você cria um elo mental que permite que você veja e ouça através dos sentidos da criatura, se gastar uma ação de movimento. Uma criatura involuntária pode fazer um teste de Vontade para anular a magia por uma hora. Requer 3º círculo.

LOCALIZAÇÃO

ARCANA 2 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** círculo com 90m de raio; **Duração:** cena.

Esta magia pode encontrar uma criatura ou objeto a sua escolha. Você pode pensar em termos gerais ("um elfo", "algo de metal") ou específicos ("Gwen, a elfa", "uma espada longa"). A magia indica a direção e distância da criatura ou objeto mais próximo desse tipo, caso esteja ao alcance. Você pode movimentar-se para continuar procurando. Procurar algo muito específico ("a espada longa encantada do Barão Rulyn") exige que você tenha em mente uma imagem precisa do objeto; caso a imagem não seja muito próxima da verdade, a magia falha, mas você gasta os PM mesmo assim. Esta magia pode ser bloqueada por uma fina camada de chumbo.

Truque: muda a área para alvo você. Em vez do normal, você sabe onde fica o norte e recebe +5 em testes de Sobrevivência para se orientar.

+5 PM: aumenta a área em um fator de 10 (90m para 900m, 900m para 9km e assim por diante).

LUZ

UNIVERSAL 1 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** cena.

O alvo emite luz (mas não produz calor) em uma área com 6m de raio. O objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a luz, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado. *Luz* anula *Escuridão*.

+1 PM: aumenta a área iluminada em +3m de raio.

+2 PM: muda a duração para 1 dia.

+2 PM: muda a duração para permanente e adiciona componente material (pó de rubi no valor de T$ 50). Requer 2º círculo.

+0 PM (Apenas Arcanos): muda o alvo para 1 criatura. Você lança a magia nos olhos do alvo, que fica ofuscado pela cena. Não afeta criaturas cegas.

+2 PM (Apenas Arcanos): muda o alcance para longo e o efeito para 4 esferas brilhantes. A magia cria esferas flutuantes de pura luz com 10cm de diâmetro, que você pode posicionar onde quiser dentro do alcance. Você pode enviar uma esfera à frente, outra para trás, outra para cima e manter uma perto de você, por exemplo. Uma vez por rodada, você pode mudar as esferas de posição com uma ação livre. Cada esfera ilumina como uma tocha, mas não produz calor. Se uma esfera ocupar o espaço de uma criatura, ela fica ofuscada e sua silhueta pode ser vista claramente (ela não recebe camuflagem por escuridão ou invisibilidade). Requer 2º círculo.

+2 PM (Apenas Divinos): a luz é cálida como a do sol. Criaturas que sofrem penalidades e dano pela luz solar sofrem seus efeitos como se estivessem expostos à luz solar real. Além disso, dentro da área seus aliados estabilizam automaticamente e ficam imunes à condição sangrando, e seus inimigos ficam ofuscados. Apenas conjuradores divinos podem usar este aprimoramento. Requer 2º círculo.

+5 PM (Apenas Divinos): muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Em vez do normal, o alvo é envolto por um halo de luz, recebendo +10 em testes de Diplomacia e resistência a trevas 10. Requer 2º círculo.

MANTO DE SOMBRAS

UNIVERSAL 3 (ILUSÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você fica coberto por um manto de energia translúcida e sombria. Nesta forma, torna-se incorpóreo: só pode ser afetado por armas mágicas, magias ou outras criaturas incorpóreas e pode atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los. Contudo, você se torna vulnerável à luz direta: se exposto a uma fonte de luz, sofre 1 ponto de dano por rodada.

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para "entrar" em uma sombra do seu tamanho ou maior e se teletransportar para outra sombra, também do seu tamanho ou maior, em alcance médio.

+4 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Requer 4º círculo.

MANTO DO CRUZADO

DIVINA 4 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance**: pessoal; **Alvo**: você; **Duração**: sustentada.

Você invoca a energia sagrada de sua divindade na forma de um manto de energia sólida que reveste seu corpo. Esta magia tem duas versões. Você escolhe qual versão pode lançar quando aprende esta magia. Ela não pode ser mudada.

Manto de Luz: um manto dourado e luminoso. No início de cada um de seus turnos, você e todos os seus aliados em alcance curto recuperam 2d8 PV. Você fica imune a dano de trevas e seus ataques corpo a corpo causam +2d8 pontos de dano de luz.

Manto de Trevas: um manto negro como a noite. No início de cada um de seus turnos, todos os inimigos em alcance curto sofrem 2d8 pontos de dano de trevas. Você cura metade de todo o dano causado pela magia.

MÃO PODEROSA DE TALUDE

ARCANA 4 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** mão gigante de energia; **Duração:** sustentada.

Esta magia cria uma mão flutuante de tamanho Grande que sempre se posiciona entre você e um oponente a sua escolha. A mão fornece cobertura (+5 na Defesa) contra esse oponente. Nada é capaz de enganar a mão

— coisas como escuridão, invisibilidade, metamorfose e disfarces mundanos não a impedem de protegê-lo. A mão tem Defesa 20 e PV e resistências iguais aos seus. Com uma ação de movimento, você pode comandar a mão para que o proteja de outro oponente ou para que realize uma das ações a seguir.

Agarrar: a mão usa uma manobra agarrar contra o oponente, com bônus de +20. A mão mantém o oponente agarrado, mas não causa dano.

Esmagar: a mão esmaga um oponente já agarrado, causando 2d6+12 pontos de dano.

Empurrar: a mão afasta o oponente, usando uma manobra empurrar com bônus de +20. A mão sempre acompanha o oponente para empurrá-lo até a distância máxima que conseguir, dentro do alcance da magia.

+3 PM: aumenta o bônus dos testes em +5 e o dano de impacto em +1d6+6.

MAPEAR

ARCANA 2 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** superfície ou objeto plano, como uma mesa ou pergaminho; **Duração:** cena.

Uma fagulha percorre a superfície afetada, queimando-a enquanto esboça um mapa da região onde o conjurador está. Se você conhece o lugar, o mapa será completo. Caso contrário, apresentará apenas um esboço geral, além de um ponto de referência (para possibilitar localização) e um lugar de interesse, ambos definidos pelo mestre. A região representada no mapa tem tamanho máximo de um quadrado de 10km de lado. Caso você esteja dentro de uma construção, o mapa mostrará o andar no qual você se encontra.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura e a duração para 1 hora. Em vez do normal, a criatura tocada descobre o caminho mais direto para entrar ou sair de um lugar. Assim, a magia pode ser usada para descobrir a rota até o relicário de uma catedral ou a saída mais próxima de uma masmorra (mas não para encontrar a localização de uma criatura ou objeto; a magia funciona apenas em relação a lugares). Caso a criatura demore mais de uma hora para percorrer o caminho, o conhecimento se perde.

MARCA DA OBEDIÊNCIA

UNIVERSAL 2 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Você toca uma criatura, gravando uma marca mística no corpo dela enquanto profere uma ordem, como "não ataque a mim ou meus aliados", "siga-me" ou "não saia desta sala". A cada rodada, o alvo deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, deve cumprir sua ordem, gastando todas as ações de seu turno para isso. Se passar, a magia é anulada. A ordem não pode ser genérica demais (como "ajude-me", por exemplo) e nem pode forçar uma criatura a atos suicidas.

+1 PM: muda a duração para 1 dia.

+3 PM: além do normal, caso o alvo tente desobedecer à ordem, a marca também causa 3d6 pontos de dano mental. Requer 3º círculo.

MARIONETE

ARCANA 4 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Fortitude anula.

Esta magia manipula o sistema nervoso do alvo. Ao sofrer a magia, e no início de cada um de seus turnos, a vítima faz um teste de Fortitude. Se passar, a magia é anulada. Se falhar, todas as suas ações físicas naquele turno estarão sob controle do conjurador. A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece a sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não lançar magias). Contudo, seu corpo realiza apenas os movimentos que o conjurador deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar habilidades de combate... Enfim, qualquer coisa de que seja fisicamente capaz.

O conjurador precisa de linha de efeito para controlar a vítima. Se perder o contato, não poderá controlar a vítima — mas ela estará paralisada até que o conjurador recupere o controle ou a magia termine.

MATA-DRAGÃO

ARCANA 5 (EVOCAÇÃO)

Execução: duas rodadas; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 30m; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Esta é uma das mais poderosas magias de destruição existentes. Após entoar longos cânticos, o conjurador dispara uma carga de energia que varre uma enorme área em sua frente, causando 20d12+20 pontos de dano de essência em todas as criaturas, construções e objetos livres atingidos. Apesar de seu poder destrutivo, esta magia é lenta, tornando seu uso difícil em combate. Além disso, pode causar tantos danos colaterais que poucos conjuradores se arriscam a utilizá-la.

+1 PM: aumenta o dano em 1d12+1.

MENTE DIVINA

DIVINA 2 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você traz inspiração divina à mente do alvo. Escolha entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma. O alvo recebe +4 no atributo escolhido. Esse aumento não oferece PV, PM ou perícias adicionais.

+3 PM: em vez do normal, o alvo recebe +4 nos três atributos mentais. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

+7 PM: aumenta o bônus em +2. Requer 4º círculo.

METAMORFOSE

ARCANA 2 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você muda sua aparência e forma — incluindo seu equipamento — para qualquer outra criatura, existente ou imaginada. Independentemente da forma escolhida, você recebe +20 em testes de Enganação para disfarce. Características não mencionadas não mudam.

Se mudar para uma forma humanoide, pode mudar o tipo de dano físico de suas armas (se usa uma maça e transformá-la em espada longa, ela pode causar dano de corte, por exemplo). Se quiser, pode assumir uma forma humanoide com uma categoria de tamanho acima ou abaixo da sua; nesse caso aplique os modificadores em Furtividade e testes de manobra.

Se mudar para outras formas, você pode escolher uma Forma Selvagem do druida (veja no **Capítulo 1**). Nesse caso você não pode atacar com suas armas, falar ou lançar magias até voltar ao normal, mas recebe um ou mais ataques naturais e os bônus da forma selvagem escolhida.

+1 PM: a forma escolhida recebe uma habilidade de sentidos entre faro, visão na penumbra e visão no escuro.

+3 PM: a forma escolhida recebe percepção às cegas. Requer 3º círculo.

+3 PM: muda o alcance para toque, o alvo para 1 criatura e adiciona resistência (Vontade anula).

+3 PM: muda o alcance para médio, o alvo para 1 criatura e a resistência para Vontade anula. Em vez do normal, transforma o alvo em uma criatura ou objeto inofensivo (ovelha, sapo, galinha, pudim de ameixa etc.). A criatura não pode atacar, falar e lançar magias; seu deslocamento vira 3m e sua Defesa vira 10. Suas outras características não mudam. No início de seus turnos, o alvo pode fazer um teste de Vontade; se passar, retorna a sua forma normal e a magia termina. Requer 3º círculo.

+5 PM: se mudar para formas não humanoides, pode escolher uma Forma Selvagem Aprimorada. Requer 3º círculo.

+9 PM: se mudar para formas não humanoides, pode escolher uma Forma Selvagem Superior. Requer 4º círculo.

+12 PM: além do normal, no início de seus turnos o alvo pode mudar de forma novamente, como uma ação livre, fazendo novas escolhas. Requer 5º círculo.

Miasma Mefítico

Divina 2 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** nuvem com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude (veja texto).

A área é coberta por emanações letais. Criaturas na área sofrem 5d6 pontos de dano de veneno e ficam enjoadas por 1 rodada. Se passarem na resistência, sofrem metade do dano e não ficam enjoadas.

Truque: muda o alcance para toque, a área para alvo (1 criatura com 0 PV ou menos), a duração para instantânea e a resistência para Fortitude anula. Em vez do normal, você canaliza o *Miasma* contra uma vítima. Se falhar na resistência, ela morre e você recebe +2 na CD de suas magias por 1 dia. Se passar, fica imune a este truque por um dia.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+3 PM: muda o tipo do dano para trevas.

Miragem

Arcana 3 (Ilusão)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cubo de até 90m de lado; **Duração:** 1 dia; **Resistência:** Vontade desacredita.

Você faz um terreno parecer outro, incluindo sons e cheiros. Uma planície pode parecer um pântano, uma floresta pode parecer uma montanha etc. Esta magia pode ser usada para criar armadilhas: areia movediça pode parecer terra firme ou um precipício pode parecer um lago. Você pode alterar, incluir e esconder estruturas dentro da área, mas não criaturas (embora elas possam se esconder nas estruturas ilusórias).

+4 PM: além do normal, pode alterar a aparência de criaturas escolhidas na área, como se usando *Disfarce Ilusório*.

+9 PM: muda a duração para permanente e adiciona componente material (pó de diamante no valor de T$ 1.000). Requer 5º círculo.

Missão Divina

Divina 3 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 semana ou até ser descarregada; **Resistência:** Vontade anula (veja texto)

Esta magia obriga o alvo a cumprir uma tarefa a sua escolha. Ela dura uma semana ou até o alvo cumprir a tarefa, o que vier primeiro. O alvo pode recusar a missão — mas, no fim de cada dia em que não se esforçar para cumprir a tarefa, deve fazer um teste de Vontade; se falhar, sofre uma penalidade cumulativa de –2 em todos os testes e rolagens.

A *Missão Divina* não pode forçar uma criatura a um ato suicida, nem designar uma missão impossível (como matar uma criatura que não existe).

+2 PM: muda o alcance para toque, a duração para permanente e adiciona penalidade de –1 PM. Em vez do normal, você inscreve uma marca (como uma tatuagem) na pele do alvo e escolhe um tipo de ação que ativará a marca. Normalmente, será cometer um crime (roubar, matar...) ou outra coisa contrária às Obrigações & Restrições de sua divindade. Sempre que a marca é ativada, o alvo recebe uma penalidade cumulativa de –2 em todos os testes. Muitas vezes, portar essa marca é um estigma por si só, já que esta magia normalmente é lançada em criminosos ou traidores. *Dissipar Magia* anula a marca e suas penalidades por um dia; elas só podem ser totalmente removidas pelo conjurador original ou pela magia *Purificação*.

+4 PM: aumenta a duração para 1 ano ou até ser descarregada.

Montaria Arcana

Arcana 2 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** criatura conjurada; **Duração:** 1 dia.

Esta magia convoca um cavalo de batalha que serve como um aliado montaria veterano. Sua aparência típica é de um animal negro com crina e cauda cinzentas e cascos feitos de fumaça, mas você pode mudá-la se quiser. Além dos benefícios normais, a *Montaria Arcana* pode atravessar terreno difícil sem redução em seu deslocamento.

+1 PM: além do normal, criaturas do tipo animal em alcance curto da montaria devem fazer um teste de Vontade. Se passarem, ficam abaladas pela cena; se falharem, ficam apavoradas por 1d4 rodadas, depois abaladas pela cena.

+3 PM: muda a duração para permanente e adiciona sacrifício de 1 PM.

+3 PM: aumenta o tamanho da montaria em uma categoria. Isso também aumenta o número de criaturas que ela pode carregar — duas para uma criatura Enorme, seis para Colossal. Uma única criatura controla a montaria; as outras apenas são deslocadas.

+3 PM: muda a criatura para um aliado montaria mestre. Requer 3º círculo.

Muralha de Ossos

Universal 4 (Necromancia)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** muro de ossos; **Duração:** cena.

Uma parede de ossos se eleva da terra. A parede tem 15m de comprimento, 3m de altura e 1,5m de profundidade. Ela pode ter qualquer forma — não precisa ser uma linha reta —, mas sua base precisa estar no chão e ela não pode aparecer de modo que ocupe o espaço de uma criatura.

É possível escalar a parede. Isso exige um teste de Atletismo e causa 4d8 pontos de dano de corte. Também é possível destruir o muro para atravessá-lo ou libertar uma criatura agarrada. Cada trecho de 3m do muro tem Defesa 8, 40 PV e resistência a corte, frio e perfuração 5.

+2 PM: aumenta o comprimento em +15m e altura em +3m (máximo de 60m de comprimento e 9m de altura).

+5 PM: o muro é feito de uma massa de esqueletos animados. Quando você lança a magia e no início de cada um de seus turnos, todos os inimigos adjacentes à muralha sofrem 4d8 pontos de dano e devem fazer um teste de Reflexos. Se falharem, são agarrados pela muralha. Uma criatura agarrada pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo para se soltar.

Muralha Elemental

Arcana 3 (evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Efeito:** muralha de energia; **Duração:** cena. **Resistência:** veja texto.

Esta magia cria uma muralha feita de um elemento a sua escolha. A muralha pode ter duas formas: uma barreira de até 30m de comprimento e 3m de altura (ou o contrário) ou uma cúpula de 3m de raio. A magia tem efeitos diferentes dependendo do tipo de elemento escolhido.

Fogo. Faz surgir uma violenta cortina de chamas. Um lado da muralha (a sua escolha) emite ondas de calor, que causam 2d6 pontos de dano em criaturas a até 6m. A muralha causa esse dano quando surge e no início de seus turnos. Atravessar a muralha causa 8d6 pontos de dano de fogo. Caso seja criada em uma área onde existem criaturas, elas sofrem dano como se estivessem atravessando a muralha, mas podem fazer um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade (a criatura escolhe para qual lado quer escapar, mas se escapar para o lado quente sofrerá mais 2d6 pontos de dano).

Gelo. Evoca uma parede grossa de gelo denso com 15cm de espessura. Na forma de cúpula, pode prender uma ou mais criaturas, mas elas têm direito a um teste de Reflexos para escapar antes que a cúpula se forme. Cada trecho de 3m da muralha tem Defesa 8, 40 PV e RD 5. Um trecho da muralha que atinja 0 PV será rompido. Qualquer efeito de fogo causa dano dobrado à muralha. Uma criatura que atravesse um trecho rompido da muralha sofre 4d6 pontos de dano de frio.

+2 PM: aumenta o comprimento em +15m e altura em +3m, até 60m de comprimento e 9m de altura.

+4 PM: muda a duração para sustentada e adiciona uma nova escolha, *Essência*. A muralha é invisível e indestrutível — imune a qualquer forma de dano e não afetada por nenhuma magia. Ela não pode ser atravessada nem mesmo por criaturas incorpóreas. No entanto, magias que teletransportam criaturas, como *Salto Dimensional*, podem atravessá-la. Magias e efeitos de dano, como *Bola de Fogo* e o sopro de um dragão, não vencem a muralha, mas magias lançadas diretamente sobre uma criatura ou área, como *Sono*, podem ser lançadas contra alvos que estejam no outro lado. Requer 4º círculo.

Névoa

Universal 1 (convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** nuvem com 6m de raio e 6m de altura; **Duração:** cena.

Uma névoa espessa eleva-se de um ponto a sua escolha, obscurecendo toda a visão — criaturas a até 1,5m têm camuflagem e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. Um vento forte dispersa a névoa em 4 rodadas e um vendaval a dispersa em 1 rodada. Esta magia não funciona sob a água.

+1 PM: a magia também funciona sob a água, criando uma nuvem de tinta.

+2 PM: você pode escolher criaturas no alcance ao lançar a magia; elas enxergam através do efeito. Requer 2º círculo.

+2 PM: além do normal, a nuvem tem um cheiro horrível. No início de seus turnos, qualquer criatura dentro dela, ou qualquer criatura com faro em alcance curto da nuvem, deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, fica enjoada por uma rodada.

+2 PM: além do normal, a nuvem tem um tom esverdeado e se torna cáustica. No início de seus turnos, criaturas dentro dela sofrem 2d4 pontos de dano de ácido.

+3 PM: aumenta o dano de ácido em +2d4.

+5 PM: além do normal, a nuvem fica espessa, quase sólida. Qualquer criatura dentro dela tem seu deslocamento reduzido para 3m (independentemente de seu deslocamento normal) e sofre –2 em testes de ataque e rolagens de dano.

Oração

Divina 2 (encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** todas as criaturas (veja texto); **Duração:** sustentada.

Todos os seus aliados no alcance recebem +2 em testes de perícia e rolagens de dano, e todos os seus inimigos no alcance sofrem –2 em testes de perícia e rolagens de dano. Esses bônus e penalidades são cumulativos com outras magias.

+2 PM: aumenta os bônus em +1.

+2 PM: aumenta as penalidades em –1.

+7 PM: muda o alcance para médio. Requer 3º círculo.

+12 PM: muda a duração para cena. Requer 4º círculo.

Orientação

Divina 1 (adivinhação)

Execução: movimento; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você oferece ajuda. Escolha um atributo — até o final da cena, sempre que o alvo fizer um teste de perícia baseada no atributo escolhido, pode rolar dois dados e ficar com o melhor resultado. Esse benefício não se aplica a testes de ataque ou resistência.

Truque: muda a execução para ação padrão e a duração para 1 rodada. O bônus vale para um único teste. Uma criatura só pode ser afetada por esse truque uma vez por cena.

+5 PM: em vez de um atributo, escolha entre atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) ou mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma). Requer 3º círculo.

+5 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas. Requer 3º círculo.

Palavra Primordial

Universal 5 (encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura com menos níveis que você; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade parcial.

Você pronuncia uma palavra do idioma primordial da Criação, que causa um dos efeitos abaixo, a sua escolha.

Atordoar: a criatura fica atordoada por 2d4 rodadas. Se passar no teste de resistência, fica desprevenida por 1d4 rodadas.

Cegar: a criatura fica cega. Se passar no teste de resistência, fica ofuscada por 1d4 rodadas.

Matar: a criatura morre. Além do teste de Vontade, a criatura tem direito a um teste de Fortitude. Se passar em qualquer um deles, sofre 10d8 pontos de dano e fica sangrando.

PELE DE PEDRA

UNIVERSAL 3 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Sua pele ganha aspecto e dureza de rocha. Você recebe resistência a dano 5.

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+4 PM: muda a duração para 1 dia.

+4 PM: sua pele ganha aspecto e dureza de aço. Você recebe resistência a dano 10. Requer 4º círculo.

+4 PM: muda o alcance para toque, o alvo para 1 criatura, a duração para 1d4 rodadas e adiciona Resistência: Fortitude anula. Em vez do efeito normal, a magia transforma o alvo e seu equipamento em uma estátua inerte e sem consciência. Se a estátua for quebrada, a criatura morrerá. Requer 4º círculo.

+9 PM: como acima, mas com duração permanente. Requer 5º círculo.

PERDIÇÃO

DIVINA 1 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** criaturas escolhidas; **Duração:** cena; **Resistência:** nenhuma.

Amaldiçoa os alvos, que recebem –1 em testes de ataque e rolagens de dano. *Perdição* anula *Bênção*.

+2 PM: aumenta as penalidades em –1, limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar.

POEIRA DA PODRIDÃO

DIVINA 3 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** nuvem com 6m de raio; **Duração:** cena; **Resistência:** Fortitude (veja texto).

Você manifesta uma nuvem de poeira carregada de energia negativa, que apodrece lentamente as criaturas na área. Ao lançar a magia, e no início de seus turnos, criaturas na área sofrem 2d8+8 pontos de dano de trevas (Fortitude reduz à metade). Alvos que falharem no teste ficam imunes a magias de cura por uma rodada.

+2 PM: aumenta o dano em 1d8+4.

POSSESSÃO

ARCANA 5 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia; **Resistência:** Vontade anula.

Você projeta sua consciência no corpo do alvo. Enquanto possui uma criatura, você assume o controle total do corpo dela. O seu próprio corpo fica inconsciente e a consciência do alvo fica inerte. Em termos de jogo, você continua usando a sua ficha, mas com os atributos físicos e deslocamento da criatura. Se o alvo passar no teste de resistência, sabe que você tentou possuí-lo e fica imune a esta magia por um dia. Caso o corpo da criatura morra enquanto você a possui, a criatura morre e você deve fazer um teste de Vontade contra a CD da sua própria magia. Se passar, sua consciência retorna para o seu corpo (contanto que esteja dentro do alcance). Do contrário, você também morre. Retornar para o seu corpo voluntariamente é uma ação livre.

+5 PM: você ganha acesso às habilidades de raça e classe da criatura.

+5 PM: enquanto a magia durar e você estiver dentro do alcance do seu corpo original, pode "saltar" de uma criatura possuída para outra. O novo alvo tem direito a um teste de Vontade. Se falhar, você assume o controle do corpo dele e o alvo anterior recobra a consciência.

+5 PM: muda a duração para permanente, mas destrói seu corpo original no processo. Uma criatura possuída pode fazer um teste de Vontade no começo do dia para retomar seu corpo. Se passar, recobra a consciência (e a sua própria consciência fica inerte). O teste se repete no início de cada dia. Se o corpo de uma criatura possuída morrer e houver outra criatura em alcance curto, você pode tentar possuí-la como uma reação. Enquanto houver novos corpos para possuir, você é imortal!

POTÊNCIA DIVINA

DIVINA 3 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você canaliza o poder de sua divindade. Você aumenta uma categoria de tamanho (seu equipamento muda de acordo). Além disso, você recebe Força +8 e resistência a dano 10. Você não pode lançar magias enquanto estiver sob efeito de *Potência Divina*.

+2 PM: aumenta o bônus de Força em +2.

+2 PM: aumenta a resistência a dano em +2.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. A magia falha se o alvo não seguir a mesma divindade que você.

PREMONIÇÃO

DIVINA 4 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance**: pessoal; **Alvo**: você; **Duração**: cena.

Vislumbres do futuro permitem que você reavalie suas ações. Uma vez por rodada, você pode usar uma reação para rolar novamente um teste recém realizado, mas deve aceitar o resultado da nova rolagem.

+3 PM: muda a execução para reação, o alcance para curto, o alvo para 1 criatura e a duração para instantânea. Esta magia só pode ser usada em uma criatura que tenha acabado de fazer um teste. Obriga a criatura a fazer uma nova rolagem de dados e aceitar o novo resultado, seja ele um sucesso ou falha. Criaturas involuntárias têm direito a um teste de Vontade para negar o efeito.

+5 PM: muda a duração para 1 dia.

PRIMOR ATLÉTICO

ARCANA 1 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você modifica os limites físicos do alvo, que recebe deslocamento +9m e +10 em testes de Atletismo.

+1 PM: além do normal, o alvo recebe um bônus adicional de +20 em testes de Atletismo para saltar (para um bônus total de +30).

+1 PM: além do normal, o alvo pode escalar paredes e tetos sem precisar fazer testes de Atletismo. Para isso, precisa estar com as mãos livres, mas pode usar uma única mão se ficar parado no lugar. O alvo não fica desprevenido enquanto escala.

+1 PM: muda a execução para ação de movimento, o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para instantânea. Você salta muito alto e pousa adjacente a uma criatura em alcance curto. Se fizer um ataque corpo a corpo contra esta criatura nesta rodada, recebe os benefícios e penalidades de uma investida e sua arma tem o dano aumentado em um dado do mesmo tipo.

+3 PM: além do normal, ao fazer testes de perícias baseadas em Força, Destreza ou Constituição, o alvo pode rolar dois dados e escolher o melhor. Não afeta testes de ataque ou resistência. Requer 2º círculo.

PROFANAR

DIVINA 1 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** esfera com 9m de raio; **Duração:** 1 dia.

Esta magia enche a área com energia negativa. Magias e efeitos que causam dano de trevas ou canalizam energia negativa têm o dano dobrado. Esta magia não pode ser lançada em uma área contendo um símbolo dedicado a qualquer divindade, exceto a sua. *Profanar* anula *Consagrar*.

+1 PM: além do normal, mortos-vivos na área recebem +2 na Defesa e +2 em todos os testes.

+2 PM: aumenta os bônus para mortos-vivos em +1.

+9 PM: muda a execução para 1 hora, a duração para permanente e adiciona componente material (incenso e óleos no valor de T$ 1.000). Requer 4º círculo.

PROJETAR CONSCIÊNCIA

UNIVERSAL 5 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** ilimitado (veja texto); **Alvo:** local ou criatura conhecidos; **Duração:** sustentada.

Esta magia faz com que sua consciência deixe seu corpo e se transporte instantaneamente para um local ou para perto de uma criatura alvo. Se escolher um local, ele precisa ser conhecido por você e ter um nome (A Estalagem do Macaco Caolho Empalhado, por exemplo) e não pode ser muito abrangente, como uma cidade ou reino. Se escolher uma criatura, você transporta sua consciência até onde a criatura estiver, contanto que estejam no mesmo plano.

Você adquire uma forma fantasmagórica invisível, mas pode se mostrar usando uma ação de movimento. Pode se mover em qualquer direção com deslocamento de voo 18m e, por ser incorpóreo, é capaz de atravessar objetos sólidos, mas fica limitado a se mover dentro dos limites do local, ou dentro de alcance curto da criatura alvo. Você pode ver e ouvir como se estivesse presente no local e pode falar mentalmente com qualquer criatura que possa ver, contanto que tenham um idioma em comum.

+5 PM: além do normal, sua projeção é capaz de lançar magias que não precisem de componentes materiais e tenham duração diferente de sustentada.

PROTEÇÃO CONTRA MAGIA

DIVINA 3 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você protege o alvo contra efeitos mágicos nocivos. O alvo recebe +5 em testes de resistência contra magias.

+4 PM: muda o bônus para +10. Requer 4º círculo.

+4 PM: em vez do normal, o alvo fica imune a uma escola de magia a sua escolha. Requer 4º Círculo.

+9 PM: em vez do normal, o alvo fica imune a duas escolas de magia a sua escolha. Requer 5º Círculo.

PROTEÇÃO DIVINA

DIVINA 1 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Esta magia cria uma barreira mística invisível que fornece ao alvo +2 em testes de resistência.

+2 PM: aumenta o bônus concedido em +1.

+2 PM: muda a execução para reação, o alcance para curto e a duração para 1 rodada.

+2 PM: muda o alvo para área de círculo com 3m de raio. Todos os aliados dentro do círculo recebem o bônus da magia. Requer 2º círculo.

+2 PM: também torna o alvo imune a efeitos de encantamento. Requer 2º círculo.

PURIFICAÇÃO

DIVINA 2 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Seu toque purifica a criatura tocada. Esta magia remove uma das seguintes condições: abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, envenenado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, paralisado, pasmo ou surdo.

+2 PM: também cura todo o dano causado por venenos.

+2 PM: em vez de uma, remove todas as condições listadas.

+3 PM: também permite que o alvo solte qualquer item amaldiçoado que esteja segurando (mas não remove a maldição do item em si).

+7 PM: também dissipa magias e efeitos prejudiciais de encantamento, necromancia e transmutação afetando o alvo. Requer 3º círculo.

QUEDA SUAVE

ARCANA 1 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: reação; **Alcance:** curto; **Alvos:** 1 criatura ou objeto com até 200kg; **Duração:** até chegar ao solo ou cena, o que vier primeiro.

O alvo cai lentamente. A velocidade da queda é reduzida para 18m por rodada — o suficiente para não causar dano.

Como lançar esta magia é uma reação, você pode lançá-la rápido o bastante para salvar a si ou um aliado de quedas inesperadas.

Lançada sobre um projétil — como uma flecha ou uma rocha largada do alto de um penhasco —, a magia faz com que ele cause metade do dano normal, devido à lentidão.

Queda Suave só funciona em criaturas e objetos em queda livre; a magia não vai frear um golpe de espada ou o mergulho rasante de um atacante voador.

Truque: muda o alvo para objeto com até 5kg. Em vez do normal, você pode gastar uma ação de movimento para levitar o alvo até 4,5m em qualquer direção.

+2 PM: muda o alvo para até 10 criaturas ou objetos.

RAIO DO ENFRAQUECIMENTO

ARCANA 1 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Fortitude parcial.

Você dispara um raio púrpura que drena as forças do alvo. Se falhar na resistência, o alvo fica fatigado. Se passar, fica vulnerável.

Truque: muda o alcance para toque e a resistência para Fortitude anula. Em vez do normal, ao tocar o alvo, sua mão emana um brilho púrpura. O alvo fica fatigado. Uma criatura só pode ser afetada por este truque uma vez por cena.

+2 PM: em vez do normal, se falhar na resistência o alvo fica exausto. Se passar, fica fatigado. Requer 2º círculo.

+5 PM: em vez do normal, se falhar na resistência o alvo fica inconsciente. Se passar, fica exausto. Requer 3º círculo.

RAIO POLAR

ARCANA 4 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance**: médio; **Alvo**: 1 criatura; **Duração**: instantânea. **Resistência**: Fortitude parcial.

Você dispara um raio azul esbranquiçado de gelo e ar congelante. O alvo sofre 10d8 pontos de dano e fica preso em um bloco de gelo (paralisado). Se passar no teste de resistência, o alvo sofre metade do dano e fica lento por uma rodada.

É possível quebrar o gelo para libertar uma criatura presa: o bloco tem 20 PV, resistência a dano 10 e é vulnerável a fogo. Uma criatura presa pode usar uma ação completa para fazer um teste de Força e tentar se libertar do gelo; cada vez que passar no teste causa 10 pontos de dano ao bloco, ignorando a RD.

+3 PM: aumenta o dano em +2d8.

+5 PM: muda o alvo para área de explosão de 6m de raio. Em vez de um raio, você dispara uma esfera de gelo que explode, causando o efeito da magia em todas as criaturas na área.

RAIO SOLAR

DIVINA 2 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** linha; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos (veja texto).

Você canaliza uma poderosa rajada de energia positiva que ilumina o campo de batalha. Criaturas na área sofrem 4d8 pontos de dano de luz (ou 4d12, se forem mortos-vivos) e ficam ofuscadas por uma rodada. Se passarem na resistência, sofrem metade do dano e não ficam ofuscadas.

Truque: muda a duração para cena e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, cria um facho de luz que ilumina a área da magia. Uma vez por rodada, você pode mudar a direção do facho como uma ação livre.

+2 PM: aumenta o dano ou cura em +1d8 (ou +1d12 em mortos-vivos).

+3 PM: em vez do normal, criaturas vivas a sua escolha na área curam 4d8 pontos de vida; o restante sofre o dano normalmente.

+3 PM: criaturas que falhem na resistência ficam cegas por 1d4 rodadas.

REANIMAÇÃO IMPURA

DIVINA 5 (NECROMANCIA)

Execução: completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você reanima uma criatura morta recentemente (dentro da mesma cena), trazendo sua alma de volta ao corpo de forma forçada. O tipo da criatura muda para morto-vivo, mas ela retém suas memórias e habilidades de quando estava viva, podendo inclusive lançar magias. A criatura pode pensar e falar livremente, mas obedece cegamente a seus comandos. Quando a cena termina, a criatura volta a ficar morta, mas muitos necromantes malignos usam meios para guardar e preservar o corpo de criaturas poderosas para serem reanimadas dessa forma quando necessário. Se for destruída, a criatura não pode ser reanimada novamente com esta magia.

REFÚGIO

ARCANA 2 (ABJURAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** domo com 6m de raio; **Duração:** 1 dia.

Esta magia cria um domo imóvel e quase opaco por fora, mas transparente pelo lado de dentro. Ele protege contra calor, frio e forças pequenas, mas não contra qualquer coisa capaz de causar dano. Assim, o domo protege contra neve e vento comuns, mas não contra uma flecha ou *Bola de Fogo*. Porém, como o domo é quase opaco, qualquer criatura dentro dele tem camuflagem total contra ataques vindos de fora. Criaturas podem entrar e sair do domo livremente. Descansar dentro do *Refúgio* concede recuperação normal de PV e PM.

+1 PM: além do normal, os limites do domo são envoltos por uma fumaça negra e espessa, que impede criaturas do lado de fora de enxergar ou ouvir o que está dentro. Criaturas do lado de dentro enxergam e ouvem normalmente o que está do lado de fora. A fumaça também bloqueia magias de adivinhação.

+3 PM: em vez do normal, cria uma cabana que comporta até 10 criaturas confortavelmente. Descansar nesse espaço concede recuperação de PV e PM igual ao dobro do nível. Para todos os efeitos é uma cabana normal, com paredes de madeira, telhado, uma porta, duas janelas e alguma mobília (camas, uma mesa com bancos e uma lareira). A porta e as janelas têm 15 PV, RD 5 e são protegidas por um efeito idêntico à magia *Tranca Arcana*. As paredes têm 200 PV e RD 5.

+3 PM: em vez do normal, cria um espaço extradimensional, similar a uma caverna vazia e escura, que comporta até 10 criaturas. A entrada para o espaço precisa estar desenhada em um objeto fixo como uma grande pedra ou árvore. Qualquer criatura que atravesse a entrada consegue entrar no espaço. Nenhum efeito a partir do mundo real afeta o espaço e vice-versa, mas aqueles que estiverem dentro podem observar o mundo real como se uma janela de 1m estivesse centrada na entrada. Qualquer coisa que esteja no espaço extradimensional surge no mundo real na área vazia mais próxima da entrada quando a duração da magia acaba. Requer 3º círculo.

+9 PM: em vez do normal, cria uma mansão extradimensional que comporta até 100 criaturas, com quartos luxuosos, comida e bebida e dez servos fantasmagóricos (como na magia *Servos Invisíveis*). Descansar na mansão concede recuperação de PV e PM igual ao triplo do nível. A mansão tem uma única entrada, uma porta feita de luz. Você pode deixá-la visível ou invisível como uma ação livre e apenas criaturas escolhidas por você podem passar. Requer 4º círculo.

RELÂMPAGO

ARCANA 2 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** linha; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Você dispara um poderoso raio que causa 6d6 pontos de dano de eletricidade em todas as criaturas e objetos livres na área.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6.

+3 PM: muda a área para alvo (criaturas escolhidas). Em vez do normal, você dispara vários relâmpagos, um para cada alvo escolhido, causando 6d6 pontos de dano de eletricidade. Requer 3º círculo.

RELÂMPAGO FLAMEJANTE DE REYNARD

ARCANA 4 (EVOCAÇÃO)

Execução: duas rodadas; **Alcance:** médio; **Efeito:** bolas de fogo e relâmpagos; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Esta é uma magia poderosa, mas lenta, desenvolvida pelo metódico e impassível arquimago Reynard. Na primeira rodada de execução, você invoca as energias elementais do fogo e uma de suas mãos fica em chamas. Na se-

gunda rodada, invoca as energias elementais dos relâmpagos, ficando com a outra mão eletrificada. Então, pela duração da magia, pode usar uma ação de movimento para disparar bolas de fogo (6d6 pontos de dano de fogo numa explosão de 3m de raio) ou relâmpagos (6d6 pontos de dano de eletricidade numa linha). Você também pode, como uma ação padrão, usar as duas mãos num ataque de energia mista (12d12 pontos de dano, metade de fogo e metade de eletricidade, numa explosão de 6m de raio). Você precisa estar com as duas mãos livres para invocar o efeito misto e isso consome toda a energia da magia, terminando-a imediatamente.

+4 PM: aumenta o dano das rajadas em +1d6 e o dano da rajada mista em +2d12.

Réquiem

ARCANA 5 (ILUSÃO)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Alvo:** criatura escolhidas; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Vontade parcial.

Esta magia cria uma ilusão particular para cada uma das criaturas que atingir. Enquanto a magia durar, no início de cada um de seus turnos, cada criatura afetada deve fazer um teste de Vontade; se falhar, acha que não tomou as ações que realmente fez no turno anterior e é obrigada a repetir as mesmas ações neste turno, com uma penalidade cumulativa de –5 em todos os testes para cada vez que se repetir (a penalidade não se aplica ao teste de Vontade contra esta magia). Por exemplo, se a criatura se aproximou de um alvo e o atacou, precisa se aproximar desse mesmo alvo e atacar novamente. A ação repetida consome PM e recursos normalmente e, caso exija um teste de resistência, qualquer alvo faz esse teste com um bônus igual ao da penalidade desta magia.

Resistência a Energia

UNIVERSAL 1 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Ao lançar a magia, escolha entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas. O alvo recebe resistência 10 contra a energia escolhida. Por exemplo, uma criatura com *Resistência a Fogo* que receba 16 pontos de dano de uma *Bola de Fogo* perde apenas 6 PV.

+2 PM: aumenta a resistência em +5.

+2 PM: muda a duração para 1 dia. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas. Requer 3º círculo.

+5 PM: muda o efeito para resistência a dano de todos os tipos de energia. Requer 3º círculo.

+9 PM: muda o efeito para imunidade a um tipo de dano de energia. Requer 4º círculo.

Rogar Maldição

DIVINA 2 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Fortitude anula.

Você entoa cânticos maléficos que amaldiçoam uma vítima, criando efeitos variados. Ao lançar a magia, escolha entre os seguintes.

Debilidade: o alvo fica esmorecido e não pode se comunicar ou lançar magias. Ainda reconhece seus aliados e pode segui-los e ajudá-los, mas sempre de maneira simplória.

Doença: muda a duração para instantânea. O alvo contrai uma doença a sua escolha, que o afeta imediatamente (sem período de incubação).

Fraqueza: o alvo fica debilitado e lento.

Isolamento: o alvo perde o uso de um de seus cinco sentidos a sua escolha. Se perder a visão, fica cego. Se perder a audição, fica surdo. Se perder o olfato ou paladar, não pode usar a habilidade faro. Se perder o tato, fica caído e não pode se levantar.

Você também pode inventar sua própria maldição, usando estes exemplos como sugestões, mas o mestre tem a palavra final sobre o efeito.

+3 PM: aumenta o número de efeitos que você pode escolher em +1. Requer 3º círculo.

+7 PM: muda a duração para permanente e resistência para Fortitude parcial. Se passar, a criatura ainda sofre os efeitos da maldição, mas por 1 rodada. Requer 4º círculo.

Roubar a Alma

UNIVERSAL 5 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Resistência:** Vontade parcial.

Você rouba a alma da vítima, armazenando-a em um objeto. Se o alvo passar no teste de resistência, sente o impacto de sua alma ser puxada para fora do corpo e fica pasmo por 1 rodada. Se falhar, seu corpo fica caído, inconsciente e inerte, enquanto sua alma é transportada para dentro do objeto. O corpo não envelhece nem se decompõe, permanecendo em estase. Ele pode ser atacado e destruído normalmente. O objeto escolhido deve custar T$ 1.000 por nível da criatura. Um objeto que não seja valioso o bastante se quebrará quando a magia for lançada (embora personagens não conheçam o conceito de "nível" dentro do mundo de jogo, podem ter noção do poder geral de uma criatura específica, estimando assim o valor do objeto). Se o objeto for destruído, a magia se esvai. Se o corpo ainda estiver disponível, a alma retorna para ele. Caso contrário, escapa para os Reinos dos Deuses.

Custo adicional: sacrifício de 1 PM.

+5 PM: o objeto que abriga a alma detém os mesmos PM totais que o alvo. Se estiver empunhando o objeto, você pode usar esses PM para lançar magias no lugar dos seus. O objeto recupera PM por dia como se o personagem estivesse em descanso normal.

+10 PM: como uma reação ao lançar esta magia, você possui o corpo sem alma do alvo, como na magia *Possessão* (mesmo que não conheça a magia).

Runa de Proteção

UNIVERSAL 2 (ABJURAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto ou passagem de até 6m de largura; **Duração:** permanente até ser descarregada. **Resistência:** nenhum ou Reflexos reduz à metade (veja o texto).

Esta magia protege um objeto que possa ser aberto ou uma passagem de até 6m de largura. Quando uma criatura abre o objeto ou passa pela passagem, a runa explode, causando 6d6 pontos de dano em todos os alvos a até 3m. A criatura que ativa a runa não tem direito a teste de resistência; outras criaturas na área têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade. Quando lança a magia, você escolhe o tipo de dano, entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas.

Você pode determinar que a runa se ative apenas em condições específicas — por exemplo, apenas por goblins ou apenas por mortos-vivos. Você também pode criar uma palavra mágica que impeça a runa de se ativar.

Um personagem pode encontrar a runa com um teste de Investigação e desarmá-la com um teste de Ladinagem (ambos CD 28).

Componente material: pó de diamante no valor de T$ 200, com o qual o conjurador desenha a runa, que brilha por alguns instantes e depois se torna praticamente invisível.

+1 PM: aumenta o dano em +2d6.

+1 PM: muda o alvo para 1 objeto que possa ser lido, como um livro, pergaminho ou mapa. A runa explode quando o objeto é lido. O objeto também sofre o dano (possivelmente sendo destruído).

+1 PM: este aprimoramento exige que você lance uma magia de até 2º círculo como parte da execução da *Runa de Proteção*. Quando a runa é ativada, em vez do efeito normal, lança esta magia sobre a criatura que o ativou (se for uma magia de área, a área é centrada na criatura).

+3 PM: como o aprimoramento acima, mas além de lançar a magia, a runa *também* causa o dano do efeito normal.

SALTO DIMENSIONAL

ARCANA 2 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Esta magia transporta você para outro lugar dentro do alcance. Você não precisa de linha de efeito e pode simplesmente imaginar seu destino. Por exemplo, pode se transportar 3m adiante para ultrapassar uma porta fechada. Uma vez transportadas, criaturas não podem agir até a rodada seguinte. Esta magia não permite que você apareça dentro de um corpo sólido; se o ponto de chegada não tem espaço livre, você ressurge na área vazia mais próxima.

+1 PM: muda o alcance para médio.

+1 PM: muda o alvo para você e uma criatura voluntária. Você pode escolher este aprimoramento mais vezes para aumentar o número de alvos adicionais em +1, mas deve estar tocando todos os alvos.

+2 PM: muda a execução para reação. Em vez do normal, você salta para um espaço adjacente (1,5m), recebendo +5 na Defesa e em testes de Reflexos contra um ataque ou efeito que esteja prestes a atingi-lo.

+3 PM: muda o alcance para longo.

SANTUÁRIO

DIVINA 1 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Qualquer criatura que tente fazer uma ação hostil contra o alvo deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não consegue atacar e não pode tentar novamente até o fim da cena. *Santuário* não protege o alvo de efeitos de área. Além disso, o próprio alvo também não pode fazer ações hostis, ou a magia é dissipada — mas pode usar outras habilidades e magias de cura e suporte (como *Curar Ferimentos*, *Bênção* e assim por diante).

+1 PM: além do normal, escolha um tipo de criatura entre animal, construto ou morto-vivo. Você não pode ser percebido por criaturas do tipo escolhido, não importando o sentido usado.

+9 PM: também protege o alvo contra efeitos de área. Uma criatura que tente atacar uma área que inclua o alvo deve fazer o teste de Vontade; se falhar, não pode atacar aquela área a menos que o alvo tenha saído dela.

SEGUNDA CHANCE

DIVINA 5 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Um brilho alaranjado, na forma de asas de fênix, emana do alvo. Ele recupera 200 pontos de vida e se cura de qualquer das seguintes condições: abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, envenenado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, paralisado, pasmo ou surdo.

+1 PM: aumenta a cura em +20 PV.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas.

+5 PM: muda o alvo para uma criatura que tenha morrido há até uma rodada. Esta magia pode curá-la.

SELO DE MANA

UNIVERSAL 3 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance**: toque; **Alvo**: 1 criatura; **Duração**: cena; **Resistência**: Vontade parcial.

Seu toque manifesta um selo mágico na pele do alvo, que atrapalha o fluxo de mana. Pela duração da magia, sempre que o alvo realizar qualquer ação que gaste PM, deve fazer um teste de Vontade; se passar, faz a ação normalmente. Se falhar, o efeito da ação é anulado (mas os PM são gastos mesmo assim).

+4 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas dentro do alcance. Requer 4º círculo.

SEMIPLANO

ARCANA 5 (CONVOCAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** semiplano com 30m de lado; **Duração:** 1 dia.

Você cria um semiplano — uma dimensão particular. Você pode entrar no semiplano gastando uma ação padrão e 1 PM, desaparecendo do plano material como se tivesse se teletransportado. Você pode levar criaturas voluntárias que esteja tocando, ao custo de 1 PM por criatura extra. Você também pode levar objetos que esteja tocando, ao custo de 1 PM por 200kg. Uma vez no semiplano, você pode voltar ao plano material, no mesmo local onde estava, gastando uma ação completa (mas sem custo em PM), ou pode lançar *Viagem Planar* para voltar para outro local.

Você escolhe a forma e aparência do semiplano — uma caverna, um asteroide que singra o éter, um palacete de cristal etc. Ele contém ar, luz e calor, mas além disso é vazio. Entretanto, você pode levar itens (mobília, ferramentas etc.) a cada viagem.

+2 PM: adiciona alvo (1 criatura). Você cria uma semiplano labiríntico e expulsa o alvo para ele. A cada rodada, a vítima tem direito a um teste de Inteligência (CD 30), com bônus cumulativo de +1 para cada teste já realizado, para escapar do labirinto. Quando o alvo escapa, a magia termina e o alvo reaparece no plano material no mesmo local onde estava quando a magia foi lançada. Magias como *Salto Dimensional* e *Teletransporte* não ajudam a escapar do labirinto, mas *Viagem Planar*, sim.

+5 PM: muda a duração para permanente e adiciona componente material (diorama do semiplano feito de materiais preciosos no valor de T$ 5.000). Você pode lançar a magia diversas vezes para aumentar as dimensões do semiplano em +30m de lado a cada vez.

SERVO DIVINO

DIVINA 3 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** criatura conjurada; **Duração:** cena ou até ser descarregada.

Você pede a sua divindade que envie um espírito para ajudá-lo. Esse espírito realiza uma tarefa a sua escolha que possa ser realizada dentro de até uma hora — desde algo simples como "use suas asas para nos levar até o topo da montanha" até algo complexo como "escolte esses camponeses até o castelo". A magia é descarregada quando a criatura cumpre a tarefa, retornando a seu plano natal. O tipo de criatura é escolhido pelo mestre, de acordo com as necessidades da tarefa.

Componente material: um pagamento de T$ 100 ao espírito. A forma de pagamento varia — doações a um templo, um item mágico ou mesmo dinheiro.

+4 PM: muda a duração para 1 dia ou até ser descarregada. O espírito realiza uma tarefa a sua escolha que exija até um dia. O custo do pagamento aumenta para T$ 500. O resto segue normal.

+9 PM: muda a duração para 1 semana ou até ser descarregada. O espírito realiza uma tarefa que exija até uma semana. O custo do pagamento aumenta para T$ 1.000. O resto segue normal.

Servo Morto-Vivo

UNIVERSAL 3 (NECROMANCIA)

Execução: completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 cadáver; **Duração:** instantânea.

Esta magia transforma o cadáver de um humanoide, animal ou monstro em um esqueleto ou zumbi (conforme o estado de conservação do corpo). O morto-vivo então obedece a todos os seus comandos, mesmo suicidas. Se quiser que o morto-vivo o acompanhe, ele funciona como um aliado iniciante, de um tipo a sua escolha entre ajudante, atirador, combatente, fortão, guardião ou montaria.

Se não quiser usar o morto-vivo como aliado, pode ordenar que ele proteja um local específico, atacando invasores (nesse caso, use as estatísticas do Capítulo 7). O número máximo de mortos-vivos que você pode ter sob seu comando ao mesmo tempo é igual ao seu nível, mas você só pode receber os benefícios de um deles como aliado por vez. Eles duram até serem destruídos (um morto-vivo destruído não pode ser reanimado).

Componente material: um ônix negro (T$ 100), inserido na boca ou olho do cadáver.

+3 PM: muda o componente material para pó de ônix negro (T$ 500). Em vez de um zumbi ou esqueleto, cria um carniçal. Ele pode funcionar como um aliado veterano, escolhido entre ajudante, atirador, combatente, fortão ou guardião. O resto segue normal.

+3 PM: muda o componente material para pó de ônix negro (T$ 500). Em vez de um zumbi ou esqueleto, cria uma sombra. Ela pode funcionar como um aliado veterano, escolhido entre assassino, combatente ou perseguidor. O restante da magia segue normal.

+7 PM: muda o componente material para ferramentas de embalsamar (T$ 1.000). Em vez de um zumbi ou esqueleto, cria uma múmia. Ela pode funcionar como um aliado mestre, escolhido entre ajudante, destruidor, guardião ou médico. O restante da magia segue normal. Requer 4º círculo.

Servos Invisíveis

ARCANA 2 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance: longo**; **Efeito:** até 5 criaturas conjuradas; **Duração:** 1 dia.

Você cria até cinco servos invisíveis e silenciosos, capazes de realizar tarefas simples como apanhar lenha, colher frutos, varrer o chão ou alimentar um cavalo. Em geral, os servos são capazes de manter arrumada e organizada uma mansão ou pequena torre. Eles também podem ajudá-lo em tarefas mais complexas, como fazer uma pesquisa ou preparar uma poção. Cada servo pode oferecer +1 num teste de perícia a sua escolha, como se estivesse prestando ajuda (veja o Capítulo 5). Esse bônus não se aplica a testes de ataque ou resistência. Os servos não são criaturas reais; não podem lutar, nem resistir a qualquer dano ou efeito que exija um teste de resistência — falharão automaticamente no teste e serão destruídos.

+1 PM: aumenta o número de servos em +1.

+3 PM: em vez do normal, a magia conjura apenas um servo, capaz de realizar tarefas mais complexas. Ele pode falar qualquer idioma que você saiba e pode fazer testes de qualquer perícia com bônus de +10 (exceto Fortitude, Iniciativa, Luta, Pontaria, Reflexos e Vontade). Assim, pode realizar missões de espionagem (Furtividade), roubar um item (Ladinagem), atuar como escriba (Ofício) ou encontrar um livro específico para suas pesquisas (Misticismo).

Seta Infalível de Talude

ARCANA 1 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvos:** até 2 criaturas; **Duração:** instantânea.

Favorita entre magos iniciantes, esta magia lança duas setas de energia que acertam automaticamente, causando 1d4+1 pontos de dano de essência cada. Você pode disparar contra alvos diferentes ou concentrar as setas num mesmo alvo. Caso você possua um bônus no dano de magias, como pela habilidade Arcano de Batalha, ele é aplicado em apenas uma seta (o bônus vale para a magia, não cada alvo).

+2 PM: muda as setas para lanças de energia, que causam 1d8+1 pontos de dano de essência cada. Requer 2º círculo.

+2 PM: muda o número de setas/lanças para três.

+4 PM: muda o número de setas/lanças para cinco. Requer 2º círculo.

+9 PM: muda o número de setas/lanças para dez. Requer 4º círculo.

Silêncio

DIVINA 2 (ILUSÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** sustentada.

Um silêncio sepulcral recai sobre a área e nenhum som é produzido ali. Enquanto estiverem na área, todas as criaturas ficam surdas. Além disso, como lançar magias exige palavras mágicas, normalmente nenhuma magia pode ser lançada dentro da área.

+1 PM: muda a área para alvo de 1 objeto. Em vez do normal, o alvo emana uma área de silêncio com 3m de raio.

+2 PM: muda a duração para cena. Em vez do normal, nenhum som pode deixar a área, mas criaturas dentro da área podem falar, ouvir, emitir sons e lançar magias com palavras mágicas normalmente.

Soco de Arsenal

DIVINA 2 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Ninguém sabe se Mestre Arsenal foi realmente o criador desta magia — mas ele foi o primeiro a utilizá-la. Você fecha o punho e gesticula como se esti-

vesse golpeando o alvo, causando 4d6 + mod. Força pontos de dano de impacto. A vítima é empurrada 3m na direção oposta a sua (ou 1,5m se passar na resistência).

+1 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você, a duração para cena e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, seus ataques corpo a corpo passam a acertar inimigos distantes. Seu alcance natural aumenta em 3m; uma criatura Média pode atacar adversários a até 4,5m, por exemplo.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

+4 PM: aumenta a distância do efeito de empurrar em +3m.

+5 PM: muda o tipo do dano para essência.

SOMBRA ASSASSINA

ARCANA 5 (ILUSÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Esta magia cria uma duplicata ilusória do alvo na forma de uma silhueta, ligada a ele como se fosse uma manifestação sólida de sua própria sombra. A duplicata de sombras segue automaticamente o alvo. Sempre que o alvo faz uma ação hostil — fazer um ataque, usar uma habilidade, lançar uma magia — a sombra imediatamente realiza a mesma ação contra o alvo, usando as mesmas estatísticas e rolagens. A sombra pode ser atacada, tem as mesmas estatísticas do alvo e é destruída quando chega a 0 PV. Se o alvo passar no teste de resistência, a sombra desaparece no final do turno do alvo, depois de copiar sua ação dessa rodada.

+10 PM: muda o alvo para criaturas na área.

SONHO

ARCANA 4 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: 10 minutos; **Alcance**: ilimitado; **Alvo**: 1 criatura viva; **Duração**: veja texto.

Você entra nos sonhos de uma criatura. Uma vez lá, pode conversar com o alvo até que ele acorde. Se a criatura não estiver dormindo quando você lançar a magia, você pode permanecer em transe até que ela adormeça. Durante o transe você fica indefeso e sem consciência dos arredores. Você pode sair do transe quando quiser, mas a magia termina.

+2 PM: você transforma o sonho do alvo em um pesadelo terrível. A vítima deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não recupera nenhum PV ou PM pela noite, sofre 1d10 pontos de dano de trevas e acorda fatigada. A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo do conhecimento que você tiver dela. Use os mesmos modificadores da magia *Vidência*.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1. Todos os alvos compartilham um mesmo sonho (ou pesadelo) entre si e com você.

SONO

ARCANA 1 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura de até 4º nível; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Um sono místico recai sobre o alvo. Se passar na resistência, fica fatigado por uma rodada. Se falhar, fica inconsciente e caído.

+2 PM: muda o alvo para área de quadrado com 3m de lado. Todas as criaturas na área dentro do limite de nível são afetadas.

+2 PM: afeta alvos de até 8º nível. Requer 2º círculo.

+5 PM: afeta alvos de até 12º nível. Requer 3º círculo.

+5 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas. Todas as criaturas no alcance dentro do limite de nível são afetadas.

+9 PM: afeta alvos de até 16º nível. Requer 4º círculo.

+14 PM: muda o alvo para 1 criatura de qualquer nível. Requer 5º círculo.

SOPRO DA SALVAÇÃO

DIVINA 3 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** cone de 9m; **Duração:** instantânea.

Você enche seus pulmões de energia positiva e sopra um cone de poeira reluzente. O sopro afeta apenas seus aliados na área, curando 2d8+4 pontos de vida e removendo uma das seguintes condições de todos os alvos: abalado, atordoado, apavorado, alquebrado, cego, confuso, debilitado, enjoado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, paralisado, pasmo e surdo.

+2 PM: aumenta a quantidade de cura em 1d8+2.

+4 PM: além do normal, se um aliado estiver com PV negativos, seus PV são levados a 0 e então a cura é aplicada.

+4 PM: remove todas as condições listadas, em vez de apenas uma.

SOPRO DAS UIVANTES

ARCANA 2 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** 6m; **Área:** cone; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Você sopra uma onda gélida, causando 4d6 pontos de dano de frio (Fortitude reduz à metade). Criaturas de tamanho Médio ou menor que falhem na resistência são empurradas 6m na direção oposta. Se houver uma parede ou outro objeto sólido (mas não uma criatura) no caminho, a criatura para de se mover, mas sofre 1d6 pontos de dano de impacto.

+2 PM: aumenta o dano de frio em +2d6.

+3 PM: aumenta o tamanho máximo das criaturas afetadas em uma categoria. Requer 3º círculo.

+3 PM: além do normal, criaturas que falhem no teste de Fortitude ficam caídas.

SUPORTE AMBIENTAL

DIVINA 1 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia.

Esta magia garante a sobrevivência em ambientes hostis. O alvo fica imune aos efeitos de calor e frio extremos, pode respirar na água se respirar ar (ou vice-versa) e não sufoca em fumaça densa.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para criaturas escolhidas.

SUSSURROS INSANOS

ARCANA 2 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Você murmura palavras desconexas que afetam a mente do alvo. O alvo fica confuso. No fim de cada um de seus turnos, o alvo pode fazer um teste de Vontade. Se passar, a magia é dissipada.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+12 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas. Requer 5º círculo.

TALHO INVISÍVEL DE EDAUROS

ARCANA 4 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** cone; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Esta magia cruel foi desenvolvida pelo mago de combate Edauros, quando ainda era um bípede. Você faz um gesto rápido e dispara uma lâmina de ar em alta velocidade. Criaturas na área sofrem 8d8 pontos de dano de corte e ficam sangrando. Alvos que passem no teste de resistência sofrem metade do dano e não ficam sangrando.

+2 PM: aumenta o dano em +2d8.

+2 PM: muda o alvo para você e a duração para sustentada. Uma vez por rodada, como uma ação padrão, você pode disparar uma lâmina de ar contra um alvo em alcance médio, causando 6d8 pontos de dano de corte (Fortitude reduz à metade).

TEIA

ARCANA 1 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Área:** cubo com 6m de lado; **Duração:** cena; **Resistência:** Reflexos anula.

Teia cria várias camadas de fibras entrelaçadas e pegajosas na área. Qualquer criatura na área que falhar na resistência fica enredada. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD igual à da magia). Além disso, a área ocupada por *Teia* é considerada terreno difícil.

A *Teia* é inflamável. Qualquer ataque que cause dano de fogo destrói as teias por onde passar, libertando as criaturas enredadas mas deixando-as em chamas (veja Condições, no Apêndice).

+1 PM: além do normal, criaturas que falhem na resistência também ficam imobilizadas.

+2 PM: além do normal, no início de seus turnos a magia afeta novamente qualquer criatura na área, exigindo um novo teste de Reflexos. Requer 2º círculo.

+2 PM: aumenta a área em +1 cubo de 1,5m.

TELECINESIA

ARCANA 3 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** veja texto; **Duração:** varia (veja texto).

Você move objetos ou criaturas se concentrando. Ao lançar a magia, escolha uma das opções a seguir.

Força Contínua: você move uma criatura ou objeto com até 200kg, a até 6m por rodada. Uma criatura pode anular o efeito sobre ela, ou sobre um objeto que possua, passando num teste de Vontade. O peso pode ser movido em qualquer direção dentro do alcance. Ele cai no chão se sair do alcance ou a magia terminar. **Duração:** sustentada.

Empurrão Violento: nesta versão a energia mágica é expelida de uma única vez e você pode arremessar até 10 objetos, ou um peso total de 200kg, o que for menor. Os objetos devem estar a até 3m uns dos outros.

Objetos arremessados podem atingir criaturas em seu caminho, causando de 1 ponto de dano por 10kg (objetos macios, sem pontas ou sem fio) até 1d6 pontos de dano por 10kg (objetos duros, pontudos ou afiados). Criaturas atingidas têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade.

Criaturas dentro da capacidade de peso da magia podem ser arremessadas, mas podem fazer um teste de Vontade para evitar o efeito (em si mesmas, ou em objetos que estejam segurando). Uma criatura arremessada contra uma superfície sólida sofre 1d6 pontos de dano para cada 3m que "voou" no deslocamento. **Duração:** sustentada.

+3 PM: aumenta o limite de peso em 100kg.

TELETRANSPORTE

ARCANA 3 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** instantânea.

Esta magia transporta os alvos para um lugar a sua escolha a até 1.000km. Você precisa fazer um teste de Misticismo, com dificuldade que depende de seu conhecimento sobre o local de destino.

CD 20. Um lugar familiar, que você visita com frequência.

CD 30. Um lugar conhecido, que você já visitou pelo menos uma vez.

CD 40. Um lugar desconhecido, que você nunca visitou e só conhece a partir da descrição de outra pessoa que esteve lá.

Você não pode se teletransportar para um lugar que nunca visitou sem a descrição de alguém. Ou seja, não pode se transportar para a "sala de tesouro do rei" se nunca esteve nela nem falou com alguém que esteve.

Se passar no teste, os alvos chegam ao lugar desejado. Se falhar, os alvos surgem 1d10 x 10km afastados em qualquer direção (se o destino é uma cidade costeira, você pode surgir em alto-mar). Se falhar por 5 ou mais você chega em um lugar parecido, mas errado. E se você rolar 1 natural no teste a magia falha, mas você gasta PM normalmente e fica atordoado por 1d4 rodadas.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +5.

+2 PM: em vez do normal, a magia teletransporta os alvos para seu santuário — um local familiar e previamente preparado. A magia pode ser usada sem limite de distância ou necessidade de testes, mas apenas dentro do mesmo plano. Preparar um local como seu santuário exige um ritual de um dia e o gasto de T$ 1.000. Você só pode ter um santuário por vez.

+9 PM: muda a execução para ação completa, a duração para cena e adiciona sacrifício de 1 PM. Em vez do normal, você cria um círculo de 1,5m de diâmetro no chão, que transporta qualquer criatura que pisar nele. O destino é escolhido quando a magia é lançada e pode ser qualquer lugar, em qualquer mundo, sem a necessidade de testes, desde que seja conhecido por você. O círculo é tênue e praticamente invisível. Você pode marcá-lo de alguma forma (por exemplo, lançando-o sobre uma plataforma elevada). Se não fizer isso, alguém pode pisar nele por acidente. Junte isso a um destino hostil e você terá uma armadilha bastante eficaz! Requer 5º círculo.

TEMPESTADE DIVINA

DIVINA 2 (EVOCAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** longo; **Área:** cilindro com 9m de raio e 9m de altura; **Duração:** cena.

Esta magia só pode ser usada em ambientes abertos. A área fica sujeita a um vendaval — ataques à distância sofrem penalidade de –5, chamas são apagadas e névoas e fumaças são dissipadas em 1 rodada. Você também pode causar chuva (–5 em testes de Percepção), neve (a área fica escorregadia e exige testes de Acrobacia para equilíbrio) ou granizo (1 ponto de dano de impacto por rodada, no início de seus turnos). Criaturas na área recebem uma penalidade de –15m no deslocamento de voo.

+1 PM: muda a duração para sustentada. Além do normal, uma vez por rodada, como uma ação de padrão, você pode fazer um relâmpago cair sobre um alvo na área, causando 3d8 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade).

+1 PM: se escolheu causar granizo, muda o dano para 1d6.

+2 PM: aumenta o dano em +1 dado do mesmo tipo.

+3 PM: se escolheu causar chuva, ela revela criaturas e objetos invisíveis na área.

+7 PM: se escolheu causar neve, criaturas na área sofrem 2d6 pontos de dano de frio no início de seus turnos.

TENTÁCULOS DE TREVAS

ARCANA 3 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área:** círculo com 6m de raio; **Duração:** cena.

Um círculo de energias sombrias se abre no chão, de onde surgem tentáculos feitos de treva viscosa. Ao lançar a magia e no início de cada um de seus turnos, você faz um teste da manobra agarrar (usando seu bônus de Misticismo) contra cada criatura na área. Se você passar, a criatura é agarrada; se a vítima já está agarrada, é esmagada, sofrendo 4d6 pontos de dano de trevas. A área conta como terreno difícil. Os tentáculos são imunes a dano.

+2 PM: aumenta o raio da área em +3m.

+2 PM: aumenta o dano dos tentáculos em +2d6.

TERREMOTO

DIVINA 4 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** longo; **Área:** dispersão com 30m de raio; **Duração:** 1 rodada; **Resistência:** veja texto.

Esta magia cria um tremor de terra que rasga o solo. O terremoto dura uma rodada, durante a qual criaturas sobre o solo não podem se mover, atacar ou lançar magias.

O efeito exato depende do terreno.

Caverna ou subterrâneo: a magia derruba o teto, causando 12d6 pontos de dano de impacto e agarrando todas as criaturas na área. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita ficar agarrado.

Construção: todas as estruturas na área sofrem 100 pontos de dano, o suficiente para derrubar qualquer construção de madeira ou alvenaria simples, mas não alvenaria reforçada. Criaturas em uma construção que desmorone sofrem o mesmo efeito de criaturas em uma caverna (veja acima).

Espaço aberto: fendas se abrem no chão; cada criatura tem 25% de chance (1 em 1d4) de cair em uma delas. A vítima tem direito a um teste de Reflexos para se agarrar na borda e escapar. No final da rodada as fendas se fecham, matando todos que estejam dentro delas.

Penhascos: o penhasco racha, criando um desmoronamento que percorre uma distância horizontal igual à distância vertical da queda. Por exemplo, um penhasco com 30m de altura desmorona em uma área de 30m de comprimento além da base. Qualquer criatura no caminho sofre 8d6 pontos de dano de impacto e fica agarrada. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita ficar agarrado.

Rio, lago ou pântano: fissuras se abrem sob a água, drenando-a e formando um lamaçal. Criaturas na área precisam fazer um teste de Reflexos para não afundarem na lama e ficarem agarradas. No final da rodada as fissuras se fecham, possivelmente afogando as criaturas que ficaram presas. Escapar exige uma ação completa e um teste de Atletismo.

Criaturas agarradas (efeito possível de "caverna", "construção" e "penhasco") sofrem 1d6 pontos de dano por rodada até serem libertadas, o que exige uma ação completa e um teste de Atletismo.

TOQUE CHOCANTE

ARCANA 1 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Arcos elétricos envolvem sua mão, causando 2d8+2 pontos de dano de eletricidade. Se o alvo usa armadura de metal (ou carrega muito metal, a critério do mestre), sofre uma penalidade de –5 no teste de resistência.

+1 PM: aumenta o dano em 1d8+1.

+2 PM: como parte da execução da magia, você faz um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e da magia.

+2 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para área de explosão com 6m de raio. Você dispara raios pelas pontas dos dedos que afetam todas as criaturas na área.

TOQUE DA MORTE

UNIVERSAL 5 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude parcial.

Sua mão exala energias letais. Se a criatura tocada falhar no teste de Fortitude, seus PV são reduzidos a –10; se passar, sofre 10d8 pontos de dano de trevas.

+2 PM: muda o alcance para curto. Em vez de tocar no alvo, você dispara um raio púrpura da ponta de seu dedo indicador.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para inimigos no alcance. Em vez de tocar no alvo, você dispara raios púrpuras da ponta de seus dedos.

TOQUE VAMPÍRICO

ARCANA 2 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Sua mão brilha com energia sombria, causando 6d6 pontos de dano de trevas. Você recupera pontos de vida iguais à metade do dano causado.

+1 PM: como parte da execução da magia, você pode fazer um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e da magia, e recupera pontos de vida iguais à metade do dano da magia.

+2 PM: aumenta o dano em +2d6.

+2 PM: muda o alcance para pessoal, o alvo para você e a duração para cena. Em vez do normal, a cada rodada você pode gastar uma ação padrão para tocar 1 criatura e causar 3d6 pontos de dano. Você recupera pontos de vida iguais à metade do dano causado. Requer 3º círculo.

TRANCA ARCANA

ARCANA 1 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto Grande ou menor; **Duração:** permanente.

Esta magia tranca uma porta ou outro item que possa ser aberto ou fechado (como um baú, caixa etc.), aumentando a CD de testes de Força ou Ladinagem para abri-lo em +10. Você pode abrir livremente sua própria tranca sem problemas.

Componente material: chave de bronze no valor de T$ 25.

Truque: muda o alcance para curto. Em vez do normal, pode abrir ou fechar um objeto de tamanho Médio ou menor, como uma porta ou baú. Não afeta objetos trancados.

+1 PM: muda o alcance para curto e a duração para instantânea. Em vez do normal, a magia abre portas, baús e janelas trancadas, presas, barradas ou protegidas por outra *Tranca Arcana* (neste caso, o efeito é dissipado). Ela também afrouxa grilhões e solta correntes.

+5 PM: aumenta a CD para abrir o alvo em +5.

+5 PM: muda o alvo para 1 objeto de qualquer tamanho, podendo afetar até mesmo os portões de um castelo. Requer 3º círculo.

Tranquilidade

Divina 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 animal ou humanoide; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade parcial.

Você emana ondas de serenidade. Se falhar na resistência, o alvo tem sua atitude mudada para indiferente (veja Diplomacia no **Capítulo 2**) e não pode atacar ou realizar qualquer tipo de ação agressiva. Se passar, recebe –2 em testes de ataque. Qualquer ação hostil contra o alvo anula a magia e ele retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre).

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: aumenta a penalidade em –1.

+5 PM: muda o alcance para médio e o alvo para criaturas escolhidas. Requer 3º círculo.

Transformação de Guerra

Arcana 3 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

Você se torna uma máquina de combate, ficando mais forte, rápido e resistente. Você recebe +6 na Defesa, testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, e 30 PV temporários. Durante a *Transformação de Guerra* você não pode lançar magias, mas se torna proficiente em todas as armas.

+2 PM: aumenta os bônus na Defesa, testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo em +1, e os PV temporários em +10.

+2 PM: adiciona componente material (uma barra de adamante no valor de T$ 100). Sua forma de combate ganha um aspecto metálico e sem expressões. Você recebe resistência a dano 15/adamante e imunidade a atordoamento, dano não letal, doenças, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sangramento, sono e veneno, e não precisa respirar.

Transmutar Objetos

Arcana 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** matéria-prima, como madeira, rochas, ossos; **Duração:** cena.

A magia transforma matéria bruta para moldar um novo objeto. Você pode usar matéria-prima mundana para criar um objeto de tamanho Pequeno ou menor e preço máximo de T$ 25, como um balde ou uma espada. O objeto reverte à matéria-prima no final da cena, ou se for tocado por um objeto feito de chumbo. Esta magia não pode ser usada para criar objetos consumíveis, como alimentos, itens alquímicos ou venenos, nem objetos com mecanismos complexos, como bestas ou armas de fogo. *Transmutar Objetos* anula *Despedaçar*.

Truque: muda o alvo para 1 objeto mundano e a duração para instantânea. Em vez do normal, você pode alterar as propriedades físicas do objeto, como colorir, limpar ou sujar itens pequenos (incluindo peças de roupa), aquecer, esfriar e/ou temperar (mas não produzir) até 0,5kg de material inanimado (incluindo comida), ou curar 1 PV do objeto, consertando pequenas falhas como colar um frasco de cerâmica quebrado, unir os elos de uma corrente ou costurar uma roupa rasgada. Um objeto só pode ser afetado por este truque uma vez por dia.

+2 PM: aumenta o limite de tamanho do objeto em uma categoria.

+1 PM: aumenta o preço máximo do objeto criado em + T$ 25.

+1 PM: muda o alcance para toque, o alvo para 1 construto e a duração para instantânea. Ao invés do normal, cura 2d8 PV do alvo. Você pode gastar 2 PM adicionais para aumentar a cura em +1d8.

+5 PM: muda o alvo para 1 objeto e a duração para instantânea. Em vez do normal, você cura todos os PV do alvo, restaurando o objeto totalmente. Este aprimoramento está sujeito aos limites de tamanho e preço do objeto conforme a magia original e não funciona se o objeto tiver sido completamente destruído (queimado até virar cinzas ou desintegrado, por exemplo). Requer 3º círculo.

+9 PM: como o aprimoramento anterior, mas passa a afetar itens mágicos.

Velocidade

Arcana 2 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O alvo pode realizar uma ação padrão ou de movimento adicional por turno. Esta ação não pode ser usada para lançar magias.

+7 PM: muda o alvo para criaturas no alcance. Requer 4º círculo.

+7 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para você. Você acelera sua mente, além de seu corpo. A ação adicional pode ser usada para lançar magias. Requer 4º círculo.

Vestimenta da Fé

Divina 2 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 traje, armadura ou escudo; **Duração:** 1 dia.

Você fortalece uma indumentária com o poder de sua fé. Isso aumenta o bônus de Defesa de uma armadura ou escudo em +2 (isso é uma melhoria no item, portanto é cumulativa com outras magias). No caso de um traje, ele passa a oferecer +2 na Defesa e continua contando como se você não estivesse usando armadura.

+3 PM: o objeto também oferece o mesmo bônus em testes de resistência. Requer 3º círculo.

+4 PM: aumenta o bônus em +1.

+7 PM: o objeto também oferece resistência a dano 5. Requer 4º círculo.

Viagem Arbórea

Divina 3 (Convocação)

Execução: completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Ao lançar essa magia, você pode entrar em uma árvore adjacente que seja maior do que você. Você pode permanecer dentro da árvore livremente, percebendo os arredores de forma normal (mas sem poder fazer ações). Você pode gastar uma ação de movimento para sair da mesma árvore, ou de qualquer outra dentro de 1km. Se estiver

dentro de uma árvore que seja destruída, a magia termina e você sofre 10d6 pontos de dano. Enquanto a magia durar você pode gastar ações de movimento para entrar em outras árvores.

+2 PM: muda o alcance para toque, o alvo para até cinco criaturas e a duração para instantânea. Os alvos entram em uma planta (de tamanho Médio ou maior) e saem em outra planta do mesmo tamanho a até 100km de distância, especificada em direção e distância aproximadas (como "50km ao norte").

VIAGEM PLANAR

UNIVERSAL 4 (CONVOCAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** pessoal; **Duração:** instantânea.

Você viaja instantaneamente para outro plano de existência. Dentro do outro plano, você chega de 10 a 1.000km do destino pretendido (role 1d100 e multiplique por 10km).

Componente material: um bastão de metal precioso em forma de forquilha (no valor de T$ 1.000). O tipo de metal determina para qual plano de existência você será enviado. Os metais que levam a dimensões específicas podem ser difíceis de encontrar, de acordo com o mestre.

+2 PM: muda o alvo para até cinco criaturas voluntárias que você esteja tocando.

VIDÊNCIA

UNIVERSAL 3 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Vontade anula.

Através de uma superfície reflexiva (bacia de água benta para clérigos, lago para druidas, bola de cristal para magos, espelho para feiticeiros etc.) você pode ver e ouvir uma criatura escolhida e seus arredores (cerca de 6m em qualquer direção), mesmo que ela se mova. O alvo pode estar a qualquer distância, mas se passar em um teste de Vontade, a magia falha. A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo do conhecimento que você tiver dela.

- Não conhece o alvo: +10.
- Ouviu falar do alvo: +5.
- O alvo está em outro plano ou mundo: +5.
- Já encontrou o alvo pessoalmente: +0.
- Tem uma pintura, escultura ou outra representação do alvo: –2.
- Conhece bem o alvo: –5.
- Tem um pertence pessoal ou peça de roupa do alvo: –5.
- Tem uma parte do corpo do alvo (unhas, cabelos...): –10.

VISÃO DA VERDADE

UNIVERSAL 4 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você enxergar a forma real das coisas. Você pode ver através de camuflagem (normal e total), escuridão (normal e mágica) e magias de ilusão e transmutação (enxergando a verdade como formas translúcidas ou sobrepostas).

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+1 PM: além do normal, o alvo fica com sentidos apurados; ele recebe +10 em todos os testes de Percepção.

+2 PM: além do normal, o alvo escuta falsidades; ele recebe +10 em todos os testes de Intuição.

+4 PM: além do normal, o alvo enxerga através de paredes e barreiras com 30cm de espessura ou menos (as paredes e barreiras parecem translúcidas).

VISÃO MÍSTICA

UNIVERSAL 1 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Seus olhos brilham com uma luz azul e passam a enxergar auras mágicas. Este efeito é similar ao uso de Misticismo para detectar magia, mas você detecta todas as auras mágicas em alcance médio e recebe todas as informações sobre elas sem gastar ações. Além disso, você pode gastar uma ação de movimento para descobrir se uma criatura que possa perceber em alcance médio é capaz de lançar magias e qual a aura gerada pelas magias de círculo mais alto que ela pode lançar.

+1 PM: recebe visão no escuro.

+1 PM: também pode enxergar objetos e criaturas invisíveis. Eles aparecem como formas translúcidas.

+2 PM: muda a duração para 1 dia.

VITALIDADE FANTASMA

ARCANA 1 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você suga energia vital da terra, recebendo 2d8 pontos de vida temporários. Os PV temporários desaparecem ao final da cena.

+2 PM: aumenta os PV temporários recebidos em +1d8.

+5 PM: muda o alvo para área (esfera de 6m de raio) e a resistência para Fortitude reduz à metade. Em vez do normal, você suga energia das criaturas vivas na área, causando 1d8 pontos de dano de trevas e recebendo PV temporários iguais ao dano total causado. Os PV temporários desaparecem ao final da cena. Requer 2º círculo.

VOO

ARCANA 3 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você recebe deslocamento de voo 12m. Voar por meio desta magia é simples como andar — por isso, você pode atacar e lançar magias normalmente enquanto voa. Quando a magia termina, você desce lentamente até o chão, como se estivesse sob efeito de *Queda Suave*.

+1 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

+4 PM: muda a duração para 1 dia. Requer 4º círculo.

+4 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 10 criaturas. Requer 4º círculo.

VOZ DIVINA

DIVINA 2 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você pode conversar com criaturas de qualquer tipo: animal, construto, espírito, monstro ou morto-vivo. Pode fazer perguntas e entende suas respostas, mesmo sem um idioma em comum ou se a criatura não for capaz de falar, mas respeitando os limites da Inteligência da criatura. A atitude dessas criaturas não é alterada, mas você pode usar a perícia Diplomacia para tentar mudar sua atitude.

+1 PM: você concede um pouco de vida a um cadáver, suficiente para que ele responda a suas perguntas. O conhecimento do corpo é limitado ao que ele tinha enquanto vivo e suas respostas são curtas e enigmáticas. Um corpo só pode ser alvo desta magia uma vez. Ela também não funciona em um corpo cuja cabeça tenha sido destruída.

+1 PM: você pode falar com plantas (normais ou monstruosas) e rochas. Plantas e rochas têm percepção limitada de seus arredores e normalmente fornecem respostas simplórias.


CAPÍTULO
5
JOGANDO
ANGELO



"Aventureiros não ficam velhos! Apenas ficam experientes! Ou morrem antes, né?"

— Katabrok, o Filósofo

Então você construiu seu personagem, combinou a primeira sessão de jogo e finalmente está sentado em volta da mesa (ou conectado via internet) com seus amigos. A aventura está para começar!

E agora?

Não deixe que o número de páginas deste livro o iluda: jogar *Tormenta* é muito simples. Como jogador, você vai ouvir o que o mestre descreve, pensar em como seu personagem reagiria a isso e então declarar uma ou mais ações. Também vai prestar atenção no que os demais jogadores fazem e interagir com os personagens deles. Uma sessão de *Tormenta* é essencialmente uma longa conversa, na qual você e seus amigos contam uma história uns para os outros.

Como jogador, suas únicas responsabilidades são cuidar de seu personagem e se integrar com o grupo, tanto no jogo quanto na vida real. Você não precisa "adivinhar" para onde o mestre quer levar a história — um dos melhores lados deste jogo é justamente a liberdade que ele oferece! Contudo, lembre-se de que o mestre tem a palavra final sobre o resultado das ações e decisões dos personagens. Assim como ele não decide tudo que vai acontecer na história, você também não decide sozinho. Todos os membros do grupo colaboram igualmente.

Alguns mestres gostam de começar aventuras com os personagens separados, jogando um pouco com cada jogador. Outros preferem decretar que os personagens já se conhecem de antemão ou que pelo menos estão todos no mesmo lugar no início. O rumo natural de uma narrativa de *Tormenta* é unir os personagens num grupo de heróis que se aventura em conjunto. Você não precisa anular a personalidade de seu personagem para se juntar aos outros, mas deve colaborar tanto quanto possível.

Uma aventura de *Tormenta* é como uma história numa série, filme, livro, HQ ou videogame. Se tudo estiver fluindo e você estiver "assistindo a um filme" na sua cabeça enquanto imagina tudo que você e seus amigos descrevem, está no caminho certo.

Você também vai usar as regras e rolar dados para fazer testes quando o mestre pedir. Em *Tormenta*, você não precisará fazer testes ou se preocupar com regras a não ser em situações com resultado incerto ou que tenham grande peso para a história. Por exemplo, caminhar até o mercado e perguntar os preços das especiarias vindas de longe não exige um teste. Correr até o mercado, desviando de dezenas de pessoas e animais, pelas ruas labirínticas, chegando a tempo de impedir um assassinato, exige um teste (ou vários).

Não olhe para sua ficha tentando decidir quais ações são possíveis. *Qualquer* ação é possível, a não ser que o mestre diga algo em contrário. Se você acaba de se deparar com um nobre e quer conquistar a admiração dele, não procure na ficha de personagem alguma habilidade para impressionar aristocratas. Apenas diga o que pretende fazer e deixe que o mestre decida qual teste você precisa fazer para isso. Começar um discurso empolado? Fazer uma rápida exibição de suas habilidades com a espada? Contar uma piada? Mentir, dizendo que você é um parente distante dele? Tudo é válido. Algumas ações, como sair voando ou quebrar uma parede com um soco, serão impossíveis, ao menos para personagens iniciantes. De novo, pense em séries, filmes, livros e videogames. Imagine se a ação que você pensou teria lugar numa história bem amarrada numa dessas mídias.

Acima de tudo, tente imaginar se a ação é algo que seu personagem faria. Uma clériga do Deus da Justiça realmente tentaria engambelar o nobre com uma mentira? Um menestrel simpático tentaria ameaçá-lo?

Mas estamos nos adiantando. Vamos começar do começo.

O PAPEL DO JOGADOR

Quase toda interação numa sessão de *Tormenta* começa com o mestre estabelecendo uma cena. Ele pode descrever um lugar, como uma taverna, um castelo ou uma floresta. Ou pode narrar um acontecimento, como uma caravana de mercadores chegando à cidade ou um bando de orcs correndo para atacar os personagens jogadores. Ele pode até mesmo descrever uma sensação — por exemplo, um ruído que o aventureiro acaba de ouvir num quarto escuro e aparentemente vazio, ou a dor nauseante quando o herói percebe ter sido envenenado. Muitas vezes o mestre acaba sua fala com as palavras "O que você faz?" ou "O que vocês fazem?". Mesmo que ele não diga isso, quando o mestre termina, os jogadores estão convidados a declarar suas ações.

Você não precisa decorar cada palavra que o mestre disser. A descrição não é um enigma ou "pegadinha" que você deve decifrar. Mas preste atenção, tente imaginar o que está acontecendo. Uma caravana de mercadores está chegando à cidade? Imagine o burburinho de várias pessoas falando ao mesmo tempo em línguas estrangeiras. A visão impressionante de roupas exóticas e sem-

blantes desconhecidos. Pense na curiosidade de seu personagem para bisbilhotar os novos produtos que eles podem estar trazendo. Sinta o entusiasmo de saber que pode haver notícias de terras estrangeiras e fique ansioso, pensando em quanto dinheiro pode gastar com as novidades que acabam de chegar. Um bando de orcs está correndo para o ataque? Visualize seus rostos disformes, os dentes arreganhados e os olhos apertados de ódio. Ouça o barulho das lâminas saindo das bainhas. Sinta o cheiro do suor azedo deles. Mais do que isso, entre em seu personagem e pense como ele: há um grupo de criaturas selvagens tentando matá-lo e elas vão chegar em questão de segundos!

Embora seu personagem possa ser indiferente a algumas cenas ou acontecimentos, tente achar um ponto de conexão em tudo que o mestre diz. Imagine-se cercado por essas imagens, sons e cheiros. Interpretar um personagem é estar no mundo de jogo durante algumas horas.

DECLARANDO SUA AÇÃO

Uma vez que o mestre tenha estabelecido a cena, os jogadores reagem, dizendo o que vão fazer. Esta estrutura não é rígida — não há uma "fase do mestre" e uma "fase dos jogadores", apenas o fluxo normal de uma conversa entre amigos. Também não há uma ordem fixa para as ações, exceto em combate. Assim como em uma conversa em grupo, ouça seus amigos, ache o momento certo para falar e declare sua ação sem interromper (demais) os outros. O mestre vai se encarregar de perguntar as ações de todos caso um ou mais jogadores estejam calados ou não consigam um espaço para falar.

Não existe um formato único para declarar sua ação. Você pode falar em primeira pessoa ("Eu vou até os mercadores para perguntar as notícias do Deserto da Perdição") ou em terceira ("*Sir* Dragan saca a espada e ergue o escudo, avisando os orcs para ficarem longe"). Cada RPGista tem sua própria mania para declarar suas ações: "Eu quero escutar furtivamente a conversa na mesa ao lado", "Meu personagem vai se esconder no meio do feno", "Se o nobre é muito arrogante, Aethelric tentaria meter medo nele", "Então eu saltei para impedir que ele tome o veneno!" são todos exemplos de jeitos válidos de declarar sua ação. A maioria dos jogadores acaba alternando entre vários jeitos.

Você não precisa achar as exatas palavras para declarar suas ações. Por exemplo, se você diz "Vou sair do meu quarto", todos vão presumir que você levantou da cama, lavou o rosto e se vestiu, a não ser que você diga especificamente que saiu pelado! Da mesma forma, se você disser que vai comer uma ração de viagem, todos presumirão que você primeiro a desembrulhou. *Tormenta* não é um jogo de minúcias e detalhes irritantes. Também não pense nas ações que você declarou como uma "jogada" num jogo competitivo. Se, por engano, você disser "Eu ataco o elfo" em vez de "Eu ataco o orc", não há problema; você obviamente queria atacar o orc, não o elfo.

Existe um equilíbrio sobre o que é grande demais e pequeno demais para ser uma "ação". Em cenas movimentadas como combates, perseguições e

Declarando Suas Ações

Para declarar suas ações, diga *o que* você quer fazer e *como*.

Por exemplo:

"Eu vou tentar impressionar o nobre, cantando uma música de sua terra."

"Eu vou tentar me esconder dos guardas, me abaixando atrás dos barris."

"Eu vou atacar o lefeu com minha espada."

Não Seja Fominha!

Ao declarar sua ação, tome cuidado para não declarar também a ação *dos outros*. Você pode dizer "Vou até os mercadores para perguntar notícias", mas não "Vou até os mercadores e eles me contam notícias do Deserto da Perdição". Ou pior: "*Sir* Dragan saca a espada e Lucille fica para trás, escondendo-se atrás das árvores". Tentar controlar os personagens do mestre é irritante e controlar os personagens dos outros jogadores é pura falta de educação. Mesmo que você ache que tem ideias melhores que outro jogador, contenha-se. Você pode no máximo dar sugestões. Se alguém está fazendo isso com você, peça para ele parar ou peça ajuda do mestre. Lembre-se: sua visão da história não é melhor nem pior que a de ninguém. Mesmo que você ache genial a cena do cavaleiro defendendo a ladina que se esconde nas sombras, a decisão não é só sua.

armadilhas, tudo isso está codificado em regras. Em outras cenas, não há tanta rigidez, mas logo você vai pegar o jeito. "Eu passo a tarde inteira conversando com os mercadores" é uma ação ampla demais. Por outro lado, "Eu caminho um metro" é uma ação restrita demais. O ideal é que cada ação convide o mestre e os outros jogadores a responder, criando a interação e a narrativa. Além disso, o mestre vai dar o tom da cena. Se você diz "Vou falar com os mercadores", o mestre pode responder com "Vocês passam a tarde conversando e você descobre muitas novidades..." ou com "O mercador olha para os lados, desconfiado, e sussurra que tem coisas importantes a contar, mas não aqui".

INTERPRETANDO

Interpretar um personagem é um dos aspectos mais importantes de *Tormenta*. Mas como se interpreta um personagem?

Para interpretar, você deve primeiro conhecer seu personagem. Vamos falar mais sobre isso daqui a pouco, mas já podemos adiantar algo: seu personagem tem uma personalidade diferente da sua, pelo menos em alguns aspectos. Assim, quando você se deparar com uma situação descrita pelo mestre ou uma ação realizada por um dos outros jogadores, pense em como *o personagem* reagiria.

A maioria das situações não vai provocar reações extremas. Ao ver a caravana de mercadores chegando à cidade, seu personagem dificilmente fugiria de medo ou atacaria. Assim, é plenamente aceitável que você tenha uma reação "comum": olhar os produtos, puxar conversa, tentar notar algo suspeito, ignorar a caravana... Contudo, às vezes haverá uma situação capaz de provocar uma reação muito forte. Isso inclui a maioria dos combates e muitas cenas cruciais de interpretação. Sua resposta vai ser lógica: frente a uma batalha, você vai lutar ou fugir; frente a uma acusação de assassinato, vai tentar se defender.

Mas e se, por acaso, o mestre descreveu a caravana de mercadores do Deserto da Perdição, sem lembrar que seu personagem é fascinado por essa região? Como um detalhe de interpretação, você incluiu que seu herói sempre sonhou em ser um mercador rico, antes de ser chamado à aventura. E agora? O que você faz?

Na vida real, devemos agir com bom senso, sempre medindo as consequências e sem ousar muito. Em *Tormenta*, não precisamos ter tanto cuidado. Afinal, é só um jogo de faz de conta! Assim, embora você não deva fazer ações absurdas, pode jogar o bom senso pela janela por algum tempo, para interpretar seu personagem. Talvez, ao ver a caravana, você descreva seu personagem chorando e se revoltando, por pura inveja dos mercadores. Por que eles estão vivendo seu sonho e você está enfrentando monstros toda semana? Talvez você vá até os mercadores e peça para integrar a caravana, para o choque dos outros jogadores! Talvez você intempestivamente ofereça os serviços do grupo como guardas da caravana de graça, só pela honra de acompanhar profissionais tão importantes!

Tudo isso pode ser disruptivo e gerar alguns problemas... Mas só para os personagens! Desde que os *jogadores* (as pessoas reais em volta da mesa) não estejam sendo prejudicados, esse tipo de ação meio louca pode ser muito divertida. Não estrague a história que todos estão construindo em conjunto, mas não tenha medo de adicionar novos elementos. Talvez sua ação não dê certo... Mas, se der, pode levar a toda uma nova linha narrativa!

Parte de interpretar também é "falar dentro do personagem". Ou seja, em vez de só declarar suas ações, você assume a voz do personagem e fala

O Objetivo do RPG

Por mais que se teorize e se fale sobre *Tormenta* e outros jogos do mesmo tipo, o objetivo dos jogadores e do mestre é apenas um: diversão.

Essa diversão é alcançada através de uma história e regras, mas nenhum desses elementos deve ser mais importante que a verdadeira finalidade do jogo. Se você e seus amigos estão criando uma narrativa memorável, cheia de viradas surpreendentes e personagens marcantes, ótimo. Mas a qualidade da história *não* é mais importante que a diversão dos envolvidos. Se o grupo alcança maestria em regras e os jogadores triunfam sobre desafios cada vez maiores, excelente! Mas isso não vale de nada se todos não estão se divertindo.

Ao jogar *Tormenta*, priorize a troca entre as pessoas, a descontração e o bem-estar dos participantes. Em geral, os melhores momentos narrativos não vêm de tramas minuciosamente planejadas, mas das surpresas criadas pela interação entre os jogadores. Este é um jogo baseado em relações pessoais e nenhuma história ou regra valem mais que uma amizade.



como se fosse ele: “Bem-vindos, mercadores do Deserto! Sou Dragan. Vocês não imaginam como é bom sentir o cheiro dos temperos que vocês trazem!” Embora a maioria dos RPGistas goste de fazer isso, não é obrigatório. Se você não se sentir à vontade para falar como seu personagem, pode apenas descrever ações (“Eu me apresento e digo que é muito bom sentir o cheiro...”). Alguns jogadores elevam isso a arte, criando uma voz, um sotaque ou um conjunto de maneirismos para seus personagens. De novo, isso não é obrigatório, mas pode ser muito divertido.

Não se preocupe com ter uma “boa” interpretação no sentido teatral do termo. O objetivo de *Tormenta* não é formar atores, muito menos promover competições de atuação. Você não precisa ter vergonha, apenas se divertir.

REAGINDO

Esses “passos” informais se seguem, constituindo o jogo em si. A partir de suas ações e sua interpretação, o mestre vai descrever novas situações e os jogadores vão descrever suas próprias ações, para que você narre sua nova ação e assim por diante.

Em Tormenta, diferente de videogames, você não pode “salvar” o jogo ou voltar atrás. Deve lidar com as consequências de suas ações — a não ser no caso de ter se enganado com alguma coisa, como já foi dito. Parte da graça do jogo é encontrar dificuldades e ser obrigado a pensar no que fazer em situações desfavoráveis. Assim, se sua ação resultou em desastre, não se desespere. O importante é que a história esteja divertida, a interação entre o grupo seja positiva e o jogo esteja interessante.

Em algum ponto, a cena vai acabar. Deixe que o mestre encerre as cenas, pois ele conhece o fluxo da história melhor que os jogadores.

QUEM É SEU PERSONAGEM?

Quando você construiu o personagem, deve ter decidido seu nome, divindade padroeira, aparência etc. Mas, quando chega a hora de interpretar, você pode se deparar com uma dúvida: afinal, quem é esse sujeito? Como ele reagiria às situações descritas pelo mestre? Também pode descobrir que a perso-

nalidade que você criou de antemão não se encaixa bem com a narrativa da campanha ou simplesmente não é divertida na prática. Sem problemas; corrigir isso é muito fácil.

Para criar uma personalidade marcante e que apareça facilmente durante o jogo, comece por sua classe de personagem. Lembre de heróis de séries, livros, filmes etc. que poderiam ter esta classe se fossem traduzidos em regras. Então ache características em comum deles. Junte isso com a própria descrição da classe. Pronto, aí está a base.

Exemplos: temos vários paladinos na ficção. Rei Artur, Capitão América, Luke Skywalker... O que todos eles têm em comum? Lutam pelo bem, não recuam frente a combates difíceis, tendem a confiar nas pessoas, são otimistas... E quanto aos magos? Gandalf, Dumbledore, Merlin, Doutor Estranho... Eles costumam ser orgulhosos e misteriosos, preocupam-se com segredos antigos e muitas vezes aconselham personagens mais intempestivos. O que dizer dos ladinos? Han Solo, Faye Valentine, Bilbo Bolseiro, Arya Stark, a Mulher-Gato... Ladinos são espertos, desconfiados e irreverentes, preocupam-se primeiro consigo mesmos para depois dar alguma atenção aos outros.

Depois que tiver construído a base de sua personalidade, escolha uma característica que seja contraditória a tudo isso — mas que não anule completamente tudo que você já decidiu. Uma paladina pode ser muito gulosa e esfomeada, um mago pode ser um romântico incurável, um ladino pode ser pavio-curto, sempre achando motivos para brigar. Junte isso às características padrão.

Pronto. Você não precisa de mais nada se não quiser. Sua paladina comilona acaba de encontrar a caravana de mercadores? Pode não ser uma situação muito adequada para mostrar o lado heroico e altruísta, mas talvez o estômago dela ronque. Então ela imediatamente se interessa pelas guloseimas exóticas que os mercadores trazem. O mago pode se apaixonar à primeira vista por um dos mercadores. Já o ladino acha que um dos estrangeiros chamou ele de baixinho e agora está furioso.

Seus atributos, perícias e poderes podem ajudá-lo a decidir suas ações e personalidade. Alguém com alta Sabedoria provavelmente seria calmo e controlado, um ladino treinado em Investigação tem grande chance de ser desconfiado ou mesmo cínico e qualquer um que possua Ataque Poderoso deve gostar de resolver as coisas com a força bruta.

A personalidade do seu personagem também vai se formar naturalmente, à medida que o jogo avança, tanto pelas decisões que você toma quanto pelo acaso dos dados. Foi puro azar que você falhou em todos os testes contra aquela aranha gigante, mas isso é oportunidade para que seu personagem adquira medo de aranhas comuns. Você também pode (com a permissão do mestre) inventar novas características de personalidade na hora, para se encaixar com uma cena específica. Quando os orcs atacam, você inventa que seu personagem foi salvo por um orc piedoso, então nunca mataria um deles. Contudo, não exagere — crie características de personalidade "improvisadas" no máximo uma ou duas vezes na campanha, ou seu personagem virará um maluco completo.

FAZENDO TESTES

Até agora, você não precisou se preocupar com as regras, a não ser para construir o personagem. Contudo, mais cedo ou mais tarde o mestre vai pedir algum *teste*.

As páginas a seguir trazem todas as regras que você precisa conhecer como jogador. Porém, se você está começando, não se preocupe em decorar todas as mecânicas do jogo ou as nuances dos testes que está fazendo. Não se preocupe nem mesmo com os números e minúcias na ficha de personagem. Apenas preste atenção ao que o mestre diz, role o dado adequado e escute o resultado de sua ação. Um colega mais experiente pode lhe dar conselhos sobre como melhorar suas chances nos testes, mas isso não é uma desculpa para que ele tome as decisões por você. O personagem é seu, quem manda é você... E é você que vai ter que lidar com as consequências de suas ações!

Alguns grupos gostam de otimizar seus personagens em termos de jogo, principalmente melhorando suas chances em combate. Não há problema nenhum em jogar assim. Na verdade, muitos heróis da ficção seriam extremamente eficientes em regras. Construir personagens poderosos faz parte tanto do aspecto técnico quanto da narrativa do jogo.

Contudo, Tormenta não é uma competição. Se, na hora dos testes, você não se sai tão bem quanto os outros jogadores, isso não significa que você é um membro menos valioso do grupo ou que tem menos direito de estar lá. Você pode pedir dicas sobre como melhorar seu herói em termos de jogo, mas isso não é obrigatório.

Embora a interpretação seja encorajada, às vezes testes são exigidos para resolver questões sociais. Se você quer impressionar o nobre com um discurso, não basta falar bonito por meia hora. Você efetiva-

mente precisa rolar um dado para verificar o sucesso da ação. Nenhum jogador deve tentar "engambelar" o mestre com descrições mirabolantes ou atuação teatral. Não interessa que você narrou o salto acrobático de sua pirata, pousando atrás do vilão e espetando-o com a espada. Você ainda terá que fazer testes para que essa ação aconteça. Não importa que você é muito eloquente, seu personagem só será eloquente quando for bem-sucedido num teste.

Saber falar bem não o torna melhor ou pior que nenhum outro jogador de *Tormenta*; todos têm as mesmas chances. Isso também significa que um jogador tímido pode ter um personagem falastrão e carismático. Escolhas e personalidade são decididas em interpretação. Momentos com sucesso e fracasso incertos são decididos com testes.

VITÓRIAS & DERROTAS

Quando estiver jogando *Tormenta*, mantenha em mente que seu personagem não é você mesmo. Nenhuma falha nos dados ou fracasso na história diminui de forma alguma suas próprias vitórias pessoais. Da mesma forma, por maior que seja o triunfo de seu personagem, isso tudo só existe na ficção.

Não leve o que acontece no jogo para o lado pessoal. *Tormenta* é um jogo sobre contar histórias que muitas vezes são longas. Essas histórias são moldadas através de regras e dados, com resultados bastante aleatórios. Por mais sorte que você tenha e por melhores que sejam suas ideias, é impossível que seu personagem sempre saia ganhando. Assim, não meça seu divertimento pelo quanto você foi bem-sucedido. Seu guerreiro fortão foi nocauteado por um kobold? Não fique com raiva. Os outros jogadores estão rindo do personagem, da improbabilidade dos dados e da situação, *não* de você. Ria também.

Seu personagem também não será o protagonista sempre. Claro, o ideal é que o grupo divida os holofotes igualmente o tempo todo, mas muitas cenas ressaltam as habilidades e a personalidade de um herói. A bucaneira brilha no mar, a clériga se destaca quando o assunto é religião. Se o seu personagem não tem nada para fazer numa cena específica ou parece temporariamente inútil, relaxe e observe a interpretação de seus colegas. Seu momento logo vai chegar.

Seu personagem só existe enquanto parte de uma experiência em grupo. Um grupo em que todos devem ser heróis, companheiros e amigos.

Não Seja Babaca!

Existem elementos em *Tormenta* que sugerem interações negativas. Por exemplo, o mestre interpreta vilões e impõe desafios. Os personagens podem fracassar. Existe maldade no mundo de jogo — por isso há necessidade de heróis!

Contudo, qualquer relação de antagonismo fica restrita aos personagens ficcionais. Nunca há motivo para fazer as *pessoas reais* se sentirem mal.

Nenhuma interação entre jogadores, mesmo através de personagens, deve romper os limites do conforto de cada um. Nenhuma característica das pessoas reais deve ser trazida para a mesa de jogo como algo pejorativo ou para tornar o jogador/personagem vulnerável. Independente da história e das regras, qualquer jogador, a qualquer momento, pode (e deve) falar se algo o está deixando desconfortável. Mas isso não é dever apenas do jogador sentindo o desconforto. Todos devem prestar atenção às reações, comentários e postura dos colegas, para garantir que ninguém esteja passando dos limites. Uma sessão de *Tormenta* é um espaço seguro.

Não existe espaço para discriminação de qualquer tipo em *Tormenta*. Pessoas de todas as etnias, gêneros, orientações, crenças e estilos de vida são bem-vindas. Nem mesmo deve haver discriminação no mundo ficcional de jogo. Você pode jogar com os personagens mais diversos e provavelmente vai encontrar pouca resistência dos coadjuvantes interpretados pelo mestre. As únicas exceções são vilões intolerantes, mas mesmo nesses casos apenas se todos estão confortáveis em enfrentar maldade desse tipo. Não há por que repetir no jogo preconceitos vivenciados na realidade.

A inclusão é um tema prevalente em *Tormenta* e deve ser praticada pelo grupo. Nenhum jogador está acima dos outros; nenhum personagem é mais ou menos válido que os demais. Se você está tendo dificuldade em encontrar um grupo que o faça se sentir bem-vindo, não hesite em procurar a comunidade de *Tormenta* na internet — você vai encontrar jogadores de todo o Brasil prontos a recebê-lo.

TESTES

Sempre que um personagem tenta fazer uma ação cujo resultado é incerto, o jogador faz um *teste*. Um teste é uma rolagem de 1d20 + um modificador.

TIPOS DE TESTES

Testes são classificados pela característica utilizada (atributo ou perícia) e pelo que define sua CD (simples ou opostos).

TESTES DE ATRIBUTO

Você usa testes de atributo para tarefas básicas, para as quais nenhuma perícia se aplica. Para fazer um teste de atributo, role 1d20 e some o modificador do atributo apropriado.

Teste de Atributo =
1d20 + Modificador do Atributo

Aqui estão alguns exemplos de testes de atributo, seguidos pelo atributo testado.

- Empurrar um bloco de pedra (Força).
- Amarrar cordas (Destreza).
- Segurar o fôlego (Constituição).
- Escapar de um labirinto (Inteligência).
- Reconhecer alguém que já viu antes (Sabedoria).
- Ser percebido em uma multidão (Carisma).

TESTES DE PERÍCIA

Um teste de perícia funciona como um teste de atributo. Porém, você soma o modificador da perícia em questão.

Teste de Perícia =
1d20 + Modificador de Perícia

O **Capítulo 2: Perícias & Poderes** explica como calcular seu modificador de cada perícia.

TESTES SIMPLES

Testes simples são usados quando um personagem está competindo contra o ambiente. Eles são realizados contra uma dificuldade determinada pelo mestre, de acordo com a tarefa sendo realizada. Consulte a tabela a seguir para exemplos.

Tabela 5-1: Dificuldades

Tarefa	CD	Exemplo
Muito fácil	0	Notar alguém completamente visível (Percepção)
Fácil	5	Subir uma encosta íngreme (Atletismo)
Média	10	Ouvir um guarda se aproximando (Percepção)
Difícil	15	Estancar um sangramento (Cura)
Desafiadora	20	Nadar contra uma correnteza (Atletismo)
Formidável	25	Sabotar uma armadilha complexa (Ladinagem)
Heroica	30	Decifrar um pergaminho antigo em um idioma morto (Conhecimento)
Quase Impossível	40	Rastrear um druida à noite, em terreno duro, após 5 dias (Sobrevivência)

O mestre pode estipular as dificuldades de todos os testes usando a tabela acima como guia. Porém, o **Capítulo 2** traz exemplos de dificuldades para tarefas específicas nas descrições de cada perícia.

TESTES OPOSTOS

Testes opostos são usados quando dois ou mais personagens estão competindo entre si. Cada personagem envolvido faz seu teste. Aquele com maior valor é o vencedor. Em caso de empate, aquele com o maior bônus vence. Se os bônus forem iguais, outra rolagem deve ser feita.

MISTURANDO TESTES SIMPLES E OPOSTOS

É possível ter um teste simples e oposto ao mesmo tempo. Por exemplo, se três personagens estão disputando para ver quem nada através de um lago primeiro, todos devem fazer um teste de Atletismo contra uma CD. Aqueles que passarem atravessam o lago. Dentre esses, aquele com o maior resultado chega primeiro.

REGRAS ADICIONAIS

SUCESSOS E FALHAS AUTOMÁTICOS

Ao fazer um teste, um 1 natural (quando o resultado do d20 é 1) *sempre* é uma falha e um 20 natural (quando o resultado do d20 é 20) *sempre* é um sucesso, não importando o valor a ser alcançado.

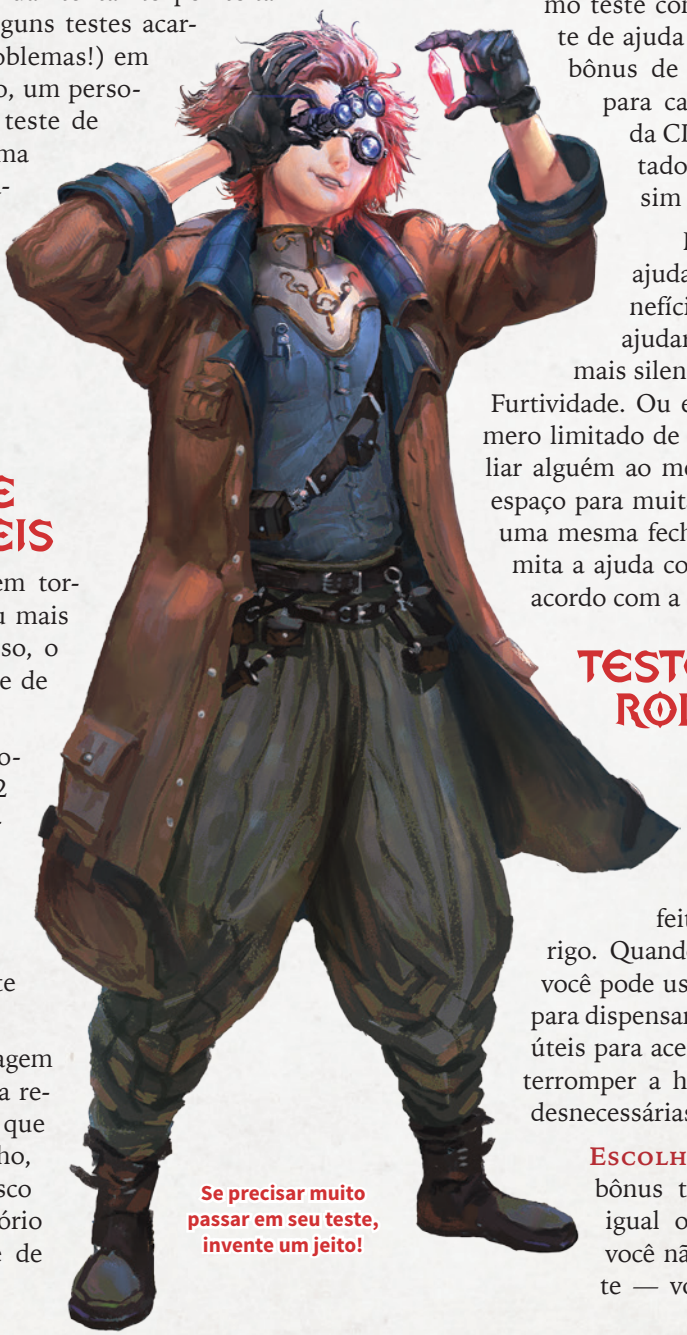
NOVAS TENTATIVAS

Em geral, você pode tentar um teste de novo em caso de falha e continuar tentando por toda a eternidade. Contudo, alguns testes acarretam penalidades (ou problemas!) em caso de falha. Por exemplo, um personagem que falhe em um teste de Atletismo para subir uma encosta pode tentar novamente. Mas, se falhar por 5 ou mais, cairá. Ele pode se levantar e tentar de novo, supondo que a queda não tenha sido muito dolorida...

CONDIÇÕES FAVORÁVEIS E DESFAVORÁVEIS

Certas situações podem tornar um teste mais fácil ou mais difícil. Para representar isso, o mestre pode alterar o teste de duas maneiras.

- Conceder ao personagem um bônus de +2 para representar circunstâncias que melhorem seu desempenho. Por exemplo, procurar por um livro em uma biblioteca bem organizada com um teste de Percepção.
- Impor ao personagem uma penalidade de –2 para representar circunstâncias que atrapalham seu desempenho, como procurar por um frasco específico em um laboratório bagunçado com um teste de Percepção.



Se precisar muito passar em seu teste, invente um jeito!

KITS DE PERÍCIAS

Algumas perícias requerem ferramentas próprias. Se isso for necessário, será mencionado na descrição da perícia. Se você não possui o kit apropriado, ainda pode usar a perícia, mas sofre uma penalidade de –5 no teste.

PRESTAR AJUDA

Às vezes, os personagens trabalham juntos e se ajudam. Um personagem (normalmente aquele com o maior bônus) é considerado o líder, e faz o teste normal, enquanto cada ajudante faz o mesmo teste contra CD 10. Um teste de ajuda concede ao líder um bônus de +1, e +1 adicional para cada 10 pontos acima da CD (+2 para um resultado 20, +3 para 30 e assim por diante).

Em muitos casos, ajuda externa não traz benefícios — você não pode ajudar um colega a ser mais silencioso em seu teste de Furtividade. Ou então apenas um número limitado de ajudantes pode auxiliar alguém ao mesmo tempo (não há espaço para muitas pessoas à volta de uma mesma fechadura). O mestre limita a ajuda como achar melhor, de acordo com a tarefa e as condições.

TESTES SEM ROLAGENS

Um teste representa a realização de uma tarefa desafiadora — com alta dificuldade ou feita em situação de perigo. Quando este não é o caso, você pode usar as opções a seguir para dispensar as rolagens. Elas são úteis para acelerar o jogo e não interromper a história com rolagens desnecessárias.

Escolher 10. Quando seu bônus total em um teste é igual ou maior que a CD, você não precisa fazer o teste — você automaticamente

passa. A tarefa é trivial para alguém com suas habilidades. Caso o teste tenha variados graus de sucesso, você obtém o mínimo possível. Você ainda pode fazer uma rolagem para alcançar um grau maior de sucesso, se quiser, mas arrisca falhar se rolar um 1 natural.

Escolher 10. Quando não há pressão para realizar uma tarefa, você pode escolher 10. Isso significa realizar a tarefa com calma, sem chance para erros. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 10 automático. Isso costuma bastar para muitas tarefas.

Escolher 20. Quando não há pressão e a tarefa não oferece nenhuma consequência ou penalidade em caso de falha, você pode escolher 20. Isso significa gastar todo o tempo do mundo e tentar todas as possibilidades, até passar. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 20 automático. Escolher 20 exige vinte vezes mais tempo que o normal para executar a perícia (ou, para simplificar, a cena inteira, de acordo com o mestre).

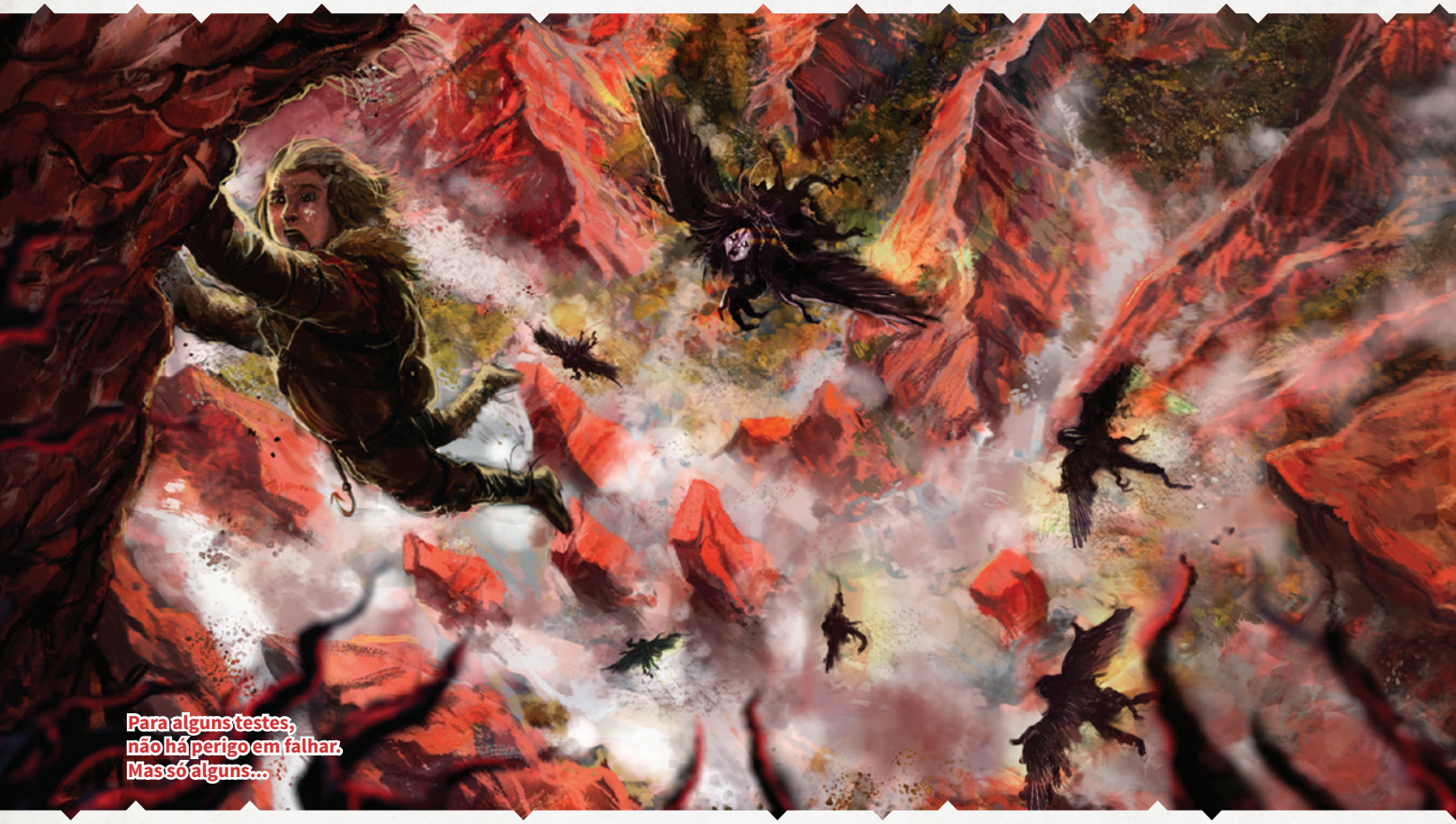
Testes Estendidos

A maioria das tarefas pode ser resolvida com um único teste. Se um personagem quer escalar um muro ou estancar um sangramento, o sucesso ou a falha são aparentes após um único teste. Entretanto, para situações complexas e que consomem tempo — como escalar uma montanha ou curar uma doença grave —, ou quando o mestre quer criar clima de tensão e suspense, esta regra pode ser usada.

Em um teste estendido, o grupo deve acumular uma quantidade de sucessos antes de três falhas, o que indica uma falha total. Quanto mais complexa a tarefa, mais sucessos são exigidos — veja a **Tabela 5-2: Testes Estendidos** ao lado.

Por exemplo, os personagens estão procurando o esconderijo de uma guilda de ladrões. Para isso precisam fazer perguntas na cidade. Pela complexidade da tarefa, fazer um único teste parece estranho. Assim, o mestre pede um teste estendido de Investigação com complexidade média e CD 20. Isso significa que os heróis devem fazer testes de Investigação contra CD 20 até acumularem cinco sucessos. Se conseguirem, descobrem as pistas. Porém, se acumularem três falhas antes dos cinco sucessos, têm uma falha total — nesse caso, o grupo pode ter sido descuidado e alertado os membros da guilda, além de não conseguir a informação que queria.

Tanto testes de atributo quanto testes de perícia podem ser tratados como testes estendidos.



Para alguns testes, não há perigo em falhar. Mas só alguns...

Tabela 5-2: Testes Estendidos

Sucessos exigidos	Complexidade	Exemplos
3	Baixa	Escalar um paredão (Atletismo)
5	Média	Treinar um cavalo (Adestramento)
7	Alta	Atravessar o Pântano dos Juncos (Sobrevivência)
10	Incrível	Compreender um ritual antigo (Misticismo)

Testes Estendidos Usando Várias Características

Alguns testes estendidos podem envolver mais de uma perícia. Por exemplo, infiltrar-se em uma base purista pode exigir um sucesso em Atletismo, para escalar o muro, e dois em Furtividade, para não ser visto pelas sentinelas. Um julgamento pode exigir dois sucessos em Nobreza, para conhecer a lei, mais três em Diplomacia, para convencer o magistrado.

Ajuda e Testes Estendidos

Personagens podem prestar ajuda em testes estendidos. Os personagens ajudando fazem seu teste de ajuda cada vez que o personagem desempenhando a tarefa fizer um novo teste como parte do teste estendido.

O mestre pode permitir testes de ajuda com perícias diferentes, mas relacionadas à tarefa. Por exemplo, um personagem fazendo um teste estendido de Sobrevivência para seguir uma trilha pode ser ajudado por um colega que procura rastros usando testes de Percepção. Cada perícia diferente só pode ser usada para prestar ajuda uma vez durante o teste estendido.

Dificultando Testes Estendidos

Para testes estendidos especialmente desafiadores, o mestre pode usar dificuldades cumulativas e penalidades por falhas.

No primeiro caso, a CD começa num valor determinado, mas aumenta em +2 a cada teste (independentemente de o teste ser um sucesso ou uma falha), representando a dificuldade crescente. Por exemplo, num teste estendido para se infiltrar até os aposentos reais do castelo, a CD pode aumentar a cada teste, pois quanto mais perto do quarto do rei, maior a segurança.

Variante: Testes Estendidos Abertos

Como alternativa, o mestre pode permitir que os *jogadores* decidam quais perícias vão usar em um teste estendido. O jogador escolhe a perícia, então explica como vai utilizá-la para resolver o desafio.

Por exemplo, em um julgamento, um personagem poderia usar Enganação ("vou corromper o magistrado"); Intimidação ("vou assustar os jurados para que decidam em meu favor"); Intuição ("vou analisar a situação para determinar qual o melhor argumento") etc.

Permitir que os jogadores descrevam quais perícias vão usar irá envolvê-los mais com a cena. Se usar essa variante, cada teste avulso dentro do teste estendido precisa ser feito com uma perícia diferente. Se combinada com as opções que dificultam os testes estendidos, essa variante exige pensamento tático por parte do grupo!

No segundo caso, o mestre aplica uma penalidade para cada falha no teste estendido — isto é, além de chegar mais perto de uma falha total. Digamos que um personagem esteja envolvido em uma negociação intrincada com um aristocrata, exigindo um teste estendido de Diplomacia. Cada vez que falha, pode sofrer uma penalidade cumulativa de –2 nos testes seguintes — isso significa que o aristocrata está ficando cada vez mais ofendido. Da mesma forma, um personagem escalando uma montanha com um teste estendido de Atletismo pode sofrer 3d6 pontos de dano para cada falha, representando machucados durante a subida.

Interrupções e Novas Tentativas

A maioria dos testes estendidos pode ser interrompida sem problemas. Entretanto, o mestre pode determinar que uma interrupção conte como uma falha ou até mesmo como uma falha completa no teste estendido.

Normalmente pode-se fazer novas tentativas de testes estendidos. Entretanto, da mesma forma que com testes normais, alguns testes estendidos têm consequências que devem ser levadas em conta. Por exemplo, uma armadilha que exige um teste estendido de Ladinagem pode disparar em caso de falha.

COMBATE

Embora seja possível superar obstáculos e vencer inimigos de muitas formas, às vezes os heróis ficam sem escolha além de sacar suas armas, preparar suas magias e partir para a batalha.

ESTATÍSTICAS DE COMBATE

A seguir estão as explicações das estatísticas usadas em combate.

TESTE DE ATAQUE

Este é um tipo específico de teste de perícia, para acertar um alvo com um ataque. Normalmente é um teste de Luta, para um ataque corpo a corpo, ou de Pontaria, para um ataque à distância.

A dificuldade é a Defesa do alvo. Se o resultado é igual ou maior que a Defesa do alvo, você acerta e causa dano (veja **Dano**, a seguir).

Um teste de ataque pode sofrer modificadores por habilidades, arma e condições.

DANO

Quando você acerta um ataque, causa dano. Esse dano reduz os pontos de vida do inimigo (veja **Ferimentos & Morte**, a seguir).

Você rola dados para descobrir quanto dano causou. O tipo de dado depende da arma ou ataque utilizado — por exemplo, 1d4 para uma adaga ou 1d8 para uma espada longa. O dano de cada arma é descrito no **Capítulo 3: Equipamento**. Para ataques corpo a corpo ou com armas de arremesso, você soma seu modificador de Força na rolagem de dano.

Dano com Arma Corpo a Corpo ou de Arremesso = Dano da Arma + Modificador de Força do Atacante

Dano com Arma de Disparo = Dano da Arma

Assim, um personagem com Força 16 usando uma espada longa causa 1d8+3 pontos de dano (1d8 da espada longa mais 3 pelo modificador de Força.

TIPOS DE DANO

Por si só, o tipo de dano não possui efeito em regras. Contudo, indica a relação do dano com outros efeitos. Por exemplo, uma criatura com resistência a corte 5 reduz todo dano de corte que sofre em 5.

Ácido. Certos monstros e perigos naturais, além de itens alquímicos, causam dano deste tipo. Ácido é ligado ao elemento terra.

Corte. Armas afiadas, como espadas, machados e as garras de um monstro, causam dano de corte.

Eletricidade. Algumas magias e perigos naturais (como um relâmpago) causam dano deste tipo. Eletricidade é ligada ao elemento ar.

Essência. Energia mágica pura, canalizada por magias como *Seta Infalível de Talude*.

Fogo. Causado por calor e chamas naturais e mágicas. Fogo é ligado ao elemento... fogo!

Frio. Algumas magias, além de clima severo, causam dano de frio. Ligado ao elemento água.

Impacto. Causado por armas de contusão, como clavas e maças, além de ondas de choque, explosões, ataques sônicos e quedas.

Luz. Magias e outros efeitos provenientes de divindades bondosas causam dano de luz.

Mental. Ataques psíquicos e magias que afetam diretamente a mente da vítima causam dano deste tipo.

Perfuração. Objetos pontudos, como uma lança ou a mordida de um monstro, causam dano de perfuração.

Trevas. Causado por efeitos de necromancia e ligados a divindades malignas.

Veneno. Inclui venenos de animais, plantas e criados por alquimistas.

ACERTOS CRÍTICOS

Um acerto crítico acontece quando um ataque é excepcionalmente certeiro, atingindo pontos vitais ou vulneráveis do oponente.

A tabela de armas do **Capítulo 3: Equipamento** possui uma coluna "Crítico". Cada arma tem uma margem de ameaça (que pode ser 18, 19 ou 20) e um multiplicador (que pode ser x2, x3 ou x4).

Quando nenhuma margem aparece, será 20. Quando nenhum multiplicador aparece, será x2.

Você faz um acerto crítico quando acerta um ataque rolando um valor igual ou maior que a margem de ameaça da arma. Neste caso, multiplica os dados de dano do ataque de acordo com o multiplicador da arma. Bônus numéricos de dano, assim como dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados.

Certas criaturas são imunes a acertos críticos. Um alvo imune a acertos críticos ainda sofre o dano de um ataque normal.

Como funciona o combate?

O combate acontece em uma série de rodadas. Uma rodada é o tempo necessário para que todos os personagens no combate tenham seu turno. Um turno é o tempo que cada personagem tem para agir.

Um combate obedece aos seguintes passos.

Passo 1. Cada personagem faz um teste de Iniciativa.

Passo 2. O mestre diz quais personagens estão cientes de seus inimigos. Aqueles que não percebem a presença de inimigos começam o combate surpreendidos. Um personagem surpreendido fica desprevenido e não age na primeira rodada.

Passo 3. Todos os personagens têm seu turno na ordem da Iniciativa (exceto aqueles surpreendidos, que não agem na primeira rodada).

Passo 4. Quando todos os personagens tiverem seu turno, a rodada termina. Uma outra rodada se inicia, com todos os personagens agindo novamente, na mesma ordem. Mesmo aqueles que estavam surpreendidos agora podem agir.

INICIATIVA

A cada rodada, todo personagem tem um turno — sua vez de agir. A iniciativa determina a ordem dos turnos dentro da rodada.

Teste de Iniciativa. No início do combate, cada jogador faz um teste de Iniciativa para seu personagem. O mestre faz um teste para os inimigos (caso haja inimigos com bônus de Iniciativa diferentes, o mestre usa o menor valor). Aqueles com os resultados mais altos agem primeiro.

No caso de empates, o personagem com o maior modificador de perícia age primeiro. Se o empate persistir, eles fazem um novo teste de Iniciativa entre si, para decidir quem age primeiro.

Não é preciso fazer novos testes de Iniciativa a cada rodada; a ordem se mantém igual durante todo o combate.

Entrando na Batalha. Se um personagem entra na batalha depois que ela começou, faz um teste de Iniciativa e age quando seu turno chegar, na rodada seguinte.

Surpresa. Quando o combate começa, se você não percebeu seus inimigos, está surpreendido. Se você está ciente de seus inimigos, mas eles não estão cientes de você, eles é que estão surpreendidos. Caso os dois lados tenham se percebido, ninguém está surpreendido. E se nenhum lado percebe o outro... bem, nenhum combate acontece!



Maquius está sempre pronto para rolar iniciativa

Percebendo os Inimigos. O mestre diz quem está ciente de seus inimigos no começo do combate. Em geral ele diz aos jogadores para fazerem testes de Percepção contra uma dificuldade ou opostos pelo teste de Furtividade dos inimigos (caso estes estejam sendo cautelosos).

Um personagem que nunca fica surpreendido (por exemplo, se tiver a habilidade Esquiva Sobrenatural) pode rolar a Iniciativa e agir mesmo que falhe em seu teste de Percepção; de alguma maneira ele já esperava o perigo, ou reage com reflexos impossivelmente rápidos.



Crânio Negro, algoz da Tormenta, contra Orion Drake, cavaleiro da Luz

A RODADA DE COMBATE

Uma rodada representa cerca de seis segundos no mundo de jogo. Durante a rodada, cada jogador (incluindo o mestre) tem o seu *turno*, a sua vez de realizar ações.

Pense em "rodada" como se fosse uma medida de tempo, como "mês": o mês representa os dias marcados no calendário, mas também determina o tempo entre um dia e o mesmo dia no mês seguinte.

Assim, a rodada começa no turno do primeiro personagem (aquele que teve Iniciativa mais alta) e termina após o turno do último (aquele com Iniciativa mais baixa). Mas a rodada também é o tempo entre uma Iniciativa e a mesma Iniciativa na rodada seguinte. Efeitos que duram certo número de rodadas terminam imediatamente antes do mesmo resultado de Iniciativa quando se iniciaram, após o número apropriado de rodadas.

TIPOS DE AÇÕES

No seu turno, você pode fazer uma ação padrão e uma ação de movimento, em qualquer ordem.

Você pode trocar sua ação padrão por uma ação de movimento, para fazer duas ações de movimento, mas não pode fazer o inverso.

Você também pode abrir mão das duas ações (tanto a padrão quanto a de movimento) para fazer uma ação completa.

Portanto, em um turno você pode fazer:

- **Uma ação padrão e uma ação de movimento;**
- ***Ou* duas ações de movimento;**
- ***Ou* uma ação completa.**

Você também pode executar qualquer quantidade de ações livres e reações.

Ação Padrão. Basicamente, uma ação padrão permite que você execute uma tarefa. Fazer um ataque ou lançar uma magia são as ações padrão mais comuns.

Ação de Movimento. Esta ação representa algum tipo de movimento físico. Seu uso mais comum é percorrer uma distância igual a seu deslocamento. Levantar-se, sacar uma arma, pegar um item de sua mochila, abrir uma porta e subir numa montaria também são ações de movimento.

Ação Completa. Este tipo de ação exige todo o seu tempo e esforço durante uma rodada. Para uma ação completa, você deve abrir mão de sua ação padrão e sua ação de movimento — mas, normalmente, você ainda pode realizar ações livres e reações.

Ação Livre. Esta ação não exige quase nenhum tempo e esforço. Largar um objeto no chão ou gritar uma ordem simples são exemplos de ações livres — mas o mestre sempre pode decidir que uma ação é complicada demais para ser livre. Dizer uma frase curta é uma ação livre, mas recitar um livro inteiro, não!

Reação. Uma reação acontece em resposta a outra coisa. Assim como ações livres, reações tomam tão pouco tempo que você pode realizar qualquer quantidade delas. A diferença é que uma ação livre é uma escolha consciente, voluntária, executada no turno do personagem. Já uma reação é um reflexo ou uma resposta automática, que pode ocorrer mesmo fora do seu turno. Você pode reagir mesmo se não puder realizar ações normais, como quando estiver atordoado. Um teste de Percepção para perceber um troll escondido no pântano, ou um teste de Reflexos para escapar de uma explosão, são exemplos de reações.

AÇÕES PADRÃO

Sua ação padrão normalmente representa a coisa mais importante que você vai fazer em seu turno.

Ataque. Você faz um ataque com uma arma corpo a corpo ou à distância.

Com uma arma corpo a corpo, você pode atacar qualquer inimigo dentro de seu alcance natural (1,5m para criaturas Pequenas e Médias ou um inimigo adjacente no mapa). Personagens maiores, ou usando certas armas, podem atacar mais longe.

Com uma arma de ataque à distância, você pode atacar qualquer inimigo que consiga ver e que esteja no alcance da arma (ou até uma categoria de alcance acima, sofrendo uma penalidade de –5).

Atirando em Combate Corpo a Corpo. Quando faz um ataque à distância contra uma criatura envolvida em combate corpo a corpo, você sofre penalidade de –5 no teste de ataque. Uma criatura está em combate corpo a corpo se estiver a 1,5m (adjacente) de qualquer inimigo (incluindo você).

Manobra de Combate. Uma manobra é um ataque corpo a corpo para fazer algo diferente de causar dano — como arrancar a arma do oponente ou empurrá-lo para um abismo. Faça um teste de manobra (um ataque corpo a corpo) oposto com a

criatura. Em caso de empate, o personagem com o maior bônus vence. Se os bônus forem iguais, outro teste deve ser feito. Em geral você pode usar qualquer arma corpo a corpo para fazer manobras de combate.

Estas são as manobras que você pode fazer.

• *Agarrar.* Você usa uma mão para segurar uma criatura (por seu braço, sua roupa etc.). Uma criatura agarrada fica desprevenida e imóvel, sofre –2 nos testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. Enquanto agarra uma criatura, você fica com uma mão ocupada e move-se metade do deslocamento normal (mas arrastando a criatura que estiver agarrando). Você pode soltá-la com uma ação livre. Você pode atacar uma criatura agarrada com sua mão livre. Se preferir, pode substituir um ataque por um teste de manobra contra a criatura. Se vencer, causa dano igual a um ataque desarmado. Isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo.

Você só pode agarrar com um ataque desarmado. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de acertar o alvo errado!

• *Atropelar.* Esta manobra serve para derrubar o alvo e/ou avançar sem que ele consiga ficar no caminho. O alvo pode escolher resistir ou dar-lhe espaço. Se o alvo decide sair do caminho, nenhum teste é necessário. Se o alvo resiste, faça o teste de manobra oposto; se você vencer, consegue deixar o alvo caído e também avançar. Se o alvo vencer, continua de pé e detém seu avanço. Atropelar é uma ação livre se tentada durante uma investida.

• *Derrubar.* Você deixa o alvo caído. Esta queda normalmente não causa dano. Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o oponente com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha. Se isso o jogar além de um parapeito ou precipício, ele pode fazer um teste de Reflexos (CD 20) para se agarrar numa beirada.

• *Desarmar.* Você derruba um item que a criatura esteja segurando. Normalmente o item cai no mesmo lugar em que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, sobre uma ponte etc.). Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o item com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha.

• *Empurrar.* Você empurra a criatura 1,5m. Para cada 5 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1,5m. Você deve avançar junto com o alvo para empurrá-lo e pode avançar até o limite de seu deslocamento.

• *Quebrar.* Você atinge um item que a criatura esteja segurando, com a intenção de quebrá-lo. Veja adiante em "Quebrando Objetos".

Não é possível fazer manobras de combate com ataques à distância. Se você sofrer uma manobra de combate, deve sempre fazer seu teste usando seu valor de Luta, mesmo que esteja empunhando uma arma de ataque à distância.

Fintar. Faça um teste de Enganação oposto ao teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se você passar, ela fica desprevenida contra seu próximo ataque, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

Lançar uma Magia. A maioria das magias exige uma ação padrão para ser executadas.

Preparar. Você prepara uma ação (padrão ou de movimento) para realizar mais tarde, após seu turno, mas antes de seu turno na próxima rodada. Diga a ação que vai fazer e em quais circunstâncias (por exemplo, "disparar minha besta na primeira criatura que passar pela porta"). A qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias.

Se, no seu próximo turno, você ainda não tiver realizado sua ação preparada, não pode mais realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

Pelo resto do combate, sua Iniciativa torna-se a contagem na qual você fez a ação preparada.

Usar uma Habilidade ou Item Mágico. Algumas habilidades e itens mágicos, como poções, exigem uma ação padrão para serem usadas.

Ações de Movimento

Uma ação de movimento serve para mudar algo de posição — seja você, seja um item.

Levantar-se. Levantar do chão (ou de uma cama, cadeira...) exige uma ação de movimento.

Movimentar-se. Você pode percorrer uma distância igual a seu deslocamento (tipicamente 9m para raças de tamanho Médio). Outros tipos de movimento, como nadar, escalar ou cavalgar, também usam esta ação.

Manipular Item. Muitas vezes, manipular um item exige uma ação de movimento. Pegar um objeto em uma mochila, abrir ou fechar uma porta e atirar uma corda para alguém são ações de movimento.

Sacar ou Guardar Arma. Sacar ou guardar uma arma exige uma ação de movimento. Se você tiver o poder Saque Rápido, pode sacar ou guardar itens como uma ação livre.

Ações Completas

Ações completas exigem muito tempo e esforço. Normalmente você não poderá fazer outras ações.

Corrida. Você corre mais rapidamente que seu deslocamento normal. Veja a perícia Atletismo.

Golpe de Misericórdia. Você desfere um golpe letal em um oponente adjacente e indefeso. Um golpe de misericórdia é um acerto crítico automático. Além de sofrer dano, a vítima tem uma chance de morrer instantaneamente. Esta chance é de 25% (resultado 1 em 1d4) para personagens jogadores e NPCs importantes e de 75% (resultado 1 a 3 em 1d4) para NPCs secundários.

Investida. Você avança até o dobro de seu deslocamento (e no mínimo 3m) em linha reta e, no fim do movimento, faz um ataque corpo a corpo. Você recebe +2 no teste de ataque, mas sofre –2 na Defesa até o seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta. Você não pode fazer uma investida em terreno difícil. Durante uma investida, você pode fazer a manobra atropelar como uma ação livre.

Lançar uma Magia. Ao lançar magias com execução maior do que uma ação completa, você gasta uma ação completa a cada rodada.

Ações Livres

Uma ação livre demanda pouco ou nenhum tempo, esforço ou atenção. Normalmente você pode executar quantas ações livres quiser por turno, mas o mestre pode limitar ou proibir ações complexas.

Atrasar. Escolhendo atrasar sua ação, você age mais tarde na ordem de Iniciativa, em relação à Iniciativa que rolou. Isto é o mesmo que reduzir sua Iniciativa voluntariamente pelo resto do combate. Quando sua nova Iniciativa chegar, você age normalmente. Você pode especificar este novo valor de Iniciativa ou apenas esperar até algum momento e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto. Atrasar é útil para ver o que seus amigos ou inimigos farão, antes de decidir o que você mesmo fará.

- *Limites para atrasar.* Você pode atrasar sua Iniciativa até –10 menos seu bônus de Iniciativa. Quando a contagem de Iniciativa chega a esse ponto, você deve agir ou abrir mão de qualquer ação na rodada. Por exemplo, um personagem com um bônus de Iniciativa +3 pode esperar até a contagem de Iniciativa chegar a –13. Nesse ponto, deve agir ou desistir de seu turno. Isso importa quando vários personagens atrasam suas ações.



Aventureiros contra tropas da Supremacia na Guerra Artoniana

Variante: Mapa de Batalha

Para auxiliar a visualização dos personagens em combate, você pode usar um mapa de batalha (uma superfície quadriculada, como um tabuleiro de xadrez) e peças para representar cada criatura. Cada quadrado do mapa de batalha deve ter 2,5 centímetros de lado e representa 1,5m no mundo de jogo. Assim, um personagem com deslocamento 9m pode percorrer 6 quadrados com uma ação de movimento. Para simplificar, você pode se referir a distâncias jogo em "quadrados" (de 1,5m) em vez de metros.

Usar mapas de batalha deixa o combate mais complexo, exigindo que os jogadores calculem suas ações e movimentos levando em conta questões como flanquear, terreno difícil e distâncias exatas das habilidades. Via de regra, é uma opção divertida para grupos que gostam do aspecto tático do jogo.

A Jambô possui mapas de batalha e peças para representar criaturas em sua loja online, em www.jamboeditora.com.br. Você também pode encontrar mapas e peças na internet ou, se for treinado em algum Ofício relevante, criar os seus próprios!

• *Vários atrasos*. Se vários personagens estão atrasando suas ações, aquele com o maior bônus de Iniciativa (ou a maior Destreza, em caso de empate) tem a vantagem. Se dois ou mais personagens que estejam atrasando quiserem agir na mesma contagem de Iniciativa, aquele com o maior bônus age primeiro. Se dois ou mais personagens estão tentando agir um depois do outro, aquele com o maior bônus de Iniciativa tem o direito de agir depois.

Falar. Em geral, falar é uma ação livre. Lançar magias, ou usar habilidades de classe que dependem da voz, não são ações livres. O mestre também pode limitar aquilo que você consegue falar durante uma rodada (vinte palavras são o limite padrão).

Jogar-se no Chão. Jogar-se no chão é uma ação livre. Você recebe os benefícios e penalidades normais por estar caído, mas normalmente não sofre dano ao jogar-se no chão.

Largar um Item. Deixar cair um item que esteja segurando é uma ação livre. Mas deixar cair (ou jogar) um item com a intenção de acertar algo é uma ação padrão. E deixar cair (ou jogar) um item para que outra pessoa agarre é uma ação de movimento.

Ferimentos & Morte

Sempre que você sofre dano — golpeado pelo tacape de um ogro, atingido por uma *Bola de Fogo* ou caindo em uma armadilha —, perde pontos de vida. Você anota seus pontos de vida na ficha de personagem ou em qualquer rascunho. Quando sofre dano, subtrai este valor de seus pontos de vida.

O dano pode deixar cicatrizes, amassar sua armadura e sujar sua roupa de sangue, mas não o impede de agir. Isso só muda quando seus pontos de vida chegam a 0 ou menos.

Se ficar com 0 PV ou menos, você cai inconsciente e começa a sangrar. No início de seu turno, faça um teste de Constituição (CD 15). Se passar, você estabiliza e não precisa mais fazer esse teste. Se falhar, você perde 1d6 pontos de vida e continua sangrando. Você deve repetir o teste a cada rodada, até estabilizar ou morrer. Um personagem sangrando pode ser estabilizado com um teste de Cura (CD 15) ou com qualquer efeito que cure pelo menos 1 PV.

Um personagem com 0 ou menos pontos de vida que recupere PV até um valor positivo (1 ou mais) através de uma habilidade, magia ou simples descanso, recobra a consciência e pode agir normalmente.

Quando seus pontos de vida chegam a –10 ou a um número negativo igual à metade de seus PV totais (o que for menor), você morre.

Por exemplo: Oberon, o Martelo, um arcanista com 12 PV, morre se chegar a –10 PV. Mais tarde na campanha, Oberon sobe vários níveis e chega a 30 PV. Agora, ele só morre se chegar a –15 PV.

Dano Não Letal

Quase todo dano causado em condições normais (armas, armadilhas, magias...) é letal.

Dano não letal se soma ao dano letal para determinar quando você cai inconsciente, mas não conta para determinar quando você morre.

Normalmente, armas causam dano letal. Você pode usar uma arma para causar dano não letal (batendo com as partes não afiadas da arma, controlando a força dos golpes ou evitando pontos vitais), mas sofre uma penalidade de –5 no teste de ataque.

Ataques desarmados e certas armas específicas causam dano não letal. Você pode usar esses ataques e armas para causar dano letal, mas sofre a mesma penalidade de –5 no teste de ataque.

A dahllan e o anão surgem para ajudar os dois humanos na luta contra um ogro e um hobgoblin. Cada quadrado no mapa de batalha representa 1,5 m no mundo de jogo.

Exemplo de Movimentação 1: *a dahllan usa uma ação de movimento para avançar 9m (6 quadrados de 1,5m) em direção ao hobgoblin, desviando do cavalo morto (considerado terreno difícil).*

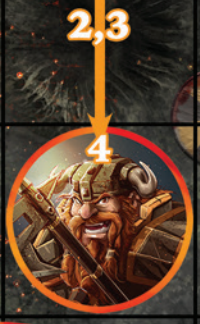






Exemplo de Movimentação 2: *o anão (deslocamento 6m) usa uma ação de movimento para avançar em direção ao ogro. O espaço com a vala é terreno difícil e consome o dobro da movimentação.*









Exemplo de Flanquear 1: *a dahllan e a humana estão ambas flanqueando o hobgoblin.*



Exemplo de Flanquear 2: *o anão e o humano não estão flanqueando o ogro, pois não estão em lados opostos dele.*



Exemplo de criatura Grande: *o ogro acima ocupa uma área com 3m de lado (2 quadrados de 1,5m). Mesmo ocupando uma área de 3m, ele avança como criaturas Médias (um quadrado de 1,5m por vez).*

Exemplos de Tamanho e Movimentação

MOVIMENTAÇÃO

Deslocamento. Esta é a medida de quantos metros você pode percorrer com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9m, mas algumas habilidades de raça e classe podem mudá-lo.

Atravessar um Espaço Ocupado. Você pode se mover livremente através de um espaço (ou um quadrado) ocupado por um aliado. No entanto, não pode atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, a menos que ele esteja indefeso ou seja pelo menos três categorias de tamanho maior ou menor que você. Você também pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo usando a perícia Acrobacia ou a manobra atropelar.

Carga. Se você estiver carregando uma carga pesada (veja o **Capítulo 3: Equipamento**), seu deslocamento diminui em 3m.

Diagonais. Em um mapa, mover-se na diagonal custa o dobro. Ou seja, andar 1,5m (1 quadrado) na diagonal conta como 3m (2 quadrados).

Outros Tipos de Movimento. Além de andar, você pode usar uma ação de movimento para se mover de outras maneiras. Consulte as perícias Acrobacia e Atletismo.

Subir ou Mergulhar. Voando ou nadando, movimentar-se na vertical custa o dobro na subida (ou o triplo em diagonais) e metade na descida (ou o normal em diagonais). Ou seja, voar 1,5m para cima conta como 3m, enquanto voar 3m para baixo conta como 1,5m.

Terreno Difícil. Lugares acidentados, como um pântano lamacento, neve profunda, florestas cheias de raízes ou ruínas com destroços, são terreno difícil. Mover-se em terreno difícil custa o dobro. Ou seja, você se move metade do deslocamento normal — ou gasta 3m de deslocamento por quadrado, em vez de 1,5m. Atravessar um lugar muito apertado também conta como terreno difícil.

SITUAÇÕES ESPECIAIS

Camuflagem. Você recebe camuflagem quando um efeito atrapalha a visão dos inimigos. Pode ser escuridão, neblina, folhagens ou outro efeito similar no local onde você está ou no espaço entre você e o inimigo. Ataques contra você têm 20% de chance de falha (ao fazer um ataque, o atacante rola 1d10 junto com o d20 do teste de ataque; se o resultado desse d10 for 1 ou 2, o ataque erra, independentemente do resultado do teste de ataque).



Os soldados na muralha estão protegidos por cobertura

Tabela 5-3: Situações Especiais

O atacante está...	Modificador no ataque
Caído	–5
Cego	50% de chance de falha
Em posição mais alta	+2
Flanqueando o alvo	+2 (apenas para corpo a corpo)
Invisível	+5 (não se aplica a alvos cegos)
Ofuscado	–2
O alvo está...	**Modificador na Defesa**
Caído	–5 contra ataques corpo a corpo, +5 contra ataques à distância
Cego	–5
Desprevenido	–5
Sob camuflagem	20% de chance de falha
Sob camuflagem total	50% de chance de falha
Sob cobertura	+5
Sob cobertura total	O alvo não pode ser atacado

Você recebe camuflagem total quando um efeito impede a visão dos inimigos — por exemplo, em uma câmara completamente escura. A chance de falha em camuflagem total é 50% (1 a 5 no d10).

Cobertura. Você recebe cobertura quando está atrás de algo que bloqueia o ataque dos inimigos, como uma árvore, uma muralha de castelo, a lateral de uma carroça ou uma criatura maior. Cobertura fornece +5 na Defesa.

No mapa, o atacante e o alvo escolhem, cada um, um canto do quadrado onde estão. Trace uma linha reta entre os cantos. Se a linha é interrompida por um obstáculo ou criatura, o alvo tem cobertura. O alvo não recebe cobertura se a linha seguir ao longo de um obstáculo, ou apenas tocar a ponta de um obstáculo.

Você recebe cobertura total quando seus inimigos não podem alcançá-lo — por exemplo, se estiver atrás de uma parede. Cobertura total impede que você seja atacado.

Flanquear. Quando você luta corpo a corpo contra um oponente e um aliado faz o mesmo no lado oposto — ou seja, o inimigo está entre vocês — vocês estão flanqueando o alvo. Ambos recebem +2 em seus testes de ataque contra o alvo flanqueado. Não se pode flanquear à distância.

Tabela 5-4: Estatísticas de Objetos

Exemplo	Tamanho	Def	RD	PV
Objetos Gerais				
Pergaminho	Minúsculo	15	0	1
Corda	Minúsculo	15	0	2
Corrente	Minúsculo	15	10	2
Cadeira	Pequeno	12	5	5
Barril	Médio	10	5	10
Porta de madeira	Grande	8	5	20
Porta de pedra	Grande	8	8	50
Porta de ferro	Grande	8	10	50
Carroça	Enorme	5	5	50
Casebre	Enorme	5	5	100
Celeiro	Colossal	0	5	200
Armas, Armaduras e Escudos*				
Arma leve de madeira (machadinha)		5		2
Arma de uma mão de madeira (clava)		5		5
Arma de duas mãos de madeira (bordão)		5		10
Arma leve de metal (adaga)		10		2
Arma de uma mão de metal (espada longa)		10		5
Arma de duas mãos de metal (montante)		10		10
Escudo leve		5		10
Escudo pesado		10		20
Armadura leve		5		20
Armadura pesada		10		40

*Pontos de vida de itens comuns. Divida por 2 para itens reduzidos, multiplique por 2 para itens aumentados e multiplique por 5 para itens gigantes.

QUEBRANDO OBJETOS

Tentar quebrar ou destruir um objeto — desde uma porta fechada até uma espada empunhada por um inimigo — é similar a atacar uma criatura.

Para objetos soltos, faça um ataque contra a Defesa do objeto, definida por sua categoria de tamanho. Se o objeto estiver em movimento, recebe +5 na Defesa. Para um objeto carregado por outra criatura, veja a manobra quebrar.

Se você acerta o ataque, causa dano normal. Entretanto, objetos normalmente têm resistência a dano, dependendo de seu material. Um objeto reduzido a 0 ou menos PV é destruído.


CAPÍTULO
6
O MESTRE



"É muito conveniente para vocês que as leis universais dos deuses sejam reflexo da maneira de pensar dos humanos e dos elfos."

— Maryx Corta-Sangue

Existe uma figura indispensável para qualquer jogo de Tormenta: o mestre. O mestre cria a base da história que todos vão desenvolver, descreve o mundo onde os personagens jogadores vivem, interpreta vilões e coadjuvantes e toma decisões de regras. Embora o mestre não esteja acima dos outros jogadores, o papel dele é diferente. É possível haver uma aventura sem um guerreiro ou um mago — mas, sem o mestre, não há aventura nenhuma!

A melhor maneira de entender o papel do mestre é pensar nele como um jogador que interpreta tudo que *não são* os personagens principais. Se o paladino do grupo quer falar com a capitã da guarda, quem interpreta a oficial é o mestre. Se a ladina quer se esconder nos becos, quem descreve as ruelas é o mestre. Se o caçador quer examinar o solo da floresta para rastrear inimigos, quem explica as descobertas do herói é o mestre. É claro, o mestre não apenas reage às ações dos jogadores: ele pode dizer que uma tempestade está se formando, que um bando de hobgoblins ataca o grupo ou que um bardo irritante começa a seguir os aventureiros. De um rato que entra na mochila do druida até um deus que joga uma maldição sobre a clériga, de um oceano furioso com ondas capazes de naufragar navios até uma pedrinha no sapato do bucaneiro, o mestre controla tudo no mundo de jogo, exceto os personagens jogadores. O processo de narrar e arbitrar a história é chamado de "mestrar".

Uma das maiores atribuições do mestre é atuar como juiz. Você não é apenas um contador de histórias, é também o árbitro de um jogo. Deve conhecer as regras, pelo menos para saber onde procurar caso tenha alguma dúvida. Quando um jogador declara uma ação, você deve decidir o resultado dela, usando as mecânicas ou seu bom senso. Também deve julgar as reações dos NPCs com base no comportamento dos heróis. Este equilíbrio entre julgamento de interpretação e arbitragem de regras é a essência do "poder" do mestre. Quando um RPGista diz que seu colega é "um mestre muito bom" em geral está falando de um misto de habilidade de narração, talento para o improviso, domínio de regras e bom senso.

Se tudo isso pareceu demais, relaxe. Quando você começar a descrever os ambientes que imaginou e levar sua história adiante, verá como tudo flui sem grandes tropeços. E, se cometer algum erro, não há problema. Ninguém espera que você seja um diretor de cinema ou escritor profissional. Você não tem obrigação de chegar a nenhum padrão de qualidade. Está aqui para se divertir com seus amigos.

Como Mestrar

O papel do mestre é variado e pode parecer confuso. A seguir vamos explicar as principais etapas do trabalho deste contador de histórias.

Preparação

Diferente dos demais jogadores, boa parte do trabalho do mestre acontece antes da sessão de jogo. Na fase da preparação, o mestre lê as regras e a ambientação do mundo de jogo, inventa a base da história que quer contar com o grupo e estabelece as linhas gerais do que vai acontecer.

Preparar demais é um risco tão grande quanto preparar de menos. Quanto mais amplo for o elemento com o qual você está lidando, mais vago ele deve ser em sua preparação. Em compensação, quanto mais imediato, mais você deve prestar atenção a ele. Mas chega de teoria, vamos a um exemplo.

Digamos que você, um mestre iniciante, decide começar uma campanha clássica de Tormenta20. Se você não sabe o que é uma campanha, não se assuste, já vamos falar disso. Você decide que sua história vai lidar com um mago maligno tentando escravizar todos os dragões do mundo para usá-los em um plano de dominação. Para isso, ele vai usar um artefato mágico que você acabou de inventar: o Coração de Kally. Kally, ou Kallyadranoch, é o Deus dos Dragões, como você pode ver no **Capítulo 1**. Embora nada seja dito sobre seu coração, você imagina uma enorme pedra preciosa escondida no fundo de uma montanha. Esta pedra é a forma física do coração do deus, contendo boa parte de seu poder. O mago maligno (o vilão da história) sabe que este artefato existe, mas não sabe onde está. O objetivo dele é obtê-lo e, com o objeto, dominar os dragões de Arton. Você visualiza uma grande batalha nos céus, com os personagens jogadores montando dragões, combatendo os dragões controlados pelo mago. Também imagina uma cena em que os heróis devem negociar com Kallyadranoch — ele é um deus tirânico, mas está indefeso sem o Coração e os heróis são sua única chance. Você inventou tudo isso apenas porque pareceu divertido. A história poderia ser qualquer coisa.

Pronto. Isso é tudo que você precisa saber sobre a trama geral, pois ela acontecerá ao longo de meses ou anos, não semana que vem. Não há necessidade de criar uma cadeia de eventos que vai levar à batalha nos céus. Na verdade, fazer isso só iria atrapalhar. Afinal, o desenrolar da história depende das ações dos jogadores. Embora a batalha

seja uma cena instigante, você nem sabe se ela vai mesmo acontecer!

Você precisa saber mais sobre o que é específico e imediato: a primeira sessão de jogo. Sua tarefa na primeira sessão é criar uma história simples e pequena que possa um dia levar à história mais ampla que você quer compartilhar com o grupo, e que dê oportunidades para os personagens jogadores brilharem. Essencialmente, esboçar o primeiro episódio de uma série ou o primeiro capítulo de um livro. Só o primeiro.

Você decide que a primeira sessão vai ser simples: os personagens estão numa aldeia, então são contratados para se livrar de kobolds que estão saqueando viajantes nas estradas. Kobolds têm a ver com dragões, então você acha que vai conseguir ligar tudo mais tarde. Não adianta tentar fazer uma trama totalmente encadeada logo de início, pois os jogadores são imprevisíveis. Você decide que os kobolds fazem parte de um bando maior, um grupo de mercenários humanoides monstruosos que se chama "Coração Sombrio".

Antes da primeira sessão de jogo, você deve conhecer as fichas de kobolds presentes neste livro — afinal, eles serão os principais inimigos. Decida quantos kobolds serão um bom desafio; lembre-se de que, no início, é bom que os personagens vençam, para que não fiquem desencorajados. Imagine a aldeia, a taverna, os habitantes da região. Anote um punhado de nomes de aldeões para que o lugar pareça vivo. Decida uma característica para a aldeia (digamos que, na praça central, há uma árvore rara com flores prateadas que florescem só uma vez a cada dez anos). Crie dois ou três aldeões com personalidades simples: o taverneiro que está sempre tentando alimentar os fregueses de graça (para desespero de sua esposa), a prefeita que adora contar piadas sem graça, o garotinho que quer ser um grande guerreiro. Pense num nome para a aldeia... Digamos Vila Prateada, por causa da árvore. Pronto! Você já tem um ambiente vivo onde os jogadores vão começar. Você não vai precisar de nenhuma profundidade adicional.

Você não precisa de fichas para nenhum dos aldeões, muito menos de descrições de cada casa da aldeia. Se algum jogador perguntar sobre esses detalhes, improvise: as casas têm uma sala, um quarto e uma cozinha, tudo com teto de sapé. A aldeã que está passando na praça é alta e tem cabelos trançados. Qualquer coisa serve.

Vamos à história. Pense numa sequência de eventos simples. Os personagens estão na taverna e recebem o chamado para lidar com os kobolds. Falam com a prefeita que vai contratá-los e descobrem informações. Então podem pensar sozinhos num plano — talvez eles usem a si mesmos como iscas na estrada, talvez tentem rastrear os kobolds. Eles então enfrentam os kobolds. Quando vencem, descobrem uma carta escrita em linguagem humana. Ela diz: "Todo o ouro deve ser levado de volta à fortaleza. Thurgann não tolera trapaceiros! O Coração Sombrio vencerá".

Quem é Thurgann? Onde é a fortaleza? Você ainda não precisa saber nada disso, pois só vai aparecer na segunda sessão de jogo. Basta que haja algo instigante para levar a história para a frente. A próxima cena envolve os personagens recebendo a recompensa da prefeita, talvez falando com ela sobre a carta. Contudo, o que exatamente eles vão fazer fica por conta deles.

O que podemos tirar deste exemplo? Uma boa primeira sessão tem um local interessante (a aldeia), dois ou três coadjuvantes (o taverneiro, a prefeita, o garotinho), um tipo de inimigo (os kobolds) e um mistério ou surpresa (a carta). Mais do que isso é complicação desnecessária.

Este é um exemplo de uma primeira sessão com bastante preparação. Alguns mestres preferem deixar as coisas mais em aberto. Mais à frente vamos explorar melhor como criar aventuras, então não se desespere se ainda não entendeu. Por enquanto o que você precisa saber é: prepare as bases gerais de sua história, esteja pronto para lidar com as regras e deixe os jogadores livres para agir.

Quem É o Mestre?

Se você tiver dificuldade para entender o papel do mestre, pense num videogame. Você joga com um personagem, mas há muito mais acontecendo além dos movimentos do protagonista, certo? Há um cenário, inimigos, efeitos sonoros, coadjuvantes, desafios... Em Tormenta20, tudo isso é descrito pelo mestre e está sob controle dele. Outra maneira de pensar no mestre é como o narrador de um livro. Ele estabelece o ambiente, situa o leitor com imagens, sons, cheiros e sensações... Enfim, narra a história. A única diferença é que o mestre não tem qualquer poder de decisão sobre as ações dos heróis — os personagens jogadores.

PROPOSTA

Em algum ponto entre ter a ideia inicial e terminar a preparação, você pode explicar aos jogadores como será o jogo e verificar se eles gostam da proposta. Você não vai estragar nenhuma surpresa, mas pode checar para adequar a história aos interesses de todos.

Usando o exemplo anterior, você pode perguntar se todos gostariam de uma história épica envolvendo personagens clássicos de fantasia medieval. Se quiser revelar um pouco mais, pode sugerir que tem algo a ver com dragões. Propor a ideia antes de começar o jogo tem duas vantagens. A primeira é retirar qualquer elemento que não seria divertido. Por exemplo, um dos jogadores pode ter acabado de jogar uma campanha com outro grupo, na qual o grande vilão era o deus Kallyadranoch. Nesse caso, talvez você decida mudar as coisas e fazer com que o deus seja imediatamente preso, perdendo seu poder, para que os jogadores não precisem interagir com ele. A segunda vantagem é incorporar elementos pelos quais os jogadores demonstrem interesse. Digamos que um deles ache ótimo enfrentar vilões clássicos do cenário, especialmente trolls nobres. Bem, talvez o mago maligno na verdade seja um troll nobre…

Ao discutir a proposta, o grupo também deve combinar seus personagens, ou ao menos trocar ideias sobre eles. Assim, você evita um grupo com três magos e nenhum guerreiro, ou um grupo onde nenhum personagem iria se interessar pela história que o mestre esboçou. Usando nosso exemplo, um bom grupo de personagens seria variado e equilibrado (um guerreiro, um mago, um clérigo…). Personagens cruéis ou egoístas não se encaixariam bem, então todos combinam de interpretar heróis — ou novatos tentando ser heróis. Você pode incluir vínculos entre os personagens: todos se conhecem, todos são naturais da mesma cidade, todos foram presos injustamente pelo mesmo nobre...

Depois de ter a ideia, fazer a proposta e preparar a primeira sessão, é hora de jogar!

INÍCIO

Na hora marcada, todos devem estar reunidos em volta da mesa (ou conectados na internet) com suas fichas prontas. Cabe ao mestre dar início à história.

Caso seus jogadores não conheçam nada sobre Arton, dê um resumo muito rápido (quatro ou cinco frases) sobre o mundo. Fale que é um cenário de fantasia medieval clássico, com cavaleiros, magos, elfos, anões e outros tipos do gênero. Explique que há muitos reinos e muitos deuses, mas não se preocupe em citar cada um deles. Fale que existe uma grande ameaça: a Tormenta, uma tempestade de sangue que corrompe e destrói áreas de Arton. Diga que Arton é um mundo de heróis, onde há espaço para todos. Se algum personagem pertencer a uma raça não humana, você pode explicar um pouco mais sobre este povo ("os elfos perderam seu reino e sua deusa, portanto vivem espalhados pelos reinos humanos"). No caso de algum clérigo ou paladino, ofereça um resumo sobre sua divindade padroeira. Cuidado para não demorar demais nesta parte. Mesmo que os jogadores façam perguntas, diga que os personagens não sabem todos os detalhes e que eles descobrirão ao longo da história. Os mais curiosos podem ler este livro ou qualquer um dos vários materiais de *Tormenta*.

Então comece a história em si, estabelecendo uma cena. Diga onde os personagens estão — principalmente se você é um mestre iniciante, é recomendado que o grupo já comece junto no mesmo lugar, mesmo que os personagens ainda não se conheçam. Fale uma ou duas frases sobre o reino ou região e sobre a aldeia, cidade, castelo ou outro local específico onde todos estão. Explique de forma rápida como e por que cada um chegou lá ("o guerreiro estava procurando trabalho como guarda de caravana e ouviu dizer que a Vila Prateada é ponto de parada de vários mercadores da região..."). Então descreva a primeira ação: algo acontece, exigindo uma reação de todos.

O início mais clássico em jogos deste tipo é fazer com que o grupo esteja numa taverna, então aparece um velhinho aflito procurando aventureiros para resolver algum problema. Nesse caso, o surgimento do velhinho é a primeira ação que exige uma reação dos personagens. Você pode variar um pouco sobre este tema, fazendo com que algo aconteça na taverna para unir o grupo. Por exemplo, um valentão puxa briga com um jovem indefeso e exige o dinheiro do coitado.

É claro que a taverna é só um clichê. Você pode começar a sessão de qualquer forma que quiser. Talvez todos os personagens estejam em um festival da colheita, comendo e se divertindo. Talvez estejam na corte de um barão, respondendo a um chamado por aventureiros. Talvez estejam dentro de um navio, viajando a uma ilha distante, ou perdidos numa encruzilhada na estrada. O importante é que estejam no mesmo lugar e sejam chamados à ação por alguma coisa.

Este primeiro chamado à ação não precisa ter a ver com a história. O importante é que, uma vez que isso aconteça, ninguém pode ficar indiferente. Depois de descrever esse acontecimento, muitos mestres terminam com uma frase clássica:

"O que vocês fazem?"



Uma batalha será tão vibrante quanto o mestre a descrever

AÇÕES DOS JOGADORES

Os jogadores vão descrever as ações que querem fazer. Cabe a você decidir e narrar o resultado. Lembre-se de insistir caso algum jogador esteja quieto ou não se sinta confortável para falar. Nem sempre todos os personagens precisam agir, mas no começo é importante que todos se envolvam.

Você rapidamente vai achar um meio-termo entre ouvir os desejos dos jogadores e descrever o que acontece ou deixar que eles descrevam sem interferência. Algumas ações podem ser descritas pelo jogador: "Eu caminho até lá", "Eu olho pela janela", "Eu começo a rir" etc. Por outro lado, algumas ações só podem ser decididas por você. Nenhum jogador pode dizer "Eu me levanto e vou até o valentão. Ele fica com medo e foge da taverna". O jogador pode *tentar* intimidar o valentão, mas vai precisar de testes e o desenrolar da ação será decidido pelo mestre.

Ações rotineiras (caminhar, sacar uma arma, comprar itens no mercado, cavalgar sem pressa...) não exigem testes. Ações com resultados incertos (atacar um inimigo, negociar o preço de um item, arrombar uma porta, galopar por terreno difícil...) exigem testes, pois têm chance de falhar. E, mais importante, o sucesso ou a falha destas ações modifica o rumo da história. Se um personagem tropeça num buraco na rua e apenas perde alguns segundos, isso não tem nenhum peso na história. Assim, não é preciso haver um teste. Contudo, se o mesmo personagem está procurando uma taverna clandestina escondida no porto, isso exige um teste. Encontrar ou não a taverna é algo que muda a história.

Cada jogador só pode descrever a ação do seu personagem. Ninguém pode decidir as ações dos personagens dos outros. Mesmo caso dois jogadores resolvam jogar com personagens que tenham alguma relação de hierarquia (digamos, um nobre e seu guarda-costas guerreiro), ninguém pode jogar com o personagem de outra pessoa. O personagem pode dar uma ordem, mas se o outro personagem vai segui-la ou não depende da decisão de seu jogador. "Eu recuo para o fundo da taverna e o guerreiro avança para atacar o valentão" não é uma ação válida. Contudo, "Eu recuo para o fundo da taverna e peço para o guerreiro me proteger do valentão" pode ser.

Resultados

Uma vez que uma ação seja declarada, você narra o resultado. Pode ser algo simples: se o jogador disse que vai andar até a barraca de tortas de vagem no mercado, basta você dizer que ele chegou e que o hynne vendedor oferece um pedaço de torta. Ou pode ser algo mais complexo: se o jogador declarou que vai atacar um inimigo, você pede um teste e descreve o resultado com base no resultado da rolagem.

Uma das principais responsabilidades do mestre é ser honesto com os dados. Tormenta20 é um jogo em que uma história é contada em conjunto. Você não é o dono da história. Assim, se o jogador declarou uma ação que vai contra o que você imaginou, rolou o dado e teve sucesso, não force uma falha apenas para manter a narrativa "nos eixos". Da mesma forma, se você estava esperando uma cena épica e o jogador rolou um 1 natural, descreva a falha. Você não sabe qual história está sendo contada até que ela se mostre para todos, através da sua narrativa, das ações do grupo e das rolagens.

Você decide a dificuldade das rolagens com base nos parâmetros da página 212. Na maior parte das situações, se o personagem passa no teste, consegue fazer o que queria. Por exemplo, se o lutador diz que quer saltar um muro, você pede a ele um teste de Atletismo. Se ele passa no teste, salta o muro — simples assim. Porém, algumas situações, especialmente cenas de ação, exigem um detalhamento maior. Nesses casos, consulte a descrição das perícias no **Capítulo 2** para regras aprofundadas.

Tente ser consistente — se os personagens tentarem a mesma ação nas mesmas condições mais de uma vez, a dificuldade deve ser a mesma. Às vezes pode ser difícil lembrar da dificuldade de ações anteriores, principalmente em situações que você não tinha imaginado. Você achou que o grupo tentaria lutar contra o valentão, mas a barda teve a ideia de fazê-lo rir com uma piada. A jogadora rolou 15 no teste e você descreveu a taverna toda caindo na risada. Mais tarde, a barda mais uma vez conta piadas, rola 17 e você diz que ninguém ri. Você simplesmente não lembrava que antes um resultado menor era suficiente para agradar o público. Caso a jogadora reclame disso, você pode admitir que se enganou e mudar o resultado da ação.

De qualquer forma, o jogador narra sua intenção e o mestre narra o que realmente acontece. Esta é a dinâmica básica de Tormenta20.

Reações

Uma vez que as ações dos jogadores tenham tido seus resultados, os coadjuvantes e o ambiente reagem. Por exemplo, se o grupo se meteu contra o valentão, a vítima dele pode aproveitar para fugir. O taverneiro pode subir no balcão e gritar que não quer confusão na taverna. Se alguém resolveu virar uma mesa, os fregueses pulam das cadeiras e se afastam, tentando não se molhar com a cerveja derramada.

Tenha em mente as coisas que você já tinha decidido que iriam acontecer e mantenha o plano, mas adapte tudo ao que os personagens fazem. Por exemplo: você tinha decidido que o velhinho ia chegar no exato momento em que os personagens se mostravam heroicos ao defender a vítima do valentão, então pediria que eles resolvessem o problema dos kobolds. Mas eles não parecem heróis — a barda está contando piadas, a bárbara virou uma mesa cheia de canecas, o nobre está se escondendo atrás de todos e o guerreiro só está interessado em proteger seu patrão. Enquanto isso, o taverneiro está tentando botar ordem na casa e o valentão está gargalhando no chão. E agora?

O velhinho pode chegar nesse instante. Mas, em vez de se impressionar com o heroísmo dos aventureiros, ele diz: "Oh, não! Eu esperava encontrar heróis, mas aqui só há piadistas e arruaceiros! Será que que ninguém vai aparecer para salvar nossa vila dos kobolds?".

Seja honesto com as ações dos jogadores. Deixe que eles arranjem problemas, cometam erros, tenham sucessos, sofram fracassos e façam coisas

Narrando Falhas

Sempre que possível, tente transformar as falhas dos heróis em algo interessante. Às vezes a única resposta possível para uma falha num teste é "você não conseguiu". Mas você também pode introduzir uma consequência, uma reação dos NPCs ou uma dificuldade adicional que mova a história adiante. Por exemplo, se a caçadora tenta rastrear um monstro e falha, você pode decidir que ela na verdade encontra um rastro falso, que vai levar a uma armadilha. Tome cuidado apenas para não transformar falhas em sucessos. Se o ladino falha ao tentar arrombar uma fechadura, não diga "você consegue, mas quebra suas ferramentas". O que estava em jogo não era a necessidade de comprar novas ferramentas, mas a tentativa de abrir a fechadura!

inesperadas. Se a ladina quiser aproveitar para roubar o taverneiro, não se desespere. Deixe que ela tente. Não era nada do que você esperava, mas esta é a história que vocês estão contando em conjunto. Você achou que seria a história de um grupo honrado se voluntariando para defender uma aldeia, mas é a história de como um bando de desordeiros acabou se metendo sem querer num conflito entre kobolds e aldeões. Também pode ser interessante, não?

Não se perca em minúcias, nem deixe que os jogadores se percam. Ao narrar os resultados, não se prenda a coisas como as palavras exatas que foram ditas, não tente achar "pegadinhas" para frustrar o grupo. Se o nobre diz que vai recuar até o fundo da taverna, não importa que ele não descreveu que estava desviando das cadeiras. Obviamente ele faria isso. Se a bárbara declara que vai virar a mesa, não diga que toda a cerveja foi derramada sobre ela — é claro que ela ia virá-la para o outro lado. Deixe o fluxo das ações e reações tão dinâmico e ágil quanto possível. O clima deve ser o de uma conversa entre amigos, não de um formulário de imposto de renda.

IMPROVISO

A partir das ações e reações, conduza a história. Cada conjunto de reações vai levar a uma nova situação que você deve descrever. Pergunte constantemente o que os jogadores querem fazer.

A chance de algo inesperado surgir logo no início é muito alta. Não seguir o que você pensou não é "jogar errado". Tente achar o próximo ponto de contato entre o que está acontecendo e o que você tinha planejado. Digamos que, com toda a bagunça na taverna, não exista o menor contexto para que os aventureiros sejam contratados. Os aldeões expulsam-nos da vila, jogando tomates podres. Mas você conseguiu duas coisas: unir todos na mesma situação (expulsos, sem ter para onde ir) e colocá-los num lugar onde possam encontrar a próxima situação planejada: o ataque dos kobolds na estrada!

Desorientados e sujos, os personagens agora precisam se defender contra os saqueadores kobolds. Eles vencem ou perdem, com base nos dados — mas você planejou o primeiro combate para que eles sejam capazes de vencer. Então eles agora têm evidências de que há kobolds saqueando a região (os monstrinhos tinham em suas bolsas moedas de ouro típicas desta região, que só são usadas por humanos) e alguma pista sobre o local de onde eles vêm (um mapa ou rastro). Falta uma motivação para continuar. Você imaginava que eles seriam contratados pelos aldeões, mas e agora?

Improviso na Pior das Hipóteses

Às vezes os jogadores podem declarar ações muito diferentes do que você esperava. Ações que não são muito dignas de heróis. O que fazer?

Lembre os jogadores de seus próprios personagens. Aventureiros heroicos não fariam algo assim. Jogadores iniciantes podem simplesmente não lembrar da moralidade de seus personagens. Deuses padroeiros, traços de personalidade e detalhes de histórico podem ser usados para puxar o grupo de volta para o tipo de história que havia sido proposto: o Deus da Justiça reprovaria ataques covardes, um cavaleiro honrado não atacaria um velhinho, uma bárbara que perdeu a tribo para um ataque de gnolls não destruiria uma aldeia sem motivo.

Pode ser que os jogadores achem que o jogo é como um videogame, no qual é comum atacar personagens sem nenhuma consequência. Lembre a eles que não é possível "salvar" em Tormenta20.

Se nada disso funcionar, você pode encerrar a sessão mais cedo e conversar com o grupo. Por que todos decidiram realizar ações malignas se haviam concordado com a proposta de uma campanha heroica? Por que resolveram mudar a personalidade de seus aventureiros? É possível que esteja acontecendo algum mal-entendido que pode ser resolvido com um pouco de sinceridade. Lembre os jogadores da proposta da campanha.

Tormenta20 é um jogo sobre heróis que combatem o mal e tornam o mundo um lugar melhor. Ser maligno é fácil e pouco recompensador. O grupo todo vai se divertir muito mais com personagens heroicos.

Talvez o garoto que estava sendo intimidado pelo valentão apareça. Ele seguiu o grupo escondido e viu que eles derrotaram os kobolds. Ele pede desculpas pelos outros aldeões — estão todos desconfiados de estranhos por causa dos ataques. Mas ele garante que a prefeita não vai se importar com a bagunça na taverna e pode oferecer uma boa recompensa se os heróis acabarem com a ameaça kobold.

Então começa outra cena, com outras ações e assim por diante.

SESSÕES, AVENTURAS E CAMPANHAS

Até agora falamos em como conduzir o jogo numa história coerente e usamos os termos "sessões", "aventuras" e "campanhas". Mas afinal, o que é tudo isso?

Uma "sessão" é um encontro do grupo para jogar. Não tem duração fixa, nem relevância nas regras, apenas na vida real. Se vocês se encontram numa tarde por duas horas para jogar uma ou duas cenas, isso é uma sessão. Se o grupo marca um jogo enorme, que começa no início da noite e só acaba com o raiar do sol, isso também é uma sessão. Alguns grupos gostam de acabar as sessões com alguma cena marcante ou gancho para a próxima parte da história, mas isso não é necessário. Comece e termine as sessões quando e como ficar mais conveniente para todos.

Uma "aventura" é uma história inteira. Alguns grupos só jogam aventuras isoladas, levando os heróis de um incidente a outro sem nenhuma ligação entre eles. Contudo, a maioria acaba encadeando as aventuras em campanhas — já vamos falar mais sobre isso. Uma aventura precisa ter começo, meio e fim definidos. Muitos mestres tentam fazer com que cada aventura dure exatamente uma sessão de jogo, mas na maior parte dos casos isso é difícil, pois os jogadores tomam decisões inesperadas e a narrativa se estende mais do que o planejado. Pense numa aventura como um episódio de uma série. Pode ter conexão direta com os outros episódios ou pode ser uma história isolada com personagens recorrentes, mas está claro para todos que é uma parte da narrativa maior. Muitas vezes aventuras oferecem algum tipo de resolução, vitória ou desenvolvimento de história no final: um mistério é desvendado, um inimigo é derrotado, uma descoberta importante é feita etc. Vários mestres gostam de distribuir XP apenas no final de cada aventura. Leia mais sobre isso no **Capítulo 8: Recompensas**.

Uma "campanha" é um conjunto de aventuras contando uma mesma história. Em geral, a campanha terá o mesmo vilão ou grupo de vilões do início ao fim — como nas boas narrativas épicas, o vilão começa muito mais poderoso que os heróis, que só conseguem enfrentar seus capangas... Mas então os protagonistas ficam mais poderosos e derrotam ele no final. A campanha também deve ter um "tema" geral e uma pergunta ou questionamento que é proposto no início e resolvido no fim. No nosso exemplo anterior, o tema era a guerra dos dragões controlados pelo mago maligno e o questionamento era se ele iria triunfar ou se seria vencido. Se uma aventura é um episódio de uma série, a campanha é a série inteira. Embora os mesmos personagens possam jogar mais de uma campanha, em geral os grupos aposentam seus heróis após o fim de uma campanha, começando com personagens novos na próxima. Alguns mestres não se preocupam muito com aventuras fechadas, concentrando-se só na narrativa maior, tecida naturalmente ao longo da campanha.

Idealmente, cada sessão deve contribuir pelo menos um pouco para a história que vocês estão criando juntos, mesmo que seja só um combate emocionante ou uma piada memorável. De qualquer forma, ao se preparar para mestrar, tente pensar em todos os níveis da narrativa: o grande épico que está tomando forma (a campanha), a história sendo contada no momento (a aventura) e os eventos que vão acontecer agora (a sessão). Quanto mais imediato, mais você precisa estar pronto. Quanto mais longínquo e amplo, mais vago e incerto pode ser.

ESTRUTURANDO UMA AVENTURA

Você pode ter uma ótima ideia para uma aventura, pensar em desafios e situações interessantes... Mas não conseguir colocar isso em prática. Não há problema. Montar uma aventura, assim como planejar qualquer história, é uma técnica, não algo que depende de talento especial ou inspiração. A seguir está uma explicação sobre como estruturar aventuras boas tanto para iniciantes quanto para veteranos.

FASE 1: NORMALIDADE

Introduza os jogadores a uma situação normal, que não exige ação imediata e que não oferece perigo de qualquer tipo. Pode ser qualquer coisa: talvez o grupo ainda não se conheça e todos estejam por acaso na mesma taverna, ouvindo um bardo desafinado. Talvez eles já sejam um grupo estabelecido e estão viajando por uma floresta. Talvez estejam numa mesa de banquete ou numa cela

de prisão. O objetivo aqui é deixar os jogadores à vontade. Eles podem fazer basicamente o que quiserem por alguns minutos (incluindo não fazer nada) e não haverá grandes consequências. Esta fase também serve para mostrar ao grupo como é o cotidiano normal que eles estão vivendo, para depois contrastar com a ação da história principal. Tome cuidado para não forçar os personagens a situações que só são boas ou interessantes para você — se o grupo começa numa cela de prisão, eles devem ter sido presos na aventura anterior, a menos que esta seja a primeira aventura.

Fase 2: Motivação

Algo acontece para tirar o grupo da situação normal e jogá-los à ação. A motivação mais clássica é uma combinação de altruísmo e lucro: um velhinho chega na taverna pedindo por aventureiros para resolver um perigo que assola a região. Em troca, os aventureiros serão pagos. Contudo, pode ser apenas autopreservação (um garoto avista um batalhão de hobgoblins se aproximando), necessidade (uma grande tempestade começa e o único abrigo é um castelo próximo) ou algo totalmente fora do controle dos heróis (eles são teletransportados e surgem num lugar estranho). O importante aqui é que haja um objetivo claro (por exemplo, acabar com os gnolls que assolam a aldeia) e que os jogadores tenham razões suficientes para agir. Nesta fase, é útil oferecer um curso de ação bem claro e óbvio. O velhinho não só pede para que os aventureiros enfrentem os gnolls, mas também sabe onde eles costumam se reunir.

Fase 3: Vitória Parcial

O grupo parte para a ação e encontra o primeiro desafio. Pode ser um combate contra capangas da ameaça principal ou contra uma parte da ameaça principal. O mais importante é que a aventura deixa de ser sobre o que vai acontecer e passa a ser sobre o que está acontecendo. Planeje esta fase de forma que os heróis tenham uma vitória nítida, mas não total. Assim, eles vão perceber que têm capacidade para resolver o problema principal e terão chance de aproveitar as habilidades de seus personagens. Caso esta fase não envolva combate, tenha certeza de que as interações acabam favoráveis ao grupo, as pistas são descobertas, os itens são encontrados etc. Ou seja, os heróis vencem. É claro que você não deve trapacear em favor dos jogadores: se eles tiverem muito azar ou ideias muito ruins, podem fracassar aqui.



Ninguém se arriscará no Labirinto de Tapista sem um bom motivo

Tipos de Jogadores

Jogadores de Tormenta20 são pessoas e, assim, classificá-los em "tipos" é reduzi-los a estereótipos. Contudo, como mestre você pode tentar entender os jogadores mais típicos através de suas preferências e tornar o jogo mais divertido para eles.

• **Jogadores Teatrais.** Gostam mais da história e interpretação. Para eles, profundidade dramática e viradas de trama valem mais que desafios ou precisão de regras. Debates acalorados, confissões de amor e revelação de segredos são mais emocionantes que batalhas. Se você ouvir alguém descrevendo combates como "um monte de rolagens e regras chatas", provavelmente está falando com um jogador teatral. Para agradar um jogador teatral, insira momentos emotivos mesmo em cenas de ação. Os inimigos não precisam ser só monstros genéricos, podem ser rivais que discursam, juram vingança e declaram seu ódio durante a batalha. Deixe o jogador teatral livre para conversar com NPCs e explorar locais de interesse, mas não permita que ele domine o jogo com monólogos ou interações sem propósito com cada aldeão. Se o jogador fizer questão de saber o tipo de chá preferido do guarda que por acaso estava passando, peça para ele inventar detalhes sobre esse figurante entre uma sessão e outra, depois mostrando suas ideias para o grupo. Seu trabalho vai até ficar mais fácil.

• **Jogadores Estratégicos.** Gostam mais das regras, otimização de personagens e combate. Para eles, o mundo do jogo não parece real se não há regulamentos consistentes que descrevam os acontecimentos. Uma virada de trama ou momento dramático que só acontece porque o mestre decidiu, quebrando as regras, é artificial e menos emocionante. Da mesma forma, heróis que não são eficientes em regras parecem falsos, porque nunca estariam à altura de desafios reais. Para agradar um jogador estratégico, insira dificuldade real no jogo e cobre precisão nas fichas. Não "roube", mesmo que isso vá criar uma boa história; deixe que a história se revele naturalmente através das rolagens e decisões.

(Continua...)

Fase 4: Informações e Desenvolvimento

A grande recompensa da fase anterior é a descoberta de um curso de ação para resolver o problema principal. Isso pode ser uma informação sobre onde está a ameaça a ser combatida (os gnolls tinham um mapa de sua tribo). Também pode ser um acontecimento: talvez, quando os heróis estavam enfrentando estes gnolls, um outro bando atacou a aldeia e sequestrou o clérigo, gritando o nome de um deus maligno. Agora o grupo sabe que eles são cultistas do tal deus. Use aqui cenas de interpretação e de exploração (veja mais sobre isso neste capítulo) para que os jogadores cheguem à conclusão sobre o que fazer a seguir.

Fase 5: Derrota Parcial

Uma narrativa linear rumo ao sucesso sem nenhum revés seria chata. Assim, planeje o próximo encontro para que os personagens sofram uma derrota, sejam obrigados a fugir ou simplesmente notem como a ameaça é mais complicada do que eles imaginavam. Pode ser apenas um combate mais difícil: eles achavam que bastaria chegar na tribo e surrar todos os gnolls, mas havia muitas das criaturas. Pode ser um fracasso de outro tipo (eles chegam tarde demais e o clérigo já foi sacrificado) ou até uma traição (eles veem o clérigo dando ordens aos gnolls!). O objetivo aqui é assustar, frustrar, surpreender ou irritar os heróis. Veja bem: os *heróis*, não os *jogadores!* Eles começam a ter uma motivação pessoal para continuar na aventura. Também deve ficar claro que é preciso pensar e traçar estratégias para resolver o problema. Não se desespere se a sorte ou as boas ideias dos jogadores causarem uma vitória inesperada aqui. Apenas garanta que os vilões não foram totalmente derrotados.

Fase 6: Condições para a Vitória

Esta é uma versão mais definitiva da fase 4. Os personagens descobriram que não podem simplesmente correr até o problema e resolvê-lo automaticamente, então o que fazer? Talvez eles investiguem, talvez explorem a região, talvez conversem com coadjuvantes que apareceram anteriormente... Tudo depende do que você planejou e das decisões dos jogadores. O importante é que eles descobrem uma forma de vencer de uma vez por todas. Talvez, explorando a floresta, eles achem um velho xamã gnoll que foi expulso da tribo. Então, conversando com o monstro renegado, descobrem que o líder dos gnolls tem medo de cobras. Agora eles podem traçar uma estratégia: se jogarem cobras sobre o líder, ele vai fugir apavorado e o resto da tribo vai ficar desorganizada, sendo muito

mais vulnerável. Ou então eles falam com os aldeões e a garotinha tímida que só ficava olhando de longe revela que o clérigo ficou furioso quando ela bisbilhotou atrás do altar na igreja. Vasculhando o lugar, eles encontram um antigo amuleto escondido num compartimento secreto atrás do altar. Um pouco de pesquisa nos tomos do templo revela que este é um amuleto que anula os poderes dos cultistas do deus maligno. Nesta fase também pode haver preparação para o confronto final: os heróis se equipam, montam armadilhas, conseguem aliados...

Fase 7: Vitória Total

Armados com as informações, estratégias, aliados ou equipamentos que foram obtidos na fase anterior, os aventureiros atacam a ameaça, desta vez com condições de vencer. É o clímax da aventura, o maior confronto, no qual heróis e vilões podem morrer. Valorize as táticas dos jogadores, mas não tenha medo de fazer com que os vilões sejam perigosos. O triunfo deve ser suado! Também deixe claro que a preparação anterior foi crucial: eles não conquistaram um pequeno bônus, mas a diferença entre vitória e derrota. Mais uma vez, se falta de planejamento ou azar causarem uma derrota aqui, não há problema. Você já está no fim da aventura e terá até a próxima para pensar em como lidar com esse desenvolvimento inesperado. A graça de jogar Tormenta20 está na imprevisibilidade!

Fase 8: Resolução, Recompensas e Ganchos

Uma vez que os heróis tenham vencido, tudo volta ao normal. Esta fase é parecida com a fase 1. Os personagens devem ter mudado um pouco ao longo da aventura, mesmo que só em termos de poderes e equipamento. Eles recebem gratidão das pessoas que salvaram ou são recompensados com a verdade quando alguém se revela um traidor. Também recebem pagamento! Mantenha esta fase curta; se ela se arrastar, pode prejudicar o clímax anterior. Se você planeja continuar a aventura numa campanha, aqui é um bom momento para inserir um gancho. Quando os aldeões estão festejando a vitória dos aventureiros, a garotinha tímida fala em voz gutural, seus olhos brilhando como brasas. Ela diz que os heróis pagarão por sua interferência. Então pisca e volta a falar normalmente, não entendendo por que todos estão olhando para ela. Nesse instante, um mensageiro chega esbaforido, com a notícia de que a cidade próxima está sob ataque de gnolls e o rei está chamando aventureiros. Não precisa ser um gancho tão direto — pode ser simplesmente alguém dizendo que ainda há outros problemas a serem resolvidos na região...

Tipos de Jogadores (Continuação)

Contudo, não permita que o jogador estratégico transforme o jogo numa corrida armamentista, otimizando seu personagem até tornar os outros irrelevantes. Exija que quaisquer elementos de regras façam sentido na história e, se mesmo assim ele estiver poderoso demais, crie alguma maldição ou dificuldade extra para seu personagem. Sem roubar, mas desafiando-o ao nível que ele pode responder. Não deixe que este jogador questione suas decisões, mas peça para que ele seja um consultor de regras para você mesmo e para o resto do grupo, ajudando todos a atingir a exatidão de que ele gosta.

• **Jogadores Sociais.** Gostam mais da interação com as pessoas do grupo. Mesmo que a história e as regras não sejam as melhores, eles estão felizes por passar tempo com seus amigos. Para eles, de nada vale criar algo extraordinário se não há diversão no mundo real. Uma boa risada é mais importante que uma boa rolagem, uma conversa com alguém do mundo real vale mais que uma audiência com a Rainha-Imperatriz. Para agradar este tipo de jogador, torne o clima do jogo leve e incentive a participação de todos. Seu objetivo não é ser um tirano que decide como os outros devem se divertir, mas um líder numa atividade em grupo. Um comentário fora do personagem não é um pecado mortal e uma piada não é um insulto. Tenha pulso firme para estabelecer momentos de imersão sem distrações, como cenas dramáticas, combates aguerridos e enigmas, mas não cobre esta intensidade o tempo todo. Também não deixe que o jogador social transforme a sessão numa mesa de bar. Peça para que ele o ajude a reunir o grupo antes ou depois do jogo, para que haja uma boa convivência sem sacrificar a campanha.

A maior parte dos jogadores é um misto dos três tipos, tendendo um pouco mais para um deles. Todos os tipos podem coexistir em um grupo. Na verdade, um misto de todos eles, cada um colaborando com sua especialidade, provavelmente é um grupo de RPG "ideal".

CENAS

Você não precisa medir o tempo de forma exata em TORMENTA20, exceto em algumas cenas de ação, quando o tempo é medido em rodadas (veja a seguir). Na maior parte dos outros momentos, não há necessidade de saber se transcorreram quinze minutos ou meia hora, ou mesmo uma ou seis horas. O tempo narrativo de uma aventura de TORMENTA20 é medido em "cenas".

Uma cena não é uma unidade de tempo fixa, mas um pedaço distinto da história. Um combate é uma cena. Uma discussão noite adentro na corte da Rainha-Imperatriz é uma cena. Uma perseguição de poucos minutos nas ruelas de Vectora é uma cena. O mestre decide quando uma cena começa e termina. Em geral, uma cena começa quando um novo lugar ou situação é introduzido e termina quando os personagens saem deste lugar ou chegam a uma resolução para a situação. Uma cena pode ser interrompida para dar lugar a outra cena sem que nada disso aconteça. Por exemplo, se os personagens estão discutindo na corte e de repente são atacados, a cena da discussão acaba e uma nova cena começa — um combate.

Cenas são conceitos importantes em termos de jogo — muitos poderes dos personagens funcionam durante uma cena, por exemplo. Assim, o mestre tem bastante controle sobre quantas vezes um jogador pode usar determinado poder durante o jogo. Contudo, aqui não vamos falar de regras. Vamos discutir cenas como ferramentas para montar sua aventura.

Uma sessão típica de TORMENTA20 tem em torno de três cenas. Assim, uma aventura mediana (três sessões) terá mais ou menos nove cenas. Nada disso está escrito em pedra ou é obrigatório, mas pode ajudá-lo a planejar seu jogo. Embora uma cena possa ser qualquer coisa que você imagine, a maioria pode ser classificada em três tipos: cenas de ação, cenas de exploração e cenas de interpretação.

Uma boa aventura deve ter um misto dos três tipos, mas muitos grupos priorizam um dos três (especialmente ação e interpretação). Se você estiver mestrando para um grupo sem preferências especiais, faça um equilíbrio dos tipos. Caso seu grupo tenha preferência especial por um dos três tipos, faça com que o tipo escolhido ocupe metade das cenas e os outros dois tipos dividam a outra metade.

CENAS DE AÇÃO

Têm como objetivo conquistar algo fisicamente. Em geral, cenas de ação são combates — nada mais simples que vencer os inimigos através da força das armas. Contudo, também podem ser perseguições, armadilhas etc. O fundamental de uma cena de ação é que tudo acontece rápido. O jogo é dividido em rodadas, com cada personagem tendo sua vez de agir (seu turno). Descreva imagens passando sem que os heróis consigam ver exatamente o que são, sons altos, acontecimentos súbitos e surpresas o tempo todo. A vida dos aventureiros estará em risco em quase todas as cenas de ação. Embora seja possível interpretar durante uma cena de ação, elas tendem a priorizar as mecânicas. Afinal, uma rolagem pode ser a diferença entre a vida e a morte! Por isso, um excesso de cenas de ação pode levar a um jogo com personagens vazios, sem personalidade. Contudo, a falta de cenas de ação leva a uma história parada e segura demais, sem riscos.

Tipos de Cenas e Estrutura

O exemplo de estrutura é equilibrado em termos de tipos de cenas. A fase 1 é uma cena de interpretação, assim como a fase 2. A fase 3 é uma cena de ação. A fase 4 é uma cena de exploração. A fase 5 é mais uma cena de ação. A fase 6 é uma cena de exploração ou de interpretação, de acordo com a vontade dos jogadores e o planejamento do mestre. A fase 7 é a maior cena de ação da aventura e a fase 8 é uma cena de interpretação.

Se a aventura for jogada ao longo de três sessões, a primeira terá duas cenas de interpretação (boas para situar os jogadores) e uma de ação (boa para deixá-los ansiosos pela continuação). A segunda terá uma cena de exploração e uma de ação — pela primeira vez os personagens serão desafiados intelectualmente e descobrirão que cenas de ação são perigosas. Em termos de estrutura de história, é o "ponto baixo" dos heróis. Por fim, a terceira sessão terá uma cena de exploração ou interpretação (escolha do grupo), uma grande cena de ação e uma cena de interpretação tranquila, para arrematar. Se tudo der certo, será possível notar a diferença (mesmo que sutil) nas personalidades dos heróis entre a primeira cena da primeira sessão e a última cena da última sessão, deixando claro aos jogadores tudo pelo que seus personagens passaram.

CENAS DE EXPLORAÇÃO

Têm como objetivo conquistar algo intelectualmente, através de interação com coisas, não pessoas. A cena de exploração mais óbvia é a busca por pistas numa cena de crime ou a solução de um enigma, mas pode ser o grupo desbravando uma floresta, um deserto ou outro lugar ermo. Pode ser que não haja nenhum desafio: andando pela floresta, os aventureiros descobrem seus mistérios e o mestre descreve o que eles veem. Contudo, também pode haver dificuldades: os heróis vasculham as prateleiras de uma biblioteca ancestral, procurando e decifrando tomos antigos que contêm segredos arcanos. Embora regras possam ser importantes (por exemplo, com testes para decifrar os livros), as ideias dos próprios jogadores são fundamentais aqui. Muitas cenas de exploração são resolvidas quando alguém na vida real pensa em examinar algum lugar, entende uma pista deixada pelo mestre ou mata uma charada. Um excesso de cenas de exploração pode levar a uma aventura dominada por descrições do mestre, em que os jogadores agem pouco. Contudo, falta de exploração leva a aventuras sem maravilhas e descobertas, em ambientes conhecidos e previsíveis.

CENAS DE INTERPRETAÇÃO

Têm como objetivo conquistar algo emocionalmente, por meio de diálogo e interação com outros personagens. Cenas de interpretação nem sempre precisam de um objetivo, embora as melhores avancem a história de alguma forma. Podem simplesmente ser um exercício da personalidade dos personagens e da atuação dos jogadores. Elas envolvem mais conversa e emoções reais. Muitas vezes a linha divisória entre personagens e jogadores se mistura. Contudo, quando há algo em jogo, o mestre deve exigir testes e mediar os resultados com regras. Excesso de cenas de interpretação pode levar a uma aventura arrastada e perdida em minúcias — ninguém precisa interpretar uma conversa casual com um livreiro, quando decide nem mesmo comprar um livro. Contudo, falta de cenas de interpretação faz com que os personagens sejam só amontoados de números. Sem interpretação, nenhuma das outras tem sentido. Nem mesmo a morte de um personagem importa, pois basta fazer outro.



ESTRUTURANDO UMA CAMPANHA

Se você já planejou uma aventura ou várias, já conhece os heróis e já tem um elenco de coadjuvantes, resta planejar a campanha em si. Qualquer planejamento de campanha é obrigatoriamente vago e sujeito a mudanças drásticas, pois os jogadores podem (e devem!) tomar decisões inesperadas que bagunçam tudo. Além disso, os dados são sempre imprevisíveis. Contudo, você pode usar este modelo para ter uma ideia geral de como visualizar uma campanha do início ao fim e como conduzi-la.

Pode haver campanhas de três aventuras ou de duzentas. Contudo, vamos ser realistas. Se cada aventura demora em média três sessões para ser terminada, não adianta pensar em centenas de aventuras, pois dificilmente haverá tempo para tudo isso — se houver, você é muito sortudo, tem uma incrível capacidade de planejamento e um excelente grupo de amigos. Vamos imaginar uma campanha com 20 aventuras — uma para cada nível de personagem. Com três sessões por aventura, isso dá uma média de 60 sessões. Como um ano tem 52 semanas, se o grupo tentar se reunir toda semana, considerando compromissos, viagens e períodos em que não se pode jogar, a campanha durará cerca de dois anos. Um jogo épico, mas dentro de um período de tempo razoavelmente previsível.

AVENTURA 1: INTRODUÇÃO

Comece com uma aventura básica. Os personagens se conhecem e lidam com uma ameaça local. Formam um grupo e têm sua primeira vitória. A ameaça é ligada à trama principal, mas está a pelo menos três graus de distância do grande vilão. Por exemplo, os heróis enfrentam salteadores que trabalham para uma guilda que tenta desestabilizar o comércio na região para que um nobre maligno que trabalha para o vilão tome o poder. Este nobre será o "vilão intermediário", que vai surgir no meio da campanha. A aventura acaba com uma ligação com a trama principal — uma tatuagem em um dos salteadores, uma carta enigmática etc. No final também há um gancho imediato para a próxima aventura.

AVENTURA 2: TUDO FICA MAIOR

Seguindo o gancho da primeira aventura, os heróis realizam uma missão parecida, mas em escala maior. Por exemplo, em vez de enfrentar salteadores para defender uma aldeia, enfrentam mercenários para defender um barão. Acaba com a informação de um ataque, perigo ou ameaça maior que acontecerá imediatamente — na próxima aventura.

AVENTURA 3: PRIMEIRO CHEFE

Os heróis enfrentam a ameaça que foi descoberta no final da aventura anterior. Esta é uma aventura de ação ininterrupta, em que o grupo frustra um grande plano. Aqui o chefe dos primeiros inimigos é vencido e há a sensação de um ciclo se fechando. Mas, no final, os heróis descobrem para quem os inimigos destas três aventuras trabalhavam: o vilão intermediário (no exemplo, o nobre que quer tomar o controle do reino). Por fim, há a primeira aparição de algum coadjuvante poderoso: indeciso misterioso, mentor palpiteiro ou outro.

AVENTURA 4: MONSTRO DA SEMANA

Os heróis precisam fazer algo para entrar na luta contra o grande vilão (por exemplo, levar as evidências a um alto nobre). Mas isso não acontece imediatamente. No caminho, eles se deparam com uma ameaça localizada e lidam com ela. Fica claro que não tem relação com a mitologia.

AVENTURA 5: CONQUISTANDO CONFIANÇA

Para se inserir na luta contra o grande vilão, os heróis precisam fazer algo para se provar. Talvez cumpram uma missão e demonstrem seu poder, talvez apenas precisem conseguir uma audiência com um nobre. De qualquer forma, esta aventura deve parecer um incômodo, um desvio desnecessário. Uma vez cumprida a missão, parece que tudo vai ficar bem, mas a cena de vitória é interrompida.

AVENTURA 6: NADANDO ENTRE OS TUBARÕES

O grande vilão interrompe tudo que os personagens estavam fazendo. Talvez ele apareça em pessoa, talvez mande um subalterno poderoso. O capanga recorrente está junto. De qualquer forma, algo muito grave acontece (o castelo onde os heróis estavam é destruído, o nobre morre etc.) e há o primeiro confronto entre heróis e vilões poderosos. Os heróis só não morrem porque são salvos por uma figura poderosa do bem. Esta aventura é um ponto baixo para os personagens e pode ser mais curta que as outras.

AVENTURA 7: CONTEXTO

Aventura calma, quase só cenas de interpretação. Os heróis estão na presença de grandes forças do bem. Esses figurões dizem que eles não deveriam estar ali, que quase foram mortos. Mas, agora que estão envolvidos, não adianta tentar tapar o sol com a peneira. Os figurões explicam tudo que está acontecendo aos personagens. Como alternativa,



Mesmo seres épicos precisam lidar com aqueles "grupelhos de heróis"

eles não sabem o que está acontecendo, apenas que haveria um ataque, e os personagens é que devem explicar a eles. Os grandes heróis dão aos personagens uma missão no combate ao grande vilão. Esta é uma aventura extremamente rápida se você não der aos aventureiros a chance de explorar algum lugar, reunir poderes, ganhar itens ou ver maravilhas.

AVENTURA 8: MONSTRO DA SEMANA

No caminho ou em um momento antes de poder cumprir a missão dada pelos figurões, os heróis se deparam com uma ameaça localizada e lidam com ela.

AVENTURA 9: AGORA É PESSOAL

Ao cumprir a missão designada pelos figurões, os heróis se deparam mais uma vez com o capanga recorrente ou outro vilão menor que possam enfrentar. A dinâmica de duelos/inimizade pessoal fica evidente. Os heróis conseguem cumprir a missão, mas ficam sabendo de algo terrível: isso tudo era secundário, pois a região do começo da campanha está ameaçada! O vilão intermediário que foi sugerido no início (no exemplo, o nobre que queria tomar o controle do reino) está para agir e não há tempo de avisar ninguém! Os heróis precisam resolver isso sozinhos.

AVENTURA 10: DE VOLTA AO LAR

Os heróis retornam à região que foi o início de tudo e reencontram coadjuvantes que só os conheciam como pirralhos iniciantes. Há uma imensa batalha. Os heróis enfrentam e vencem definitivamente o vilão intermediário (no exemplo, o nobre maligno), mostrando sua evolução. Um coadjuvante querido morre.

AVENTURA 11: RECOLHENDO AS PEÇAS

Os heróis lidam com o impacto da aventura anterior — com funerais, reuniões com nobres, tempo de descanso etc. Ninguém sabe qual será o próximo passo do grande vilão. Esta é uma boa aventura para introduzir uma história pessoal dos heróis (aparição de familiares, casamento, volta à cidade natal etc.).

Mitologia e Monstro da Semana

Embora uma campanha seja uma história contínua, pode ser cansativo jogar sempre a mesma narrativa, sem nenhum episódio lidando com outras coisas. Como mestre, incentive os personagens a terem interesses fora do conflito principal. Para isso, introduza algumas aventuras sem relação com o tema geral, com uma ameaça isolada que surge e é derrotada na própria aventura. Aventuras que lidam com a história maior são chamadas de aventuras "de mitologia". Já aventuras isoladas são chamadas de "monstro da semana".

AVENTURA 12: MONSTRO DA SEMANA

Enquanto ninguém sabe o que vai acontecer, os heróis enfrentam uma ameaça localizada. Se você quiser, pode fazer ela ser relacionada a algum elemento do passado de um deles.

AVENTURA 13: REINO EXÓTICO

A verdadeira dimensão do plano do grande vilão (e sua próxima jogada) se revela quando um habitante de um lugar distante e exótico entra em contato com os heróis, pedindo ajuda. Eles também estão com problemas relacionados ao grande vilão. Os heróis vão até o reino distante e se maravilham com seu exotismo e sua magia. A maior parte da aventura tem a ver com exploração, interação com pessoas diferentes e obtenção de bônus que não seriam possíveis nos reinos usuais.

AVENTURA 14: TUDO FICA PIOR

A missão no reino exótico culmina numa batalha em que os heróis mais uma vez enfrentam seus inimigos recorrentes. O grande vilão aparece, mas não dá atenção aos personagens, considerando-os vermes sem importância. O revés que ele sofreu na aventura 10 foi uma inconveniência menor, pois havia outros capangas como o vilão intermediário agindo pelo mundo. Um figurão vai atrás do vilão e morre. O reino exótico é abalado (conquistado, devastado, tomado por uma praga etc.). Nada parece ser capaz de deter o grande vilão.

AVENTURA 15: UNIÃO FAZ A FORÇA

Apenas a união de vários povos será capaz de fazer frente ao grande vilão. Os heróis começam a reunir aliados em vários reinos. Eles já falam em pé de igualdade com os figurões.

AVENTURA 16: UNIDOS VENCEREMOS

Os heróis continuam reunindo aliados, através de uma ou mais missões para lideranças no mundo inteiro. No final, participam de algum tipo de grande conselho com governantes ou heróis lendários.

AVENTURA 17: BATALHA EM MASSA

Há o primeiro grande combate entre as forças do bem e do mal. Talvez isso seja uma batalha entre exércitos, talvez seja a invasão de um covil do vilão. O importante é que aqui todos estejam lutando com suas máximas capacidades.

AVENTURA 18: NO INFERNO

Os heróis entram num lugar em que o poder do vilão é supremo (reino de mortos-vivos, área de Tormenta, dimensão maligna etc.). Eles avançam, mas para seguir adiante têm um grande combate ou provação. Se houver algum herói lendário entre eles, ele morre ou precisa ser protegido.

AVENTURA 19: A VIRADA

No centro de poder do grande vilão, os heróis enfrentam o capanga recorrente. Todos sabem que esta é a última vez. Por medo, por finalmente ver os motivos dos heróis ou por arrependimento, o inimigo revela que a fraqueza do vilão não era nada do que se acreditava. É algo a que os personagens podem ter acesso, mas de uma forma que ninguém esperava. Esta fraqueza não está aqui, no lugar de poder do vilão, mas no lar dos heróis! E o vilão também está lá. Mesmo que os heróis relutem em fazer isso, precisam matar seu inimigo, que não cede até o final, ou então ele morre por ter "traído" o grande vilão.

AVENTURA 20: MESTRES DOS DOIS MUNDOS

Os heróis têm todo o poder e todo o conhecimento de que precisam para vencer o grande vilão. O plano dele acontece num local conhecido pelos heróis. Eles chegam lá transformados por sua jornada no reino exótico, pelas alianças e pelo inferno. São os líderes absolutos de todos os coadjuvantes. Enfrentam o vilão e vencem com a informação dada pelo inimigo que souberam respeitar. Então há um desfecho, com recompensas e reflexão sobre o quanto as vidas de todos mudaram ao longo da campanha. Quaisquer problemas pessoais foram resolvidos e agora os personagens alcançam a felicidade ou resolução de suas jornadas — conquistando seus objetivos, casando, reconciliando-se com pessoas de seu passado e finalmente ficando em paz. Fim.

NPCs

Os personagens jogadores são os protagonistas da história. Mas, além deles, suas aventuras vão incluir inúmeros outros personagens. Desde o grande vilão até o garoto que cuida dos cavalos, o mundo é povoado por antagonistas e coadjuvantes. Esses são os NPCs — da sigla em inglês para "personagem não jogador", pois são controlados pelo mestre.

É importante criar NPCs divertidos e marcantes, para que seus jogos não pareçam um deserto povoado apenas por zumbis sem mente. Mas você não precisa fazer fichas de personagem para todos eles. Na verdade, são raros os coadjuvantes que merecem esse tratamento de luxo!

Só precisam de fichas NPCs que podem enfrentar o grupo. Para os demais, um nome, uma frase de descrição e dois ou três traços de personalidade são suficientes. E para personagens incidentais (o fazendeiro que vende legumes na feira, a baronesa que passa pela rua em sua carruagem...) nem mesmo isso pode ser necessário.

Digamos que a sua aventura envolva o resgate do filho de um nobre, raptado por bandidos. O nobre encontra os heróis no mercado da cidade, acompanhado por um cavaleiro. Você precisará da ficha dos bandidos (que enfrentarão os heróis) e do chefe da gangue (um vilão importante, que deve ser um bom desafio). O nobre e seu filho não precisam de fichas, apenas de nomes, descrições e personalidades. O cavaleiro que escolta o nobre? Também não precisa (veja abaixo). E quanto aos mercadores, guardas e aldeões no mercado? Nem se importe com eles. Descreva-os em uma ou duas frases e siga em frente.

Para NPCs que precisam de ficha, há duas maneiras de construí-las. Capangas e outros coadjuvantes usam regras simplificadas. Já grandes vilões usam mecânicas similares a de personagens jogadores. Veja a seguir as regras completas para fichas de NPCs.

Alguns mestres gostam de incluir NPCs que acompanham o grupo — aliados, mentores ou mesmo protegidos. Não há problema em fazer isso. Apenas lembre-se que os NPCs são coadjuvantes. Por mais que você goste de seus NPCs, *nunca* faça com que sejam o centro das atenções. Esse papel cabe aos jogadores. Para NPCs que acompanham o grupo (como o cavaleiro do exemplo anterior), use a regra de aliados, na página 246.

TIPOS DE NPCS

A quantidade de personalidades distintas para NPCs só depende de sua imaginação. Contudo, existem alguns estereótipos que são úteis para muitas aventuras. Eles não apenas são personagens divertidos e fáceis de interpretar, mas cumprem funções na narrativa e tornam seu trabalho mais simples.

VELHINHO DA TAVERNA

Talvez o tipo mais clássico de Tormenta20. O velhinho da taverna é uma pessoa (em geral um senhor idoso) que chega onde os aventureiros estão reunidos (em geral uma taverna) anunciando que há um problema urgente que só pode ser resolvido por heróis. Embora seja um clichê, o velhinho da taverna tem algumas vantagens: ele claramente precisa de ajuda, não pode resolver o problema sozinho e tem informações relevantes. Todos aceitam que um velhinho não possa dar cabo de um bando de hobgoblins com as próprias mãos, mas que conheça bem os caminhos da floresta porque andava por lá quando era jovem. Os heróis não precisam desconfiar do velhinho da taverna, pois ele é uma figura conhecida na região. Ele tem necessidade, informação e confiabilidade — a receita certa para dar uma missão aos aventureiros.

MENTOR PALPITEIRO

Muitos heróis precisam aprender suas habilidades com alguém, ou precisam de alguém que lhes dê conselhos, ordens e às vezes alguns presentes. O mentor palpiteiro (ou "mestre dos magos") é uma figura de autoridade na vida de um ou mais personagens jogadores. É um NPC útil porque, através dele, o mestre pode dar qualquer dica ou bônus aos heróis. Por que ele não deu esse benefício antes? Porque era importante que o herói aprendesse a se virar sozinho, para ter humildade e perseverança. Além disso, o mentor palpiteiro pode colocar os aventureiros na linha quando estão fazendo bobagens demais ou servir como a voz do mestre e do cenário. Os heróis ficaram com o ouro roubado pelos bandidos em vez de devolvê-lo às vítimas? Adivinhe quem vai puxar sua orelha! O mentor palpiteiro não está disponível sempre que o jogador quer, ele surge quando decide. Pode parecer arbitrário ou até mesmo injusto, mas se ele for misterioso e sábio o bastante, os heróis vão aceitar.



Mentor palpiteiro, protegido indefeso, indeciso misterioso... Um NPC pode ser tudo — menos o protagonista

PROTEGIDO INDEFESO

Um NPC incapaz de resistir sozinho a qualquer perigo, mas que está nas mesmas situações que os heróis. O protegido indefeso pode ser um fator de complicação em combates (precisa sempre haver alguém garantindo que não seja atingido) ou pode ser sequestrado para motivar aventuras. Ele só funciona se o grupo se importar com ele e se houver uma boa razão para ele não conseguir se virar sozinho. Se uma caçadora está sempre precisando ser defendida pelos heróis, os jogadores podem ficar irritados com ela, e com razão. Ela pode pegar seu arco e cuidar da própria vida! Para garantir que o protegido indefeso tenha a simpatia do grupo, faça com que ele ofereça algum benefício (por exemplo, é um garoto muito doente, mas capaz de prever o futuro) e que só entre em jogo esporadicamente.

ALIADO

É fácil criar um mundo em que todos são vítimas que precisam ser salvas (velhinhos da taverna, protegidos indefesos) ou bandidos que querem matar os heróis (capangas em geral). Para evitar isso, existe o aliado. O aliado é um NPC que vive para ajudar. Ele não deve acompanhar os heróis o tempo todo, mas às vezes aparece para auxiliar em combate, dar dicas ou mesmo oferecer um ombro amigo. O segredo para um bom aliado é que ele não deve ser contrário a nenhum objetivo dos heróis. Ele não vai sacrificar a própria vida por eles, mas não compete em nada com o grupo. Quando eles se encontram, é um alívio. Um aliado ocasional faz com que o jogo seja mais leve e diminui qualquer sensação de antagonismo entre jogadores e mestre.

VILÃO

Nenhuma boa história de fantasia pode existir sem um bom vilão. Existem incontáveis tratados sobre como criar bons vilões, mas o que interessa para o mestre de Tormenta20 é como fazer isso ser eficiente em jogo e ser percebido pelos jogadores. O vilão deve ter um plano que ameaça o modo de vida dos personagens de forma definitiva, mas que pareça plausível. Um vilão cujo plano é destruir o mundo certamente será derrotado, pois os jogadores sabem que você não quer destruir Arton. Contudo, um vilão que quer dominar o Reinado pode ser bem-sucedido, então todos estarão sendo governados por um tirano. O

vilão deve ser tão poderoso que é impossível para os heróis vencê-lo até o final da campanha. Contudo, também deve haver algum tipo de comunicação entre heróis e vilão. Os heróis devem encontrar e interagir com o vilão pelo menos uma vez no início da campanha e uma vez no meio, antes do encontro final. Dê a seu vilão algum motivo para não matar os heróis (talvez eles sejam salvos pelo indeciso misterioso?) e aos heróis um motivo para odiá-lo (talvez ele mate um protegido indefeso ou um aliado). Os jogadores também precisam conhecer o grande plano do vilão, pelo menos a partir do meio da campanha, para saber o que vai acontecer em caso de fracasso.

Capanga Recorrente

Enquanto o vilão é uma figura imperdoável e inatingível, o capanga recorrente é seu assecla, que os aventureiros encontram de novo e de novo ao longo da campanha. Alguns capangas recorrentes são imbecis que só servem para ser alvo de pena ou de piadas, outros são ameaças reais. Contudo, este inimigo está no nível dos heróis. Quando eles se enfrentam, o resultado é sempre incerto. Mas o capanga recorrente também deve ter um meio de escapar sempre que for vencido, ou não será recorrente. É comum que o capanga recorrente sofra com uma maldade do vilão entre o meio e o fim da campanha, passando a ser um aliado dos heróis. Ele também pode morrer nas mãos do vilão — os heróis provavelmente têm alguma afeição por ele e vão relutar em matá-lo.

Indeciso Misterioso

Às vezes os aventureiros se metem numa enrascada da qual não conseguem sair sozinhos. Ou então ficam com poder demais — talvez caia em suas mãos um artefato que deveria estar longe. Você, como mestre, precisa de um jeito de ajudá-los sem que eles possam contar com ajuda o tempo todo, ou de derrotá-los sem matá-los. Entra aí o indeciso misterioso, um personagem mais poderoso que os heróis, sendo capaz de vencer o grupo inteiro sozinho. Ele tem algum meio de surgir e desaparecer de repente. Mais importante do que isso, ele conhece os personagens, mas eles não o conhecem. Seus objetivos às vezes coincidem com os dos heróis, às vezes são contrários. O indeciso misterioso não vai fazer nada que os aventureiros pedirem se não quiser, mas também não os odeia. Quando eles se enfrentam, ele nunca mata. Quando o indeciso ajuda o grupo, é sempre de forma enigmática. Em algum ponto da história, o grupo deve ficar tão poderoso quanto o indeciso. Então ele precisará de sua ajuda e revelará afinal quem ele era o tempo todo e quais seus objetivos. Quando isso acontecer, ele passa a ser um aliado normal.

Fichas para NPCs

Como dito anteriormente, nem todos os NPCs precisam de fichas. Na verdade, os únicos que precisam são aqueles que podem enfrentar o grupo. Esses são divididos em dois grupos: capangas e vilões.

Capangas

Bandidos de estrada, cultistas malignos e soldados de um exército invasor são exemplos de "capangas", antagonistas menores cuja força está nos números. Capangas são construídos com as regras a seguir.

• **Atributos.** Compre atributos com 3 pontos. Se quiser simplificar, distribua os valores 13, 12, 11, 10, 9 e 8 entre os seis atributos.

• **Raça, Classe e Origem.** Escolha a raça do NPC e anote seus modificadores de atributos e habilidades como normal. Capangas não possuem origem nem níveis de classe. Em vez disso, possuem níveis de seu tipo de criatura — no caso das raças principais, humanoide. Humanoides recebem 2 + mod. Con PV por nível, 1 PM por nível e 2 perícias treinadas. Um capanga pode possuir habilidades de acordo com o papel dele no mundo. Por exemplo, um soldado pode ter proficiência com armas marciais, enquanto um assassino pode ter Ataque Furtivo. Como regra geral, um coadjuvante recebe uma habilidade de classe (ou o equivalente, como um aumento de atributo, um poder geral etc.) no 1º nível e a cada nível ímpar seguinte (3º, 5º, 7º etc.).

• **Equipamento.** Escolha o equipamento do NPC de acordo com o papel dele no mundo. Por exemplo, um bandoleiro terá um equipamento rudimentar, enquanto um guarda de palácio pode ter armas e armaduras de melhor qualidade.

Outros NPCs coadjuvantes, como fazendeiros, mercadores e guardas, também usam esse processo simplificado. As fichas de NPCs genéricos do **Capítulo 7: Ameaças** foram feitas com estas regras.

Vilões

Grandes vilões — assim como outros NPCs importantes — devem ser construídos com as regras a seguir.

• **Atributos.** Compre atributos com 20 pontos. Se quiser simplificar, distribua os valores 17, 15, 13, 12, 10 e 8 entre os seis atributos. Você também pode escolher os atributos que quiser para o NPC, usando a pontuação apenas como guia de escala. Mas se todos os NPCs tiverem 18 em todos os atributos, sua história será um pouco inverossímil...

• **Raça, Classe e Origem.** Vilões possuem raça, classe e origem, com todos os seus modificadores e habilidades, assim como personagens. Assim, enquanto um bandido genérico de 1º nível tem apenas 2 PV + mod. Con, um bandido vilão que seja um ladino de 1º nível teria 12 PV + mod. Con. Apesar de usarem classes, NPCs não estão limitados a elas. Um vilão guerreiro pode ter um poder de bárbaro, por exemplo, ou mesmo um poder inventado pelo mestre, se isso fizer sentido para a história.

• **Equipamento.** Novamente, escolha os itens do NPC de acordo com o papel dele no mundo. Não se preocupe em comprar itens com Tibares — apenas escolha o que faria sentido. Para ter uma ideia do equipamento apropriado para um NPC de determinado nível, veja a **Tabela 3-1**, na página 138.

ALIADOS

Aliados são um tipo especial de NPC, que se aventuram com o grupo. Algumas habilidades de classe e poderes gerais oferecem aliados como benefício. Aliados podem ser contratados, comprados (no caso de animais) ou recebidos como recompensa por uma missão ou uma boa ideia.

USANDO ALIADOS

Em Tormenta20, o foco da história são os personagens — eles são os astros, os protagonistas, aqueles que resolvem os problemas. NPCs devem ser figurantes ou, no máximo, coadjuvantes. Assim, evite aliados que participem da ação o tempo todo. A menos que sua campanha seja justamente sobre recrutar aliados, eles devem ser usados apenas em situações especiais; a mais clássica é quando heróis estão perto de enfrentar um vilão poderoso, que não podem derrotar sozinhos. Antes do confronto final, recrutam aliados para equilibrar a batalha.

Aliados também podem ser recompensas por boas ideias ou missões completadas. O grupo fez amizade com um guerreiro local? Quando um monstro atacar a cidade, talvez ele apareça para dar uma mãozinha. O grupo salvou um barão? O nobre pode enviar uma cavaleira para acompanhá-los na próxima aventura. Receber ajuda de um aliado é algo original, especialmente se os jogadores estão cansados de dinheiro e itens mágicos.

Por outro lado, evite usar aliados apenas como bônus. Aliados devem ter personalidade e fazer parte da história. Esse é o caso de aliados obtidos por habilidades ou poderes. Caso contrário, serão reduzidos a um ajuste numérico na ficha ou esquecidos!

O mestre não precisa interpretar o aliado a cada momento — ele é um coadjuvantre, não precisa de tanto "tempo de tela". Mas eventualmente deve dizer alguma coisa ou dar uma ideia (que nem precisa ser boa...). Aliados obtidos por habilidades devem ser interpretados pelo próprio jogador que os escolheu, de acordo com a preferência do grupo.

Aliados funcionam melhor quando são usados com parcimônia. Um aliado que sempre esteja com o grupo pode virar "cenário" e ser esquecido. Além disso, se os jogadores sempre puderem contar com seus bônus, ele deixará de ser especial. Mesmo que o aliado seja amigo do grupo, arranje motivos para que ele não possa se aventurar sempre. O guerreiro precisa proteger a cidade, afinal de contas!

REGRAS DE ALIADOS

Aliados não atuam como NPCs completos. Eles não têm um turno na rodada e não realizam ações. Em vez disso, cada aliado ajuda um personagem, fornecendo um bônus. Esse bônus depende do tipo e poder do aliado (iniciante, veterano ou mestre). Essa classificação é abstrata, não indicando classe e nível do NPC, e fica a cargo do mestre. Como regra geral, NPCs de até 6º nível são aliados iniciantes; NPCs do 7º ao 14º nível são veteranos, e NPCs do 15º nível em diante são mestres.

Cada aliado pode ajudar apenas um personagem por vez. Se o jogador quiser, pode passar o apoio de seu aliado para outro personagem. Isso não consome nenhuma ação — mas, na rodada da troca, o aliado não fornece bônus para ninguém. Um aliado montaria deve ser desmontado e montado normalmente.

Personagens de até 6º nível podem receber ajuda de um aliado por vez. Personagens do 7º ao 14º nível podem receber ajuda de até dois aliados. Personagens do 15º nível em diante podem receber ajuda de até três aliados por vez.

Aliados não podem ser atacados. Porém, em situações dramáticas, o mestre pode decidir que algo ruim acontece com o aliado. Por exemplo, se um personagem é capturado por orcs, o cavalo dele pode acabar a serviço dos humanoides — ou ser devorado!

TIPOS DE ALIADOS

Estes são exemplos de aliados e seus respectivos bônus por nível de poder, mas o mestre é livre para criar outros. O mestre também pode misturar benefícios: por exemplo, um cavaleiro da Luz mestre pode fornecer +2 em testes de ataque e +2 na Defesa (os benefícios de um combatente veterano e um guardião iniciante).

AJUDANTE

Um bardo, nobre ou sábio que ajuda com palavras firmes ou encorajadoras. *Iniciante:* você recebe +2 em duas perícias. *Veterano:* muda para +2 em três perícias. *Mestre:* muda para +4 em três perícias. As perícias são definidas pelo aliado. Um ajudante não pode fornecer bônus em Luta ou Pontaria.

ASSASSINO

Um ladino ou outro tipo furtivo que mata pessoas. *Iniciante:* você recebe a habilidade Ataque Furtivo +1d6. Se já possui a habilidade, o bônus é cumulativo. *Veterano:* além do Ataque Furtivo, fornece bônus por flanquear contra um inimigo por rodada. *Mestre:* muda o dano do Ataque Furtivo para +2d6.

Além de +2 em testes de ataque corpo a corpo, o bônus por flanquear permite que o personagem sempre use seu Ataque Furtivo em ataques corpo a corpo.

ATIRADOR

Um arqueiro, besteiro ou outro combatente à distância. *Iniciante:* você recebe +1d6 em rolagens de dano à distância. *Veterano:* muda para +1d10. *Mestre:* muda para +2d8.

COMBATENTE

Um bucaneiro, guerreiro, paladino ou animal de caça. *Iniciante:* +1 em testes de ataque. *Veterano:* muda para +2 em testes de ataque. *Mestre:* muda para +3 em testes de ataque e você pode gastar 5 PM para fazer um ataque extra por turno.

DESTRUIDOR

Um arcanista ou inventor com itens alquímicos. *Iniciante:* uma vez por rodada, como uma ação livre, você pode gastar 1 PM para causar 2d6 pontos de dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio (de acordo com o aliado) em um alvo em alcance curto. *Veterano:* como acima, mas você também pode gastar 3 PM para causar 4d6 pontos de dano. *Mestre:* como acima, mas você também pode gastar 5 PM para causar 6d6 pontos de dano em uma área de 6m de raio em alcance médio.

FORTÃO

Um bárbaro, lutador ou outro tipo que bate primeiro e pensa depois. *Iniciante:* você recebe +1d8 em rolagens de dano corpo a corpo. *Veterano:* muda para +1d12. *Mestre:* muda para +3d6.

GUARDIÃO

Um cavaleiro, miliciano, guarda-costas, cão de guarda ou outro NPC cuja função primária é proteger. *Iniciante:* você recebe +2 em Defesa. *Veterano:* muda para +3 em Defesa. *Mestre:* muda para +4 em Defesa e +2 em testes de resistência.

MÉDICO

Um clérigo, druida, herbalista ou outro NPC com capacidades curativas. *Iniciante:* uma vez por turno, como uma ação livre, você pode gastar 1 PM para recuperar 1d8+1 PV. *Veterano:* como acima, mas você também pode gastar 3 PM para recuperar 3d8+3 PV ou remover uma condição prejudicial (como abalado ou fatigado). *Mestre:* como acima, mas você também pode gastar 6 PM para recuperar 6d8+6 PV.

PERSEGUIDOR

Um caçador, animal farejador ou outro especialista em localizar alvos. *Iniciante:* +2 em Percepção e Sobrevivência. *Veterano:* você recebe Sentidos Aguçados. *Mestre:* você recebe Percepção às Cegas.

VIGILANTE

Um vigia ou animal de guarda, sempre atento aos arredores. *Iniciante:* +2 em Percepção e Iniciativa. *Veterano:* você recebe Esquiva Sobrenatural. *Mestre:* você recebe Olhos nas Costas.

MONTARIAS E COMBATE MONTADO

Montarias são um tipo específico de aliado. Elas usam as seguintes regras especiais.

- Para usar um aliado montaria você precisa montar nele (uma ação de movimento).

- Uma vez montado, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Cavalgar (CD 10) por turno para guiar a montaria. Se passar, recebe os benefícios dela. Se falhar, perde a ação de movimento. Se falhar por 5 ou mais, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Se for treinado em Cavalgar, você recebe os bônus da montaria automaticamente, sem precisar gastar a ação ou fazer o teste.

Por Que Aliados?

Aliados são mais indicados que NPCs com fichas porque aceleram o jogo e mantêm o foco nos personagens. Se cada aliado tivesse suas próprias ações, o jogo ficaria lento. Além disso, se agisse independentemente, um aliado poderia acabar rolando o ataque que mata o vilão, frustrando os jogadores. Com aliados que oferecem bônus, quem efetivamente age é sempre o jogador.

Variante: Aliados Vulneráveis

Com esta variante, aliados podem se ferir e morrer. Sempre que um personagem sofre dano, deve rolar um dado para cada aliado. Com um resultado "1", o aliado em questão fica ferido. Por si só, isso não tem efeito em jogo. Porém, caso o jogador role um novo "1" para um aliado que já esteja ferido, esse aliado morre. O dado rolado depende do poder do aliado: d6 para iniciantes, d12 para veteranos e d20 para mestres. Esta variante coloca sobre o jogador a decisão de continuar ou não usando um aliado ferido — o personagem abre mão da ajuda para não arriscar o amigo?

Recomendamos esta variante apenas para aliados circunstanciais, não aqueles recebidos por habilidades de classe.

• Se você sofrer dano, deve fazer um teste de Cavalgar (CD igual ao dano). Se falhar, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Se possuir o poder Ginete, você não precisa fazer esse teste.

• O balanço da montaria em movimento torna mais difícil atacar à distância (–2 em testes de ataque) e lançar magias (quando lança uma magia, precisa fazer um teste de Vontade contra CD 15 + PM gasto; se falhar, a magia não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim). Se possuir o poder Ginete, você não sofre nenhuma dessas penalidades.

Montarias podem ser compradas ou recebidas por habilidades de classe. No primeiro caso, são sempre aliados iniciantes. No segundo, seu poder é definido pela habilidade em questão.

Note que embora alguns animais sejam facilmente encontrados à venda, como cavalos e trobos, outros são raros. Encontrar um majestoso grifo à venda é quase impossível!

CAVALO

O cavalo é a montaria mais comum do Reinado. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* seu deslocamento muda para 15m e você recebe +2 em testes de ataque. *Mestre:* como acima, mas você recebe uma segunda ação de movimento extra por turno (novamente, apenas para se deslocar).

Estas estatísticas também se aplicam a pôneis (utilizados por personagens Pequenos).

CÃO

Cães de grande porte são uma montaria comum para personagens Pequenos. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 9m e você recebe faro e uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* como acima, mas seu deslocamento muda para 12m e você recebe +2 em Defesa. *Mestre:* como acima; além disso, uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre.

LOBO-DAS-CAVERNAS

Primos primitivos e maiores dos lobos comuns, lobos-das-cavernas são usados como montaria por goblinoides e aventureiros selvagens. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). *Veterano:* seu deslocamento muda para 15m e você recebe +1d8 em rolagens de dano corpo a corpo. *Mestre:* como acima; além disso, uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre.

Estas estatísticas também se aplicam a lobos comuns (utilizados por personagens Pequenos).

GRIFO

Estas feras majestosas estão entre as montarias mais cobiçadas por heróis. *Iniciante:* seu deslocamento muda para voo 18m. *Veterano:* como acima, mas você recebe +1d8 em rolagens de dano corpo a corpo. *Mestre:* como acima, mas você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar).

GORLOGG

Esta besta primitiva é usada como montaria pelos mais selvagens. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você recebe +1d6 em rolagens de dano corpo a corpo. *Veterano:* como acima, mas o bônus em rolagens de dano corpo a corpo muda para +1d10. *Mestre:* seu deslocamento muda para 15m e você recebe +2d8 em rolagens de dano corpo a corpo.

TROBO

Usados no Reinado como animais de carga e tração, trobos também servem como montarias. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 9m e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e +1 em testes de resistência. *Veterano:* como acima, mas seu deslocamento muda para 12m e o bônus em testes de resistência muda para +2. *Mestre:* como acima, mas o bônus em testes de resistência muda para +5.

AMBIENTES DE AVENTURA

MASMORRAS

Antigas redes de túneis levando ao reino secreto de Doherimm. Ruínas esquecidas de templos sszzaazitas. Covis de dragões, com suas promessas de tesouro. Lugares fechados, perigosos, repletos de armadilhas e monstros. Em Arton, esses lugares são conhecidos coletivamente como "masmorras".

Uma masmorra pode ser pequena e apertada, um simples esconderijo de bandidos, ou um vasto complexo planar como o Labirinto de Valkaria, vencido por heróis do passado para libertar a Deusa da Humanidade. São lugares de mistério e bizarria, de eventos absurdos e sem sentido. Uma tribo orc vive no aposento vizinho ao ninho de aranhas gigantes, sem que ocorra qualquer conflito — *até* a chegada de aventureiros. Uma passagem secreta se abre onde não deveria estar. Um caldeirão na antiga cozinha pode conter tanto uma poção mágica de cura quanto uma mão zumbi estranguladora.

Todas as masmorras, no entanto, têm uma coisa em comum: são o alvo preferido de heróis que desejam adquirir experiência e conquistar tesouros.

Em termos de jogo, masmorras são um ambiente comum de aventura. Por serem fechadas, limitam as opções dos jogadores e simplificam a vida do mestre. Em uma masmorra, o grupo pode decidir basicamente para qual sala ir. Se você mapear todas as salas, terá uma resposta para todas as decisões dos jogadores. Mestres iniciantes, especialmente, devem considerar fazer suas primeiras aventuras nesse tipo de ambiente.

Tabela 6-1: Ideias de Masmorras

1d20	Masmorra
1	Complexo de cavernas subterrâneas
2	Mina abandonada
3	Templo de um deus maligno
4	Esgotos da cidade
5	Castelo de um déspota
6	Torre de um mago louco
7	Moinho da vila
8	Armazém no porto
9	Ruínas de uma civilização perdida
10	Fortaleza anã abandonada
11	Mansão assombrada
12	Prisão da cidade
13	Caverna submersa
14	Gruta usada como covil por um monstro
15	Biblioteca mágica
16	Galeão encalhado
17	Labirinto feito para proteger um tesouro
18	Manicômio repleto de vilões insanos
19	Vulcão inativo
20	Castelo nas nuvens

CRIANDO AVENTURAS EM MASMORRAS

Criar uma aventura em uma masmorra exige basicamente criar a masmorra em si.

Conceito. Defina o conceito da masmorra. A tabela ao lado traz algumas ideias, mas as possibilidades são ilimitadas — praticamente qualquer espaço fechado pode ser uma masmorra.

Tamanho. A quantidade de salas. Masmorras pequenas têm entre 3 e 6 salas e podem ser resolvidas como parte de uma sessão de jogo. Masmorras médias têm entre 7 e 20 salas e ocupam uma sessão inteira. Masmorras grandes têm entre 21 e 50 salas e são o escopo de toda uma aventura. Não recomendamos masmorras maiores do que isso — por mais interessante que o ambiente seja, ficar tanto tempo num mesmo lugar acaba sendo entediante.

Objetivo Principal. O objetivo da masmorra é aquilo que o grupo foi buscar nela. Um antídoto? O esconderijo do vilão? Um tesouro? O conceito funciona como um guia — se a masmorra é uma prisão, o objetivo pode ser resgatar um prisioneiro.

Objetivos Secundários (Opcional; Apenas Masmorras Médias e Grandes). Invente um objetivo secundário, algo que o grupo deve fazer antes do objetivo principal. Por exemplo, uma chave que precisa ser encontrada para abrir a última porta. Um objetivo secundário faz com que o grupo interaja mais com a masmorra. Em vez de avançar direto rumo ao fim, os personagens terão que explorar em busca do objetivo secundário. Masmorras médias podem ter um objetivo secundário, enquanto masmorras grandes podem ter até três.

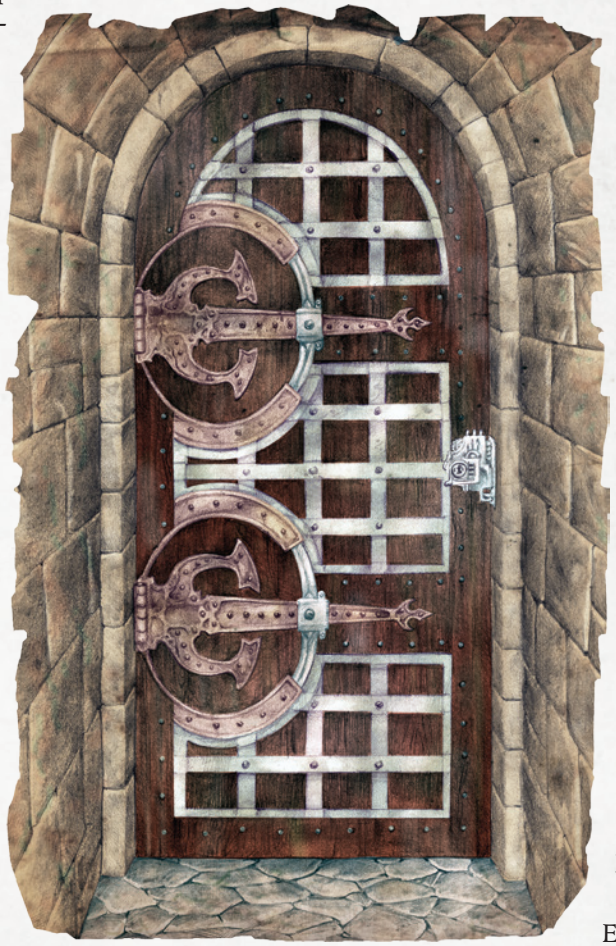
Objetivos Opcionais. Invente objetivos que *não são* obrigatórios para atingir o principal. O melhor exemplo é uma sala pela qual os personagens não precisam passar, mas que possui um tesouro e um desafio. Os personagens encaram o desafio para conquistar o tesouro? A decisão é deles. Adicionar escolhas faz com que os jogadores se envolvam mais. Masmorras pequenas devem ter um objetivo opcional; masmorras médias, dois, e masmorras grandes, três.

Ameaças. Calcule uma ameaça para cada três salas, com um misto de cenas de ação (monstros, armadilhas) e exploração (labirintos, enigmas). Veja o **Capítulo 8: Ameaças**.

Pontos de Interesse (Opcional). Pense em elementos que tornarão a jornada dos heróis mais interessante. Um rio subterrâneo, uma coleção de tapeçarias com a história de um antigo reino, uma estátua falante... Isso inclui NPCs com os quais os personagens podem interagir (se o NPC for apenas um inimigo, será uma ameaça). Os pontos de interesse podem ter relação com os objetivos ou ameaças da masmorra ou ser apenas elementos descritivos.

Mapa. Desenhe o mapa da masmorra, com o número de salas que escolheu e corredores para conectá-las. Distribua os objetivos (principal, secundários e opcionais) nas salas e as ameaças antes ou junto dos objetivos. Faça mais de um caminho, para que os jogadores tenham escolhas. Se você não souber ou não quiser desenhar, pode procurar mapas prontos ou geradores de mapas na internet. Na verdade, outra maneira de criar uma masmorra é começar pelo mapa e ir preenchendo-o com os elementos desta lista (objetivos, ameaças e pontos de interesse).

Descrição e Regras. Por fim, escreva uma descrição rápida para cada sala da masmorra e as regras de cada objetivo e ameaça, como fichas de criaturas.



Elementos de Masmorras

Pisos. Pisos planos (tablados de madeira, ladrilhos em bom estado...) não têm efeito em regras. Pisos irregulares (cavernas naturais, construções em ruínas...) exigem testes de Acrobacia (CD 10) para correr ou fazer uma investida. Piso escorregadio, seja por água, gelo ou mesmo sangue, também exige o uso de Acrobacia para se equilibrar. Um piso que seja irregular e escorregadio aumenta a CD do teste para 15. Por fim, pisos cobertos de escombros, entulhos ou outros obstáculos impactantes contam como terreno difícil.

Paredes. Paredes normalmente são de alvenaria ou pedra bruta (escavada ou natural), mas também podem ser de madeira. Paredes de alvenaria têm resistência a dano 8 e 200 PV por trecho de 1,5m de lado. A dificuldade do teste de Atletismo para escalar uma parede de alvenaria é 20. Paredes de pedra bruta têm RD 8, 500 PV e CD 15 para escalar. Por fim, paredes de madeira possuem RD 5, 100 PV e CD 20 para escalar.

Portas. Podem ser de madeira (usada em casas comuns), madeira reforçada (encontrada em mansões, armazéns e outras construções protegidas), pedra (usada em templos e torres) e ferro (normalmente encontrado apenas em salas de tesouro). Além de portas, muitos ambientes são fechados por grades de ferro, especialmente castelos, calabouços e esgotos. A tabela a seguir traz a resistência a dano e os pontos de vida de cada tipo de porta. Também é possível abrir uma porta com um encontrão ou chute — em termos de jogo, uma ação padrão e um teste de Força. A dificuldade do teste aparece na tabela. Um personagem que falhe por 5 ou mais sofre 1d6 pontos de dano de impacto.

Portas Secretas. Encontrar uma dessas exige

Tabela 6-2: Portas

Tipo de Porta	RD	PV	CD
Madeira	5	20	15
Madeira reforçada	5	30	20
Pedra	8	100	25
Ferro	10	100	25
Grade	10	60	20

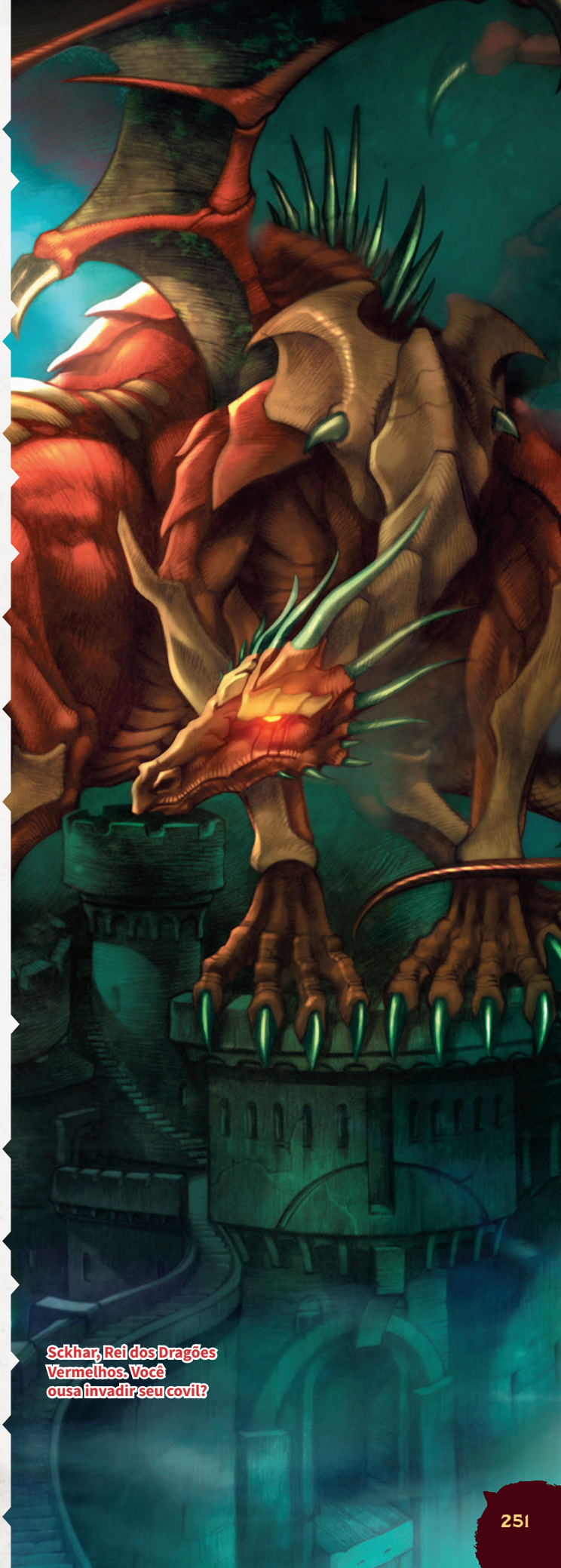
um teste de Investigação, com CD de 20 (portas escondidas atrás de estantes ou tapeçarias) a 30 (portas feitas para se mesclar perfeitamente às paredes).

Escadarias. Subir uma escadaria conta como terreno difícil. Descer uma escadaria correndo ou fazendo uma investida exige um teste de Acrobacia (CD 10). Em caso de falha, você cai no chão, rola 1d4 x 1,5m para frente (ou até o fim da escada) e sofre 1d6 pontos de dano por 1,5m rolados.

Pilares. Pilares e colunas existem por motivos funcionais (suportar o peso do teto) e estéticos. Via de regra, quanto maior e mais profunda for uma sala, mais colunas ela terá. Pilares podem ser estreitos (com menos de 1,5m de largura) ou largos (com mais de 1,5m de largura). Um pilar estreito tem RD 8 e 100 PV. Um personagem pode ficar no mesmo espaço de um pilar estreito e receber cobertura por isso (+5 na Defesa). Um pilar largo possui RD 8 e 500 PV. Um personagem não pode ficar no mesmo espaço de um pilar largo, mas pode ficar atrás dele para ganhar cobertura. Estalagmites e estátuas contam como pilares estreitos ou largos, de acordo com seu tamanho.

Tapeçarias. Um elemento comum de muitas masmorras (especialmente templos e castelos antigos), tapeçarias podem ser úteis como esconderijo ou meio de alcançar um ponto mais alto. Uma tapeçaria com 1,5m de largura tem RD 0 e 10 PV. Um personagem atrás de uma tapeçaria possui camuflagem. A CD do teste de Atletismo para escalar uma tapeçaria é 15 (supondo que ela seja resistente o bastante para sustentar o peso do personagem).

Altares. Outro elemento típico de masmorras são altares — normalmente, blocos de pedra retangulares que são o centro de um templo. Um altar comum ocupa um espaço de 1,5m por 3m, possui RD 8 e 200 PV e fornece cobertura a qualquer criatura atrás dele, embora altares maiores, menores e de outros materiais existam. Um altar também pode emanar uma aura mágica, especialmente as magias *Consagrar* e *Profanar*.



OS ERMOS

Florestas sombrias, montanhas escarpadas e o fundo do mar são exemplos de "ermos", lugares abertos e inóspitos — ao contrário de masmorras, que são fechadas e inóspitas. Ermos e masmorras são os ambientes de aventura mais comuns. Incontáveis histórias de fantasia épica incluem jornadas pelos ermos.

CRIANDO AVENTURAS NOS ERMOS

É possível fazer uma aventura nos ermos como se fosse uma masmorra, ou seja, mapeando o lugar que os personagens vão explorar. No caso de uma floresta, por exemplo, apenas substitua as salas por clareiras e os corredores por trilhas entre as árvores.

Porém, ermos são definidos por serem lugares abertos, onde os personagens podem ir em qualquer direção. Para emular isso, é melhor usar uma abordagem abstrata. Em vez de fazer um mapa, defina uma condição para os personagens avançarem e uma série de encontros que eles terão à medida que avançam.

Imagine uma aventura que tenha como objetivo encontrar uma flor mágica no centro da Mata dos Galhos Partidos. Você define que, para avançar pela floresta, os personagens precisam passar em um teste de Sobrevivência. Cada teste representa um dia de viagem e, para chegar ao centro, é necessário passar em três testes (ou seja, na melhor das hipóteses, o grupo chegará em três dias). Para cada avanço, você prepara uma cena — uma ameaça, objetivo opcional ou ponto de interesse. Por exemplo, após o primeiro sucesso, os heróis são atacados por lobos famintos.

Para deixar as coisas mais envolventes, coloque escolhas para os jogadores. Após o segundo sucesso, o grupo vê seu caminho bloqueado por teias. Eles seguem em frente, arriscando serem atacados por aranhas gigantes, ou procuram outro caminho, talvez estendendo sua jornada em um ou mais dias? Por fim, defina uma consequência para o tempo perdido. Talvez o grupo tenha mantimentos limitados, talvez haja monstros errantes e a cada dia exista uma chance de que os heróis sejam atacados.

Prepare uma descrição para cada um dos dias da jornada e sua aventura estará pronta. Essa abordagem abstrata funciona bem — e simplifica a vida do mestre.



Arton é vasto, as distâncias são enormes. Importante é a jornada, não o destino

CLIMA

O clima pode ser um aspecto importante de uma cena — uma batalha sob uma tempestade costuma ser mais dramática que lutar em um belo dia de sol! A seguir estão modificadores para diferentes situações climáticas.

Calor e Frio. Um personagem em clima muito quente (acima de 50º C) ou muito frio (abaixo de –10º C) deve fazer um teste de Fortitude por hora (CD 15 +1 por teste anterior). Falha resulta em 1d6 pontos de dano de fogo ou frio. Em situações de calor extremo (acima de 60º C) ou frio extremo (abaixo de –20º C) o teste deve ser feito a cada minuto.

Neblina. Fornece camuflagem a criaturas até 1,5m e camuflagem total a criaturas a mais de 1,5m.

Chuva. –5 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de vento forte.

Granizo. Os mesmos efeitos de chuva. No início de cada rodada, todas as criaturas sofrem 1 ponto de dano de impacto.

Neve. Os mesmos efeitos de chuva. Além disso, cria terreno difícil.

Tempestade. –10 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de vendaval. No início de cada rodada, há 10% de chance de uma criatura aleatória ser atingida por um raio (8d10 pontos de dano de eletricidade).

Vento Forte. –2 em testes de ataque à distância e 50% de chance por rodada de apagar chamas ou dissipar névoas.

Vendaval. –5 em testes de ataque à distância. Apaga chamas e dissipa névoas.

Furacão. Torna ataques à distância impossíveis, apaga chamas e dissipa névoa. No início de cada rodada, criaturas Médias ou menores devem passar em um teste de Fortitude (CD 15) ou caem, são arrastadas 1d4 x 1,5m na direção do vento e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m.

Tornado. Torna ataques à distância impossíveis, apaga chamas e dissipa névoa. No início de cada rodada, criaturas Grandes ou menores devem passar em um teste de Fortitude (CD 25) ou caem, são arrastadas 1d12 x 1,5m em uma direção aleatória e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m.

TERRENOS

Em termos de jogo, os terrenos são agrupados em colinas, desertos, florestas, montanhas, pântanos, planícies, tundras e aquáticos. Cada tipo possui suas próprias mecânicas, descritas a seguir.

Jornadas em "Montagem"

Às vezes, o grupo passa pelos ermos sem que isso seja a aventura em si. Se o propósito da viagem é apenas levar os personagens ao local da aventura, não se preocupe em criar encontros. Em vez disso, resuma tudo a uma descrição curta: *"Depois de uma semana de viagem, vocês chegam a Nova Malpetrim"*. Filmes muitas vezes resumem uma viagem a uma sequência rápida de cenas — uma montagem —, justamente para chegar logo ao que interessa.

É claro, para passar a ideia de uma jornada, você pode fazer uma descrição mais esmerada: *"Vocês avançam pela província de Petrynia. Por dias, tudo que veem são fazendas abandonadas e vilas desertas, um testemunho da decadência do Império de Tauron. Enfim, avistam movimento na estrada — fazendeiros e mercadores puxando carroças com legumes e mercadorias em direção a uma das poucas cidades da região. Nova Malpetrim, a Cidade dos Aventureiros, aguarda por vocês"*. A seguir estão algumas dicas para uma descrição assim.

Transmita a Atmosfera. Concentre sua descrição em poucos elementos que transmitam a ideia que você quer. Se os personagens estão viajando por Deheon, um reino próspero, descreva camponeses rechonchudos que os cumprimentam na estrada. Se estão cruzando Aslothia, um reino amaldiçoado, atente para o céu sempre nublado, a terra cinzenta e o povo sofrido. No exemplo acima, o elemento importante são as "fazendas abandonadas e vilas desertas", que passam a ideia de um lugar perigoso e sem lei.

Seja Sucinto. Evite falar por mais do que dois ou três minutos. Mais do que isso torna a cena chata e, ao contrário do que possa parecer, *não* transmite mais informações. Pelo contrário — os jogadores vão parar de prestar atenção e você não vai conseguir transmitir nada!

Lembre-se do Fantástico. Arton é um mundo maravilhoso — use isso em suas descrições. Nas montanhas que cobrem o horizonte, os personagens veem grifos voando. No bosque perto da estrada, luzes feéricas brilham à noite.

Perigos Ambientais

Na vida real, uma jornada pelos ermos pode ser bastante perigosa, mesmo sem nenhum monstro. Há diversas obras com o tema "homem contra natureza". O **Capítulo 7: Ameaças** traz regras para perigos ambientais, como avalanches e tempestades. Além de emocionantes, são uma boa alternativa para quando você quer uma cena de ação que não seja necessariamente um combate.

Colinas

Um tipo de terreno caracterizado por ondulações (suaves ou íngremes) e eventuais penhascos.

Inclinação Suave. Não afeta o movimento, mas personagens no lado superior recebem bônus por terreno elevado contra personagens no lado inferior.

Inclinação Íngreme. Conta como terreno difícil para subir. Descer uma inclinação íngreme correndo ou fazendo uma investida exige um teste de Acrobacia (ou Cavalgar, se você estiver montado; CD 10). Em caso de falha, você cai no chão, rola 1d4 x 1,5m para frente (ou até o fim da inclinação) e sofre 1d6 pontos de dano por 1,5m rolados.

Penhasco. Um rochedo alto e escarpado, um penhasco típico tem 1d6 x 3m de altura. Escalar um penhasco exige um teste de Atletismo (CD 15).

Desertos

Lugares áridos e quentes (para desertos de clima frio, veja "Ártico", a seguir).

Dunas. Formadas pela ação do vento sobre a areia, dunas funcionam como inclinações íngremes (veja "Colinas", acima). Porém, cair e rolar de uma duna não causa dano.

Florestas

Incluem florestas fechadas e abertas (bosques). Florestas fechadas são cobertas de árvores largas, folhagens e vegetação rasteira. Bosques normalmente possuem apenas árvores estreitas.

Árvores. Podem ser estreitas (com menos de 1,5m de largura) ou largas (com mais de 1,5m de largura). Uma árvore estreita tem RD 5 e 100 PV. Um personagem pode ficar no mesmo espaço de uma árvore estreita e receber cobertura por isso. Uma árvore larga possui RD 5 e 500 PV. Um personagem não pode ficar no mesmo espaço de uma árvore larga, mas pode ficar atrás dela para ganhar cobertura. Subir numa árvore exige um teste de Atletismo (CD 15). Um personagem no topo de uma árvore precisa se equilibrar (CD 15; veja Acrobacia, no **Capítulo 2**). Um personagem no topo de uma árvore larga recebe camuflagem contra criaturas no solo.

Folhagens. Moitas e arbustos contam como terreno difícil para entrar e fornecem camuflagem a criaturas dentro deles.

Vegetação Rasteira. Raízes, vinhas e outros tipos de vegetação rasteira contam como terreno difícil. Além disso, impõem penalidade de –2 em teste de Furtividade pelas folhas secas e galhos caídos.

Montanhas

O início de um terreno montanhoso é normalmente marcado por inclinações e penhascos (veja "Colinas", acima).

Abismo. Uma fenda no chão, normalmente com 1d4 x 1,5m de largura e 2d4 x 3m de profundidade. Escalar para fora de um abismo exige um teste de Atletismo (CD 20).

Altitude. A falta de oxigênio de grandes altitudes pode ser letal. Um personagem no cume de uma montanha deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 + 1 por teste anterior) por dia. Em caso de falha, fica fatigado até descer (se já estava fatigado, fica exausto).

Paredão. Um penhasco vertical e muito alto, normalmente com 2d6 x 3m de altura. Escalar um paredão exige um teste de Atletismo (CD 25).

Seixos. Em montanhas, inclinações íngremes às vezes são cobertas de pedrinhas. Nesse caso, a CD do teste para descer a inclinação numa corrida ou investida aumenta para 15.

Pântanos

Inclui brejos, charcos, mangues (pântanos de água salgada) e qualquer tipo de terreno alagado. Pântanos possuem muita vegetação rasteira, folhagens e árvores (veja "Florestas", acima), além de água parada (veja "Aquático", abaixo) e lodaçais.

Lodaçal. Poças com uma mistura de água e lama que atrapalha os movimentos. Um lodaçal conta como terreno difícil e impõe a condição vulnerável a qualquer personagem dentro dele.

Planícies

Incluem estradas, pastos, fazendas e campos de batalha. Normalmente, não há elementos associados a planícies, embora às vezes elas contenham vegetação rasteira (veja em "Florestas", acima). Campos de batalha, porém, muitas vezes possuem trincheiras.

Trincheira. Uma vala escavada no solo para proteger soldados. Um personagem em uma trincheira recebe cobertura contra ataques à distância. Sair de uma trincheira conta como terreno difícil. As mecânicas de trincheira podem ser usadas para valas, leitos de rio secos e acidentes geográficos similares.

Ártico

Inclui qualquer região fria (com temperatura abaixo de 0º C). Normalmente, regiões árticas são montanhas ou desertos gelados (chamados de tundras).

Gelo. Correr, fazer uma investida ou sofrer dano sobre o gelo exige um teste de Acrobacia (CD 15, no caso de corrida/investida, ou igual ao dano sofrido). Em caso de falha, você cai e desliza 1d4 x 1,5m (para a frente, no caso de corrida/investida, na direção do ataque, no caso de dano sofrido). Outros testes de Acrobacia realizados sobre o gelo recebem +5 na CD.

Aquático

Definido como qualquer lugar em que os personagens possam submergir, este tipo de terreno é dividido em água corrente (como rios e mar agitado) e parada (como lagos e mar calmo).

Água Corrente. A velocidade típica de uma correnteza é 1d6 x 3m por rodada. No fim de cada rodada, todos os personagens dentro da água são arrastados essa velocidade na direção da correnteza. A CD de testes de Atletismo para nadar em um rio é 15 (para correntezas de 9m por rodada ou menos) ou 20 (para correntezas mais rápidas). Sair de uma correnteza com velocidade de 15m ou mais exige chegar até a margem ou ponto de apoio (como um bote ou uma tábua flutuante), então gastar uma ação de movimento e passar num teste de Atletismo (CD 20) para agarrar alguma coisa (galho, raiz, corda...). Se falhar, o personagem não consegue agarrar nada (e, no fim da rodada, será levado pela correnteza).

Água Parada. Água parada exige testes de Atletismo para nadar, conforme a descrição da perícia, mas não possui nenhum outro modificador.

Personagens Submersos. Personagens debaixo d'água não podem falar (e, portanto, lançar magias) e sofrem –5 em testes de Percepção e –2 em testes de ataque. Eles só podem se deslocar fazendo testes de Atletismo para nadar. Personagens com deslocamento de natação não sofrem nenhuma dessas penalidades. Armas de ataque à distância não podem ser usadas (com exceção de armas de arremesso de perfuração, bestas e redes) e armas de corte e impacto causam metade do dano debaixo d'água. Por fim, personagens submersos recebem camuflagem e cobertura contra personagens fora d'água.

Outros Elementos dos Ermos

Covil

Da gruta de um urso-coruja ao fosso de um escorpião gigante, os ermos estão repletos de lares de monstros. Um covil pode ser avistado com testes de Percepção ou Sobrevivência, e esta última perícia pode ser usada para identificar o habitante do lugar (CD 15 + ND da criatura). Normalmente um monstro estará em seu covil, mas há 25% de chance de ele estar fora — e qualquer tesouro que ele possua estar desprotegido. Resta saber se os personagens conseguirão entrar e sair antes de a criatura voltar...

Ruína

Os ermos são repletos dos resquícios de eras passadas. Um personagem que entre em uma ruína deve rolar 1d6. Com um resultado 1 ou 2, a ruína possui apenas uma ameaça (normalmente uma armadilha ou monstro, a critério do mestre). Com um resultado 3 ou 4, estará vazia. Com um resultado 5, possui uma ameaça e um tesouro. Com um resultado 6, possui apenas um tesouro. As ameaças e os tesouros são apropriados para o nível do grupo. Essa mecânica serve para lugares pequenos — ruínas grandes são masmorras por si só!

Santuário

Mesmo nas regiões mais inóspitas é possível encontrar lugares consagrados aos deuses — uma estátua de Khalmyr, um círculo de flores para Allihanna, uma pedra manchada de sangue para Megalokk... Um teste de Religião (CD 20) indica a qual deus o santuário é consagrado. Tocar um santuário de seu deus patrono fornece o efeito de uma magia (normalmente *Bênção*, *Curar Ferimentos*, *Físico Divino* ou *Vestimenta da Fé*), mas apenas uma vez por dia. Porém, se o santuário for de um deus inimigo, você é amaldiçoado (veja *Rogar Maldição*) até o final do dia.

Viagens

Via de regra, é melhor lidar com viagens de forma abstrata (veja o quadro "Jornadas em 'Montagem'"). Mas, se quiser lidar com uma viagem de forma detalhada, use as informações a seguir.

Velocidade de Viagem. Consulte a tabela a seguir para determinar a velocidade de viagem do grupo, por hora ou por dia, de acordo com o deslocamento do membro mais lento do grupo.

Terreno e Clima. As distâncias na tabela consideram terreno aberto e clima bom. Em ter-

Tabela 6-3: Movimento em Viagens

Deslocamento	Distância por hora[1]	Distância por dia[2]
4,5m	2,25km	18km
6m	3km	24km
7,5m	3,75km	30km
9m	4,5km	36km
12m	6km	48km
15m	7,5km	60km

[1]Igual ao deslocamento x 0,5 km.
[2]Igual ao deslocamento por hora x 8 km.

reno difícil (florestas, montanhas, pântanos...) ou clima ruim (noite sem estrelas, chuva, neblina...) diminua a distância pela metade. Essas reduções são cumulativas. Assim, um grupo que normalmente percorreria 36km por dia viajando por florestas e sob chuva percorrerá apenas 9km por dia. De acordo com o mestre, testes de Sobrevivência podem anular essas reduções.

Marcha Forçada. As distâncias na tabela consideram um ritmo normal de caminhada, mas é possível avançar mais rápido. Nesse caso, a distância por hora dobra, mas a cada hora o personagem deve passar em um teste de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior) ou sofre 1d6 pontos de dano não letal.

Perdendo-se. Se o grupo não está seguindo uma estrada ou acidente geográfico — como um rio ou praia —, o guia deve passar em um teste de Sobrevivência por dia, ou ficará perdido. Um grupo perdido viaja em uma direção aleatória. Uma vez por dia, cada personagem pode fazer um teste de Sobrevivência (CD 20 –1 por dia de viagem aleatória) para perceber que está no caminho errado e determinar um novo caminho (com um teste de Sobrevivência, CD de acordo com o tipo de terreno).

Suprimentos. Normalmente, é melhor não se importar com a quantidade de comida ou bebida que os personagens carregam. A exceção é quando a aventura em si exige preocupação com suprimentos — durante uma travessia pelo Deserto da Perdição, a falta de água e comida pode ser tão perigosa quanto qualquer monstro! Nesse caso, os jogadores devem controlar quantas rações de viagem possuem. Testes de Sobrevivência para encontrar mais suprimentos, e de Fortitude para resistir à fome e à sede, podem tornar uma viagem através de uma região inóspita tão emocionante quanto um combate.

Ambientes Urbanos

O terceiro e último tipo de ambiente de aventura é formado por cidades, vilas e qualquer lugar com um comunidade organizada — de um acampamento das legiões táuricas a um bosque habitado por fadas. Embora a fantasia épica seja mais ligada a masmorras e ermos, ambientes urbanos são ótimos para muitas aventuras. Crime e intriga, especialmente, fazem com que as ruas de uma metrópole sejam tão perigosas quanto os corredores de qualquer masmorra.

Criando Aventuras Urbanas

Aventuras urbanas são diferentes de aventuras em masmorras ou em ermos por uma razão básica: cidades são habitadas. Numa cidade, os aventureiros não podem lidar com problemas simplesmente atacando -os. Eles devem respeitar as leis. Portanto, aventuras urbanas são focadas em interação com NPCs.

Isso não quer dizer que não possa haver ação e combates em cidades. Ambientes urbanos se prestam bem para duelos, emboscadas em becos escuros, lutas de arena... Contudo, qualquer interação, mesmo hostil, levará a uma nova interação, com os mesmos coadjuvantes ou outros. Sempre há consequências.

Para criar uma aventura urbana, comece pensando em uma masmorra. Contudo, em vez de salas e corredores, crie personagens (as "salas") e ligações entre eles (os "corredores").

Os heróis têm um problema a resolver (o objetivo da aventura). Este problema diz respeito a um NPC — em geral vilões a serem combatidos, mas também podem ser inocentes precisando de ajuda, um nobre a ser bajulado etc. A partir deste personagem, trace conexões com outros personagens, que vão levar até ele ou que fornecem alguma ferramenta para cumprir a tarefa final. Crie uma terceira camada de NPCs para levar até estes e assim por diante, até chegar a um bom número de interações. Siga a estrutura de aventura neste mesmo capítulo.

Embora cidades sejam boas para cenas de interpretação, também pode haver cenas dos outros tipos. Os heróis começam conversando com o taverneiro (interpretação) que fala a eles sobre um estranho que viu no dia anterior. Os aventureiros procuram o estranho (exploração), mas ele foge. Eles o perseguem (ação) e ele conta o que sabe (interpretação). Os heróis pedem um favor a um nobre (interpretação) que exige que eles lutem para seu divertimento (ação) etc.

Quase todas as aventuras urbanas envolvem investigação, mas não precisam ser mistérios. A diferença entre uma aventura de mistério e outra mais comum é que, numa aventura comum, os NPCs não vão necessariamente esconder nada. Eles só precisam ser localizados e apaziguados (com interpretação ou combate) para dar a próxima pista.

Como cidades têm muitos NPCs, lembre que os jogadores podem falar com qualquer um — mesmo um que você não tinha preparado. Não se desespere. Escolha um dos NPCs já planejados e o adapte. Se os heróis ignoraram o bardo desiludido e foram atrás de um ferreiro, talvez ele seja um ferreiro desiludido!

TIPOS DE COMUNIDADES

Como visto na seção anterior, você não precisa se preocupar em detalhar completamente um ambiente urbano. Porém, ter uma ideia geral das características do lugar onde se passa a aventura é útil. Para isso, consulte os tipos de comunidade abaixo.

ALDEIA

A maior parte das comunidades de Arton é formada por pequenos povoados rurais. São lugares isolados e com poucos recursos, que dependem de aventureiros errantes para protegê-los quando enfrentam problemas grandes demais.

As características abaixo podem ser usadas para outras comunidades pequenas, como o acampamento legionário e o bosque feérico citados anteriormente.

População. Até 1.000 habitantes.

Governo. Em aldeias afastadas, nenhum. Quando a comunidade precisa decidir algo — como contratar um grupo de aventureiros para lidar com um problema —, a decisão é tomada por um "sábio", um ancião respeitado pelos outros habitantes. Aldeias na área de influência de um nobre serão governadas por um magistrado apontado por ele.

Guarda. Nenhuma formal. Em caso de ataque, 2d10 camponeses podem pegar ancinhos, foices e outras ferramentas (armas simples). Se a aldeia tiver um magistrado, ele terá uma pequena força de defesa (1d4+1 guardas; veja o **Capítulo 7: Ameaças**).

Justiça. Mais uma vez, nenhuma formal. A comunidade se baseia em senso comum (não roube, não mate etc.) ou dogmas religiosos. Um criminoso será julgado pelo sábio ou magistrado, que tem autoridade absoluta... Isto é, se não for expulso por uma turba enfurecida antes!

Economia. Aldeias possuem um único armazém (quando não dependem de mercadores ambulantes). Apenas itens de até T$ 50 estão disponíveis, e em quantidades limitadas (1d6 exemplares de cada ou menos, de acordo com o mestre). Uma aldeia tem 1d4 x T$ 100 em dinheiro para pagar os personagens ou comprar itens deles. Tipos específicos de comunidades podem ter outras limitações. O acampamento táurico, por exemplo, pode ter diversas armas, mas nenhum item alquímico.

VILA

Vilas são comunidades autossuficientes, com produção agrícola, comércio e serviços. Ao contrário de aldeias, possuem uma estrutura civil formal, ainda que simples.

População. Até 5.000 habitantes.

Governo. Vilas são governadas por um burgomestre (equivalente a um prefeito) eleito pelos habitantes ou apontado por um nobre local, caso haja. Há um salão comunal, onde o burgomestre atende ao povo e toma decisões, com uma estrutura simples (alguns servos, um clérigo, talvez um arcanista).

Guarda. Milícia formada por 10d10 guardas comandados por um sargento. O burgomestre pode ter alguns guarda-costas de mais alto nível.

Justiça. Leis simples, impostas pela milícia. Crimes pequenos são resolvidos pelo sargento; punições comuns incluem multas, trabalho forçado ou alguns dias no pelourinho. Crimes maiores são julgados pelo nobre local que, novamente, tem autoridade absoluta. Julgamentos são baseados em convencer o nobre de que o seu lado é o certo — em termos de jogo, testes opostos de Diplomacia entre o acusador e o réu; caso um dos dois esteja mentindo, o nobre pode fazer um teste de Intuição para descobrir isso.

Economia. Uma vila possui um mercado com lojas e oficinas. Itens de até T$ 1.000 estão disponíveis, mas itens raros (armas exóticas, itens alquímicos, itens superiores...) existem em quantidades limitadas (2d6 exemplares de cada) ou não existem em absoluto. Uma vila tem 1d6 x 1.000 T$ em dinheiro disponível.

CIDADE

Com milhares de habitantes, cidades possuem economia forte, política intrincada e todos os outros aspectos de uma vida urbana vibrante. Os habitantes sentem as vantagens e desvantagens disso: há riqueza, mas também crime. Há um governo forte, mas também intriga. Cidades são raras e afastadas umas das outras por vastidões ermas. Cada reino possui apenas algumas dessas comunidades e viajar de uma a outra é uma aventura por si só!

População. Até 25.000 habitantes.

Governo. Um lorde prefeito apontado pelo regente do reino, assessorado por um conselho eleito de cidadãos "respeitáveis" (fazendeiros e mercadores prósperos, clérigos etc.). Há uma estrutura formal de governo e o lorde prefeito dificilmente estará disponível para qualquer um.

Guarda. Força com centenas de soldados e oficiais, liderada por um capitão (normalmente, um cavaleiro ou guerreiro de pelo menos 8º nível). Cidades são quase sempre muradas. Em caso de ataque, alguns habitantes podem ajudar a guarda, como clérigos de templos locais e aventureiros residentes.

Justiça. Leis complexas, detalhadas em documentos oficiais. Julgamentos são processos formais, com juízes (normalmente clérigos de Khalmyr), advogados e promotores públicos, que representam a autoridade da Coroa local. Um julgamento desses pode ser uma aventura por si só, envolvendo um teste estendido e a busca por provas e testemunhas para receber bônus nos testes.

Economia. Praticamente qualquer item ou serviço mundano estará disponível numa cidade. Itens especialmente valiosos, acima de T$ 10.000 (como itens superiores com muitas modificações ou de materiais especiais) podem não estar disponíveis. Uma cidade tem 2d4 x 10.000 T$ em dinheiro disponível.

METRÓPOLE

Ainda maiores que cidades, comunidades desse tipo são extremamente raras. Cada reino tem no máximo uma metrópole (sua capital), mas em muitos países nem mesmo a capital atinge esse tamanho. Todas as metrópoles de Arton estão indicadas no mapa do mundo.

População. Normalmente, por volta de 100 mil habitantes, embora as maiores metrópoles de Arton — Valkaria, a Cidade sob a Deusa, e Tiberus, a capital do Império de Tauron — tenham mais de um milhão de habitantes cada.

Governo. O próprio regente do reino ao qual pertencem, embora a administração cotidiana seja delegada a incontáveis oficiais e conselheiros. Haverá



um verdadeiro labirinto burocrático e conseguir uma audiência com o governante será quase impossível.

Guarda. Um exército com soldados, oficiais, clérigos, arcanistas de batalha, construtos, monstros domados e basicamente tudo que o mestre quiser. Além das defesas formais, metrópoles são habitadas por dezenas de aventureiros que não vão ficar de braços cruzados caso sua cidade seja atacada.

Justiça. Como em cidades, com a diferença de que há diversos tribunais, guildas de juristas oferecendo seus serviços e, em casos maiores, todo tipo de jogo sujo e corrupção.

Economia. Uma infinidade de oficinas locais, além de caravanas e navios mercantes do mundo inteiro, supre os bazares de uma metrópole com tudo que pode ser imaginado — e o que não está disponível nas lojas respeitáveis pode ser encontrado no mercado clandestino. Até mesmo itens mágicos podem ser encontrados à venda, em leilões exclusivos. A quantidade de dinheiro disponível em uma metrópole é virtualmente ilimitada.

Lei & Ordem

Uma grande diferença entre masmorras e ermos e ambientes urbanos é a existência da lei. Nas profundezas de uma mina abandonada, os heróis podem fazer o que quiserem. Já nas ruas de uma cidade, devem pensar duas vezes antes de sair lançando *Bolas de Fogo*! A seção anterior detalha como cada tipo de comunidade aplica a lei, mas as leis em si variam de reino para reino — ou mesmo de comunidade para comunidade, de acordo com o nobre local.

No que tange a aventureiros, as leis mais importantes são aquelas que restringem o que eles podem portar. A maior parte das comunidades não possui restrições, mas algumas proíbem armas marciais, varinhas de bruxos e outros itens potencialmente perigosos, além de símbolos sagrados de certos deuses (como Aharadak, Sszzaas e Tenebra). Armas de fogo são um caso especial: são proibidas em todo o Reinado. Decida se a sua comunidade possui alguma restrição. Personagens podem fazer testes de Nobreza para conhecer a lei de lugares que visitem.



PERSEGUIÇÕES

Um elemento típico de aventuras urbanas, especialmente aquelas envolvendo a lei e o crime, são perseguições. Os personagens podem correr atrás de um bandido pelas ruas de uma cidade, desviando-se da multidão e saltando por sobre caixotes — ou então eles mesmos podem ser perseguidos pela milícia. Para conduzir uma perseguição, use as regras a seguir.

INICIANDO A PERSEGUIÇÃO

Para iniciar uma perseguição, o mestre deve listar quem são os perseguidores e fugitivos, determinar os objetivos de cada lado e estipular a distância inicial.

Normalmente, o objetivo dos perseguidores é simples: alcançar os fugitivos. Já o objetivo dos fugitivos pode ser alcançar um lugar específico ou abrir uma distância mínima. Se o grupo está perseguindo bandidos, o mestre pode determinar que a gangue possui um esconderijo a 200 metros de distância. Assim, os heróis devem alcançar os bandidos antes que estes percorram 200m. Se os personagens estiverem fugindo da milícia, o mestre pode determinar que, se abrirem uma distância de 100m dos milicianos, estes irão desistir da perseguição. Se os fugitivos não tiverem um esconderijo e os perseguidores não planejam desistir, a perseguição pode continuar até que um dos lados fique exausto.

A distância inicial entre os perseguidores e os fugitivos depende da cena. Pode ser 3m, se os dois lados estavam discutindo até algo acontecer e um deles resolver fugir, ou até 30m, no caso de um miliciano que viu um bandido procurado do outro lado do mercado. Na dúvida, o mestre pode rolar 1d10 x 3m.

CONDUZINDO A PERSEGUIÇÃO

Para conduzir uma perseguição, utilize as regras de corrida, descritas na perícia Atletismo (veja a página 115). Cada participante faz um teste de Atletismo por rodada. Para controlar a distância que cada um percorreu, pegue uma folha de papel e separe-a em colunas, com uma coluna para cada participante. Na coluna de cada perseguidor, anote o número 0. Na coluna de cada fugitivo, anote a distância inicial da perseguição. No fim de cada rodada, some a distância que cada participante percorreu com o número diretamente acima na sua coluna e anote este número logo abaixo. Assim, você saberá a qualquer momento a distância que cada participante percorreu em relação ao ponto de partida dos perseguidores.

Se, no fim de uma rodada, a distância de um perseguidor for maior do que a distância de um fugitivo, este perseguidor alcançou o fugitivo, encerrando a perseguição. O fugitivo pode se render ou uma cena de combate pode começar.

Lembre-se que um personagem pode correr por um número de rodadas igual a seu valor de Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior) por rodada para continuar correndo. Se falhar, fica fatigado e sai da perseguição.

Para deixar a perseguição mais interessante, o mestre pode adicionar eventos, divididos em obstáculos e atalhos. Obstáculos exigem que todos os participantes façam um teste. Um participante que falhe percorre metade da distância naquela rodada (arredonde para baixo para o incremento de 1,5m mais próximo). Atalhos permitem que cada participante escolha fazer um teste. Um participante que passe no teste avança o dobro da distância naquela rodada; se falhar, avança apenas metade.

O mestre pode decidir por obstáculos ou atalhos, ou rolar uma vez por rodada na tabela abaixo. O mestre pode aumentar a CD dos obstáculos em +5, para zonas especialmente movimentadas, criar novos elementos ou determinar penalidades diferentes para uma falha (como dano, por exemplo).

Tabela 6-4: Eventos de Perseguições

d20	Evento	Teste	Exemplo
1-6	Nenhum	—	—
7-8	Obstáculo	Força CD 15	Pilha de caixotes bloqueia o caminho.
9-10	Obstáculo	Acrobacia CD 20	Frutas caídas deixam o piso escorregadio.
11-12	Obstáculo	Reflexos CD 20	Barris rolam pela rua.
13-14	Obstáculo	Intimidação CD 20	Multidão impede a passagem.
15-16	Atalho	Adestramento CD 20	Carroça na qual se pode tentar subir.
17-18	Atalho	Força CD 15	Caminho mais curto, mas bloqueado.
19-20	Atalho	Percepção CD 20	Ruelas labirínticas, nas quais se pode cortar caminho ou se perder.

Exemplo de Perseguição

No exemplo a seguir, usamos distâncias em quadrados de 1,5m, para simplificar. O paladino Sotnas Oger avista Vallefar, o lefou feiticeiro rubro, e corre na direção dele, disposto a prendê-lo. O lefou decide fugir. O mestre determina que, se Vallefar percorrer 70 quadrados, alcançará uma taverna movimentada, onde poderá se mesclar à multidão. O mestre também determina que a distância inicial entre os dois é de 6 quadrados.

Para controlar a perseguição, o mestre separa uma folha em duas colunas, uma para Sotnas e outra para Vallefar, e anota as distâncias iniciais de cada um — 0 para o paladino e 6 para o feiticeiro. Sotnas possui deslocamento de 4 quadrados e Atletismo +5; já Vallefar possui deslocamento de 6 quadrados e Atletismo +7.

Na primeira rodada, o paladino rola 10 no d20, somando 15 no teste e percorrendo 19 quadrados. Já o feiticeiro rola 11 no d20, somando 18 no teste e percorrendo 24 quadrados. No fim da primeira rodada, as distâncias dos participantes estão em 19 quadrados para Sotnas e 30 quadrados para Vallefar (24 percorridos mais 6 da distância inicial). O paladino bufa de raiva ao ver o lefou se distanciando.

Na segunda rodada, Sotnas soma 21 no teste — o paladino está dando tudo de si! Ele percorre 25 quadrados. Já Vallefar novamente soma 18 no teste, percorrendo mais 24 quadrados. No fim da segunda rodada, as distâncias estão em 44 quadrados para Sotnas e 54 quadrados para o lefou.

Prevendo que a perseguição está terminando, o mestre rola na tabela de eventos, para acrescentar mais emoção à cena, e tira um 7. O mestre descreve que o caminho para a taverna está bloqueado por uma pilha de entulhos. Cada participante deve fazer um teste de Força contra CD 15. Vallefar é mais rápido, mas Sotnas é mais forte. Se o lefou não conseguir derrubar os entulhos, há uma boa chance de que o paladino o alcance antes que ele chegue à taverna...

Outros Elementos Urbanos

Ruas. Vilas e cidades possuem ruas estreitas, entre 3m e 6m de largura, e becos mais estreitos ainda, com 1,5m ou 3m de largura. Cidades grandes e metrópoles também possuem avenidas com até 9m de largura, permitindo que duas carroças passem lado a lado. Ruas normalmente são de terra batida (que vira um lamaçal em caso de chuva, exigindo testes de Acrobacia para corridas ou investidas) ou, mais raramente, paralelepípedos.

Construções. Em vilas e cidades, a maior parte das construções possui dois ou três pavimentos. O primeiro, de alvenaria, é usado para lojas e oficinas. Os restantes, de madeira, são usados para residência. As construções são geminadas, formando longas filas separadas por becos. Bairros pobres possuem casebres de um andar, enquanto as zonas mais exclusivas das maiores cidades possuem mansões protegidas por muros e jardins internos.

Muros e Portões. Os muros de uma cidade normalmente possuem entre 6m e 9m de altura, enquanto os de uma metrópole podem atingir até 18m de altura. Muros possuem ameias que fornecem cobertura a quem estiver no topo. A CD para escalá-los é 25. O portão típico de uma cidade é feito de madeira, com RD 5 e 60 PV, mas as maiores comunidades possuem portões de ferro, com RD 10 e 300 PV.

Telhados. Subir em um telhado exige escalar a lateral de uma construção (CD 20). Andar sobre um telhado exige um teste de Acrobacia (CD 10) por ação de movimento. Correr sobre um telhado aumenta a CD em +5. Quando um telhado termina, o personagem deve pular para o próximo telhado (ou para outro ponto alto, como uma marquise, gárgula, poste etc.). Isso normalmente exige um teste de Atletismo (CD 20), mas a CD pode ser maior (para ruas muito largas) ou menor (para ruas especialmente estreitas). O mestre pode misturar as regras de correr sobre telhados com as regras de perseguição — talvez fazendo com que participantes sobre telhados não sejam afetados por obstáculos.

Esgotos. Apenas metrópoles possuem sistemas de esgotos. Entrar num esgoto exige abrir um bueiro (ação completa) e descer uma escada (ação de movimento) ou saltar (ação livre, exige um teste de Atletismo contra CD 15 para não sofrer 1d6 pontos de dano).

Multidões. As ruas das maiores cidades muitas vezes estão lotadas de pessoas. Um espaço ocupado por uma multidão conta como terreno difícil e fornece cobertura a qualquer um dentro dele. Uma multidão que veja algo perigoso foge na direção oposta com deslocamento de 9m no fim de cada rodada. É possível direcionar uma multidão com um teste de Diplomacia (CD 15, ação completa) ou Intimidação (CD 20, ação livre).

TEMPO ENTRE AVENTURAS

Durante aventuras, os personagens invadem masmorras, enfrentam vilões, conquistam tesouros. Mas o que acontece entre uma missão e outra? O que os heróis fazem quando não estão salvando o mundo? Em campanhas simples você pode evitar essa pergunta: entre as aventuras, os heróis ficam se divertindo na taverna enquanto esperam o próximo velhinho com um problema. Mas em campanhas complexas, que buscam contar uma saga épica, em vez de uma série de aventuras isoladas e sem consequência, essa questão ganha importância.

Nessas campanhas, você precisa de tempo entre as aventuras para que os personagens e as tramas possam se desenvolver de forma verossímil. Um herói que entre em uma masmorra por dia poderia subir um nível por dia. Mas faz sentido na *história* que um jovem inexperiente se torne um campeão lendário em menos de um mês? Se em sua campanha uma guerra começar, algum tempo terá que se passar para que ela se desenvolva — afinal, conflitos desse tipo levam meses ou até anos. Além disso, os jogadores podem querer um tempo para seus personagens buscarem seus próprios objetivos, em vez de apenas reagir às tramas dos vilões.

Esta seção apresenta duas opções para o mestre conduzir o tempo entre aventuras.

SUMÁRIOS

A opção mais simples. Entre uma aventura e outra, você arbitra o que acontece: "Depois de salvar o reino do ataque purista, vocês passam um mês festejando na capital, aproveitando a fama e a fortuna que ganharam. Até que, certa noite, um velhinho entra na taverna em que vocês estão...".

Você pode (e deve) levar em conta as peculiaridades dos personagens para descrever esses eventos. O bárbaro e o ladino podem ficar festejando, mas o arcanista talvez prefira partir para estudar em uma torre, voltando convenientemente na noite em que o velhinho entra na taverna.

Esta opção funciona quando os personagens não têm objetivos específicos — comum com jogadores iniciantes. Nesses casos, é melhor que o mestre tome as rédeas do tempo entre aventuras e simplesmente descreva o que aconteceu.

Essas narrativas também são boas para longos saltos temporais. Por exemplo, o grupo derrotou um grande vilão e terminou um arco de histórias. Você quer que eles tenham uma sensação de vitória, então *não quer* que a próxima aventura comece logo. Em vez disso, você diz: "Cinco anos se passam. Graças à vitória de vocês contra o terrível necromante, são anos de paz e prosperidade. Mas então, no sexto ano...". Esse tipo de salto se presta para ser descrito em sumário. É um tempo de inatividade, no qual todos estarão aproveitando a vitória em vez de procurar problemas.

JOGANDO SOLOS

A segunda opção é mais complexa. Em vez de o mestre descrever o que acontece, os jogadores escolhem o que querem fazer. A diferença para uma aventura normal está no nível de detalhamento.

Aventuras são a parte principal da campanha; são descritas em detalhes e resolvidas com as regras completas do jogo. Já o tempo entre aventuras é a parte secundária, por isso é menos detalhado e resolvido com regras simplificadas. Se sua campanha fosse um filme, as aventuras seriam cenas normais; já o tempo entre elas seria uma montagem.

Também há um motivo prático para isso: entre as aventuras, o grupo muitas vezes estará separado. Se o mestre demorar para resolver a ação de um jogador, os outros ficarão muito tempo parados.

Para ter um conjunto de regras simples e, ao mesmo tempo, capaz de resolver todos os tipos de ações que os jogadores podem querer realizar entre aventuras, você precisa abstrair. Exija poucos testes, fazendo com que cada um determine o resultado de um evento inteiro. Por exemplo, resolva um combate com um teste de ataque e uma infiltração a uma base inimiga com um teste de Furtividade.

A seguir estão três ações que os jogadores podem fazer durante o tempo entre aventuras: *trabalho*, *treinamento* e *busca*. A primeira opção serve para ganhar dinheiro. A segunda tem como objetivo ganhar poder. A terceira é um grande "guarda-chuva" para outras coisas que o jogador queira fazer — basicamente, qualquer ação cujo objetivo *não* seja adquirir dinheiro ou poder é uma busca.

Os personagens podem fazer uma ação por mês de tempo de jogo. O mestre pode aumentar este tempo para uma ação por estação (três meses) ou até um ano, para campanhas que se estendam por longos períodos. Independentemente da medida que escolher, evite saltos que forneçam muitas ações por vez — é melhor resolver essa parte rapidamente, para chegar logo na aventura. O tempo entre aventuras é o aperitivo da campanha, não o prato principal.

TRABALHO

Personagens treinados em Ofício podem usar o tempo entre aventuras para ganhar dinheiro ou fabricar itens, conforme as regras da perícia. Embora esta ação não seja a preferida de aventureiros, é a mais usada por pessoas comuns!

TREINAMENTO

A vida de aventuras é perigosa; faz sentido que em seu tempo livre os personagens pratiquem para ficar mais poderosos.

O jogador deve descrever como seu personagem vai treinar e então escolher um atributo que tenha relação com o treinamento descrito. Um guerreiro que treine fazendo exercícios físicos pode usar Força, enquanto que um mago que treine estudando numa biblioteca pode usar Inteligência.

O personagem então deve fazer três testes do atributo escolhido, com CD 10 + metade de seu nível. Se passar em pelo menos dois, recebe um benefício de seu próximo nível de personagem, a sua escolha. Caso contrário, nada acontece — o personagem não sofre nenhuma penalidade por falhar no treinamento, além do tempo perdido. A lista abaixo resume os benefícios que o jogador pode escolher.

- PV equivalentes ao seu próximo nível.
- PM equivalentes ao seu próximo nível.
- Uma habilidade de classe do seu próximo nível.
- +1 em todas as perícias (apenas se o seu próximo nível de personagem for par).

Você pode treinar múltiplas vezes, mas deve escolher um benefício diferente a cada treinamento. Quando sobe de nível, recebe quaisquer benefícios ainda não escolhidos, tornando-se um personagem normal daquele nível. Na prática, você perde os benefícios do treinamento quando sobe de nível. Isso evita que personagens fiquem com poder muito acima do seu nível, mas você ainda terá tido um benefício em todas as sessões de jogo entre o treinamento e o próximo nível.

Variante: Custo de Vida

Entre uma aventura e outra, heróis precisam comer e comprar roupas, como qualquer pessoa. Mas TORMENTA20 é sobre combater o mal, não administrar despesas domésticas!

Para simplificar, em vez de pagar cada estadia ou refeição, um jogador pode pagar um custo mensal que representa o sustento de seu personagem. Esse valor inclui despesas mundanas como moradia, alimentação, vestuário e transporte, mas não equipamento de aventura, como armas e itens mágicos.

O jogador pode escolher um dos custos mensais a seguir.

- **POBRE (10 T$).** Você dorme na rua, em celeiros ou nas piores hospedarias. Come pão velho e veste trapos. Alguns clérigos e paladinos vivem assim por opção — doam quase todo o seu dinheiro, mantendo apenas o mínimo para viver. Outros, como bárbaros, caçadores e druidas, não se importam muito com conforto.
- **MÉDIO (50 T$).** Você dorme em estalagens e come em tavernas. Este estilo de vida é caro para pessoas comuns — imagine alguém que viva em hotéis e coma em restaurantes todos os dias —, mas boa parte dos aventureiros pode pagar por isso.
- **RICO (100 T$).** Você fica em quartos privativos nas estalagens, alimenta-se bem e veste-se com roupas feitas por alfaiates.
- **LUXUOSO (200 T$).** Você dorme nas melhores estalagens — quando não é convidado por um nobre local para ficar em seu castelo — e come verdadeiros banquetes. Seus passeios de carruagem atraem olhares de admiração e inveja.

Seu custo mensal fornece um modificador em testes de perícias baseadas em Carisma: pobre –2, rico +1 e luxuoso +2.

De acordo com o mestre, benefícios de treinamento podem se manter entre os níveis. Isto é, se você tem um benefício de treinamento e sobe de nível, automaticamente ganha um benefício do *próximo* nível. Se a qualquer momento o personagem acumular quatro benefícios de treinamento, perde todos eles e *sobe um nível* imediatamente.

Variantes para Treinamentos e Buscas

Em treinamentos, o mestre pode exigir que o personagem tenha acesso a algum elemento de história para treinar, como um mestre ou um livro, ou pague por seu treinamento. O treino custa 100 T$ por nível de personagem e deve ser pago antes de os testes serem feitos.

Em buscas, o personagem pode se aventurar de forma ousada. Se fizer isso, a CD de todos os testes aumenta em +5. Mas, se ele somar dois ou três sucessos, recebe uma recompensa a mais.

Isso pode fazer com que os personagens fiquem com níveis diferentes. Se os jogadores não se importarem com isso, é uma opção interessante. Em termos de história, faz sentido que aventureiros focados em adquirir poder pessoal se tornem mais poderosos que aqueles mais interessados em outras coisas.

BUSCA

Com esta ação, o personagem executa qualquer tarefa a sua escolha, limitado apenas pelo bom senso. Se na última aventura o grupo encontrou um artefato misterioso, o arcanista pode pesquisar para descobrir o que o item faz. Se o histórico do guerreiro diz que ele teve sua família morta por um vampiro, ele pode usar seu tempo livre para investigar o paradeiro do morto-vivo, para que um dia possa se vingar. Nesse último exemplo, note que a luta contra o vampiro merece ser uma aventura, mas a investigação pode ser resolvida em uma busca solo.

Para resolver uma busca, o jogador descreve o que planeja fazer em linhas gerais. Dizer que vai "investigar o paradeiro do vampiro" é pouco. Dizer que vai perguntar entre os camponeses do reino, procurar nas criptas da região ou contratar um mago para usar *Vidência* é suficiente. É importante ter uma ideia do que o personagem vai fazer, mas não é necessário detalhar.

O jogador então escolhe uma perícia relacionada à descrição da busca. Se o jogador disse que vai perguntar entre os camponeses do reino, Investigação seria coerente. Intimidação também — mas, nesse caso, o personagem estaria coagindo as pessoas, o que poderia ter consequências mais tarde. Já Atletismo não tem nenhuma relação com a ideia do jogador e não poderia ser usada.

Após o jogador escolher uma perícia, é a vez do mestre. Assim como o jogador, ele deve levar em conta a descrição da busca. No exemplo anterior, o mestre poderia escolher Diplomacia, para o guerreiro convencer as pessoas de que não é um assecla do vampiro, ou Intuição, para discernir informações úteis de boatos e superstições.

Por fim, o jogador rola 2d12 na tabela **Desafios de Buscas**, para definir a terceira e última perícia. A tabela traz exemplos de desafios relacionados a cada perícia, mas o mestre pode inventar outros.

Por exemplo, se o jogador rolar 13 (Sobrevivência), o mestre pode descrever que o vampiro atacou uma aldeia em um pântano. Para chegar até lá e interrogar os camponeses, o personagem precisará atravessar essa região difícil.

Com as três perícias definidas (a primeira escolhida pelo jogador, a segunda pelo mestre e a terceira aleatoriamente), é hora de rolar. Os testes têm CD 20 + metade do nível do personagem (heróis mais poderosos se envolvem em missões mais difíceis ou atraem a atenção de inimigos mais poderosos).

A quantidade de sucessos determina o resultado da busca. Se o personagem não tiver nenhum sucesso (ou seja, se falhar nos três testes), não consegue o que queria e sofre um *castigo* (um ferimento, perda de um item etc.). Se tiver um sucesso, não consegue o que queria, mas não sofre nenhuma penalidade. Se tiver dois sucessos, consegue o que queria (por exemplo, a localização do covil do vampiro). Por fim, se tiver três sucessos, consegue o que queria e um benefício adicional a critério do mestre. Talvez, além da localização do covil do vampiro, o guerreiro descubra também uma fraqueza do monstro.

Tanto os castigos quanto as recompensas de uma busca podem ser definidos pelo mestre ou de forma aleatória, usando a **Tabela 6-6: Consequências de Buscas**. Isso é especialmente útil se o personagem está se aventurando sem um objetivo específico.

Em buscas, os jogadores podem tentar usar outras habilidades no lugar dos testes definidos pela mecânica. Por exemplo, um arcanista pode querer substituir um teste de Furtividade por *Invisibilidade*. Isso não é permitido. Lembre-se de que cada teste não representa uma única ação, mas sim uma sequência de eventos ao longo de horas ou mesmo dias. Da mesma forma, habilidades que modificam perícias (fornecem bônus, substituem um teste por outro...) não podem ser usadas em buscas.

Usos criativos de habilidades podem, entretanto, fornecer bônus num dos testes, assim como boas ideias e interpretação. O bônus varia de +2 a +5.

Recompensas

Favor. Você recebe um favor de um NPC ou organização, ou a promessa de um favor futuro, que o ajuda por uma cena. Exemplos incluem a ajuda de um aliado, uma carona para um local distante (através de navio, tapete voador, *Teletransporte*...), uma magia lançada para você, o empréstimo de um item mágico etc. Você decide o favor, mas o mestre deve aprová-lo.

Informação. Você recebe uma informação, como a localização de um tesouro, a identidade do traidor na corte, a resposta para um enigma mágico, a cura para um veneno sobrenatural etc. Você decide a informação, mas o mestre deve aprová-lo.

Poder. Você recebe um benefício de treinamento, definido aleatoriamente.

Tesouro. Você ganha um bem material. Role na tabela **Tesouros** (veja o **Capítulo 8: Recompensas**), na coluna de riquezas, de itens ou em ambas, na linha correspondente a seu nível.

Tabela 6-5: Desafios de Buscas

2d12	Perícia	Exemplo
2	Misticismo	Decifrar uma runa
3	Adestramento	Acalmar uma fera
4	Conhecimento	Traduzir um texto antigo
5	Enganação	Participar de uma intriga
6	Cura	Tratar um veneno
7	Iniciativa	Perseguir um bandido
8	Intimidação	Negociar com um criminoso
9	Investigação	Descobrir uma localização
10	Reflexos	Evitar um desmoronamento
11	Atletismo	Escalar um penhasco
12	Percepção	Evitar uma emboscada
13	Sobrevivência	Atravessar os ermos
14	Fortitude	Tolerar clima ruim
15	Diplomacia	Negociar com um mercador
16	Furtividade	Infiltrar-se num lugar
17	Acrobacia	Atravessar uma ravina
18	Intuição	Elucidar um enigma
19	Vontade	Resistir a uma maldição
20	Luta	Defender-se de um monstro
21	Jogatina	Apostar com as fadas
22	Nobreza	Participar de um baile
23	Religião	Entender um presságio
24	Guerra	Atravessar um campo de batalha

Castigos

Abalo. Você sofre uma derrota que abala sua confiança. Durante a próxima aventura, seus pontos de mana máximos diminuem em 1 por nível de personagem (se você é um personagem de 5º nível com 15 PM, por exemplo, terá apenas 10 PM na próxima aventura).

Complicação. Você sofre uma complicação, que irá afetá-lo em algum momento de sua carreira. Você pode ter feito um inimigo poderoso, contraído uma doença mágica etc. Cabe ao mestre definir os detalhes exatos dessa complicação, baseando-se nos parâmetros das outras penalidades da lista.

Ferimento. Você sofre um ferimento severo, que demora a cicatrizar. Durante a próxima aventura, seu pontos de vida máximos diminuem em 1 por nível de personagem. Habilidades e magias de cura não funcionam contra este efeito.

Maldição. Você sofre um efeito da magia *Rogar Maldição* na próxima aventura.

Ruína. Você perde dinheiro ou itens, a sua escolha, em valor equivalente a um quarto (perda menor) ou metade (perda maior) do dinheiro inicial do seu nível (veja a página 138). Por exemplo, um personagem de 5º nível (dinheiro inicial 2.000 T$) perde 500 T$ em uma perda menor e 1.000 T$ em uma perda maior. Se não tiver como pagar, sofre um Abalo (veja acima).

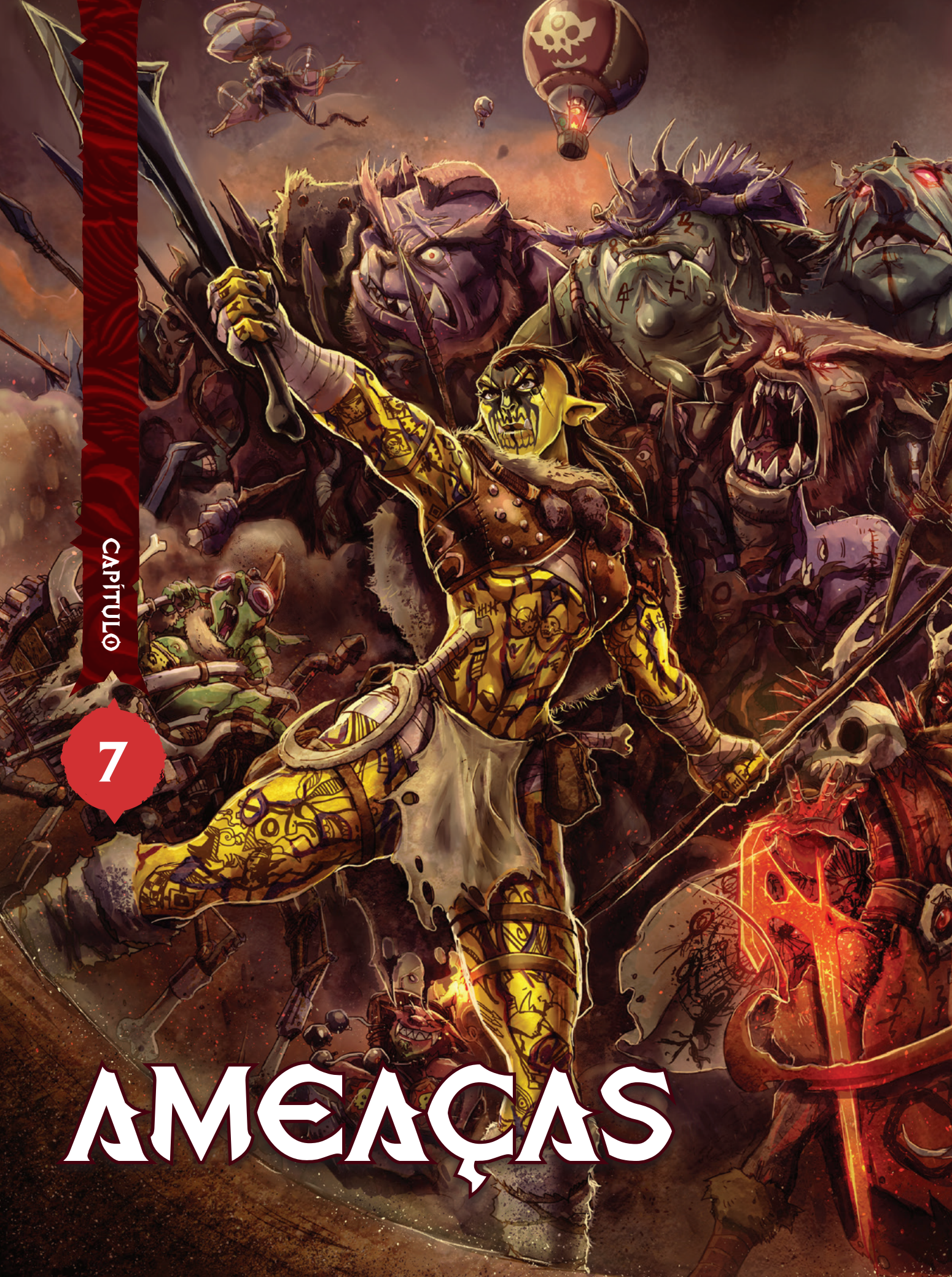
Tabela 6-6: Consequências de Buscas

Sucessos	Consequência
0	1 castigo
1	Nenhuma
2	1 recompensa
3	2 recompensas

Recompensas & Castigos

Para cada castigo ou recompensa, role 1d6 na tabela abaixo.

1d6	Recompensa	Castigo
1	Tesouro (riqueza)	Ruína (menor)
2	Favor	Abalo
3	Tesouro (item)	Complicação
4	Informação	Ferimento
5	Tesouro (ambos)	Maldição
6	Poder	Ruína (maior)


CAPÍTULO
7
AMEAÇAS



"Nosso mundo está sendo devorado pela Tormenta! Se deuses existissem, acha mesmo que deixariam essa bagunça acontecer? Permitiriam esse mundo falho?"

— Christian Pryde

Arton é um mundo de problemas. De bandidos de estrada a dragões majestosos, não faltam perigos para o Reinado e para povo comum. Perigos que os aventureiros devem enfrentar.

Este capítulo explica como construir as ameaças de uma aventura — os combates e outros perigos que o grupo poderá enfrentar em cada cena —, além de trazer ameaças prontas para o mestre usar.

CONSTRUINDO COMBATES

A ameaça mais comum em Tormenta20 é o combate — uma cena de ação na qual os personagens enfrentam uma ou mais criaturas. Para construir um combate equilibrado — nem tão fácil a ponto de ser chato, nem difícil a ponto de que o grupo não tenha chance — você deve considerar o **nível de desafio (ND)** dos inimigos.

O nível de desafio mede o poder da criatura e indica o nível para o qual ela é um desafio justo. Assim, uma criatura de ND 3 fornece um combate equilibrado para personagens de 3º nível. Isso significa que ela causará dano aos heróis, exigirá que eles gastem pontos de mana e talvez derrube alguns deles. Porém, ao fim do combate, será derrotada.

Além do ND, o mestre deve considerar os fatores a seguir na construção de um combate.

Composição do Grupo. O nível de desafio de uma criatura considera grupos de quatro personagens. Grupos com menos ou mais aventureiros devem enfrentar inimigos com ND menor ou maior. Além disso, grupos com personagens mais poderosos e/ou focados em combate podem lidar com inimigos com ND acima do seu nível.

Ambiente e Circunstâncias. Fatores ambientais, como terreno elevado, cobertura e escuridão, podem afetar o resultado de um combate. Inimigos com ataques à distância, por exemplo, serão mais perigosos se estiverem em um local de difícil acesso. Circunstâncias afetando os personagens também podem ser determinantes. Um grupo sem seu equipamento dificilmente conseguirá enfrentar inimigos de seu ND.

Experiência dos Jogadores. Jogadores veteranos dominam fatores como posicionamento tático e uso de habilidades, e normalmente conseguem enfrentar criaturas com ND maior do que o nível de seus personagens.

VÁRIOS INIMIGOS

Para construir um combate com vários inimigos, calcule o **nível de desafio do combate**, que será uma função do ND de cada inimigo.

Para criaturas com ND menor do que 1, o nível de desafio do combate será igual ao ND da criatura multiplicado pelo número delas. Assim, quatro inimigos de ND 1/4 formam um combate de ND 1, sendo um desafio apropriado para um grupo de 1º nível.

Para criaturas com ND igual ou maior do que 1, o nível de desafio do combate será igual ao ND da criatura +2 para cada vez que o número delas dobrar. Assim, dois inimigos de ND 5 formam um combate de ND 7, quatro inimigos de ND 8 formam um combate de ND 12 e assim por diante.

VÁRIOS COMBATES

Um grupo consegue enfrentar um ou dois combates de seu nível de desafio antes de precisar descansar. Se você quiser uma aventura com muitas batalhas, diminua o ND de cada uma em 1 ou 2. Por outro lado, se quiser uma aventura com apenas um combate, aumente o ND dele em 1 ou 2 pontos.

CRIATURAS

As seções a seguir trazem criaturas para o mestre usar como inimigos. As seções são divididas por temas, para ajudar o mestre na seleção dos adversários. Uma aventura sobre a Tormenta vai trazer as criaturas dessa seção, enquanto outra baseada na ameaça Purista deve adotar os respectivos adversários. Porém, o mestre é livre para misturar os grupos! Por exemplo, uma turba de zumbis pode ser encontrada perambulando em uma masmorra.

A seguir está a explicação das fichas das criaturas. As estatísticas nas fichas já levam em conta quaisquer modificadores (por tamanho, raça, equipamento...) que a criatura possua.

NOME E ND

O nome da criatura. Ao lado do nome estará o nível de desafio dela.

TIPO, NÍVEL E TAMANHO

O tipo é para uma criatura o que a classe é para um personagem — determina PV e PM, perícias e outras habilidades. Para humanoides, essa linha listará a raça (humano, elfo, orc...) em vez do tipo. Os tipos são explicados na página 270.

Iniciativa e Percepção

Os bônus de Iniciativa e Percepção da criatura, e quaisquer habilidades relacionadas a sentidos.

Defesa e Resistências

A Defesa e os bônus de Fortitude, Reflexos e Vontade da criatura, além de quaisquer habilidades especiais defensivas, como resistência a dano.

Pontos de Vida

Os PV de uma criatura são definidos pelo seu tipo, nível e modificador de Constituição.

Deslocamento

A quantidade de metros que a criatura consegue percorrer com uma ação de movimento (e, entre parênteses, a quantidade de quadrados de 1,5m). O número padrão é o deslocamento terrestre da criatura. Uma criatura pode possuir outras formas de deslocamento, como voo e natação.

Pontos de Mana

A quantidade de PM que a criatura possui. Caso a criatura não possua habilidades com custo em PM, esta não linha não aparecerá.

Ações

Todas os ataques e habilidades que a criatura pode fazer (e, entre parênteses, a ação necessária e seu custo em PM, se houver). Habilidades sem ação exigida são passivas — isto é, estão sempre ativas.

Atributos

Os valores de Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma da criatura.

Perícias

Os valores totais das demais perícias da criatura (além de Iniciativa, Percepção, Fortitude, Reflexos e Vontade, que já apareceram). Caso a criatura não possua outras perícias, esta linha não aparecerá.

Equipamento e Tesouro

Itens utilizados pela criatura. Todos os modificadores relacionados ao equipamento já estão inclusos nas estatísticas. Caso a criatura não possua equipamento, esta linha não aparecerá. Após os itens, a categoria de tesouro da criatura. Veja o **Capítulo 8: Recompensas** para as regras de tesouros. Algumas criaturas possuem tesouros especiais, que vão desde itens específicos até recursos que podem ser extraídos do corpo dela. Extrair um recurso exige uma hora de trabalho e um teste de Ofício (alquimia) ou Sobrevivência (CD na descrição da criatura).

Dicas para Combates

Nenhum grupo é igual ao outro. Enquanto alguns jogadores priorizam história e interpretação, às vezes até mesmo fazendo escolhas deliberadamente fracas em termos mecânicos em prol de um conceito, outros são máquinas de otimização, capazes de alcançar valores altíssimos de ataque, Defesa e outras características (os "combeiros"). Assim, é impossível garantir que os níveis de desafio do livro funcionem para o seu grupo.

Para resolver isso, comece a campanha com combates mais fáceis — com ND menor que o nível do grupo — e ajuste a dificuldade aos poucos, conforme for aprendendo as capacidades dos jogadores e personagens.

Além do nível de desafio, há outro fator que você deve considerar: a quantidade de inimigos. Via de regra, combates contra um inimigo são mais fáceis tanto para o mestre quanto para os jogadores. Para o mestre, há apenas um NPC para controlar. Para os jogadores, há menos decisões a se tomar — posicionamento, quem atacar etc. Combates contra muitos inimigos complicam as coisas um pouco. O mestre precisa fazer diversas ações por rodada e os jogadores possuem mais opções. Por outro lado, esse tipo de batalha pode ser muito divertida, com um clima cinematográfico!

Algumas criaturas funcionam melhor como oponentes avulsos. Essas terão muitos pontos de vida, para resistirem aos ataques de todo o grupo por algumas rodadas. Basiliscos, mantícoras e quase todos os monstros entram nesse grupo. Já criaturas feitas para serem usadas em grandes quantidades possuem poucos PV em relação aos seus valores de ataque e dano. Dessa forma, são perigosas, mas caem rápido, para que o combate não se estenda muito. Orcs, ratos gigantes e zumbis entram aqui. Mesmo nesses casos, evite combates contra mais de dez inimigos, pois tantos NPCs podem deixar as rodadas lentas.

Por fim, certos criaturas, como o cavaleiro do Leopardo Negro e o sacerdote de Aharadak, são mais complexas e exigem que o mestre estude suas fichas para entender suas táticas. Evite usar esses inimigos se você não tiver tempo para se preparar antes!



De humildes goblins a terríveis dragões, Arton é habitado por uma infinidade de criaturas

TIPOS DE CRIATURAS

ANIMAIS

Bestas e feras irracionais, sem poderes mágicos.

Pontos de Vida. 4 + mod. Con por nível.

Pontos de Mana. 0.

Perícias. Fortitude, Reflexos e outras 2.

Habilidades. Valor de Inteligência 1 ou 2; visão na penumbra.

CONSTRUTOS

Objetos animados ou criaturas artificiais.

Pontos de Vida. 5 + mod. Con por nível.

Pontos de Mana. 1 por nível.

Perícias. 2.

Habilidades. Imunidade a doenças, fadiga, sangramento, sono e veneno; não precisa respirar, alimentar-se e dormir; não recupera pontos de vida por descanso e efeitos de cura; visão no escuro.

ESPÍRITOS

Nativos de outros planos de existência.

Pontos de Vida. 4 + mod. Con por nível.

Pontos de Mana. 1 por nível.

Perícias. Fortitude, Reflexos, Vontade e outras 4.

Habilidades. Visão no escuro.

HUMANOIDES

Seres parecidos com os humanos: inteligentes, com linguagem e cultura próprias. Todo humanoide possui uma raça (como humano, anão etc.).

Pontos de Vida. 2 + mod. Con por nível.

Pontos de Mana. 1 por nível.

Perícias. 2.

MONSTROS

Criaturas de anatomia estranha e/ou com habilidades fantásticas.

Pontos de Vida. 10 + mod. Con por nível.

Pontos de Mana. 1 por nível.

Perícias. Fortitude, Reflexos e outras 2.

Habilidades. Visão no escuro.

MORTOS-VIVOS

Cadáveres animados por energia negativa.

Pontos de Vida. 4 + mod. Con por nível.

Pontos de Mana. 1 por nível.

Perícias. Vontade e outras 4.

Habilidades. Imunidade a doenças, fadiga, sangramento, sono e venenos; não precisa respirar, alimentar-se e dormir; sofre dano por magias de cura e recupera PV com dano de trevas; visão no escuro.

Tabela 7-1: Criaturas por Nível de Desafio

Criatura	Ameaça	ND	Criatura	Ameaça	ND
Bandido	Ermos	1/4	Arauto de Thwor	Duyshidakk	4
Cascavel	Sszzaazitas	1/4	Basilisco	Ermos	4
Glop	Masmorra	1/4	Capelão de guerra	Puristas	4
Rato gigante	Masmorra	1/4	Esqueleto de elite	Reino dos Mortos	4
Goblin salteador	Duyshidakk	1/3	Hobgoblin mago de batalha	Duyshidakk	4
Guarda de cidade	Ermos	1/3	Necromante	Reino dos Mortos	4
Orc	Masmorra	1/3	Troll	Trolls nobres	4
Zumbi	Reino dos Mortos	1/3	Urso-coruja	Ermos	4
Gnoll	Ermos	1/2	Aparição	Reino dos Mortos	5
Lobo	Ermos	1/2	Capitão-baluarte	Puristas	5
Jiboia	Sszzaazitas	1/2	Ganchador	Trolls nobres	5
Recruta purista	Puristas	1/2	Ogro	Ermos	5
Centauro	Ermos	1	Otyugh	Tormenta	5
Chefe bandido	Ermos	1	Wyvern	Ermos	5
Gorlogg	Ermos	1	Engenho de guerra goblin	Duyshidakk	6
Hobgoblin soldado	Duyshidakk	1	Fintroll feitor	Trolls nobres	6
Naja	Sszzaazitas	1	Geraktril	Tormenta	6
Sargento da guarda	Ermos	1	Mantícora	Masmorra	6
Soldado purista	Puristas	1	Nagah mística	Sszzaazitas	6
Trog	Ermos	1	Centopeia-dragão	Masmorra	7
Aranha gigante	Masmorra	2	Cultista de Sszzaas	Sszzaazitas	7
Esqueleto	Reino dos Mortos	2	Dragão jovem	Dragões	7
Finntroll caçador	Trolls nobres	2	Necromante veterano	Reino dos Mortos	7
Gárgula	Masmorra	2	Devorador de medos	Duyshidakk	8
Gnoll filibusteiro	Ermos	2	Falange	Reino dos Mortos	8
Kobolds	Dragões	2	Reishid	Tormenta	8
Lobo-das-cavernas	Ermos	2	Cavaleiro do Leopardo Negro	Puristas	9
Maníaco lefou	Tormenta	2	Sombra de Thwor	Duyshidakk	9
Orc chefe	Masmorra	2	Troll das cavernas	Trolls nobres	9
Turba de zumbis	Reino dos Mortos	2	Golem de ferro	Masmorra	10
Centauro xamã	Ermos	3	Sacerdote de Aharadak	Tormenta	10
Cão do inferno	Ermos	3	Tirano do Terceiro	Dragões	10
Dragão filhote	Dragões	3	Dragão adulto	Dragões	11
Goblin engenhoqueiro	Duyshidakk	3	Hidra	Sszzaazitas	11
Grifo	Ermos	3	Vampiro	Reino dos Mortos	12
Guerreiro de chifres	Masmorra	3	Lagash	Sszzaazitas	13
Sargento-mór	Puristas	3	Colosso supremo	Puristas	14
Sucuri	Sszzaazitas	3	Dragão venerável	Dragões	15
Nagah guardião	Sszzaazitas	3	Thuwarokk	Tormenta	16
Uktril	Tormenta	3	Dragão ancião	Dragões	20

MASMORRAS

Masmorras são descritas no **Capítulo 6**. A seguir estão criaturas que habitam esse ambiente.

ARANHA GIGANTE — ND 2

Grandes como cavalos, estas aranhas capturam suas vítimas com teia, disparando-a ou tecendo uma armadilha em alguma passagem, para então paralisá-las com a picada venenosa.

Monstro 7, Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +8, **Ref** +11, **Von** +3
Pontos de Vida 77
Deslocamento 12m (8q), escalar 12m (8q)

Pontos de Mana 4
Corpo a Corpo Mordida +12 (1d8+5 mais veneno).
Teia (padrão, 2 PM) A aranha gigante dispara teia em uma área de 3m de lado em alcance curto. Criaturas na área ficam enredadas (Reflexos CD 17 evita). Uma criatura enredada pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (CD 20) ou cortando a teia (cada espaço de 1,5m de teia tem 5 PV e RD 5). Fogo queima a teia em duas rodadas (e liberta as criaturas), mas causa 1d6 pontos de dano de fogo por rodada a todas as criaturas nela. A aranha gigante também pode usar a teia para cobrir uma área quadrada com 6m de lado. Por sua semitransparência, a teia é difícil de ver (Percepção CD 20) até ser tarde demais. Uma criatura que entre na área fica enredada. A aranha pode andar na própria teia sem se enredar. Ela percebe automaticamente (como se tivesse percepção às cegas) qualquer criatura na teia.
Veneno Condição fraco (Fort CD 18 anula).

For 20, Des 19, Con 12, Int 1, Sab 10, Car 2

Perícias Furtividade +11.
Tesouro 1d4 doses de veneno de aranha gigante (CD 15 para extrair, T$ 75 cada dose).

CENTOPEIA-DRAGÃO — ND 7

Com dez metros de comprimento, estes monstros incandescentes avançam devorando tudo que encontram. Embora também sejam encontrados em áreas abertas, são mais perigosos em masmorras, onde preenchem túneis estreitos com a bocarra imensa.

Monstro 13, Enorme

Iniciativa +8, **Percepção** +11, visão no escuro
Defesa 26, **Fort** +19, **Ref** +13, **Von** +7
Pontos de Vida 247
Deslocamento 15m (10q), escavar 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +24 (2d8+12 mais 2d6 de fogo).
Agarrar Aprimorado (Livre) Quando a centopeia-dragão acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +29).
Aura de Calor Quando enfurecida, esta criatura emana um calor intenso. No início de cada turno da centopeia-dragão, todas as criaturas em alcance curto sofrem 4d6+9 pontos de dano de fogo.
Engolir (Padrão) Se a centopeia-dragão começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 2d6+12 pontos de dano de esmagamento, mais 4d6+9 pontos de dano de fogo, no início de cada turno da centopeia-dragão. Uma criatura engolida pode escapar causando 20 pontos de dano ao estômago da centopeia-dragão (Defesa 10). Isso faz com que a criatura seja regurgitada e fique caída na frente da centopeia-dragão.

For 35, Des 17, Con 29, Int 2, Sab 12, Car 10

Tesouro 2d4 doses de essência abissal (CD para extrair 23).

GÁRGULA — ND 2

Esses predadores furtivos se mantêm imóveis no alto de ruínas, castelos, catedrais e outros prédios, fingindo ser estátuas. Quando surge uma oportunidade de atacar, mergulham com suas garras.

Construto 5, Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +8, **Ref** +4, **Von** +2, resistência a dano 5
Pontos de Vida 70
Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo 2 garras +12 (1d6+6).
Imobilidade Uma gárgula pode permanecer completamente imóvel. Se ela estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ela é uma criatura e não uma estátua.

For 22, Des 14, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 7

Tesouro Padrão.

GLOP — ND 1/4

Pequenas gosmas esverdeadas com formato de gota que perambulam pelos corredores de masmorras. Irracionais, seu único propósito parece ser alimentar-se, o que fazem saltando sobre matéria orgânica e dissolvendo-a com seus corpos ácidos.

Monstro 1, Pequeno

Iniciativa +3, **Percepção** +0, percepção às cegas
Defesa 13, **Fort** +2, **Ref** +2, **Von** –5, imunidade a ácido
Pontos de Vida 10

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Pancada +5 (1d4 mais 1d4 ácido).

For 10, Des 10, Con 10, Int —, Sab 1, Car 1

Tesouro Nenhum.

Golem de Ferro — ND 10

Ainda que existam golens inteligentes e civilizados, também existem numerosos construtos antigos e sem inteligência real — deixados em ruínas ancestrais para proteger as propriedades de seus mestres, talvez há muito falecidos. Ao perseguir algum tesouro antigo, é provável que um grupo de aventureiros acabe despertando um imenso e quase invulnerável golem de ferro, um dos oponentes mais poderosos em qualquer masmorra.

Construto 20, Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 34, **Fort** +26, **Ref** +9, **Von** +10, resistência a dano 10
Pontos de Vida 300
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 20
Corpo a Corpo 2 pancadas +30 (2d10+14).
Imunidade a Magia O golem de ferro é imune a magias, com as seguintes exceções. Magias de eletricidade deixam o golem de ferro lento por 1d6 rodadas. Magias de fogo removem a condição lento e curam um ponto de vida para cada três pontos de dano que causariam.
Sopro (Movimento, 6 PM) O golem de ferro expele uma nuvem de gás venenoso que preenche um cubo de 3m de lado. Criaturas dentro da área sofrem 6d12 pontos de dano de veneno e ficam enjoadas (Fortitude CD 30 reduz o dano à metade e evita a condição enjoado).

For 38, Des 9, Con 30, Int —, Sab 11, Car 1

Tesouro Nenhum.

Guerreiro de Chifres — ND 3

Numerosas entidades malignas invadem Arton para corromper, torturar ou destruir os mortais. De corpo humanoide e cabeça de bode, guerreiros de chifres estão entre os demônios mais fracos, mas ainda assim são inimigos perigosos. Podem ser encontrados vagando em masmorras, sozinhos ou em pequenos bandos — às vezes sob comando de um arcanista, responsável por sua convocação a este mundo.

Espírito 9, Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +4, faro, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +12, **Ref** +11, **Von** +8, resistência a dano 5, resistência a fogo e frio 10, imunidade a ácido e venenos.
Pontos de Vida 72
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de guerra +15 (1d12+11, x3).
Marrada (Completa) O guerreiro de chifres faz uma investida e ataca com seu machado de guerra e seus chifres (ataque +13, dano 2d6+10 impacto). Os dois ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.

For 20, Des 16, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 8

Perícias Atletismo +13.
Equipamento Couraça, machado de guerra cruel. **Tesouro** Padrão.

Essência Abissal

Através de um processo alquímico, o sangue de algumas criaturas abissais pode ser transformado em uma substância que fortalece magias de fogo. Quando lança uma magia de fogo, o conjurador pode gastar uma dose de essência abissal como parte da conjuração para aumentar o dano da magia em um dado. Uma dose de essência abissal custa T$ 25.

Mantícora — ND 6

Monstro com corpo de leão, asas de dragão e rosto humano envelhecido, a mantícora está entre as criaturas mais perigosas em uma masmorra — muitas vezes adotando tais lugares como seu covil, ou encarregadas de sua proteção por um mestre ainda mais poderoso.

Monstro 13, Grande

Iniciativa +12, **Percepção** +11, faro, visão no escuro.
Defesa 22, **Fort** +17, **Ref** +12, **Von** +7
Pontos de Vida 221
Deslocamento 9m (6q), voo 15m (10q)

Pontos de Mana 13
Corpo a Corpo Mordida +17 (1d10+7) e 2 garras +17 (1d8+7).
Espinhos (Movimento, 3 PM) A mantícora dispara 1d4 espinhos de sua cauda. Cada espinho atinge uma criatura em alcance médio, causando 1d8+7 pontos de dano de perfuração (Ref CD 19 reduz à metade).

For 24, Des 15, Con 24, Int 7, Sab 12, Car 9

Tesouro Padrão mais espinhos. Os espinhos da mantícora valem T$ 100 como matéria-prima para fabricar flechas superiores.

Orcs

Estes humanoides monstruosos podem ser encontrados em muitos pontos de Arton, em pequenos bandos ou vastas tribos. Selvagens e violentos, lutam com brutalidade e sem estratégia, obedecendo a seus líderes apenas pela força. Seu maior ponto fraco é a sensibilidade a luz, levando-os a infestar masmorras e outros lugares subterrâneos, de onde lançam ataques noturnos contra povoados civilizados. Encontrar e destruir orcs é trabalho comum para aventureiros.



Masmorras escondem tesouros valiosos... E perigos letais!

Orc — ND 1/3

Orc 2, Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +0, visão no escuro
Defesa 14, **Fort** +5, **Ref** +1, **Von** +0
Pontos de Vida 8
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de batalha +7 (1d8+5, x3).
Sensibilidade a Luz Quando exposto a luz do sol ou similar, o orc fica ofuscado.

For 18, Des 11, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8

Perícias Intimidação +4, Sobrevivência +0 (+2 em subterrâneos).
Equipamento Couro batido, escudo leve, machado de batalha. **Tesouro** Metade.

Orc Chefe — ND 3

Orc 6, Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +6, visão no escuro.
Defesa 18, **Fort** +9, **Ref** +5, **Von** +4
Pontos de Vida 36
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 6
Corpo a Corpo Machado de batalha +11 (1d8+7, x3).
Fúria (Livre, 2 PM) O orc chefe entra em fúria até o fim da cena, ou até passar uma rodada inteira sem atacar ou ser alvo de um ataque, habilidade ou magia. Ele recebe +2 nos testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração.
Sensibilidade a Luz Quando exposto a luz do sol ou similar, o orc chefe fica ofuscado.

For 22, Des 14, Con 18, Int 8, Sab 12, Car 8

Perícias Intimidação +6, Sobrevivência +4 (+6 em subterrâneos).
Equipamento Cota de malha, escudo pesado, machado de batalha. **Tesouro** Padrão.

Rato Gigante — ND 1/4

Esse grande roedor de pelagem grossa, olhos vermelhos e presas amareladas atinge até um metro de comprimento e pesa até 25 kg. Ratos gigantes vivem em bandos e podem ser encontrados em quase qualquer lugar — pântanos ermos, esgotos de metrópoles e até mesmo porões de tavernas não muito recomendadas...

Animal 1, Pequeno
Iniciativa +5, **Percepção** +3, faro, visão na penumbra
Defesa 13, **Fort** +3, **Ref** +5, **Von** +1
Pontos de Vida 5
Deslocamento 12m (8q), escalar 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +5 (1d4 mais doença).
Doença Uma criatura mordida por um rato gigante contrai a doença febre do esgoto (Fort CD 13 evita). Veja as regras de doenças mais adiante neste capítulo.

For 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4

Tesouro Nenhum.

ERMOS

Em Arton, o perigo não está apenas nas profundezas das masmorras. Não está apenas nos territórios Puristas, na sombria Aslothia ou nas bizarras áreas de Tormenta. O perigo espreita em toda parte, nas estradas, nos campos, em plena luz do dia. Este é um mundo vasto e indomado, com extensas áreas selvagens e inexploradas no próprio coração do Reinado. Mesmo a gigantesca metrópole de Valkaria, com sua eficiente milícia, mal consegue vigiar e proteger poucos quilômetros além de suas muralhas. Impossível patrulhar até as mais utilizadas rotas comerciais. Longe das cidades, você estará por sua conta, sem que faltem perigos para desafiá-lo.

Muitos são apenas bandidos humanos e de outras raças "civilizadas" tirando proveito das grandes distâncias para executar emboscadas. Outros pertencem a raças selvagens, que sequer conhecem outras formas de sobrevivência exceto matar e pilhar. Outros ainda são predadores naturais, farejando e espreitando em busca da próxima refeição. Perigos de todos os tamanhos, de uma alcateia de lobos-das-cavernas a um wyvern vigiando seu território. Percorrer terras desabitadas sempre envolve risco. Acampar e pernoitar, mais ainda. Todo viajante deve estar preparado para lutar por seus pertences ou pela vida.

BANDIDOS

Bandidos operam em estradas desertas, emboscando viajantes. Individualmente, não são ameaça para heróis aventureiros, mas em grande número podem ser perigosos.

BANDIDO — ND 1/4

Humano 2, Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +1
Defesa 14, **Fort** +2, **Ref** +3, **Von** +1
Pontos de Vida 6
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Clava +5 (1d6+2)

For 15, Des 14, Con 13, Int 9, Sab 10, Car 8

Perícias Furtividade +5, Intimidação +2.
Equipamento Armadura de couro, clava. **Tesouro** Metade.

CHEFE BANDIDO — ND 1

Humano 6, Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +3
Defesa 15, **Fort** +5, **Ref** +5, **Von** +3
Pontos de Vida 24
Deslocamento 9m

Corpo a Corpo Espada curta +8 (1d6+3, 19).
Ataque à Distância Adaga +5 (1d4+3, 19).
Ataque Furtivo O chefe bandido causa +2d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

For 17, Des 14, Con 15, Int 9, Sab 10, Car 8

Perícias Furtividade +7, Intimidação +4.
Equipamento Adaga, couro batido, espada curta. **Tesouro** Padrão.

BASILISCO — ND 4

Lagartos venenosos com dois metros de comprimento, basilicos possuem o terrível poder de transformar seres vivos em pedra apenas com o olhar. Criaturas solitárias, vivem tanto em terra firme quanto na água.

Monstro 9, Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +12, **Ref** +10, **Von** +9, resistência a dano 5
Pontos de Vida 126
Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (1d8+4 mais veneno).
Olhar Petrificante No início de seu turno, cada personagem em alcance curto do basilisco deve fazer um teste de Reflexos (CD 18). Se passar, desvia o olhar. Se falhar, fica lento. Se já estiver lento, fica petrificado permanentemente. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá os efeitos de estar cego. Efeitos que removem paralisia revertem a petrificação.
Veneno 2d12 pontos de dano (Fort CD 18 reduz à metade).

For 19, Des 14, Con 18, Int 2, Sab 12, Car 11

Tesouro 1d4 doses de veneno de basilisco (CD para extrair 17, T$ 90 cada dose), couro de basilisco (CD para extrair 17, vale T$ 300 como matéria-prima para fabricar uma armadura superior).

CÃO DO INFERNO — ND 3

Cães do inferno parecem cães enormes, fortes e musculosos, de pelagem castanho-avermelhada como ferrugem. Suas presas, garras e língua são negras como carvão, e seus olhos são de um vermelho ameaçador.

Oriundos de planos divinos, são feras agressivas, trazidas com frequência para Arton por conjuradores malignos. Alguns acabam até mesmo ficando por aqui e gerando descendência.

Espírito 7, Grande
Iniciativa +10, **Percepção** +10, faro, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +11, **Ref** +10, **Von** +8, imunidade a fogo, resistência a dano 10/magia, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 56
Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 6
Corpo a Corpo Mordida +15 (2d6+6 mais 2d6 de fogo).
Sopro (padrão, 2 PM). O cão do inferno cospe fogo em um cone com alcance curto. Criaturas na área sofrem 4d6+4 pontos de dano de fogo (Ref CD 17 reduz à metade).

For 22, Des 17, Con 18, Int 6, Sab 12, Car 6

Perícias Atletismo +10.
Tesouro 1d4 doses de essência abissal (CD para extrair 15).

CENTAURO

Este povo equino é recluso, desconfiado e territorial. Prestam reverência a Allihanna como caçadores das planícies, que percorrem em pequenos bandos, às vezes liderados por seu xamã. Quando encontram viajantes, seu comportamento é imprevisível: podem se afastar com cautela, questioná-los com animosidade aberta ou mesmo atacar sem provocação.

CENTAURO — ND 1

Centauro 5, Grande
Iniciativa +3, **Percepção** +4
Defesa 15, **Fort** +6, **Ref** +3, **Von** +3
Pontos de Vida 20
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Tacape +9 (2d8+5, x3) e cascos +9 (1d8+5).
Ataque à Distância Arco longo +5 (2d6+5, x3).
Medo de Altura Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura, o centauro fica abalado.

For 20, Des 12, Con 14, Int 6, Sab 12, Car 7

Perícias Sobrevivência +5
Equipamento Arco longo aumentado, flechas x20, gibão de peles, tacape aumentado. **Tesouro** Metade.

CENTAURO XAMÃ — ND 3

Centauro 7, Grande
Iniciativa +4, **Percepção** +8
Defesa 16, **Fort** +6, **Ref** +4, **Von** +12
Pontos de Vida 35
Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 12
Corpo a Corpo Bordão +11 (1d8+4) e cascos +11 (1d8+4).
Magias 1º — *Armamento da Natureza, Controlar Plantas, Curar Ferimentos*; 2º — *Enxame de Pestes*. CD 18.
Medo de Altura Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura, o centauro xamã fica abalado.
Voz de Allihanna O centauro xamã está sempre sob efeito da magia *Voz Divina*, apenas para falar com animais.

For 18, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 20, Car 10

Perícias Religião +12, Sobrevivência +14.
Equipamento Bordão aumentado, gibão de peles reforçado, símbolo de Allihanna. **Tesouro** Metade.

GNOLLS

De todos os humanoides monstruosos, o estridente povo-hiena é o mais propenso a preparar emboscadas em beira de estrada. Preguiçosos e covardes, lutam apenas quando estão em vantagem, fugindo ou rendendo-se assim que a situação muda. Sua estranha cultura considera a rendição um ato de honra e bravura; sempre aceitam a rendição de um inimigo, esperando o mesmo em retorno. Muitos são rústicos e primitivos, enquanto outros aprenderam os modos da civilização, mostrando grande apreço por armas de fogo.

GNOLL — ND 1/2

Gnoll 3, Médio
Iniciativa +3, **Percepção** +5, faro
Defesa 17, **Fort** +4, **Ref** +3, **Von** +1
Pontos de Vida 15
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Lança +6 (1d6+3) e mordida +6 (1d6+3).
Ataque à Distância Arco curto +5 (1d6, x3).

For 16, Des 14, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 8

Equipamento Arco curto, couro batido, escudo leve, flechas x20, lança. **Tesouro** Metade.

GNOLL FILIBUSTEIRO — ND 2

Gnoll 7, Médio
Iniciativa +12, **Percepção** +6, faro
Defesa 19, **Fort** +6, **Ref** +6, **Von** +4
Pontos de Vida 35
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +10 (1d6+3, 19) e mordida +10 (1d6+3).
Ataque à Distância Mosquete +12 (2d8+3, 19/x3).
Saque Rápido O gnoll filibusteiro pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar seu mosquete como uma ação de movimento.

For 16, Des 16, Con 16, Int 7, Sab 12, Car 8

Equipamento Balas x10, couraça, espada curta, mosquete. **Tesouro** Padrão.

GORLOGG — ND 1

Estas feras primitivas lembram uma combinação massiva de lobo e crocodilo, com mandíbulas capazes de destroçar ossos. Os gorlogg existiam apenas no mundo perdido de Galrasia, até que começaram a ser capturados e trazidos para o Reinado, como temíveis bestas de guerra. Fugindo de seus mestres (muitas vezes após matá-los) e retornando à vida selvagem, passaram a se reproduzir, formando bandos e ameaçando comunidades. Apesar da comprovada dificuldade para domá-los, são até hoje cobiçados como montarias por aventureiros valorosos (ou sem muito amor à vida).

Animal 4, Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +3, visão na penumbra
Defesa 16, **Fort** +9, **Ref** +6, **Von** +3
Pontos de Vida 36
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +11 (1d8+5, x3).
Agarrar Aprimorado (livre) Se o gorlogg acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +13).

For 21, Des 14, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias Atletismo +9.
Tesouro Nenhum.

GRIFO ND 3

Grifos têm corpo e patas traseiras de leão, mas patas dianteiras, asas e cabeça de águia. Com 2,5 m de comprimento e envergadura de 7,5m, estão entre as criaturas mais majestosas de Arton. Também são alguns dos voadores mais rápidas que existem, superando até mesmo alguns dragões.

Como as águias, habitam lugares altos, de onde mergulham guinchando para atacar suas presas. Em seu habitat natural, grifos vivem em bandos de um macho mais seu harém de 1d6 fêmeas. Quando criados desde filhotes, os grifos podem ser domesticados, servindo de montaria. Muitas tribos bárbaras das Montanhas Sanguinárias criam e cavalgam grifos. Um grifo domesticado será sempre fiel a seu tratador. Entretanto, eles adoram carne de cavalo, o que pode ser um problema quando são misturados com essas montarias mais comuns.

Monstro 7, Grande
Iniciativa +11, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +10, **Ref** +11, **Von** +5
Pontos de Vida 91
Deslocamento 12m, voo 24m

Corpo a Corpo Mordida +14 (2d6+5) e 2 garras +14 (1d6+5).
Bote (Completa) O grifo faz uma investida e ataca com sua mordida e suas duas garras. Os três ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.

For 20, Des 19, Con 16, Int 2, Sab 14, Car 8

Tesouro Um ninho de grifo tem 25% de chance de conter 1d4 ovos no valor de T$ 2.500 cada.

GUARDAS

Onde há ordem e civilização, há algum tipo de guarda ou milícia cujo papel é impor a lei e proteger as pessoas. Embora estes guardas sejam mais comuns nas ruas de cidades e vilas, também podem ser encontrados patrulhando estradas ou guarnecendo postos de fronteira. Como aventureiros às vezes operam fora da lei, podem ter problemas com guardas.



Estradas, bosques, vilas. Em Arton, o perigo espreita em qualquer lugar

GUARDA DE CIDADE — ND 1/3

Humano 2, Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +3
Defesa 15, **Fort** +5, **Ref** +2, **Von** +1
Pontos de Vida 8
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Maça +5 (1d8+2).

For 15, Des 12, Con 14, Int 9, Sab 10, Car 9

Perícias Atletismo +5.
Equipamento Apito, couro batido, escudo leve, maça. **Tesouro** Nenhum.

SARGENTO DA GUARDA — ND 1

Humano 7, Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +7
Defesa 18, **Fort** +9, **Ref** +4, **Von** +3
Pontos de Vida 28
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Maça +10 (1d8+3).
Ataque à Distância Besta leve +8 (1d8, 19).
Comandar O sargento pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para gritar ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +1 em testes de perícia até o fim da cena.

For 17, Des 12, Con 14, Int 9, Sab 10, Car 13

Perícias Atletismo +10.
Equipamento Apito, besta leve, cota de malha, escudo pesado, maça, virotes x10. **Tesouro** Metade.

LOBO — ND 1/2

Animais de olhar penetrante e ameaçador, lobos são predadores primordiais. Vivem em alcateias lideradas pelo macho mais forte — o alfa, que conduz o bando nas caçadas. Podem ser encontrados em quase qualquer ambiente, especialmente planícies, florestas e regiões montanhosas.

Lobos atacam mordendo as pernas da vítima para derrubá-la. Sua tática favorita é enviar alguns indivíduos para atacar a vítima pela frente, enquanto o resto do grupo circula e a ataca pelos flancos.

Animal 3, Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +7, faro, visão na penumbra
Defesa 16, **Fort** +6, **Ref** +6, **Von** +3
Pontos de Vida 21
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +8 (1d6+3).
Derrubar (livre) Se o lobo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (bônus +8).
Táticas de Alcateia Quando flanqueia um inimigo, o lobo recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano (além do bônus normal por flanquear, para um total de +4 no ataque e +2 no dano).

For 16, Des 16, Con 16, Int 2, Sab 14, Car 6

Perícias Sobrevivência +8.
Tesouro Nenhum.

LOBO-DAS-CAVERNAS — ND 2

Um ancestral pré-histórico do lobo comum, mas muito maior e com uma coluna de placas ósseas ao longo do dorso. Pode ser encontrado em vários pontos de Arton, sobretudo Galrasia. As placas dorsais não são armas — estudiosos acreditam que sejam atrativo sexual (apenas os machos as possuem). Os lobos-das-cavernas vivem em alcateias formadas por um macho e seu harém de 2d6+2 fêmeas.

Em Lamnor, o continente sul, filhotes são capturados e treinados por goblinoides. Machos servem para guarda e caça, enquanto as fêmeas são usadas para montaria (a crista dos machos tornaria a cavalgada um tanto dolorida...). A Favela dos Goblins, na capital Valkaria, também abriga algumas dessas criaturas, e a guarda da cidade faz expedições regulares para encontrá-las e destruí-las.

Lobos-das-cavernas caçam como lobos comuns: quando em alcateia, parte do bando ataca pela frente, enquanto os demais circulam e atacam pelos flancos e retaguarda com a poderosa mordida.

Animal 7, Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +11, faro, visão na penumbra
Defesa 19, **Fort** +12, **Ref** +9, **Von** +5
Pontos de Vida 63
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +16 (2d6+7).
Derrubar (livre) Se o lobo-das-cavernas acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (bônus +18).
Táticas de Alcateia Quando flanqueia um inimigo, o lobo-das-cavernas recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano (além do bônus normal por flanquear, para um total de +4 no ataque e +2 no dano).

For 24, Des 15, Con 21, Int 2, Sab 14, Car 6

Perícias Sobrevivência +11.
Tesouro Nenhum.

OGRO — ND 5

Grandes e fortes como touros (e quase tão espertos), estes gigantes primitivos são também solitários e mal-humorados, quase nunca encontrados em bandos. No entanto, por sua estupidez, são frequentemente convencidos a acompanhar bandidos e gnolls, em troca de diversão ou guloseimas. Também é comum encontrá-los servindo a bruxos ou cultistas. Enganar um ogro não é tarefa difícil, sendo muito mais recomendado que tentar vencê-lo pela força bruta. Mesmo quando enfurecidos, podem cair em provocações e ser levados a cometer erros.

Gigante 12, Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +5, visão na penumbra
Defesa 21, **Fort** +14, **Ref** +7, **Von** +0

Pontos de Vida 96
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape +18 (1d12+18).
Burro Demais... O ogro sofre –5 em testes de Intuição e Vontade (já contabilizados na ficha).
...Para Morrer! Todo o dano de corte, impacto e perfuração que o ogro sofre é reduzido à metade.

For 26, Des 12, Con 18, Int 5, Sab 8, Car 6

Perícias Atletismo +18, Intuição +0.
Equipamento Gibão de peles, tacape. **Tesouro** Metade.

TROG — ND 1

Quando um destes homens-lagarto decide integrar um grupo de aventureiros, isso será exceção, não a regra. Trogs são predadores cruéis, cheios de ódio por todos os outros seres, especialmente anões. Preferem atacar em bandos e agir na escuridão, à noite ou nos subterrâneos. Sua tática padrão é aguardar por vítimas em emboscadas, mantendo-se escondidos com seu poder camaleônico — então atacam à distância com azagaias antes de enfrentar os inimigos restantes corpo a corpo, enfraquecendo-os com seu gás fétido. São atraídos por armas e outros itens feitos de metal, que eles próprios não sabem forjar.

Trog 2, Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +1, visão no escuro
Defesa 13, **Fort** +6, **Ref** +4, **Von** +1
Pontos de Vida 26
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 2
Corpo a Corpo Machado de batalha +6 (1d8+3, x3) e mordida +6 (1d6+3).
Ataque à Distância Azagaia +2 (1d6+3).
Mau Cheiro (Padrão, 2 PM) O trog expele uma secreção oleosa de odor nauseante. Todos os humanoides em alcance curto ficam enjoados por 1d6 rodadas (Fortitude CD 14 evita). Uma criatura que passe no teste não pode ser afetada novamente por 24 horas.
Sangue Frio O trog sofre 1 ponto de dano adicional por cada dado de dano de frio.

For 16, Des 12, Con 16, Int 7, Sab 10, Car 8

Perícias Furtividade +5.
Equipamento Azagaias x2, escudo leve, machado de batalha. **Tesouro** Metade.

URSO-CORUJA — ND 4

Este estranho ser lembra um grande urso, mas coberto de penas e com a cabeça de uma enorme coruja. A cor varia do castanho ao marrom, com bico em tom marfim fosco. Atinge até 2,4 m quando nas patas traseiras e pesa até 750 kg. A teoria mais aceita entre os estudiosos do Reinado diz que foram criados por um mago insano. Após matar seu criador, teriam fugido da torre dele e se espalhado pelos ermos.

Ursos-coruja habitam os ermos selvagens de Arton, fazendo de florestas e cavernas seus covis. Podem ser encontrados ativos dia e noite, dependendo dos hábitos de suas presas favoritas. São criaturas agressivas, atacando qualquer coisa que se mova. Rasgam e bicam, tentando agarrar a vítima e fazê-la em pedaços. Quem sobrevive a encontros com a fera pode atestar a selvageria em seus olhos vermelhos.

Monstro 7, Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +8, faro, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +12, **Ref** +10, **Von** +4
Pontos de Vida 105
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +15 (1d8+8) e 2 garras +15 (1d6+8)
Agarrar Aprimorado (Livre) Se o urso-coruja acerta um ataque de garra, pode fazer a manobra agarrar (bônus +17).

For 27, Des 17, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 6

Tesouro Nenhum.

WYVERN — ND 5

Muitas vezes confundidos com dragões, estes monstros reptilianos alados são apenas feras com pouca inteligência e sem poderes mágicos. Ao contrário de dragões, não possuem braços — apenas as patas traseiras e asas, como pássaros. Ainda assim, são muito perigosos e agressivos, uma ameaça constante aos viajantes do Reinado e além. A ponta da longa cauda esconde um ferrão, contendo um dos venenos mais poderosos de que se tem notícia.

Monstro 9, Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +9, faro, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +14, **Ref** +9, **Von** +5, imunidade a paralisia
Pontos de Vida 144
Deslocamento 9m (6q), voo 18m (12q)

Ataques Corpo a Corpo Mordida +17 (2d6+7) e ferrão +17 (1d6+7 mais veneno).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se o wyvern acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (bônus +19).
Veneno (Passiva) Uma criatura que sofra dano do ferrão do wyvern deve fazer um teste de Fortitude (CD 22). Se falhar, sofre 1d12 pontos de dano de veneno por rodada durante 1d6 rodadas.

For 25, Des 12, Con 23, Int 6, Sab 12, Car 9

Tesouro 1d4 doses de veneno de wyvern jovem (CD para extrair 19, T$ 350 cada dose).



OS PURISTAS

Em meio a tantos seres monstruosos que aterrorizam Arton, existe uma ameaça humana. Extremamente humana, no pior sentido. A Supremacia Purista é uma nação belicosa e fanática, determinada a exterminar todos os não humanos de Arton. Veja mais sobre os puristas no Capítulo 9. A seguir estão fichas dos membros mais comuns dos batalhões.

RECRUTA PURISTA — ND 1/2

A ralé do exército Purista. São recrutados entre filhos de camponeses — ou entre órfãos, criminosos e outros "indesejados" da sociedade. Recebem treinamento militar e equipamento abaixo dos padrões da Supremacia, mas ainda superior ao da maior parte do Reinado. São usados em missões menos importantes, como atacar aldeias com poucas defesas, proteger lugares não estratégicos e patrulhar estradas secundárias.

Humano 2, Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +0
Defesa 16, Fort +6, Ref +2, Von +0
Pontos de Vida 10
Deslocamento 6m (4q)

Ataque Corpo a Corpo Alabarda +6 (1d10+3, x3).
Lutar em Formação Se o recruta estiver adjacente a um aliado que também possua este poder, recebe +1 em testes de ataque e Defesa.

For 16, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 9, Car 8

Equipamento Alabarda, cota de malha. **Tesouro** Nenhum.

SOLDADO PURISTA — ND 1

A base dos batalhões Puristas. São recrutados entre crianças da Supremacia (normalmente entre 10 a 12 anos) e enviados a um dos vários campos militares do reino. Lá aprendem a seguir ordens, a usar o equipamento dos batalhões e a seguir a doutrina Purista. É um treino brutal e eficaz. Muitos morrem. Os que sobrevivem se tornam jovens fortes e enrijecidos, repletos de cicatrizes no corpo e na alma.

Quando estão chegando à maioridade (15 a 17 anos), são enviados à cidade militar de Warton (ou a outro quartel) para concluir seu treinamento e serem alocados a um batalhão. A etapa final de sua formação é na verdade uma lavagem cerebral que transforma os futuros soldados em máquinas de matar, sem qualquer traço de compaixão ou remorso.

Os soldados Puristas, tragicamente, possuem pouco de sua tão aclamada humanidade.

Humano 5, Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +1
Defesa 20, **Fort** +7, **Ref** +3, **Von** +1
Pontos de Vida 25
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada bastarda +10 (1d10+4, 19).
Ataque à Distância Besta pesada +5 (1d12, 19).
Lutar em Formação Se o soldado estiver adjacente a um aliado que também possua este poder, recebe +1 em testes de ataque e Defesa.

For 18, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 9, Car 8

Equipamento Besta pesada, escudo pesado, espada bastarda, meia armadura, virotes x10. **Tesouro** Metade.

SARGENTO-MOR — ND 3

Sargentos da Supremacia são soldados veteranos e embrutecidos. Por já terem provado seu valor em batalha, recebem o comando de um batalhão, formado por cem soldados. Apesar da promoção, ainda são mais guerreiros do que comandantes e lideram pelo exemplo, avançando à frente de suas tropas (para um oficial estrategista, veja Capitão-Baluarte, a seguir). Seja enfrentando tropas inimigas, seja enfrentando heróis aventureiros, sargentos nunca se abalam; confiam em seu treinamento, em sua experiência e em sua força bruta.

Humano 9, Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +3
Defesa 24, **Fort** +15, **Ref** +9, **Von** +7
Pontos de Vida 45
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada bastarda +14 (1d12+12, 19).
Ataque à Distância Besta pesada +9 (1d12, 19).
Lutar em Formação Se o sargento-mor estiver adjacente a um aliado que também possua este poder, recebe +1 em testes de ataque e Defesa
Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o sargento-mor derruba um inimigo com um ataque corpo a corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente.

For 20, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 9, Car 10

Equipamento Armadura completa, besta pesada, escudo pesado, espada bastarda aumentada certeira, virotes x10. **Tesouro** Padrão.

Capelão de Guerra — ND 4

Composto por adoradores fanáticos de Valkaria e Arsenal, o Templo da Pureza Divina prega que os humanos são a raça eleita e que os outros povos devem ser exterminados para para "purificar" Arton. Ainda que a maioria dos clérigos pelo mundo discorde de tamanha intolerância, a recente ascensão destas duas divindades trouxe ainda mais força (e devotos) ao Templo. Assim, não é raro encontrar um destes clérigos acompanhando tropas da Supremacia.

Humano 11, Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +10
Defesa 22, **Fort** +9, **Ref** +5, **Von** +14
Pontos de Vida 66
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 27
Corpo a Corpo Martelo de guerra +14 (1d8+11, x3).
Coragem Total O capelão é imune a efeitos de medo.
Sangue de Ferro (Livre, 2 PM) O capelão recebe +2 em rolagens de dano e resistência a dano 5 até o fim da cena.
Magias 1º — *Arma Mágica, Escudo da Fé*; 2º — *Dissipar Magia, Oração, Soco de Arsenal*. CD 20.

For 20, Des 10, Con 18, Int 12, Sab 20, Car 8

Perícias Religião +10.
Equipamento. Armadura completa, escudo pesado, martelo de guerra certeiro cruel. **Tesouro** Padrão.

Capitão-Baluarte — ND 5

Na hierarquia do exército, os capitães-baluartes ocupam o posto mais baixo entre os oficiais. Ao contrário dos sargentos, que são soldados promovidos pela força, capitães são escolhidos entre a jovem nobreza da Supremacia e treinados desde a infância para liderar. São combatentes hábeis, mas seu verdadeiro talento está em liderar as investidas de seus subordinados, não em atacar pessoalmente.

Humano 15, Médio

Iniciativa +13, **Percepção** +7
Defesa 35, **Fort** +16, **Ref** +7, **Von** +13
Pontos de Vida 75
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 15
Corpo a Corpo Espada longa +18 (1d8+4, 19).
Estrategista (Padrão, 1 PM+). O capitão pode gastar uma ação padrão e 1 PM por aliado em alcance curto que quiser direcionar. No próximo turno desse aliado, ele ganha uma ação de movimento adicional.
Formação Invencível O capitão e todos os seus aliados em alcance curto recebem +2 em Defesa.
Gritar Ordens (Livre, 1 PM+) O capitão pode gastar até 4 PM. Até o início do próximo turno dele, todos os aliados em alcance curto recebem um bônus nos testes de perícia igual à quantidade de PM que ele gastou.

Ódio Puro

Puristas passam por um processo de doutrinação no qual aprendem a obedecer ordens sem questionar e a odiar todas as raças não humanas. Um purista recebe +5 em testes de Vontade quando está seguindo ordens de um superior (qualquer purista com ND maior) e +2 em rolagens de dano contra humanoides não humanos.

For 18, Des 10, Con 17, Int 13, Sab 10, Car 18

Perícias Cavalgar +13, Intimidação +17, Guerra +14, Nobreza +14.
Equipamento Armadura completa reforçada, escudo pesado reforçado, espada longa certeira. **Tesouro** Dobro.

Cavaleiro do Leopardo Negro — ND 9

Considerados "puristas entre os puristas", os cavaleiros da Ordem do Leopardo Negro são os mais fanáticos combatentes da Supremacia. A sinistra capa negra com o símbolo da ordem (um leopardo sangrento) significa que passaram pelo terrível rito de iniciação — sacrificar um não humano com as próprias mãos. Além de atuar como guarda-costas para os líderes Puristas, os Leopardos também executam missões estratégicas de sabotagem e assassinato através do Reinado e além.

Humano 18, Médio

Iniciativa +16, **Percepção** +15
Defesa 32, **Fort** +23, **Ref** +12, **Von** +17
Pontos de Vida 162
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 58
Corpo a Corpo Espada bastarda +25 (3d6+15, 19).
Cavaleiro Místico O cavaleiro pode lançar magias arcanas de armadura sem precisar de testes de Misticismo. Além disso, quando usa a ação ataque para fazer um ataque corpo a corpo, pode pagar 1 PM para lançar uma magia com execução padrão como uma ação livre. Ele ainda precisa pagar o custo em PM da magia.
Magia Acelerada (Livre, 4 PM) Quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o cavaleiro muda a execução dela para livre. Ele só pode usar este poder uma vez por rodada.
Magias 1º — *Concentração de Combate, Toque Chocante*; 2º — *Dissipar Magia, Relâmpago, Velocidade*; 3º — *Pele de Pedra*. CD 23.

For 22, Des 12, Con 22, Int 18, Sab 11, Car 13

Perícias Furtividade +8, Intimidação +17, Misticismo +20.
Equipamento Armadura completa reforçada, escudo pesado reforçado, espada bastarda aumentada de adamante atroz pungente. **Tesouro** Padrão.



O avanço indetenível dos batalhões Puristas

COLOSSO SUPREMO ND 14

Grandes como moinhos de vento, feitos de pedra e metal, estes engenhos infernais são forjados com técnicas que combinam magia e tecnologia goblin. Vastas plataformas em seus ombros abrigam soldados operando balistas, bem como oficiais que supervisionam e comandam as tropas no solo. Em seu interior, escravos goblins são responsáveis pela operação e reparos em tempo real. Além de sua espada titânica e canhões que disparam jatos de chamas, o colosso possui chaminés que expelem uma fumaça escura e venenosa; os tripulantes humanos usam máscaras protetoras, enquanto os goblins são resistentes ao veneno (e também fáceis de substituir).

Construto 40, Colossal

Iniciativa +19, **Percepção** +20, visão no escuro
Defesa 35, **Fort** +30, **Ref** +19, **Von** +20, cura acelerada 20, resistência a dano 10, resistência a magia +5
Pontos de Vida 600
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Espada titânica +29 (8d6+15, 19).
Atropelar (Completa) O colosso percorre até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Uma criatura atropelada sofre 6d8+15 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 30 reduz à metade).
Balistas (Livre) Um colosso supremo possui duas balistas, uma em cada ombro. Cada balista é tripulada por soldados que a carregam e a disparam em rodadas alternadas (bônus de ataque +13, 6d8 pontos de dano de perfuração, crítico 19, alcance médio). É possível atacar as tripulações para impedir os disparos. Cada tripulação possui Defesa 26, 50 pontos de vida e usa os testes de resistência do colosso.
Fumos Tóxicos Uma criatura que comece seu turno em alcance curto do colosso sofre 4d6 pontos de dano de veneno e fica enjoada (Fortitude CD 30 evita).
Goblins Consertadores Goblins selecionados por serem especialmente pequenos rastejam por dentro dos dutos do colosso fazendo reparos, o que fornece ao construto cura acelerada 20. Por estarem dentro do construto, os goblins são imunes a dano, mas ainda podem ser afetados por efeitos mentais. Eles possuem Vontade +2 (mas recebem a resistência a magia do colosso) e, se forem afetados por qualquer condição, a cura acelerada deixa de funcionar.
Jato de Chamas (Movimento) O colosso dispara um jato de chamas que atinge um cone com alcance médio. Criaturas na área sofrem 8d8+10 pontos de dano de fogo (Ref CD 35 reduz à metade).
Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o colosso derruba um inimigo com um ataque corpo a corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente.

For 40, Des 8, Con 30, Int —, Sab 10, Car 1

Tesouro Nenhum.

REINOS DOS MORTOS

Mortos-vivos sempre existiram em Arton, temidos em masmorras assombradas, caçados por campeões dos deuses ou tolerados como servos de conjuradores prestigiados. No entanto, dois acontecimentos recentes aumentaram a incidência de mortos-vivos — a destruição de Ragnar, o Deus da Morte, deixando a própria morte sem uma divindade, e a conversão do Conde Ferren Asloth em um poderoso lich, com a subsequente criação de Aslothia, o Reino dos Mortos.

Nem todos os mortos-vivos já foram criaturas vivas. Alguns são criados por magia, enquanto outros surgem por fenômenos sobrenaturais. Não importando sua origem, todos são movidos por energia negativa, oposta à energia positiva da vida. Muitos perdem qualquer inteligência, seguindo apenas instintos básicos (ou as ordens de seu criador), enquanto outros mantêm as memórias que tinham em vida.

APARIÇÃO — ND 5

Vistas à distância, estas criaturas feitas de pura sombra lembram vultos usando mantos esvoaçantes. Dizem que são sombras separadas de seus antigos "donos", agora odiando os vivos e a própria luz. Apesar de sua extrema furtividade na escuridão, podem ser detectadas por animais e crianças. Em combate, usam o toque sombrio para drenar a vida de seus oponentes, concentrando-se em uma vítima por vez.

Morto-vivo 13, Médio

Iniciativa +16, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +8, **Ref** +16, **Von** +12, incorpóreo
Pontos de Vida 78
Deslocamento Voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Toque drenante +18 (3d8+6 de trevas). Uma criatura viva atingida deve fazer um teste de Fortitude (CD 21). Se falhar, fica fraca e a aparição recebe 20 PV temporários.
Vulnerabilidade à Luz do Dia Uma aparição exposta a luz solar natural fica debilitada.

For —, Des 23, Con 15, Int 11, Sab 14, Car 15

Perícias Furtividade +18.
Tesouro Nenhum.

ESQUELETOS

Basta um olhar atento para diferenciar um membro legítimo da raça osteon destes mortos-vivos sem mente. Esqueletos se movem e lutam com agilidade, até empunhando armas, mas sem nenhuma inteligência guiando seus atos — apenas avançam sobre os vivos, movidos por puro rancor. Muitos necromantes (e também cidadãos de Aslothia e Wynlla) usam esqueletos como servos e soldados. De fato, as temidas falanges — tropas de esqueletos de elite — são uma das principais linhas de defesa do Reino dos Mortos.

ESQUELETO — ND 2

Morto-vivo 8, Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +5, **Ref** +6, **Von** +8, resistência a corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 40
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +13 (1d8+5, 19).

For 20, Des 14, Con 12, Int —, Sab 10, Car 1.

Equipamento Cota de malha, espada longa, escudo pesado. **Tesouro** Nenhum.

ESQUELETO DE ELITE — ND 4

Morto-vivo 17, Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +11, **Ref** +10, **Von** +14, resistência a corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 119
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +18 (2d6+11, 19).

For 22, Des 14, Con 16, Int —, Sab 10, Car 1

Equipamento Espada longa aumentada, escudo pesado, meia armadura. **Tesouro** Nenhum.

FALANGE — ND 8

Morto-vivo (bando) 17, Grande
Iniciativa +14, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +11, **Ref** +10, **Von** +14, resistência a corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 595
Deslocamento 6m

Corpo a Corpo Espada longa +28 (4d6+22, 19).
Ataque em Bando Se um ataque da falange exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ela causa o dobro do dano. Se um ataque da falange errar, ela ainda assim causa metade do dano.
Forma Coletiva A falange é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, como a magia *Raio do Enfraquecimento,* mas sofre 50% a mais de dano de efeitos de área, como *Bola de Fogo*. Um personagem

com o poder Trespassar que acerte a falange pode fazer um ataque adicional contra ela como se tivesse derrubado um inimigo (mas apenas uma vez por turno).

For 22, Des 12, Con 16, Int —, Sab 10, Car 1

Equipamento. Espada longa aumentada, escudo pesado, meia armadura. **Tesouro** Nenhum.

NECROMANTES

Estes arcanistas especializados na conjuração de mortos-vivos nem sempre são vilões. Alguns, bem-intencionados, acreditam firmemente que os mortos são uma força de trabalho valiosa, deixando os vivos livres para se dedicar a disciplinas mentais. Outros, no entanto, utilizam esqueletos e zumbis apenas como recursos para atingir objetivos perversos. Desnecessário dizer, muitos também são figuras de autoridade em Aslothia.

Um necromante raramente comete a imprudência de ser encontrado sozinho — quase sempre estará acompanhado por esqueletos. Em combate, tentará se manter protegido por seus servos, enquanto usa magias para fortificá-los e incapacitar oponentes.

NECROMANTE — ND 4

Elfo 9, Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +6, visão na penumbra
Defesa 11, **Fort** +5, **Ref** +9, **Von** +8
Pontos de Vida 27
Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 18
Corpo a Corpo Adaga +10 (1d4, 19).
Especialista em Necromancia O custo das magias de necromancia do necromante é reduzido em −2 PM (mínimo de 1 PM).
Guardas Esqueletos O necromante está sempre acompanhado por dois esqueletos (veja na página 283).
Magias 1º — *Amedrontar*, *Armadura Arcana*, *Raio do Enfraquecimento*, *Vitalidade Fantasma*; 2º — *Conjurar Mortos-vivos*, *Toque Vampírico*. CD 19.

For 10, Des 12, Con 12, Int 20, Sab 10, Car 9

Perícias Conhecimento +14, Intimidação +7, Misticismo +16.
Equipamento Adaga, essência de mana. **Tesouro** Padrão.

NECROMANTE VETERANO — ND 7

Elfo 16, Médio

Iniciativa +16, **Percepção** +10, visão na penumbra
Defesa 12, **Fort** +16, **Ref** +16, **Von** +14
Pontos de Vida 64
Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 70
Corpo a Corpo Adaga +17 (1d4, 19).
Especialista em Necromancia O custo das magias de necromancia do necromante é reduzido em −2 PM (mínimo de 1 PM).
Guardas Esqueletos O necromante está sempre acompanhado por dois esqueletos de elite (veja na página 283).
Magia Acelerada (Livre, 4 PM) Quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o necromante veterano muda a execução dela para livre. Ele só pode usar este poder uma vez por rodada.
Magias 1º — *Amedrontar*, *Armadura Arcana*, *Raio do Enfraquecimento*, *Vitalidade Fantasma*; 2º — *Conjurar Mortos-vivos*, *Toque Vampírico*; 3º — *Ferver Sangue*, *Servo Morto-Vivo*; 4º — *Assassino Fantasmagórico*. CD 24.

For 10, Des 14, Con 14, Int 22, Sab 10, Car 9

Perícias Conhecimento +21, Intimidação +13, Misticismo +23.
Equipamento Adaga, essência de mana x2. **Tesouro** Dobro.

VAMPIRO — ND 12

Ainda que muitos mortais sejam transformados em vampiros contra sua vontade, estes são exceção, não a regra. Tornar-se vampiro costuma ser o grande objetivo de muitos necromantes em busca de mais poder ou clérigos de Tenebra que querem melhor servir à deusa. Essa "dádiva" pode ser alcançada através de pactos, rituais ou maldições. Cada vampiro é único, com suas próprias habilidades, mas todos partilham duas fraquezas principais: são vulneráveis à luz do sol e dependentes de sangue.

Ainda que sejam temidos em todo o Reinado e além, muitos vampiros compõem a alta sociedade de Aslothia, onde são considerados membros da nobreza (e seus assassinatos são mantidos impunes).

Morto-vivo 20, Médio

Iniciativa +21, **Percepção** +18, visão no escuro
Pontos de Vida 200
Defesa 32, **Fort** +22, **Ref** +21, **Von** +18, cura acelerada 10, resistência a dano 10.
Deslocamento 9m (6q), escalar 9m (6q)

Pontos de Mana 67
Corpo a Corpo Espada longa +25 (1d8+8, 17) ou 2 garras +20 (1d4+6).
Cria (Padrão) O vampiro faz uma criatura morta pela habilidade Drenar Sangue se erguer como um vampiro na noite seguinte. A cria deve vencer um teste de Vontade oposto contra o vampiro ou ficará sob o controle dele até que ele a liberte ou seja destruído.
Drenar Sangue (Padrão) O vampiro drena sangue de uma criatura viva que esteja agarrando. Isso exige um acerto num ataque desarmado (bônus de +20) e causa 4d6 pontos de dano. Para cada ponto de dano causado, o vampiro recupera 1 PV.
Forma de Morcego (Padrão) O vampiro se transforma em um morcego. Ele adquire tamanho Minúsculo (o que fornece +5 em Furtividade e −5 em testes de manobra) e recebe deslocamento de voo 12m. Seu equipamento é absorvido (retornando quando ele volta ao normal) e suas outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura quanto tempo ele desejar, mas termina caso faça um ataque, lance uma magia ou sofra dano.
Presença Majestosa (Reação, 2 PM) Quando uma criatura ataca o vampiro, deve passar em um teste de Vontade (CD 27) ou não conseguirá machucá-lo e perderá a ação.

Sensibilidade ao Sol Quando exposto a luz solar direta, o vampiro fica ofuscado e sofre 6d6 pontos de dano por rodada (ignora a resistência a dano do vampiro).

Magia Inerente 1º — *Enfeitiçar, Hipnotismo*; 2º — *Sussurros Insanos;* 3º — *Imobilizar, Toque Vampírico;* 4º — *Alterar Memória*; 5º — *Legião*. CD 27.

For 23, Des 20, Con 23, Int 12, Sab 14, Car 24

Perícias Diplomacia +23, Enganação +23, Furtividade +25, Nobreza +17.

Equipamento Armadura completa delicada de mitral, espada longa certeira e precisa de mitral. **Tesouro** Dobro.

ZUMBIS

O tipo mais comum e rudimentar de morto-vivo, pouco mais que um amontoado cambaleante de carne apodrecida. Podem ser conjurados e controlados ou ocorrer espontaneamente em lugares amaldiçoados. Sozinhos, zumbis são adversários fáceis até para plebeus bem armados ou heróis novatos — mas uma grande horda pode surpreender e sobrepujar até mesmo aventureiros experientes.

ZUMBI — ND 1/3

Morto-vivo 2, Médio

Iniciativa +0, **Percepção** +0, visão no escuro

Defesa 11, **Fort** +3, **Ref** +0, **Von** +0, resistência a dano 5/corte

Pontos de Vida 12

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Pancada +6 (1d6+3).

For 17, Des 8, Con 15, Int —, Sab 8, Car 1

Tesouro Nenhum.

TURBA DE ZUMBIS — ND 2

Morto-vivo (bando) 2, Grande

Iniciativa +0, **Percepção** +0, visão no escuro

Defesa 11, **Fort** +3, **Ref** +0, **Von** +0, resistência a dano 5/corte

Pontos de Vida 60

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +16 (2d6+6)

Ataque em Bando Se um ataque da turba exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ela causa o dobro do dano. Se um ataque da turba errar, ela ainda assim causa metade do dano.

Forma Coletiva A turba de zumbis é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, como a magia *Raio do Enfraquecimento*, mas sofre 50% a mais de dano por efeitos de área, como uma *Bola de Fogo*. Um personagem com o poder Trespassar que acerte a turba pode fazer um ataque adicional contra ela como se tivesse derrubado um inimigo (mas apenas uma vez por turno).

For 17, Des 12, Con 15, Int —, Sab 10, Car 1

Tesouro Nenhum.



Em Aslothia, os mortos governam

OS DUYSHIDAKK

Com a manifestação da Flecha de Fogo e a realização da antiga profecia, a temida Aliança Negra não existe mais. Ainda assim, os povos goblinoides — ou duyshidakk — permanecem senhores absolutos do continente Lamnor e continuam tão perigosos para o Reinado quanto antes, ou talvez mais. Thwor Khoshkothruk, o Imperador Supremo, derrotou Ragnar e ascendeu como o novo Deus dos Goblinoides. Sem uma liderança central, agora compõem vastos exércitos e hordas independentes (até mesmo reinos), com seus próprios chefes e generais.

Outrora considerados "feras estúpidas", os goblinoides possuem história e cultura complexas. Até mesmo seus ataques contra o Reinado encontram certa justificativa: no passado, a raça humana escolheu se aliar aos elfos contra os goblinoides, em vez de se unir ao povo com quem já compartilhavam o continente para repelir os colonizadores. Considerando os humanos traidores, estes duyshidakk não apenas lutam para preservar seu modo de vida, mas também buscam justiça (ou vingança) por esse crime milenar. Hordas inteiras ainda planejam invadir o Reinado para cumprir a visão do deus Thwor, "O Mundo Como Deve Ser", essencialmente Arton tomado por caos e anarquia.

Independente de tudo isso, muitas pessoas ainda veem os goblinoides como monstros. E goblinoides sem contato com a cultura de Lamnor podem mesmo não passar de bestas ferozes. Mas os duyshidakk buscam revelar a eles a verdade de Thwor.

ARAUTO DE THWOR ND 4

Após conhecer a história de sofrimento e opressão dos duyshidakk, não é espantoso que outros povos experimentem afinidade com sua causa. Hoje Thwor não é servido apenas por goblinoides, mas também por humanos e outras raças! Aceitos como irmãos pelos duyshidakk e abraçando suas tradições, estes clérigos assumem a missão sagrada de criar O Mundo Como Deve Ser e transformar Arton na utopia selvagem pregada por seu deus.

Humano 11, Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +11
Defesa 21, **Fort** +10, **Ref** +8, **Von** +15
Pontos de Vida 77
Deslocamento 6m (4q)
Pontos de Mana 28
Corpo a Corpo Machado de guerra +12 (1d12+9, x3).
Abençoar Arma (Movimento, 3 PM) Até o fim da cena, o arauto de Thwor usa o bônus de Sabedoria no lugar de Força para testes de ataque e rolagens de dano com o machado de guerra; o dano dessa arma aumenta em um passo e se torna mágico. Suas estatísticas se tornam ataque +15 (3d6+12, x3).
Fúria Divina (Livre, 2 PM) O arauto de Thwor entra em fúria até o fim da cena, ou até passar uma rodada inteira sem atacar ou ser alvo de um ataque, habilidade ou magia hostil. Ele recebe +2 nos testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração.
Prece de Combate (2 PM) Quando lança uma magia divina com tempo de conjuração de uma ação padrão tendo como alvo ele mesmo, o arauto de Thwor reduz o tempo para uma ação de movimento.
Tropas Duyshidakk (Completa, 2 PM) O arauto de Thwor invoca 1d4+1 goblinoides em espaços desocupados em alcance curto. Ele pode usar uma ação de movimento para fazer os goblinoides andarem (deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazer com que ataquem criaturas adjacentes, causando 1d6+1 pontos de dano de corte cada. Os goblinoides têm For 14, Des 14, 6 PV e não têm valor de Defesa ou testes de resistência (qualquer efeito os acerta automaticamente). Eles não agem sem receber uma ordem e desaparecem quando morrem ou no fim da cena.
Magias 1º — *Amedrontar, Comandar, Curar Ferimentos*; 2º — *Dissipar Magia, Vestimenta da Fé*; CD 21.

For 16, Des 13, Con 20, Int 8, Sab 22, Car 10

Perícias Intimidação +9, Religião +15.
Equipamento Machado de guerra cruel, meia armadura, símbolo de Thwor. **Tesouro** Padrão.

DEVORADOR DE MEDOS ND 8

Bugbears são crueldade e violência em forma de carne. Para estas criaturas, o maior prazer é aterrorizar e o segundo maior é matar (após aterrorizar). Entre estes seres assustadores, os mestres absolutos do pavor são os devoradores de medos.

Devoradores de medos podem literalmente farejar o medo, algo tão intoxicante para eles quanto o álcool é para humanos. Isso os leva a acuar vítimas apavoradas, até o momento em que decidem desferir o golpe mortal. Não há prazer em golpear o guarda de milícia pelas costas, antes que ele perceba qualquer perigo; o devorador de medos prefere abalar a

coragem da vítima aos poucos, rosnando ameaças nas sombras, fazendo-a procurar inutilmente em volta, até fugir em pânico. Então ele ataca. E mata.

Bugbear 15, Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +8, faro, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +16, **Ref** +12, **Von** +8
Pontos de Vida 75
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 15
Corpo a Corpo Machado de guerra +19 (1d12+16, x3).
Apavorar (Padrão, 2 PM) O devorador de medos faz um teste de Intimidação oposto pela Vontade de todas as criaturas a escolha dele em alcance médio. Criaturas que falhem ficam abaladas pelo resto da cena; criaturas que falhem por 10 ou mais ficam apavoradas por 1d4 rodadas e abaladas pelo resto da cena.
Desprezo pelo Medo O devorador de medos sofre metade do dano de ataques e efeitos de criaturas abaladas ou apavoradas.
Foco em Perícia (Livre, 1 PM) Quando faz um teste de Intimidação, o Devorador de Medos rola dois dados e usa o melhor resultado.
Força Assustadora O devorador de medos usa seu modificador de Força no lugar de Carisma para Intimidação.
Medo Inebriante Enquanto estiver em alcance médio de uma criatura abalada ou apavorada, o devorador de medos recebe um bônus em testes de perícia e rolagens de dano corpo a corpo igual à penalidade causada pela condição. Quando acerta um ataque corpo a corpo em uma dessas criaturas, ele recebe uma quantidade de PV temporários igual a essa penalidade.

For 23, Des 17, Con 17, Int 10, Sab 12, Car 6

Perícias Furtividade +18, Intimidação +21.
Equipamento Gibão de peles, machado de guerra. **Tesouro** Metade.

Engenho de Guerra Goblin — ND 6

Elevando a capacidade mecânica e inventiva dos goblins a novos patamares, o engenho de guerra é uma geringonça de terror e imprevisibilidade. Polias, roldanas, engrenagens, fumaça e uma pitada de magia se misturam sob as mãos questionavelmente hábeis de engenhoqueiros goblins para produzir uma máquina de guerra capaz de mudar os rumos de uma batalha. Ou explodir tentando...

Um engenho de guerra goblin parece uma enorme carroça de madeira e ferro sem cavalos, com três pares de grandes rodas. Uma cúpula de metal na parte superior do veículo abriga o artilheiro que opera sua arma principal, um poderoso canhão de raios. Outras armas menores se projetam de suas laterais, operadas freneticamente pela tripulação de goblins, que se reveza entre atacar, mover o aparelho e efetuar reparos. Um engenho de guerra pode ser um trunfo no campo de batalha ou apenas uma grande fonte de barulho e fumaça.

Construto 12, Enorme

Iniciativa +6, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +13, **Ref** +6, **Von** +6, resistência a dano 10
Pontos de Vida 144
Deslocamento 12m (8q)

Arsenal de Engenhocas (Padrão) O engenho de guerra possui várias engenhocas operadas por sua frenética tripulação. Sempre que esta habilidade é usada, role 1d6 quatro vezes. O resultado de cada dado indica qual engenhoca é ativada. Resultados repetidos são desperdiçados — isso significa que mais de um goblin tentou usar uma mesma engenhoca, perdendo sua ação.
1) Canhão elétrico. O engenho dispara um raio em uma linha com alcance médio. Criaturas na área sofrem 8d8 pontos de dano de eletricidade (Reflexos CD 23 reduz à metade).
2) Balestra ácida. O engenho dispara um virote de ácido em uma criatura em alcance médio. O alvo sofre 8d6 pontos de dano de ácido e fica coberto por muco corrosivo, sofrendo 8d6 pontos de dano de ácido no início de seu próximo turno (Reflexos CD 23 reduz à metade e evita o muco).
3) Foles. O engenho dispara labaredas em um cone de alcance curto. Criaturas na área sofrem 6d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos CD 23 reduz à metade e evita as chamas).
4) Lâmina giratória. O engenho faz um ataque corpo a corpo em cada criatura adjacente (ataque +20, dano 4d6+10, 19, corte).
5) Poça de óleo. O engenho vaza óleo escorregadio e inflamável. Todas as criaturas em alcance curto ficam vulneráveis a fogo até se limparem (o que exige uma ação completa) e caem no chão. Um teste de Reflexos contra CD 23 evita ambos os efeitos.
6) Reparos emergenciais. O engenho recupera 20 PV.
Tripulação Se o engenho de guerra for destruído, 1d6 goblins salteadores escapam de seus escombros e surgem no início da rodada seguinte.

For 30, Des 10, Con 24, Int —, Sab 10, Car 1

Tesouro Padrão.

Goblin Engenhoqueiro — ND 3

Tidos por muitos como pragas inúteis, os goblins cultivam uma longa "tradição" de transformar sucata em mecanismos e engenhocas de certa utilidade. Ainda que imprevisíveis, estes aparatos se tornaram a marca registrada da raça e encontraram um espaço entre as lanças e escudos das hordas goblinoides.

Goblin 7, Pequeno

Iniciativa +5, **Percepção** +2, visão no escuro
Defesa 17, **Fort** +7, **Ref** +11, **Von** +2
Pontos de Vida 28
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga +5 (1d4, 19).
Ataque à Distância Besta leve +9 (1d8, 19).
Engenhocas (Padrão) O goblin engenhoqueiro faz um teste de Ofício (engenhoqueiro) para ativar uma de suas engenhocas. A CD depende da engenhoca e aumenta em +5 a cada nova ativação no mesmo dia. Se passar no teste, a engenhoca é ativada. Se falhar, ela enguiça e só poderá ser usada novamente após ser consertada.
Asa de Bambu (CD 18) Fornece ao goblin deslocamento de voo 12m até o fim da cena.
Cospe-chamas (CD 19) Produz um cone de chamas com 6m de alcance. Criaturas na área sofrem 5d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos CD 15 reduz o dano à metade e evita as chamas).
Gritador (CD 18) Produz um ruído ensurdecedor. Todas as criaturas em alcance curto escolhidas pelo goblin engenhoqueiro sofrem −2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

For 10, Des 15, Con 14, Int 17, Sab 8, Car 7

Perícias Furtividade +7, Ofício (engenhoqueiro) +12.
Equipamento Adaga, besta leve, couro batido, kit de engenhoqueiro, virotes (10). **Tesouro** Metade.

Goblin Salteador ND 1/3

Quase sempre subestimados e considerados "monstros fracos", estes goblins possuem uma ferocidade caótica, sendo máquinas insanas de esfaquear e estripar. Um pequeno bando pode chacinar um povoado humano ou sobrepujar aventureiros novatos; em grandes números, atacando por todos os lados, conseguem derrubar até mesmo heróis experientes.

Goblin 3, Pequeno

Iniciativa +4, **Percepção** +0, visão no escuro
Defesa 15, **Fort** +2, **Ref** +6, **Von** +0
Pontos de Vida 9
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo 2 adagas +4 (1d4, 19).
Frenesi O goblin salteador recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano para cada outro goblin salteador adjacente ao seu alvo.

For 11, Des 17, Con 12, Int 12, Sab 8, Car 7

Equipamento Adagas x2, armadura de couro. **Tesouro** Metade.



Divididos em incontáveis hordas, os povos duyshidakk são uma ameaça ao Reinado

HOBGOBLIN MAGO DE BATALHA — ND 4

No passado remoto, durante a Infinita Guerra contra os elfos, todos os hobgoblins odiavam e desprezavam magia — justamente por ser "coisa de elfo". Mais tarde, no entanto, integrar a Aliança Negra e derrotar Lenórienn trouxe uma atitude mais pragmática. Após pilharem os tomos arcanos élficos, muitos hobgoblins passariam a dominar conjurações com efeitos destrutivos.

Hobgoblin 9, Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 11, **Fort** +11, **Ref** +9, **Von** +8
Pontos de Vida 45
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 32
Corpo a Corpo Espada longa +12 (1d8+3, 19).
Arcano de Batalha O hobgoblin mago de batalha soma seu modificador de Inteligência nas rolagens de dano com magias.
Magias 1º — *Amedrontar, Armadura Arcana, Concentração de Combate*; 2º — *Bola de Fogo, Toque Vampírico*. CD 19.

For 17, Des 12, Con 17, Int 21, Sab 10, Car 6

Perícias Guerra +12, Misticismo +12, Ofício (armeiro) +14.
Equipamento Espada longa, essência de mana. **Tesouro** Metade.

HOBGOBLIN SOLDADO — ND 1

De estatura similar a humanos robustos, hobgoblins são os mais militaristas entre os duyshidakk, os mais eficientes e orgulhosos guerreiros. Contrariando o que se espera de "humanoides monstruosos", suas armas e armaduras são de extrema qualidade, assim como suas estratégias de combate. Lutam de forma inteligente e organizada, dividindo suas forças entre infantaria (lutadores corpo a corpo em armaduras pesadas) na linha de frente e artilharia (com arcos, bestas ou armas de pólvora) dando apoio na retaguarda.

Hobgoblin 6, Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +2, visão no escuro
Defesa 18, Fort +6, Ref +5, Von +2
Pontos de Vida 18
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +12 (1d8+4, 19).
Ataque à Distância Arco longo +8 (1d8+4, x3).

For 18, Des 14, Con 12, Int 9, Sab 8, Car 6

Perícias Ofício (armeiro) +4.
Equipamento Arco longo, cota de malha, escudo pesado, espada longa, flechas x20. **Tesouro** Metade.

SOMBRA DE THWOR — ND 9

Muitas vezes lembrados por sua força física e aparência brutal, hobgoblins são também humanoides ágeis e furtivos, capazes de agir confortavelmente nas sombras. Dentre estes, os sombras de Thwor são os mais habilidosos espiões e assassinos. Seja no comando astuto de forças goblinoides, seja em missões solo para eliminar alguma figura de destaque, eles seguem enganando e confundindo os humanos, que esperam enfrentar um monstro rosnador — e acabam apunhalados por um matador silencioso.

Hobgoblin 13, Médio

Iniciativa +17, **Percepção** +11, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +10, **Ref** +19, **Von** +7
Pontos de Vida 91
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 12
Corpo a Corpo 2 machadinhas +20 (1d6+7, x3).
Ataque à Distância 2 machadinhas +18 (1d6+7, x3).
Assassinar (Movimento, 3 PM) O sombra de Thwor analisa uma criatura em alcance curto. Se desferir um ataque furtivo contra ela até o fim do seu próximo turno, ele dobra os dados de dano de seu ataque furtivo.
Ataque Furtivo (Passiva) O sombra de Thwor causa +7d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.
Especialista (Livre, 1 PM) Quando faz um teste de Furtividade, o sombra de Thwor dobra seu bônus de treinamento.
Evasão Aprimorada (Passiva) Quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, o sombra de Thwor não sofre dano algum se passar e sofre apenas metade do dano se falhar.
Olhos nas Costas (Passiva) O sombra de Thwor nunca fica surpreendido ou flanqueado.
Rolamento Defensivo (Reação, 2 PM) Quando sofre dano, o sombra de Thwor reduz esse dano à metade e fica caído.
Sombra (Passiva) O sombra de Thwor pode se mover com seu deslocamento normal enquanto usa Furtividade sem sofrer penalidades no teste de perícia.

For 12, Des 24, Con 20, Int 13, Sab 12, Car 6

Perícias Acrobacia +17, Atletismo +11, Furtividade +19, Intimidação +8, Ladinagem +17, Ofício (armeiro) +13.
Equipamento Couro batido ajustado, machadinhas x2, machadinhas pungentes x2. **Tesouro** Metade.



OS SSZZAAZITAS

Ainda que absolutamente nenhum devoto de Sszzaas seja honesto, nem todos são malignos. De fato, alguns até empregam seus poderes para promover o bem, ajudar aventureiros — até mesmo como uma forma de "trair" sua divindade, ainda seguindo suas obrigações e restrições.

Da mesma forma, nem todos os devotos deste deus são sszzaazitas (mesmo que pouquíssimos em Arton vejam qualquer diferença). Este título é reservado a um grupo seleto de cultistas, os mais fanáticos, manipuladores e perigosos de todos. Se realmente fazem parte de uma organização coesa, ou estão competindo entre si pelo favoritismo do Senhor das Víboras, difícil dizer — talvez ambas as teorias sejam verdadeiras. Seus reais números também são desconhecidos; parecem capazes de influenciar cada cidade, cada palácio, cada regente, sem que se consiga realmente encontrar seus membros.

Sszzazitas não são apenas clérigos, mas qualquer criatura que siga os preceitos de Sszzas ao trair, torturar e matar em proveito próprio. São servidos por toda uma variedade de criaturas relacionadas ou aparentadas a serpentes. Os cultistas quase sempre utilizam esses monstros como força de combate, enquanto eles mesmos agem nas sombras

COBRAS

Não apenas um animal sagrado para os sszzaazitas, mas o próprio símbolo de sua divindade, será praticamente certa a existência de serpentes variadas (especialmente as peçonhentas) em seus covis e esconderijos. São amplamente utilizadas como familiares, armadilhas e instrumentos de assassinato. E como precaver-se contra seus "aliados" nunca é demais, cultistas também guardam zelosamente frascos com antídoto.

CASCAVEL — ND 1/4

Animal 1, Minúsculo

Iniciativa +5, **Percepção** +1, faro, visão na penumbra
Defesa 14, **Fort** +3, **Ref** +5, **Von** +1
Pontos de Vida 5
Deslocamento 6m, escalar 6m, natação 9m

Corpo a Corpo Mordida +5 (1 mais veneno).
Veneno 1d12 pontos de dano (Fort CD 13 reduz à metade).

For 6, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias Furtividade +10.
Tesouro 1 dose de veneno de cascavel (CD 12 para extrair, T$ 15 cada dose).

JIBOIA — ND 1/2

Animal 3, Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +2, faro, visão na penumbra
Defesa 16, **Fort** +4, **Ref** +6, **Von** +2
Pontos de Vida 15
Deslocamento 6m, escalar 6m, natação 9m.

Corpo a Corpo Mordida +6 (1d4+3).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se a jiboia acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (bônus +6).
Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, a jiboia causa 2d4+3 pontos de dano de impacto em qualquer criatura que esteja agarrando.

For 17, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias Furtividade +6.
Tesouro Nenhum.

NAJA — ND 1

Animal 4, Pequeno

Iniciativa +8, **Percepção** +3, faro, visão na penumbra
Defesa 17, **Fort** +5, **Ref** +8, **Von** +3
Pontos de Vida 20
Deslocamento 6m (4q), escalar 6m (4q), natação 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +10 (1d4 mais veneno).
Veneno 1d12 pontos de dano por rodada durante 1d4 rodadas (Fort CD 14 reduz à metade).

For 10, Des 19, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias Furtividade +10.
Tesouro 1 dose de veneno de naja (CD 15 para extrair, T$ 35 cada dose).

SUCURI — ND 3

Animal 11, Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 19, **Fort** +13, **Ref** +11, **Von** +6
Pontos de Vida 88
Deslocamento 6m (4q), escalar 9m (6q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +18 (1d6+9).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se a sucuri acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (bônus +20).
Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, a sucuri causa 2d6+9 pontos de dano de impacto em qualquer criatura que esteja agarrando.

For 29, Des 15, Con 19, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias Furtividade +9.
Tesouro Nenhum.

CULTISTA DE SSZZAAS — ND 7

Mesmo com a prática de sua religião sendo proibida no Reinado, todos já ouviram falar de algum grupo sszzaazita atuando em vilas ou cidades, escondido nas sombras de salas secretas em mansões sinistras ou tavernas discretas, tecendo planos dentro de planos, cometendo crimes para seu patrono maléfico. Encabeçando tais cabalas sombrias, quase sempre haverá um verdadeiro devoto de Sszzaas, manipulando seus asseclas, prometendo poder e riquezas, quando na verdade apenas executa os ditames do Grande Corruptor.

Medusa 15, Médio

Iniciativa +17, **Percepção** +18, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +10, **Ref** +16, **Von** +18, resistência a veneno 5
Pontos de Vida 90
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 35
Corpo a Corpo Adaga +20 (1d4+4, 19 mais veneno)
Ataque Furtivo A cultista de Sszzaas causa +5d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ela esteja flanqueando.
Magias 1º — *Arma Mágica*, *Comando*, *Curar Ferimentos*, *Escuridão*; 2º — *Enxame de Pestes*, *Miasma Mefítico*; CD 22.
Olhar Atordoante (Movimento, 1 PM) A cultista força uma criatura em alcance curto a fazer um teste de Fortitude (CD 22). Se a criatura falhar, fica atordoada por 1 rodada. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.
Veneno 2d12 pontos de dano por rodada durante 2d4 rodadas (Fort CD 23 reduz à metade).

For 8, Des 18, Con 18, Int 18, Sab 20, Car 20

Perícias Enganação +20, Intuição +20, Religião +17.
Equipamento Adaga certeira, couraça, escudo leve, símbolo sagrado de Sszzaas. **Tesouro** Padrão.

HIDRA — ND 11

Esta monstruosidade reptiliana tem a aparência de um lagarto imenso e obeso, coberto de escamas cuja coloração varia do verde ao marrom escuro, com cinco cabeças encimando pescoços longos e flexíveis como serpentes. Hidras são criaturas solitárias e normalmente habitam pântanos, onde se escondem imersas em água ou lama, esperando por uma presa. Porém, às vezes são capturadas ou mesmo criadas em cativeiro por sszzaazitas, sendo usadas como guardiãs de lugares importantes ou armas de guerra. Seja como for, a hidra é um monstro extremamente voraz, agressivo e difícil de matar; quando uma de suas cabeças é cortada, outras duas nascem no lugar!

Monstro 18, Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +15, faro, visão no escuro
Defesa 35, **Fort** +27, **Ref** +15, **Von** +9, cura acelerada 100
Pontos de Vida 400
Deslocamento 9m (6q), natação 9m (6q)



O mestre da guilda, a capitã da guarda, o amigo de infância — qualquer um pode ser um sszzaazita

Corpo a Corpo 5 mordidas +25 (3d6+17).

Cortar Cabeças As cabeças da hidra são seu ponto fraco e é possível atacá-las diretamente. Atacar uma cabeça impõe uma penalidade de –2 no teste de ataque. Se o ataque acertar e causar pelo menos 25 pontos de dano de corte, a cabeça é decepada e a hidra perde um ataque de mordida. Entretanto, 1d4 rodadas após a cabeça ser decepada, duas novas nascem em seu lugar (a hidra pode ter até dez cabeças). Para impedir o nascimento de novas cabeças é necessário cauterizar o pescoço. Isso exige causar 25 pontos de dano de ácido ou fogo na hidra. Se todas as cabeças da hidra forem decepadas e todos seus pescoços forem cauterizados, ela morre.

For 34, Des 11, Con 35, Int 2, Sab 10, Car 9

Perícias Furtividade +3 (+13 em pântanos).

Tesouro Nenhum.

NAGAH

Estes seres de torso humanoide e corpo de serpente foram outrora considerados uma raça de honrados devotos de Allihanna. Infelizmente, tudo não passou de um elaborado e duradouro disfarce, mantido enquanto Sszzaas estava afastado, tramando seu retorno. Hoje, quase todos os grupos sszzaazitas incluem algumas nagahs. Em sua sociedade, os machos quase sempre são guerreiros, enquanto as fêmeas são clérigas ou arcanistas, exercendo a liderança.

NAGAH GUARDIÃO — ND 3

Nagah 9, Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +4

Defesa 21, **Fort** +11, **Ref** +5, **Von** +4, +5 contra venenos, –5 contra efeitos baseados em música

Pontos de Vida 45

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo 2 cimitarras +12 (1d6+4, 19) e cauda +12 (1d6+4).

Fraquezas Ofídias O nagah combatente sofre 1 ponto de dano adicional para cada dado de dano de frio.

For 18, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 10, Car 9

Perícias Enganação +5, Furtividade +7.

Equipamento Cimitarras x2, meia armadura. **Tesouro** Nenhum.

NAGAH MÍSTICA — ND 6

Nagah 15, Médio

Iniciativa +16, **Percepção** +9

Defesa 14, **Fort** +10, **Ref** +16, **Von** +15, +5 contra venenos, –5 contra efeitos baseados em música

Pontos de Vida 90

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 50

Corpo a Corpo Espada curta +16 (1d6+3, 19) e cauda +16 (1d6+3).

Magia Acelerada (Livre, 4 PM) Quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, a nagah mística muda a execução dela para livre. Ela só pode usar este poder uma vez por rodada.

Magias 1º — *Armadura Arcana*, *Imagem Espelhada*, *Seta Infalível de Talude*; 2º — *Relâmpago*, *Velocidade*; 3º — *Transformação de Guerra*; CD 22.

Fraquezas Ofídias A nagah mística sofre 1 ponto de dano adicional para cada dado de dano de frio.

For 10, Des 16, Con 18, Int 20, Sab 14, Car 10

Perícias Conhecimento +18, Enganação +15, Furtividade +18, Intuição +15, Misticismo +18.

Equipamento Essência de mana. **Tesouro** Nenhum.

LAGASH — ND 13

Esta serpente gigantesca, com mais de dez metros de comprimento, é considerada sagrada pelos sszzaazitas — embora isso não impeça cultistas do Deus da Traição de usarem este monstro para proteger tesouros valiosos. O corpo de um lagash é coberto de escamas negras, seus olhos brilham amarelos e a bocarra verte veneno... e cobras! Não se sabe exatamente como isso acontece, mas especula-se que seja um tipo de bênção de Sszzaas, uma maneira de cobrir o mundo de serpentes. Lagash são pouco conhecidos no Reinado — além de habitar apenas selvas profundas e subterrâneos, quem encontra um desses monstros normalmente não sobrevive para contar a história...

Monstro 25, Enorme

Iniciativa +22, **Percepção** +19, faro, visão no escuro

Defesa 29, **Fort** +27, **Ref** +19, **Von** +13, imunidade a veneno

Pontos de Vida 475

Deslocamento 12m (8q), escalar 12m (8q), natação 12m (8q)

Pontos de Mana 25

Corpo a Corpo Mordida +34 (4d6+14 mais veneno).

Agarrar Aprimorado (Livre) Se o lagash acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (bônus +39).

Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, o lagash causa 6d6+14 pontos de dano de impacto em qualquer criatura que esteja agarrando.

Crias de Sszzaas (Movimento, 4 PM) O lagash cospe 2d6 serpentes em alcance curto. As serpentes agem a partir da próxima rodada do lagash. Elas têm deslocamento 9m (normal, de escalada e de natação) e podem gastar uma ação padrão para causar 1d6 pontos de dano de veneno em uma criatura adjacente. As serpentes possuem For 8, Des 14 e todos os outros atributos nulos; elas têm 1 PV e não têm valor de Defesa ou testes de resistência (qualquer efeito as acerta automaticamente).

Cuspe Venenoso (Padrão, 4 PM) O lagash cospe veneno em um cone de 9m. Criaturas na área sofrem 6d12 pontos de dano e ficam cegas por 1d4 rodadas (Fortitude CD 31 reduz o dano à metade e evita a cegueira).

Veneno 4d12 pontos de dano por rodada durante 2d4 rodadas (Fort CD 31 reduz à metade).

For 39, Des 19, Con 29, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias Furtividade +17.

Tesouro Nenhum.

OS TROLLS NOBRES

Os subterrâneos de Arton são habitados por todo tipo de horrores. Mas, pior ainda, são território dos finntroll.

Estes tiranos sádicos, também chamados de trolls nobres, fazem parte de uma raça antiga, povoando vastas cidades subterrâneas. Sua sociedade maligna acredita ter direito a governar tudo que existe, tornando todos os outros seres seus escravos ou comida. Os prepotentes finntrolls acreditam ser as criaturas mais perfeitas na criação; todos os outros são seres inferiores que devem lhes servir.

Assim como os monstruosos trolls comuns, finntrolls também são feitos de matéria vegetal. Contudo, apesar desse parentesco (e ainda que também sejam capazes de regenerar partes perdidas), os trolls nobres são muito diferentes. Têm estatura humana, ainda que mais altos, magros e pálidos, com olhos profundos. Usam vestimentas elaboradas, escuras, adornadas com joias. Os homens geralmente raspam o cabelo, enquanto as mulheres usam penteados elaborados.

FINNTROLL

Arrogantes e indolentes, finntroll raramente deixam seu império subterrâneo — e quando o fazem, sempre têm um propósito cruel, como caçar escravos, roubar itens mágicos ou selar alianças nefastas com vilões da superfície.

Caçadores são especialistas em caçar escravos, os mais vistos no Reinado. A população de aldeias inteiras já desapareceu na calada da noite após o ataque de um bando de caçadores.

Feitores são ainda mais perigosos. Membros de uma casta elevada, raramente serão encontrados sozinhos — em geral, estarão no comando de escravos, trolls ou monstros ainda piores.

FINNTROLL CAÇADOR — ND 2

Finntroll 7, Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +6, **Ref** +11, **Von** +5, imunidade a atordoamento e metamorfose, resistência a magia +2
Pontos de Vida 35
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 7
Corpo a Corpo 2 espadas curtas +11 (1d6+4, 19).
À Distância Besta pesada +11 (1d12, 19) ou rede +11 (agarrar).
Marca da Presa (Movimento, 2 PM) O finntroll analisa uma criatura em alcance curto. Até o final da cena, recebe +1d6 em rolagens de dano contra essa criatura (ou +2d6, se a criatura for um anão, elfo ou humano).
Natureza Vegetal O finntroll é afetado por habilidades e magias que afetam plantas.
Regeneração Vegetal (Movimento, 1 PM) O finntroll recupera 5 pontos de vida. Esta habilidade não cura dano de ácido e fogo e não pode ser usada quando o finntroll está exposto à luz do sol ou similar.
Sensibilidade a Luz Quando exposto à luz do sol ou similar, o finntroll fica ofuscado.

For 13, Des 18, Con 17, Int 14, Sab 14, Car 8

Perícias Intimidação +4, Sobrevivência +9.
Equipamento Besta pesada, couraça, espada curta x2, rede, virotes x20. **Tesouro** Padrão.

FINNTROLL FEITOR — ND 6

Finntroll 13, Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 15, **Fort** +10, **Ref** +14, **Von** +10, imunidade a atordoamento e metamorfose, resistência a magia +2
Pontos de Vida 78
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 44
Corpo a Corpo Chicote +14 (1d3+10, 19) e espada curta +14 (1d6+10, 19).
Açoitar Escravos (Padrão, 6 PM) O finntroll usa de coerção e dor para motivar seus escravos. No próximo turno de cada aliado do finntroll em alcance médio, esse aliado recebe uma ação de movimento extra e +2 em testes de ataque e rolagens de dano.
Especialista em Encantamento O custo das magias de encantamento do finntroll é reduzido em −2 PM.
Magias 1º — *Adaga Mental*, *Armadura Arcana*, *Enfeitiçar*; 2º — *Desespero Esmagador*, *Marca da Obediência*, *Relâmpago*. CD 21.
Natureza Vegetal O finntroll é afetado por habilidades e magias que afetam plantas.
Regeneração Vegetal (Movimento, 1 PM) O finntroll recupera 5 pontos de vida. Esta habilidade não cura dano de ácido e fogo e não pode ser usada quando o finntroll está exposto à luz do sol ou similar.
Sensibilidade a Luz Quando exposto à luz do sol ou similar, o finntroll fica ofuscado.

For 10, Des 18, Con 18, Int 21, Sab 10, Car 12

Perícias Intimidação +10, Misticismo +14.
Equipamento Chicote cruel, espada curta cruel, essência de mana. **Tesouro** Dobro.

GANCHADOR ND 5

Esta criatura parece um besouro humanoide com quase três metros de altura e mais de 200 kg. A cabeça lembra a de um urubu com um bico grande e é a única parte da criatura não coberta por um exoesqueleto duro e repleto de pontas afiadas. Mas são os braços que dão nome à criatura, pois terminam em ganchos pontudos de aparência cruel. Ganchadores vivem nos subterrâneos de Arton e estão entre as criaturas escravizadas pelos finntroll.

Monstro 10, Grande

Iniciativa +12, **Percepção** +10, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +14, **Ref** +12, **Von** +6
Pontos de Vida 150
Deslocamento 9m (6q), escalar 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +16 (2d6+7) e 2 garras +16 (1d8+7, 19/x3).
Dilacerar Se o ganchador acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura na mesma rodada, causa mais 2d8+7 pontos de dano.
Quebrar O ganchador recebe +2 em testes de ataque para quebrar (bônus total +20) e causa +1d8 pontos de dano contra objetos.
Sensibilidade a Luz Quando exposto à luz do sol ou similar, o ganchador fica ofuscado.

For 24, Des 16, Con 20, Int 6, Sab 12, Car 8

Tesouro Metade.

TROLL ND 4

Um troll é um monstro feito de matéria vegetal. Alto e magro como uma árvore, possui pele verde e verruguenta e braços longos que terminam em garras afiadas. Estes monstros vorazes não apenas servem aos finntroll como guardas e soldados, mas também são encontrados em diversos pontos de Arton, uma ameaça constante a viajantes e aventureiros. Alguns dizem que são uma versão primitiva dos finntroll, enquanto outros presumem que foram criados pelos trolls nobres através de experimentos perversos que envolvem transformar criaturas indefesas.

Um troll pode regenerar quase qualquer ferimento, até mesmo membros decepados. Essa capacidade exige quantidades fantásticas de comida, fazendo com que o monstro esteja sempre faminto — um troll vai tentar devorar qualquer coisa que se mova. Apenas dano causado por fogo ou ácido impede sua regeneração.



Dos subterrâneos, os finntroll e seus monstros surgem para capturar e escravizar

As estatísticas a seguir representam a espécie de troll mais comum, que habita pântanos e charcos, mas existem outras (veja o quadro ao lado).

Independentemente da espécie, trolls procuram viver em tocas ou ruínas próximas a trilhas ou estradas, onde têm constante acesso a presas. Seu apetite contínuo e macabro os leva a capturar todo tipo de criaturas — especialmente humanoides, cujo sabor apreciam — e usá-las como ingredientes em numerosas "receitas" diabólicas.

Monstro 7, Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa. 19, **Fort** +13, **Ref** +9, **Von** +2, cura acelerada 15/ácido ou fogo
Pontos de Vida 112
Deslocamento 9m (6q)
Corpo a Corpo Mordida +14 (1d8+7) e 2 garras +14 (1d6+7).
Dilacerar Se o troll acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura na mesma rodada, causa mais 2d6+7 pontos de dano.

For 25, Des 14, Con 23, Int 6, Sab 9, Car 6

Tesouro Padrão.

TROLL DAS CAVERNAS — ND 9

São os maiores e mais poderosos trolls, empregados pelos finntrolls como armas pesadas. Possuem ombros imensos, braços largos como troncos de árvore e cabeça redonda e abrutalhada. Suas pernas poderosas terminam em pés sem dedos e sua pele cinzenta é tão áspera — e dura — quanto a rocha. Um grupo destas gigantescas criaturas pode desafiar até os mais poderosos heróis do Reinado!

Monstro 15, Enorme

Iniciativa +7, **Percepção** +14, faro, visão no escuro
Defesa 27, **Fort** +26, **Ref** +7, **Von** +6, cura acelerada 20/ácido ou fogo
Pontos de Vida 345
Deslocamento 12m (8q), escalar 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape +23 (3d6+27) e mordida +23 (2d6+17).
Golpe Avassalador (Livre) Quando acerta um ataque de tacape, o troll das cavernas arremessa a vítima 1d6 x 1,5m em uma direção à escolha dele. A vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada. Um teste de Fortitude (CD 29) evita o arremesso.
Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o troll das cavernas derruba uma criatura com um ataque de tacape (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura em seu alcance. Esse ataque usa os mesmos bônus de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente.

For 35, Des 10, Con 37, Int 6, Sab 9, Car 6

Tesouro Metade.

Trolls Variantes

Além do troll comum, existem outras espécies adaptadas a outros ambientes. Estas variantes usam as estatísticas do troll comum, com os modificadores a seguir.

Ghillanin

Estes trolls subterrâneos têm a pele cinzenta, com textura de rocha. São muito usados pelos finntroll; vastas hordas deles atacaram o reino anão de Doherimm durante o Chamado às Armas.

Pele Dura. O ghillanin possui Defesa 21.

Sensibilidade a Luz. Quando exposto à luz do sol ou similar, o ghillanin fica ofuscado e sua cura acelerada não funciona.

Glacioll

Estes trolls do gelo são habitantes das Uivantes e outros lugares frios. De cor azulada, não apenas são imunes a frio, como também absorvem sua energia, ficando maiores! Um glacioll atingido por um ataque ou magia de frio se fortalece, em vez de sofrer dano.

Absorver Frio. Quando sofre dano de frio, o glacioll em vez disso recebe uma quantidade de PV temporários igual ao dano que sofreria. Para cada 10 PV temporários recebidos desta forma, o troll glacioll recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

Vulnerabilidade a Fogo. O glacioll sofre +50% de dano de fogo.

Vrakoll

Estes trolls aquáticos são encontrados em água doce ou salgada. Podem respirar e se mover livremente debaixo d'água, mas têm dificuldade para lutar em terra firme. Levando em conta a dificuldade em atacá-los com fogo ou ácido quando submersos, em seu ambiente eles são praticamente invencíveis!

Aquático. O vrakoll possui deslocamento de natação 9m e pode respirar debaixo d' água. Entretanto, sofre −2 em testes de ataque em terra firme.

OS DRAGÕES

Inferiores apenas aos próprios deuses, dragões são as criaturas mais antigas e poderosas de Arton. Sua força física e habilidades mágicas são igualadas apenas pelo terror que sua simples presença incita no coração dos outros seres.

Os dragões foram criados por Kallyadranoch e dominaram o mundo de Arton em eras primevas. Com o surgimento de outras raças favoritas dos deuses, essa soberania se viu enfraquecida — mas o golpe decisivo veio com a queda e o esquecimento de Kally, após a Revolta dos Três. Buscando preservar seu orgulho, os dragões recolheram-se para regiões selvagens e afastadas, como as Montanhas Sanguinárias.

Dragões são tão variados quanto humanoides. A maioria é agressiva, egoísta, maligna e, acima de tudo, arrogante (não sem certa razão...), mas alguns podem ser sábios e honrados. Em comum, todos possuem a herança de Kallyadranoch — conforme envelhecem, tornam-se cada vez mais poderosos.

A simples presença de um dragão afeta todo o equilíbrio de poder em uma região, possivelmente afastando outros monstros. Assim, não é sem motivo que muitos dragões são venerados como protetores, mesmo quando sua ganância exige tributos cruéis.

DRAGÃO

As estatísticas a seguir representam o tipo mais comum de dragão, um cuspidor de fogo.

DRAGÃO FILHOTE — ND 3

Monstro (dragão) 9, Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +8, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +12, **Ref** +11, **Von** +8, imunidade a fogo, resistência a magia +1, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 126
Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Pontos de Mana 9
Corpo a Corpo Mordida +13 (1d8+5) e 2 garras +13 (1d6+5).
Sopro (Padrão, 3 PM) Cone curto. Criaturas na área sofrem 2d12 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 18 reduz o dano à metade e evita as chamas).

For 21, Des 17, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 10

Perícias Intimidação +8, Misticismo +8.
Tesouro Padrão.

DRAGÃO JOVEM — ND 7

Monstro (dragão) 13, Grande

Iniciativa +12, **Percepção** +12, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 32, **Fort** +17, **Ref** +12, **Von** +12, imunidade a fogo, resistência a dano 5, resistência a magia +2, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 221
Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Pontos de Mana 15
Corpo a Corpo Mordida +20 (2d6+8, 19) e 2 garras +18 (1d8+8, 19).
Sopro (Padrão, 3 PM) Cone curto. Criaturas na área sofrem 6d12 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 23 reduz o dano à metade e evita as chamas).
Trespassar (Livre, 1 PM) Quando o dragão 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.

For 27, Des 15, Con 25, Int 14, Sab 15, Car 14

Perícias Intimidação +12, Misticismo +12.
Tesouro Dobro.

DRAGÃO ADULTO — ND 11

Monstro (dragão) 17, Enorme

Iniciativa +15, **Percepção** +18, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 37, **Fort** +22, **Ref** +15, **Von** +18, imunidade a fogo, resistência a dano 10, resistência a magia +3, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 306
Deslocamento 12m (8q), voo 24m (16q)

Pontos de Mana 21
Corpo a Corpo Mordida +29 (3d6+13, 18) e 2 garras +27 (2d6+13, 18).
Aura Aterradora Vontade CD 21 evita.
Magias 1º — *Armadura Arcana*, *Curar Ferimentos*, *Enfeitiçar*; 2º — *Dissipar Magia*, *Velocidade*; 3º — *Globo de Invulnerabilidade*. CD 21.
Sopro (Padrão, 3 PM) Cone médio. Criaturas na área sofrem 12d12 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 26 reduz o dano à metade e evita as chamas).
Trespassar (Livre, 1 PM) Quando o dragão 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.

For 37, Des 13, Con 27, Int 19, Sab 19, Car 16

Perícias Enganação +17, Intimidação +17, Misticismo +18.
Tesouro Dobro.

DRAGÃO VENERÁVEL — ND 15

Monstro (dragão) 21, Enorme

Iniciativa +16, **Percepção** +23, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 43, **Fort** +27, **Ref** +16, **Von** +23, imunidade a fogo, resistência a dano 15, resistência a magia +4, vulnerabilidade a frio

Pontos de Vida 441

Deslocamento 12m (8q), voo 24m (16q)

Pontos de Mana 49

Corpo a Corpo Mordida +33 (4d6+17, 17) e 2 garras +33 (3d6+17, 17).

Aura Aterradora Vontade CD 26 evita.

Magia Acelerada (livre, 4 PM) Quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o dragão muda a execução dela para livre. Ele só pode usar este poder uma vez por rodada.

Magias 1º — *Armadura Arcana*, *Curar Ferimentos*, *Enfeitiçar*; 2º — *Dissipar Magia*, *Velocidade*; 3º — *Globo de Invulnerabilidade*; 4º — *Libertação*. CD 27.

Sopro (Padrão, 3 PM) Cone médio. Criaturas na área sofrem 16d12 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 31 reduz o dano à metade e evita as chamas).

Trespassar (Livre, 1 PM) Quando o dragão 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.

For 45, Des 11, Con 33, Int 24, Sab 25, Car 22

Perícias Enganação +22, Intimidação +22, Intuição +23, Misticismo +23.

Tesouro Dobro.

DRAGÃO ANCIÃO — ND 20

Monstro (dragão) 30, Colossal

Iniciativa +21, **Percepção** +29, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 51, **Fort** +34, **Ref** +21, **Von** +29, imunidade a fogo, resistência a dano 20, resistência a magia +5, vulnerabilidade a frio

Pontos de Vida 690

Deslocamento 12m (8q), voo 36m (24q)

Pontos de Mana 98

Corpo a Corpo Mordida +42 (6d6+19, 16) e 2 garras +40 (4d6+19, 16).

Aura Aterradora Vontade CD 29 evita.

Durão (Reação, 2 PM) Quando sofre dano, o dragão ancião reduz esse dano à metade.

Magia Acelerada (livre, 4 PM) Quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o dragão muda a execução dela para livre. Ele só pode usar este poder uma vez por rodada.

Magias 1º — *Armadura Arcana*, *Curar Ferimentos*, *Enfeitiçar*; 2º — *Dissipar Magia*, *Velocidade*; 3º — *Globo de Invulnerabilidade*; 4º — *Libertação*; 5º — *Chuva de Meteoros*. CD 28.

Sopro (Padrão, 3 PM) Cone médio. Criaturas na área sofrem 20d12 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 38 reduz o dano à metade e evita as chamas).

Trespassar (Livre, 1 PM) Quando o dragão 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.

For 49, Des 11, Con 37, Int 26, Sab 27, Car 24

Perícias Enganação +23, Intimidação +23, Intuição +24, Misticismo +24.

Tesouro Dobro.

Habilidades Dracônicas

Todos os dragões partilham as seguintes habilidades.

Aura Aterradora. A simples visão de um dragão adulto ou mais velho amedronta o mais valente dos aventureiros. Uma criatura que comece seu turno em alcance longo do dragão fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 6 níveis ou mais) até o fim da cena (Vontade CD Car evita). Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por 24 horas.

Imunidades. Dragões são imunes a metamorfose, paralisia e sono.

Metamorfose (Padrão, 3 PM). Um dragão pode se transformar em outras criaturas, como a magia *Metamorfose*. Eles costumam usar esta habilidade para se infiltrar em sociedades humanoides, aprender sobre seus costumes ou apenas quando não querem ser reconhecidos. Um dragão morto reverte a sua forma original.

Sopro (Padrão, 3 PM). O dragão cospe energia em uma área. A área do sopro, o tipo de energia e o dano dependem do dragão. O dragão não pode usar esta habilidade duas rodadas seguidas.

KOBOLDS — ND 2

Esses pequenos humanoides reptilianos são considerados uma praga — o que realmente são! Medindo no máximo 75cm de altura, mais parecem caricaturas de dragões, com suas cabeças grandes e desproporcionais, orelhas caninas e pequenos chifres, corpo magro e cauda fina, curta.

Embora possam se reproduzir como seres normais, kobolds às vezes surgem espontaneamente onde existe ou existiu um dragão; diz-se que a própria energia dracônica faz seus ovos brotarem como fungos. Um kobold sozinho dificilmente representa ameaça. Infelizmente, eles normalmente surgem em grandes quantidades, atacando como enxames.



O poder de um dragão é igualado apenas por sua arrogância

Kobold 5, Médio

Iniciativa +7, **Percepção** 21, visão no escuro
Defesa 14, **Fort** +2, **Ref** +5, **Von** +2
Pontos de Vida 20
Deslocamento 9m (6q)

Caixa com Pregos (Padrão) Os kobolds arremessam uma caixa com pregos (ou outra coisa perigosa, como insetos peçonhentos) em uma criatura em alcance curto. A vítima sofre 2d6 pontos de dano de perfuração e fica atordoada por uma rodada (Ref CD 15 reduz o dano à metade e evita a condição atordoado).

Enxame Um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um personagem. No fim de seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de perfuração a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.

Unidos Venceremos Periodicamente, novos kobolds se juntam ao enxame. No início de cada rodada, o enxame ganha +10 PV (até um limite máximo de 100 PV). O enxame recebe +1 em rolagens de dano para cada 10 PV que possui.

For 10, Des 17, Con 10, Int 8, Sab 11, Car 6

Tesouro Metade.

Tirano do Terceiro ND 10

Poderosos servos de Kallyadranoch, os tiranos são verdadeiros exércitos de uma só pessoa, cavalgando dragões e aterrorizando o mundo com seu poderio. Ambiciosos e cruéis como as feras que adoram, estão entre os maiores vilões de Arton.

Humano 20, Médio

Iniciativa +16, **Percepção** +11, visão no escuro
Defesa 31, **Fort** +26, **Ref** +12, **Von** +19, resistência a dano 5
Pontos de Vida 200
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 44
Corpo a Corpo Machado de batalha +21 (2d6+9, x3) e garra +21 (1d6+7).

Ira Dracônica (Livre, 8 PM) O tirano do Terceiro incorpora o assombroso poder dos dragões. Sua pele se recobre de escamas, seus músculos incham e seu sangue ferve com a magia dessas criaturas. O tirano recebe +4 em Defesa, rolagens de dano e CD de magias até o fim da cena.

Magias 1º — *Concentração de Combate*; 2º — *Bola de Fogo, Velocidade*; 3º — *Lança Ígnea de Aleph*, *Pele de Pedra*. CD 24.

For 24, Des 10, Con 24, Int 14, Sab 12, Car 18

Perícias Cavalgar +16, Intimidação +20, Misticismo +18.
Equipamento Armadura completa reforçada de adamante, machado de batalha de adamante atroz. **Tesouro** Dobro.

A TORMENTA

Quando o grupo de aventureiros conhecido como o Esquadrão do Inferno entrou em contato com um outro universo, inadvertidamente libertou sobre Arton a maior de todas as ameaças. Esses invasores são chamados lefeu, ou demônios da Tormenta; seres tão bizarros, tão macabros, que só conseguimos vê-los como insetos monstruosos — os limites daquilo que a inteligência racional consegue imaginar. A Tormenta choveu sangue ácido e demônios sobre Tamu-ra, destruindo uma civilização milenar. Mais tarde surgiriam outras áreas de Tormenta, lugares de profanação e pesadelo, onde nosso próprio mundo é devorado, substituído pela Anticriação aberrante.

Uma área de Tormenta é hostil à vida, um lugar onde apenas os aventureiros mais fortificados conseguem sequer pisar. Infelizmente, a corrupção não se restringe a esses territórios — a Tormenta avança sobre Arton de numerosas formas. Sua loucura toca os povos, transformando pessoas em maníacos depravados. Criaturas aberrantes rondam o Reinado, espreitando povoados, infestando masmorras. Mesmo o próprio Panteão perdeu sua pureza divina, agora acolhendo Aharadak, o infecto Deus da Tormenta.

LEFEU

A seguir estão quatro tipos de demônios da Tormenta.

UKTRIL — ND 3

Mesmo o lefeu mais comum e mais fraco é uma abominação perversa, uma combinação impossível de humano e formiga, com garras cruéis que gotejam muco. Estes monstros rondam as fronteiras das áreas de Tormenta em pequenos grupos, não raras vezes infestando masmorras e regiões vizinhas. Também podem ser conjurados por magias profanas ou oferecidos por Aharadak como servos para cultistas.

Monstro (lefeu) 6, Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +12, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +7, **Ref** +11, **Von** +5, resistência a dano 5
Pontos de Vida 72
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Pinça +12 (2d6+5, 19) e garra +12 (1d6+5).
Insanidade da Tormenta CD 15.

For 21, Des 18, Con 15, Int 8, Sab 14, Car 2

Tesouro Nenhum.

GERAKTRIL — ND 6

Versão maior e mais avançada dos uktril, são abominações de três braços com pinças capazes de cortar homens ao meio. Podem ser encontrados liderando bandos uktril ou em pequenos grupos próprios. São também emissários sagrados de Aharadak, às vezes manifestando-se em cerimônias profanas para abater vítimas oferecidas em sacrifício.

Monstro (lefeu) 9, Médio

Iniciativa +13, **Percepção** +16, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +11, **Ref** +16, **Von** +7, resistência a dano 10
Pontos de Vida 117
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo 2 pinças +18 (3d6+7, 19) e garra +18 (1d8+7).
Insanidade da Tormenta CD 17.

For 25, Des 20, Con 17, Int 12, Sab 17, Car 8

Tesouro Nenhum.

REISHID — ND 8

Até onde se sabe, estes são os mais perigosos lefeu encontrados longe das áreas de Tormenta. Mestres da espionagem e assassinato, passam despercebidos mesmo em grandes cidades, dobrando suas asas de barata como capuzes e mantos, passando por simples andarilhos ou mendigos. Nestes tempos de culto a Aharadak, muitas vezes também se tornam mestres de cerimônia em rituais profanos.

Monstro (lefeu) 13, Médio

Iniciativa +17, **Percepção** +19, visão no escuro
Defesa 32, **Fort** +15, **Ref** +21, **Von** +10, redução de dano 10
Pontos de Vida 195
Deslocamento 9m (6q), escalar 9m (6q), voo 15m (10q)

Corpo a Corpo Adaga da Tormenta +25 (1d4+11 mais 1d8 de trevas, 19), garra +21 (1d6+7) e mordida +21 (1d6+7 mais veneno).
Ataque em Movimento O reishid pode se mover antes e depois de executar a ação ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.
Ataque Reflexo (Reação) Uma vez por rodada, o reishid pode fazer um ataque corpo a corpo contra um alvo adjacente que esteja desprevenido ou que se mova para fora de seu alcance.
Insanidade da Tormenta CD 20.
Sombra Rubra Quando faz um teste de Iniciativa ou Furtividade, o reishid rola dois dados e usa o melhor resultado.
Veneno Condição paralisado por 1d6 horas (Fort CD 21 evita).

For 18, Des 25, Con 20, Int 18, Sab 19, Car 12

Habilidades Lefeu

Todos os lefeu partilham as seguintes habilidades. Os modificadores numéricos já estão contabilizados nas estatísticas.

Imortalidade. Lefeu não precisam respirar, alimentar-se e dormir.

Imunidades. Lefeu são imunes a acertos críticos, ácido, doença, eletricidade, fogo, frio, luz, metamorfose, paralisia, petrificação, sono, trevas e veneno.

Insanidade da Tormenta. Uma criatura que veja um ou mais lefeu deve fazer um teste de Vontade (CD Sab do lefeu de maior ND). Se falhar, fica frustrada. Se falhar por 10 ou mais, fica confusa por 1d4 rodadas e esmorecida. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.

Percepção Temporal. Um lefeu soma seu modificador de Sabedoria em testes de ataque, Defesa e Reflexos.

Visão Ampla. Um lefeu recebe +5 em Percepção e não pode ser flanqueado.

Tesouro Padrão mais *adaga da Tormenta*. Esta é uma *adaga magnífica tumular*. Sua lâmina é longa e ondulada e seu cabo lembra uma carapaça. A adaga secreta continuamente um muco adesivo pelo cabo, que mantém a arma firme na mão, fornecendo +5 em testes contra a manobra desarmar. Soltar uma *adaga da Tormenta* é uma ação de movimento (em vez de uma ação livre).

THUWAROKK ND 16

Este gigantesco lefeu lembra um besouro blindado, mas é quase tão grande quanto um castelo! Além de quatro pares de patas, possui três pares de "braços" menores e ágeis. Sua carapaça é espessa como uma muralha, recobrindo inteiramente o dorso e mostrando poucas juntas vulneráveis. Lembrando mais imensas máquinas de guerra que seres vivos, os thuwarokk eram conhecidos como "colossos da Tormenta" — e são exatamente isso: feras colossais, monstros de destruição total, capazes de dizimar exércitos.

Monstro (lefeu) 30, Colossal

Iniciativa +13, **Percepção** +19, visão no escuro
Defesa 38, **Fort** +31, **Ref** +19, **Von** +14, resistência a dano 10
Pontos de Vida 600
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo 4 pancadas +40 (4d6+17).
Atropelar (Completa) O thuwarokk percorre até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Enorme ou menor. Uma criatura atropelada sofre 10d8+25 pontos de dano (Ref CD 42 reduz à metade).
Carapaça A carapaça do thuwarokk reduz todo dano de corte, impacto e perfuração que ele sofre pela metade e fornece resistência a magia +10. Se o thuwarokk passar num teste de resistência contra magia, ela é revertida contra o conjurador. Apesar de resistente, a caparaça de um thuwarokk possui pontos fracos, que podem ser encontrados com uma ação de movimento e um teste de Percepção (CD 25). Um personagem que encontre um ponto fraco pode atacar a criatura com –5 no teste de ataque, mas, se acertar, ignora as proteções da carapaça.
Insanidade da Tormenta CD 21.
Jato de Ácido (Movimento) O thuwarokk dispara um jato corrosivo que atinge um cone com alcance médio. Criaturas na área sofrem 10d8+10 pontos de dano de ácido (Ref CD 35 reduz à metade).

For 45, Des 7, Con 30, Int 4, Sab 8, Car 2

Tesouro Nenhum.

MANÍACO LEFOU ND 2

Poucos meio-demônios da Tormenta têm a sorte de integrar um grupo de aventureiros. Temidos e hostilizados por todas as outras raças, quase todos abraçam a violência e a loucura. Tornam-se selvagens ensandecidos, solitários ou em pequenos grupos, atacando tudo que encontram. Mais de uma aldeia foi chacinada por maníacos lefou, buscando apenas um fim para o pesadelo sangrento que é sua existência.

Lefou 6, Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +2
Pontos de Vida 18, **Fort** +6, **Ref** +4, **Von** +2
Defesa 18
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de guerra +10 (1d12+8, x3).
Frenesi Insano Sempre que causa ou sofre dano, o maníaco lefou recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

For 20, Des 12, Con 12, Int 9, Sab 8, Car 6

Equipamento Gibão de peles, machado de guerra. **Tesouro** Metade.

OTYUGH ND 5

Este monstro imenso, disforme e repugnante surge em lugares maculados pela Tormenta — especialmente pântanos, esgotos e masmorras — sendo fruto da corrupção aberrante. O corpo pustulento de um otyugh possui três patas, bocarra descomunal e tentáculos espinhosos. Até onde se sabe, seu único propósito é devorar tudo em seu caminho.

Monstro 9, Grande

Iniciativa +3, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +11, **Ref** +8, **Von** +4, resistência a dano 5
Pontos de Vida 126
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo 2 tentáculos +14 (1d8+5, alcance 4,5m) e mordida +14 (1d6+5 mais doença).

Agarrar Aprimorado (Livre) Se o otyugh acerta um ataque de tentáculo, pode fazer a manobra agarrar (bônus +16).

Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, o otyugh causa 1d8+5 pontos de dano de impacto em qualquer criatura que esteja agarrando.

Doença Uma criatura mordida por um otyugh contrai a doença febre do esgoto (Fort CD 16 anula).

For 21, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 12, Car 7

Perícias Furtividade +7 (+17 em seu refúgio).

Tesouro Padrão.

SACERDOTE DE AHARADAK — ND 10

A mais nova face do mal aberrante sobre Arton são os macabros devotos do Deus da Tormenta. Sacerdotes de Aharadak promovem a insanidade, a devassidão, a deturpação de tudo que é vivo. Desistindo da humanidade, esperando ser recompensados com poderes ainda maiores, cultistas perpetram os crimes mais horrendos para agradar seu patrono.

Humano 17, Médio

Iniciativa +21, **Percepção** +25

Defesa 24, **Fort** +20, **Ref** +16, **Von** +25, +5 contra magias divinas, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio, luz e trevas 10

Pontos de Vida 136

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 41

Corpo a Corpo Corrente de espinhos macabra x2 +20 (6d6+4) e mordida +18 (1d4+4).

Armamento Aberrante Abençoado (Movimento, 4 PM) O sacerdote produz uma corrente de espinhos macabra que causa dano mágico e aumentado em quatro passos e dura até o fim da cena. Com ela, o sacerdote usa seu bônus de Sabedoria em testes de ataque e rolagens de dano.

Asas Insetoides (Livre, 1 PM) O sacerdote recebe deslocamento de voo 21m (14q) até o fim da rodada.

Magia Acelerada (Livre, 4 PM) Quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o sacerdote muda a execução dela para livre. Ele só pode usar este poder uma vez por rodada.

Magias 1º — *Arma Espiritual*, *Curar Ferimentos*, *Perdição*; 2º — *Silêncio*, *Vestimenta da Fé*; 3º — *Potência Divina*. CD 24.

Percepção Temporal (Livre, 3 PM) O sacerdote soma seu bônus de Sabedoria em ataques, Defesa e Reflexos até o fim da cena.

Sangue Ácido Quando o sacerdote sofre dano por um ataque corpo a corpo, o atacante sofre 9 pontos de dano de ácido.

Visco Rubro (Livre, 1 PM) O sacerdote cobre suas mãos e presas com um líquido corrosivo que fornece +5 nas rolagens de dano corpo a corpo até o fim da cena.

For 18, Des 14, Con 20, Int 14, Sab 23, Car 9

Perícias Intimidação +9, Religião +16.

Equipamento Meia armadura delicada, símbolo sagrado de Aharadak. **Tesouro** Padrão.



A Tempestade Rubra ameaça os mortais, os deuses e a própria realidade

PERIGOS

Aventureiros não precisam se preocupar apenas com monstros e inimigos — Arton é um mundo de problemas e a vida dos heróis é sempre arriscada! Esta seção traz regras para *perigos* — armadilhas, doenças e outras ameaças que não são criaturas.

ÁCIDO

Ácidos corrosivos causam 1d6 pontos de dano por rodada de exposição. Imersão total (por exemplo, cair dentro de um poço de ácido) causa 10d6 pontos de dano por rodada e o dano persiste por uma rodada adicional. Por exemplo, se um personagem fica duas rodadas no ácido e depois sai, sofre um total de 30d6 pontos de dano.

ARMADILHAS

Vilões adoram forrar seus covis de armadilhas para afastar aventureiros intrometidos. Mesmo antigos templos e masmorras abandonadas podem conter dispositivos diabólicos protegendo seus tesouros. A ficha de cada armadilha traz as informações a seguir.

Nome. Armadilhas com o nome em *itálico* são mágicas e podem ser anuladas com *Dissipar Magia*.

Efeito. O que acontece com a criatura que disparou a armadilha. Normalmente, uma armadilha afeta apenas a criatura que a disparou; se afetar mais de uma criatura ou uma área, isso estará especificado.

Resistência. O tipo e CD do teste de resistência que a vítima da armadilha deve fazer para evitar ou reduzir seu efeito, caso haja.

Investigação e Ladinagem. A CD dos testes para encontrar e desarmar a armadilha.

ND. O perigo que a armadilha representa. Funciona como o nível de desafio de uma criatura.

Agulha Envenenada 1 ponto de dano de perfuração mais 1d12 pontos de dano de veneno; Reflexos CD 20 evita; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 1/4.

Arame Farpado Transforma o espaço que ocupa em terreno difícil e causa 1d6+2 pontos de dano de corte em quem atravessá-lo; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1/4.

Fosso Camuflado Queda de 3m causa 2d6 pontos de dano (Atletismo CD 20 para escalar de volta); Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1/4.

Rede Criatura fica agarrada (ação completa e Acrobacia CD 20 para escapar); Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1/4.

Virote 1d10+2 pontos de dano de perfuração; Reflexos CD 20 evita; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 1/4.

Fosso Profundo Queda de 6m causa 4d6 pontos de dano; Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1/2.

Lâmina na Parede 2d6+5 pontos de dano de corte; Reflexos CD 20 evita; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 1/2.

Bloco de Pedra 6d6 pontos de dano de impacto; Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1.

Pêndulo de Teto 1d12+10 pontos de dano de corte; Reflexos CD 25 evita; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 1.

Fosso com Estacas Queda de 9m causa 6d6 pontos de dano mais estacas causam 2d4+5 de perfuração; Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 2.

Runa de Proteção 6d6 pontos de dano de fogo (ou ácido, eletricidade, frio, luz ou trevas) em todas as criaturas a até 3m; Reflexos CD 20 reduz à metade (a criatura que ativou não tem direito); Investigação/Ladinagem CD 25; ND 2.

Símbolo do Medo Criaturas em alcance curto ficam abaladas até o fim da cena; Vontade CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 2.

Estátua Executora 1d12+10 mais 1d12+10 pontos de dano de corte; dois testes de Reflexos CD 25 (cada teste evita um dos danos); Investigação/Ladinagem CD 20; ND 3.

Gás Venenoso 1d12 pontos de dano de veneno por rodada durante 2d4 rodadas; Fortitude CD 20 reduz à metade; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 3.

Símbolo do Sono Criaturas em alcance curto com 8 níveis ou menos caem inconsciente (como na magia *Sono*); Vontade CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 3.

Parede Instável 8d6 pontos de dano de impacto numa área de 3m de lado; Reflexos CD 25 reduz à metade; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 4.

Símbolo da Dor Criaturas em alcance curto sofrem dores terríveis, que impõem uma penalidade de –5 em todos os testes até o fim da cena; Fortitude CD 25 evita; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 4.

Bruma da Insanidade Criaturas em uma área de 6m de lado ficam confusas até o fim da cena; Fortitude CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 5.

Símbolo do Atordoamento Criaturas em alcance curto ficam atordoadas por 1d6 rodadas; Fortitude CD 25 evita; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 5.

Desabamento do Teto 15d6 pontos de dano de impacto em todas as criaturas numa área de 6m de lado; Reflexos CD 30 reduz à metade; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 6.

Símbolo da Insanidade Criaturas em alcance curto ficam confusas permanentemente; Vontade CD 25 evita; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 6.

Abismo da Morte Chão se abre numa área de 6m de lado, derrubando as criaturas numa queda de 30m que causa 20d6 pontos de dano sobre estacas que causam 2d8+10 pontos de dano de perfuração; Reflexos CD 30 evita; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 8.

Símbolo da Morte Criaturas em alcance curto são reduzidas a –1 PV; Fortitude CD 30 reduz para 10d6 pontos de dano de trevas; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 8.

Calor e Frio

Um personagem em clima muito quente (acima de 50º C) ou muito frio (abaixo de –10º C) deve passar em um teste de Fortitude a cada hora (CD 15 +1 por teste anterior). Falha resulta em 1d6 pontos de dano de fogo ou frio. Em situações de calor extremo (acima de 60º C) ou frio extremo (abaixo de –20º C) o teste deve ser feito a cada minuto.

Doenças

Uma doença pode ser transmitida por contato, ferimento, inalação ou ingestão. Veja "Venenos", a seguir, para as regras de cada tipo. Um personagem exposto a uma doença deve fazer um teste de Fortitude (CD varia conforme a doença). Se falhar, é contaminado.

Um personagem contaminado deve repetir o teste de Fortitude no início de cada dia. Se falhar, sofre o efeito da doença naquele dia. Se passar, não sofre nenhum efeito. Se passar por dois dias seguidos, estará curado.

Algumas doenças possuem efeitos progressivos. Se o personagem falhar mais de um dia seguido, sofrerá um efeito pior, denotado por uma barra após o efeito básico. Um personagem sofrendo um efeito progressivo que passe no teste sofre o efeito anterior durante aquele dia.

Calafrios Diabólicos. Causa fraqueza e, em casos graves, coma e morte.

Febre Demoníaca. Causa danos internos e, em casos graves, sequelas permanentes.

Febre do Esgoto. Transmitida por ratos gigantes e otyughs. Uma pessoa ferida que passe por lugares imundos também pode contrair esta doença.

Febre do Riso. Causa surtos de agitação e, em casos mais graves, loucura.

Febre Mental. Causa enxaquecas e torpor.

Maldição Pegajosa. Transforma os órgãos internos da vítima em uma massa disforme. A vítima deve passar em três testes de Fortitude seguidos para se curar, em vez de apenas dois.

Tremores. Causa convulsões, tremores e movimentos involuntários.

Varíola. Esta doença causa febre e vômitos. Em casos graves, forma úlceras e erupções na pele, que deixam cicatrizes, e pode levar à morte.

Fogo

Um personagem diretamente exposto a chamas deve fazer um teste de Reflexos (CD 15). Se falhar, fica em chamas, sofrendo 1d6 pontos de dano de fogo no início de seus turnos. O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga das chamas.

Fogo provocado por efeitos instantâneos, como nas magias *Explosão de Chamas* e *Bola de Fogo*, não dura o suficiente para incendiar alguém.

Tabela 7-2: Doenças

Doença	Tipo	CD	Efeito
Calafrio diabólico	Ferimento	20	A vítima fica fraca/debilitada/inconsciente/morta
Febre demoníaca	Ferimento	20	1d12 de dano/2d12 de dano/perde 1 de Constituição
Febre do esgoto	Ferimento	15	A vítima fica fraca/debilitada
Febre do riso	Inalação	20	A vítima fica frustrada/esmorecida/confusa
Febre mental	Inalação	20	A vítima fica frustrada/esmorecida/alquebrada
Maldição pegajosa	Contato	20	1d12 de dano/2d12 de dano/4d12 de dano
Tremores	Contato	15	A vítima fica vulnerável
Varíola	Inalação	20	A vítima fica enjoada/debilitada/perde 1 de Carisma/morre

Fome e sede

Um personagem pode resistir um dia inteiro sem água ou comida, sem maiores problemas. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fraco. Se falhar novamente, fica debilitado. A terceira falha deixa o personagem inconsciente. Por fim, a quarta falha é letal. Condições causadas por fome e sede só podem ser curadas por alimentação.

Fumaça

Um personagem imerso em fumaça densa (por exemplo, dentro de uma casa em chamas) deve fazer um teste de Fortitude no início de cada um de seus turnos (CD 10 +1 por teste anterior). Se falhar, perde o turno engasgando-se e tossindo, sem conseguir realizar nenhuma outra ação. Falhar em dois testes seguidos causa 1d6 pontos de dano (que ignora qualquer resistência). Criaturas que não precisam respirar são imunes a esses efeitos.

Fumaça também obscurece a visão, fornecendo camuflagem às criaturas em seu interior. Fumaça provocada por efeitos como a magia *Névoa* normalmente não causa dano.

Lava

Lava, magma e outros materiais incandescentes (como metal derretido) causam 2d6 pontos de dano de fogo por rodada de exposição direta.

Imersão total (por exemplo, cair na cratera de um vulcão) causa 20d6 pontos de dano de fogo por rodada e o dano persiste por uma rodada adicional. Por exemplo, se um personagem fica duas rodadas na lava e depois sai, sofre um total de 60d6 pontos de dano.

Queda

Uma queda causa 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m, até um máximo de 40d6 para uma queda de 60m. Em caso de queda na água, reduza o dano em 6m (ou seja, –4d6).

Um objeto pesado (pedra, baú, barril...) que caia sobre uma criatura também causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m da queda. Dobre o dano para um objeto muito pesado (rocha, altar, carroça...).

Sono

Um personagem pode ficar uma noite sem dormir sem problemas — embora não recupere PV e PM. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia sem dormir (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado. Se já estiver fatigado, fica exausto. Se já estiver exausto, cai inconsciente e não pode ser acordado até que durma pelo menos oito horas.

Sufocamento

Um personagem pode prender a respiração por um número de rodadas igual a 1 + seu modificador de Constituição (por exemplo, 3 rodadas se tem Con 15).

Tabela 7-3: Venenos

Veneno	Tipo	CD	Efeito	Preço
Bile de dragão	Contato	25	Vítima fica debilitada (fraca)	T$ 1.000
Extrato de lótus negra	Contato	25	Vítima cai com –1 PV (10d6 de dano)	T$ 3.000
Pomada bege	Contato	20	Vítima fica imóvel (lenta) por 1d6 rodadas	T$ 600
Essência de sombra	Ferimento	20	Vítima fica fraca	T$ 50
Peçonha cegante	Ferimento	20	Vítima fica cega (ofuscada)	T$ 600
Raiz paralisante	Ferimento	20	Vítima fica paralisada (lenta) por 1d6 rodadas	T$ 1.000
Veneno de cascavel	Ferimento	15	1d12 de dano (metade do dano)	T$ 50
Veneno de naja	Ferimento	20	1d12 de dano por rodada durante 1d4 rodadas (metade do dano)	T$ 100
Arsênico	Ingestão	15	1d12 de dano por rodada durante 1d4 rodadas	T$ 100
Pó de lich	Ingestão	25	2d12 de dano por rodada durante 2d4 rodadas (metade do dano)	T$ 1.000
Sonífero	Ingestão	20	Vítima fica inconsciente (enjoada por 1 rodada)	T$ 300
Gás da sonolência	Inalação	25	Vítima fica inconsciente (enjoada por 1 rodada)	T$ 1.000
Névoa da insanidade	Inalação	20	Vítima fica confusa	T$ 600



Medo, petrificação, veneno, cegueira. Aventureiros enfrentam todo tipo de situação adversa

Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, cai inconsciente e sofre 1d6 ponto de dano por rodada até respirar novamente ou morrer.

VENENOS

Um personagem exposto a veneno deve fazer um teste de Fortitude (CD varia conforme o veneno). Se falhar, sofre o efeito do veneno. Alguns venenos afetam a vítima mesmo que ela passe no teste; a versão reduzida do efeito estará entre parênteses.

Alguns venenos não fazem efeito instantaneamente. Nesse caso, o personagem faz o teste de resistência quando o efeito acontece, não no momento da exposição. Outros venenos fazem efeito mais de uma vez; a vítima faz o teste de Fortitude cada vez que o efeito acontece e, mesmo que passe num teste, ainda precisará fazer os outros.

Os venenos são divididos de acordo com o método de inoculação. Aplicar um veneno de contato ou ferimento em uma arma é uma ação padrão, com 10% de chance de exposição acidental (um personagem com o poder Venefício ignora essa chance). O veneno dura até a arma acertar um ataque ou até o fim da cena (o que vier primeiro).

Contato. Inoculados através de um ataque que acerte (mesmo que não cause dano) ou se a vítima toca um objeto envenenado.

Ferimento. Inoculados através de um ataque que acerte e cause pelo menos 1 ponto de dano.

Inalação. Inoculados através da respiração. Normalmente, são armazenados em frascos que podem ser arremessados em alcance curto. Quando o frasco se quebra, libera o veneno num cubo com 3m de lado. Todas as criaturas na área são expostas — prender a respiração não impede a inoculação, uma vez que o veneno pode entrar por canais lacrimais, membranas nasais e outras partes do corpo.

Ingestão. Inoculados através da ingestão de comida ou bebida.



PERIGOS COMPLEXOS

Uma avalanche nas Montanhas Uivantes, uma jornada pelos ermos e uma tempestade em alto mar são exemplos de perigos complexos. Enquanto perigos simples oferecem uma ameça dentro de uma cena, perigos complexos são uma cena por si só. Eles são uma boa opção para quando você quer uma cena de ação que não seja um combate.

Em termos de jogo, perigos complexos são similares a combates, envolvendo diversas decisões e múltiplos testes. A mecânica deles é baseada em testes estendidos (veja a página 214), mas cada um pode trazer regras próprias. A ficha de cada perigo complexo traz as seguintes informações.

Nome e ND. O nome e o nível de desafio do perigo.

Objetivo. Em um combate, o objetivo normalmente é simples: derrotar os inimigos. Já em um perigo, o objetivo nem sempre é tão óbvio. Afinal, não é possível "derrotar" algo como uma tempestade. Esta linha resume o que os personagens devem fazer para "vencer" o perigo.

Efeito. O que o perigo causa aos personagens. Se o perigo fosse uma criatura, este bloco seria as ações que ele pode fazer.

Ações. O bloco seguinte ao de efeitos traz todas as ações que os personagens podem realizar durante o efeito. Naturalmente, os jogadores são livres para pensar em alternativas. Tendo o objetivo e os efeitos em mente, e usando as ações descritas como base, deve ser fácil para o mestre julgar o resultado de outras ações.

A seguir estão quatro exemplos de perigos complexos. Usando-os como base e com as regras dos perigos simples, você pode criar os seus próprios.

AVALANCHE — ND 4

Viajando pelas Uivantes (ou outra região montanhosa), o grupo é vítima de uma avalanche.

Objetivo Escapar da avalanche.

Efeito O grupo tem cinco rodadas para se afastar dos escombros. No fim da quinta rodada, a posição de cada personagem é definida pelo número de sucessos acumulados nas ações correr ou carregar outro. Um personagem com dois sucessos ou menos fica na zona de soterramento (o caminho direto dos escombros): sofre 16d6 pontos de dano de impacto e fica soterrado. Um personagem com três ou quatro sucessos fica na zona de deslizamento (o caminho pelo qual os escombros se espalham): sofre 8d6 pontos de dano de impacto. Um personagem com cinco sucessos ou mais escapa ileso.

Os personagens têm direito a um teste de Sobrevivência (CD 20) para perceber a avalanche iniciando. Quem passar pode realizar uma ação adicional em sua primeira rodada.

Personagens soterrados ficam imóveis e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto no início de cada um de seus turnos. Soltar-se (ou soltar um aliado soterrado) exige um teste de Força (CD 25). Vários personagens podem prestar ajuda nesse teste.

Correr (Atletismo CD 20) O personagem corre para longe da avalanche. Se passar, afasta-se dos escombros (veja "Efeito", acima). Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como dois sucessos. Este teste recebe os mesmos modificadores da ação corrida (veja a página 115) e pode ser substituído por Cavalgar ou Pilotagem, caso o personagem esteja usando uma montaria ou veículo.

Carregar Outro (Atletismo CD 25) O personagem carrega um aliado próximo (com no máximo um sucesso de diferença). Isso funciona como a ação correr, acima, mas com CD maior. Se passar, o personagem acumula um sucesso para si e para o aliado.

Procurar Caminho (Percepção CD 20) O personagem analisa o terreno em busca de uma rota de fuga. Se passar, recebe +5 em todos os testes para correr e carregar outro realizados durante o perigo.

JORNADA PELOS ERMOS — ND 2

O grupo viaja por território selvagem.

Objetivo Chegar ao destino.

Efeito Para chegar ao destino, o grupo deverá fazer certa quantidade de testes, definida pelo tamanho da jornada.

Uma viagem pode ser *curta* (dentro do mesmo reino, 3 testes exigidos); *média* (até um reino vizinho, 5 testes); *longa* (até outra região, como do Reinado até as Repúblicas Livres de Sambúrdia, 7 testes), ou *extensa* (até outra região longínqua ou continente, como do Reinado até o Deserto da Perdição ou Lamnor, 10 testes exigidos).

Para cada falha, os personagens sofrem 1d6 pontos de dano. Esse dano representa cansaço e desgaste e só pode ser curado após o fim da jornada. Se o grupo acumular três falhas, os pontos de mana máximos dos personagens diminuem em 1 por nível na próxima aventura. Isso representa um abalo causado pelas dificuldades da travessia.

Avançar (Sobrevivência ou Outras, CD varia) Os personagens se alternam fazendo testes até atingir a quantidade exigida pelo tamanho da jornada. Por exemplo, se um grupo de quatro aventureiros fizer uma jornada média, três deles deverão fazer um teste cada e o último deverá fazer dois (para acumular os cinco testes exigidos).

Os testes podem ser de Sobrevivência ou de qualquer outra perícia que o jogador consiga justificar e que o mestre aprove. Por exemplo, um personagem que possua um veículo no qual possa levar o grupo pode fazer um teste de Pilotagem. Um personagem que queira pedir indicações e abrigo para pessoas no caminho pode usar Diplomacia — desde que *haja* pessoas para quem pedir

ajuda! Cada perícia que não seja Sobrevivência só pode ser usada uma vez pela jornada inteira.

A CD varia conforme o terreno: 15 para planícies e colinas, 20 para florestas e pântanos, 25 para desertos ou montanhas e 30 para regiões planares perigosas ou áreas de Tormenta.

Em termos de jogo, este perigo é um teste estendido usando a variante de testes abertos (veja a página 215). Use-o em conjunto com as instruções do quadro "Jornadas em 'Montagem'" (veja a página 253) para resolver viagens de forma simplificada.

Note que, independentemente dos resultados, o grupo chegará ao destino. O que está em jogo é o estado dos personagens ao fim da jornada. Se quiser uma viagem que possa acabar em fracasso, faça com que o grupo tenha que começar novamente caso acumule três falhas — o que indicaria que pegaram um caminho errado e precisam voltar para trás.

É possível fazer jornadas mais complexas, com regras para mantimentos, perigos ambientais, encontros com criaturas etc. Contudo, uma viagem assim será uma aventura completa, não um perigo.

SALA ESMAGADORA ND 9

Explorando uma masmorra, os personagens caem em uma armadilha terrível!

Objetivo Abrir a porta e sair da sala ou desabilitar o mecanismo que move as paredes.

Efeito Quando o grupo entra na sala, a porta se fecha e as paredes começam a se mover para esmagá-los. Os personagens têm três rodadas para agir. Na quarta, começam a ser esmagados e sofrem 10d6 pontos de dano de impacto. Na quinta rodada, a sala se fecha completamente. Qualquer personagem que ainda estiver dentro dela é morto.

A sala esmagadora é protegida por uma *Âncora Dimensional* que impede qualquer movimento planar.

Derrubar Porta (Força CD 30) O jeito mais simples de escapar da sala esmagadora é abrir a porta e sair. Infelizmente, a porta não tem fechadura por dentro — a única opção é derrubá-la. Mais infelizmente ainda, ela é feita de aço maciço! Derrubar a porta exige acumular três sucessos em Força. No máximo dois personagens podem fazer esta ação por rodada (cada personagem pode fazer seu próprio teste ou um pode prestar ajuda ao outro).

Desabilitar Mecanismo (Ladinagem CD 30) Um jeito mais sagaz de sobreviver a esta armadilha é emperrar as paredes. Isso exige três sucessos em Ladinagem. Uma vez que as paredes estejam emperradas, o grupo pode derrubar a porta com calma (não exija testes).

Segurar Paredes (Força CD 25) O personagem faz força contra as paredes para impedir que elas se fechem. Cada dois sucessos nesta ação aumenta em mais uma rodada o tempo para a sala se fechar. Por si só, isso não salvará o grupo, mas pode dar mais tempo para outros personagens derrubarem a porta ou emperrarem as paredes.

TEMPESTADE EM ALTO MAR ND 6

Navegando num dos mares de Arton, o grupo se vê em meio a uma tempestade.

Objetivo Sobreviver à fúria do mar. A tempestade dura 1d6+6 rodadas. Após esse período, a chuva pode continuar, mas sem os perigos abaixo.

Efeito No início de seu turno, cada personagem deve fazer um teste de Reflexos para evitar ondas gigantes. Se falhar, sofre 4d6 pontos de dano de impacto. Se falhar por 10 ou mais, sofre o mesmo dano e cai no mar. A CD é 20+1d6 (role uma vez no início de cada rodada e aplique a mesma CD para todos os personagens). Um personagem no mar falha automaticamente no teste para evitar as ondas.

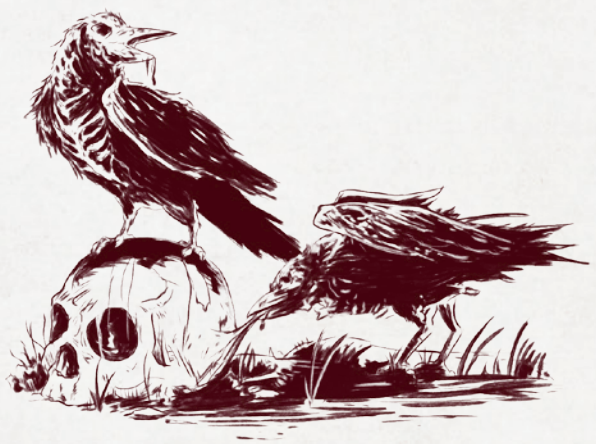
Os personagens têm direito a um teste de Sobrevivência (CD 20) para perceber a tempestade iniciando. Quem passar pode realizar uma ação adicional em sua primeira rodada.

Navegar (Pilotagem CD 25) O personagem conduz a embarcação para fora da tempestade. Cada sucesso reduz a duração da tempestade em uma rodada (na prática, é o navio que está se afastando). Apenas um personagem pode fazer esta ação por rodada.

Ajudar o Piloto (varia) O personagem faz um teste para prestar ajuda (veja a página 213) ao teste de Pilotagem. O jogador pode usar qualquer perícia que conseguir justificar — Atletismo para segurar o cordame no lugar, Percepção para ver qual a melhor direção para escapar da tempestade etc.

Esconder-se (nenhum teste) O personagem desce ao convés inferior (ou outro lugar) para se proteger das ondas. No convés inferior, a CD do teste de Reflexos é 20 (desconsidere o valor do d6) e não há chance de cair no mar. Porém, o personagem não pode navegar a embarcação ou ajudar o piloto.

Voltar para o Navio (Atletismo CD 25) Um personagem no mar pode nadar de volta ao navio. Isso exige dois sucessos em testes de Atletismo: um para alcançar o navio e outro para subir pelo costado. Em caso de falha, o personagem não avança. Em caso de falha por 5 ou mais, o personagem afunda. Veja a perícia Atletismo para detalhes. Personagens que não estejam escondidos podem prestar ajuda atirando cordas ou mesmo saltando para o mar.




CAPÍTULO
8
RECOMPENSAS



"Que Thyatis me queime no dia que eu precisar de uma arma mágica para vencer meia dúzia de guardas de Ahlen!"

— Gregor Vahn

Em Arton, atos heroicos são recompensados. Mais que isso, atos de ousadia, superação de desafios e aventuras em geral tornam alguém mais poderoso e confiante. Nas sagas de fantasia épica, os heróis muitas vezes começam fugindo de capangas fracos e terminam enfrentando grandes dragões e demônios!

Este capítulo traz as regras para o mestre recompensar os personagens. Após vencer as ameaças do capítulo anterior, é bom que o grupo receba algo! As recompensas dividem-se em dois grupos: pontos de experiência e tesouros.

Por fim, o capítulo traz a seção de itens mágicos, com itens prontos e as regras para fabricá-los. Itens mágicos são descritos aqui, em vez de no capítulo de equipamentos, pois só podem ser fabricados ou recebidos como tesouro, não comprados em lojas.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

A progressão em poder de um personagem é medida em níveis. Estes, por sua vez, são obtidos através de *pontos de experiência*, ou XP. "A XP" (experiência) ou "os XP" (pontos de experiência) é uma medida de quanto um personagem já evoluiu.

Você precisa de certa quantidade de XP para subir de nível. Cada situação perigosa ou desafiadora (monstro derrotado, armadilha desativada, enigma decifrado...) oferece XP conforme seu nível de desafio, ou ND — uma medida da dificuldade daquele desafio.

Multiplique o nível de desafio (ND) da ameaça por 1.000. Essa é a quantidade de XP que o desafio renderá. Divida igualmente entre os membros do grupo.

Cálculo de Experiência: ND x 1.000 = XP

Assim, derrotar um ogro (ND 5) rende 5.000 XP (5 multiplicado por 1.000). Se forem quatro aventureiros, cada um receberá 1.250 XP (5.000 dividido por 4).

Em Tormenta20, os personagens ganham XP não apenas por vencer desafios, mas simplesmente por *enfrentá-los*. Um desafio vencido traz mais experiência, mas mesmo uma derrota pode ensinar muita coisa! Um desafio vencido rende a XP total pelo ND, como acima. Um desafio que não é vencido mas que também não derrota os heróis (um empate) rende metade da XP total. Um desafio que derrota os heróis rende um quarto da XP total.

Note que os personagens só ganham XP por desafios reais. Um inimigo de ND 5 ou mais pontos menor que o grupo não rende XP *nenhum* — os heróis não podem mais aprender nada enfrentando-o, não há nenhuma dificuldade.

Muitos grupos preferem lidar com quaisquer monstros ou vilões da maneira mais direta e definitiva — matando-os. Isso pode não ser muito inteligente e certamente não é a solução ideal para personagens heroicos, especialmente quando o inimigo já se rendeu. Você não precisa conceder XP apenas por inimigos mortos: o importante é derrotá-los. Se o necromante maligno é vencido e aprisionado, os aventureiros recebem XP. Se o demônio é banido para sua dimensão de origem, rende XP, da mesma forma que se fosse destruído. Desde que a vitória seja real e decisiva, o XP é o mesmo. A regra de Métodos, descrita a seguir, traz uma opção para incentivar maneiras diferentes de lidar com problemas.

Além de inimigos, outros desafios — de um debate na praça de uma cidade para convencer o povo a lutar contra invasores a uma tempestade de areia no Deserto da Perdição — podem render XP. Nesses casos, o mestre deve estipular um ND para a situação.

MÉTODOS

Em Tormenta20 a *forma* como os desafios são enfrentados pode influenciar a XP ganha. Um desafio vencido de uma forma contrária às crenças e objetivos do personagem ensina menos que uma derrota na qual o herói se empenha de acordo com seu treinamento e personalidade.

A regra de Métodos detalha mais a personalidade dos personagens e premia a resolução criativa de desafios. O grupo deve decidir se usará esta opção. Se usar, jogadores poderão personalizar sua evolução e até avançar mais rápido, mas também poderão ganhar menos pontos de experiência que o normal.

Nesta opção, cada personagem possui três Métodos para lidar com desafios. Métodos são verbos que descrevem como um personagem encara os desafios encontrados nas aventuras. Cada jogador deve escolher seus Métodos de listas específicas — um para sua raça, um para sua classe e um para sua origem. Com a aprovação do mestre, os jogadores também podem criar seus próprios Métodos ou usar Métodos de listas diferentes.

Quando um jogador usa um de seus Métodos para lidar com um desafio, recebe +25% de XP. Quando não usa nenhum de seus Métodos, recebe a XP normal. Quando usa um Método oposto a um de seus três Métodos, recebe metade da XP normal.

Vamos a um exemplo. Durggeding Barbaferro é um anão bucaneiro com a origem mercador. Seus Métodos são Resistir (da raça anã), Lutar (da classe bucaneiro) e Barganhar (da origem mercador). Ele encontra dois ogros na estrada. Eles parecem um desafio difícil, então o anão tenta barganhar com eles. Isso não dá certo. Os ogros atacam e Durggeding é derrotado, mas não morto. Ele lutou e resistiu aos ferimentos. Normalmente ganharia um quarto da XP dos ogros (pois foi derrotado). Mas, como usou seus Métodos, ganha um bônus de +25% desse valor. Porém, se Durggeding tivesse tentado fugir e falhado, receberia apenas um oitavo dos XP, pois estaria contrariando seus Métodos.

Embora muitas vezes um grupo de aventureiros possa combinar seus Métodos para que todos contribuam da melhor forma possível, às vezes os Métodos de dois personagens são simplesmente incompatíveis. Um bárbaro que deseja Lutar e uma clériga de Marah que deseja Perdoar não podem ambos vencer o mesmo desafio usando seus Métodos — alguém precisa ceder. O grupo precisa decidir entre si como lidar com os desafios propostos pelo mestre. O ideal é que haja um equilíbrio, para que nenhum personagem fique para trás em termos de níveis.

Variante: Avanço por Marcos

Nesta variante, os personagens não recebem pontos de experiência. Em vez disso, sobem de nível sempre que alcançam um determinado marco de história.

O mestre define os marcos. Normalmente, será o fim de uma aventura. Neste caso, ao término de cada aventura, todos os personagens sobem de nível. Porém, o mestre pode definir outros marcos de acordo com a campanha ou com os objetivos de cada personagem. Por exemplo, se a campanha envolve unir as diferentes tribos bárbaras das Montanhas Sanguinárias para enfrentar um monstro, cada tribo que se aliar ao grupo pode ser um marco.

As vantagens desta opção são mudar o foco do jogo — de "derrotar desafios", ele passa para "avançar a história" — e simplificar a vida do mestre, que não precisa mais calcular a XP de cada sessão. Por outro lado, alguns grupos preferem a abordagem mais exata dos pontos de experiência.



Tabela 8-1: Métodos de Experiência (Raças & Classes)

Humano	Anão	Dahllan	Elfo
Adaptar-se	Aconselhar	Acalmar	Aperfeiçoar
Aprender	Aperfeiçoar	Aconselhar	Embelezar
Atacar	Construir	Curar	Impressionar
Dominar	Lutar	Fazer Amizades	Inspirar
Inspirar	Proteger	Inspirar	Orgulhar-se
Inventar	Recorrer à Tradição	Perseverar	Recorrer à Tradição
Sobreviver	Resistir	Proteger	Reerguer-se
Transformar	Teimar	Recorrer à Tradição	Refletir

Goblin	Lefou	Minotauro	Qareen
Adaptar-se	Assustar	Assustar	Ajudar
Enganar	Corromper	Dominar	Descobrir
Esconder-se	Destruir	Lutar	Embelezar
Fugir	Esconder-se	Orgulhar-se	Fazer Amizades
Humilhar-se	Lutar	Proteger	Inspirar
Inventar	Resistir à Tentação	Recorrer à Tradição	Recorrer à Tradição
Sobreviver	Sobreviver	Resistir	Ter Ideias
Transformar	Trabalhar Sozinho	Teimar	Trabalhar em Equipe

Arcanista	Bárbaro	Bardo	Bucaneiro
Ascender	Atacar	Ajudar	Assustar
Destruir	Destruir	Bajular	Comemorar
Dominar	Intimidar	Enganar	Descobrir
Ensinar	Orgulhar-se	Fazer Amizades	Enganar
Estudar	Proteger	Fugir	Fugir
Modificar	Recorrer à Tradição	Inspirar	Lutar
Pesquisar	Sobreviver	Ridicularizar	Roubar
Sucumbir à Tentação	Suspeitar	Trabalhar em Equipe	Trabalhar em Equipe

Caçador	Cavaleiro	Clérigo	Druida	Guerreiro
Achar Recursos	Assustar	Curar	Achar Recursos	Comemorar
Adaptar-se	Inspirar	Estudar	Caçar	Desafiar
Esconder-se	Liderar	Obedecer	Curar	Destruir
Perseguir	Lutar	Pregar	Plantar	Liderar
Rastrear	Obedecer	Proteger	Recorrer à Tradição	Lutar
Sobreviver	Orgulhar-se	Recorrer à Tradição	Sobreviver	Proteger
Suspeitar	Proteger	Rezar	Suspeitar	Sobreviver
Trabalhar Sozinho	Recorrer à Tradição	Trabalhar em Equipe	Teimar	Trabalhar em Equipe

Inventor	Ladino	Lutador	Nobre	Paladino
Adaptar-se	Assassinar	Assustar	Bajular	Inspirar
Ajudar	Ceder à Tentação	Comemorar	Humilhar	Julgar
Aperfeiçoar	Enganar	Desafiar	Inspirar	Liderar
Desafiar	Enriquecer	Lutar	Liderar	Lutar
Inventar	Esconder-se	Orgulhar-se	Orgulhar-se	Obedecer
Pesquisar	Fugir	Proteger	Ostentar	Perseverar
Ter Ideias	Roubar	Sobreviver	Proteger	Proteger
Transformar	Suspeitar	Treinar	Recorrer à Tradição	Resistir à Tentação

Tabela 8-1: Métodos de Experiência (Origens)

Acólito	Amigo dos Animais	Amnésico	Aristocrata	Artesão
Esforçar-se	Caçar	O mestre sabe qual	Bajular	Aperfeiçoar
Obedecer	Sobreviver	Método se aplica a	Liderar	Consertar
Recorrer à Tradição	Suspeitar	seu personagem. Cabe	Ostentar	Construir
Rezar	Trabalhar Sozinho	a você descobri-lo!	Recorrer à Tradição	Enriquecer

Artista	Assistente de Laboratório	Batedor	Capanga	Charlatão
Comemorar	Ceder à Tentação	Achar Recursos	Assustar	Bajular
Embelezar	Obedecer	Esconder-se	Destruir	Enganar
Inspirar	Sobreviver	Rastrear	Humilhar	Fugir
Ridicularizar	Ter Ideias	Trabalhar Sozinho	Obedecer	Ter Ideias

Circense	Criminoso	Curandeiro	Eremita	Escravo
Divertir	Assassinar	Acalmar	Aconselhar	Desafiar
Inspirar	Enganar	Achar Recursos	Refletir	Fugir
Ridicularizar	Fugir	Curar	Suspeitar	Obedecer
Treinar	Roubar	Recorrer à Tradição	Trabalhar Sozinho	Sobreviver

Estudioso	Fazendeiro	Forasteiro	Gladiador	Guarda
Descobrir	Alimentar	Orgulhar-se	Enriquecer	Julgar
Estudar	Esforçar-se	Suspeitar	Lutar	Proteger
Ler	Plantar	Trabalhar Sozinho	Inspirar	Obedecer
Recorrer à Tradição	Sobreviver	Viajar	Ostentar	Trabalhar em Equipe

Herdeiro	Herói Camponês	Marujo	Mateiro	Membro de Guilda
Obedecer	Lutar	Comemorar	Achar Recursos	Enriquecer
Ostentar	Plantar	Descobrir	Caçar	Esforçar-se
Orgulhar-se	Proteger	Trabalhar em Equipe	Esconder-se	Recorrer à Tradição
Recorrer à Tradição	Vingar-se	Viajar	Sobreviver	Trabalhar em Equipe

Mercador	Minerador	Nômade	Pivete	Refugiado
Barganhar	Explorar	Achar Recursos	Enganar	Humilhar-se
Enriquecer	Perseverar	Sobreviver	Esconder-se	Inspirar
Esforçar-se	Sobreviver	Suspeitar	Fugir	Sobreviver
Subornar	Trabalhar em Equipe	Viajar	Sobreviver	Vingar-se

Seguidor	Selvagem	Soldado	Taverneiro	Trabalhador
Ajudar	Achar Recursos	Lutar	Aconselhar	Construir
Ascender	Caçar	Obedecer	Alimentar	Esforçar-se
Bajular	Suspeitar	Sacrificar-se	Negociar	Obedecer
Recorrer à Tradição	Teimar	Trabalhar em Equipe	Proteger	Trabalhar em Equipe

TESOUROS

A profissão de aventureiro é perigosa, mas traz grandes recompensas. Com os espólios de inimigos caídos e os pagamentos por missões completadas, um herói pode se tornar tão rico quanto um rei.

TESOURO EM COMBATE

Para determinar o tesouro de um combate, role duas vezes na tabela nestas páginas — uma vez na coluna Dinheiro e outra na coluna Itens —, na linha equivalente ao nível de desafio da criatura derrotada. Se o grupo tiver derrotado mais de uma criatura, role na linha equivalente ao nível de desafio do combate (veja a página 268). Em vez de rolar, você pode escolher um tesouro, usando a tabela como guia.

A descrição da criatura indica o tesouro que ela fornece. "Nenhum" indica que a criatura não traz tesouro; nesse caso, não use a tabela. "Padrão" indica tesouro típico; use a tabela sem modificação. "Metade" ou "Dobro" indica que a criatura tem poucos ou muitos tesouros, respectivamente; use a tabela e reduza pela metade ou duplique quaisquer resultados.

Tabela 8-1: Tesouro por Nível de Desafio

ND	d%	Dinheiro	d%	Itens
1/4	01-35	—	01-55	—
	36-75	1d6x10 TC	51-75	Diverso
	76-100	1d4x100 TC	76-100	Arma/armadura
1/3	01-30	—	01-50	—
	31-75	1d6x100 TC	51-70	Diverso
	76-100	2d4x10 T$	71-100	Arma/armadura
1/2	01-25	—	01-45	—
	26-75	2d6x100 TC	46-70	Diverso
	76-100	2d8x10 T$	71-90	Arma/armadura
1	01-20	—	01-40	—
	21-70	3d8x10 T$	41-65	Diverso
	71-95	4d12x10 T$	66-90	Arma/armadura
	96-100	1 riqueza menor	91-100	1 poção
2	01-15	—	01-30	—
	16-65	3d10x10 T$	31-70	Arma/armadura
	66-95	2d4x100 T$	71-95	1 poção
	96-100	1 riqueza menor	96-100	Superior (1 modificação)
3	01-10	—	01-25	—
	11-60	1d4x100 T$	26-60	Arma/armadura
	61-90	1d8x10 TO	61-90	1 poção
	91-100	1d3 riquezas menores	91-100	Superior (1 modificação)
4	01-10	—	01-25	—
	11-60	1d6x100 T$	26-75	1 poção
	61-90	1d12x100 T$	76-95	Superior (1 modificação)
	91-100	1d3 riquezas menores	96-100	Superior (2 modificações)
5	01-10	—	01-25	—
	11-60	1d8x100 T$	26-70	1d3 poções
	61-90	3d4x10 TO	71-90	Superior (1 modificação)
	91-100	1d3+1 riquezas menores	91-100	Superior (2 modificações)

Tabela 8-1: Tesouro por Nível de Desafio (Continuação)

ND	d%	Dinheiro	d%	Equipamento
6	01-10	—	01-25	—
	11-60	2d6x100 T$	26-75	1d3 poções
	61-90	2d10x100 T$	76-95	Superior (1 modificação)
	91-100	1d3+1 riquezas menores	96-100	Superior (3 modificações)
7	01-10	—	01-25	—
	11-60	2d8x100 T$	26-70	1d3 poções
	61-90	2d12x10 TO	71-90	Superior (2 modificações)
	91-100	1d4+1 riquezas menores	91-100	Superior (3 modificações)
8	01-10	—	01-25	—
	11-60	2d10x100 T$	26-75	1d3 poções
	61-90	1d4+1 riquezas menores	76-95	Superior (2 modificações)
	91-100	1 riqueza média	96-100	Superior (4 modificações)
9	01-15	—	01-50	—
	16-85	4d6x100 T$	51-95	1d4+1 poções
	86-100	1d3 riquezas médias	96-100	Item mágico (menor)
10	01-15	—	01-50	—
	16-85	4d10x10 TO	51-95	Superior (2 modificações)
	86-100	1d3+1 riquezas médias	96-100	Superior (5 modificações)
11	01-15	—	01-50	—
	16-85	2d4x1.000 T$	51-85	1d4+1 poções
	86-100	2d6x100 TO	86-100	Item mágico (menor)
12	01-10	—	01-50	—
	11-80	2d6x1.000 T$	51-95	Superior (3 modificações)
	81-100	1d4+1 riquezas médias	96-100	Superior (6 modificações)
13	01-10	—	01-45	—
	11-80	4d4x1.000 T$	46-95	1d6+1 poções
	81-100	4d6x100 TO	96-100	Item mágico (médio)
14	01-10	—	01-45	—
	11-80	3d6x1.000 T$	46-85	Superior (4 modificações)
	81-100	1 riqueza maior	86-100	Superior (6 modificações)
15	01-10	—	01-45	—
	11-80	2d10x1.000 T$	46-85	1d6+1 poções
	81-100	1d4x1.000 TO	86-100	Item mágico (médio)
16	01-05	—	01-45	—
	06-75	3d8x1.000 T$	46-80	Superior (5 modificações)
	76-100	1d3 riquezas maiores	81-100	Item mágico (médio)
17	01-05	—	01-45	—
	06-75	4d6x1.000 T$	46-95	Superior (5 modificações)
	76-100	2d4x1.000 TO	96-100	Item mágico (maior)
18	01-05	—	01-45	—
	06-75	4d10x1.000 T$	46-90	Superior (6 modificações)
	76-100	1d3+1 riquezas maiores	91-100	Item mágico (maior)
19	01-05	—	01-45	—
	06-75	4d12x1.000 T$	46-85	Item mágico (médio)
	76-100	1d12x1.000 TO	86-100	Item mágico (maior)
20	01-05	—	01-45	—
	06-75	2d4x1.000 TO	46-80	Item mágico (médio)
	76-100	1d4+1 riquezas maiores	81-100	Item mágico (maior)

A maneira como o grupo encontra o tesouro fica a cargo do mestre. Você pode simplesmente descrever "depois de derrotar os gnolls, vocês vasculham suas bolsas e encontram o seguinte..." ou preparar algo mais elaborado.

Por exemplo, uma gangue que ataque o grupo em uma estrada provavelmente não terá todo o seu tesouro consigo. Em vez disso, pode ter um esconderijo próximo onde guarda o fruto de seus roubos. Depois de derrotar os bandidos, os personagens podem vasculhar as redondezas em busca desse esconderijo.

Outro exemplo: em uma aventura que envolva explorar um antigo templo, o mestre pode determinar que o tesouro de todos os combates está em uma sala trancada e protegida por armadilhas. Ao derrotar guardas em um corredor qualquer, o grupo não encontrará nenhum tesouro. Entretanto, se conseguirem acesso a essa câmara, terão todo o tesouro de uma só vez.

Resultados da Tabela

Dinheiro. Nesta coluna, o grupo pode encontrar *moedas* ou *riquezas*.

- *Moedas*. O grupo encontra uma quantidade de moedas. Você pode apenas descrever o valor ("Vocês encontram 25 TO") ou detalhar mais ("Vocês encontram 25 antigos Tibares de ouro, da época do Rei-Imperador Phylidio, o Tranquilo. Tais moedas são muito valiosas hoje").

- *Riquezas*. O grupo encontra um ou mais itens sem uso prático, mas valiosos. Role 1d% na tabela abaixo para determinar o valor de venda de cada riqueza. A tabela traz exemplos de itens para cada valor, mas você pode inventar outros.

Moedas e riquezas podem ser usadas como elementos de aventura. Se o grupo derrota mercenários contratados por um barão corrupto, pode encontrar moedas com a efígie do nobre, ligando-o aos ban-

Tabela 8-2: Riquezas

Menor	Média	Maior	Valor	Exemplos
01-25	—	—	4d4 T$ (10)	Ágata; barril de farinha; gaiola com galinhas vivas; hematita.
26-40	—	—	1d4x10 T$ (25)	Caixa de tabaco; jarro de especiarias (canela, gorad, pimenta, sal...); quartzo rosa; rolo de linho; topázio.
41-55	01-10	—	2d4x10 T$ (50)	Estatueta de osso ou marfim entalhado; pequeno bracelete de ouro finamente trabalhado; rolo de seda; vaso de prata.
56-70	11-30	—	4d6x10 T$ (140)	Lingote de prata; ametista; pérola branca; cálice de prata com gemas de lápis-lazúli; tapeçaria grande e bem-feita de lã.
71-85	31-50	01-05	1d6x100 T$ (350)	Alexandrita; pérola negra; pente de prata com pedras preciosas; espada cerimonial ornada com prata e gema negra no cabo.
86-95	51-65	06-15	2d6x100 T$ (700)	Harpa de madeira exótica com ornamentos de zircão e marfim; pente em forma de dragão com olhos de gema vermelha.
96-99	66-80	16-25	2d8x100 T$ (900)	Lingote de ouro; safira azul; opala negra; tapa-olho com um olho falso de safira; pingente de opala vermelha em uma correntinha de ouro; pintura antiga; luva bordada e adornada com gemas
100	81-90	26-40	4d10x100 T$ (2.200)	Esmeralda verde; manto bordado em veludo e seda com inúmeras pedras preciosas; pingente de safira; tornozeleira com gemas; caixinha de música de ouro.
—	91-95	41-60	6d12x100 T$ (3.900)	Diamante branco; anel de prata e safira; correntinha com pequenas pérolas rosas; ídolo de ouro puro maciço.
—	96-99	61-75	2d10x1.000 T$ (11.000)	Diamante vermelho; anel de ouro e rubi; conjunto de taças de ouro decoradas com esmeraldas.
—	100	76-85	6d8x1.000 T$ (27.000)	Coroa de ouro adornada com centenas de gemas, pertencente a um antigo monarca.
—	—	86-95	1d10x10.000 T$ (55.000)	Arca de madeira reforçada repleta de barras de prata e ouro e pedras preciosas de vários tipos.
—	—	96-100	4d12x10.000 T$ (260.000)	Uma sala forrada de moedas! Mover todo esse dinheiro exige trabalhadores e carroças (ou outra ideia por parte dos jogadores), além de atrair a atenção de bandidos, coletores de impostos e aproveitadores de vários tipos...

didos. Se encontra o busto de um general táurico, talvez consiga um preço melhor se o levar até Tiberus do que se o vender no Reinado.

Itens. Nesta coluna, o grupo pode encontrar *itens diversos*, *armas/armaduras*, *itens superiores*, *poções* ou *itens mágicos*.

- *Itens Diversos.* Role na tabela abaixo para determinar qual item o grupo encontra.
- *Armas/Armaduras.* Role 1d6. Em um resultado 1 a 4, o grupo encontra uma arma. Em um resultado 5 ou 6, uma armadura ou escudo. Então role na tabela ao lado para determinar o item específico.
- *Itens Superiores.* Role para determinar se é uma arma ou armadura e qual arma ou armadura é, como acima. Então role uma vez na tabela de modificações para cada modificação do item. Caso a modificação não se aplique (o item é uma arma e a modificação é exclusiva para armaduras ou vice-versa), role novamente.
- *Poções.* Veja a página 327.
- *Itens Mágicos.* Role 1d6. Em um resultado 1 ou 2, o grupo encontra uma arma. Em um resultado 3, uma armadura. Por fim, em um resultado 4, 5 ou 6, o grupo encontra um acessório. Veja as seções correspondentes para determinar o item específico.

Tabela 8-3: Itens Diversos

d%	Item
01-05	Ácido
06-10	Água benta
11	Algemas
12-26	Bálsamo restaurador
27-31	Corda
32-46	Essência de mana
47-48	Espelho de metal
49-53	Fogo alquímico
54	Granada
55-56	Instrumento musical
57-58	Kit de ofício (escolha um)
59-60	Kit de disfarces
61-62	Kit de ladrão
63-64	Kit de medicamentos
65-69	Lampião
70-74	Mochila
75-79	Odre
80-81	Pé de cabra
82-83	Pederneira
84-88	1d6 rações de viagem
89-93	Saco de dormir
94-98	1d3 tochas
99-100	Vara de madeira

Tesouro em Outras Situações

O mestre pode fornecer tesouros por outras situações que não envolvam combate — normalmente na forma de recompensas por atos realizados pelo grupo. Se os personagens resgatam o filho de uma mercadora, ela pode presenteá-los com tesouro.

Esta é também é uma forma de garantir que o grupo receba o tesouro devido por uma aventura.

Tabela 8-4: Armas & Armaduras

d%	Arma	d%	Arma
01-03	Adaga	56	Katana
04-05	Alabarda	57-59	Lança
06-07	Alfange	60	Lança montada
08-10	Arco curto	61-63	Maça
11-13	Arco longo	64-66	Machadinha
14-15	Azagaia	67	Machado anão
16	Balas (20)	68-70	Machado de batalha
17-18	Besta leve	71-73	Machado de guerra
19-20	Besta pesada	74	Machado táurico
21-23	Bordão	75-76	Mangual
24	Chicote	77	Manopla
25-27	Cimitarra	78-80	Martelo de guerra
28-30	Clava	81-83	Montante
31	Corrente de espinhos	84	Mosquete
32-33	Espada bastarda	85	Munição (20)
34-38	Espada curta	86-88	Picareta
39-43	Espada longa	89-90	Pique
44-46	Flechas (20)	91-92	Pistola
47-49	Florete	93	Rede
50-51	Foice	94-96	Tacape
52-53	Funda	97-98	Tridente
54-55	Gadanho	99-100	Virotes (20)

d%	Armadura/Escudo
01-05	Armadura acolchoada
06-20	Armadura completa
21-25	Armadura de couro
26-30	Brunea
31-35	Cota de malha
36-50	Couraça
51-60	Couro batido
61-70	Escudo leve
71-80	Escudo pesado
81-85	Gibão de peles
86-90	Loriga segmentada
91-100	Meia armadura

Tabela 8-5: Itens Superiores

d%	Armas
01-10	Certeira
11-17	Pungente[1]
18-27	Cruel
28-35	Atroz[1]
36-40	Equilibrada
41-50	Precisa
51-60	Maciça
61-65	Mira telescópica
66-70	Injeção alquímica
71-75	Harmonizada
76-80	Banhada a ouro
81-85	Cravejada de gemas
86-90	Macabra
91-100	Material especial[2]
d%	**Armaduras/Escudos**
01-15	Ajustada
16-25	Sob medida[1]
26-50	Reforçada
51-60	Selada
61-65	Delicada
66-70	Polida
71-75	Espinhos
76-80	Banhada a ouro
81-85	Cravejada de gemas
86-90	Macabra
91-100	Material especial[2]

[1]Conta como duas modificações. Caso o item só possua uma modificação, role novamente.
[2]Role 1d6 para definir o material: 1) aço-rubi, 2) adamante, 3) gelo eterno, 4) madeira Tollon, 5) matéria vermelha, 6) mitral.

Afinal, se os personagens são convocados por um rei para acabar com uma infestação de aparições, podem passar a aventura sem ganhar nada (pois aparições são criaturas com tesouro "nenhum"). Para resolver isso, no fim da aventura o rei pode recompensá-los com um valor equivalente ao que teriam ganhado pelos combates, se aparições possuíssem tesouro padrão.

Controlando a Riqueza

É importante manter a riqueza do grupo sob controle. Personagens com dinheiro demais para seu nível terão acesso a itens que não deveriam ter, tornando os desafios muito fáceis. O inverso também é verdadeiro — um grupo pobre terá mais dificuldade para sobreviver às aventuras.

Tabela 8-6: Tesouro Médio por Cena

Nível	Tesouro	Nível	Tesouro
1º	300 T$	11º	8.000 T$
2º	300 T$	12º	9.000 T$
3º	400 T$	13º	13.000 T$
4º	1.000 T$	14º	17.000 T$
5º	1.000 T$	15º	22.000 T$
6º	2.000 T$	16º	22.000 T$
7º	2.000 T$	17º	40.000 T$
8º	3.000 T$	18º	50.000 T$
9º	3.000 T$	19º	60.000 T$
10º	6.000 T$	20º	72.000 T$

A tabela acima apresenta o tesouro médio que o grupo deve receber a cada cena com uma ameaça (combate ou outro tipo de desafio). A palavra-chave aqui é "médio" — os personagens não precisam ganhar esse valor exato. Mas, se passarem por muitas cenas sem ganhar nada, faça com que recebam esse tesouro em outra ocasião (como visto em "Tesouro em Outras Situações"). Por outro lado, se estão muito ricos, deveriam passar por uma série de combates contra criaturas sem tesouro, até a situação se normalizar.

Um grupo de quatro personagens deve vencer quatro ameaças de ND igual ao seu nível para subir para o próximo. Assim, ao longo de cada nível, um grupo deve conquistar quatro vezes o valor na tabela.

Outra maneira de garantir que o grupo tenha riqueza apropriada é comparar seu nível e riqueza com a **Tabela 3-1: Dinheiro Inicial**. Um personagem de 10º nível, por exemplo, deve ter posses que somam perto de 13.000 T$. Se tiver muito mais ou muito menos, algo está errado e precisa ser ajustado.

Recompensas Fora de Jogo

Alguns mestres gostam de premiar não apenas os personagens, mas os próprios jogadores. Dedicação ao jogo (limpar a sala depois da partida, comprar os refrigerantes, mandar mensagens para marcar a sessão...) ou outras contribuições podem valer alguma recompensa. Se quiser incluir isso, fique à vontade — você pode conceder 1 PM temporário ou algum outro pequeno bônus aos mais prestativos.

ITENS MÁGICOS

A magia é uma força poderosa e muito presente em Arton. No entanto, itens mágicos são raros. Os heróis artonianos confiam mais nas próprias capacidades do que em objetos para garantir sua vitória.

Por outro lado, itens mágicos são especiais. Uma espada mágica não será apenas uma ferramenta, usada e descartada assim que surgir algo melhor. Um guerreiro precisará lutar muito por sua arma encantada — e, quando encontrá-la, descobrirá que é única, especial e poderosa.

Itens mágicos são talvez a forma mais marcante de recompensa para heróis. Conceda-os apenas em momentos singulares, após bastante esforço. Tente pensar em pelo menos um item para cada personagem no grupo, um objeto único ligado a sua personalidade, estilo e táticas. O momento da conquista de um tesouro mágico deve ser memorável.

Itens mágicos são divididos em *uso único* (poções e pergaminhos) e *permanentes* (armas, armaduras/escudos e acessórios). Itens mágicos permanentes também são divididos em *itens menores*, *médios* e *maiores*.

IDENTIFICANDO ITENS MÁGICOS

Alguns itens mágicos parecem comuns, sem nada de especial. Outros são visivelmente encantados: brilham, zunem ou são cobertos de runas ou gemas faiscantes. O mestre decide como cada item se parece.

Alguns itens trazem inscrições indicando o que podem fazer; podem ser mágicas, mudando para um idioma que o usuário saiba ler, ou exigir fluência em línguas exóticas (veja a perícia Conhecimento). Outros itens podem não trazer nenhuma pista sobre seu funcionamento. Nesses casos, os poderes só ficam claros quando um personagem os identifica.

Um item pode ser identificado através da perícia Misticismo ou da velha tentativa e erro. Você pode colocar aquele anel reluzente no dedo e saltar de uma janela. Se for um *anel de queda suave*, seu poder será ativado automaticamente. Se não for...

USANDO ITENS MÁGICOS

Armas e armaduras funcionam automaticamente: basta empunhar ou vestir o item para que seus poderes funcionem. Poções e pergaminhos devem ser ativados, de acordo com sua descrição. Acessórios existem em ambos os tipos — alguns funcionam automaticamente quando colocados, outros devem ser ativados de acordo com sua descrição. Via de regra, um personagem deve identificar um item para poder ativá-lo. Ativar um item mágico é uma ação padrão, a menos que sua descrição diga o contrário.

Para itens mágicos com efeitos que exigem um teste de resistência, a categoria do item determina a classe de dificuldade: CD 20 para itens menores, CD 25 para médios e CD 30 para itens maiores.

Lançar magias através de itens é mais simples: você não precisa pronunciar palavras mágicas, gesticular ou se concentrar. De forma similar, magias arcanas lançadas através de itens não sofrem limitação pelo uso de armaduras. Você pode usar aprimoramentos, mas precisa pagar por eles (mesmo quando a magia básica puder ser lançada sem custo).

LIMITE DE ITENS MÁGICOS

Um personagem pode usar tantas armas mágicas quanto puder empunhar, mais quatro itens mágicos entre armaduras, escudos e acessórios. Por exemplo, alguém pode usar uma armadura mágica e três acessórios, como um elmo, um anel e um par de sandálias. Se vestir um quinto item mágico, ele não terá efeito, a menos que o usuário remova um dos outros. Poções e pergaminhos não contam nesse limite.

Bônus de itens mágicos não se acumulam. Usar dois *anéis da proteção*, por exemplo, fornece apenas +2 na Defesa, não +4.

FABRICANDO ITENS MÁGICOS

Itens mágicos de uso único (poções e pergaminhos) podem ser fabricados por conjuradores e inventores com os poderes apropriados. Itens mágicos permanentes (armas, armaduras e acessórios) podem ser fabricados apenas por inventores.

ITENS DE USO ÚNICO

Para fabricar uma poção ou pergaminho, escolha uma magia que você conheça (ou, no caso de poções, uma fórmula que você conheça, se for um inventor).

Essa será a magia que a poção ou pergaminho irá conter. O custo da poção ou pergaminho é o custo em PM da magia ao quadrado x T$ 10. A CD para fabricá-la é 20 + o custo em PM da magia. Assim, para fabricar uma poção contendo uma magia de 1º círculo (1 PM), você precisa gastar T$ 10 e passar em um teste de Ofício (alquimia) contra CD 21. Já para fabricar um pergaminho contendo uma magia de 3º círculo (6 PM), você precisa gastar T$ 360 e passar em um teste de Ofício (escriba) contra CD 26. Se a magia tiver um componente material, você deve pagá-lo.

Quando fabrica uma poção, você pode aplicar aprimoramentos nela, até seu limite de gasto de PM, como se estivesse lançando a magia. O custo e a CD do teste de Ofício são ajustados de acordo. Quando fabrica um pergaminho, você não pode aplicar aprimoramentos. Porém, pode fazer isso ao ativá-lo. Veja mais detalhes na seção correspondente.

Itens Permanentes

Armas e armaduras mágicas podem ser *encantadas* ou *específicas*. Acessórios são sempre específicos.

Itens Encantados. Funcionam como itens superiores — mas, em vez de modificações, possuem encantos. Um item mágico menor pode ter dois encantos, um médio pode ter três e um item mágico maior pode ter quatro encantos. Bônus por encantos não se acumulam. Itens encantados são fabricados com as regras de itens normais. Porém, o custo e a CD do teste de Ofício aumentam de acordo com o número de encantos (veja a tabela ao lado).

Um mesmo item pode ser superior e encantado. Some os bônus fornecidos (bônus de modificações e encantos se acumulam), assim como os modificadores no preço e na CD do teste de Ofício.

Assim, fabricar uma espada longa com um encanto exige um gasto de T$ 10.005 — um terço de T$ 15, mais T$ 10.000 por um encanto — e um teste de Ofício contra CD 25. Já fabricar uma espada longa com seis modificações e quatro encantos exige T$ 100.005 — um terço de T$ 15, mais T$ 30.000 pelas seis modificações, mais T$ 70.000 pelos quatro encantos —, além de um teste de Ofício contra CD 60. Apenas os maiores armeiros são capazes de criar uma arma dessas!

Tabela 8-7: Custo de Encantos

Número de Encantos	Aumento no Custo	Aumento na CD
1	+ T$ 10.000	+5
2	+ T$ 20.000	+10
3	+ T$ 45.000	+15
4	+ T$ 70.000	+20



Itens Específicos. Usam as regras normais de fabricação de itens, vistas na perícia Ofício. O custo de cada item aparece nas tabelas a seguir. A CD do teste de Ofício é determinada pela categoria do item: CD 30 para itens menores, CD 40 para médios e CD 50 para itens maiores. Por fim, a perícia usada é determinada pelo tipo de item: Ofício (armeiro) para armas e armaduras e Ofício (artesanato) para acessórios. De acordo com o mestre, outros Ofícios podem ser usados para itens específicos — por exemplo, Ofício (joalheiro) para um anel mágico. Todas as armas e armaduras específicas são itens maiores.

Custo em Pontos de Mana. Para fabricar um item mágico permanente, o personagem deve sacrificar certa quantidade de pontos de mana: 1 PM para itens menores, 2 PM para médios e 3 PM para itens maiores. É essa essência que irá energizar o item. Os pontos de mana são perdidos para sempre. Contudo, caso o personagem destrua um item mágico permanente que criou, recupera os PM sacrificados naquele item. De acordo com o mestre, outras coisas podem ser sacrificadas no lugar de pontos de mana, como ingredientes raros. Porém, encontrar um ingrediente desses é sempre uma tarefa difícil — talvez o objetivo de uma aventura!

DESTRUINDO ITENS MÁGICOS

Para determinar as características de um item mágico, veja a seção "Quebrando Objetos", do **Capítulo 5**, para as características de um item normal do mesmo tipo. Itens mágicos permanentes recebem um bônus em pontos de vida e resistência a dano conforme sua categoria: +10 para itens menores, +20 para médios e +40 para maiores. Por exemplo, uma espada longa (normalmente PV 5 e RD 10) de categoria maior tem PV 45 e RD 50.

Itens mágicos que não estejam sendo usados por uma criatura fazem seus próprios testes de resistência, com um bônus que depende de sua categoria: +5 para itens menores, +10 para médios e +20 para maiores.

ARMAS

Para gerar uma arma mágica aleatoriamente, role na **Tabela 8-4** para definir o tipo de arma. Então role na tabela a seguir para determinar seus encantos. Role uma vez para itens menores, três para médios e quatro vezes para itens maiores. Se rolar "arma específica", role na **Tabela 8-9** (nesse caso, o item perderá quaisquer encantos rolados).

ENCANTOS

Ameaçadora. A margem de ameaça da arma duplica. Por exemplo, uma *espada longa ameaçadora* tem margem de ameaça 17. Efeitos que duplicam a margem de ameaça são aplicados antes de quaisquer efeitos que a aumentem.

Anticriatura. A arma é letal contra um tipo de criatura (ou uma raça de humanoides). Quando ataca uma criatura desse tipo, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, causa +4d8 de dano. Para determinar o tipo de criatura aleatoriamente, role 1d6: 1) animal; 2) construto; 3) espírito; 4) monstro; 5) morto-vivo; 6) uma raça de humanoides.

Arremesso. A arma pode ser arremessada em alcance curto. Caso já pudesse ser arremessada, seu alcance aumenta em uma categoria. No início de seu próximo turno, a arma volta voando para você. Pegar a arma é uma ação livre.

Assassina. A arma aumenta os dados de dano extra de um ataque furtivo para d8. Além disso, quando faz um Ataque Furtivo, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, pode rolar novamente quaisquer resultados 1 nos dados de dano extra.

Caçadora. A arma persegue o alvo, anulando penalidades por camuflagem e cobertura. Caso a arma seja de ataque à distância, seu alcance aumenta em uma categoria.

Congelante. A arma causa +1d6 de dano de frio. Quando ataca, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, a vítima fica enredada por uma rodada. Uma arma *congelante* é coberta por uma camada de gelo e névoa.

Conjuradora. Um conjurador pode lançar na arma uma magia que tenha como alvo uma criatura ou que afete uma área. A magia não gera efeito na hora; em vez disso, fica guardada no item. Quando acerta um ataque com a arma, você pode lançar a magia guardada como uma ação livre. Ela tem como alvo a criatura atingida ou como centro de sua área o ponto atingido pelo ataque. Uma vez que a magia seja lançada, outra pode ser armazenada.

Corrosiva. A arma causa +1d6 de dano de ácido. Quando ataca, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, a vítima sofre 4d4 pontos de dano de ácido na próxima rodada. Uma arma *corrosiva* exala vapores e goteja líquido tóxico.

Dançarina. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer a arma flutuar e atacar uma criatura em alcance curto a sua escolha, com as mesmas estatísticas que teria se você a estivesse empunhando. Você pode gastar 1 PM no início de cada um de seus turnos para manter esse efeito. Se não o fizer, a arma cai no chão.

Defensora. A arma se movimenta para aparar ataques contra você. Você recebe +2 na Defesa.

Destruidora. Se usada contra construtos e objetos (com a manobra quebrar), a arma fornece +2 no teste de ataque e causa +2d8 de dano.

Drenante. Quando você faz um acerto crítico em uma criatura viva, a criatura fica fraca e você ganha 2d10 pontos de vida temporários. Uma arma *drenante* emite um brilho púrpura.

Elétrica. A arma causa +1d6 de dano de eletricidade. Quando ataca, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, um raio atinge outra criatura em alcance curto, causando 3d8 pontos de dano de eletricidade. Uma arma *elétrica* emite faíscas e é coberta de arcos voltaicos.

Energética. A arma tem sua parte perigosa (a lâmina de uma espada, a ponta de uma lança...) transformada em magia pura. Ela fornece +4 em testes de ataque, ignora resistência a dano, converte todo o dano causado para essência e emana luz como uma tocha. *Pré-requisito: formidável*.

Tabela 8-8: Armas Mágicas

d%	Encanto	Efeito
01-05	Ameaçadora	Duplica margem de ameaça
06-10	Anticriatura	Bônus contra um tipo de criatura
11-12	Arremesso	Pode ser arremessada
13-14	Assassina	Aumenta ataque furtivo
15-16	Caçadora	Ignora camuflagem e cobertura
17-21	Congelante	+1d6 de dano de frio
22-23	Conjuradora	Pode guardar e lançar magias
24-28	Corrosiva	+1d6 de dano de ácido
29-30	Dançarina	Ataca sozinha
31-34	Defensora	Defesa +2
35-36	Destruidora	Bônus contra construtos
37-38	Drenante	Crítico drena vítima
39-43	Elétrica	+1d6 de dano de eletricidade
44-45	Energética*	Bônus em ataque
46-47	Excruciante	Causa fraqueza
48-52	Flamejante	+1d6 de dano de fogo
53-62	Formidável	Ataque e dano +2
63-64	Lancinante	Causa crítico terrível
65-72	Magnífica*	Ataque e dano +4
73-74	Piedosa	Dano não letal
75-76	Profana	Bônus contra devotos do Bem
77-78	Sagrada	Bônus contra devotos do Mal
79-80	Sanguinária	Causa sangramento
81-82	Trovejante	Causa atordoamento
83-84	Tumular	+1d8 de dano de trevas
85-88	Veloz	Fornece ataque extra
89-90	Venenosa	Causa envenenamento
91-100	Arma específica	Veja a **Tabela 8-9**

*Conta como dois encantos. Para itens menores, role novamente.

Excruciante. A arma inflige dor terrível. Uma criatura viva atingida fica fraca. Se já estiver fraca, fica debilitada (a condição máxima que esta arma pode causar).

Flamejante. A arma causa +1d6 de dano de fogo. Quando ataca, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, em vez do ataque normal você dispara uma bola de fogo contra um alvo em alcance médio. O alvo sofre 6d6 pontos de dano (Ref reduz à metade). Uma arma *flamejante* emana chamas como uma tocha.

Formidável. A arma é encantada para desferir golpes precisos. Ela fornece +2 em testes de ataque e rolagens de dano.

Lancinante. A arma inflige ferimentos mortais. Quando faz um acerto crítico com a arma, além de multiplicar os dados de dano, você também multiplica quaisquer bônus numéricos.

Magnífica. A arma é encantada para desferir golpes perfeitos. Ela fornece +4 em testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisito: formidável.*

Piedosa. A arma causa +1d8 de dano, mas todo o dano causado é não letal. Você pode gastar 1 PM para desativar e ativar este encanto.

Profana. A arma causa +2d8 de dano contra devotos de deuses do Bem (que canalizam energia positiva) e criaturas bondosas (a critério do mestre). Uma arma profana emite luz pulsante e avermelhada.

Sagrada. A arma causa +2d8 de dano contra devotos de deuses do Mal (que canalizam energia negativa) e criaturas malignas (a critério do mestre). Uma arma *sagrada* emite uma sutil luz pura.

Sanguinária. Uma criatura viva atingida fica sangrando. Condições causadas pela arma são cumulativas — uma criatura atingida duas vezes sofre 2d6 pontos de dano de sangramento por rodada.

Trovejante. A arma emite um trovão ribombante a cada golpe. Quando você faz um acerto crítico, a criatura deve fazer um teste de Fortitude. Se falhar, fica atordoada por uma rodada.

Tumular. A arma causa +1d8 de dano de trevas. Quando ataca, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, o bônus de dano aumenta para +2d8, mas você sofre 1d8 pontos de dano de trevas. Uma arma *tumular* drena o calor ao redor.

Veloz. Quando usa a ação ataque com a arma, você pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional com ela. Caso possua a habilidade Ataque Extra, o custo para utilizá-la diminui em –1 PM.

Venenosa. Quando ataca, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, a vítima fica envenenada, sofrendo 1d12 pontos de dano por rodada durante 1d6 rodadas. Uma arma *venenosa* verte um líquido verde e viscoso.

Armas Específicas

Arco Energético. O *arco energético* conta como um *arco longo formidável*, mas parece apenas um pedaço de um arco — não tem corda e não aceita flechas. Contudo, quando você o empunha e faz o gesto de puxar a corda inexistente, o arco cria uma corda e uma flecha de energia dourada. O *arco energético* é capaz de ler suas intenções, produzindo diferentes tipos de flechas energéticas a sua escolha.

- *Flecha normal.* 3d8 pontos de dano de essência.
- *Flecha piedosa.* 4d8 pontos de dano não letal.
- *Flecha explosiva.* 3d6 pontos de dano de fogo no alvo e em todas as criaturas adjacentes a ele (essas têm direito a um teste de Reflexos contra CD 20 para reduzir o dano à metade).
- *Flecha-rede.* Não causa dano, mas deixa a vítima agarrada por uma rede de energia. A criatura pode se soltar passando em um teste de Força (CD 20). A rede se dissipa quando a criatura se solta ou no fim da cena.

Avalanche. Este *machado de guerra de gelo eterno congelante formidável* fornece resistência a fogo 10. Você pode gastar uma ação padrão e 6 PM para brandi-lo acima de sua cabeça e invocar uma tempestade de gelo que afeta alcance curto ao seu redor. Criaturas na área recebem camuflagem e sofrem 3d6 pontos de dano de impacto e 3d6 pontos de frio por rodada. Você não sofre os efeitos nocivos da tempestade (o dano e a chance de falha pela camuflagem) e pode gastar 1 PM no início de cada um de seus turnos para mantê-la.

Azagaia dos Relâmpagos. Quando arremessada, esta azagaia se transforma em um *Relâmpago* (6d6 de dano de eletricidade numa linha com alcance médio). Quando atinge o fim do alcance ela volta a ser uma azagaia e cai no chão.

Besta Explosiva. Esta *besta pesada formidável* é feita de madeira escurecida, similar a carvão. Quando usa uma *besta explosiva*, você pode gastar 3 PM para transformar o virote disparado por ela em uma *Bola de Fogo*. Você pode mirar esta *Bola de Fogo* em uma criatura ou em um ponto no chão em alcance médio.

No primeiro caso, faça um ataque contra o alvo. Se acertar, ele sofre o dano do disparo mais 6d6 de fogo. Além disso, todas as criaturas a até 6m do alvo sofrem 6d6 pontos de dano de fogo (Ref reduz à metade). Porém, se o ataque errar, o virote se desfaz em uma nuvem de cinzas inofensivas.

No segundo caso, ela funciona como a magia de mesmo nome. Nenhum teste de ataque é necessário e todas as criaturas a 6m do ponto escolhido sofrem 6d6 pontos de dano de fogo (Ref reduz à metade).

Cajado da Destruição. Este *bordão formidável* escuro e reforçado com ponteiras de metal é procurado por conjuradores de batalha. Quando você lança uma magia de dano, ela causa +1 ponto de dano por dado.

Cajado da Vida. Este *bordão formidável* branco com runas prateadas é valorizado por curandeiros. Quando você lança uma magia de cura, ela cura +2 pontos de vida por dado.

Cajado do Poder. Este *bordão magnífico* tem cabo reto e liso, com uma joia cintilante na ponta. O custo de suas magias arcanas diminui em –1 PM e a CD para resistir a elas aumenta em +2.

Espada Baronial. Estas espadas longas de guarda reta eram dadas por reis-imperadores a vassalos dignos. Uma *espada baronial* fornece +1 em testes de ataque e rolagens de dano. Este bônus aumenta em +1 se você possuir um código de conduta (de honra, do herói...), for devoto de Khalmyr ou for treinado em Nobreza. Os bônus são cumulativos — um personagem com um código de conduta, devoto de Khalmyr e treinado em Nobreza recebe +4 em ataque e dano.

Espada Sortuda. Esta *espada curta formidável* é cravejada de joias. Você recebe +2 nos testes de resistência e pode gastar 3 PM para rolar novamente um teste qualquer recém realizado (apenas uma vez por teste). Caso possua o poder Sortudo, o custo para utilizá-lo diminui em –1 PM.

Florete Fugaz. Este *florete formidável* tem o cabo e a guarda trabalhados com prata e pedrarias. Uma vez por rodada, quando ataca, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e acertar um crítico, pode fazer um ataque adicional contra a mesma criatura.

Tabela 8-9: Armas Específicas

d%	Arma	Custo
01-05	Azagaia dos relâmpagos	T$ 15.000
06-15	Espada baronial	T$ 15.000
16-25	Lâmina da luz	T$ 20.000
26-30	Lança animalesca	T$ 20.000
31-35	Maça do terror	T$ 20.000
36-40	Florete fugaz	T$ 25.000
41-45	Cajado da destruição	T$ 30.000
46-50	Cajado da vida	T$ 30.000
51-55	Machado silvestre	T$ 35.000
56-60	Martelo de Doherimm	T$ 35.000
61-67	Arco energético	T$ 45.000
68-72	Língua do deserto	T$ 45.000
73-77	Besta explosiva	T$ 50.000
78-82	Punhal sszzaazita	T$ 50.000
83-87	Espada sortuda	T$ 55.000
88-92	Avalanche	T$ 70.000
93-95	Cajado do poder	T$ 90.000
96-100	Vingadora sagrada	T$ 100.000

Lâmina da Luz. De lâmina prateada e reluzente, esta *espada bastarda formidável* é concedida a cavaleiros da Luz de honra e virtude comprovadas. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para erguer a *lâmina da luz* acima de sua cabeça. Se fizer isso, ela irradia luz brilhante em alcance médio até o fim da cena. Todos os inimigos dentro da luz ficam ofuscados.

Lança Animalesca. Espinhos e folhas vivas brotam desta *lança formidável*. Se você usar a habilidade Forma Selvagem, aplica o bônus de +2 em ataque e dano da *lança animalesca* em seus ataques naturais.

Língua do Deserto. Esta *cimitarra formidável* é originária do Deserto da Perdição. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para transformar a lâmina dela em chamas até o fim da cena. Nessa condição, o dano da arma aumenta em um passo e passa a ser do tipo fogo. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para fazer as chamas brilharem com muita força. Isso deixa os inimigos em alcance curto desprevenidos por uma rodada.

Maça do Terror. Esta *maça formidável* é feita com um osso e um crânio e permite que você lance a magia *Amedrontar*. Caso já conheça a magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Machado Silvestre. O cabo e a lâmina deste *machado de batalha formidável* são cobertos de gravuras representando plantas e animais selvagens. Quando você usa o *machado silvestre* em um ambiente ermo e ao ar livre, causa +1d8 de dano e recebe o poder Trespassar. Caso já possua este poder, pode utilizá-lo sem pagar pontos de mana.

Martelo de Doherimm. Este *martelo de guerra formidável* é feito de pedra e aço. Quando empunhado por um anão, adquire o encanto *arremesso* e aumenta seu dano em +1d8 (ou +2d8 se usada contra criaturas Grandes ou maiores).

Punhal Sszzaazita. Esta *adaga assassina formidável venenosa* tem lâmina negra e ondulada. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para transformar o *punhal sszzaazita* em um objeto inofensivo de tamanho similar, como uma colher ou pena. Nenhuma magia é capaz de detectar essa transformação. Transformar o *punhal* em arma é uma ação livre.

Vingadora Sagrada. Esta *espada longa formidável* revela todo o seu poder apenas quando empunhada por um paladino. Nessa situação, ela fornece +5 em testes de ataque e rolagens de dano, +5 nos testes de resistência contra magia do paladino e de aliados em alcance curto, e reduz o custo de Golpe Divino em –1 PM.

ARMADURAS & ESCUDOS

Para gerar uma armadura ou escudo mágico aleatoriamente, role na **Tabela 8-4** para definir o tipo de armadura ou escudo. Então role na tabela a seguir para determinar seus encantos. Role uma vez para itens menores, três para médios e quatro vezes para itens maiores. Se rolar "item específico", role na **Tabela 8-11** (nesse caso, o item perderá quaisquer encantos rolados).

ENCANTOS DE ARMADURAS E ESCUDOS

Abascanto. Você recebe +5 em testes de resistência contra magia.

Abençoado. Você recebe resistência a trevas 10 e +5 em testes de resistência contra efeitos de necromancia. Um item *abençoado* é decorado com gravuras de símbolos sagrados de deuses do Bem.

Acrobático. Você recebe +5 em Acrobacia e ignora a penalidade de armadura do item para testes dessa perícia.

Alado. Você pode gastar 2 PM para fazer asas emergirem de suas costas e receber deslocamento de voo 12m por uma rodada. Você pode gastar 1 PM no início de cada um de seus turnos para manter o efeito.

Animado. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer o escudo flutuar ao seu redor até o fim da cena. Você recebe o mesmo bônus na Defesa que receberia se estivesse empunhando o escudo, mas fica com as duas mãos livres. Você só pode ser protegido por um escudo ao mesmo tempo.

Assustador. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para emitir uma aura de medo. Todos os inimigos em alcance curto devem passar num teste de Vontade ou ficarão abalados até o fim da cena. Um item *assustador* possui manchas de sangue, ossos pendurados e outras decorações horripilantes.

Cáustica. Você recebe resistência a ácido 10 e pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para fazer o item gotejar ácido. Se fizer isso, seus ataques causam +1d4 de dano de ácido até o fim da cena.

Defensor. O item é encantado para desviar golpes. O bônus na Defesa do item aumenta em +2.

Escorregadio. Você recebe +10 em testes de Acrobacia para escapar e em testes de manobra contra agarrar. Um item *escorregadio* parece estar sempre coberto de óleo levemente gorduroso.

Esmagador. Este escudo fornece +2 em ataques e dano e tem seu dano aumentado em um passo.

Fantasmagórico. Você pode lançar a magia *Manto de Sombras*. Um item *fantasmagórico* é cinzento e esfumaçado.

Fortificado. Você recebe 25% de chance (para escudos) e 50% de chance (para armaduras) de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos.

Gélido. Você recebe resistência a frio 10 e pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para se cobrir de gelo. Se fizer isso, você recebe 10 PV temporários. Um item *gélido* é azulado e frio ao toque.

Guardião. O item emite um campo de força que desvia ataques. O bônus na Defesa do item aumenta em +4. *Pré-requisito: defensor*.

Hipnótico. Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para emitir um lampejo de luz multicolorida. Todos os inimigos em alcance curto devem passar num teste de Vontade ou ficarão fascinados pela cena. Este é um efeito de encantamento, que termina imediatamente se qualquer criatura afetada for atacada. Um item *hipnótico* é espalhafatoso e colorido.

Ilusório. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer o item adquirir a aparência de uma roupa comum, mas mantendo suas propriedades (bônus na CA, penalidade de armadura...). A magia *Visão da Verdade* revela o item disfarçado.

Incandescente. Você recebe resistência a fogo 10 e pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para fazer o item emitir labaredas. Se fizer isso, no início de cada um de seus turnos você causa 1d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas adjacentes, até o fim da cena. Um item *incandescente* é avermelhado e quente ao toque.

Invulnerável. Você recebe resistência a dano 2 (para escudos) e 5 (para armaduras).

Opaco. Você recebe resistência a ácido, eletricidade, fogo e frio 10. Um item opaco parece sem cor, totalmente comum e desinteressante.

Protetor. Você recebe +2 em testes de resistência.

Refletor. Uma vez por rodada, quando você é alvo de uma magia, pode gastar PM igual ao custo dela para refleti-la de volta ao conjurador. As características da magia (efeitos, CD...) se mantêm, mas você toma qualquer decisão exigida por ela. Um item refletor parece espelhado.

Relampejante. Você recebe resistência a eletricidade 10 e pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para gerar pequenos arcos de eletricidade. Se fizer isso, qualquer criatura que o ataque em corpo a corpo sofre 2d6 pontos de dano de eletricidade. Um item *relampejante* é decorado com ouro, prata e cobre.

Reluzente. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para emitir um clarão de luz. Todos os inimigos em alcance curto devem passar num teste de Reflexos ou ficarão cegos por uma rodada. Um item *reluzente* é polido e brilhante.

Sombrio. Você recebe +5 em Furtividade e ignora a penalidade de armadura do item para testes dessa perícia. Um item *sombrio* é escuro, fosco e bem lubrificado, para não fazer barulho.

Zeloso. Uma vez por rodada, se um aliado adjacente for alvo de um ataque, você pode gastar 1 PM para se tornar o alvo do ataque, que então é resolvido normalmente.

Tabela 8-10: Armaduras & Escudos Mágicos

d%	Encanto	Efeito
01-08	Abascanto	Resistência contra magia
09-12	Abençoado	Resistência contra trevas
13-14	Acrobático	Bônus em Acrobacia
15-16	Animado[1]	Escudo defende sozinho
17-18	Assustador	Causa efeito de medo
19-22	Cáustica	Resistência contra ácido
23-32	Defensor	Defesa +2
33-34	Escorregadio	Bônus de para escapar
35-36	Esmagador[1]	Escudo causa mais dano
37-38	Fantasmagórico	Lança *Manto de Sombras*
39-40	Fortificado	Chance de ignorar crítico
41-44	Gélido	Resistência contra frio
45-54	Guardião[2]	Defesa +4
55-56	Hipnótico	Causa efeito de fascinar
57-58	Ilusório	Camufla-se como item comum
59-62	Incandescente	Resistência contra fogo
63-68	Invulnerável	Resistência a dano
69-72	Opaco	Resistência a energia
73-78	Protetor	Resistência +2
79-80	Refletor	Reflete magia
81-84	Relampejante	Resistência contra eletricidade
85-86	Reluzente	Causa efeito de cegueira
87-88	Sombrio	Bônus em Furtividade
89-90	Zeloso	Atrai ataques em aliados
91-100	Item específico	Veja a **Tabela 8-11**

[1]Apenas escudos. Para armaduras, role novamente.
[2]Conta como dois encantos. Para itens menores, role novamente.

Tabela 8-11: Armaduras & Escudos Específicos

d%	Armadura/Escudo	Custo
01-10	Cota élfica	T$ 15.000
11-20	Couro de monstro	T$ 18.000
21-25	Escudo do conjurador	T$ 20.000
26-32	Loriga do centurião	T$ 22.000
33-42	Manto da noite	T$ 22.500
43-49	Couraça do comando	T$ 23.000
50-59	Baluarte anão	T$ 25.000
60-66	Escudo espinhoso	T$ 25.000
67-76	Escudo do leão	T$ 25.000
77-83	Carapaça demoníaca	T$ 32.000
84-88	Escudo do eclipse	T$ 35.000
89-93	Escudo de Azgher	T$ 70.000
94-100	Armadura da luz	T$ 75.000

Armaduras Específicas

Armadura da Luz. Esta *armadura completa banhada a ouro reforçada guardiã zelosa* possui o símbolo sagrado de Khalmyr gravado no peitoral. Se você possuir um código de conduta (de honra, do herói...) ou for devoto de uma divindade do Bem, recebe resistência a dano igual ao seu modificador de Carisma.

Baluarte Anão. Esta *armadura completa reforçada defensora de adamante* fornece proteção sem igual. Se você não se deslocar em seu turno, a RD que ela fornece aumenta para 10 até seu próximo turno.

Carapaça Demoníaca. Esta *armadura completa macabra reforçada guardiã* é forjada para fazer com que seu usuário pareça um demônio — o elmo tem o formato de uma cabeça demoníaca com chifres e o usuário enxerga através da boca aberta e repleta de dentes. Se você for devoto de uma divindade do Mal, a armadura exala energia negativa, fazendo os seus ataques corpo a corpo causarem +1d8 de dano de trevas.

Cota Élfica. Composta de anéis finíssimos, esta *cota de malha defensora de mitral* parece ser feita de seda. Ela permite que você aplique seu bônus de Destreza na Defesa como se fosse uma armadura leve.

Couraça do Comando. Esta *couraça banhada a ouro sob medida defensora* irradia uma aura de autoridade. Você recebe +2 em Carisma. Se usar o poder Comandar, o bônus fornecido aumenta para +2.

Couro de Monstro. Usado por chefes bárbaros das Montanhas Sanguinárias, este *gibão de peles defensor* é feito do couro de monstros, como basiliscos e wyverns. Se você usar o poder Ataque Poderoso ou fizer uma investida, recebe um bônus de +2d6 nas rolagens de dano.

Loriga do Centurião. Esta *loriga segmentada defensora* é dourada com detalhes em vermelho e possui o símbolo de Tauron, antigo Deus da Força, gravado no peitoral. Se estiver liderando uma ou mais criaturas (em termos de jogo, se tiver usado o poder Comandar ou similar), seus ataques corpo a corpo causam +2d6 de fogo.

Manto da Noite. Este *couro batido ajustado defensor sombrio* é negro com partes metálicas foscas. Quando usa esta armadura, você não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover em seu deslocamento normal e a penalidade que você sofre em testes de Furtividade por atacar diminui para –10.

Escudos Específicos

Escudo de Azgher. Este *escudo pesado guardião* é forjado na forma de um sol estilizado. Você pode gastar uma ação padrão e 10 PM para fazê-lo emitir luz brilhante e quente num cone com alcance curto. A luz gera os efeitos da magia *Visão da Verdade* e causa 6d6 pontos de dano de fogo em todos os seus inimigos (mortos-vivos e criaturas vulneráveis a luz solar sofrem 6d8 pontos de dano). Você pode gastar 1 PM no início de cada um de seus turnos para manter a luz.

Escudo do Conjurador. Este *escudo leve defensor* tem uma pequena tira de couro na parte interna, sobre a qual um conjurador pode lançar uma magia. A magia não surte efeito na hora; em vez disso, fica inscrita na tira. A tira pode então ser lida como um pergaminho. Uma vez que a magia seja lançada, outra pode ser inscrita.

Escudo do Eclipse. Este *escudo pesado defensor* é completamente negro e parece absorver a luz. Ele fornece resistência a trevas 10 e causa +1d8 de dano de trevas num ataque. Além disso, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para lançar *Escuridão*.

Escudo Espinhoso. Este *escudo pesado defensor* é coberto de espinhos. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para disparar um espinho em um alvo em alcance curto. O espinho acerta automaticamente e causa 1d10+2 pontos de dano de perfuração.

Escudo do Leão. Este *escudo pesado defensor* é forjado como uma cabeça de leão rugindo. Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para fazer a cabeça criar vida e morder uma criatura adjacente. A mordida acerta automaticamente e causa 2d6+2 de dano de perfuração.

POÇÕES & PERGAMINHOS

Poções e pergaminhos contêm o efeito de uma magia. Quando ativados, geram o efeito dessa magia e então desaparecem.

Para gerar uma poção aleatoriamente, role na tabela ao lado. A tabela traz o preço das poções, em vez do custo. Isso porque, ao contrário de outros itens mágicos, poções podem ser encontradas à venda.

POÇÕES

Uma poção é um líquido mágico armazenado em um frasco de vidro ou cerâmica com 30ml. Poções podem conter apenas magias que tenham como alvo uma criatura ou objeto, ou que tenham efeito em área. Poções que afetam objetos também são chamadas de *óleos* e poções que geram um efeito em área também são chamadas de *granadas*.

Ativação. Para ativar uma poção você deve bebê-la (a poção afeta quem ingeri-la). Isso exige uma ação padrão. Também é possível dar uma poção a uma criatura inconsciente como uma ação completa ou forçar uma criatura a beber uma poção fazendo a manobra agarrar e então vencendo mais um teste de manobra.

Ativar um óleo exige uma ação padrão para aplicá-lo no objeto que será afetado. Ativar uma granada exige uma ação padrão para arremessá-la em qualquer ponto em alcance curto (o centro do efeito da magia é o ponto onde a granada foi arremessada).

PERGAMINHOS

Um pergaminho mágico é uma folha grossa, com 20x30cm, feita de papel, papiro, couro ou outros materiais. Pergaminhos podem conter qualquer magia. Quando as palavras escritas nele são pronunciadas, a magia é ativada e o pergaminho se desfaz em cinzas.

Ativação. Para ativar um pergaminho você deve lê-lo em voz alta. Isso exige uma ação padrão ou a ação necessária para lançar a magia, o que for maior. Para ler um pergaminho, você deve conhecer a magia escrita nele ou passar em um teste de Misticismo (CD 20 + custo em PM da magia).

Quando ativa um pergaminho, você toma quaisquer decisões exigidas pela magia, exatamente como se a tivesse lançado. Caso conheça a magia, você pode aplicar aprimoramentos nela, pagando o custo em pontos de mana deles (você paga apenas o custo dos aprimoramentos, não o custo básico da magia).

Tabela 8-12: Poções

d%	Poção	Preço
01	*Abençoar Alimentos* (óleo)	T$ 30
02-03	*Área Escorregadia* (granada)	T$ 30
04-06	*Arma Mágica* (óleo)	T$ 30
07	*Compreensão*	T$ 30
08-15	*Curar Ferimentos* (2d8+2 PV)	T$ 30
16-18	*Disfarce Ilusório*	T$ 30
19-20	*Enfeitiçar**	T$ 30
21-22	*Escuridão* (óleo)	T$ 30
23-24	*Luz* (óleo)	T$ 30
25-26	*Névoa* (granada)	T$ 30
27-28	*Primor Atlético*	T$ 30
29-30	*Proteção Divina*	T$ 30
31-32	*Resistência a Energia*	T$ 30
33-34	*Sono*	T$ 30
35	*Suporte Ambiental*	T$ 30
36	*Tranca Arcana* (óleo)	T$ 30
37	*Visão Mística*	T$ 30
38	*Vitalidade Fantasma*	T$ 30
39-41	*Escudo da Fé* (aprimoramento para duração cena)	T$ 120
42-43	*Alterar Tamanho*	T$ 270
44-45	*Aparência Perfeita*	T$ 270
46	*Armamento da Natureza* (óleo)	T$ 270
47-52	*Bola de Fogo* (granada)	T$ 270
53	*Camuflagem Ilusória*	T$ 270
54-55	*Concentração de Combate* (aprimoramento para duração cena)	T$ 270
56-62	*Curar Ferimentos* (4d8+4 PV)	T$ 270
63-66	*Físico Divino*	T$ 270
67-68	*Mente Divina*	T$ 270
69-70	*Metamorfose*	T$ 270
71-75	*Purificação*	T$ 270
76-77	*Velocidade*	T$ 270
78-79	*Vestimenta da Fé* (óleo)	T$ 270
80	*Voz Divina*	T$ 270
81-82	*Arma Mágica* (óleo; aprimoramento para bônus +3)	T$ 750
83-88	*Curar Ferimentos* (7d8+7 PV)	T$ 1.080
89	*Físico Divino* (aprimoramento para três atributos)	T$ 1.080
90-92	*Invisibilidade* (aprimoramento para duração cena)	T$ 1.080
93-96	*Bola de Fogo* (granada; aprimoramento para 10d6 de dano)	T$ 1.470
97-100	*Curar Ferimentos* (11d8+11 PV)	T$ 3.000

*O alvo da poção fica enfeitiçado pela primeira criatura que enxergar.

Acessórios

Amuletos de proteção, anéis de invisibilidade, bolas de cristal, tapetes voadores... Todos os itens mágicos que não são armas, armaduras, escudos, poções ou pergaminhos são considerados acessórios.

Para gerar um acessório aleatoriamente, role nas tabelas a seguir, conforme a categoria do item (menor, médio ou maior).

Descrição dos Acessórios

Amuleto da Robustez. Este disco dourado é ligado a uma corrente de ouro e usado como um colar. Você recebe +5 em Constituição.

Anel da Energia. Você recebe +5 PM. Os efeitos do anel só se ativam após um dia de uso.

Anel da Liberdade. Forjado em ouro, este anel é uma relíquia da Igreja de Valkaria. Você fica permanentemente sob efeito de *Libertação*.

Anel da Proteção. Este anel desvia ataques contra seu usuário. Você recebe +2 de Defesa.

Anel da Regeneração. Você recebe Cura Acelerada 5. Os efeitos do anel só se ativam após um dia de uso.

Anel da Vitalidade. Você recebe +10 PV. Os efeitos do anel só se ativam após um dia de uso.

Anel de Invisibilidade. Ao colocar este anel de prata, você fica sob efeito de *Invisibilidade*. O efeito termina se você fizer um ataque ou lançar uma magia ofensiva, mas você pode tirar e recolocar o anel (uma ação padrão) para que ele volte a funcionar.

Anel de Telecinesia. Você pode lançar *Telecinesia*. Caso já conheça a magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Anel do Escudo Mental. Você recebe imunidade a magias de adivinhação.

Anel do Sustento. Você não precisa comer ou beber e precisa dormir apenas duas horas por noite para descansar. Os efeitos do anel só se ativam após uma semana de uso.

Anel Refletor. Este aro de platina é poderoso contra conjuradores. Uma vez por rodada, quando você é alvo de uma magia, pode gastar PM igual ao custo dela para refleti-la de volta ao seu conjurador. As características da magia (efeitos, CD...) se mantêm, mas você toma qualquer decisão exigida por ela.

Bainha Mágica. Esta bainha de couro curtido e prata muda de tamanho para acomodar qualquer arma corpo a corpo. Você pode lançar *Arma Mágica* em qualquer arma na bainha sem pagar seu custo em PM.

Tabela 8-13: Acessórios Menores

d%	Acessório	Custo
01-02	Anel do sustento	T$ 1.000
03-07	Bainha mágica	T$ 1.000
08-12	Corda da escalada	T$ 1.000
13-14	Ferraduras da velocidade	T$ 1.000
15-19	Garrafa da fumaça eterna	T$ 1.000
20-24	Gema da luminosidade	T$ 1.000
25-29	Manto élfico	T$ 1.000
30-34	Mochila de carga	T$ 1.000
35-40	Brincos da sagacidade	T$ 1.500
41-46	Luvas da delicadeza	T$ 1.500
47-52	Manoplas da força do ogro	T$ 1.500
53-59	Manto da resistência	T$ 1.500
60-65	Manto do fascínio	T$ 1.500
66-71	Pingente da sensatez	T$ 1.500
72-77	Torque do vigor	T$ 1.500
78-82	Chapéu do disfarce	T$ 2.000
83-84	Flauta fantasma	T$ 2.000
85-89	Lanterna da revelação	T$ 2.000
90-96	Anel da proteção	T$ 3.000
97-98	Anel do escudo mental	T$ 3.000
99-100	Pingente da saúde	T$ 3.000

Bola de Cristal. Esta esfera com 15cm de diâmetro revela pessoas e lugares distantes. Olhar através dela é uma ação completa e gera a magia *Vidência*.

Botas Aladas. Você pode gastar 2 PM para fazer asas brotarem dos calcanhares destas botas e receber deslocamento de voo 12m por uma rodada. Você pode gastar 1 PM no início de cada um de seus turnos para manter esse efeito.

Botas Velozes. Você recebe +3m em seu deslocamento e pode lançar *Velocidade* (apenas sobre você mesmo).

Braçadeiras do Arqueiro. Estes protetores de punho fornecem +2 em rolagens de dano com armas de ataque à distância.

Braceletes de Bronze. Estes braceletes protegem seu usuário com um campo de força invisível, porém tangível. Você recebe +4 em Defesa, cumulativo com outros itens mágicos, mas não com armaduras.

Braceletes de Ouro. Como *braceletes de bronze*, mas fornece +8 em Defesa.

Brincos da Sagacidade. Este par de brincos de safira aguça o raciocínio. Você recebe +2 em Inteligência (mas não recebe perícias treinadas extras).

Tabela 8-14: Acessórios Médios

d%	Acessório	Custo
01-04	Anel de telecinesia	T$ 3.500
05-08	Bola de cristal	T$ 3.500
09-10	Caveira maldita	T$ 3.500
11-14	Botas aladas	T$ 5.000
15-18	Braceletes de bronze	T$ 5.500
19-24	Anel da energia	T$ 7.000
25-30	Anel da vitalidade	T$ 7.000
31-34	Anel de invisibilidade	T$ 7.000
35-38	Braçadeiras do arqueiro	T$ 7.000
39-42	Brincos de Marah	T$ 7.000
43-46	Faixas do pugilista	T$ 7.000
47-50	Manto da aranha	T$ 7.000
51-54	Vassoura voadora	T$ 7.000
55-58	Símbolo abençoado	T$ 7.000
59-64	Amuleto da robustez	T$ 8.500
65-68	Botas velozes	T$ 8.500
69-74	Cinto da força do gigante	T$ 8.500
75-80	Coroa majestosa	T$ 8.500
81-86	Estola da serenidade	T$ 8.500
87-88	Manto do morcego	T$ 8.500
89-94	Pulseiras da celeridade	T$ 8.500
95-100	Tiara da sapiência	T$ 8.500

Tabela 8-15: Acessórios Maiores

d%	Acessório	Custo
01-02	Elmo do teletransporte	T$ 10.000
03-04	Gema da telepatia	T$ 10.000
05-09	Gema elemental	T$ 10.000
10-15	Manual da saúde corporal	T$ 10.000
16-21	Manual do bom exercício	T$ 10.000
22-27	Manual dos movimentos precisos	T$ 10.000
28-34	Medalhão de Lena	T$ 10.000
35-40	Tomo da compreensão	T$ 10.000
41-46	Tomo da liderança e influência	T$ 10.000
47-52	Tomo dos grandes pensamentos	T$ 10.000
53-57	Anel refletor	T$ 17.000
58-60	Cinto do campeão	T$ 17.000
61-67	Colar guardião	T$ 17.000
68-72	Estatueta animista	T$ 17.000
73-77	Anel da liberdade	T$ 20.000
78-82	Tapete voador	T$ 20.000
83-87	Braceletes de ouro	T$ 21.500
88-89	Espelho da oposição	T$ 25.000
90-94	Robe do arquimago	T$ 30.000
95-96	Orbe das tempestades	T$ 32.500
97-98	Anel da regeneração	T$ 50.000
99-100	Espelho do aprisionamento	T$ 75.000

Brincos de Marah. Este par de brincos brancos é abençoado pela Deusa da Paz. A primeira criatura que o atacar em uma cena deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, perderá a ação. Se você atacar uma criatura, o efeito dos *brincos* é cancelado por um dia. Se você possuir Aparência Inofensiva (ou um poder similar) os efeitos acumulam, afetando as duas primeiras criaturas que o atacarem em uma cena.

Caveira Maldita. Esta pedra esculpida em formato de crânio gera permanentemente o efeito da magia *Profanar*, com o próprio crânio como ponto de origem. Mortos-vivos e devotos de deuses do Mal na área de efeito recebem +2 em testes e Defesa.

Chapéu do Disfarce. Você pode lançar *Disfarce Ilusório* com o aprimoramento que inclui odores e sensações e muda o bônus em Enganação para disfarces para +20 sem pagar seu custo em PM. Você não pode usar outros aprimoramentos. Como parte do disfarce, o chapéu pode mudar para um elmo, faixa, tiara, gorro, touca, pente e assim por diante.

Cinto da Força do Gigante. Este cinto largo é feito de couro com rebites de ferro. Você recebe +5 em Força.

Cinto do Campeão. Este cinturão de ouro é cravejado de joias e possui gravuras de gladiadores e pugilistas minotauros. Você recebe +2 em Força e a habilidade Briga. Caso já a possua, seu dano desarmado será calculado como se você possuísse quatro níveis de lutador a mais (máximo 2d12). Por fim, caso possua o poder Torcida, o bônus que você recebe por ele aumenta para +3. Em tempos antigos, estes cintos eram dados aos vencedores dos jogos gladiatoriais do Império de Tauron. A cada ano, diversos combatentes de toda Arton viajavam a Tiberus para competir e ter uma chance de ganhar um destes itens.

Colar Guardião. Este diamante lapidado preso em uma corrente de platina deflete ataques contra seu usuário. Você recebe +5 em Defesa.

Corda da Escalada. Esta corda de 15m é bastante fina, mas forte o suficiente para suportar até 1.500 kg. Com um comando (uma ação de movimento), a corda se move em qualquer direção (incluindo para cima) a 3m por rodada, fixando-se firmemente onde seu usuário desejar. Ela pode se desamarrar e voltar da mesma forma.

Coroa Majestosa. Esta coroa de ouro possui dezenas de pedras preciosas. Você recebe +5 em Carisma.

Elmo do Teletransporte. Você pode lançar *Salto Dimensional* e *Teletransporte*, mas apenas em você mesmo. Caso já conheça as magias, o custo para lançá-las diminui em –1 PM.

Espelho da Oposição. Este item lembra um espelho normal com cerca de 1m de comprimento e 1,5m de altura. Pode ser fixado em qualquer superfície e ativado (ou desativado) com um comando. Quando uma criatura observa seu reflexo, o espelho cria uma cópia sua, com as mesmas habilidades e equipamento. A duplicata ataca a criatura original; quando um dos dois é derrotado, a duplicata e seus itens desaparecem.

Espelho do Aprisionamento. Este item de cristal, com 1,5m de altura e moldura de metal, pode ser fixado em qualquer superfície e ativado (ou desativado) com um comando. Qualquer criatura que se aproxime a alcance curto do *espelho do aprisionamento* e enxergue seu próprio reflexo deve passar em um teste de Reflexos ou será transportada magicamente para um espaço extradimensional dentro do espelho, ficando presa ali. O tamanho da criatura não importa — mas construtos, mortos-vivos e objetos não podem ser transportados. Com um comando, é possível conversar com uma criatura presa no espelho ou libertá-la. Se o espelho for quebrado, todas as criaturas dentro dele são libertadas.

Estatueta Animista. Esta estatueta de pedra é esculpida na forma de um animal e tem cerca de 10cm de altura. Quando é atirada no chão e a palavra de comando é proferida, transforma-se no animal correspondente. O animal fornece os benefícios de um aliado veterano até o fim da cena, quando então volta a sua forma de estatueta. O tipo de aliado é definido pelo animal: raposa (aliado ajudante), onça (assassino), águia (atirador), lobo (combatente), leão (fortão) ou urso (guardião).

Estola da Serenidade. Esta faixa de pano com inscrições mágicas é usada sobre a nuca, com as duas extremidades caindo paralelas na frente do corpo. Você recebe +5 em Sabedoria.

Faixas do Pugilista. Estas faixas de pano surrado são amarradas nos punhos, nos braços ou na testa. Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano com ataques desarmados.

Ferraduras da Velocidade. Este conjunto de ferraduras pode ser fixado nos cascos de um cavalo (ou outro aliado montaria, a critério do mestre) para aumentar seu deslocamento em +3m.

Flauta Fantasma. Você pode lançar *Esculpir Sons* sem pagar seu custo em PM. Você só pode usar a *flauta fantasma* se for treinado em Atuação.

Garrafa da Fumaça Eterna. Quando a tampa desta ânfora de metal é retirada, uma grande quantidade de fumaça é liberada, gerando o efeito da magia *Névoa*. A fumaça persiste até a garrafa ser tampada. Após isso, dissipa-se no fim da cena (ou após 4 rodadas, sob vento forte, ou 1 rodada, sob um vendaval).

Gema da Luminosidade. Este cristal tem a aparência de um longo prisma. Com um comando, emite luz equivalente a uma tocha ou um raio brilhante, que força uma criatura em alcance curto a passar em um teste de Fortitude ou ficar cega por 1d4 rodadas.

Gema da Telepatia. Você pode lançar *Compreensão* e *Enfeitiçar* sem pagar seu custo em PM.

Gema Elemental. Você pode lançar *Conjurar Elemental* sem pagar seu custo em PM.

Lanterna da Revelação. Este item funciona como um lampião normal, mas sua luz revela todas as criaturas e objetos invisíveis em alcance curto.

Luvas da Delicadeza. Estas luvas de tecido fino permitem manipulação delicada. Você recebe +2 em Destreza.

Manoplas da Força do Ogro. Este par de luvas é feito de couro grosso com rebites de ferro. Você recebe +2 em Força.

Manto da Aranha. Este manto é feito de seda negra com fios de prata bordados. Você recebe deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento terrestre, +5 em testes de resistência contra venenos e imunidade a teias mundanas ou mágicas. Além disso, pode lançar *Teia*. Caso já conheça a magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Manto da Resistência. Este manto de tecido grosso e pesado protege seu usuário. Você recebe +2 em testes de resistência.

Manto do Fascínio. Este manto de veludo possui bordados de ouro. Você recebe +2 em Carisma.

Manto do Morcego. Este manto marrom escuro ou negro fornece +5 em Furtividade e permite que você fique pendurado de ponta-cabeça no teto, como um morcego. Além disso, você pode gastar uma ação padrão para segurar as pontas do manto e se transformar em um morcego. Seu tamanho muda para Minúsculo e você recebe deslocamento de voo 12m e um ataque natural de mordida

(dano 1d4, perfuração). Em outros aspectos, isso funciona como a Forma Selvagem do druida. Você só pode se transformar em morcego à noite ou em ambientes escuros.

Manto Élfico. Indistinguível de um manto cinza comum. Entretanto, quando usado com o capuz cobrindo o rosto, fornece +5 em testes de Furtividade.

Manual da Saúde Corporal. Este tomo volumoso contém exercícios de resistência e dietas saudáveis, mas suas palavras trazem um poderoso efeito mágico. Funciona como um *Manual do Bom Exercício*, mas fornece +1 de Constituição.

Manual do Bom Exercício. Este tomo volumoso contém exercícios de musculação, mas escondido entre as palavras há um poderoso efeito mágico. Ler o livro leva uma semana e aumenta seu valor de Força em +1 permanentemente. Um valor de atributo pode aumentar no máximo em +5 pelo uso de livros e da magia *Desejo*. Assim que o livro é lido, a magia desaparece de suas páginas e ele se torna um item mundano.

Manual dos Movimentos Precisos. Este tomo volumoso descreve exercícios de coordenação e equilíbrio, mas mesclado às palavras há um poderoso efeito mágico. Funciona como um *Manual do Bom Exercício*, mas fornece +1 de Destreza.

Medalhão de Lena. Quando você é reduzido a 0 ou menos PV, esta joia emite uma explosão de energia positiva que cura 100 PV. Este poder só se ativa uma vez por dia.

Mochila de Carga. Este item, que parece uma simples mochila de pano, está na verdade ligado um espaço interdimensional — fazendo com que seja maior por dentro do que por fora. Você pode guardar até 100 kg dentro de uma *mochila de carga*, mas ela pesará no máximo 5 kg. Se a mochila for rasgada, os objetos em seu interior são destruídos. Criaturas vivas colocadas no interior da mochila podem sobreviver até 10 minutos, mas depois disso ficarão sem ar.

Orbe das Tempestades. Esta esfera de vidro com 20cm de diâmetro contém fumaça e raios em seu interior. Você pode lançar *Controlar o Clima* e *Fúria do Panteão*. Caso já conheça as magias, o custo para lançá-las diminui em –1 PM. Além disso, você e todos os seus aliados adjacentes ficam sob efeito de *Suporte Ambiental*.

Pingente da Saúde. O usuário desta joia verde em um cordão de prata recebe imunidade a doenças e venenos.

Pingente da Sensatez. Esta pequena pérola é ligada a uma corrente leve e usada como um colar. Você recebe +2 em Sabedoria.

Pulseiras da Celeridade. Esta pulseira de platina aguça todos os seus movimentos. Você recebe +5 em Destreza.

Robe do Arquimago. Este traje pesado alinha-se com as energias arcanas emitidas por seu usuário para gerar um campo protetor. Se você for um conjurador arcano, recebe um bônus na Defesa igual a 5 + o círculo de magia mais alto que puder lançar e um bônus em testes de resistência igual à metade do bônus na Defesa. Assim, um arcanista de 9º nível (capaz de lançar magias de 3º círculo) recebe +8 em Defesa e +4 em testes de resistência.

Símbolo Abençoado. Um colar com o símbolo de um dos deuses do Panteão, feito de metal para resistir a viagens e aventuras. Se você for devoto desse deus, o custo de suas magias divinas diminui em –1 PM. Apenas inventores devotos do deus em questão podem fabricar um *símbolo sagrado abençoado*.

Tapete Voador. Com um comando, este tapete flutua, fornecendo deslocamento de voo 12m. O tapete tem 3m x 3m e pode carregar seis criaturas Médias (ou 600kg). Se você estiver em alcance longo do tapete, pode comandar o voo dele.

Tiara da Sapiência. Esta tiara delicada possui uma gema que descansa sobre a testa. Você recebe +5 em Inteligência (mas não recebe perícias treinadas extras).

Tomo da Compreensão. Este livro volumoso contém ensinamentos para tornar o leitor mais centrado e aguçar sua percepção, mas também possui um poderoso efeito mágico. Funciona como um *Manual do Bom Exercício*, mas fornece +1 de Sabedoria.

Tomo da Liderança e Influência. Este livro de encadernação luxuosa contém instruções detalhadas para convencer e inspirar os demais, mas as páginas escondem um poderoso efeito mágico. Funciona como um *Manual do Bom Exercício*, mas fornece +1 de Carisma.

Tomo dos Grandes Pensamentos. Este livro pesado contém exercícios para aprimorar o raciocínio e a memória, mas mesclado às palavras há um poderoso efeito mágico. Funciona como um *Manual do Bom Exercício*, mas fornece +1 de Inteligência.

Torque do Vigor. O acabamento deste colar ou bracelete remete a um animal poderoso, como um urso ou lobo. Você recebe +2 em Constituição.

Vassoura Voadora. Como um *tapete voador*, mas pode carregar apenas duas pessoas (ou 200kg).

ARTEFATOS

Um artefato é um item mágico único extremamente poderoso. Apenas divindades maiores têm poder para criar estas peças, e elas sempre são forjadas com um propósito específico. Os deuses cuidam para que artefatos caiam nas mãos de seus servos mais poderosos, mas às vezes o destino leva essas peças até aventureiros menores.

Artefatos não são simplesmente "outro tipo de item mágico". São relíquias fabulosas, lendárias. A busca para recuperar ou destruir um deles pode ser a base para uma campanha inteira. Não há tabelas para geração aleatória de artefatos, nem custo para fabricá-los. Esses itens devem entrar em uma campanha apenas através da decisão deliberada do mestre.

A ESPADA-DEUS

Poucos duvidam: as divindades estão presentes em cada aspecto da vida em Arton. Uma das provas disso é a capacidade dos mortais de se tornarem deuses menores. Contudo, tão forte é o poder divino que até mesmo *objetos* podem ser deuses.

A *Espada-Deus* não é um objeto sagrado. Não é poderosa porque foi abençoada por um deus. A espada-deus é, ela própria, cultuada. *Ela* oferece bênçãos, possui clérigos, ouve preces. Alguns têm dificuldade de entender como um objeto pode ser alvo de adoração — mas, ao olhar pela janela, qualquer um é capaz de ver alguém que venera o ouro ou uma bandeira. Pessoas veneram objetos o tempo todo.

A *Espada-Deus* é a melhor arma já forjada por Rhond, o Deus Menor das Armas. Foi empunhada por incontáveis heróis e vilões, mas os nomes desses mortais foram esquecidos — a arma é maior que todos. Após ser usada por algum tempo, sempre acaba em algum local inóspito de onde só pode ser tirada por um mortal digno. Pode estar no fundo de um lago, sendo entregue por uma fada, ou cravada em uma pedra, selecionando quem pode arrancá-la. A arma foi vista pela última vez nas mãos de Orion Drake, na batalha contra a Tormenta em Tamu-ra.

A *Espada-Deus* é uma *espada longa atroz precisa pungente ameaçadora magnífica veloz*, com dano básico de 2d12. Alguns estudiosos e armeiros dizem que seu fio é tão fino que pode cortar qualquer coisa e em todos os Planos de existência simultaneamente. Por isso, a espada-deus ignora resistência a dano e seus acertos críticos afetam até mesmo criaturas imunes a acertos críticos. A espada-deus é indestrutível.

Quando há chance de combate, a *Espada-Deus* vibra na mão do usuário, ou mesmo na bainha. Apenas personagens com pelo menos 15 níveis em classes com Luta como perícia inicial podem usar a espada-deus. Os demais erram *todos* os ataques com a arma. Quando está aguardando seu próximo usuário, a *Espada-Deus* não permite que um personagem que não cumpra esse pré-requisito tire-a de onde está.

Fisicamente, a *Espada-Deus* é surpreendentemente simples. Seu cabo é forrado com couro, seu guarda-mão é uma barra de metal simples, sua lâmina não possui adornos. Seu poder real não se revela na aparência — apenas na luta.

A JOIA DA ALMA

No princípio não havia deuses. Nem vida, nem mundo, nem mesmo o próprio tempo. Não havia luz ou trevas, calor ou frio. Não havia forma nem tamanho, sequer havia o conceito de existir. Foi em meio à não existência que o Nada e o Vazio se casaram e deram origem à Criação e tudo que a compõe. O mundo de Arton. Engana-se, porém, quem pensa que nenhum vestígio restou da aurora do universo. Há uma fagulha. Um resíduo da inexistência que se manifesta na forma de gema preciosa que ainda hoje busca cumprir o propósito de sua essência. Os mortais a chamam de *Joia da Alma*.

É tênue a linha entre a existência e a não existência. Perdida em um ambiente que não o seu, a *Joia da Alma* busca transpor essa barreira. Para isso, vasculha a memória daqueles que a tocam, procurando por falhas — ou fendas — na realidade, algo que possa usar como meio para se reunir ao outro lado. Não é capaz de impor uma ação aos seres de carne e osso, mas se alimenta daquilo que enxerga. Isso torna o contato prolongado algo perigoso, capaz de causar danos irreparáveis ao espírito do portador.

Qualquer um que toque a *Joia da Alma* terá seu passado esmiuçado pela pedra. Como efeito colateral, recuperará instantaneamente todas as memórias de sua vida, tanto momentos bons quanto ruins, desde o nascimento até agora. Por contrariar leis da

natureza, muitas vezes isso acontece de forma dolorosa. Nem todos estão preparados para o turbilhão de emoções acarretado pela lembrança. O portador mantém todas as lembranças enquanto segurar a joia. Ao soltá-la, as memórias retornam ao esquecimento.

Portar a *Joia da Alma* fornece +6 em Inteligência. O artefato é especialmente cobiçado por arcanistas que memorizam magias, pois impede que elas sumam da memória. Para magos, o custo para lançar magias arcanas diminui para 0 PM (custos de aprimoramentos ainda precisam ser pagos).

Empunhar a *Joia da Alma* exige um teste de Vontade (CD 25). Se falhar, o personagem fica atordoado por uma rodada e larga o artefato no chão. Se passar, consegue segurar a *Joia* sem efeitos colaterais. Mesmo assim, precisa repetir o teste no início de cada dia, com a CD aumentando cumulativamente em +1 por dia. Se falhar, fica frustrado. Se falhar novamente, fica esmorecido. Se falhar num terceiro teste, sua sanidade se esvai. Se for um personagem jogador, torna-se um NPC sob controle do mestre — a *Joia* não foi feita para ser empunhada por mortais.

A *Joia da Alma* é uma gema indestrutível e semitransparente, lapidada com vinte faces iguais. As mesmas faces dos vinte deuses primordiais, cujo nascimento presenciou.

O Baralho do Caos

Este artefato parece um baralho comum, com cartas bastante gastas. Ele pode ser usado para jogos como wyrt e fornece +10 em testes de Jogatina para seu usuário — mas caso ele abuse da sorte, o bônus se transforma em uma penalidade de –10. O mestre decide o que é "abusar da sorte".

Porém, o verdadeiro poder do *Baralho do Caos* se revela quando um personagem diz "Eu aposto tudo" e saca de uma a quatro cartas, a sua escolha. O artefato muda para ter 22 cartas, cada uma com um símbolo específico. As cartas devem ser sacadas ao mesmo tempo e seus efeitos acontecem instantaneamente — para o bem ou para o mal. Role 1d% na tabela ao lado para cada carta, para saber qual foi sacada (role novamente resultados repetidos). Um personagem treinado em Jogatina pode fazer um teste (CD 30) para ignorar uma carta que não queira e sacar outra no lugar (apenas uma vez).

Quando é usado dessa forma, o *Baralho do Caos* desaparece, para reaparecer em uma mesa de jogo qualquer de Arton. Dizem que ele já apareceu nas mais imundas tavernas portuárias e nos mais elegantes salões de palácios, transformando mendigos em reis e reis em mendigos.

Abismo. As profundezas do mar o protegem. Você recebe resistência 10 a um tipo de dano definido aleatoriamente.

Amigo. Um de seus aliados racionais irá traí-lo no pior momento possível (fornecendo seu benefício para um inimigo ou fazendo outra coisa, a critério do mestre). A traição ocorre em no máximo um ano.

Anel. Um aro de energia colorida surge ao seu e então desaparece. Você recebe +5 pontos de mana permanentemente.

Árvore. A árvore da vida fortalece seu corpo. Você recebe +10 PV permanentemente.

Coração. Você recebe +2 em um atributo a sua escolha permanentemente.

Crânio. Uma versão feita de sombras de você surge e o ataca. A sombra tem as mesmas estatísticas que você e é imune a qualquer ataque que não seja desferido por você. Seus amigos podem ajudá-lo fornecendo bônus.

Donzela. Uma bela mulher (ou homem) de sua raça surge e o chama. Se você for na direção da

O Baralho da Sorte e do Azar

D%	Carta	Efeito
01-05	Abismo	Receba resistência a dano
06-09	Amigo	Um de seus amigos o trai
10-14	Anel	+5 pontos de mana
15-19	Árvore	+10 pontos de vida
20-24	Coração	+2 em um atributo a sua escolha
25-28	Crânio	Enfrente cópia sombria
29-33	Donzela	Derrote um monstro e suba de nível
34-38	Fogo	Ressuscite quando morrer
39-43	Gema	Receba tesouro mundano
44-48	Lua	Receba 1d4 *Desejos*
49-52	Martelo	Perca todos os itens mágicos
53-56	Noite	–1 em todos os testes de resistência
57-60	Presas	Perca dinheiro e itens mundanos
61-65	Servo	Receba os serviços de um espírito
66-70	Sol	Receba uma arma mágica maior
71-75	Tentáculo	–2 em um atributo aleatório
76-80	Tolo	Perca 10.000 XP e saque outracarta
81-85	Trono	+2 em Diplomacia e um feudo
86-90	Vizir	Receba a resposta para uma pergunta
91-94	Nada	Escape de um perigo qualquer
95-98	Vazio	Sua alma deixa seu corpo
99-100	Curinga	Ganhe 10.000 XP ou saque mais duas cartas

mulher, ela se transforma em um monstro com nível de desafio igual ao seu nível –1. Se você vencer o monstro sozinho, sobe de nível imediatamente. Se o monstro vencê-lo, deixa-o inconsciente e desaparece.

Fogo. Uma chama queima dentro de seu peito. Ela não machuca — em vez disso, quando você morrer, volta à vida com todos os seus PV e PM restaurados. A chama então se apaga.

Gema. Role 10 vezes na coluna "Maior" da **Tabela 8-2: Riquezas**.

Lua. A carta aparece como uma lua cheia (quatro *Desejos*), nova (três), crescente (dois) ou minguante (um *Desejo)*. Os *Desejos* devem ser usados até o fim da cena.

Martelo. Um martelo de energia surge na sua frente e bate contra o chão. A onda de choque destrói todos os itens mágicos que estiverem com você.

Noite. Você sofre –1 em todos os testes de resistência permanentemente. Se for um devoto de Tenebra ou um morto-vivo, em vez disso role uma arma mágica maior. Se não gostar do resultado, você pode rolar uma segunda vez.

Presas. Todo o dinheiro e itens mundanos que você possui — não apenas aqueles que estão com você — viram pó.

Servo. O servo é alguém que morreu com uma dívida de honra. Ele vai se redimir servindo-o até seus serviços não serem mais requisitados. O servo é um aliado veterano de um tipo a sua escolha.

Sol. Role uma arma mágica maior. Se não gostar do resultado, você pode rolar uma segunda vez. Se você for um devoto de Tenebra ou um morto-vivo, em vez disso sofre –1 em todos os testes de resistência permanentemente.

Tentáculo. A visão enlouquecedora dos tentáculos impõe –2 em um atributo permanentemente. Para definir o atributo, role 1d6, sendo "1" Força, "2" Destreza e assim por diante.

Tolo. Você perde 10.000 XP e saca outra carta. Esse efeito pode fazer com que você perca um nível, mas não pode reduzi-lo a menos de 0 XP.

Trono. Você recebe +2 em Diplomacia permanentemente e se torna o senhor por direito de um pequeno feudo. O mestre decide onde o feudo fica. Em termos de jogo, você recebe os benefícios do poder Título, do cavaleiro.

Vizir. Você recebe a resposta para uma pergunta qualquer. A resposta pode ser tão precisa ou vaga quanto o mestre decidir, mas nunca será mentirosa. Este benefício deve ser usado em até um ano.

Nada. Uma das forças primordiais da Criação surge para protegê-lo de qualquer ameaça. Em termos de jogo, quando você usa este benefício, qualquer ataque ou efeito contra você é anulado e você se torna imune a tudo por uma rodada. Este benefício deve ser usado em no máximo um ano.

Vazio. Sua alma é transportada para o vazio entre os Planos. Seu corpo continua funcionando, mas em coma. Cabe aos outros personagens descobrir como salvá-lo! Converse com o mestre para construir um novo personagem ou jogar com um NPC aliado do grupo enquanto seu personagem original estiver preso.

Curinga. Você escolhe entre ganhar poder pessoal (em termos de jogo, 10.000 XP) ou sacar mais duas cartas. A escolha é óbvia. Ou não?

O Olho de Sszzaas

Como parte de seu plano para retornar ao Panteão, o deus Sszzaas removeu um de seus próprios olhos para forjar um artefato — o *Olho de Sszzaas*, uma gema esverdeada segura por um cajado de madeira fossilizada. As extremidades do cajado são ligadas por uma corrente, cujo comprimento pode variar magicamente.

Cultistas de Sszzaas foram encarregados de esconder o artefato em um templo nas proximidades de Lenórienn, onde deveria ser encontrado pela pessoa certa. O portador da peça acreditaria ser capaz de usar magia poderosa, quando na verdade estaria servindo aos interesses do Grande Corruptor. De fato, o *Olho* carrega parte da consciência do próprio Sszzaas, que testemunha e manipula tudo à distância.

O cajado permite ao personagem lançar qualquer magia que conheça ou tenha ouvido falar — seja arcana ou divina — como se fosse uma habilidade mágica, sem precisar gastar pontos de mana. O personagem ainda pode usar aprimoramentos, mas precisa pagar por eles.

Lançar uma magia exige um teste de Misticismo (CD 20 + o custo em PM da magia, incluindo aprimoramentos). Se o teste falhar, a magia não funciona ou provoca algum efeito imprevisível (alvo trocado, efeito invertido, *Teletransporte* para um local diferente...) ou assim parece. Na verdade, sempre que uma magia "falha", isso quer dizer que Sszzaas está no controle — e as coisas estão saindo exatamente como *ele* planejou, seguindo algum plano intrincado e desconhecido pelo portador do cajado.

Apesar de poderoso, o *Olho de Sszzaas* é uma peça pouco conhecida. Reconhecê-lo e descobrir como usá-lo exige um teste de Conhecimento (CD 30).



Artefatos estiveram presentes em muitas das maiores batalhas de Arton

Os Rubis da Virtude

Criados para selar um pacto entre os deuses do Panteão, os *Rubis da Virtude* quase foram a causa de sua morte. Cada um, se destruído, destruiria também o deus que estivesse secretamente ligado a ele — sem que fosse possível descobrir qual rubi pertencia a quem. Entregues a cada deus após sua criação, seriam mantidos como provas de confiança, garantias de que os deuses, mesmo aqueles envolvidos em disputas, jamais tentariam destruir uns aos outros.

As gemas não podem ser danificadas por mortais ou mesmo por deuses menores; apenas um deus do Panteão pode destruí-las. Além disso, não podem ser detectadas por meios mágicos.

Mesmo sem saber a quem estava ligado, cada deus guardou em lugar seguro a gema em sua posse. No entanto, conseguindo o que parecia ser impossível, Sszzaas — o mais traiçoeiro e furtivo dos seres — roubou todos os rubis. Ele foi descoberto e julgado antes de descobrir como utilizá-los, mas teve tempo de escondê-los em Arton. E os *Rubis*, protegidos de qualquer detecção mágica, não puderam ser encontrados.

Como castigo, Sszzaas foi transformado em avatar e condenado a vagar pelo mundo até ser destruído ou aceito de volta. Os *Rubis* estavam desaparecidos, mas nenhum mortal poderia danificá-los. Mesmo assim, para evitar riscos, Khalmyr decretou que as ligações vitais entre os rubis e os deuses fossem rompidas. E assim foi feito.

Mesmo sem essa conexão, as gemas ainda eram poderosas, pois traziam parte da essência divina dos vinte deuses. Sabendo que poderia utilizá-las de alguma forma, Sszzaas tratou de mantê-las longe dos olhos dos deuses, até o último instante.

Os *Rubis da Virtude* trazem grande poder a quem encontrá-los. Cada *Rubi* fornece a seu portador um nível de experiência em uma classe que ele já possua. Para isso, a gema deve ser incrustada no corpo da criatura, o que exige um teste de Cura (CD 25). O efeito leva um dia para se manifestar. Por sua invulnerabilidade, cada *Rubi* fornece resistência a dano 2 e +1 em testes de resistência, cumulativos com efeitos já existentes — incluindo outros rubis. Por fim, por sua indetectabilidade, cada rubi torna o portador mais difícil de observar por meios mágicos. Um conjurador que lance uma magia de adivinhação contra o portador de um destes artefatos deve passar em um teste de Misticismo (CD 25 + a quantidade de rubis) ou a magia não terá efeito.


CAPÍTULO
9
MUNDO DE ARTON



"Esqueçam seus reinos, esqueçam seus estandartes, esqueçam suas fronteiras. Esqueçam seus deuses! Todos aqui somos artonianos! O inimigo vem de outro mundo, somos todos irmãos contra ele. Eu sou Orion Drake, e não sou de Bielefeld. Sou Orion Drake, e não pertenço à Ordem da Luz. Sou Orion Drake, sou artoniano, e pertenço ao Exercito do Reinado! Por Arton!"

— Orion Drake

Arton é um continente, mas também um mundo — tão vasto e inexplorado que quase nada além dos oceanos realmente importa. Forjado pelo poder de vinte divindades maiores, soberanas. É o centro de seu universo, o centro de toda a Criação. O sol, a lua e as demais moradas dos deuses orbitam a seu redor, em meio à vastidão planar do Nada e o Vazio.

Neste mundo, em sua imensa área continental, a humanidade se espalha. Movidos por sua criadora, a Deusa da Ambição, os povos humanos colonizam e conquistam — mas abocanham mais do que podem mastigar. Erguem povoados e cidadelas ousadas, imprudentes, cercadas de selvageria indomada. Alcançar suas grandes cidades demanda semanas, até meses, de viagem a cavalo. Ainda que cada aldeia ou metrópole brilhe com personalidade própria, com suas maravilhas e maneirismos, a simples jornada entre esses pontos é uma aventura.

O centro da civilização humana em Arton é o **Reinado**, aliança de reinos liderada pela **Rainha-Imperatriz Shivara**. Há poucos anos, o Reinado travou uma guerra contra a **Supremacia Purista**, país militarista e intolerante. O conflito terminou em impasse e todos sabem que é questão de tempo até os batalhões puristas marcharem novamente. Outro vizinho inconveniente é **Aslothia**, o Reino dos Mortos, terra cinzenta onde barões vampiros comandam falanges de esqueletos e oprimem os vivos. Mais ao norte, encontram-se a liga de cidades-estados mercantes conhecida como **Repúblicas Livres de Sambúrdia**; os pequenos reinos de **Svalas** e **Salistick**; os **Feudos de Trebuck**, e **Sckharshantallas**, o Reino do Dragão. Por fim, ao oeste, ergue-se o decadente **Império de Tauron**, enquanto que ao leste, no Mar do Dragão Rei, situa-se a exótica **Khubar**.

Além dessas regiões "civilizadas", existem terras ainda mais selvagens. Os **Ermos Púrpura** são florestas profundas, habitadas por tribos que seguem costumes antigos. As **Sanguinárias**, maior cordilheira de Arton, são território de gigantes, dragões e outros monstros. A ilha tropical de **Galrasia** esconde lagartos-terror e outras feras ancestrais, esquecidas pelo tempo. A **Grande Savana** é dominada por manadas bravias, predadores astutos e sociedades arcanas misteriosas. Por fim, o **Deserto da Perdição** simplesmente devora aqueles que ousam desafiar suas dunas e tempestades. Os únicos que conhecem os mistérios das areias são os Sar-Allan, povo que se divide entre saqueadores nômades e sábios que vivem em grandes cidades.

*Antes da chegada dos elfos.

História Parcial

7 Bilhões de Anos AE*. O Nada e o Vazio se unem para gerar Arton e os vinte deuses maiores que formariam o Panteão.

7 a 5 Bilhões de Anos AE. Azgher, Deus do Sol, e Tenebra, Deusa da Escuridão, lutam entre si. Khalmyr, Deus da Justiça e líder do Panteão, decreta um empate e Arton recebe doze horas de luz e doze horas de escuridão.

1 Bilhão de Anos AE. Uma lágrima de Lena, a Deusa da Vida, preenche os oceanos com as primeiras criaturas vivas. O Grande Oceano molda essa vida em infinitos seres.

700 Milhões de Anos AE. Impulsionados por Allihanna, a Deusa da Natureza, os seres vivos se arrastam para a terra firme.

300 Milhões de Anos AE. Surgem os dragões, esculpidos por Kallyadranoch.

260 Milhões de Anos AE. Começa o reinado de Megalokk, o Deus dos Monstros. Lagartos-terror e outras bestas gigantes dominam Arton.

65 Milhões de Anos AE. Os deuses unem-se contra Megalokk, fulminando seus monstros.

57 Milhões de Anos AE. Em seu mundo, Nivenciuén, a deusa Glórienn cria os elfos, primeiro povo inteligente.

22 Milhões de Anos AE. Nimb sussurra nos ouvidos de Wynna. Ela tem sonhos bizarros. Desses sonhos, nascem as fadas.

890 Mil Anos AE. Khalmyr e Tenebra se apaixonam. De sua união nascem os primeiros anões.

230 Mil Anos AE. Sob o olhar de desdem dos deuses do Panteão, Ragnar, um deus menor, cria os bugbears. Seus irmãos Hurlaagh e Graolak criam, respectivamente, os hobgoblins e os goblins.

180 Mil Anos AE. Hyninn, um deus menor, cria os hynne, ludibriando Khalmyr.

160 Mil Anos AE. Valkaria cria a raça humana, destinada a desbravar Arton e desvendar os mistérios dos próprios deuses.

150 Mil Anos AE. Tenebra cria os trogs.

145 Mil Anos AE. Surge a ilha de Galrasia, arrancada de Vitalia, o Mundo de Lena. Ali surgem os primeiros povos-trovão.

120 Mil Anos AE. Da união de Tenebra e Megalokk nascem os finntroll.

100 Mil Anos AE. A dragoa-rainha Beluhga é aprisionada por Khalmyr em uma cordilheira. A região congela ao longo dos milênios, formando as Montanhas Uivantes.

90 Mil Anos AE. Tauron, Deus da Força, cria os minotauros.

55 Mil Anos AE. Fundação do Império Trollkyrka.

10 Mil Anos AE . Começa o povoamento humano da ilha de Tamu-ra.

6 Mil Anos AE. Fundação da cidade de Doher, futura capital de Doherimm, o reino oculto dos anões.

2 Mil Anos AE. Os darash se instalam em Moreania.

2 Mil Anos AE. Tanna-Toh oferece aos seres humanos o dom da palavra escrita, marcando o início da civilização.

Mil Anos AE. O dragão Morte Branca destrói os darash em Moreania. Allihanna e Megalokk transformam os Doze Animais em moreau.

0. Uma frota élfica chega a Lamnor, o continente sul. Os elfos expulsam os hobgoblins de seu território e fundam a cidade de Lenórienn, dando início ao conflito entre as duas raças que ficaria conhecido como a Infinita Guerra.

380. Fundação de Luncaster, em Moreania.

474. O rei humano Darsic II, detentor da Joia da Alma, é morto por hobgoblins e o artefato se perde.

500. O dragão-rei Sckhar funda o reino de Sckharshantallas.

632. Ocorre a Revolta dos Três. Os deuses Tilliann, Valkaria e Kallyadranoch criam os lefeu, os demônios da Tormenta.

633. Os deuses revoltosos são descobertos e punidos. Tilliann perde seu status divino e enlouquece, Kallyadranoch é esquecido e Valkaria é aprisionada em Arton na forma de uma gigantesca estátua de pedra. Hyninn e Ragnar ascendem ao Panteão.

700. Sszzaas, o Deus da Traição, arquiteta um plano para tomar o controle do Panteão, convence os outros deuses a criar os Rubis da Virtude e os rouba.

728. Ragnar dita e Thyatis escreve a Profecia Bugbear que, séculos mais tarde, daria origem a Thwor Khoshkothruk.

750. Khalil de Gordimarr organiza uma expedição ao continente de Ramnor (mais tarde conhecido apenas como Arton). Tem início a construção de Khalifor.

804. Fundação de Brando, em Moreania.

809. Após uma visão de Wordarion Thondarim, os anões se recolhem aos subterrâneos.

830. Unificação de Tamu-ra, o Império de Jade, sob o dragão Tekametsu.

841. Fundação de Khubar.

890. O minotauro Goratikis inicia uma revolta contra os gigantes que escravizaram seu povo por séculos.

900. Goratikis vence a revolta, liberta os minotauros e parte em peregrinação mística.

901. Goratikis retorna de sua peregrinação e funda Tapista.

937. O assassinato da princesa Yllia, de Ghondriann, é o estopim para o início de uma guerra continental entre os reinos humanos de Lamnor.

950. Em Lamnor, ocorre a Grande Batalha. Os derrotados são exilados para Ramnor.

960. Roramar Pruss, uma criança na caravana de exilados, começa a ter visões e convence os líderes a segui-lo na colonização do novo continente.

1007. O plano de Sszzaas é descoberto pelos demais deuses. Sszzaas é aprisionado por Khalmyr na forma de um avatar. Começa uma grande caçada aos devotos de Sszzaas.

1020. Os exilados de Lamnor encontram a estátua de Valkaria e fundam a futura capital do Reinado a seus pés. Roramar Pruss é nomeado regente da nação de Deheon. Novas caravanas se formam, rumando para colonizar outros pontos de Ramnor. Fundação de Zakharov.

1021. Thomas Lendilkar funda o reino de Bielefeld. Jakkar Asloth funda o Condado de Portsmouth. Fundação de Salistick, às margens do Rio Vermelho.

1022. Forma-se a vila de Palthar, onde futuramente será o reino de Namalkah. Surge o reino hynne de Hongari.

1023. O célebre Cyrandur Wallas parte de Valkaria com uma caravana e inicia uma viagem exploratória pelas Montanhas Uivantes.

1024. Fundação do pequeno reino de Svalas.

1025. Fundação do reino de Tyrondir.

1026. Fundação do vilarejo de Triunphus.

1030. Fundação do reino de Yuden por Larf Yudennach. Fundação de Altrim e do reino de Petrynia por Cyrandur Wallas.

1031. Morte de Roramar Pruss. Seu filho sobe ao trono de Deheon como Wortar I.

1032. Fundação dos reinos de Sambúrdia e Kor Kovith.

1035. Fundação do reino de Tollon.

1037. Thomas Lendilkar tenta invadir a nação de Khubar. Os xamãs de Khubar realizam a invocação do dragão-rei Benthos, que destrói a costa de Bielefeld.

1038. Fundação do reino de Fortuna.

1040. Tratado de paz entre o Reinado e Khubar.

1045. Fundação de Nova Ghondriann.

1050. Wortar I, regente de Deheon, envia famílias nobres para colonizar o território a sudoeste, que viria a se tornar o reino de Ahlen. Alguns colonos se separam e fundam o reino de Collen. Surgem histórias sobre uma terra de fadas nos confins de Sambúrdia.

1051. O grande mago Karias Theuderulf descobre fenômenos causados por áreas de magia selvagem na costa a sudeste de Deheon.

1056. Fundação de Wynlla, o Reino da Magia, por Karias Theuderulf.

1065. Primeiro uso do nome Namalkah.

1075. Guerra civil em Deheon. Yuden começa uma campanha de expansão.

1079. Fim da guerra civil em Deheon. O novo regente integra a maior parte dos reinos à coalizão, com a ajuda da Igreja de Marah. Após anexar os reinos de Svalas e Kor Kovitha a expansão de Yuden é contida.

1082. Início da república em Tapista.

1085. Fundação do reino de Lomatubar. Início das Guerras de Lomatubar, entre humanos e orcs, uma raça antiga e decadente, de origem misteriosa.

1088. Talude, o Mestre Máximo da Magia, chega a Arton.

1094. Fundação do pequeno reino de Hershire. Primeiros contatos do Reinado com Tapista.

1095. Fundação da Grande Academia Arcana, em um semiplano oferecido a Talude por Wynna.

1101. Início da Rebelião dos Servos em Sambúrdia.



1103. Fugindo de Sambúrdia, muitos colonos entram em conflito com bárbaros que adoram a imagem de um dragão. Intervenção de Sckhar, destruindo duas vilas e a maioria dos colonos invasores.

1107. A Ordem de Sszzaas é extinta, mas os Rubis da Virtude continuam desaparecidos. O fim da Rebelião dos Servos em Sambúrdia leva à fundação de Trebuck.

1109. Concessão do futuro território de Callistia a nobres de Namalkah. Primeiro uso do nome Pondsmânia para se referir às terras das fadas.

1110. Sambúrdia concede independência ao Reino das Fadas, para alívio da população. A Pondsmânia é oficializada como integrante do Reinado.

1113. Fundação da cidade de Malpetrim.

1114. Callistia se separa de Namalkah.

1122. Intrigado pela política humana, Sckhar decreta que Sckharshantallas agora faz parte do Reinado. A entrada do reino é aprovada com rapidez inédita.

1126. Primeiro ataque do Moóck a Triunphus, devastando a cidade. Concedida a bênção/maldição de Triunphus.

1178. Fundação de Coridrian, a capital dos golens.

1202. Início do povoamento da futura cidade de Smokestone.

1203. Os finntroll começam a atacar Doherimm.

1205. Ocorre o Chamado às Armas. Início da guerra com os finntroll em Doherimm.

1215. Fim da Guerra dos Trolls em Doherimm, com a vitória dos anões.

1251. Uma caravana mercantil de Tapista é atacada por saqueadores e massacrada em Hershire. Em resposta, os minotauros colocam o pequeno reino sob sua "proteção".

1252. Os magos Talude e Vectorius se encontram em Malpetrim. Desafiado, Vectorius começa a construção de Vectora.

1279. Fundação de Vectora, o Mercado nas Nuvens.



1279: primeira passagem de Vectora por Valkaria

1290. Fundação da Ordem de Khalmyr e da Ordem da Luz.

1292. Início da construção do Palácio Imperial de Valkaria.

1300. A família Asloth incita a tensão entre tribos bárbaras e o reino de Bielefeld. Deheon intervém, resultando na formação do reino da União Púrpura.

1312. Sartan, um antigo deus maligno, tenta voltar ao mundo, mas é impedido por um grupo de aventureiros. A Praga Coral é liberada sobre o reino de Lomatubar, exterminando os orcs locais e encerrando as Guerras de Lomatubar.

1328. Fundação de Laughton, em Moreania.

1331. Fundação de Sternachten.

1342. Lorde Niebling, o gnomo, chega a Arton, após aparecer no Deserto da Perdição.

1343. Nasce o futuro Rei-Imperador Thormy.

1349. Os primeiros piratas chegam à ilha de Quelina.

1350. Concluído o Palácio Real de Valkaria. Primeiros contatos formais entre o Reinado e Tamu-ra.

1364. O mais recente eclipse total do sol. Nasce Thwor Khoshkothruk, o futuro general bugbear conhecido pelos humanos pela alcunha de Ironfist. Thormy assume o trono de Deheon.

1371. Tilliann, um mendigo louco, é visto chorando aos pés da estátua de Valkaria e passa a viver na cidade.

1375. Nasce Shivara, princesa herdeira de Trebuck.

1380. Thormy casa-se com Rhavana, uma rainha amazona de tribos nativas. O Conde Ferren Asloth aumenta as tensões entre o condado de Portsmouth e a Ordem da Luz.

1381. Mestre Arsenal chega a Arton trazendo consigo sua máquina de guerra, o Kishinauros. Ocorre o Dia dos Gigantes em Valkaria, quando uma luta entre o construto e um estranho gigante extraplanar arrasa parte da cidade. O Kishinauros é destruído.

1384. Mestre Arsenal derrota o sumo-sacerdote de Keenn e assume seu posto. Em Lamnor, a princesa élfica Tanya é raptada por Thwor. Isso leva à formação da Aliança Negra dos goblinoides, sob a liderança de Thwor.

1385. Thwor derrota o avatar de Glórienn com as próprias mãos. Cai a nação élfica de Lenórienn, encerrando a Infinita Guerra.

1386. Razlenthandillas se isola na Floresta do Espinheiro.

1387. O batedor lefeu conhecido como Albino chega a Arton.

1388. O grupo de aventureiros Esquadrão do Inferno confronta o Albino em Yuden. Mitkov Yudennach torna-se regente de Yuden.

1389. O condado de Portsmouth torna-se independente de Bielefeld após uma sangrenta guerra civil. O Esquadrão do Inferno elimina o Albino na Anticriação. A Tormenta tenta invadir Petrynia, mas é impedida por piratas e aventureiros.

1390. A primeira manifestação completa da Tormenta destrói Tamu-ra.

1391. Primeira aparição do caçador de recompensas Crânio Negro. Um grupo de aventureiros encontra os Rubis da Virtude em um antigo templo sszzaazita.

1392. O necromante Vladislav Tpish implanta os Rubis da Virtude em um companheiro caído, criando o Paladino de Arton. Shivara parte para se aventurar.

1395. Ocorre a Rebelião dos Insetos em Sambúrdia.

1397. A Praga Coral de Lomatubar começa a afetar humanos e humanoides.

1398. Uma área de Tormenta se forma ao norte do reino de Trebuck, trazendo pânico ao Reinado. O Rei Althar, soberano de Trebuck, é morto pelos lefeu. Shivara volta para casa e é coroada rainha. Mestre Arsenal derrota o Paladino de Arton.

1399. Primeiros ataques dos Tiranos das Águas em Callistia. Rhumnam, a espada de Khalmyr, é roubada de Doherimm pelo assassino conhecido como o Camaleão. Rodleck Leverick inicia a construção das Catacumbas de Leverick.

1400. O Paladino de Arton ressurge, corrompido por Sszzaas. O Panteão é forçado a aceitar de volta o Deus da Traição, para que juntos consigam destruir o Paladino. Thwor toma Khalifor, consolidando seu domínio sobre Lamnor. A Tormenta avança sobre Trebuck e toma o Forte Amarid. O Exército do Reinado marcha contra a Tormenta na Batalha de Amarid. O ataque fracassa, e descobre-se a existência dos Lordes da Tormenta. Crânio Negro se torna o primeiro algoz da Tormenta. Primeiros contatos com os moreau, vindos do mar do leste.

1401. Valkaria é resgatada de seu cativeiro por heróis que viriam a ser conhecidos como Libertadores. O samurai amaldiçoado Koi liberta a vila de Aqvarivm da tirania de Lorde Betta.

1402. Formação da área de Tormenta de Zakharov. Descoberta dos lefou. Um barão de Hershire tenta alertar o Reinado sobre uma invasão de Tapista.

Desacreditado, acaba morto pelos minotauros. Abandonando a farsa de "proteger" a região, os minotauros a invadem, escravizando boa parte da população. Para manter a fachada de paz, rebatizam a terra como Protetorado de Roddenphord, "honrando" o antigo regente.

1403. A União Púrpura é infectada por milhares de simbiontes lefeu. A cidade de Norm é atacada por cavaleiros da Luz corrompidos pela Tormenta. A Rainha Shivara de Trebuck, casa-se com o Príncipe Mitkov Yudennach, na esperança de obter auxílio contra a Tormenta. O Exército do Reinado enfrenta guerreiros da União Púrpura corrompidos pela Tormenta, triunfando.

1404. Fundação de Urkk'thran, a nova capital da Aliança Negra. O Reinado é atacado pelo Dragão da Tormenta.

1405. O Dragão da Tormenta é derrotado pela união de heróis épicos. O Rei Mitkov é desmoralizado e deposto pelo Rei-Imperador Thormy. Shivara assume o trono de Yuden. O mundo de Glórienn é tomado pela Tormenta. Comandados por Sir Orion Drake, um cavaleiro da Luz, um batalhão de deuses menores destrói a área de Tormenta de Tamu-ra. Glórienn é rebaixada ao posto de deusa menor e se torna escrava de Tauron. Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, retorna ao Panteão.

1406. Mestre Arsenal ataca o Reinado com o Kishinauros, mas é derrotado por forças do Reinado armadas com o Colosso Coridrian. Com a escravização de Hershire por Tapista, começam as Guerras Táuricas. Os minotauros conquistam diversos reinos, formando o Império de Tauron. Thormy é tomado como refém, e Shivara assume como Rainha-Imperatriz. Tauron assume o posto de líder do Panteão. Início do repovoamento de Tamu-ra e fundação da nova capital Shinkyo.

1407. Com o caos gerado pelas Guerras Táuricas e pela marcha de Arsenal, Callistia, Nova Ghondriann e Salistick se separam do Reinado, formando a Liga Independente.

1410. Os puristas, uma facção dedicada a exterminar não humanos, conspiram para tomar o poder Yuden. O príncipe Eric Roggandin, de Zakharov, é sequestrado por cultistas de Sszzaas, mas é resgatado por um herói solitário. Uma série de enchentes no Rio dos Deuses inicia a invasão de um marid chamado Áquelus às regiões litorâneas de Arton-Norte.

1411. O mago Eukhitor Umbra tenta usar a Joia da Alma para trazer o Nada a Arton, mas é impedido por um grupo de aventureiros. Um grupo de agentes do Reinado formado pelo cavaleiro Lothar Algherulff, o pirata Nargom, o menino mágico Kadeen e o bárbaro Klunc derrotam o Coronel Reggar Wortric, líder público dos puristas. Svalas conquista independência de Yuden.

1412. Shivara é sequestrada pelos finntroll com a ajuda dos puristas e enviada para sacrifício em Chacina, o mundo de Megalokk. O verdadeiro líder dos puristas, o General Supremo Hermann Von Krauser, se revela, toma o poder em Yuden e inicia a Guerra Artoniana. Ocorre a Batalha do Baixo Iörvaen, na qual Von Krauser derrota a Aliança do Reinado e mata o herói Kadeen.

1413. Lothar, Nargom e Klunc, com a ajuda do professor de magia Aeripharian, partem em uma jornada pelas estrelas pra resgatar a Rainha-Imperatriz. Klunc é morto durante uma chuva de meteoros, mas sua essência perdura em um golem. Os heróis resgatam Shivara, mas ao retornar acabam presos em uma magia de estase temporal. Sem liderança, Trebuck se fragmenta em vários feudos menores. A cidade de Sternachten é vítima de um massacre.

1414. A Aliança Negra invade Tyrondir e avança até a capital, Cosamhir. Uma rebelião de escravos eclode em Tapista. Uma área de Tormenta se forma em Tiberus. Tauron desce a Arton para proteger seus filhos, mas é traído por Glórienn e morto pelo Lorde da Tormenta Aharadak, que ascende ao Panteão. Glórienn perde seu posto divino. Sem seu deus e seu imperator, o Império de Tauron se fragmenta.

1415. A Flecha de Fogo, um enorme meteoro, cai sobre Arton. Seus fragmentos causam grande destruição em Lamnor e Ramnor e criam a região que ficaria conhecida como Ossada de Ragnar. Thwor mata Ragnar e ascende ao Panteão. A Aliança Negra se fragmenta. Começa a construção de Nova Malpetrim. Os puristas sitiam Valkaria.

1416. Sambúrdia se desliga do Reinado e se torna um liga de Repúblicas Livres, englobando nações vizinhas. Mestre Arsenal derrota Keenn em seu torneio, assim tornando-se o novo Deus da Guerra. Valkaria assume o posto de líder do Panteão.

1417. Shivara, Lothar, Nargom, Klunc e Aeripharian retornam a Arton. Shivara retoma a coroa do Reinado. A Guerra Artoniana termina com uma trégua e redefinição das fronteiras dos reinos envolvidos. Sckharshantallas e outras nações deixam o Reinado. Yuden se converte na Supremacia Purista.

1418. Ferren Asloth completa o ritual que o transforma em lich e transforma Portsmouth em Aslothia. Fundação de Lysianassa.

1420. Época atual.

O REINADO

Fundada por uma caravana de refugiados da distante Lamnor, esta coalizão de reinos constitui o que a maioria dos humanos conhece como o "mundo civilizado". Este centro de igualdade e progresso ainda contém muitas ameaças em suas cidades e ermos, mas é governado por regentes que buscam (pelo menos em teoria) o melhor para seu povo. Além das fronteiras do Reinado, não há garantia de que nobres, exércitos e países inteiros não se voltem contra os inocentes.

Embora seja mais seguro que outras regiões de Arton, com fronteiras definidas, relações políticas e comércio entre as nações, é ilusão acreditar que o Reinado seja completamente civilizado — ou mesmo mapeado. Salteadores espreitam nas estradas, enquanto monstros infestam cada bosque um pouco mais afastado das cidades. Incontáveis aldeias não aparecem nos mapas, com habitantes dependendo de si mesmos — e de heróis — para se proteger.

Quase todo aventureiro é natural de alguma nação do Reinado, trazendo consigo seus maneirismos típicos. Ainda que nem todos os habitantes de cada país pensem igual, existem traços culturais fortes que rendem alcunhas: "o Reino dos Cavaleiros", "o Reino da Magia", "o Reino da Intriga" e assim por diante. O Reinado ainda é relativamente jovem e o modo de pensar arraigado não se dissipou.

Embora cada nação do Reinado seja soberana, todas respondem a uma autoridade maior: a Rainha-Imperatriz Shivara, a maior heroína do mundo, líder dos povos livres. A aliança entre os reinos garante relativa paz, mas isso hoje em dia é questionável. Há poucos anos, a Guerra Artoniana devastou o Reinado, causando o rompimento de antigas alianças. Manter a coalizão unida é um dos maiores desafios dos heróis artonianos. *Lady* Shivara muitas vezes reúne grupos de aventureiros em missões diplomáticas para fortificar as alianças ou lidar com algum perigo que ameace os reinos sob sua proteção. Um simples ataque de goblins a uma aldeia afastada pode fazer populações sucumbirem às promessas de proteção da odiosa Supremacia Purista.

O atual e fragilizado Reinado de Arton contém apenas sete países. Estes reinos formam o último bastião de justiça e proteção mútua em um mundo cada vez mais assolado pelo mal.

DEHEON
O REINO CAPITAL

Com sua vasta fronteira circular — delimitada no ponto onde os clérigos de Valkaria perdiam seus poderes, antes da Libertação da deusa —, o reino-capital tem sido visto como um reduto de normalidade tranquila em meio ao caos geopolítico, um lugar onde as coisas ainda são como deveriam ser. De população humana, mas aberta e convidativa a quaisquer outras raças, em oposição declarada à intolerância Purista. Nobres guerreiros em seus castelos, protegendo os camponeses à volta. Rotas comerciais bem patrulhadas, seguras, pelo menos até onde a imensidão do país permite. Cidades ainda em reconstrução, ainda curando as feridas da guerra, mas cheias de determinação, otimismo e confiança em um futuro melhor.

A CIDADE SOB A DEUSA

Valkaria. A maior metrópole de Arton não é apenas uma cidade — mas o centro do universo. É a capital política do Reinado, o marco zero do mundo civilizado. É onde está a Deusa. A Líder dos Deuses.

Sua fundação data de 400 anos atrás, quando uma caravana de exilados de Lamnor, após meses de rigorosa jornada através de terras selvagens, encontrou a deusa. Uma estátua alta como uma montanha, de tais proporções que nenhum poder mortal poderia esculpir. Uma mulher de joelhos, braços estendidos, olhar enigmático para os céus. Por toda a volta, planícies verdejantes e regatos límpidos, livres de feras e monstros, uma terra abençoada. Quem mais poderia ser, senão uma deusa? Quem mais senão Valkaria, seu nome já conhecido, sonhado por aqueles que haviam guiado os refugiados rumo àquele destino? Que outro lugar no mundo seria a morada perfeita, senão aos pés da dama, senão sob sua sombra gentil?

A partir daquele ponto, ao longo dos séculos seguintes, cresceram a cidade e a humanidade. Fazendas cercando povoados, povoados cercando castelos, castelos cercando a deusa. Valkaria se espalhava imensa, populosa, inchada. Na arquitetura local, a imitação elogiosa do próprio monumento — mármore variando entre lilás e cinza-gelo, ornamentado com ondas e espirais douradas. Nem tudo limpo ou

elegante; em muitos distritos, sobretudo os mais afastados, moradores imploravam perdão à deusa por seus casebres humildes e ruas estreitas de terra batida, infestadas de mascates, pregadores, mendigos e punguistas. Mas ali, sob os braços generosos da donzela, tudo seria enorme, majestoso, brilhante. Palácios opulentos quase alcançando os quadris da deusa. Parques e jardins suspensos, ligados por viadutos. Amplas pontes cruzando canais abarrotados de embarcações. Dúzias de estátuas menores, retratando não apenas a deusa, mas também seus irmãos no Panteão. O centro de Valkaria era arte e beleza até onde a vista alcançava.

Orando à padroeira, clérigos descobriam-se capazes de conjurar milagres, mas havia um limite. Ao exceder certa distância da estátua, os poderes concedidos desapareciam. Naquele ponto seria demarcada a distintiva fronteira circular da nação Deheon, futuro reino-capital de todos os reinos. Outras raças talvez temessem exceder a barreira invisível, pisar terras além da proteção divina, mas não os seres humanos. Expedições partiriam para explorar, desbravar, colonizar o continente ao redor — e retornar com mais riquezas para o enriquecimento da metrópole, mais oferendas para a deusa. Pois era Valkaria, a Deusa da Ambição, a deusa jamais satisfeita. Nenhum tesouro seria demais para agradá-la, nenhuma feiura ou sujeira jamais poderia tocá-la. Para sua tão querida deusa-mãe, a humanidade não poderia oferecer menos.

A LIBERTAÇÃO DE VALKARIA

Mas por que os poderes da deusa alcançavam apenas algumas centenas de quilômetros? Religiosos debatiam o tópico com fervor, mas a verdade oculta era mais sinistra que qualquer de suas teorias. A estátua de Valkaria não era um presente para seus devotos, mas uma prisão — a própria deusa encontrava-se cativa no monumento. Era sua punição por crimes contra o Panteão, crimes que teriam levado à própria criação da Tormenta. Ainda que a diva pudesse dar poderes a seus devotos, ainda que pudesse percorrer os arredores em forma de avatar, sua essência estava aprisionada na pedra. Durante esse período ocorreria o Dia dos Gigantes; um embate épico entre o Kishinauros, máquina humanoide gigante de Mestre Arsenal, e um colosso celestial de



A paisagem próspera de Deheon

origem incerta. A metrópole sofreu danos extensos, e por pouco a própria estátua não teria sido destruída, o que resultaria na morte da deusa.

O segredo sobre o cativeiro de Valkaria seria revelado apenas a seu novo sumo-sacerdote, Hennd Kalamar. O fardo era terrível, mas havia esperança; o castigo divino não era eterno. Conforme decretado por Khalmyr, então líder do Panteão, a deusa seria perdoada caso seus campeões vencessem um desafio — um vasto labirinto planar, o mais perigoso de todos, forjado pelos próprios deuses. Coube a Kalamar encontrar e convocar esses aventureiros. E assim, após uma extenuante campanha, após derrotar os poderosos guardiões das masmorras, os heróis saíram vitoriosos. Seriam agora conhecidos como Os Libertadores. A punição de Valkaria terminava. A deusa era livre outra vez, seus poderes agora atuando em toda Arton. Mas sua estátua permaneceria ali, como o presente que todos sempre acreditaram ser.

Anos mais tarde, após sofrer um golpe de estado perpetrado por radicais, a nação militarista vizinha seria renomeada Supremacia Purista. Seguindo uma visão deturpada dos dogmas de Valkaria, os Puristas acreditavam que os humanos seriam a raça eleita, com a missão de exterminar todos os outros povos. Seus poderosos batalhões marchariam sobre os reinos, aniquilando anões, elfos e outros não humanos. Mas seu maior objetivo não poderia ser outro: a conquista de Valkaria, centro político-religioso do mundo, e lar da deusa que acreditavam honrar com sua terrível doutrina de pureza racial. Assim seria desencadeada a Guerra Artoniana, lotando as ruas valkarianas com refugiados das terras vizinhas, impregnando a cidade com penúria e miséria, trazendo a batalha até seus muros. Apenas a investida audaz de um pequeno grupo de aventureiros contra o centro de comando Purista colocou fim à ameaça.

Hoje, três anos mais tarde, o reino de Deheon ainda se recupera do extenso e sofrido conflito. Mas Valkaria, a deusa, agora lidera o Panteão. A cidade em seu nome retoma seu papel como coração do mundo civilizado, como inspiração máxima da humanidade. A mais cosmopolita das comunidades, abrigando seres de todas as raças, todos os reinos, todas as devoções. A metrópole frenética onde tudo existe, tudo acontece, tudo é dez vezes maior, mais famoso, mais belo. Onde todo evento notável tem repercussões pelo resto de Arton. Para o verdadeiro herói aventureiro, não importa até onde suas jornadas levem; cedo ou tarde, a Cidade Sob a Deusa estará em seu caminho.

BIELEFELD
O REINO DOS CAVALEIROS

Embora Deheon seja o primeiro e último bastião da humanidade, não há nação mais devotada à luta contra o mal que Bielefeld. Lar da Ordem da Luz, há séculos o país vem treinando e ordenando os mais prestigiados cavaleiros e paladinos de Arton, verdadeiros campeões do Reinado. Foi Bielefeld quem primeiro ergueu seu aço contra as forças de Von Krauser, travando contra seus exércitos as mais violentas batalhas na Guerra Artoniana. Mesmo nos dias de hoje, enquanto tenta restaurar suas fileiras, os cavaleiros ainda combatem os puristas na turbulenta Conflagração de Aço, a zona em conflito que existe nas fronteiras entre Bielefeld, Wynlla e as terras da Supremacia.



Os cavaleiros da Luz. Campeões do bem e guardiões do Reinado

NORM

A cidade mais populosa de Bielefeld é conhecida como um lar de heróis. Em Norm fica o Castelo da Luz, sede da famosa e honrada Ordem da Luz. Erguido por anões, é a construção mais impressionante do reino. Suas torres de prata e marfim imitam a espada de Khalmyr, enquanto o escudo do Deus da Justiça aparece em todas as portas e paredes. No pátio central, subindo acima das muralhas, o próprio deus Khalmyr aparece reproduzido numa estátua de sessenta metros de altura. Sua mão direita erguida simboliza a justiça divina que recai sobre todos. Além disso, uma técnica secreta empregada pelos anões faz com que o castelo brilhe à noite, oferecendo uma visão magnífica — e um significado literal ao nome "Castelo da Luz".

O Castelo é poderoso. Armadilhas, passagens secretas, muralhas e rampas móveis podem repelir tropas invasoras. Suas catapultas e balestras podem deter mesmo monstros poderosos, enquanto centenas de seteiras estão prontas para acomodar os melhores besteiros do reino. A cidade cresce a partir das muralhas do Castelo, com uma profusão de estalagens, tavernas e estabelecimentos comerciais — que logo cedem lugar às residências, pastos e campos de cultivo. Boa parte dos recursos locais é empregada para manter a fortificação, abastecendo suas tropas com armas, armaduras, boa comida e serviços.

Muitos dos maiores heróis da atualidade vivem em Norm ou passaram por aqui — Alenn Toren Greenfeld, Orion Drake e Vanessa Drake são apenas alguns deles. Apenas as cidades de Valkaria e Malpetrim podem competir com Norm como berço de campeões. Contudo, tamanha notoriedade tem seu preço. A história de Norm é trágica e também conta com máculas. Arthur Donovan III, neto do fundador da Ordem, vivia aqui quando enloqueceu e se tornou um vilão autoritário e sanguinário. O jovem cavaleiro Vincent Gherald organizou aqui uma revolta que corrompeu boa parte da juventude da Ordem com poderes da Tormenta, resultando num incêndio que devastou Norm. Durante a Guerra Purista, o inimigo chegou às portas do Castelo da Luz — congelados por uma maldição, os cavaleiros foram salvos apenas pela intervenção de um grupo de heróis. Quase todos os habitantes da cidade conhecem alguém que morreu ou perdeu tudo durante algum desses desastres. Mas o povo continua firme em sua devoção a Khalmyr e seu apoio aos cavaleiros. Norm se orgulha de aguentar golpes que fariam outros lugares desabar. A cidade-sede da Ordem da Luz se vê como o bastião que protege todo o reino de Bielefeld — e todo o Reinado.

Nomes em Arton

Nomes são muito importantes em Arton. Existe uma tradição, predominantemente humana, que afirma que cada pessoa deve ter um nome único, para que os deuses possam vigiá-lo durante a vida e dar-lhe o julgamento correto quando a hora da morte chegar. Assim, a maioria dos pais tenta ser o mais criativo possível na hora do batismo, embora não haja nenhuma garantia que não exista nenhum outro, digamos, Bazinthir ou Lithora no mundo.

Essa tradição não impede que a criança receba o nome de um herói ou membro da família falecido. Distorcendo o raciocínio inicial, há quem prefira "roubar" o nome de celebridades de boa fortuna, na esperança de trazer para o rebento as bonanças do outro. Quando duas pessoas que levam a tradição a sério e possuem o mesmo nome se encontram, é comum que se enfrentem. O derrotado é obrigado a mudar sua alcunha perante um clérigo do Panteão, sob pena de ser amaldiçoado para sempre.

Nomes Humanos. Nem todos os humanos possuem sobrenome de família — isso é mais comum na nobreza ou em linhagens de aventureiros. Entre os plebeus, é costume adotar como sobrenome o nome do pai ou da mãe (Theon, filho de Beldon), o local de nascimento (Heleonor de Bielefeld) ou uma divindade (Ghart de Khalmyr).

Nomes Anões. Anões têm nomes imponentes, que carregam o grave que lembra o bater dos martelos dos ferreiros e dos tambores de batalha. Seus sobrenomes vêm de famílias ancestrais ou de adjetivos que exaltam suas qualidades. *Exemplos:* Khovarinn Hastharom, Dorothann Quebra-Pedra e Bholtarim Machado-Afiado.

Nomes Dahllan. Esta invenção dos povos civilizados nem sempre é adotada pelas dahllan. Algumas, por não acreditarem ter muita importância, aceitam qualquer nome que alguém decida lhes dar — enquanto outras, fascinadas com essa novidade, escolhem o próprio nome com muito capricho. *Exemplos:* Violeta, Celandine e outros nomes de flores.

Continua na página 350...

WYNLLA
O REINO DA MAGIA

Em Arton, conjuradores são prestigiados, respeitados e invejados — e nenhuma nação representa esse costume melhor que Wynlla. Fundado por arcanistas e governado por uma austera magocracia, este reino de cidades opulentas e torres altíssimas goza de posição privilegiada no Reinado, com sua economia baseada na restrita e lucrativa exportação de itens mágicos. Por vezes seu poderio arcano também se provou necessário para proteger o Reinado, assumindo papel-chave durante a investida de Arsenal. Mas nem tudo em Wynlla é exatamente "mágico"; o abismo social entre arcanos e mundanos é chocante — aqueles incapazes de usar magia são considerados ralé, sem acesso aos pontos mais prósperos do reino.

O LAR DOS GOLENS

Na fantástica cidade de **Coridrian**, forjar construtos vivos não é apenas a principal atividade econômica, mas também o traço mais marcante em sua história e cultura.

Como tantas outras povoações do reino, Coridrian nasceu por iniciativa de um grande arcanista, interessado em fixar moradia para realizar seus estudos. Além de conjurador, o qareen Sar-Laazar era também um renomado inventor especializado em golens. Com o tempo, uma comunidade cresceu à volta de seu castelo, formada por assistentes, servos, ferreiros, mercadores e suas famílias — naturais ou artificiais. Outros magos e artífices se somariam à crescente população, o que demandou a fundação de uma cidade. Agora prefeito, Sar-Laazar nomeou-a em homenagem à falecida esposa Coridiranne, assassinada poucos anos antes por um golem defeituoso; a tragédia motivaria o arcanista a aprimorar ainda mais estas criaturas, incutindo-lhes inteligência, moral e ética verdadeiras. Seu trabalho levou ao surgimento dos golens auto-conscientes que hoje perambulam pelo Reinado.

Golens circulam livremente pelas ruas de Coridrian, lado a lado com humanos e outras raças. Muitos destes construtos assumem papéis tradicionais, como soldados ou trabalhadores braçais, enquanto os demais abraçam todo tipo de devoção — arcanistas, clérigos, até mesmo inventores forjando outros golens! Não apenas parte da população coridriana é artificial, mas também sua flora e fauna: carruagens são puxadas por cavalos mecânicos, pássaros de engrenagens chilreiam música suave, flores metálicas exalam compostos perfumados, brisa é soprada por ventiladores ocultos na arquitetura. Quase não existe terreno ou vegetação natural, apenas ruas limpas, torres deslumbrantes e muito silêncio.

Como esperado, a economia local é baseada na produção e manutenção de golens — mercado restrito, mas que movimenta fortunas, tornando Coridrian uma das cidades mais prósperas do Reinado. Praticamente todos os habitantes, mesmo os não arcanistas ou inventores, exercem alguma atividade ligada a construtos: extrair minerais raros, forjar metais exóticos, entalhar runas complexas. Quase todo o trabalho pesado ou monótono é realizado por golens, e apenas porque muitos destes seres são atraídos por tarefas simples. O resultado é uma população pequena, mas vivendo em extremo conforto e riqueza.

Em Coridrian estão possivelmente as tavernas e estalagens mais elegantes do Reinado — impecavelmente limpas, sem que se consiga encontrar uma única mancha ou inseto. Quase todas são atendidas por golens, enquanto enxames de construtos menores cuidam da arrumação e limpeza. Mas visitantes estrangeiros vão achar os preços exorbitantes, sobretudo quanto às refeições — até dez vezes mais caras que o padrão. Não existindo plantações ou criações de gado nas proximidades, toda a comida precisa ser transportada por grandes distâncias, elevando seu custo às alturas (o que não é problema para a endinheirada população local). Alimentos realmente frescos só podem ser obtidos por meios dispendiosos, incluindo teletransporte; uma simples fruta pode custar o equivalente a uma boa espada!

Forasteiros também podem espantar-se com as rígidas leis locais, onde não existe diferença entre causar dano a uma propriedade ou uma pessoa! Por longos anos essa legislação escondeu um segredo: parte da cidade era, na verdade, um único golem gigantesco. Tratava-se do Colosso Coridrian, forjado em sigilo durante anos para proteger Arton contra inimigos gigantescos — sobretudo após a destruição ocorrida em Valkaria, durante o fatídico Dia dos Gigantes.

De fato, quando Mestre Arsenal concluiu os reparos de sua máquina-fortaleza Kishinauros, o infame clérigo da guerra e seus seguidores marcharam sobre os reinos, com o propósito de mergulhar o mundo em conflito eterno. Ainda inacabado, o Colosso Coridrian receberia recursos apressados de todo o Reinado, bem como a ajuda de numerosos grupos aventureiros que correram o mundo em busca de itens mágicos necessários, em uma investida que ficaria conhecida como Contra Arsenal. A batalha titânica terminaria com a destruição total de ambos os colossos, além de qualquer reparo. A Capital dos Golens seria reconstruída, desta vez sem ocultar nenhum gigante secreto. Até onde se sabe.

NAMALKAH
O REINO DOS CAVALOS

Neste reino pastoril de extensas planícies e distâncias imensuráveis, homem e cavalo são como irmãos. Rústicos e honrados, os namalkahnianos descendem de colonos e bárbaros nativos, cujo contato inicial pacífico resultou na miscigenação destes povos. Aqui, cavalos são considerados sagrados, cultuados como presentes dos deuses — ainda que cumprindo seu papel tradicional como companheiros dos seres humanos. Não existem em Arton cavalos mais rápidos ou inteligentes, nem cavaleiros mais hábeis que os ginetes de Namalkah. Cada criança, aos seis anos, é presenteada com um cavalo, tornando-se responsável por ele como pai e filho. Diz-se que um nativo deste reino consegue até falar a língua desses animais.

HIPPIONTAR

Uma das cidades mais importantes de Namalkah começou como um mero rancho no meio do nada, até que recebeu a visita de Hippion, o Deus Menor dos Cavalos, que escolheu o estábulo para passar a noite. Assombrada, a família Verimm, que morava aqui, trouxe tudo que tinha de riquezas em oferenda à divindade. Quando Hippion partiu pela manhã, os rancheiros começaram a experimentar uma época de boa fortuna que não acabou até hoje, séculos depois. A fama do lugar se espalhou e o pequeno rancho se transformou na cidade de Hippiontar, também chamada de "Baia de Hippion".

Hippiontar mal parece uma cidade — não passa de uma vastidão de estalagens, canchas de corrida, pequenas fazendas e oficinas espalhadas numa planície ao redor do rancho. Contudo, os tropeiros de Namalkah consideram que em cada viagem devem parar pelo menos uma noite em Hippiontar, assim como Hippion fez tanto tempo atrás. A "cidade" está sempre recebendo visitantes que trazem oferendas, gastam dinheiro nas tavernas, hospedam-se nas estalagens e, é claro, visitam a lendária



Ginete e cavaleiro. Em Namalkah, são irmãos pela vida

Nomes em Arton (Continuação)

Nomes Élficos. Nomes élficos rolam pela língua como uma canção, com muitas vogais abertas e repetições de consoantes. O encurtamento de seus nomes para facilitar a pronúncia é visto como uma gentileza, uma demonstração de abertura para o convívio com as raças que um dia foram renegadas pelos elfos. *Exemplos:* Aeripharian, Nicaela, Nielendorane, Thalesorian.

Nomes Goblins. No Reinado, goblins possuem nomes curtos, simples e guturais. Não possuem sobrenomes, visto que dificilmente conseguem formar famílias longevas. *Exemplos:* Krig, Tabo, Tulan, Glab, Kyara, Barak, Galtor.

Nomes Lefou. Normalmente seguem os costumes da raça dos pais. Depois de adulto, um lefou pode acabar escolhendo um novo nome para si mesmo, caso se identifique mais com seu lado aberrante — ou então um epíteto grandioso. Estes nomes costumam ser difíceis de pronunciar, carregando na quantidade de consoantes. Alguns fazem isso para reforçar que de alguma forma fazem parte de algo maior que Arton. Outros, para deixar clara sua herança, e provar que é possível ser lefou e um herói ao mesmo tempo. *Exemplos:* Haruulk, Mar'drull, Oharshakk, Yrrizevak, Estrela Sangrenta, Trovão Afiado.

Nomes Qareen. O nome verdadeiro de um qareen, concedido pela deusa, é revelado pela marca de Wynna. Esse nome muitas vezes termina com um "d" mudo. *Exemplos:* Kirud, Ahad, Talud, Sahla.

Nomes Táuricos. Após a fundação da república de Tapista, minotauros nobres adotaram uma convenção para sua nomenclatura baseada em três nomes: um prenome (próprio do indivíduo), um nome da linhagem (herdado pelo primogênito) e um sobrenome (compartilhado por todos com algum parentesco). Os prenomes normalmente terminam em "ius". Minotauros plebeus ou que seguem as tradições bárbaras anteriores à república possuem um único nome, normalmente de poucas sílabas e som grave. *Exemplos:* Gaius Aurelius Lomatubarius, Petronius Maximus Liturus, Kargan, Orgun.

baia onde Hippion dormiu. É comum que mais de uma tropa ou caravana se encontre em Hippiontar, resultando em superlotação, algumas brigas e muita bagunça. Mesmo assim, é raro que exista violência real ou mesmo grandes problemas. Todos que visitam a baia onde o Deus Menor dos Cavalos esteve relatam boa sorte — bebedeiras épicas resultam em nenhuma consequência ruim, rivalidades são resolvidas amigavelmente, acordos comerciais dão certo... Isso faz com que Hippiontar também seja um ponto muito procurado por comerciantes, nobres e diplomatas. Desde que se preste homenagem ao deus, tudo que tem início aqui costuma dar bons frutos. Hippiontar permaneceu intocada durante a Guerra Purista. Mesmo os habitantes que cavalgaram para a batalha voltaram vivos.

Alguns estudiosos já apontaram algo sinistro. Não faz sentido que fatores aleatórios sejam tão distorcidos aqui. Hippion não tem nada a ver com sorte e azar. Existem lugares em Arton tocados por Nimb, o Deus do Caos. E se Hippiontar for mais um deles? E se um dia houver um preço a pagar por séculos de sorte? E se o cavalo que visitou o rancho não tiver sido Hippion?

AHLEN
O REINO DA INTRIGA

Esta nação foi fundada por três grandes famílias nobres, ambiciosas e sobretudo rivais — Rigaud, Schwolld e Vorlat. Batalhas sangrentas foram travadas entre seus soldados, até que um acordo de paz foi assinado pelos patriarcas, formando uma coalizão. As hostilidades seriam mesmo encerradas, mas não exatamente como se esperava; durante o baile de máscaras que celebraria a tríplice coroação, dois regentes foram traiçoeiramente assassinados pelo terceiro, que então tomou o poder total. Assim nascia Ahlen, onde aprende-se desde o berço que este mundo pertence aos astutos. Onde honra e honestidade não passam de disfarces, onde as leis valem apenas para os tolos que se deixam apanhar por elas.

THARTANN

A capital de Ahlen foi construída muito tempo depois do início da colonização do reino, em um raro esforço conjunto das famílias dominantes. Mais tarde, tudo se mostrou um artifício de um nobre da família Rigaud para tomar o poder no reino, assassinando os outros dois regentes com quem dividia o governo. Thartann se divide entre uma plebe que vive em condições precárias e uma nobreza com

opulência ostensiva e opressora. Em cada lugar há um lembrete do poderio dos nobres As mansões das principais famílias são enormes e suntuosas. Carruagens decoradas com o brasão do reino passeiam pelas ruas de pedra. Aristocratas desfilam em liteiras carregadas por servos.

O maior símbolo do poder dos nobres em Ahlen é o Palácio Rishantor, um dos mais suntuosos do mundo todo. No palácio moram o regente e sua família, os membros do Conselho e famílias aliadas que compõem a corte. A Guilda de Artesãos de Rishantor existe apenas para trabalhar no palácio — participar deste grupo é uma grande honra e nunca falta serviço. Famílias inteiras de servos nascem e morrem dentro de Rishantor, muitas vezes sem nunca pisar fora do palácio. É um pequeno mundo por si só. Exceto pelos artesãos, guardas e servos, apenas nobres podem entrar no Palácio Rishantor. Esta regra só é quebrada durante a Noite das Máscaras. A construção é muitíssimo bem guardada, com soldados patrulhando cada área (principalmente as mais próximas aos aposentos reais, proibidas mesmo durante a Noite das Máscaras). Além disso, arcanistas e clérigos trabalham para o regente, atacando quaisquer intrusos que se provem fortes demais. Armaduras animadas completam a segurança, com outras criaturas guardadas para emergências.

Thartann tem um clima lúgubre em meio à ostentação. Por ficar numa região úmida e alagada, parece estar sempre no meio de uma neblina molhada. Mofo preto e limo crescem em cada parede, misturando-se com as estátuas e decorações intrincadas, emprestando a este lugar um ar de decadência.

ZAKHAROV
O REINO DAS ARMAS

Longos anos atrás, após um encontro fortuito entre colonos humanos e um clã de anões, estes ofereceram aos recém-chegados um presente de boas-vindas — o lendário machado de Zakharov. Sob essa poderosa influência da cultura anã, surgiu uma nação devotada às armas e armaduras, que passaria a forjar e exportar peças cobiçadas por cada guerreiro de Arton. Os anões eventualmente partiram, convocados pelo Chamado às Armas; os humanos seguiriam honrando sua arte e tradições, pelo menos por algum tempo. Após a brutalidade da Guerra Artoniana, este povo vem abandonando a antiga visão artística, romântica, e adotando tradições mais militares. Hoje, tratam as armas como aquilo que realmente são: instrumentos de guerra e morte.

RHOND

A cidade de Rhond é um ponto importante de peregrinação religiosa em Zakharov. Batizada em homenagem a Rhond, o Deus Menor das Armas, ela não só abriga o principal templo a esta divindade menor. O próprio Rhond vive aqui! Ele teria sido um ancestral clérigo de Keenn, o antigo Deus da Guerra. Após uma vida de aventuras, combates e descobertas, transformou seu corpo magicamente em uma forma monstruosa e metálica com seis braços. Acumulou tanto poder que acreditou ser capaz de vencer sua própria divindade no torneio divino. Foi vencido, mas Keenn não o puniu. Orgulhoso de sua coragem, recompensou-o com a imortalidade, o poder mágico de forjar as mais poderosas e magníficas ferramentas de morte e o título de Deus das Armas.

A cidade de Rhond cresceu a partir de peregrinos que chegavam de todas as partes. O deus trabalha sem cessar numa espécie de caverna dentro de uma colina pedregosa. A caverna é o centro da cidade, mas dezenas de clérigos de Rhond não deixam ninguém se aproximar sem ordens do próprio deus. Os poucos que já tiveram a permissão de visitar sua oficina relatam que a forja é um pequeno vulcão e que as mais magníficas armas estão dispostas nas paredes. O templo de Rhond é uma espécie de fortificação ao redor da colina, com muralhas grossas, dentro das quais vivem os clérigos. Cada um deles tem uma arma única, presenteada por seu patrono.

Qualquer um que chegue à cidade de Rhond logo se surpreende com o calor e o barulho. A forja divina torna a cidade inteira escaldante. A luminosidade que vaza de dentro da caverna e por cima das muralhas é suficiente para iluminar a noite quase como se fosse dia. As batidas do martelo de Rhond ressoam como trovões e fazem o chão tremer. A cidade é próspera; sempre conta com aventureiros de passagem, suplicando por algo para ajudá-los em alguma demanda. Rhond não é conhecido por sua paciência, mas às vezes contribui com suas magníficas criações quando acredita que o objetivo é importante o bastante. Também há muitos trambiqueiros e aproveitadores disfarçados de clérigos, tentando convencer visitantes a comprar "esta legítima arma forjada por Rhond".

Curiosamente, Rhond tem se mostrado mais disposto a receber aventureiros, sejam heróis ou vilões, que se coloquem contra o novo Deus da Guerra. Algumas de suas armas mais extraordinárias acabam nas mãos daqueles que enfrentam os devotos de Arsenal. Há alguma rivalidade entre os dois clérigos que enfrentaram Keenn? Será que o Deus das Armas está planejando mais uma vez ascender ao posto de deus maior?

PONDSMÂNIA
O REINO DAS FADAS

O menor e mais misterioso dos reinos é encravado em densa floresta, povoado por sílfides, dríades, ninfas e outros seres mágicos. Embora seja considerado parte do Reinado, essa aliança talvez seja apenas mais um capricho temporário de sua rainha, ela própria cercada de lendas e mistérios. O país não tem fronteiras claras, sequer pode ser encontrado por meios normais; para entrar na Pondsmânia você talvez precise de uma bandeirola azul, uma canção élfica, uma escama de dragão, uma marca de nascença em forma de margarida... Regras existem, mas mudam o tempo todo.

A CIDADE NORMAL DOS HUMANOS

Reis e diplomatas às vezes esquecem que a Pondsmânia faz parte do Reinado, mas é preciso haver *alguma* interação política. Emissários azarados são destacados para entregar mensagens ou honrarias à Rainha. Às vezes não voltam, às vezes voltam décadas mais velhos, às vezes voltam delirantes. Por alguma razão, as cidades feéricas têm o péssimo hábito de arruinar as vidas dos humanos sem querer.

As fadas notaram este problema. E construíram a Cidade Normal dos Humanos.

À primeira vista, o nome não poderia ser mais preciso. Muralhas nem muito altas, nem muito baixas. Um número razoável de tavernas, oficinas e templos. Um mercado de tamanho médio. Nem muita riqueza, nem pobreza excessiva. Não fosse pelos habitantes serem fadas de todos os tipos (ovos com pernas, sapos falantes, bebês com rosto de velhos, pássaros de cartola...), a cidade seria totalmente normal. As coisas ficam mais estranhas quando se presta atenção. As fadas imitaram as construções e hábitos humanos, mas apenas na superfície. Não parecem entender as razões por trás de nada. Guardas patrulham as ruas, mas atacam cidadãos sem motivo, apenas porque, em cidades humanas, guardas às vezes usam armas. Fregueses entregam moedas a comerciantes em troca de produtos, mas as moedas podem ser qualquer coisa desde joias até botões velhos e os produtos podem ser botas esburacadas ou itens mágicos inestimáveis. Nas tavernas, todos colocam na boca o que está em seus pratos e fazem movimentos de mastigação, mas se isso for comida, você está com muita sorte. O burgomestre impõe leis absurdas, como "todas as pessoas de cabelos castanhos devem andar para trás" ou "é proibido falar a palavra 'nuvem' na presença de um bode".



Comitiva feérica da Pondsmânia. Iguais aos humanos, até deixarem de ser

Pior ainda: as fadas não terminaram de construir toda a cidade, então parte dela é cenográfica. Há um quadro com o desenho de um rio ao lado da cidade e, todas as manhãs, as fadas levam seus baldes para lá, fingem que os enchem d'água e voltam para casa.

Além de ser inquietante por si só, a Cidade Normal por vezes faz um visitante acreditar que ali só há "fadas bobas e brincalhonas", quando na Pondsmânia sempre se está lidando com seres volúveis de grande poder. Um forasteiro pode morrer por um erro das fadas ("Você pediu uma bebida, como eu podia saber que veneno de cobra não servia?") ou mesmo por insultá-las sem querer ("Recusa-se a usar o chapéu que lhe presenteei só porque é feito de fogo? Defenda-se, rufião!").

Mesmo assim, a Cidade Normal dos Humanos continua sendo o melhor ponto de entrada no Reino das Fadas. Aqui há a menor chance de nunca voltar... Mas mesmo assim a chance é considerável.

A ACADEMIA ARCANA

Era uma vez, mais de quinhentos anos atrás, um jovem mago. Ele viveu aventuras, correu perigos, viu companheiros caírem. Descobriu novos feitiços em pergaminhos ancestrais, saqueando tumbas e derrotando bruxos. Um dia encontrou Wynna, a Deusa da Magia. Apaixonou-se por ambas.

Ficaria conhecido como **Talude, Mestre Máximo da Magia**. Não apenas um dos mais poderosos arcanistas na existência, mas também favorito da própria Wynna. Após uma vida de missões a serviço da deusa, enfim seria recompensado com a eternidade ao lado dela — o privilégio final sonhado por todos os devotos. No entanto, respeitosamente, Talude declinou. Pediu à deusa para continuar promovendo sua obra, continuar espalhando sua dádiva maravilhosa por toda Arton. Sonhava que todo ser vivo pudesse ser tocado pelo milagre da magia. Sonhava que todo aspirante a mago pudesse aprimorar sua arte sem a necessidade de explorar ruínas perigosas ou contatar entidades sobrenaturais malignas.

Orgulhosa, Wynna concedeu a Talude não apenas a imortalidade, mas os meios para realizar seu sonho. Uma região inteira foi cortada de seu reino divino, formando um semiplano — uma planície verdejante com dez quilômetros de lado, com seu próprio ciclo de dia e noite, seu próprio clima e vida natural. Gênios usariam sua magia para erguer edificações fabulosas, bibliotecas, laboratórios, alojamentos. Alguns dos maiores conjuradores do mundo seriam convidados para atuar como professores. Portais de acesso seriam instalados nas maiores cidades do Reinado. Estavam abertas as matrículas para a **Academia Arcana**, uma fantástica universidade mágica, onde fórmulas místicas milenares podiam ser aprendidas em sala de aula. A partir de então, o mago recluso em sua torre escura (ou rastejando em masmorras) só existiria se assim quisesse.

A meta principal da Academia Arcana é oferecer aos arcanistas iniciantes fácil acesso a seus primeiros poderes, em ambiente seguro — livre de monstros, maldições ou pactos com demônios. O campus é mantido sob salvaguardas místicas; para que todos sintam-se livres para praticar (e errar), todas as magias conjuradas aqui causam dano não letal. Aspirantes devem passar por testes de qualificação, mas devido o caráter liberal de Wynna, todo e qualquer ser inteligente pode se candidatar — mesmo criaturas notoriamente perigosas são aceitas. Isso torna o campus um lugar colorido, onde um invocador golem pode ser visto comparando notas com um ilusionista osteon e um necromante suraggel.

Engana-se quem pensa ser este um lugar apenas para magos, feiticeiros e bruxos. Aventureiros de todos os tipos podem estudar aqui, praticando suas habilidades em cenários controlados e simulações ilusórias, sem (muito) risco. Por sua natureza planar, a Academia pode edificar masmorras temporárias e povoá-las com construtos mágicos (ou mesmo criaturas reais) com o propósito de testar aventureiros. Não há conquista de tesouros, é verdade — mas a conquista de experiência é bem real.

Talude, agora reitor, bem poderia ser apontado como o maior arcanista em Arton, não fosse a existência do eterno rival Vectorius. Impossível medir qual arquimago é mais habilidoso. A única certeza reside na oposição completa de suas visões. Enquanto o Senhor de Vectora proclama que poder mágico deve pertencer a poucos eleitos, o Mestre Máximo defende os dogmas de sua amada deusa: a magia, assim como a vida, jamais deve ser negada a ninguém.

Com o passar dos anos, a Academia acumularia novos encargos. Também atuaria como centro de pesquisas, um vasto laboratório buscando respostas para os mistérios do universo. Durante os primeiros ataques da Tormenta, grupos de heróis seriam recrutados para trazer aberrações (ou suas amostras) para estudos. Aqui seriam desvendados os segredos da bizarra anatomia lefeu, e aqui seriam desenvolvidas as primeiras magias e itens mágicos eficazes contra eles. De fato, sua Área de Contenção de Espécimes mantém uma quantidade incrível (e imprudente) de monstros exóticos em cativeiro.

Os Limites do Reinado

Em sua ambição (outros povos diriam "cobiça") sem limites, os Filhos de Valkaria se espalhariam por todo o sul do continente, estabelecendo o Reinado de Arton — um Reinado que, em sua imensidão selvagem, os humanos não controlam de fato. Mesmo as maiores cidades são cercadas de terra inexplorada, mesmo as maiores rotas comerciais atravessam áreas ermas. Ao tentar ocupar uma área tão vasta, os humanos, como de costume, tomaram uma tarefa além de suas capacidades.

Ao norte, o Reinado é limitado pelo Rio dos Deuses. Ao leste, seus vizinhos são a Supremacia Purista, Aslothia, as Repúblicas Livres de Sambúrdia e Salistick, além dos Ermos Púrpuras. Deheon e a Supremacia são separados pela Garganta do Troll, uma fenda gigantesca. Já entre Bielefeld e a nação purista há o território contestado conhecido como a Conflagração do Aço.

Ao oeste, o Reinado faz fronteira com as Montanhas Uivantes e com as províncias orientais do Império de Tauron — hoje, praticamente terras ermas. Por fim, ao sul, termina nas Ruínas de Tyrondir, onde uma linha de fortificações protege a região de incursões duyshidakk e marca o limite das terras humanas.

O MERCADO NAS NUVENS

Vectora. Uma das mais extraordinárias realizações urbanas no universo. Uma cidade mercantil voadora, que visita o Reinado de ponta a ponta, percorrendo talvez a rota comercial mais importante de Arton. Assentada sobre a base de uma montanha invertida, a inacreditável estrutura paira centenas de metros acima dos reinos, placidamente levitando rumo à próxima cidade — onde vai atracar durante alguns dias, permitindo a visitação. Quando o Mercado nas Nuvens chega, fortunas trocam de mãos.

Com poucos quilômetros de diâmetro, Vectora é uma cidade relativamente pequena, mas muito mais densamente construída e povoada que qualquer outra. Seus milhares de estabelecimentos lutam por espaço e clientes. Impossível visitar todos os bazares, empórios, forjas, oficinas, antiquários, boticários e casas de espetáculo durante cada breve parada. Impossível aproveitar todas as oportunidades. Nas ruas superlotadas, fervilhantes, todos perseguem a barganha de suas vidas. Todos buscam maravilhas de Arton e além.

A origem de Vectora confunde-se com a história de seu criador — **Vectorius**, um dos dois maiores arcanistas conhecidos. Tudo teria começado após um confronto ideológico contra Talude, o *outro* conjurador supremo. Ainda que ambos fossem arquimagos prestigiosos de extremo poder e influência (sem que jamais se conseguisse provar *quem* era o mais poderoso), cada um cultivava sua própria convicção sobre a real natureza da magia. Enquanto Talude era devoto apaixonado pela Deusa da Magia, apregoando ensino das artes místicas a todos os interessados, Vectorius mostrava visão mais pragmática; poder mágico não é algo a ser "venerado", nem entregue irresponsavelmente a qualquer inepto, mas sim um recurso valioso a explorar, dominar, utilizar para o progresso da humanidade.

— Minha Academia Arcana oferece a generosidade de Wynna para toda Arton — vangloriou-se Talude, provocando em seguida. — Então conte-me mais, Vectorius, sobre *suas* incríveis realizações em prol deste mundo.

— Pois não perde por esperar. Minha obra será muitas vezes mais grandiosa que sua pífia escolinha de truques!

Mais tarde, em conversa casual com um mercador queixoso sobre as viagens e riscos exigidos em seu ofício, Vectorius teve uma inspiração. O Reinado mostrava-se território vasto, forçando caravanas a enfrentar longas e perigosas jornadas. Era algo especialmente problemático para sua própria nação, o antigo reino de Sambúrdia (atual Repúblicas Livres de Sambúrdia), terra de produção agrícola rica e variada, mas também distante do reino-capital e outros grandes centros populacionais. Haveria forma mais segura e eficaz de transportar bens comerciais através dos reinos?

Após anos de pesquisa, Vectorius provaria que sim. Em uma demonstração de poder mágico até hoje inigualada, o arquimago fez levitar uma montanha inteira de Sambúrdia, erguendo-a até as nuvens. Uma vez rotacionada, seria alicerce para o maior centro comercial jamais concebido, capaz de transportar mercadores e mercadorias por todo o mundo civilizado. E assim tem sido, há mais de cem anos.

Uma vez por ano, a rota de Vectora passa por todas as grandes cidades do Reinado (ou, como

dizem, sua passagem é que torna grande uma cidade). Algumas são equipadas com torres de atracação, com bondes suspensos em cabos mágicos, para maior facilidade de acesso. Em outras, baloeiros goblins literalmente lutam entre si para transportar clientes sem meios próprios de voo. Apenas chegar à cidade pode ser uma aventura em si.

A legislação em Vectora é simples, mas severa. É proibida a conjuração de qualquer magia capaz de causar prejuízo ou possibilitar trapaça, como encantamentos, ilusões e transmutações — em casos graves, o próprio Vectorius cancelará para sempre os poderes mágicos do infrator, antes de sua expulsão da cidade. Tratar pessoalmente de quase todos os assuntos faz parte da personalidade controladora do arquimago, a ponto de conjurar cópias suas para melhor gerenciar sua cidade. Contudo, uma vez respeitadas as leis locais, praticamente qualquer mercadoria pode ser adquirida pelo preço certo. Isso inclui até mesmo itens não existentes em Arton, pois Vectora ocasionalmente atravessa portais para outros mundos.

Ainda que a montanha original tenha pertencido ao território de Sambúrdia, a cidade-mercado foi autorizada a manter total autonomia pelo antigo Rei-Imperador Phylydio, o Tranquilo. Contudo, por seu terrível potencial como arma de guerra, essa independência viria com um preço — um tratado de não-agressão contra qualquer nação do Reinado. Justamente devido a esse acordo, Vectora teve pouca ou nenhuma atuação durante a Guerra Artoniana, exceto em missões humanitárias. Mas houve pelo menos uma ocasião em que a cidade entrou em combate; para derrotar o até então invencível Dragão da Tormenta, a montanha inteira foi derrubada sobre o monstro, seu pico invertido perfurando e despedaçando a fera aberrante. A estratégia ficaria conhecida como Manobra Vectora, causando à cidade danos extensos, e jamais tentada outra vez.

Vectora surpreendeu o mundo ao incluir recentemente em seu itinerário a cidade de Shinkyo, nova capital de Tamu-ra, o Império de Jade; um novo portal planar teria sido conjurado para cobrir a grande distância sem prejudicar o ciclo anual. Boatos não confirmados também mencionam possíveis paradas nos Reinos de Moreania.



Vectora. A mil metros de altura, qualquer passo em falso pode ser o último

ALÉM DO REINADO

A SUPREMACIA PURISTA

Em meio a tantos seres monstruosos que aterrorizam Arton, existe uma ameaça humana. Extremamente humana, no pior sentido.

Nascidos como uma facção fanática em um país militarizado, os **puristas** são movidos por profunda intolerância racial contra anões, elfos, qareen — enfim, todas as raças não humanas, caçando-as sem clemência. Em sua cruzada de ódio, tramaram um golpe político e tomaram o controle do país, tornando-se uma das maiores forças armadas no mundo. Por fim, avançaram sobre o próprio Reinado, travando uma guerra sangrenta que mudou a face de Arton.

A nação renomeada Supremacia Purista constitui, hoje, o exército mais poderoso de Arton. Sob o comando infalível de **Hermann Von Krauser**, o General Supremo, os Puristas seguem perseguindo seu objetivo cruel — a escravidão ou extermínio de todos os povos não humanos.

A Supremacia Purista faz fronteira com o Reinado, separados apenas pela Garganta do Troll — um abismo sem fundo e de proporções titânicas — sempre pronta para mais um conflito quando o momento for propício. Na verdade, esta mancha de ódio no coração do continente separa Bielefeld do resto da coalizão, e territórios ao sul são disputados entre o Reino dos Cavaleiros e a Supremacia, criando uma zona tensa.

É uma ironia amarga que, dentro do território da Supremacia Purista, exista a Caverna do Saber — lar do construto vivo chamado Helladarion, uma espécie de computador mágico senciente e o maior centro de conhecimento do mundo conhecido. O Helladarion é o sumo-sacerdote de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, e sua sabedoria obriga muitos aventureiros a desbravar a Supremacia em busca de respostas.



Tirania, crueldade e dor assolam as terras conquistadas pela Supremacia

A Conflagração do Aço

A Guerra Artoniana pode ter acabado oficialmente, mas em alguns lugares ela continua. Talvez nunca acabe. A Conflagração do Aço é uma região disputada pela Supremacia Purista e por Bielefeld, uma fronteira sangrenta onde batalhas podem ocorrer a qualquer momento e onde a balança de poder muda a cada dia. Boa parte da Conflagração é um emaranhado de campos de batalha ativos e abandonados. Ao passar por uma estrada, um viajante pode se ver entre tropas inimigas que se estudam e travam escaramuças há meses. Quase toda esta região mostra sinais do conflito: árvores calcinadas, terra revirada, cadáveres, ruínas... É difícil saber o que é terreno perigoso e o que permanece seguro — e por quanto tempo. A grande quantidade de magia usada na guerra deixou resíduos. Certos trechos parecem ainda estar sob efeito de feitiços que deveriam ter acabado há meses ou anos. Diz-se que há soldados mortos-vivos se erguendo nos antigos campos de batalha e pelo menos um colosso supremo que se move sozinho... A violência física não é o único perigo. Como o domínio sobre cada trecho muda constantemente, a lei também pode mudar sem aviso.

Mesmo assim, há quem viva aqui. Algumas aldeias não conseguiram fugir a tempo e agora se veem ilhadas no meio do terreno disputado. Muitos cavaleiros e soldados puristas fazem questão de servir aqui para provar seu valor. Ambos os lados constroem torres e fortalezas para tentar estabelecer seu domínio. Diplomatas ousados acham que podem fazer a paz entre os dois reinos. E, é claro, saqueadores de tumbas infestam a região, em busca de tesouros deixados aqui por heróis e vilões que tombaram na guerra.

O Reino dos Mortos

No passado, havia um reino conhecido por suas severas leis contra a prática de magia. Arcanistas eram caçados como os piores demônios, grimórios e outros itens mágicos eram confiscados pela coroa, o próprio povo era ensinado a temer e odiar magos. Era o Reino da Magia Proibida. No fim, contudo, tudo se revelaria como um plano sinistro de seu regente, o **Conde Ferren Asloth** — ele próprio, secretamente, um arcano muito poderoso. Ao longo de décadas, reunindo o poder e conhecimento de tantos arcanistas capturados, ele enfim completaria o ritual necessário para a transformação em lich — o mais poderoso dos mortos-vivos. E sua nação seria renomeada **Aslothia**, o Reino dos Mortos.

Aslothia é uma terra cinzenta e nevoenta, o próprio sol oculto sob neblina eterna. Esta é uma nação necromântica, um país de culto à morte. Em suas cidades tristes, a maioria dos vivos recolhe-se em seus casebres miseráveis, formando as camadas mais baixas da sociedade, enquanto esqueletos patrulham as ruas — pois a eterna caçada aos magos jamais teve fim. Magia arcana é expressamente proibida, exceto para os seletos arcanistas a serviço do regente. Até os mortos repetem a lei máxima de Aslothia: "Toda a magia pertence à coroa."

Como esperado, a alta sociedade aslothiana é formada por necromantes, múmias e barões vampiros, com poder de vida e morte sobre os plebeus. Ainda que a cruel verdade se mantenha oculta aos olhos do Reinado, cada povoado em Aslothia não passa de um rebanho humano, para a alimentação e entretenimento de seu lorde. O desespero da população é tão profundo que muitos sonham com um fim breve para esta existência de sofrimento e, quem sabe, conquistar uma situação melhor após a morte.

Aslothia também é o maior covil de mercenários do mundo — isto é, aqueles com estômago para negociar com seus contratadores. Incontáveis companhias mercenárias são sediadas aqui, verdadeiros exércitos sem lealdade ao povo ou a uma causa maior que o ouro. E quando mesmo os guerreiros caídos podem se erguer para lutar mais uma vez, apenas heróis podem intervir.

Repúblicas Livres de Sambúrdia

Nem todas as nações de Arton são exatamente reinos. **Sambúrdia**, conhecido como "o Celeiro de Arton", sempre foi um dos países mais ricos do mundo, graças a suas terras férteis e as fazendas que abasteciam boa parte do continente. Contudo, durante a guerra contra os Puristas, Sambúrdia se desligou do Reinado. Englobou nações vizinhas e tornou-se um conglomerado de repúblicas mercantis.

Em Sambúrdia, o ouro decide tudo. Mercadores fazem expedições a terras distantes em busca de produtos exóticos e empreendem viagens por terra ou mar para revender estas mercadorias. Os **hynne**, pequeninos e pacatos habitantes das colinas, abraçaram esta vida mercantil, tornando-se alguns dos maiores comerciantes do mundo. Por sua vez, Sambúrdia os acolheu. Nas Repúblicas Livres, nada é determinado por seu nascimento, apenas por sua riqueza e vontade de trabalhar. Nada é proibido para os ricos e tudo está à venda.

Contudo, a imensa extensão florestal também significa muitos perigos ocultos em Sambúrdia. Bandoleiros, monstros, fadas e até dragões se escondem entre as árvores. Muitos grupos de aventureiros vão para Sambúrdia em busca da riqueza dos príncipes mercadores.

Os Feudos de Trebuck

Ao norte do Reinado, após as Repúblicas Livres, encravado entre as Montanhas Sanguinárias, o reino do Dragão e a área de Tormenta de Lorde Gatzvalith, ficam os feudos de Trebuck. Uma miríade de baronatos, condados e ducados, cada um governado por um nobre diferente e sem nenhum tipo de autoridade maior, os feudos são uma terra livre, mas desunida.

Alguns feudos mantêm relações cordiais. Festivais de colheita e torneios de justas eventualmente reúnem o povo e os nobres de várias terras. Mas, para cada barão justo e honrado, há um corrupto e ganancioso, disposto a saquear e pilhar seus vizinhos. Cavaleiros, mercenários e aventureiros estão sempre em alta demanda na região.

Nem sempre foi assim. Antigamente, os feudos eram uma nação aliada ao Reinado, mas a instabilidade causada pela Guerra Purista e pelo desaparecimento da Rainha-Imperatriz Shivara fez com que Trebuck se fragmentasse. Cada nobre se voltou às suas próprias terras e súditos, dando as costas aos seus irmãos — e dando fim ao país.

Hoje, velhos arengam sobre os tempos idos de paz e da família real, enquanto menestréis cantam sobre um herdeiro do trono perdido, prestes a retornar e unir a terra. Os nobres, porém, estão ocupados demais protegendo seus próprios domínios. Considerando as frequentes incursões de monstros das Sanguinárias, isso não é pouca coisa.

Eventualmente, um lorde especialmente ambicioso surge e tenta expandir suas terras, seja através de guerras, seja de casamentos. Até o momento, nenhum desses barões se mostrou à altura da tarefa. Os poucos que conseguiram subjugar alguns vizinhos logo foram mortos por rivais, conselheiros traidores ou mesmo seus próprios herdeiros.

Por todos esses fatores, a região é rica em oportunidades para os ousados. Muitos aventureiros experientes viajam para os feudos em busca de terras para proteger... Ou conquistar.

O Reino do Dragão

Alguns perigos são eternos, existem desde sempre, e são aceitos como um fato da vida. É assim com o **Rei Dragão Sckhar**, regente do reino de **Sckharshantallas**.

O mais poderoso dragão vivo assumiu uma nação inteira como seu covil pessoal, onde é louvado como uma divindade. Sua prole é numerosa, meio-dragões ocupando cargos de comando em suas cidades. E seu tesouro é incalculável, escondido em palácios e fortalezas por toda a extensão do reino. Alguns aventureiros são loucos o bastante para tentar invadir seus cofres secretos e roubar suas riquezas, mas ninguém é louco o bastante para enfrentá-lo frente a frente.

Sckhar é um tirano, mas considerado um bom governante por seu povo. Territorial e possessivo como todo dragão, vê Sckharshantallas — e tudo que está dentro do reino — como sua propriedade. Sua presença intimidadora reduz os ataques de monstros das vizinhas Sanguinárias, além de tornar o reino bastante quente. Os cidadãos pagam tributo com prata, ouro, joias e itens mágicos — aventureiros comentam que o palácio de Sckhar teria o maior tesouro de Arton. A cultura local é baseada na figura majestosa do dragão, que influencia arquitetura, arte e vestuário.

Em Ghallistryx, a capital do reino, isso toma proporções ainda maiores. Uma das grandes metrópoles de Arton, a cidade possui prédios públicos enormes, vias grandes e largas e incontáveis estátuas. Em Ghallistryx também fica o palácio principal do Dragão Rei, um lugar de luxo e hedonismo como poucos outros.

A verdadeira forma de Sckhar é tão imensa e aterrorizante que pode matar de medo meros mortais. Assim, o dragão 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 já foi integrante do Reinado, mas isto era em grande parte uma diversão para o tirano. Quando a política dos mortais deixou de ser um brinquedo interessante, ele se desligou da coalizão. Contudo, alguns sussurram que um neto recém-nascido de Sckhar é o herdeiro por direito da coroa imperial. Sendo verdade, seria um motivo para o dragão expandir sua ambição para o Reinado e, talvez, tornar-se tirano de todo o continente.



Sckhar, rei dragão de Sckharshantallas, e Beluhga, antiga rainha dragoa das Montanhas Uivantes

AS SANGUINÁRIAS

Não causa espanto que a maior cadeia de montanhas em Arton seja também um dos lugares mais mortais neste mundo.

Erguendo-se por grande parte da face leste do continente, alongando-se muito além das terras pisadas por mortais, as Montanhas Sanguinárias são um mundo à parte — um mundo *maior que Arton*, juram os exploradores. Fácil acreditar nisso; basta observá-las avultando ao longe, *muito* longe, visíveis ainda a dias de viagem. Muralha de presas afiadas, ferozes, intimidando o próprio céu, como as mandíbulas serrilhadas do Deus dos Monstros que aqui reina.

Ousando adentrar esse outro mundo, seres humanos são tornados em formigas. Tudo aqui é descomunal, gigantesco, superlativo. Tudo são distâncias e alturas impossíveis, onde jornadas por meios mundanos consomem meses (e meios mágicos provam-se ainda mais arriscados). Lugar de variantes extremas, de vastas crateras vulcânicas fumegantes a picos gelados sob eternas nevascas, de vales eternamente enevoados a cavernas colossais onde caberiam reinos. Montanhas sobem a alturas inacreditáveis, perfuram as nuvens, enquanto abismos sem fundo desaparecem na treva. Esta não é uma terra de seres habituados a pisar em chão firme, horizontal; avançar poucas dezenas de metros é esforço hercúleo, é desafiar a morte. Voar, por magia ou ciência? Não faltam ventos traiçoeiros para lançar até o arcano ou engenho mais poderoso de encontro às escarpas.

Ninguém jamais foi capaz de medir as Sanguinárias; não se pode calcular o que é sem fronteiras, sem limites. Os ecos nos paredões rochosos gargalham diante dos mortais e suas tentativas pífias de cartografia. Ninguém conhece sua real extensão, ou a altura de seus picos, talvez nem mesmo os deuses. Mas existe, ao menos, *uma* certeza absoluta. Impossível negar a soberania do Dragão Adormecido, o ponto mais elevado na cordilheira, a maior e mais desafiadora montanha de Arton. Antigo corpo de Kallyadranoch, cumprindo pena por seu crime contra os deuses. Esquecido por todos, esquecido pelo próprio universo. Hoje, restaurado ao Panteão como o absoluto Deus dos Dragões.

E sim, aqui existem dragões. É a região artoniana onde são encontrados em maior número, onde controlam vastos territórios — apenas as Sanguinárias poderiam prover tantos feudos e covis a estes seres de ganância ancestral. Vigiam e governam



As Sanguinárias. Lar de bárbaros, gigantes, dragões e monstros de todos os tipos

os céus, oferecendo perigo adicional àqueles que ousam voar. Alguns vivem em sociedade, outros travam batalhas sangrentas por tesouro ou soberba. Também combatem outras criaturas; a população local de monstros é sem igual neste mundo. Tudo que é imenso e perigoso, tudo que urra, devasta, devora, existe aqui. Tamanha é a ferocidade das Sanguinárias, que são o único lugar de Arton habitado pelos titânicos kaiju — os maiores seres vivos na existência, assim nomeados pelo povo de Tamu-ra, vítimas constantes de seus ataques. Sem dúvida os monstros também avançariam sobre o Reinado, não fosse a presença da nação Sckharshantallas em seu caminho; até mesmo os maiores kaiju temem Sckhar, o Rei Dragão.

Por incrível que pareça, existem *povos* nas Sanguinárias. Orcs, trogs, ogros, gigantes, homens-escorpião, humanoides monstruosos de todos os tipos, pois nada que seja fraco sobrevive aqui. E seres humanos, talvez os mais selvagens e embrutecidos no continente. Para prosperar, fazem pactos com as feras das montanhas, tornam-se irmãos. Não raras vezes, um poderoso bárbaro, caçador ou druida e seu exótico companheiro animal partem para aventurar-se no Reinado, em alguma jornada pessoal ou missão sagrada para sua tribo.

Acredita-se existir uma área de Tormenta nas Sanguinárias. De fato, em quase todos os mapas da região, ali está a mancha rubra sinistra — em *algum* lugar, às vezes no extremo norte, outras vezes mais ao sul. Ninguém jamais foi capaz de determinar onde. Todas as expedições enviadas para localizar e cartografar a área aberrante (isto é, todas as poucas que retornaram) trouxeram relatos desencontrados, situando-a em diferentes pontos, muito distantes entre si; não existe mapa ou registro minimamente útil para viajantes que desejem encontrar (ou evitar) o lugar maldito. A suposta explicação parece tão louca quanto a própria insanidade lefeu; esta área de Tormenta seria *emanada* por uma estrutura monstruosa, um *castelo vivo* de nome **Urazyel**, sempre em movimento, mudando de posição todos os dias.

As Uivantes

Uma vasta cadeia de montanhas geladas, cercando extensos vales em glaciação eterna. Picos de brancura inacreditável, planícies varridas por nevascas, imensas cavernas congeladas. Em qualquer mundo sensato e obediente às leis universais, uma região como esta só poderia ser encontrada a meses de viagem, às margens do mundo conhecido.

Em Arton, fica no próprio coração do Reinado.

Vizinha ao reino capital de Deheon, esta área montanhosa é uma afronta à ciência conhecida. Através da cordilheira sopra um vento gelado que mantém o clima glacial, também responsável pelo nome das Montanhas Uivantes. Estações do ano pouco significam aqui. O clima é sempre gelado, a água congela a céu aberto. O mundo civilizado cresceu à sua volta, incapaz de perturbar a imensidão branca das neves — talvez um alerta dos deuses, lembrando que existem limites a respeitar, lugares a não tocar. Aviso inútil, é claro; não faltam exploradores e aventureiros dispostos a enfrentar o frio furioso.

Mas cruzar as Uivantes é desafiar a morte a cada passo. Em quase qualquer parte montanhosa, o terreno é traiçoeiro — seja rígido e escorregadio, seja frágil e quebradiço, às vezes escondendo fendas profundas que levam à morte certa. O branco cegante tinge as montanhas, vales e planícies, tornando doloroso um simples olhar para a paisagem em dias de sol alto e céu limpo. E durante as piores tempestades, o vento cortante pode matar uma pessoa desprotegida em minutos. Ainda assim, o amanhecer e anoitecer nas Uivantes são visões belíssimas, de tirar o fôlego, que os viajantes juram compensar a mais sofrida jornada.

Após vencer a muralha montanhosa, o vitorioso desbravador será recebido por terras um pouco menos inclementes. Algumas regiões centrais permitem a formação de tundras — tipo de terreno árido, sem árvores, mas com alguma vegetação sob o gelo. Com sorte, encontra-se até mesmo taigas (florestas de pinheiros e outras árvores coníferas). Uma pequena região no extremo nordeste do reino, na fronteira com Namalkah, apresenta estepes; planícies com grama de clima frio.

Existe vida na Uivantes — vida tão resiliente e perigosa quanto o lugar que habitam. Há alces, renas, bisões, mamutes e rinocerontes lanosos, irritadiços e agressivos. Aproximar-se demais de uma manada pode ser fatal. Com herbívoros tão perigosos, os carnívoros são ainda mais. Qualquer criatura de carne e sangue pode ser atacada por matilhas de cães-esquimó selvagens, lobos-das-neves, leopardos-das-neves, ursos brancos e até gorilas brancos devoradores de carne. E caso o aventureiro experiente não se intimide diante de animais comuns, talvez pense melhor ao confrontar bugbears do gelo, lobos-da-neve, gigantes, glaciolls e dragões.

As Uivantes são o único local de procedência do gelo eterno — o lendário gelo mágico de dureza formidável, muito valioso para forjar armas e armaduras. Expedições para obtê-lo são altamente lucrativas e igualmente desafiadoras. O material é encontrado apenas em certas escavações antigas, obra de um povo misterioso que teria habitado as Uivantes no passado. Apesar da terrível dificuldade em extraí-lo (exigindo o uso de ferramentas mágicas próprias), existem nas Uivantes algumas estruturas inexplicáveis, totalmente construídas com esse material. Uma delas é a sinistra Catedral de Gelo, erguendo-se majestosa sobre o topo de uma montanha, escondendo dúzias de câmaras, corredores e escadarias que levam às profundezas. Dizem esconder tesouros antigos. Também dizem ser túmulo de aventureiros incautos. Até agora, apenas a segunda afirmação provou-se verdadeira.

Por desolado e perigoso que seja, este lugar abriga seus próprios povos humanos. Aqui, isolados da assim chamada civilização, os bárbaros do gelo preservam seu modo de vida simples, rigoroso, de luta austera pela sobrevivência. Vivem em aldeias, a maioria formada por meia dúzia de cabanas, mas algumas realmente vastas — como Giluk, a maior das cidades, reunindo quase metade da população humana nas Uivantes. Há também versões locais de outras raças — sobretudo anões, perfeitamente adaptados ao clima frio, orgulhosos em suas barbas e peles. Os bárbaros do gelo ocasionalmente descem para as terras baixas e quentes para saquear, sendo temidos por parte do povo do Reinado. Mais raramente, algum membro destes povos abandonará sua aldeia para aventurar-se em Arton.

Quando o Reinado era maior, as Uivantes eram consideradas parte da coalizão, mas apenas por razões geográficas. Nunca existiu aqui uma verdadeira nação ou governo unificado — pelo menos, não como os povos humanos estão habituados. Mas houve uma rainha. Não apenas a regente, mas talvez a própria criadora das Uivantes. Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos, estabeleceu esta região como seu covil. Se as Uivantes já existiam antes de sua chegada, ou foram criadas pelo próprio frio emanado pela dragoa, ninguém sabe.

Outrora cultuada como deusa pelos povos locais, a majestosa dragoa encontrou seu fim anos atrás, nas mãos do campeão épico conhecido como Paladino de Arton. Seu corpo agora repousa em um esquife congelado, na vasta caverna onde a rainha vivia. Diz-se que sua alma está agora ao lado de Khalmyr. No entanto, o degelo previsto pelas profecias nunca aconteceu, o que vem levantando questões perturbadoras. Beluhga está realmente morta? Ou apenas recobra suas forças para renascer ainda mais poderosa, faminta por vingança? E o que será do Reinado quando isso acontecer?

ERMOS PÚRPURAS

Antigamente havia a União Púrpura, uma série de pequenos reinos independentes habitados pelas antigas tribos "bárbaras" que já estavam no continente antes da chegada dos exilados do sul, considerada uma unidade política pelos outros reinos. Isso era uma imposição artificial dos reinos "civilizados". Os povos da região sempre consideraram que se unir em um só era abrir mão de sua identidade, matar um pouco sua própria alma. Então, com o caos resultante da Guerra Artoniana, cada tribo declarou sua independência. Não existe mais União Púrpura.

"Ermos Púrpuras" é um termo usado pelos cartógrafos e viajantes para designar a região densamente florestal e pouco urbanizada, com uma infinidade de nações independentes que mantêm seus costumes ancestrais. Nenhum habitante daqui jamais irá citar esse nome. Ninguém se considera "nativo dos Ermos Púrpuras", mas membro dos Gurka Khan, dos Tah Par, de Baarkalark, de Galle. Em comum, possuem seus costumes rústicos e sua devoção a deuses do mundo natural, como Allihanna e Megalokk, que cultuam através de ritos ancestrais. Tendo abandonado qualquer fingimento de união, as tribos também abandonaram a antiga "capital". Pisar em Grael, a Cidade sem Tribo, é um tabu. Alguém que seja culpado de passar a noite lá é visto como impuro, imediatamente excluído de qualquer tribo. Diz-se que tocar ou mesmo falar com um desses párias pode espalhar a mácula. Existe um punhado desses renegados vivendo entre as tribos, sempre ignorados, como se fossem invisíveis e inaudíveis. Contudo, há rumores de que Grael esconde tesouros mágicos deixados pelos chefes durante a época maldita da união.

Devido à influência corruptora de vilões, há grande presença de simbiontes lefeu nos Ermos Púrpuras. O toque da Tormenta surge em vários guerreiros e em pontos escuros das vastas florestas. Alguns ainda acham que este poder aberrante vale a pena.

O IMPÉRIO DE TAURON

No oeste de Arton, os minotauros ergueram a maior nação do mundo conhecido. Com uma cultura baseada nos dogmas de Tauron, o Deus da Força — o forte deve proteger o fraco, o fraco deve obedecer ao forte — o estado táurico conquistou territórios, abriu estradas, ergueu cidades. Estabeleceu uma sociedade segura, mas autoritária. Próspera, mas desigual. Poderosa, mas escravocrata.

Tal poder, entretanto, não foi suficiente para deter a Tempestade Rubra. Anos atrás, Tiberus, a capital imperial, foi palco de eventos cataclísmicos que resultaram na morte de Tauron e no surgimento de uma área de Tormenta na própria cidade. Engolfada num conflito sem fim entre legionários e demônios, a capital não conseguiu manter sua autoridade sobre as províncias. Por todo o Império, governadores e generais se autoproclamaram reis, transformando suas cidades e acampamentos em estados independentes.

Hoje o Império perdura, mas a instabilidade reina. Viaje pelas estradas do outrora glorioso estado e você encontrará governadores corruptos e legionários desertores, escravos rebeldes e caçadores de escravos, monstros selvagens e cultistas da Tormenta. As únicas coisas que você não encontrará são aquelas pelas quais o Império se tornou conhecido: ordem e segurança.

Frente a tamanha adversidade, os minotauros mudaram seus modos. A escravidão não é mais aceita, os haréns foram abolidos. Os mais pérfidos entre eles, porém, não renunciaram às tradições. Seja em vilas afastadas, seja em mansões luxuosas, pessoas ainda têm sua liberdade tomada sob o pretexto de proteção.

Tiberus, capital do Império e uma das maiores metrópoles do mundo, ainda resiste — mesmo sob a Tormenta. Enorme e labiríntica, bairros da cidade mantêm sua rotina. Há comércio, indústria e até mesmo lutas de gladiadores — o lefou pugilista **Maquius**, um dos mais poderosos lutadores de Arton, ainda se apresenta para trazer alento ao povo. Mas, a qualquer momento, legionários correm pelas ruas e becos para deter demônios que cruzaram o bastião da defesa: o cadáver do Deus da Força, cuja essência divina impede que a tempestade consuma a cidade. O último ato de proteção de Tauron.

No palácio, o **Triunvirato** comanda o que sobrou da autoridade imperial. Formado por **Kelskan**, antigo sumo-sacerdote de Tauron; **Pérola**, sereia ex-escrava, e **Glabo Varaxus**, minotauro senador, os três debatem como reerguer o Império. Kelskan e Pérola acreditam que a sociedade táurica não possui mais espaço para a escravidão — é hora de todos lutarem juntos, eles dizem. Mas Varaxus sustenta que voltar aos costumes antigos é o caminho para retomar a glória. A voz do senador é minoria, mas sua posição no Triunvirato está a apenas um "acidente" de se tornar dominante.

NOVA MALPETRIM

Malpetrim poderia ser mais uma entre tantas cidades na costa do Mar Negro, ao longo do litoral sudoeste de Arton. No entanto — seja por sua po-

sição geográfica, alta concentração de aventureiros, ou simples capricho dos deuses — o lugar acabou tornando-se palco para mais eventos extraordinários que qualquer outro ponto de Arton.

Esta cidade costeira de porte médio situa-se em Petrynia, antigo reino famoso por seu grande número de lendas e histórias exageradas, a ponto de toda criatura com um pingo de bom senso duvidar de qualquer relato ocorrido ali. Apesar da ausência de registros históricos exatos, sua fundação teria sido bastante ordinária, como um simples assentamento de colonos. Exploradores e caçadores de tesouros passariam a frequentá-la, ou mesmo fixar moradia, por ser o ponto de partida mais favorável para navegar até Galrasia — ilha tropical de feras exóticas, tribos sauroides e segredos antigos. O constante transporte marítimo de riquezas também atrairia piratas, em tal quantidade que muitos passariam a integrar boa parte da população; em vez de pilhar inocentes, muitos se tornariam eles próprios membros de grupos aventureiros.

A lista de acontecimentos fantásticos ocorridos em Malpetrim é longa, mas muitos concordam que ela se inicia com o primeiro embate entre Vectorius e Talude, os maiores arquimagos de Arton, quando sua rivalidade histórica teria começado. Mais tarde, cultistas tentariam invocar uma divindade maligna obscura, conhecida apenas como Sartan (e que alguns especulam na verdade ser Sszzaas, na época banido do Panteão), sendo detidos por aventureiros. Nas vizinhanças da cidade também teria ocorrido a épica batalha entre o Paladino de Arton e o então sumo-sacerdote Mestre Arsenal; anos mais tarde, ocorreria a grande caçada aos Rubis da Virtude, vinte gemas de poder criadas pelos deuses e necessárias para ressuscitar o Paladino.

Durante as Guerras Táuricas, todo o reino de Petryna foi invadido e ocupado pelos minotauros — ou quase todo. Malpetrim teria sido mantida sob cerco impiedoso pelo Império de Tauron, mas jamais conquistada; seus aventureiros mostraram-se habilidosos e imprevisíveis demais para as legiões de Tapista. Por sua tradição de respeito aos mais fortes, os tapistanos concordaram em declarar a cidade como território livre, ainda que sob vigilância. Foram tempos de grande tensão política, persistindo até os dias de hoje, mesmo após a recente morte de Tauron e o enfraquecimento do Império; nenhuma noite na taverna é completa sem pelo menos uma briga entre humanos e minotauros.

Quem acreditaria que, após resistir a tantos conflitos e perigos, Malpetrim seria devastada por uma catástrofe profética?

A chegada da Flecha de Fogo em Lamnor não apenas dividiu a Aliança Negra dos goblinoides e elevou Thwor ao status de divindade maior. O impacto do meteoro causaria eventos cataclísmicos por todo o litoral sul de Arton — e Malpetrim sofreria os maiores danos. Entre os inúmeros fragmentos do massivo meteoro, vários atingiram o Mar Negro nas proximidades da cidade, causando um maremoto como jamais visto. Quase totalmente construída em terreno baixo, a cidade foi arrasada pelas ondas gigantes. A tragédia não foi completa apenas porque equipes de heróis conseguiram evacuar grande parte da população, fosse com embarcações ágeis ou magias poderosas.

Ainda que algumas estruturas tivessem resistido, quase nada restou da cidade arrasada. Mas ainda era Malpetrim, a cidade irredutível, que sobreviveu a legiões táuricas, fantasmas da Tormenta e hamsters gigantes (!). Seu povo jamais seria derrotado. Aprendida a lição, trataram de reconstruir seu lar em uma localidade próxima — desta vez nas alturas de uma formação costeira calcárea, melhor protegida das intempéries. Muitos estabelecimentos foram reconstruídos quase como réplicas dos originais, como a célebre Estalagem do Macaco Caolho; outros até seriam originais, preservados e transportados (ou recriados) por magia arcana.

A Nova Malpetrim mantém muito de sua personalidade original. Ainda uma cidade de aventureiros, piratas, minotauros e muita briga entre os três. Ainda hospedando espetáculos coloridos como a Grande Feira de Marah, a Arena de Gideon e o Circo dos Irmãos Thiannate. Ainda cercada de locações misteriosas e perigosas, como a Mansão de Zolkan, a Torre de Azazel, a Aldeia dos Centauros, o Planalto dos Kobolds — e agora a Velha Malpetrim, como ficariam conhecidos os destroços da antiga cidade; seus numerosos túneis secretos, que antes escondiam guildas de ladrões e cultos ssaazzitas, acabariam infestados de monstros e mortos-vivos. Alvo perfeito para os exploradores de masmorra locais.

Ainda assim, muita coisa mudaria. O recuo dos minotauros e a abertura do **Istmo de Hangpharstyth** levariam a um grande crescimento da navegação comercial. A recente e misteriosa fundação de **Lysianassa**, a primeira cidade humana em Galrasia, tornaria as expedições para o Mundo Perdido ainda mais frequentes — bem como o notável aumento na população local de meio-dríades. Pelo visto, a história de Malpetrim como cenário de grandes aventuras está longe de conhecer seu final.

O COVIL DOS PISTOLEIROS

Muitas vilas, aldeias e cidadezinhas de Arton são parecidas, mas nunca haverá duas iguais. Em algumas, as diferenças são pequenas, sutis. Em outras, explodem na sua cara como um tiro de pólvora. Este é o caso de **Smokestone**.

Smokestone teria sido fundada há duzentos anos, por uma família nobre arruinada e endividada, em busca de vida nova. Esta cidade pequena, mas próspera, tem quase toda a sua economia baseada na mineração de pedra-de-fumaça — o minério amaldiçoado que dizem ser criado por demônios, utilizado na fabricação de pólvora. Assim, ao longo dos anos, a cidade acabou se tornando reduto de armeiros, inventores, pistoleiros, assassinos, caça-recompensas, durões das planícies... enfim, todos que lidam com as infames armas de pólvora. Não há lugar mais indicado para encontrar os melhores forjadores de pistolas e mosquetes, os melhores alquimistas de explosivos, os atiradores mais mortais de Arton. Isto é, se você consegue encontrar o maldito lugar primeiro.

Ninguém neste mundo, talvez nem mesmo alguns deuses, consegue apontar Smokestone em qualquer mapa. Sabe-se apenas que ficaria em alguma planície poeirenta na província de Petrynia. Ou não. Mesmo em tempos mais tranquilos, a autoridade imperial jamais localizou a cidade — não apenas oculta sob algum tipo de barreira contra detecção mágica, mas também encoberta por todo tipo de boatos e mentiras. Hoje em dia, com problemas muito maiores com que lidar, o Triunvirato prefere nem ouvir falar sobre essa suposta "cidade de bandidos".

Armas de pólvora, consideradas infernais no Império e no Reinado, aqui são motivo de grande orgulho. Elegantes, sofisticadas, dignas de cavalheiros, trazendo mortes rápidas e limpas. Qualquer local torce o nariz diante de forasteiros com suas espadas, machados, arcos e outras "armas de bárbaros". Pelo mesmo motivo, poucos aqui usam armaduras metálicas, preferindo no máximo um bom casacão de couro.

Smokestone é lugar de rebeldes, que não se sujeitam às leis do Reinado, dos deuses, ou lei alguma. Ainda assim, os costumes locais devem ser observados, sobretudo aqueles sobre senso de comunidade e respeito à honra. Não se rouba em Smokestone, vá fazer isso lá fora! Homens de verdade resolvem seus próprios problemas (e mulheres também, mesmo que seja convencendo um homem a fazê-lo, o que nem sempre é o caso). Pólvora será sempre mais civilizada que aço. Matar não é assassinato, quando se mata com bom senso. O que acontece em Smokestone fica em Smokestone, e vice-versa — não traga seus problemas para cá. Quando você recebe um insulto sem revidar, então você o aceitou, e agora deve aceitá-lo de *todo mundo* (foi assim que Rob Sapo-Boi ganhou o apelido). Em qualquer discussão, um local sempre está certo e um forasteiro sempre está errado. E em último caso, linchamento sempre resolve tudo. Como se percebe, sem um governo ou milícia oficiais, é o próprio povo que faz sua justiça; sempre haverá alguém na multidão com talento para um bom nó de forca.

Com certeza, ninguém pode acusar seus cidadãos de covardia. Mesmo situada em pleno território dos minotauros, o costume local é adornar portas e portões com crânios bovinos — que *não* vieram de vacas, qualquer nativo logo faz questão de esclarecer. Todos são orgulhosos de seu cavalheirismo, mesmo portando armas à cintura na vida diária, prontos para esburacar quem duvida de sua palavra ou ofende sua honra. Agora, se você quer enfurecer *de verdade* qualquer habitante de Smokestone, apenas roube um cavalo. Este é o pior do pior dos crimes! Não há traste mais desprezível, mais odioso que um ladrão de cavalos. Haverá briga pelo privilégio de esburacar o desgraçado.

AS RUÍNAS DE TYRONDIR

Tyrondir já foi "o Reino da Fronteira", servindo como barreira contra os goblinoides. As vilas no limite do reino eram ponto de partida para aventureiros que caçavam essas criaturas, fortalezas abrigavam centenas de soldados prontos para defender a civilização. Mas Tyrondir ignorava que havia uma outra civilização ao sul e que os goblinoides não eram apenas monstros.

Essa ignorância decretou o fim do reino. Quando a profecia da Flecha de Fogo foi desvendada e descobriu-se que um imenso meteoro cairia sobre goblinoides e humanos, a coroa de Tyrondir se recusou a trabalhar com as criaturas. Em vez disso, fez guerra. A Flecha de Fogo caiu entre Lamnor e Tyrondir, causando imensa devastação. As maiores cidades e fortalezas foram destruídas por gigantescos fragmentos. A capital recebeu o maior deles, sendo totalmente destruída.

Hoje em dia as Ruínas de Tyrondir não são um reino — são uma enorme extensão de terra devastada, com crateras, abismos e fendas que impedem o avanço de quase quaisquer tropas. Desabamentos,

terremotos secundários, lava e inundações podem acontecer a qualquer momento. Contudo, nada disso se compara ao verdadeiro perigo: o lodo negro, na verdade o sangue do deus Ragnar, que morreu quando a Flecha caiu. O lodo negro mata a um mero toque e alaga grandes extensões do que já foi o orgulhoso reino.

Mesmo assim, esquadrões e pequenos exércitos de duyshidakk tentam atravessar o terreno para cumprir a vontade de seu deus, Thwor Khoshkothruk. Monstros infestam o lugar, famintos e incontroláveis. Soldados e cidadãos pegos no meio desses acontecimentos formaram bandos de saqueadores e selvagens que atacam qualquer um e fazem qualquer coisa para sobreviver. Tyrondir tentava se manter poderoso para impedir uma invasão do sul. Agora, ironicamente, é sua devastação que bloqueia a passagem entre os dois continentes.

A CIDADE DOS OBSERVATÓRIOS

Uma das poucas cidades poupadas dos fragmentos do meteoro foi **Sternachten**, lar de uma ordem de estudiosos e clérigos de Thyatis, os astrólogos.

Talvez o próprio deus tenha intercedido em seu favor, mas não foi capaz de proteger a cidade quando ela foi atacada por um grupo de vilões. Sternachten foi massacrada e muito danificada, mas pelo menos não foi reduzida a pó. A cidade possui cinco colinas, cada uma com um observatório dotado de um potente telescópio sagrado capaz de observar as estrelas. Todos os telescópios sofreram muito e todos os astrólogos morreram, mas hoje existem devotos de Thyatis tentando restabelecer a ciência sagrada e consertar os equipamentos, sempre em busca de peças raras e tomos perdidos. Também já estão se dividindo entre os observatórios, formando facções dentro da ordem em reconstrução.

Sternachten conta com a proteção de Lorde Niebling, o Único Gnomo de Arton, fundador da astrologia e até hoje interessado em preservar seus conhecimentos.

A OSSADA DE RAGNAR

O Istmo de Hangpharstyth, que ligava os dois continentes, foi quase todo destruído. Canais foram abertos com a queda do meteoro, permitindo a circulação de navios.



Os astrólogos devotos de Thyatis observam as estrelas para enxergarem o futuro



A Ossada de Ragnar. Desafio para os maiores navegadores de Arton

Existem algumas passagens por terra, mas são poucas e temporárias, estreitas e traiçoeiras, conhecidas por poucos. Para chegar de um continente a outro, é preciso enfrentar o mar e a Ossada de Ragnar. Contudo, apenas os mais habilidosos e ousados marinheiros se aventuram por aqui. Imensos pilares de rocha emergem do mar, como se realmente fossem costelas de um deus. A água é surpreendentemente rasa em alguns lugares, fazendo com que navios encalhem ou tenham seus cascos destruídos sem aviso. As correntes são fortes e caóticas, o vento é canalizado pelos súbitos paredões de pedra.

Piratas, comerciantes, militares e até mesmo goblinoides cruzam este verdadeiro labirinto marítimo. Além disso, magia não funciona nesta região, devido a um acidente causado pela bruxa goblin Hangpharstyth séculos atrás. Aqui só se pode contar com conhecimento e coragem.

SALISTICK

Este reino de intelectuais independentes e iconoclastas não acredita nos deuses. Os poucos salistienses que reconhecem a existência de entidades divinas simplesmente acham que são espíritos mágicos de grande poder. Os deuses também parecem não acreditar muito em Salistick. A magia divina não funciona direito aqui — às vezes o que deveria ser um milagre impressionante mais parece um truque de salão, outras vezes as preces de um devoto simplesmente não são atendidas. Sem poder depender de curas mágicas, Salistick desenvolveu a medicina de forma surpreendente. Entre as inúmeras instituições que ensinam esta ciência, o Colégio Real de Médicos de Salistick é a mais prestigiada, atraindo alunos de todo o mundo para aprender técnicas que rivalizam com a própria magia. Só em Salistick se faz cirurgias reais, só em Salistick há remédios para quase todas as principais doenças. Só em Salistick se conhece de verdade o valor da limpeza.

A medicina não avançou sozinha. Salistick desenvolveu várias outras áreas da ciência e da tecnologia para dar suporte aos médicos. Alquimia avançada, máquinas complexas, até mesmo vestuário mais sofisticado, destoando do resto do continente... Salistick guarda estes avanços com bastante cuidado, pois sabe que são sua moeda de troca com reinos mais poderosos e talvez sua garantia de sobrevivência. As leis do Reinado e demais nações não dizem muito para os salistienses: aqui a pólvora é usada livremente, todo tipo de substâncias é legalizado e artes proibidas são apenas “desencorajadas”. Salistick foi talvez o primeiro reino a aceitar um

cidadão osteon e suas leis foram alteradas para que "estar vivo" não seja pré-requisito para ter direitos. É um reino progressista e urbanizado, com boa parte da população trabalhando em ofícios especializados. Com tanto a pesquisar, tanto a ler, tanto a aprender, quem tem tempo para dogmas antiquados e devoção fanática?

SVALAS

Séculos atrás, o reino que veio a se tornar a Supremacia Purista deu seus primeiros passos no caminho da conquista implacável, anexando à força os pequenos reinos de Svalas e Kor Kovith. Contudo, ambos mantiveram sua antiga cultura. E, antes mesmo do início da Guerra Purista, a Supremacia teve o primeiro sinal de sua derrota quando Svalas declarou independência.

Para manter sua individualidade e se proteger, Svalas abraçou os modos antigos e parou no tempo: é agrícola e fortemente tradicionalista, mantido por laços de soberania e vassalagem. Nobres protegem e lideram o povo, enquanto plebeus trabalham para alimentar todos e burgueses ricos são raríssimos. Quase todo aventureiro nasceu em um castelo ou pelo menos foi recrutado em um. Contudo, o modo de vida de Svalas não permaneceu inalterado. Através de contato com o reino conquistador, adquiriu forte viés marcial. Quase nenhum aristocrata em Svalas é mimado, preguiçoso ou avoado: mulheres e homens são treinados desde cedo em luta e táticas de guerra. Espera-se que qualquer pessoa com um título de nobreza lidere pelo menos alguns soldados pessoalmente e mate inimigos em cima de um cavalo. Além disso, simplesmente para contrariar os dogmas intolerantes do reino maior, a região de Svalas sempre acolheu todos que eram diferentes — não humanos, vítimas de maldições, viajantes vindos de longe, seres mágicos... Existe uma aparente contradição em suas vilas ao redor de castelos, extremamente antiquadas mas cheias de gente "esquisita". É possível encontrar pequenos bolsões de quase qualquer raça e etnia de Arton em Svalas, nem que seja uma única família ou mesmo um indivíduo.

A jovem Rainha Ayleth não conta com a lealdade de todos os seus nobres. Muitos não desejam um reino centralizado, acreditando que o poder fragmentado em diversos castelos é um modo melhor de conduzir o reino, como acontece nos Feudos de Trebuck. Também existem os nobres que desejariam ver a si mesmos no trono e que tramam contra ela, talvez até mesmo alguns leais à Supremacia Purista...

AS CATACUMBAS DE LEVERICK

Após a célebre Libertação de Valkaria, ninguém acreditaria existir masmorra mais extensa e perigosa neste mundo. Estavam todos errados.

Nascido na antiga nação de Hongari, desde cedo Rodleck Leverick demonstrava ser diferente dos outros hynne. Era inteligente, curioso, apaixonado por charadas e quebra-cabeças. Sonhava ser mais esperto que os mais espertos — ambição que o conduziria ao inevitável sacerdócio de Hyninn, Deus dos Ladrões. Seguiria elaborando enigmas e armadilhas cada vez mais desafiadores, derrotando tanto os colegas de clero quanto grupos de aventureiros. Sua infâmia enfim chegaria até Lorde Filthen, um nobre rico e entediado, que decidiu convidá-lo para um projeto audacioso: construir o labirinto mais mortal de toda Arton, para seu puro entretenimento.

O vasto complexo de câmaras e túneis levaria anos para ser escavado, equipado com armadilhas e povoado com monstros capturados nos cantos mais remotos do mundo. Lorde Filthen ficou muito impressionado — pelo menos até ser enganado e assassinado por Leverick, que tomou a masmorra para si. Sem qualquer modéstia, seria nomeada **Catacumbas de Leverick.** O hynne estava satisfeito com sua conquista, mas queria ainda mais; queria ser o clérigo máximo, o favorito de Hyninn. Assim, após iludir e atrair o antigo sumo-sacerdote para sua armadilha, Leverick orgulhou o Deus dos Ladrões. Não apenas foi recompensado com a posição de clérigo supremo, mas a própria masmorra foi "abençoada" por Hyninn, tornada muito maior e mais perigosa.

Hoje, as Catacumbas de Leverick são vastas como uma metrópole, formadas por um sem-número de estruturas, cada qual uma masmorra em si. Cada labirinto, templo ou cidadela é conectado aos demais por passagens misteriosas que enganam sentidos e magias — a própria vontade de Hyninn garante que nenhuma forma de orientação, mundana ou arcana, seja totalmente segura. Portais planares ocultos em todo o Reinado conduzem heróis (enganados ou por livre vontade) ao labirinto mortal. Alguns, habilidosos, conseguem escapar; outros terminam mortos, seus pertences juntando-se a outros tesouros, atraindo ainda mais aventureiros em um ciclo perpétuo.

Por perigosas que sejam, as Catacumbas estão longe de serem desabitadas. Enquanto algumas construções são infestadas de feras e monstros, outras abrigam verdadeiras comunidades — entre

aldeões comuns aprisionados há anos, devotos de Hyninn em cultos fechados, e incalculáveis tribos de humanoides monstruosos. Desnecessário dizer, também não faltam cadáveres para abastecer as hordas de mortos-vivos que irrompem pelo caminho.

O sumo-sacerdote Rodleck Leverick devota-se à missão obsessiva e profana de atrair mais e mais vítimas para o labirinto, demonstrando ao mundo a esperteza de Hyninn. Tornaria-se um dos maiores vilões de Arton, com uma legião de clérigos, ladinos, inventores e outros devotos sob seu comando em todos os reinos. Sua fortuna atual é imensurável, comparável ao tesouro dos maiores dragões (de fato, vários deles habitam as Catacumbas).

Quando não está expandindo ainda mais as câmaras de seu labirinto, Leverick viaja pelo Reinado e além, sempre valendo-se de disfarces engenhosos para "adquirir" tesouros fantásticos — que usará mais tarde como iscas para aventureiros, ou como oferenda a Hyninn em troca de novas armadilhas e criaturas. Não raras vezes, também será ele próprio a "contratar" heróis para alguma missão que, certamente, envolve explorar uma masmorra…

O Reino dos Anões

A Montanha de Ferro. Elevação majestosa diante das gélidas Uivantes, riquíssima em jazidas deste metal e outros minérios valiosos. Por longos anos acreditou-se abrigar o reino secreto dos anões; fazia muito sentido, este povo de ferreiros excepcionais viver onde metais fossem abundantes. Mas a verdade era mais profunda, figurativa e literalmente. A montanha apenas esconde uma das maiores passagens até **Doherimm**, vasto território subterrâneo, talvez tão vasto quanto o próprio Reinado.

A real extensão de Doherimm é incalculável, talvez desconhecida até pelos deuses. Formada por uma rede de túneis impossivelmente longos e intrincados, alguns tão estreitos que apenas anões circulam eretos, outros tão amplos que dragões poderiam voar através. Um labirinto de dimensões continentais — diz-se que um elfo poderia envelhecer e morrer sem passar pelo mesmo túnel duas vezes. Ou não, pois numerosas rotas levam a cavernas-mundos de vastidão fabulosa, cada uma com sua própria vida natural, suas próprias selvas de fungos e seres das profundezas. E em algum lugar nesse universo de pedra e treva, erguem-se as monumentais cidadelas rochosas dos anões. Doher, Zuralhim, Dukaz, Thanzar e outras.

Houve época em que nem todos os anões moravam sob a terra; viviam em igual número na superfície, cultivando hábitos noturnos, erguendo construções inigualáveis em honra a suas divindades criadoras, Khalmyr e Tenebra. Seria assim até que o profeta anão Wordarion Thondarim prenunciou uma ameaça terrível; em um futuro não muito distante, a Tormenta chegaria! Convocados por seus regentes, os anões refugiaram-se em Doherimm, onde todos trabalharam duro para expandir as cidades e acomodar os recém-chegados. Anos mais tarde, os ataques da tempestade rubra por toda Arton demonstraram ter sido uma decisão acertada.

Quando os humanos chegaram e começaram sua colonização a partir de Valkaria, inicialmente os anões apenas observaram em segredo. Desconfiados por natureza, não revelaram ainda sua existência aos recém-chegados. Mas era certo, seriam encontrados cedo ou tarde por aqueles seres curiosos e ambiciosos — afinal, haviam abandonado numerosas edificações na superfície, que começavam a ser encontradas e exploradas por aventureiros humanos. Após acalorado debate entre os anciões, realizaram um grande conselho e selaram o Pacto da Muralha: em nome de sua honra, seus ancestrais e seus deuses, nenhum anão jamais revelaria a outros povos a localização de Doherimm. A força dessa promessa acabaria forjada em suas próprias almas — até hoje, mesmo anões nascidos após o Pacto preferem morrer a revelar o caminho. Conta-se a lenda de um arcanista maligno que teria tombado morto ao tentar extrair o segredo de um prisioneiro anão, como se este tivesse a mente protegida por uma muralha real.

Assim, uma comitiva seria enviada à capital do Reinado. Anões e humanos assinariam o Tratado da Espada e da Forja, um acordo de cooperação mútua entre as raças. Mal sabiam os anões que essa ajuda seria necessária mais cedo do que pensavam, pois o impossível aconteceu: a espada Rumnam, arma pertencente ao próprio Deus da Justiça e confiada por este a seus devotos, foi roubada por um mestre supremo dos disfarces, conhecido apenas como o Camaleão como parte de um grande plano para invocar a Tormenta. Após uma série de aventuras, Rumnam teria sido reforjada pelo armeiro anão renegado Ingram Brassbones, como uma combinação de espada e arma de fogo, algo proibido pelos dogmas dos anões. Os anciões de Doherimm rejeitam tais "histórias absurdas" com uma firmeza rochosa (muito embora ninguém seja autorizado a ver Rumnam desde então).

O roubo de Rumnam, verídico ou não, infelizmente está longe de ser o maior problema de

Doherimm. Ao longo de sua história, a raça esteve em conflito contra numerosos povos subterrâneos — sobretudo os trolls e seus mestres, a sinistra raça finntroll. Graça a algum ardil destes conjuradores escravistas, uma infindável horda de trolls encontrou uma falha nas defesas do reino, avançando sobre as cidadelas. Todos os anões de Arton seriam convocados para o que ficaria conhecido como Chamado às Armas — desta vez sem ajuda dos humanos, ainda impedidos de conhecer os caminhos para Doherimm. A destruição de cidadelas foi vasta, as perdas foram incalculáveis. Contudo, após dez anos de guerra, os anões saíram vitoriosos.

Abalada por tantos conflitos relativamente recentes, Doherimm teve atuação tímida durante a Guerra Artoniana. Ainda assim, os anões foram decisivos ao confrontar mais uma vez os finntroll, secretamente aliados à Supremacia Purista.

A TRAGÉDIA ÉLFICA

Elfos. Povo amargurado, derrotado, escravizado e escorraçado. Porque perderam tudo. Sua cultura. Sua terra. Sua deusa.

Os elfos chegaram a este mundo há mais de mil anos, suas embarcações mágicas depositadas no oceano pelas próprias mãos gentis da deusa Glórienn. Aportaram na costa verdejante do continente Lamnor, de onde expulsaram as brutais tribos hobgoblins nativas e ergueram sua orgulhosa cidade-nação, **Lenórienn;** por ser considerada a Primeira Cidade da Primeira Raça, seu surgimento ficaria marcado como um importantíssimo marco na trajetória da civilização. De fato, até mesmo historiadores humanos consideram a fundação de Lenórienn como o início da própria História.

Os elfos teriam testemunhado o alvorecer da raça humana com certa curiosidade. Teriam ajudado os humanos em seu avanço, ensinado artes e ciências, até mesmo os rudimentos da conjuração arcana — ainda que sempre mantendo-se distantes, altivos, intocáveis. Para alguns, os elfos eram bondosos, generosos, sinceramente interessados no desenvolvimento humano; para outros, sua ajuda veio apenas por arrogância e orgulho, por desejo vaidoso de mostrar superioridade, imitar os deuses.

Existe ainda uma teoria ainda mais cruel; os elfos teriam erguido os povos humanos apenas para dar combate (ou pior, um alvo) a seus antigos inimigos.

Ainda que a História registrada os rejeite como seres inteligentes, havia outros povos em Lamnor antes dos elfos e humanos. Havia humanoides monstruosos, como orcs e ogros. Sobretudo, haviam as várias raças goblinoides — incluindo os hobgoblins, expulsos pelos elfos. Ferozes e guerreiros, dedicariam suas vidas a odiar e atacar os elfos, considerando-os invasores e opressores. Mesmo com os emergentes reinos humanos em batalha constante com os outros goblinoides e monstros, os hobgoblins permaneceriam focados em seus inimigos mortais. O conflito entre elfos e hobgoblins ficaria conhecido como A Infinita Guerra, e realmente todos achavam que nunca acabaria.

Seria assim até o surgimento de uma lenda, uma profecia, uma maldição. Nascido sob um eclipse, **Thwor Koshkothruk** era um bugbear, uma temida raça de goblins imensos, furtivos e assassinos — sendo ele ainda mais imenso, furtivo e assassino. Tinha a ferocidade bugbear, mas também uma astúcia jamais vista em sua espécie, jamais vista em qualquer goblinoide. Sozinho, invadiu a cidade dos elfos e raptou sua princesa, oferecendo-a como tributo aos hobgoblins. Em troca, propôs uma aliança entre seus povos, entre todos os povos assim chamados monstruosos.

Thwor tornaria-se o grande líder unificador das tribos, o maior general bárbaro na história do mundo. Com sua força, inteligência e carisma descomunais, reuniu os goblinoides em um único povo, os **duyshidakk**. Um povo, um exército, um verdadeiro império. Thwor derrotou os elfos e tomou Lenórienn. Caso humanos e elfos também se ajudassem, talvez pudessem ter resistido, mas o isolacionismo dos elfos foi sua ruína. Um a um, os reinos humanos também caíram. Lamnor agora pertencia aos duyshidakk.

Os elfos foram massacrados, dizimados. Os poucos sobreviventes fugiriam para o norte, para Arton, como refugiados. Sua deusa Glórienn, diminuída, acabaria escravizada por Tauron, Deus dos Minotauros — e muitos elfos seguiriam seu exemplo, aceitariam a "proteção" táurica em troca de servidão. Outros viveriam entre os humanos, derrotados, amargurados. A tragédia, mesmo ocorrida há longos anos, ainda é fresca na longeva memória élfica. Com medo, nunca voltariam a reunir-se, erguer nações. Vagariam pelo mundo, vivendo de caridade, crime ou aventuras.

Contudo, notícias recentes abalaram ainda mais os elfos: uma antiga profecia se cumpriu, levando à morte de Thwor Koshkothruk e causando a desintegração de seu império. Ainda, Glórienn cairia ainda mais, perderia seu status divino, agora tornando-se mortal. O que isso significa para a raça élfica? Sua derrocada final? Um novo começo?

Os Três Mares

"Os três cantos de Arton." Expressão popular, antiga, trazendo confusão a qualquer pessoa diante de um bom mapa; que cantos seriam esses? Estudiosos suspeitam que o verdadeiro sentido se perdeu com o tempo. Na verdade, a frase provavelmente se refere aos três grandes *mares* à volta do continente. Todos perigosos, cada um a seu modo.

Entre a costa sudoeste e a ilha de Galrasia, temos o sinistro **Mar Negro**. Devido à grande concentração local de prósperas nações litorâneas — sobretudo o outrora poderoso Império de Tapista —, a exploração comercial destas águas sempre foi estritamente de cabotagem (próxima à costa), e mesmo assim com riscos. Entre as imensas feras marinhas espreitando o Mundo Perdido, não é raro que algumas venham procurar caça em mar aberto, oferecendo risco até mesmo às orgulhosas frotas tapistanas. Também são comuns os ataques de povos marinhos bárbaros, como sereias e elfos-do-mar, quase sempre hostis aos "invasores do mundo seco". Não bastasse tudo isso, o Mar Negro também é refúgio da temida Irmandade Pirata — uma vasta confraria de bucaneiros e ladrões dos mares, ousados o bastante para atacar não apenas navios comerciais, mas também expedições rumo a Galrasia (ou melhor, quando estas retornam carregadas de tesouros).

A leste, entre o continente e as Ilhas Khubar, situa-se o **Mar do Dragão-Rei**. O nome também evidencia sua maior ameaça; este é o lar de Benthos, o Rei dos Dragões Marinhos, um dos maiores e mais poderosos dragões do mundo. Suas aparições acima das águas são raríssimas — a criatura parece muito mais interessada em governar seu vasto reino submerso, formado por muitos povos marinhos. Contudo, seu temperamento é imprevisível, erguendo-se em rompantes de fúria destrutiva, afundando frotas, causando maremotos que arrasam as áreas costeiras. O dragão é também cultuado como divindade pelos exóticos khubarianos, povo praiano de lutadores tatuados e grandes sábios; diz-se que eles são capazes de invocar Benthos, suplicando por sua ajuda — o que fazem apenas em momentos de grande desespero, temendo a fúria tempestuosa do Dragão-Rei.

Até tempos recentes, estes dois mares eram separados pelo **Istmo de Hangpharstyth**, uma estreita faixa de terra firme ligando os continentes de Arton e Lamnor. No passado, esta ponte natural serviu de passagem para os exilados da Grande Batalha, cujos descendentes mais tarde povoariam o Reinado. No entanto, após a destruição cataclísmica causada pela Flecha de Fogo, grande parte do estreito foi destruída — abrindo vastos caminhos entre os mares, grandes o bastante para permitir travessia aos maiores navios, no ponto hoje conhecido como **A Ossada de Ragnar**. Esse evento mudou totalmente o cenário da navegação comercial em Arton, tornando possível trafegar por toda a costa sul, transportando mercadorias de numerosos reinos (e claro, intensificando a atividade dos bucaneiros).

O terceiro mar de Arton é também o mais ameaçador e evitado. No extremo nordeste do continente, separando as Sanguinárias e a ilha de Tamu-ra, está o **Mar dos Monstros** — ou *Kaiju'Umi*, como nomeado pelos tamurianos. Se a navegação no Mar Negro é tida como perigosa por ocorrência de criaturas ferozes, aqui essa atividade se torna quase impossível. Maremotos e tufões constantes, desafiando até as maiores embarcações, nem mesmo são o maior dos problemas. Assim como as próprias Sanguinárias, este mar também é habitado pelos gigantescos *kaiju*, os maiores monstros conhecidos em toda Arton. Grandes como montanhas, verdadeiras forças da natureza, um kaiju só pode ser desafiado por outro kaiju, lutando batalhas titânicas que estremecem a própria ilha.

Khubar

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 e dócil 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 as tatuagens. Mas os khubarianos estão longe do barbarismo. Seus guerreiros são bem treinados e organizados, seus sábios são grandes filósofos, magos e monges, preocupados com o equilíbrio entre a mente e o corpo. A economia é baseada na pesca, coleta de frutas e caça de pequenos répteis. O reino é protegido por Benthos, o Dragão Rei do Mar, uma das criaturas mais poderosas de Arton, que é convocado pelos anciões e clérigos do reino com orações e meditação. Esta proteção impediu que Khubar fosse muito afetado pelos maremotos decorrentes da queda da Flecha de Fogo.

Sem afiliação às leis do Reinado, Khubar recebe todo tipo de viajantes marítimos — entre eles, piratas. A cultura tradicional não tolera roubo e

violência, mas aqui esses fora da lei não são perseguidos. A recente abertura do Mar do Dragão Rei transformou Khubar subitamente num ponto de parada natural para navios de todas as procedências, além de um ponto de recrutamento para tripulações heroicas e vilanescas. Daqui partem expedições a Lamnor, ataques à costa de Bielefeld e de Wynlla, viagens mercantis às Repúblicas Livres de Sambúrdia e até longas jornadas para Tamu-ra. Os khubarianos muitas vezes embarcam nessas naus, tomados pelo desejo de ver o mundo.

Sendo território neutro, Khubar também se tornou ponto de encontro para oficiais, diplomatas e aventureiros de reinos inimigos. Sob o sol escaldante e nas noites agitadas da ilha, centuriões minotauros negociam com cavaleiros da Luz, puristas arrependidos pedem asilo a agentes do Reinado, aristocratas de Ahlen compram mortos-vivos de necromantes de Aslothia... Muito ouro circula em Khubar — além de mercadorias valiosas como pólvora, itens mágicos e matéria vermelha. Novas construções no estilo do continente começam a surgir, enquanto estrangeiros exilados, com segredos a esconder ou apenas procurando uma nova vida se assentam na ilha. Para atender a toda esta nova população, inúmeras tavernas pipocam por toda parte, sendo palco de negócios escusos, duelos, juras de lealdade e inícios de grandes buscas.

O MUNDO PERDIDO

Além da costa continental sudoeste, além do perigoso Mar Negro, existe **Galrasia**. Vasta ilha tropical, de selva quente e úmida, que dizem ter sido arrancada do próprio Reino de Lena — onde toda a vida jorra farta, infindável, incontrolável. As árvores crescem em troncos grossos como estradas, alcançam e escondem os céus, contorcem-se em paisagens sinuosas, labirínticas. As águas galopam em rios ferozes, de corredeiras e cascatas estrondosas. Os pântanos borbulham densos, pegajosos, mais ruidosos e inquietos que qualquer pântano tem o direito de ser. As matas mergulham até as profundezas da terra, onde nenhum sol alcança, ainda assim exibindo folhagem exuberante, vigorosa, cálida. Um inferno verde.

Como isso é possível? Galrasia emana vida, copiosa e ardente. A mesma luz curativa, a mesma energia positiva que fortifica a magia dos clérigos — tão presente e poderosa que pode-se sentir seu calor. Todo ser vivo na ilha sofre seus efeitos, recebe seus benefícios. Doenças saram, feridas fecham, músculos crescem. Tudo é maior. Tudo é faminto.

Porque a fauna galrasiana está entre as mais fantásticas de Arton. Uma população de feras imensas, primitivas, de selvageria extrema. Versões maiores e mais agressivas de animais comuns, lagartos-terror de eras esquecidas, serpentes capazes de engolir búfalos, insetos maiores que carruagens, criaturas-planta ágeis como panteras. Mesmo os herbívoros são bravios, territoriais, atacam tudo que se move — e o que dizer então dos carnívoros? Quando o ferimento mais severo é cicatrizado em minutos, a morte só chega de formas muito violentas e brutais, nas mandíbulas de algum predador terrível, nas lanças sangrentas das tribos-trovão; o inferno verde tem seus próprios demônios.

Mas a selva esconde segredos ainda mais profundos. Ruínas antigas, impressionantes, erguidas por um antigo povo de grande poder arcano. Os chamados *eiradaan*, um estranho e maligno povo élfico estrangeiro, dizem. Qual o segredo de sua chegada a Arton? Que tesouros mágicos, que artefatos poderosos teriam deixado? Ainda, teriam *realmente* partido?

Desnecessário dizer, o Mundo Perdido atrai todo tipo de aventureiros — caçadores de monstros rastreando troféus, cavaleiros em busca de montarias exóticas, inventores famintos por materiais raros, arcanistas ansiosos por segredos místicos, bucaneiros e ladinos de olho em quaisquer tesouros. Com o aumento de expedições ao longo dos anos, veio a necessidade e a oportunidade; um posto avançado, uma base de operações, um porto seguro. O impensável aconteceu. Na ilha selvagem, indomável, incivilizável, eis que surge a primeira *cidade*.

Lysianassa não foi construída, mas *cultivada* — composta por grandes estruturas vegetais em formato de torres, muralhas, passarelas e escadarias. Suas construtoras (ou "jardineiras") são conhecidas como as Oqamm, uma pequena ordem de druidas dahllan. Ninguém pode dizer quem são, quantas são, ou mesmo como distingui-las; todas usam as mesmas máscaras estranhas de madeira. Sabe-se bem pouco sobre elas ou seus motivos, mas é quase certo que são também responsáveis por manter afastadas (quase todas) as feras, tornando o lugar habitável por humanos. Com o crescente número de meio-dríades se aventurando no Reinado, talvez as Oqamm tenham erguido Lysianassa com a intenção de promover amizade entre os povos. Talvez.

Hoje, Lysianassa é uma fervilhante cidade portuária, estabelecendo rotas marítimas regulares para Malpetrim e outros pontos da costa artoniana. Um valioso entreposto comercial para negociar caça e tesouros, e ponto de partida ideal para expedições rumo à selva.

LAMNOR
O CONTINENTE BESTIAL

Lamnor, o continente sul, foi palco do conflito entre elfos e goblinoides por muitas gerações. Então Thwor Ironfist uniu todas as raças goblinoides, derrotou os elfos e devastou Lenórienn, seu reino. Deu cabo de todos os reinos humanos do continente, erguendo-se como o Ayrrak, o Imperador Supremo de Lamnor. Seu povo passou a ser chamado duyshidakk. Décadas depois, a profecia que avisava sobre a morte de Thwor se cumpriu. Com a queda da Flecha de Fogo, o líder morreu e ascendeu como deus. Seu império agora está dividido.

Lamnor é um continente selvagem e florestal. Mesmo antes do domínio duyshidakk havia menos cidades, menos civilização como a conhecemos. Assim, Lamnor é terreno hostil para quase qualquer visitante. As poucas estradas estão arruinadas ou repletas de goblinoides. A maior parte da população vive em ruínas modificadas de cidades e castelos humanos, mas já existem diversas cidades, torres e fortalezas originais, cheias da estranha e caótica tecnologia dos goblins, com engenhocas que não parecem fazer sentido — mas que, de alguma forma, funcionam.

O que define a civilização duyshidakk é movimento. Suas cidades estão em constante reconstrução: uma estrutura que pareça sólida pode não mais existir ou ser algo completamente diferente no dia seguinte. Quase ninguém tem residência fixa, grandes comunidades parecem labirintos caóticos. Os goblinoides também não acreditam em dinheiro ou propriedade privada. Tomam o que precisam uns dos outros ou recebem presentes, estabelecendo hierarquia através da força.

Hoje em dia os duyshidakk estão fragmentados. Em vez de apenas um imperador, há vários generais, pretensos reis e sacerdotes, cada um afirmando ser o verdadeiro herdeiro de Thwor. Alguns lideram enormes exércitos errantes, outros comandam regiões equivalentes a reinos. Alguns destes novos líderes sonham em invadir o norte, outros querem apenas proteger a civilização duyshidakk. Forasteiros podem fazer acordos com os goblinoides, mas devem ter cuidado — ser pego no meio de uma disputa entre dois reis significa morte.

KHALIFOR

Construída originalmente como uma cidade-fortaleza para proteger o sul contra o norte selvagem, depois passando a proteger o norte contra o sul, hoje Khalifor não protege nada. É o maior antro do lado macabro e sinistro dos goblinoides. Quando Khalifor caiu para a Aliança Negra, recebeu um novo nome, mas curiosamente os novos habitantes continuaram a chamá-la pelo nome antigo. Khalifor é talvez a única cidade goblinoide que não está em constante renovação — as mesmas ruas, casas e castelos que os humanos construíram há quase 700 anos continuam compondo-a. Em Khalifor os duyshidakk usam dinheiro e respeitam propriedade privada. Ninguém sabe a razão dessas diferenças — talvez a influência do antigo Deus da Morte. Demônios de todos os tipos são cultuados em Khalifor. Em algumas regiões os goblinoides nem parecem maioria: vampiros, bruxas, mortos-vivos e outras criaturas malignas ocupam posições de poder. Se o resto de Lamnor é selvageria criativa, Khalifor é maldade astuta. Contudo, aqui forasteiros podem circular sem se perder, comprar equipamentos e até mesmo fazer pactos profanos. Com a queda da Flecha de Fogo e o surgimento da Ossada de Ragnar, uma seção das muralhas ruiu e um grande abismo se abriu ao lado da cidade-fortaleza, mas ela continua operando, agora com novos habitantes: muitos trabalhadores da época de sua construção e figuras de seu passado distante despertaram da morte.

RARNAAKK, A ANTIGA LENÓRIENN

Quando o reino élfico caiu, sua capital foi tomada e se transformou para sempre. O que antes era Lenórienn passou a ser Rarnaakk, onde a violência e a brutalidade imperam. Ainda há restos de criações élficas — torres e pontes delicadas de cristal, palácios vivos misturados a árvores, obras de arte que se mesclam com cachoeiras... Mas tudo vandalizado, arruinado, sujo e desfigurado. Ossadas élficas e cadáveres empalhados podem ser vistos por toda a cidade. No entanto, as novas gerações não sentem mais desejo de vingança e nem mesmo reconhecem a função das construções élficas, incorporando-as a seu modo de vida para qualquer propósito útil. Existem segredos que sobreviveram à destruição e podem ser descobertos por exploradores — desde grimórios élficos até objetos sagrados e pergaminhos de história antiga.

URKK'THRAN, A CAPITAL DUYSHIDAKK

A maior cidade dos goblinoides parece uma vasta cordilheira que muda de forma o tempo todo, rearranjando-se e se renovando a cada instante. O



Hordas duyshidakk avançam contra o Reinado

maior orgulho da civilização duyshidakk, Urkk'thran foi erguida em um vale que não tinha sido maculado por construções humanas ou élficas. Muralhas concêntricas, desencontradas e aparentemente caóticas cercam a cidade. Urkk'thran tem incontáveis níveis, com prédios, passagens, templos e casas. De uma hora para a outra, alguém pode abrir um túnel no meio de uma casa e, pouco depois, o lugar pode ser transformado numa oficina goblin, para no fim do dia ser soterrada durante a construção de um quartel. Feras selvagens, bandos nômades, criaturas voadoras, aranhas gigantes e todo tipo de goblinoide ou monstro circulam livremente. Como vários desses seres não precisam caminhar sobre o chão, Urkk'thran tem túneis subterrâneos, passagens verticais, construções de cabeça para baixo e vias aéreas de transporte. Um visitante pode nem notar se está do "lado de dentro" ou "do lado de fora", ou mesmo se há diferença entre os dois! Como os hábitos dos goblinoides podem ser diurnos e noturnos, não há diminuição de atividade a qualquer momento do dia. A cidade é um emaranhado de sons, cores, cheiros e novas experiências a cada minuto.

O IMPÉRIO DE JADE

Ilha de **Tamu-ra**. Lar de uma civilização ancestral. Terra de samurais, monges e ninjas, de artes milenares e culto sagrado à honra. Seu povo, resiliente e determinado como nenhum outro, enfrentou o pior que Arton podia oferecer — das sangrentas guerras civis aos inclementes terremotos, tufões e ataques de monstros gigantescos. Até a chegada de algo poderoso e terrível demais, que o mundo desconhecia até então. O primeiro e mais destruidor ataque da Tormenta.

Tamu-ra foi devorada, corrompida, tornada uma versão pesadelo de si mesma. Por longos anos (período que ficaria conhecido como a Era Akumushi) esteve ocupada pela tempestade aberrante, dominada pelo titânico deus-dragão-inseto Igasehra. Pouco antes da calamidade, em uma demonstração suprema de poder arcano que custou sua vida, o Imperador Tekametsu transportou parte de sua população e construções até a periferia de Valkaria, capital da Reinado, onde se formaria o bairro étnico Nitamu-ra.



Tamuranianos usam honra e jutsus para reerguer seu império

Estes poucos sobreviventes foram tudo que restou da outrora grandiosa e orgulhosa cultura. Durante os sofridos anos seguintes, lutariam para preservar suas tradições, proteger sua identidade. Seriam ainda mais dedicados às suas artes e técnicas, evitando que morressem. Formariam expedições, arriscariam as vidas, pela recuperação de algum simples fragmento da terra-natal perdida.

O sofrimento perdurou até que o mais poderoso cavaleiro da Luz — o invencível Orion Drake — e seus companheiros ergueram-se contra a Tormenta. Após uma campanha que se tornaria lendária, reuniram um exército de deuses e dragões, para confrontar os invasores. Foi uma batalha sem igual em todos os planos, um embate épico onde heróis e monstros tombaram. E mesmo sofrendo perdas terríveis, Arton venceu. Pela primeira vez após sua terrível chegada, uma área de Tormenta havia sido eliminada, uma parte do mundo havia sido curada. A longa e tenebrosa tempestade enfim cessou. Terminava a sombria Era Akumushi, começava a luminosa Era Hikari.

Hoje, a grande e festiva reconstrução está em andamento. Os tamuranianos retornam ao lar em júbilo, reerguem suas cidades, ansiosos para repovoar a terra amada — desta vez acompanhados por seus irmãos do continente. Na nova e cosmopolita capital **Shinkyo**, o Reinado e o Império prosperam juntos. São governados por seu antigo Imperador, milagrosamente ressuscitado como criança. Mas ainda resta corrupção aberrante a expurgar, ainda restam monstros a serem exterminados. Para proteger este ainda frágil Império, erguem-se as equipes sentai, valorosos grupos de aventureiros unidos pela honra. Mesmo as grandes famílias mafiosas e os traiçoeiros clãs ninjas lutam por Tamu-ra, ainda que a seu modo desonrado.

Os samurais, monges e ninjas enfim voltaram à sua terra. No entanto, jamais esqueceriam a dívida de honra om os povos do Reinado, aqueles que os acolheram em seu momento de maior penúria. Devotos de Lin-Wu, o deus dragão celestial, ainda exploram masmorras e combatem o mal, lado a lado com os heróis locais. Sempre que Arton precisar, Tamu-ra estará pronta a erguer katana e jutsus em sua defesa.

OS REINOS DE MOREANIA

Houve época em que não havia seres humanos na **Ilha Nobre**, não havia sequer seres inteligentes para dar-lhe esse nome. Seus únicos habitantes eram os animais, selvagens e puros, vivendo conforme as leis de Allihanna — aqui reverenciada como a Dama



Através do Oceano encontram-se as terras exóticas dos Reinos de Moreania

Altiva. Seria assim até a chegada dos darash, povo humano de ciência profana e cobiça sem limites. Multiplicaram-se como pragas, alastrando suas cidades de metal, seu horrendo Reino das Torres. Em seu progresso, devoravam a mata macia, envenenaram rios e mares, escureceram o próprio céu.

Os animais, aterrorizados, pressentiam a extinção. Sofrendo por eles, a Dama tentou manter a serenidade — mas falhou. Seu irmão ouviu. Megalokk, o Indomável, o Deus dos Monstros. Deus da carnificina, da ferocidade absoluta, da ira infinita. Ele ouviu Allihanna chorar, e *ficou furioso*.

Na forma de Morte Branca, o dragão de marfim, Megalokk despejou cólera divina sobre os invasores. Os darash revidaram com suas incontáveis máquinas de guerra, com suas armas de veneno e doença, mas estavam enfrentando um *deus*. Tudo o que conseguiram foi tornar suas terras inabitáveis para eles próprios. Em seis dias, não havia uma única estrutura inteira, não havia um único darash vivo. Apenas os mais deturpados restariam, não mais humanos, agora rondando como monstros meio-máquinas, mortos-vivos e aberrações. O Reino das Torres permaneceria como a mais vasta e tóxica das ruínas.

Com o fim do povo nefasto, a Dama tentou apaziguar suas crias, mas não teve êxito. Os animais estavam perturbados, haviam sido roubados de sua pureza, expostos aos horrores da civilização. Então, para que pudessem se proteger, doze animais pediram aos deuses para ser humanos. Gato, búfalo, coelho, urso, raposa, coruja. Leão, morcego, crocodilo, serpente, hiena, lobo. Todos queriam a mão que fabrica e empunha, a mente que inventa e nomeia, a magia que cura e transforma. A Dama e o Indomável, mesmo contrariados, atenderam sua súplica. Concederam a mão, mente e magia. Assim, descendendo daqueles Doze Animais míticos, nascia a raça moreau.

Avançando da barbárie e guerras tribais ao governo sábio dos druidas, os moreau ergueram uma civilização cheia de contrastes. Um povo de tradição e respeito pelos animais de quem vieram, mas também buscando o avanço, até flertando com a ciência proibida darash. De suas diferenças nasceram três grandes nações: a antiga e religiosa **Luncaster**, de templos imensos, onde o Conselho Druida governa com reverência aos deuses; a orgulhosa **Brando**, com seus castelos majestosos, suas tradições de cavalaria, espada e magia; e a atrevida **Laughton**, cidade costeira erguida sobre antigas e misteriosas plataformas mágicas. Daqui, justamente, zarparam as audazes caravelas moreau através do Grande Oceano, em expedições de exploração e descoberta. E assim encontraram Arton.

Os Confins de Arton

No limite norte do Reinado encontra-se o **Rio dos Deuses**, um considerável obstáculo natural. O maior rio de Arton nasce em algum lugar das Sanguinárias e atravessa o continente, desaguando em vários pontos da costa sudoeste. Impossivelmente largo em vários locais, sem que se consiga ver a margem oposta, confunde-se com oceano. Largo e profundo, a ponto de abrigar raças aquáticas inteiras, bem como ruínas esquecidas, abismos submersos e covis de monstros. Seus braços levam água doce a quase todo o Reinado, além de prover uma vasta malha de navegação comercial — mesmo os maiores navios podem percorrer o rio. De fato, piratas fluviais são comuns e problemáticos.

Mais ao norte, além da margem oposta, estende-se a vastidão da **Grande Savana**. Um primeiro olhar revela exatamente o que sugere o nome; extensas planícies de vegetação baixa e amarelada, pontilhada de árvores esparsas. Terra quente e rigorosa, de chuvas escassas, pouco atrativa aos povos do Reinado — exceto o ocasional caçador de troféus, atraído por suas manadas de grandes herbívoros e bandos de poderosos carnívoros. Existem povos humanos aqui, mas sua natureza é misteriosa. Alguns exploradores falam em guerreiros de pele escura, com lanças velozes e escudos hábeis. Outros mencionam pistas sobre uma reclusa e sofisticada sociedade arcanista.

Seguindo ainda mais para o norte, chegamos ao **Deserto da Perdição**. Um oceano de areia, formado por dunas em constante mudança, que impossibilitam mapas e iludem mesmo o explorador mais habilidoso. Dias de calor inclemente, noites congelantes, vendavais capazes de limpar a carne dos ossos — e estes nem mesmo estão entre os maiores perigos. Aqueles que sobrevivem aos predadores famintos, que deslizam sob as areias como peixes fariam na água, podem encontrar a perdição prometida no nome do deserto; tempestades místicas atuam como portais planares caóticos, imprevisíveis, às vezes engolindo

(Continua...)

A TORMENTA

Quando o grupo de aventureiros conhecido como o Esquadrão do Inferno entrou em contato com o arauto de um povo estrangeiro, inadvertidamente libertou sobre Arton a maior de todas as ameaças. A Tormenta choveu sangue ácido e demônios sobre Tamu-ra, destruindo uma civilização milenar. Esses invasores são chamados lefeu, ou demônios da Tormenta; seres tão bizarros, tão macabros, que só conseguimos vê-los como insetos monstruosos — os limites daquilo que a inteligência racional consegue reconhecer ou imaginar. Depois do ataque a Tamu-ra surgiram outras áreas de Tormenta, lugares de profanação e pesadelo, onde nosso próprio mundo é devorado, substituído pela Anticriação aberrante.

Uma área de Tormenta é hostil à vida natural, um lugar onde apenas aventureiros pesadamente fortificados conseguem sequer pisar. Infelizmente, a corrupção aberrante não se restringe a esses territórios — a Tormenta avança sobre Arton de numerosas formas. Sua loucura toca os povos, transformando pessoas em maníacos depravados. Nascem cada vez mais lefeu, os meio-demônios da Tormenta. Criaturas lefeu rondam o Reinado, espreitando povoados, infestando masmorras. O próprio Panteão perdeu sua pureza divina, agora acolhendo Aharadak, o infecto Deus da Tormenta.

A origem dos lefeu remonta a um erro dos próprios deuses artonianos. Em tempos remotos, três deuses se uniram em um cosmos totalmente separado de Arton para criar um povo perfeito. Aquela nova raça, os lefeu, logo explodiu em criatividade, ambição e sede de poder. Sua necessidade de aperfeiçoamento se transformou em crueldade, conquista sem limites, destruição total. Tornaram-se algo horrendo, maligno e descontrolado.

Foram descobertos pelos demais deuses e então dizimados. Mas seu desejo de viver e evoluir era sem igual. Renasceram, cresceram, ficaram ainda mais poderosos. Tragaram seu próprio mundo nativo, sua própria cosmologia. Varreram de seu universo tudo que não era eles mesmos. Transcenderam os conceitos de vida e morte, apagaram o próprio tempo. Tornaram-se um *multiverso consciente*.

Os lefeu venceram todos os desafios em sua Anticriação, então buscaram novas conquistas em outros universos. Descobriram Arton e iniciaram uma campanha de dominação. O "sangue" que chove nas áreas de Tormenta é *matéria vermelha,* a substância corruptora que compõe os lefeu. Para eles, não basta escravizar ou matar. Eles precisam

transformar Arton em seu próprio mundo, destruir tudo que não seja igual a eles, distorcer nosso universo ao inferno de onde eles vieram.

Por isso, uma vez que uma área de Tormenta se instala em Arton, não há volta. A chuva de sangue não cessa. Construções se transformam em paródias cruéis, horrores insetoides saídos de pesadelos. A natureza deixa de ser verde e se torna vermelha, afiada e enlouquecedora. A própria terra se transforma em matéria vermelha.

Existe apenas uma esperança. Cada área de Tormenta tem um Lorde, um lefeu de poder inimaginável que a governa. Cada área também tem um Coração, um lugar ou objeto de onde brota a Anticriação. Se o Lorde for morto, e o Coração for destruído antes que um novo Lorde tome seu lugar, a área de Tormenta pode ser revertida. Contudo, até hoje isso aconteceu apenas uma vez, em um combate épico que envolveu heróis lendários e os próprios deuses. E mesmo esta vitória sofrida tomou de volta apenas um dos territórios dominados. Não há nenhuma perspectiva de contra-atacar, levar a luta até os invasores e tirar deles alguma coisa. Os maiores sábios temem que as ameaças dos aberrantes se concretizem:

No final, tudo será lefeu.

Os Confins de Arton (Continuação)

viajantes para sempre, outras vezes trazendo forasteiros de mundos distantes. E apesar de tudo, esta terra é morada de povos humanos, sobretudo as tribos Sar-Allan e sua fantástica Cidade no Deserto, capaz de viajar conforme o desejo de seu sultão.

Se existe algo ainda mais ao norte, ainda mais além, ninguém sabe. Alguns sábios teorizam um "norte gelado" — como se a geografia deste mundo fosse governada por leis naturais, em vez de deuses caprichosos. Outros falam em passagens para terras proibidas, talvez a própria Anticriação da Tormenta. Outros falam de uma barreira infindável, intransponível, erguida pelos deuses como uma proibição final (ou um desafio?) aos mortais. E outros ainda dizem existir apenas um nada, um vazio; o Nada e o Vazio, as entidades que teriam originado os vinte deuses. Mas pelo menos em uma coisa, quase todos concordam; o mundo acaba ali.



O Esquadrão do Inferno. O início de tudo

APÊNDICE

HABILIDADES DE CRIATURAS

Agarrar Aprimorado. Se a criatura acertar um ataque com uma de suas armas naturais (especificada na descrição da habilidade), poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre.

Cura Acelerada. No início de seu turno, a criatura recupera pontos de vida iguais ao seu valor de Cura Acelerada (por exemplo, 5 PV com Cura Acelerada 5). Caso haja um ou mais tipos de dano listados após uma barra, a Cura Acelerada não recupera dano daqueles tipos. Por exemplo, uma criatura com Cura Acelerada 10/ácido ou fogo recupera 10 PV no início de seu turno, a menos que o dano tenha sido causado por ácido ou fogo. Cura Acelerada não recupera PV perdidos por fome, sede ou sufocamento.

Faro. A criatura tem um senso de olfato apurado. Ela não fica desprevenida e sofre apenas camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos que não possa ver.

Imunidade. A criatura é imune a um tipo de dano ou condição. Uma criatura imune a paralisia, por exemplo, não pode ser paralisada por nenhum efeito, seja normal ou mágico. Uma criatura imune a fogo ignora todo o dano causado por fogo, seja normal ou mágico. Uma criatura imune a magia ignora todos os efeitos mágicos que a afetem diretamente. Ela não sofre dano por magias que causem dano, não é enganada por ilusões etc. Ela ainda pode ser afetada indiretamente — por exemplo, ainda é afetada por terreno difícil criado por magias.

Incorpóreo. A criatura não tem corpo físico. Só pode ser afetada por armas mágicas, magias ou outras criaturas incorpóreas. Criaturas incorpóreas podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los. Elas não têm valor de Força, usando seu modificador de Destreza para calcular seu bônus de ataque.

Magia Inerente. Certas criaturas podem lançar uma ou mais magias como uma habilidade inerente (atributo-chave Carisma). Essa habilidade funciona como magias, mas não exigem palavras mágicas, gestos ou concentração (desde que esteja consciente, a criatura sempre poderá usar uma magia inerente).

Magias. Certas criaturas podem lançar magias como conjuradores (atributo-chave Carisma, a menos que seja especificado o contrário).

Percepção às Cegas. A criatura usa sentidos especiais, diferentes da visão (como radar, sonar, sensibilidade a vibrações etc.). Escuridão e invisibilidade não a afetam. Por padrão, esta habilidade tem alcance curto. Caso a criatura tenha um alcance maior, isso estará descrito na habilidade.

Resistência a Dano (RD). A criatura ignora parte do dano que sofre. Por exemplo, se uma criatura com RD 5 sofre um ataque que causa 8 pontos de dano, perde apenas 3 PV. A resistência pode ser contra um ou mais tipos de dano específicos. Uma criatura com resistência a fogo 10 ignora 10 pontos de dano de fogo, mas sofre dano de outros tipos normalmente. Caso haja um ou mais tipos de dano listados após uma barra, a RD não se aplica àqueles tipos. Por exemplo, uma criatura com RD 10/magia ignora 10 pontos de dano de todos os ataques que sofrer — exceto dano causado por magias e armas mágicas.

Resistência a Magia. A criatura recebe um bônus em testes de resistência contra magia. Por exemplo, uma criatura com resistência a magia +2 recebe um bônus de +2 em testes de Fortitude, Reflexos ou Vontade contra magias.

Veneno. Uma das armas naturais da criatura inocula veneno. Um personagem que sofra dano dessa arma natural deve passar num teste de Fortitude (CD Con) ou sofre o efeito do veneno. Veja mais sobre venenos na página 305.

Visão na Penumbra. A criatura enxerga no escuro (exceto escuridão mágica) em alcance curto. Ela ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

Visão no Escuro. A criatura enxerga no escuro (exceto escuridão mágica) em alcance médio. Ela ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

Vulnerabilidade a Dano. A criatura sofre 1,5 vezes (+50%) o dano do tipo determinado. Por exemplo, se uma criatura com vulnerabilidade a frio sofre um ataque que causa 15 pontos de dano de frio, perde 22 PV (15 x 1,5 = 22).

CONDIÇÕES

A menos que especificado o contrário, condições terminam no fim da cena.

Abalado. O personagem sofre –2 em testes de perícia. Se ficar abalado novamente, em vez disso fica apavorado. *Condição de medo.*

Agarrado. O personagem fica desprevenido e imóvel, sofre –2 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de acertar o alvo errado. *Condição de paralisia.*

Apavorado. O personagem sofre –5 em testes de perícia e deve fugir da fonte do medo da maneira mais eficiente possível. Se não puder, poderá agir, mas não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo. *Condição de medo.*

Alquebrado. O custo em pontos de mana das habilidades e magias do personagem aumenta em +1. *Condição mental.*

Atordoado. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações. *Condição mental.*

Caído. Deitado no chão. O personagem sofre –5 em ataques corpo a corpo e seu deslocamento é reduzido a 1,5m. Além disso, sofre –5 de Defesa contra ataques corpo a corpo, mas recebe +5 de Defesa contra ataques à distância.

Cego. O personagem fica desprevenido e lento, não pode fazer testes de Percepção para observar e sofre –5 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza. Todos os alvos de seus ataques recebem camuflagem total. *Condição de sentidos.*

Confuso. O personagem comporta-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de seus turnos: 1) Você deve movimentar-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3) Você não pode fazer ações, exceto reações, e fica balbuciando incoerentemente; 4-5) Você usa a arma que estiver empunhando para atacar a criatura mais próxima, ou a si mesmo se estiver sozinho (nesse caso, apenas role o dano); 6) Você pode agir normalmente. *Condição mental.*

Debilitado. O personagem sofre –5 em testes de atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) e de perícias baseadas nesses atributos. Se o personagem ficar debilitado novamente, em vez disso fica inconsciente.

Desprevenido. Despreparado para reagir. O personagem sofre –5 na Defesa e em Reflexos. Você fica desprevenido contra inimigos que não possa ver.

Doente. Sob efeito de uma doença.

Em Chamas. O personagem está pegando fogo. No início de seus turnos, sofre 1d6 pontos de dano de fogo. O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas.

Enjoado. O personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada. Ele pode gastar uma ação padrão para fazer uma investida, mas pode avançar no máximo seu deslocamento (e não o dobro).

Enredado. O personagem fica lento, vulnerável e sofre –2 em testes de ataque. *Condição de paralisia.*

Envenenado. O efeito desta condição varia de acordo com o veneno. Pode ser outra condição (por exemplo, fraco ou enjoado) ou dano recorrente (por exemplo, 1d12 pontos de dano por rodada). A descrição do veneno determina a duração dele. Caso nada seja dito, a condição dura pela cena.

Esmorecido. O personagem sofre –5 em testes de atributos mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) e de perícias baseadas nesses atributos. *Condição mental.*

Exausto. O personagem fica debilitado, lento e vulnerável. Se ficar exausto novamente, em vez disso fica inconsciente. *Condição de fadiga.*

Fascinado. Com a atenção presa em alguma coisa. O personagem sofre –5 em Percepção e não pode fazer ações, exceto observar aquilo que o fascinou. Qualquer ação hostil contra o personagem anula esta condição. Balançar uma criatura fascinada para tirá-la desse estado gasta uma ação padrão. *Condição mental.*

Fatigado. O personagem fica fraco e vulnerável. Se o personagem ficar fatigado novamente, em vez disso fica exausto. *Condição de fadiga.*

Fraco. O personagem sofre –2 em testes de atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) e de perícias baseadas nesses atributos. Se ficar fraco novamente, em vez disso fica debilitado.

Frustrado. O personagem sofre –2 em testes de atributos mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) e de perícias baseadas nesses atributos. Se ficar frustrado novamente, em vez disso fica esmorecido. *Condição mental.*

Inconsciente. O personagem fica indefeso e não pode fazer ações. Balançar uma criatura para acordá-la gasta uma ação padrão.

Indefeso. O personagem sofre –10 na Defesa, falha automaticamente em testes de Reflexos e pode sofrer golpes de misericórdia.

Imóvel. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas a 0m. *Condição de paralisia.*

Lento. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas à metade (arredonde para baixo para o primeiro incremento de 1,5m) e ele não pode correr ou fazer investidas. *Condição de paralisia.*

Ofuscado. O personagem sofre –2 em testes de ataque e de Percepção. *Condição de sentidos.*

Paralisado. O personagem fica imóvel e indefeso e só pode realizar ações puramente mentais. *Condição de paralisia.*

Pasmo. O personagem não pode fazer ações, exceto reações. *Condição mental.*

Petrificado. O personagem fica inconsciente e recebe resistência a dano 10.

Sangrando. Com um ferimento aberto. No início de seus turnos, o personagem deve fazer um teste de Constituição (CD 15). Se passar, estabiliza e remove essa condição. Se falhar, sofre 1d6 pontos de dano e continua sangrando.

Surdo. O personagem não pode fazer testes de Percepção para ouvir e sofre –5 em testes de Iniciativa. Além disso, é considerado em condição ruim para lançar magias (veja o **Capítulo 4: Magia**). *Condição de sentidos.*

Surpreendido. Não ciente de seus inimigos. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações, exceto reações.

Vulnerável. O personagem sofre –2 na Defesa.

Clarificações de Regras

Fazendo Cálculos

Arredondamentos. A menos que indicado o contrário, sempre que um efeito indica uma divisão, o arredondamento é feito *para baixo*. Por exemplo, se um ataque causa 7 pontos de dano e um efeito reduz esse dano à metade, o ataque causa apenas 3 pontos de dano.

Ordem. Se mais de um efeito afetar um valor, siga a ordem de operações padrão. Ou seja, aplique primeiro multiplicações e divisões, depois somas e subtrações. O resultado de um teste de resistência é sempre o primeiro a ser aplicado.

Por exemplo: um guerreiro usando uma armadura *incandescente* (que fornece resistência a fogo 10) é atingido por uma *Bola de Fogo* que causa 26 pontos de dano. Primeiro, ele faz seu teste de Reflexos. Se passar, reduz o dano à metade, para 13 (26/2=13).

Então, o guerreiro pode usar a habilidade Durão. Se tiver passado no teste de resistência, sofrerá 6 pontos de dano (13/2=6). Se tiver falhado, sofrerá 13 pontos de dano (26/2=13).

Por fim, ele aplica sua resistência a fogo 10. Se tiver passado no teste de resistência e usado a habilidade Durão, não sofrerá nenhum dano. Se tiver passado no teste de resistência *ou* usado a habilidade Durão, sofrerá 3 pontos de dano. Por fim, se não tiver passado no teste nem usado Durão, sofrerá 16 pontos de dano.

Multiplicações. Se mais de um efeito fizer você multiplicar um valor, combine-os em um único multiplicador, com cada efeito além do primeiro adicionando seu multiplicador –1. Por exemplo, dois efeitos que dobrem o valor (x2 + x2) irão triplicar o valor (2 + [2–1] = 3) em vez de quadruplicá-lo.

Acumulando Bônus

Em Tormenta20, a fonte do bônus determina o que acumula ou não. Bônus de fontes diferentes acumulam. Bônus de fontes iguais, não.

Assim, apenas sabendo de onde vem os bônus, você pode dizer se eles acumulam. Um bônus de +1 em ataques fornecido por um item e um bônus de +1 em ataques fornecido por uma magia acumulam; dois bônus de +1 em ataques fornecido por dois itens, não. Simples.

As fontes de bônus são **habilidades**, **itens**, **magias** e **aliados**.

Exceções & Explicações

Habilidades. Bônus por habilidades de raça, classe e origem (incluindo poderes) acumulam entre si, exceto quando vierem da mesma habilidade. Assim, o bônus na Defesa fornecido pela Pele de Ferro do bárbaro acumula com o bônus na Defesa fornecido pela Esquiva Sagaz do bucaneiro.

Itens. Bônus na Defesa de armaduras acumulam com bônus na Defesa de escudos e de itens mágicos. Porém, não se pode usar duas armaduras ou dois escudos ao mesmo tempo.

Demais bônus de itens não acumulam entre si. Usar um *manto do fascínio* e uma *coroa majestosa* oferece Carisma +5 (o maior dos dois bônus), não +7.

Magias. Efeitos de magias não acumulam entre si. Assim, um personagem sob efeito de *Alterar Tamanho* e *Físico Divino* (Força) recebe apenas Força +4,

não +8. Mas há maneiras de contornar essa limitação; um personagem sob efeito de *Armadura Arcana*, *Imagem Espelhada* e *Físico Divino* (Destreza) recebe +12 em Defesa. *Armadura Arcana* acumula com outras magias e *Físico Divino (Destreza)* não fornece um bônus direto na Defesa, e sim um bônus na Destreza (que, por sua vez, aumenta a Defesa).

Aliados. Aliados que oferecem o mesmo bônus não acumulam entre si. Então, um caçador que tenha um companheiro animal fortão e também um aliado fortão não acumula o bônus de dano para ataques corpo a corpo, usando apenas o melhor entre os dois.

Modificador de Atributos. O modificador de um mesmo atributo não se acumula em características do personagem. Ou seja, um multiclasse clérigo/druida não soma duas vezes seu modificador de Sabedoria nos pontos de mana, assim como um bucaneiro/nobre não soma duas vezes seu modificador de Carisma na Defesa.

Condições. Quando várias condições afetam um mesmo personagem, aplique todos os seus efeitos. Condições com os mesmos efeitos não se acumulam; aplique apenas os efeitos mais severos. Por exemplo, um personagem desprevenido e vulnerável sofre –5 na Defesa, não –7.

Chance de Falha. Efeitos que causam chance de falha fornecidos por fontes diferentes acumulam. Por exemplo, um alvo sob camuflagem (20% de chance de falha) e usando uma armadura pesada de matéria vermelha (25% de chance de falha) impõe ao atacante 45% de chance de falha. Chances de falha não acumulam acima de 75%; sempre há no mínimo uma chance de 1 em 4 de acertar o alvo.

Fortificação. Efeitos contra acertos críticos e ataques furtivos sempre acumulam, não importando a fonte. Então, um personagem com 25% de fortificação e uma armadura fortificada (25% de fortificação) tem 50% de chance de ignorar o dano extra de um acerto crítico ou ataque furtivo. Não há limite máximo; um personagem com fortificação 100% ou mais é imune a acertos críticos e ataques furtivos.

Cura Acelerada, Pontos Temporários, Resistência a Dano. Estes efeitos acumulam, exceto quando suas fontes não o fazem. Um osteon (resistência a corte, frio e perfuração 5) com uma couraça de adamante (RD 2) reduz dano de corte, frio e perfuração em 7 e qualquer outro dano em 2.

Nota Final

Por que não facilitar tudo e apenas dizer que todos os bônus acumulam entre si? Por dois motivos: realismo e jogabilidade.

Não é realista dizer que todos os bônus acumulam, pois na vida real certas coisas não funcionam em conjunto. Não é possível vestir duas armaduras, uma sobre a outra — se fosse, todo combatente faria isso! O excesso de peso, articulações desencontradas e outros problemas tornariam simplesmente impossível se mover.

Em termos de jogo, dizer que todos os bônus se acumulam elimina parte da estratégia. Para aqueles que gostam de regras, é divertido encontrar combinações que funcionam. Se todas as combinações funcionassem, não haveria desafio!

Fabricando Itens

A seguir estão algumas clarificações específicas as regras de fabricação de itens com a perícia Ofício.

Diferença de Preço e Custo. O termo *preço* refere-se ao valor que um personagem paga para comprar o item pronto. Já *custo* refere-se ao valor que o personagem paga para fabricar o item. As tabelas de itens mundanos e poções (que normalmente podem ser encontrados à venda) trazem os *preços*. Já as tabelas de itens superiores e mágicos (que raramente podem ser encontrados à venda) trazem os *custos*. Para calcular o preço de um item superior, simplesmente multiplique o preço da(s) modificação(ões) por três e some-o ao preço do item base. Itens mágicos permanentes não possuem uma fórmula para cálculo do preço, pois mesmo nas raras vezes em que são comercializados, as transações dificilmente envolvem apenas dinheiro.

Note que habilidades que fornecem itens, como Espólio (da classe nobre) ou Herança (da origem herdeiro) consideram o *preço* do item, não seu custo.

Fabricando Munições. Quando fabricando munição superiores ou mágicas (flechas, virotes...), note que os aumentos no custo referem-se à fabricação de 20 munições, não de uma. Em outras palavras, ao fazer flechas certeiras, você paga T$ 100 por 20 flechas, não por uma.

Itens Menores e Maiores. Itens reduzidos têm o mesmo custo de itens normais e metade do peso. Itens aumentados custam e pesam o dobro (apenas o custo base aumenta). Itens gigantes custam e pesam o quíntuplo (apenas custo base).

Armas Duplas. Ao fabricar armas duplas superiores ou mágicas, você pode colocar modificações e encantos em apenas uma "ponta" da arma pelo custo normal ou nas duas pontas por 1,5 vezes o custo. Assim, fabricar um bordão com as duas pontas certeiras (1 modificação), custa T$ 150 (T$ 100 multiplicado por 1,5).

LISTA DE APOIADORES

O livro que você tem em mãos foi produzido a partir do financiamento coletivo #Tormenta20. Realizada de maio a junho de 2019, a campanha quebrou todos os recordes e tornou-se a maior do Brasil. A seguir, estão os nomes de todos que fizeram parte dessa história, além dos nomes de todos que preencheram o formulário de playtest do jogo.

AVENTUREIROS

A Confraria • Ace Barros • Adelmo Felipe Bento • Aderfs • Adiel Andrade Rocha • Adrian Ganzo • Adriano Fernandes Coelho • Adriano Maia Monteiro • Adriano Vasconcellos • Adryel de Tulio Romeiro • Advanilton Azevedo • Ageu Viana de Melo • Agostinho Junior • Airton Araujo de Jesus • Airton Sponda Ferreira Filho • Aislan Junior • Ákila Britto • Akim Matheus de Souza Dames • Alan Cardoso Quirosa • Alan Pinheiro • Alan Raphael F. K. Moraes • Alanzim Emmanuel • Alba Regina Andrade Mendes • Alberto Massoco Ticianelli • Alberto Nogueira Nishiyama • Aldacir Machado • Alder Luna Moreira • Ale Presser • Alecssander Daniel • Alef Cunha • Alef Viana Ximenes • Alessandro de Matos Barbosa • Alessandro Molon Perin • Alex Cecconi • Alex Gomes de Freitas • Alex Moisés Sampaio de Azevedo • Alex Sandro Serafim • Alexandre Alves • Alexandre Bastos • Alexandre Bergmann • Alexandre Botão Filho • Alexandre Fernando Chagas Braga Borges • Alexandre Galdino • Alexandre Kawanishi • Alexandre Ling • Alexandre Manzano • Alexandre Rafael Esperança • Alexandre Sarmento Morais • Alexandre Varaschin Palaoro • Alexandre Zanatta • Alexandro Barros • Alexis Borowik • Alice Monstrinho • Alison Francisco Leite Ferreira • Alisson Menezes • Álisson Pinheiro Dalla Palma • Alisson Rodrigo Santos Prestes • Alisson Silva Neimaier • Alisson Steffli Thill • Allan Augusto Flausino • Allan Christian Ataide Barbosa • Allan Collier • Allan David Santos Milanez • Allan José Silva Pinto • Almir Antenor do Espírito Santo Junior • Aloysio Bessa Guilherme • Alvaro Cavalcanti • Alvaro Cesar Rocha Filho • Álvaro Fernando • Alysson Pinto • Amarildo Marinho de Vasconcelos Júnior • Amaury Higa • Amon Morales • Ana Carolina Ramos Silveira • Ana Lucia F. Lieuthier • Ana Rosa Leme Camargo • Anderson de Araujo Mattos • Anderson Franklin Barbosa Rosa • Anderson Lima Pereira • Anderson Lopes Machado • Anderson Matheus • Anderson Salgado Martins • Andre Accurso • Andre Alves dos Santos Ramos • André Assis • Andre Bento • André Bishoff • André Canário de Mello • André de Knegt Miranda • André do Nascimento Doria • André Erik Vieira Freire • André Felipe • André Felipe de Brito Ramos • André Fellipe Barth Alcântara Bezerra • André Figliuolo da Cruz • André Filardi Bernardino • André Fornari • André Geraldo de Sá • André Henrique • Andre Kin Lima Hayashi • André Leitzke Junior • André Leonel Fernandes • Andre Luiz • André Luiz Alves dos Santos • André Luiz Santos Faccas • André Marski • André Meister • André Pinho • Andre Rabelo • André Raron Teixeira • André Santos • André Tavares • Andrei Gabriel Correa • Andrei Lima Moreira Alves da Costa Amaro • Andy Silva • Angelo Durigon • Antonio Alves dos Santos Neto • Antonio Augusto de Lima Baptista • Antonio Baia • Antonio Bandeira Neto • Antônio Erick Sampaio Fabricio • Aramati • Ariane Thiele • Ariel Aparecido Izumi Francisco • Ariel Chaves Machado Lima • Ariel Felizardo Goes • Aristóteles de Oliveira Marques • Arlon Andrade da Silva • Armando Candido Bueno Neto • Arthur Abreu de Assis • Arthur Angelo Kirsten • Arthur Bruno Gehlen Korb • Arthur Colombo Sampaio de Freitas • Arthur Electo • Arthur Fumagalli Tassinari • Arthur Ghiorzi • Arthur Sousa • Arthur Zanella Lovato • Artur Barroso Mirço • Artur Esteves Correa Filho • Artur Fellipe de Albuquerque Ugiette • Artur Ferreira Borges • Artur Gabriel • Ary Eyan • Audrey Julião • Augusto Carrão Longhi • Augusto de Paula Lemes • Augusto Ícaro Farias da Cunha • Augusto Santos do Nascimento • Aurenivel Antonio de Oliveira Filho • Barrier Qav • Benuel Cedro Farias • Bernardo de Moura Estevão • Bernardo Gonçalves Vieira Galdino • Bernardo Krein • Bernardo Ortolani • Bernardo Tetü de Oliveira • Bernardy Silva • Bianca Ferreira Ribeiro Pereira • Bianca Seabra Dórea • Bino Alex Zé Aranha • Bispo Onime • Braz Dias • Breno Agrela • Breno Manhaes Pereira • Breno Silva Frate • Brnvsantos • Bruna Balestro • Bruner de Morais Miranda • Brunno Purificação • Brunno Schumacker • Bruno Aarão Santana • Bruno André Verdi • Bruno Augusto Pereira Pinto • Bruno Barbosa de Medeiros • Bruno Bastos Mello • Bruno Bellizzi Grande • Bruno Borges Noguerol Barros • Bruno Braga • Bruno Calciolai • Bruno Campigotto • Bruno Carlo Barbosa Lima Coaracy • Bruno Cesar Damit Coutinho • Bruno da Costa Dias • Bruno de Carvalho Alvim • Bruno de Jesus Farias Silva • Bruno de Oliveira Sales • Bruno Ferreira Lopes da Costa • Bruno Ferreira Silva • Bruno Francisco Rodrigues • Bruno Gelatti • Bruno Guerrero Rodrigues • Bruno Guetter • Bruno Henrique Godoi • Bruno Honda • Bruno Inacio • Bruno Jose Ribeiro da Silva • Bruno Kitsutani Ishikawa • Bruno Mendes • Bruno Menezes Leite • Bruno Messias Silva Santos • Bruno Mimura • Bruno Nascimento da Silva • Bruno Nepomuceno de Souza • Bruno Normande Lins • Bruno Pacheco Ibraim • Bruno Pinheiro de Lacerda • Bruno Ramalho Gallo • Bruno Santos • Bruno Silva • Bruno Silva da Mene 14 • Bruno Silveira de Lima • Bruno Soares Pinto Costa • Bruno Stoy Locatelli • Bruno Teixeira Maia • Bruno Torres • Bruno Uesso • Bruno Zonin • Bryan de Campos • Caetano Nascimento • Caick José da Silva • Cainã Oliveira • Caio Almeida • Caio Andre Fernandes Batista • Caio Gennari • Caio Guerrero • Caio Henrique de Paula Santos • Caio Henrique de Vasconcelos Domingos • Caio Hernandez Prata • Caio Júlio César de Jesus D'Almeida • Caio Miranda Miliante • Caio Mouriz • Caio Peixoto • Caio Philipi • Caio Rocha Magno Lemos Ferreira • Caio Santos • Caio Victor Dekkers • Caíque Destro • Caliel Cardoso de Oliveira • Camilo Oliveira • Carlos Alberto de Freitas Severino • Carlos Alberto Vieira de Souza • Carlos Alessandro Silva dos Anjos • Carlos Alexandre Pinto Zart • Carlos André Lacerda de Carvalho • Carlos Donizete Bergonzini • Carlos Eduardo • Carlos Eduardo da Silva Louvize • Carlos Eduardo Felin Tamiosso • Carlos Eduardo Ribeiro • Carlos Fernando Gallo Ribeiro • Carlos Henrique • Carlos Henrique Zago de Almeida • Carlos Matheus de Souza Peres • Carlos Roberto Passos Júnior • Carlyle Santin Sguassabia • Caroline da Cruz Alias • Cassiano Cordeiro Alves • Cassiano Machado • Cassiano Montanari • Cássio Lisboa de Souza • Cássio Rubert • Cássio Souza Vianna • Cauê Gouveia • Celso Noronha Heleno • Cesar Calebe Tormes • César Destro • Cesar Ferrari • Cesar Sinicio • Cesar Vinicius Carvalheiro • Cezar Reis de Oliveira • Charles Miranda • Christiano Pereira • Christoph Fanton • Cirilo B. Camargo • Ciro Fraga de Souza • Ciro Rayson Pereira Feitosa • Clarice França • Claudia Aparecida Medeiros Machado • Claudia Campolina • Claudilnei de Castro Oliveira • Cláudio Alê • Cláudio André de Souza Lacerda • Claudio Bastos • Claudio Cardoso Barbosa Filho • Cláudio Leal • Claudio Picoli • Claudio Torcato • Claus Lange Albuquerque • Cleber e Morellato • Cleiver Muczinski • Cristhian Pinheiro Ponce • Cristian Pimenta de Jesus • Cristian Weber • Cristiano Alves da Silva Matos • Cristiano Lopes Lima • Cristiano Machado da Silva • Cristiano Motta Antunes • Cussa Mitre • Daielyn Cris Bertelli • Dalleth Espíndola • Dalton de Souza Ferreira Pinto • Dan • Dan Ferreira • Daniel Alves • Daniel Benoni de Sales Duarte • Daniel Bezerra • Daniel Capua • Daniel Cardoso Gonçalves • Daniel Castro • Daniel Correa • Daniel de Paula • Daniel Gregio • Daniel Gustavo Bruch • Daniel Mariano da Silva Neto • Daniel Quintanilha • Daniel Ramos Melges • Daniel Reis de Medeiros Guimarães • Daniel Sergio dos Santos • Daniel Simoes • Daniel Snd • Daniel Tschiedel • Daniel Zanzini • Daniela Hanggi • Danielly dos Santos Cardoso • Danielson Tavares • Danilo Anastácio • Danilo Correia • Danilo da Costa • Danilo de Aguiar Barbosa • Danilo Henriques • Danilo José Barbosa Marabezi Peres • Danilo Ribeiro Caulyt Santos • Danilo Sanches Ferrari • Danilo Sarcinelli • Danilo Shindi Yamakishi • Danilo Silva • Danyel Pablo Batista Muniz • Danyllo Martins • Darcy D. Junior • Davi Alves • Davi Coelho • Davi Fernandes Silva • Davi Freitas • Davi Henrique Marques de Araujo • David Feitosa Pinheiro • Davidson Andre Lima • Deiverson Silva • Deivid Aparecido Henrique • Deivid Heiderich • Deivid Magno Nascimento • Denes Derkian Ribeiro Côcco • Denis Barbosa da Silva • Denis Barros • Denis Ochiuto Mendez • Denis Pinto Barboza • Dennis Bordeghini • Dennys Martins • Deric Ferreira Vargas • Dérick Soares • Derracias Tresmil • Dhiego Rafael Farias Luna • Diego Aleksander • Diego Araujo Silva • Diego Barba • Diego Bonfiglio • Diego Cardoso • Diego Castaldelli • Diego de Niro • Diego Fabri • Diego Francisco • Diego Frederico Rangel Pereira • Diego Gomes • Diego Gregorio de Castro • Diego Kubiak Schiochet • Diego Lemos Santos • Diego Lobo Gualberto • Diego Luiz Ornelas Rampim • Diego Maravelli • Diego Martins • Diego Michelon de Carli • Diego Pacheco • Diego Pinheiro do Herval • Diego Raniere • Diego Rodrigues Pereira • Diego Sergio P. Araujo • Diego Silva • Diego Torralbo • Diego Vidales • Dinn Farias • Diogo de Almeida Camelo • Diogo Almeida Ferreira Leite • Diogo Augusto de Barros Lopes • Diogo da Paz • Diogo Dns • Diogo Jorge Prado • Diogo Lima Barreto • Diogo Lino • Diogo Monteiro Gouveia • Diogo Ribeiro Alves • Dionathan Vargas • Divine Game Designer • Djian • Domingos André • Douglas Araújo Ribeiro • Douglas Chessman • Douglas Edenilson da Silva • Douglas F Bueno • Douglas Lima • Douglas Luz • Douglas Mendonça Von Sohsten Rezende • Duda Vila Nova • Dyego Aldryncollem de Oliveira Costa • Dyllan César Leites Moreira • Edenilson Parra dos Santos Rocha • Eder da Silveira de Almeida • Eder Ferreira Leandro • Eder Nunes Júnior • Ederson Florêncio Ribeiro • Edgar Parra dos Santos Rocha • Ediko Dominike Cruz Pessoa • Ednardo Oliveira Pena Araújo • Edrysson Rocha • Edson Carlos da Silva Ghiotto Junior • Edson Jose de Freitas • Edson Ramos Carrascosa Junior •

Edu Sorreição • Eduardo • Eduardo Augusto • Eduardo Augusto Nery Belchior • Eduardo Bianchessi e Ianael Bianchessi • Eduardo Campos Ferreira de Faria • Eduardo Cerca • Eduardo de Souza Mascarenhas • Eduardo Dias de Andrade • Eduardo Dias Gusmão • Eduardo Fagundes • Eduardo Farias • Eduardo Fernandes • Eduardo Gressler Brock • Eduardo Heisler Neuhaus • Eduardo Henrique Treu Cordeiro Malta Viana • Eduardo Honorato • Eduardo Junqueira Godoy • Eduardo Macena Camillo • Eduardo Miranda Silva • Eduardo Nogaroto Querobi dos Santos • Eduardo Orlando Cavallero de Freitas • Eduardo Passos Jr • Eduardo Pires Vieira • Eduardo Rangel • Eduardo Rodrigues • Eduardo Simabukuro • Eduardo Tomazelli Faim • Eduardo Veronese • Eduardo Wiederkehr • Eduardo Ximenes • Eliezer Longo Zavoli • Eliezer Nepomuceno Trindade Martins • Elis Porto • Elton Cesar Alves de Deus • Elton Rigotto Genari • Elton Veiga • Emerson Fabiano Vieira • Emerson França Oliveira da Silveira • Emerson Henrique da Silva • Emerson Oliveira de Freitas • Émerson Rodrigues Borges • Emilio Bolzani • Emílio Garcia • Emmanuel Tocchetto • Enzo Del Cima • Eraldo Rodrigues • Eric C. de Medeiros • Eric Henrique de Souza • Erick da Silva Puls • Erick Danny Goulart Oliveira • Erick Gama • Erick Lucas Migoto Teodoro • Erick Mendonça • Erick Patrick • Erick V. Farias • Ericles Medrado do Nascimento • Erico Gabriel Veit Ferreira • Érico Leite Campos • Erik Andrade Oliveira • Erik Bergkamp • Erikh Domingues • Evandro Gurgel • Everson Rafael Moura • Everton Camargo da Silva • Ewerton Leonardo Alves Pinheiro • Fabiano Bruno de Azevedo Machado • Fabiano Forte • Fabiano S Santos • Fabiel Lima • Fabio Bruno Santos de Almeida • Fabio “Corax” Lima • Fabio Cremon O. Rodrigues • Fabio Cunha • Fábio Cunha Braga • Fábio Emilio Costa • Fábio Henrique da Silva Costa • Fabio Masi • Fábio Nunes Assunção • Fabio Roberto Martins • Fábio Rodrigues de Moura • Fábio Thadeu Xavier de Andrade • Fabio Yabu • Fabricio Barros Rodrigues • Fabrício Miguel Novicki • Fausto Veiga de Alvarenga • Felipe Albergaria Cendón • Felipe Alcantara • Felipe Andriani • Felipe Becchelli • Felipe Caetano • Felipe Costacurta Paruce • Felipe dos Santos Silva • Felipe Egger • Felipe Fonseca • Felipe Galvão Simões • Felipe Hideo Nunes Furusato • Felipe Lara • Felipe Leal Campos de Freitas • Felipe Lima • Felipe Marchione • Felipe Marcondes • Felipe Marin • Felipe Marques Couto • Felipe Moraes de Souza • Felipe Pereira • Felipe Peres Sozio • Felipe Pinho • Felipe Queto de Souza Pinto • Felipe Rodrigues Câmara • Felipe Rodrigues Paulino • Felipe Sales • Felipe Silva Matias • Felipe Soares da Silva • Felipe Sousa Ferreira • Felipe Souza • Felipe Viveiros da Rocha • Felippe Donnaggio Jaques Pavan • Fellipe Gustavo Teodoro de Mello Souza • Fellipe Henrick de Oliveira Camargos • Fellipe Moreira de Souza • Fernanda Abreu • Fernanda da Cruz • Fernanda de França • Fernanda Mamede • Fernando Alexandre da Silva Menezes • Fernando Alves • Fernando Amaro Zocal Linhares • Fernando Antonelli • Fernando Bianchini de Oliveira • Fernando Diehl • Fernando Fioravante Di Sciascio • Fernando Franco Lopes • Fernando Henrique Soares Moreira de Macedo • Fernando Igarashi Farias de Souza • Fernando Jardim • Fernando Lourenço Dutra • Fernando Radu Muscalu • Fernando Raupp • Fernando Ribeiro • Fernando Taboada • Filipe Clack • Filipe de Moraes da Silva • Filipe Ferreira Britto dos Santos • Filipe Gouveia • Filipe Lopes Pereira • Filipe Pereira • Filipe Santana Gonçalves • Filipe Ulpiano Gonçalves Tavares Santos Nogueira Itagiba • Fillipe Queiroz • Flávia Pimenta Ferreira • Flavio Alfonso Junior • Flávio Augusto de Menezes Rodrigues • Flávio Giovane Miranda Sobrinho • Flavio Santos • Flavio Sugata Ferreira da Silva • Francisco Helio de Oliveira Amarante Junior • Francisco Marques da Silva Junior • Francisco Ostetto • Francisco Otavio Nascimento Lima • Francisco Ribeiro • Francisco Roberto da Rocha Dutra • Francisco Thálysson Tavares Cavalcante • Franklin Cardoso Garcia • Frankyle Mallone • Fred França • Frederico da Rosa Blank • Frederico Mees Alíbio • Frederico Roque Abreu Nogueira • Fredson Bernardino Araújo da Silva • Fredson Moura • Gabbe Borges • Gábor Belfi Raasch Coelho • Gabriel Almeida • Gabriel Amaral Abreu • Gabriel Augusto Martins de Araújo • Gabriel Avelino Vasconcellos da Silva • Gabriel Bachi Rosmaninho • Gabriel Barbosa • Gabriel Bittencourt • Gabriel Borges de Oliveira • Gabriel Caldieraro Lencina • Gabriel Contini Abilio • Gabriel David • Gabriel de Abreu Carvalho • Gabriel de Almeida • Gabriel de Lima Sardim • Gabriel de Oliveira • Gabriel de Souza Feitosa • Gabriel do Prado Teles • Gabriel Eduardo de Lima • Gabriel Estevão Garcia • Gabriel Felipe • Gabriel Fernandes Lopes • Gabriel Fernandes Sarmento • Gabriel Fischer • Gabriel Fontes de Santana • Gabriel G. Xavier • Gabriel Joaquim da Silva • Gabriel Joselito • Gabriel Junho Moreira • Gabriel Júnior de Souza • Gabriel Leça do Nascimento • Gabriel Lemos • Gabriel Lopes • Gabriel Luz • Gabriel Malosti • Gabriel Maracaipe • Gabriel Marinho de Lima • Gabriel Mezzena Lopes • Gabriel Moragas • Gabriel Muxfeldt • Gabriel Olinto Marques • Gabriel Reis • Gabriel Ribeiro de Souza • Gabriel Santos • Gabriel Schmidt Duarte Vaz • Gabriel Silva de Jesus de Abreu • Gabriel Simon • Gabriel Souza • Gabriel Teixeira • Gabriel Venturim Porto • Gabriel Victalvino • Gabriel Zanotti • Gabriel Zuanetti • Gabriela Dias Lopes • Gabriela Monteiro Alem • Gabriela Neves Vaz • Game Chinchila • George Figueira • George Pedrosa • Geovanni Fedalto • Gerson Alexandre da Silva Júnior • Gerson Luiz Gonçalves Dias • Gervasio da Silva Filho • Giancarlo Moura Gurgel • Gilberto Ribeiro Pinto Júnior • Gilmar Farias Freitas • Giltônio Maurílio Pereira Santos • Giovani Araujo • Giovani Martins Trevizolo • Giovanni Malagoli Faria Santos • Giovanny Monteiro • Gislayne Vernillo • Glauco Lessa • Glaysson Augusto Vasconcelos • Gregory Pina • Gui Vieira • Guilherme Barbero Alves • Guilherme Barni Silveira • Guilherme Brandolim • Guilherme Brunstein • Guilherme Bulegon • Guilherme Castilho Aires • Guilherme Coelho • Guilherme Cunha de Carvalho • Guilherme de Lima Simões • Guilherme de Souza Silva • Guilherme Dutra • Guilherme Garcia • Guilherme Givago • Guilherme Lorini Ancelloni • Guilherme Marques Fiorani • Guilherme Micai Bruno Murata • Guilherme Mori Taiar • Guilherme Nunes Tolotti • Guilherme Oliveira da Mota • Guilherme Otávio Ferreira Faria • Guilherme Pizzatto • Guilherme Poleto de Rezende Antunes • Guilherme Politano de Sant’ Anna • Guilherme Ribeiro Teixeira • Guilherme Rodrigues • Guilherme Sezerban • Guilherme Sidnei de Oliveira • Guilherme Soares dos Santos • Guilherme Theophilo Telles • Guilherme Varandas • Guilherme Vitor • Gustavo “Mithophir” Meilus • Gustavo Angeli Cardozo • Gustavo Brum • Gustavo Caldini Lourençon • Gustavo Cassiano Peres • Gustavo Ceragioli • Gustavo Eugênio • Gustavo Frank Freitas • Gustavo Gomes Costa • Gustavo Grillo • Gustavo Grosch • Gustavo Henrique Antunes dos Santos • Gustavo Henrique Dantas de Azevedo • Gustavo Kanashiro Pena • Gustavo Lyra • Gustavo Mancilla • Gustavo Martinez • Gustavo Morche • Gustavo Pinheiro e Sousa • Gustavo Pinheiro Torres • Gustavo Siqueira Aleixo • Gustavo Souza • Gustavo Souza Lima • Gustavo Vidal Marques • Gustavo Yoshio Teshima • Gutenberg Moosz Fernandes • Haron Silva • Heber Luis Costa Mattos • Heitor Vieira Freire • Hélder Franklin Dantas de Morais • Helder Lavigne • Helder Luis Baruffi • Hélder Matos • Helena Oyarzabal Teixeira • Hélio Augusto Neto • Heloisa Tersariol • Henrique Augusto de Arruda Rizatto • Henrique Bettega • Henrique Bremm • Henrique Finger Zimerman • Henrique Jean Duarte • Henrique Mendes de Lima • Henrique Meurer • Henrique Neves de Oliveira • Henrique Oelze • Henrique Rafael Santos Batista • Henrique Resende • Henrique Schimidt • Henrique Sgambatti • Henrique Soares • Henrique Souto • Henrique Zimmerer • Hércules Mendonça dos Santos • Hermann Duarte Ribeiro Filho • Hiago Barreto Campos • Hiago Moreira Lima • Hidalmir Voigt de Oliveira Junior • Higor M. L. Deni • Higor Rodrigues • Hilton Filemon Vilobaldo Souza Pereira • Hiram Aceiro Grego Bingre • Hq Barata • Huan Icaro Piran • Hugo Anderson da Silva Rodrigues • Hugo Ayres • Hugo da Rocha Jacauna • Hugo Daniel Pessôa Bernardes • Hugo Gonçalves • Hugo Leão • Hugo Rebonato • Hugo Teolfe • Hugo Villanova • Iago Gomes • Iago Maluli de Almeida Cesar • Iago Marques • Iago Parreira • Iago Ramon Möller • Icaro dos Santos da Silva • Icaro Guedes • Icaro Henrique • Ícaro Pergher Machado • Igor Amaral • Igor Augusto • Igor Campelo da Silva • Igor Dagoberto Guterres Filgueira • Igor de Faria Porfírio • Igor de Medeiros • Ígor Ferreira • Igor Firmino • Igor Guazzelli • Igor Guedes • Igor Henrique da Freiria Juliano • Igor Leroy • Igor Monsueto Vitorino • Igor Pinheiro Serra • Inácio Wames Junior • Iran Schneider • Isaac Batista Alves • Iskailer Inaian Rodrigues • Ismael Alcântara da Silva • Ismael Felipe Hepp • Israel de Alencar Albuquerque • Israel Rodrigues Bezerra • Italo Cézar • Ítalo Fernando Penha da Silva • Italo Henrique Silvestre • Italo Pimentel Pinheiro • Ítalo Uriel Geraldo • Itamar Wustrow Junior • Iury de Paula Lopes • Ivan Freire • Ivan Gabriel França de Negri • Ivan Lanzellotti Baldez • Ivan Loureiro Rodrigues • Ivan Rodrigues • Ivan Zanutto Bastos • Ives Bernardelli de Mattos • Ivo Menezes Gonçalves • Izakiel Paz • J Bruno C Fonseca • J. Cesar • Jackson Filiphe Beraldo • Jacques Murta Cabral • Jáder Rocha • Jader Tavares • Jaderson Rodrigo Trizotti Rodrigues • Jadson França • Jailson Carvalho • Jaime de Andruart • Jaime de Souza • Jaiso Guilherme • Jamerson Azevedo da Silva • Jana Bianchi • Janaína de Sousa • Janio Mateus Sampaio Miranda Garcia • Januario Neto • Jayme Valente Netto • Jean Carlos Alves dos Santos • Jean Dzwieleski • Jean Emanuel Coelho de Sousa • Jean Guedes • Jean Paes Landim de Lucena • Jeanilyson • Jeferson Figueiredo • Jéferson Kellermann Deecken • Jeferson Oliveira • Jeferson Vicentini Freire • Jefferson Luís de Sousa Caldato • Jefferson Luiz Gonçalves Silva • Jefferson Ramos Ouvidor • Jefferson Rocha • Jenner Ribeiro • Jéssica Bonson • Jéssica Loyana Teles • Jhonathan Alves Francioli • Jhonny Brock Rangel • João Allen Machado Rosolem • João Artur • Joao Augusto de Faria do Nascimento • João Augusto Grison Pizzato • João Batista Alves Junior • João Carlos • João Carlos Atala • João Carlos Kloser Fuganti • Joao Comoreto Jr. • João Costa • João Daniel Bento da Silva • João de Mendonça Salim • João Gabriel de Souza • Joao Gabriel Lima Machado Miranda • João Gabriel Rodrigues Cunha • João Henrique dos Anjos Cardoso • João Lucas • João Lucas Barbosa Dias • Joao Lucas Matos Lima • João Mai • João Marcelo Scala Sarmento Lima • João Marcos • João Octávio Oliveira Cony • João Patrick Weriks Jorge Tulio Alex Wesley • João Paulo Ajala Sorgato • João Paulo Ferraro • João Paulo Gutknecht Silveira • João Pedro Duarte Martinez • João Pedro Estanislau Correia • João Pedro Iglesias Darzé • João Pedro Lopes • João Pedro R Silva • João Pedro Sales • João Pedro Sousa de Menezes Sá • João Pedro Sudré de Andrade Bastos • João Penna Zandonai • João Rafael Nunes Mariano • Joao Rrardo Cavali • João Trindade • João Vicente Nascimento Lins • João Vicente Rosa de Oliveira • João Victor da Silva Braz • João Victor Martins Marinheiro • Joao Victor Mendes • João Vítor Almeida Henriques • João Vitor do Prado • João Vitor Hastenreiter • Joao Vitor Menero • João Vitor Oliveira • João Vitor Santos Adorno • Joaquim Augusto M. G. da Silva • Jobe Diego Dylbas dos Santos • Jodibel Niklas de Andrade Belo • Joel Quevedo de Matos • Joelmir Alves Duarte • Joga O D20 • John Erik Weiss • John Garcia • John Machado • Johnatan Chaves Ribeiro • Johnatan Silva • Johnnatan Félix Castro dos Santos • Joice do Socorro Faro • Jonas Lima • Jonas Soares • Jonata Rubio Sodre • Jonatan Guesser • Jonatas Bruno Queiroz Araújo • Jônatas Filipe Vieira • Jônatasvm • Jonathan A. M. Sidoski • Jonathan Pinheiro dos Santos • Jonathan Suhett Barbêdo • Jones Aparecido Marques Xavier • Jordany Vieira • Jorge Gomez • Jorge Luis Medeiros da Silva • Jorge Miguel Fonseca Filho • Jorge Vieira • Jorge Wilson Bucholcas Filho • José Barbosa da Silva Neto • José Caio de Souza Araújo • José Carlos Hernandes Fajoli • Jose Carlos Martins Rauen • José Eurico Barreto Leles • Jose Giocondo • José Heitor Silva Alves • Jose Henrique Oliveira Silva • José Joenk • José Lucas Toledo • José Rafael Batista Lebre Ferreira • José Renato da Silva Correia • José Salvador • José Victor Nogueira de Rezende • Josevan Ferreira da Silva • Josue de Almeida Resende • Josué Vieira de Melo • Juan Diego Olazabal • Juan Martín P. da Cunha • Juliana Lopes • Juliana Magalhães Camacho • Juliano Ortigoso Gaspar • Juliano Teixeira Strösser • Julio Cavalin • Julio Cesar da Silva Santesso • Julio Cesar de Souza Junior • Julio Cesar Lima Azevedo • Júlio Ferreira de Novais • Julio Miedes Neto • Julio Monteiro • Juninho Knoll • Junior de Paula • Junior Romanatto • Jussi Satuaho-Feder • Kaio Kovalik dos Santos • Kaique Pedro • Kairan Moraes • Kali de Los Santos • Kauê Bittencourt de Carvalho • Kauê Ferro Alves Rodrigues • Kayo Furtado • Kelno do Espírito Santo • Kelvy Fellipe Gomes de Lima • Keven S. Ferreira • Kevin de França Calixto • Kevin Teixeira Marques • Kioshi • Kleber Dib Taxi • Klerfson Santos Souza • Klos Cunha • Krissie Sodré • Kurankun • Lael Eduardo de Oliveira Lima • Lande Rodrigues Cunha • Lário dos Santos Diniz • Lauro Lyra Aguiar • Lázaro da Costa Silva • Leandro Alonso • Leandro Ambrosio • Leandro Costa • Leandro dos Santos Mota • Leandro Faria de Andrade • Leandro Felipe Moreira • Leandro Guilherme Dias • Leandro Nascimento Lemos • Leandro Peixoto Mattos • Leandro

Rocha • Leandro Wolff da Silva • Leny Paula • Leo Felipe • Leonardo • Leonardo “Krostz” • Leonardo Afonso • Leonardo Augusto • Leonardo Augusto Thomas • Leonardo Batagin Alves dos Santos • Leonardo Capaz • Leonardo Carneiro • Leonardo Castro • Leonardo Cibulski • Leonardo dos Santos Costa • Leonardo Ferme Machado Dias • Leonardo Ferreira • Leonardo Garcia Telles dos Santos • Leonardo Gasparotto • Leonardo Henrique Faca • Leonardo Martins Mendonca • Leonardo Msmaster • Leonardo Nascimento • Leonardo Nurchi • Leonardo Pereira Moreira • Leonardo Rossi • Leonardo Russo Nunes • Leonardo Santiago Hassenteufel Pereira • Leonardo Sarquis Gomes • Leonardo Suzena Brückheimer • Leonardo Trancoso de Domenico • Lichiery Silva • Lincoln Alves • Lorran Yves • Luan Arrais Pereira • Luan Carlos • Luan de Oliveira e Silva • Luan Gabriel Arndt • Luan Gonçalves Barbosa • Luan Nico • Luan Peixoto • Luan Spada • Luana Costa • Lucas Aires Dantas • Lucas Alan Ramos Francisco • Lucas Alexander • Lucas Almeida • Lucas Alves Bringel • Lucas Barbosa Lima • Lucas Bomfim dos Santos • Lucas C. Alves Bittencourt • Lucas Cabral • Lucas Carvalho de Medeiros • Lucas Catharino • Lucas Cavichioli • Lucas Conti • Lucas Costa Almeida • Lucas da Costa Ferreira Guerra • Lucas Dantas • Lucas de Castro Brahm Cousen • Lucas de Souza Peris Cyrino • Lucas Fahur • Lucas Farias Brasil • Lucas Felix • Lucas Ferreira • Lucas Fiuza • Lucas França Cortez • Lucas Francisco da Silva Lins • Lucas Francisco Pereira de Gois Correia • Lucas Frank e Silva • Lucas Freire Ferreira • Lucas Gabriel Leon de Almeida • Lucas Giacobbo • Lucas Gigek Carvalho • Lucas Guerra • Lucas Herbeth de Menezes Santiago • Lucas Kin Murgel Shibasaki • Lucas Linki • Lucas Lippolis • Lucas Lopes • Lucas Loureiro Nunes • Lucas Magalhaes Fernandes • Lucas Martins • Lucas Milan • Lucas Moura • Lucas Neves Marcuci • Lucas Oliveira • Lucas Praia • Lucas Prudêncio Eiterer • Lucas Rachadel André • Lucas Ricardo Araújo do Nascimento • Lucas Rodrigues • Lucas Santos • Lucas Santos da Silveira • Lucas Senra Moreira da Costa • Lucas Siraj • Lucas Tardivo • Lucas Tavares Rodrigues da Silva • Lucas Tedesco • Lucas Teixeira Neves • Luccas Rafael Trajano da Silva • Lucena • Luciana Nietupski • Luciano Acioli • Luciano Alex de Souza Júnior • Luciano Oliveira de Araujo • Lúcio Flávio Soares Resende • Lucio Luiz • Luigi Ciccone Pereira • Luigi Enrico • Luigi Gomes • Luis André • Luís Antônio • Luis Arévalo • Luís Carlos R. Couto Jr. • Luís Everaldo Santana Marques • Luis Felipe J Vidal • Luís Felipe Pinheiro • Luís Fernando Anizello • Luís Fernando da Silva França • Luis Fernando Guimaraes de Almeida Oliveira • Luís Paulo Campos Pastório • Luis Roberto Vasconcelos Pessoa • Luis Uchoa • Luiz Antonio da Silva • Luiz Augusto Leite • Luiz Carlos Castro • Luiz Dias Junior • Luiz Felipe Barbosa Dantas • Luiz Felipe Bruno • Luiz Felipe Feitosa Melo • Luiz Felipe Tauyl • Luiz Fernando • Luiz Fernando Franquini Vieira Lorenzon • Luiz Fernando Souza • Luiz Gonzaga Pires da Silva Junior • Luiz Gustavo • Luiz Gustavo Almeida • Luiz Gustavo Bischoff • Luiz Gustavo Fiaux Vieira • Luiz H. L. Bortolloto • Luiz Henrique Oliveira • Luiz Henrique Padilha Godinho • Luiz Junior Nakahara • Luiz Otavio Cunha Olah • Luiz Paulo de Carvalho Lavall • Luiz Victor • Luiz Vitor Fagundes Vanzella • Luiz Walter dos Santos Junior • Lupdran • Luzilei Aliel • Maicon Flor dos Santos • Manoel Alves do Amaral Filho • Manoel Gomes Neto • Manoel Rodrigues de Oliveira Junior • Manoelcleber Freitas da Silva Junior • Marcel Ferreira • Marcel Jun Arakaki • Marcela de Andrade Cruz • Marcello Galhardo • Marcelo Antonio Pereira Marcolino • Marcelo Cardoso • Marcelo Cervantes Petry • Marcelo da Cruz Braga • Marcelo de Assis • Marcelo de Lima Abrahão • Marcelo Drudi • Marcelo Duarte Machado • Marcelo Fugi Yuji • Marcelo Holanda • Marcelo Jasinski • Marcelo Juliano • Marcelo Pivato Dall Agnese • Marcelo Prates Figueiredo • Marcelo Viana • Marcio Albuquerque • Marcio Bruno de Oliveira Lopes Chaves • Marcio dos Santos Moralles • Marcio Grove • Márcio Lanna Machado • Marcio Lima da Fonseca • Márcio Luciano Rossi Barbieri Homem • Marcio Moreira Guimarães • Marco Antonio Cunha Cordeiro • Marco Antonio de Oliveira Junior • Marco Antônio Fischer de Araújo • Marco Antonio Fogaça • Marco Gomes • Marco Guedes • Marco Marcon • Marcos Aurélio de Abreu Filho • Marcos Blecz Dobrowolski • Marcos Braga • Marcos Castro • Marcos Eduardo Lach • Marcos Fabiano Costa • Marcos Falcão • Marcos Felipe Gadini Gabi • Marcos Keller • Marcos Luan Gonçalves • Marcos Miguel de Farias Silva Filho • Marcos Motté • Marcos Nasinbene • Marcos Paulo • Marcos Roberto Piaceski da Cruz • Marcos Vinicius Araujo de Oliveira • Marcus Alves Pedrosa Júnior • Marcus Araujo Matildes • Marcus Augustus Teixeira da Silva • Marcus Borin • Marcus Hildebrandt • Marcus Secio • Marcus Silva • Marcus Vinicius Barbosa • Marcus Vinicius da Silva Nogueira • Marcus Vinicius Lemos • Marcus Vinicius Lopes Balla • Maria Auxiliadôra Aueliano • Maria Isabel Fernandes Simao Comarella • Mariana Dutra • Marina Larissa Carpes Röhrig • Mário Ferrari Nulle • Mário Oliveira • Marley Luciano Vital Filho • Marquinhos Rocha • Martin Schwellberger Barbosa • Mateus Barros • Mateus Brum Brenner • Mateus da Silva Sousa • Mateus de Freitas Santana • Mateus Dutra • Mateus Fuzzato • Mateus Higashi • Mateus Lima • Mateus Mezomo de Oliveira • Mateus Oliveira • Mateus Ramos Pereira • Mateus Soares • Matheus Augusto Matias Santos • Matheus Aurelio Maia da Cunha • Matheus Bezerra Silva • Matheus Bonfim • Matheus Camargo • Matheus Colidio • Matheus Dantas Stafussa • Matheus de Avila Pereira • Matheus de Moraes • Matheus de Oliveira Sales • Matheus Del Buono Conti • Matheus Devillart • Matheus Dutra de Montes • Matheus Ehrhardt • Matheus Faria • Matheus Henrique • Matheus Henrique Luz Viana Ferreira • Matheus Henrique Reis de Aleluia • Matheus Kenjiro Ogassawara Moreira • Matheus Kich Soares • Matheus Kurtz • Matheus Neres Moreira • Matheus Nery • Matheus Nobrega Duarte • Matheus Oliveira Bravo • Matheus Paes Maciel • Matheus Rizzatti Feron • Matheus Roberto Albarracin Caselatto • Matheus S. Lopes • Matheus Santos Gomes Ferreira • Matheus Santos Morais • Matheus Ulisses Xenofonte • Matheus Vaz de Souza Vilela • Matheus Vieira Gonçalves • Mathews Leite • Matias Gabriel Márquez • Matteo Kuhn de Moraes Pires • Mauricio Alvares Ageia • Maurício Archanjo Nunes Coelho • Mauricio Goldani • Maurício Neves Antonio • Maurício Nunes de Morais • Mauro Dorta • Mauro Júnior • Mauro Leocadio • Mauro Rodrigues Borges • Max Antonio Teixeira • Max Mendes Fischer • Maxwell Albuquerque Farias • May Barros • Maycon Clemente Caboi • Maycon Jordan • Mayque Fabrício • Mesa de Baphomet • Mia Alexandra • Michael Magalhães Serra • Michael Perosso • Michel Cardoso • Michel Claude Monteiro Mera • Michel de Souza Vadiletti • Michel Rezende • Michell Victor Souza de Azevedo • Michelle Martins Mendes • Miguel Cavalcante de Brito Neto • Miguel Dalberto Pedro • Miguel de Assis Cordeiro • Miguel Kowarick Athayde • Miguel Moreira • Miguel Vasconcellos Peters Garcia • Mimi • Mistik • Mizzy Wizzy • Moises Costa • Moisés Tedeschi de Melo • Mônica Pedrini • Morbyus • Mortari • Murilo Corrêa • Murilo Fernando • Murilo Maximiano • Murilo Mendes • Murilo Volotão Souza • Nailson Nascimento de Barros • Natã Horst Pereira • Natã José • Natalia Rousu • Natan Fernandes • Natan Greghi • Nathan Lins Rodrigues • Nedival Ferreira • Nefhar Rocha dos Santos • Neille Monique de Andrade • Neilson “Stolker” Barreiros • Neilson Soares Cabral Santos • Nélio Vieira • Nelson Oliveira • Nero Branford • Netinho Burato • Newton Rocha • Nick Scabello • Nickolas Daniel Santos Bento • Nickolas Jaques • Nicolas Rodovalho Lima • Nilo Junior • Nilton Jardim do Nascimento • Nivaldo Pereira de Oliveira Junior • Norton Negreiros • Ntdream • O Nômade Haqim • Octávio Ferreira Dias Neto • Odair de Barros Junior • Omar Geraldo Diniz • Orlando Luiz Gonzaga Mateus Filho • Orley Weiss Neto • Otávio Augusto • Otávio de Moraes Bezerra • Othávio Dias Reis Sberze • Otoniel Mateus • Pablo Coelho Silva Reis • Pablo Oscar Amézaga Acosta Junior • Pablo Rodrigues Lopes • Pathi Mieko • Patrício Carlos Bezerra Júnior • Patrício Costa • Patrick Bauer • Patrick Costa • Patrik Godoy Januario • Paula Tiemi Hashizume • Paulino Fonseca Veloso Junior • Paulo Alves • Paulo Anjos Araujo • Paulo Bessa • Paulo César Nunes Mindicello • Paulo Collares Moreira Neto • Paulo Cunha • Paulo Drancir • Paulo e. R. Weber • Paulo Ernesto Lima de Castro • Paulo Giovane • Paulo Gomes • Paulo Henrique da Silva • Paulo Henrique Oliveira Melo • Paulo José Mesquita de Campos Curado • Paulo Junior • Paulo Miranda • Paulo Ponciano • Paulo R. Loffredo • Paulo Roberto Nogueira de Carvalho • Paulo V. • Paulo Valim Ferreira • Paulo Victor Lameira Coutinho • Pedro Átila Moreira Simões • Pedro Augusto Ferreira Rodrigues • Pedro Barros • Pedro Batelli • Pedro Borges • Pedro Bueno Carvalhaes • Pedro da Costa Novaes • Pedro da Silva Vasques • Pedro de Andrade • Pedro Emerick • Pedro Fortini • Pedro Gabriel Carvalho Pinheiro • Pedro H. Gomes • Pedro Henrique • Pedro Henrique Barbosa Branco • Pedro Henrique Braga Moreira • Pedro Henrique Brenner Busch • Pedro Henrique Corrêa Kim • Pedro Henrique Costa Godeiro Carlos • Pedro Henrique de Miranda Xavier • Pedro Henrique Freitas Machado • Pedro Henrique Laviola • Pedro Henrique Lima Velôso Filho • Pedro Henrique Rego Mota • Pedro Henrique Rosseto Borelli • Pedro Kouyomdjian • Pedro Lemos • Pedro Luiz Fuzaro Filho • Pedro M Barreto • Pedro Matuk • Pedro Moreira Guedes • Pedro Morhy Borges Leal • Pedro Oliveira • Pedro Paulo Mendonça Aguiar • Pedro Pousa • Pedro R. “Panda” Lopes • Pedro Rafael Gomes Nelson • Pedro Rehder Filho • Pedro Rodrigues • Pedro Rudá • Pedro Scarabotto • Pedro Secchi • Pedro Trevisan (Hokage) • Pedro Tronchin Gallo • Pedro Victor • Pedro Villanova Gomes de Almeida • Pedro Xavier Borges • Pedro Yuri Gonçalves Nogueira • Perdiga • Péricles da Cunha Lopes • Péricles Sávio Garcia Marques • Peter Maia • Petreks Ac • Phelipe Raphael dos Santos • Philipe Demarqui Henare • Philipe Jacobina Barauna • Philippe Herrmann Grecchi • Phillip Rodrigues Sebadelhe Paiva • Poke • Pólvora Caio • Potira Gabriella • Prince William Andrade Vasconcelos • Quadrinheiros.Com • Rafael Almeida Reis • Rafael Alves • Rafael Andrade Cavalaro • Rafael Arcanjo dos Santos Alves • Rafael Bartalotti Pinto • Rafael Batista • Rafael Boechat Almeida • Rafael Breia • Rafael Brixel • Rafael Chagas Vieira • Rafael Costa Fortes • Rafael de Melo Ferreira Monteiro • Rafael de Menezes Reis • Rafael Delgado Sanches • Rafael Duarte • Rafael Felipe Moreira da Silva • Rafael Garcia Morais • Rafael Gomes • Rafael Gomes de Sousa • Rafael Haymussi • Rafael Henrique da Silva Ribeiro • Rafael Leandro Vicente Ferreira da Silva • Rafael M Freire • Rafael Maia • Rafael Martins • Rafael Mateus Teixeira • Rafael Meneses da Silva • Rafael Moraes Lazzari • Rafael Moreti Santana • Rafael Nascimento Silva • Rafael Nicolau Elias de Oliveira • Rafael Oliveira • Rafael Oliveira Bezerra • Rafael Puhl • Rafael Ramos de Almeida • Rafael Ribas • Rafael Rodrigues Michetti • Rafael Rossignol Felipe • Rafael Sanches dos Santos • Rafael Santos Pinto • Rafael Seiz Paim • Rafael Viana Leitão Feliciano • Rafael Vieira Alexandre • Rafael Vinicius Pita • Rafael Vitor • Rafael Wernek Soares • Raiza Maia • Ramiro Alba Alba Filho • Rapha Sobral • Raphael Batista dos Reis Azevedo • Raphael Borges • Raphael Carvalho Souza Rodrigues • Raphael Conterno da Silveira • Raphael da Silva Alves • Raphael Draccon • Raphael Lima • Raphael Lima Moreira • Raphael Melo Nunes • Raphael Ribeiro • Raphael Romaris • Raphael Santana • Raphael Sardou • Raphael Tnt Lobo • Raphael Viriato • Raquel Achcar • Raquel Gutierrez • Raul Beraldo Ramalho • Raul Icaro • Raul Natale Júnior • Raul “SeuRaul” Lucena • Raul Victor • Raunir Firmino • Raz Alv • Rdr • Reginaldo Teixeira dos Santos • Reimy • Reinaldo Ginez • Renan Aparecido Vieira da Silva • Renan Cezar Altoé Machado • Renan Cunha • Renan da Silva Costa • Renan Faraco Teixeira • Renan Gatiboni • Renan Gonçalves Zanato • Renan Machado • Renan Pantoja • Renan Philipe • Renan Piva Moraes • Renan Silveira Bezerra de Menezes • Renato Bacellar • Renato Dantas de Oliveira Farias • Renato Duque • Renato Iezzi • Renato Pessoa e Melo Neto • Renato Ramos da Silva Júnior • Renato Resende Batista • Renato Ribeiro Soares Santos • Renato Rodriguez • Renato Tadeu de Figueiredo • Renêe Augusto • Renildo Leal Santos Junior • Renison Bekel de Melo Pacheco • Rennan Vecchi F S Pavan • Rey Bonfim • Rian R. Martins • Ricardo Abreu Caldeira • Ricardo Augusto Ferreira Neneve • Ricardo Bonatto Rizzi • Ricardo Bordenousky • Ricardo Brauner dos Santos • Ricardo de Abreu Gambaro • Ricardo de Andrade Santos • Ricardo de Oliveira Souza • Ricardo Kruchinski • Ricardo Luciano • Ricardo Maciel Rodrigues • Ricardo Mallada • Ricardo Mauricio Dutra Ribeiro • Ricardo Nacarini • Ricardo Osmar Pavei • Ricardo Queiroz • Ricardo Rodrigues • Ricardo Rodrigues de Araujo • Ricardo Rovilson da Silva • Ricardo Sampietro • Rike Pacheco Guilherme • Rildo Gabriel Rodrigues Farias • Robert Julius • Robert Reis • Robert Souza de Azevedo • Roberto “Necrobeto” Barreto Miyoshi Moreira • Roberto Freixeira • Roberto Mineo Kondo Rodrigues • Robertson Schitcoski • Robson da Costa Silveira • Robson Fumio Fujii • Robson Martins • Robson Sanches Alexandre • Rodolfo Caravana • Rodolfo Ferreira • Rodolfo Rodriguez • Rodrigo Alves de Moraes • Rodrigo Antonio da Silva Sá de Rezende • Rodrigo Barreto • Rodrigo Bento • Rodrigo Cadima

Pinheiro • Rodrigo Castro • Rodrigo de Sá Cavalcante Tunhole • Rodrigo Dias • Rodrigo do Valle Oliveira • Rodrigo Eduardo Manske • Rodrigo Fantucci • Rodrigo Ferreira • Rodrigo Geraldo • Rodrigo Henrique Trindade de Miranda • Rodrigo J. Souza • Rodrigo Lima da Silva • Rodrigo Lucas Vieira Monteiro • Rodrigo Marini • Rodrigo Martin Branco • Rodrigo Martins Cunha • Rodrigo Minan de Oliveira Crus • Rodrigo Reinbrecht Meneghetti Rodrigues • Rodrigo Rodrigues Vaz • Rodrigo Sanguanini • Rodrigo Santos • Rodrigo Sanzi Acerbi • Rodrigo Sardi • Rodrigo Savoia • Rodrigo Simões • Rodrigo Soares • Rodrigo Yung Costa • Roger Filipe Silva • Roger Moreira Antunes Viviani • Rogerio Chinen • Rogerio Girasol • Rogerio Guedes Domiciano • Rogério Opix • Rogério Santos • Rogger Pelzl • Romeu Willer Rodrigues da Rocha • Rômulo Jesus • Ronald Guerra • Roniere da Cruz • Ronnan Moraes • RP² • Roque Valente • Rsimplicio • Ruan Carvalho de Andrade da Silva • Ruan Pablo • Rúben Reginaldo • Rubens Júnior • Rubens São Lourenço Neto • Rudy Ribeiro • Rulio Niago • Ruternof • Ryan Trindade Ferreira • Salomão Barreira Santiago • Sâmara Antero • Samuel Carvalho • Samuel D. Vasconcelos • Samuel Grave Silva • Samuel Hamilton Belem Cruz • Samuel Henrique Ferreira • Samuel Luiz Nery • Samuel Oliveira Alves dos Santos • Samuel Pipano Rodrigues • Samuel Rodrigues Rios • Samuel Soares de Moura • Samuel V Goncalves • Sanatiel de Lima Barros • Sandoval Danilo Lima Matos • Sandro dos Santos Bonelly • Sandro Santos D'Annunciação • Santiago de Queiroz • Santiago Minetti • Santostsunami • Saul Tamborena • Saulo Cavalcanti • Saulo Mesquita dos Santos Cerqueira • Sávio Ramon Santiago Paulino • Sávio Souza • Seagrimm • Sedryc Rodrigues • Sérgio Luis Rytchyski Feliciano • Sergio Luna • Sérgio Meyer Vassão • Sergio Roberto da Silva Junior • Sidnei Yuki Vieira Borges • Sidney Lucas M • Silas Contaifer • Simonarde Lima e Silva Junior • Simone de Barros Marinho • Sir John • Solano • Srkalidor • Stéfano Albino Vilela Rezende • Sthenio Paulo Freitas Silva • Stwear • Suellen Santos • Suelson Alves dos Santos Junior • Tabriz Vivekananda • Tadeu Augusto Bustamante Dias • Taiguara da Cruz Rangel • Taiguara Zukoski • Tais Vieira Sant'Anna • Takaite Takehara • Tales Horita • Tales Marçal Marcelino Costa • Tales Matheus Alves dos Passos • Talis Uelisson da Silva • Talles Magalhães • Tarcísio Oliveira • Tarcisio Schmalz • Tassiana Carneiro Rios de Oliveira • Thainá Vivas • Thais Rangel • Thales Ercole Guareschi • Thales Renato Bertolazzo Trevilato • Thales Sousa • Thalison Oliveira • Thalles D Enrico Castro e Guimaraes • Thamires dos Santos Pereira • Tharak Nasser • Thayro Steliano da Silva Pereira Viriato • Theo Goldenberg • Thiago Alamino Carrascosa • Thiago Almeida • Thiago Burian dos Santos • Thiago C Gonçalves • Thiago Calheira • Thiago Cesar • Thiago Ciriano • Thiago Coelho Ferreira • Thiago de Lima Viana • Thiago dos Santos Nunes • Thiago Estrope Nazarko • Thiago Garcia • Thiago Henrique Kaefer • Thiago Lemos D'Avila • Thiago Machado Bezerra • Thiago Marks Mendes • Thiago Martino Silva • Thiago Oldrini • Thiago Ozório • Thiago Pereira • Thiago Pereira Silva • Thiago Salvador • Thiago B. S. Tavares • Thiago Teixeira Beloni • Thomas Costa Bezerra Santos • Thulio Roberto dos Santos Pompeu • Thyago dos Santos Costa • Tiago Campos • Tiago Carvalho Oaks • Tiago Dienstbach • Tiago Felipe de Sá Oliveira • Tiago Luís Teixeira Oliveira • Tiago Monnerat de Faria Lopes • Tiago Nascimento • Tiago Pinheiro • Tiago Poles de Souza • Tiago Rios Maio • Tiago Souza Goulart • Tiê Sales Tapajós • Tílio Júnior Machado Marigo • Titi Diéfersom Fernandes • Tomás Lima • Tomaz Paulino Vicente Neto • Tony Markuschvsky • Tsbacon • Túlio Cost • Túlio Dias Altíssimo • Tunim Senpai • Tyrone • Uelerson Canto • Uilson de Oliveira Júnior • Ulisses Almeida • Um Jovem Otaku do Rs • Vagner Machado Vaz • Valdi Ferreira do Nascimento Júnior • Valmir Matias dos Santos • Vanderson Xavier • Vandersson Ribeiro de Carvalho • Vanessa Fernandes dos Santos • Vayne Glory • Venicius Albuquerque • Vevé Leon • Vially Israel Lopes Aragão • Vicente Fonseca • Victor Albuquerque • Victor Altimeyer Rosa • Victor Augusto Couto Pinheiro da Cunha • Victor Besson • Victor Bittencourt Mafra Verissimo • Victor Blas Sapateiro Peña • Victor Emmanuel Campos Cardoso • Victor Fonkz • Victor Hugo Cassia Demetrio • Victor Hugo de Araujo Silva • Victor Hugo dos Santos • Victor Kuratomi Bonadio • Victor Lima Oliveira Pereira • Victor Lucas Brito de Andrade • Victor Luiz Braz de Almeida • Victor Mendonca Chaves • Victor Morais • Victor Ramos • Victor Rocha • Victor Tadayuki Matsumoto • Victor Tamura • Victor Torres • Victor Vinicius Moreira • Vinícios de Souza Gonçalves • Vinícius Aires Staub • Vinicius Alves • Vinícius Boldt dos Santos • Vinicius Catharino Lourenço Higino • Vinícius Correia de Melo Barbosa • Vinícius Costa • Vinicius Cremasco • Vinícius de Jesus Gonçalves • Vinicius Dias • Vinicius Domingues • Vinícius Emmanuel "Vimas" Celestino Dias • Vinícius Fávero • Vinícius Feltz de Faria • Vinicius Ferrari • Vinicius Gomes Duarte • Vinícius Gregório • Vinicius Henrique Menani • Vinicius Jordão Pescuma • Vinícius Kersten • Vinicius Martins de Souza • Vinicius Mattos • Vinicius Mendes • Vinicius Nascimento • Vinicius Oliveira de Lucca dos Reis • Vinicius Oliveira Jacques • Vinicius Prado de Moraes • Vinícius Ramos • Vinicius Rocha Penido • Vinicius S Nagem • Vinícius S. Souza • Vinicius Sales Santos • Vinicius Santim • Vinícius Severo Almeida • Vinícius Silveira • Vinícius Sousa Fazio • Vinicius Souza • Vitor Assi • Vitor Cappucci de Souza • Vitor Cassiano Barroso • Vitor Chan • Vítor Costa Araújo • Vitor D Assunção Maranhão • Vitor Gabriel Mendonça Barbosa • Vitor Godoi Mendes • Vitor Hugo de Carvalho • Vitor Hugo Thimóteo Ramos • Vítor Nader • Vitor Noda Cheung • Vitor Ribeiro • Vítor Vasconcelos Montenegro • Vittor Oliveira da Costa • Vlademir Dorigon da Silva • Volnei Adriano de Freitas • Wagner "Lorthas" Scalante • Wagner Dporto • Wagner Faria • Wagner Ferreira de Souza • Wagner Rodero Junior • Wagner Santos • Wagner Terra da Rocha • Walcker da Silva Gomes • Wallace Ventura • Walter Torcatte Neto • Wantuir Junior • Warly Ramos • Washington Dias de Souza • Weberson Soprano • Wellington Barros Moraes • Wellington Botelho • Wellington S Silva • Wellington Silva • Welton C. Oliveira • Wendel Gomes Monteiro Motta • Wendel Perroud • Wendel Sousa Barbosa • Wesley Ferreira de Ferreira • Wesley Francisco • Wesley Liberato Freire • Wesley Paiva • Weslley Oliveira • Wicttor Picanço Rios • Will Pauley • Will Scalioni • William Ames • William Clausell Medici • William Jonathan • William Ricardo • Willian Garcia • Willian Henrique Baffa • Willian Peterson • Willian Wallace Lopes • Willian Yudi Ohara • Wilson Araújo • Wislei Vendrame • Xerxes Xavier Lins • Yago Gonzaga • Yago Rayner Costa de Freitas • Yan da Silva Moura • Yan Silva Torres de Siqueira • Yan Vizoli • Yonathan Uchôa • Yumiko Hibana Imagawa • Yuri Donardi • Yuri Katayama Braga de Carvalho • Yves Oliveira • Zander Pazini de Lemos Moreira • Zoroléo do Amaral Queiroz.

HERÓIS

Adam Martins • Adilson Boson Jr. • Adrian Lumbreras Dellatorre • Adriano Antonio Mello • Adriano Fortunato • Adriano Guareschi Pena • Adriano Jennrich Cordeiro • Adriano Leonardo Medeiros • Adriano Lopes da Silva • Adriano Melo • Adson Ventura • Afonso Rodrigues • Aguinaldo de Marcenes Vieira • Airechu • Alan Chesna Vidal • Alan Diogo Gomes Melo • Alan Magalhães Lira • Alan Silva • Alberto Andrade Gomes • Aldrin Cristhiam Manzano • Aledraven • Alef Viola • Aleff Rodrigues • Alessandry Barbieri • Alex Aguilar dos Santos • Alex Angelo • Alex Arroyo Jorge • Alex Cristophe Silva • Alex Freire Prado • Alex Gabriel da Silva • Alex Rodrigo • Alex Sandro • Alexandre Augusto de Pieri Massari • Alexandre Dea dos Santos • Alexandre F Soares • Alexandre José Voese Padilha • Alexandre Krause • Alexandre Lenfers Ventura • Alexandre Petrone Davini da Silva • Alexandre Rezende Ribeiro • Alexandre Roberto Cordeiro • Alexandre Selliach • Alfredo Alves da Cunha • Alisson Azevedo • Alisson Debom • Alisson Santos de Souza • Allamberg Alves dos Santos • Allan Felipe Fenelon • Allan Jorge Jr. • Allan Rocker • Aloísio Afonso de Araújo Kelmer • Alonso Marinho Horta • Amaury Trindade • Amilton Rosário Menezes • Ana Beatriz A S • Ana Carla Medeiros Morato de Aquino • Ana Claudia Augusto • Anderson Dias • Anderson Alex Mathias • Anderson Amendola • Anderson Elias • Anderson Lima • André Angelo Marques • André Barros Togawa • André Boechat • André Busato • André Cardoso • André Castiglia Moreira • Andre de Souza Mucciolo • André dos Santos Dohnal • Andre Fernandes Patez Santiago • André Filipe Oliveira Silva • André Luís • André Luiz de Albuquerque Monteiro • André Luiz Ferraz Flor • André Milán • André Nazareth de Almeida • André P. Bogéa • André Renato Sena Rodrigues • André Sarambelli • Andre Vitor Santos Simois • Andréa Bürger Ruiz • Andrei Rech • Andreia Daniel Pereira • Andresson Pn • Andrey Kenji Takaki • Ângelo Bortolini • Anthony Gabriel • Antoni Quequetto • Antônio Bruno Andrade Medeiros • Antonio Diego Medeiros Pitombeira • Antonio Marcos Montanha Filho • Antonio Pedro de Araujo Guimaraes Sette Pinheiro • Antônio Schmidt Fiorot • Antônio Vitor Mello • Áquila Nogueira • Ariel Mariano • Aroni da Luz de Oliveira • Arthur Cantuaria • Arthur Conrado Machado Lima • Arthur de Andrade Arend • Arthur Fanini Carneiro • Arthur Mendes • Arthur Paredes Gatti • Arthur Riffel Becker • Arthur Santana de Mendonça • Artur Cortez • Artur de Figueirêdo Araújo Melo Mariz • Aster Editora • Atila Tahim Ulisses • Atsuhiro • Augusto Lima • Augusto Machado Andrade • Augusto Manzano • Azecos • Azrael Lima • Bernardo Osório Rodrigues • Bernardo Vieira Nogueira • Bertran Telles Evarini • Bianca Zimmerer • Braien Machado • Breno Henrique de Vasconcelos Martins • Breno Magalhães • Brigido Lemos • Bruna Romaioli Gonzales • Brunno Longo • Bruno Andrade Figueiredo de Oliveira • Bruno Barbosa de Oliveira Roedel • Bruno Batista • Bruno Bertrand • Bruno Brasil • Bruno Brinca de Jesus Limeira • Bruno C. Mello • Bruno Cavalcante Decnop • Bruno Chacon Paixão de Souza • Bruno Dal' Lago • Bruno de Souza Chaves Braga • Bruno de Souza Rios Jordão • Bruno Della Ripa Rodrigues Assis • Bruno F. Teixeira • Bruno Fernandes • Bruno Ferreira de Azevedo • Bruno Gutierrez Carnaes • Bruno Janoski Rossi • Bruno Lima Antunes • Bruno Mateus da Silva • Bruno Maurício Iatarola • Bruno Moreira • Bruno Müller • Bruno Panda • Bruno Rocco • Bruno Rocha • Bruno Ruiz • Bruno Sabino • Bruno Takashi Tengan • Bruno Teixeira Maldonado • Bruno Toshyaki Maeda Trevelim • Bruno Trejes • Bruno Vedovello Frungillo • Bruno Vergara Frederico • Bruno Wesley Lino • Buxo • Cadu Fernandes • Caio Barbalho • Caio Carrer • Caio Castro Vaz • Caio Cezar • Caio Cunha Cestari • Caio dos Santos Andrade • Caio Favero • Caio Grangeiro Ferraz • Caio Hideyuki Matsui • Caio Marcelo Silva Mancini • Caio Mauro Santana Cosme • Caio Oliveira • Caio Paiva Condé • Caio Rezende • Caio Ricci • Caio Rodrigo Sosnowczyk • Caio Vinicius • Caique Adorno Martim • Caique Felipe Serafim dos Santos • Caíque Martins • Caíque Oliveira Torres da Silva • Caique Sampaio Silveira • Caíque Zambom • Cama de Rato • Camila Rosa • Carlos Alexandre Barbosa Kiss • Carlos Almeida • Carlos Augusto Ramos de Paula • Carlos Carvalho • Carlos Ernando Fernandes Vieira • Carlos Frederico Ferreira do Monte Veiga • Carlos Henrique de Oliveira Celso • Carlos Henrique Mesquita do Prado • Carlos Henrique Silva Leite • Carlos Renato Soares de Azevedo • Carlos T. Grillo • Carlosedso • Cássio Rhein Félix • Cauê Guimarães • Cauê Moura • Célio A. Cecare • César de Oliveira Almeida • Cesar Hitos Araujo • Cézar de Souza Aguiar Viana • Cezar Henrique Pacheco de Oliveira • Cezar Miranda • Chibi Martins • Christian Queirolo Thorstensen • Christiano Linzmeier Vepech •

Christiano Quaresma • Christopher Gimenes Barboza • Claudio Henrique • Claudio Schiminsky Junior • Cleber Milani • Cleyton Siqueira • Cloves Meneghin de Oliveira • Companhia Rubra • Covil dos Mestres • Cristian Fernandes Hennig • Cristian Grou Ciprovac Drovas • Cristian Pio Ávila • Cristiano A. Doretto • Cristiano Azevedo dos Santos • Cristiano Lopes Lima • Criticox2 • Cynthia Ayumi Mori • Dahmer Duarte Maggion • Dani Martins • Daniel Abelha • Daniel Bernardes Bittencourt • Daniel Braga Coimbra • Daniel Caires • Daniel Christianetti • Daniel Coppi Rauh • Daniel Dantas de Oliveira • Daniel de Jesus Rocha • Daniel Fernandes • Daniel Ferrari • Daniel Focas Carrer • Daniel Gaspar Luz Campos de Souza • Daniel Groxo • Daniel Lima • Daniel Macedo Figueroa • Daniel Maioni Araújo de Assis • Daniel Martins Coutinho • Daniel Meireles • Daniel Mello • Daniel Monteiro Dantas • Daniel Oliveira • Daniel Paes Cuter • Daniel Pinheiro Peixoto • Daniel Portela Bandeira • Daniel Racca da Silva • Daniel Trindade • Daniel Vercillo • Daniel Vila Nova Rodrigues • Daniel Ximenes Ribeiro • Daniela Melo • Danilo Batista da Silva • Danilo Freitas Gimenes Cardador • Danilo Reis • Darlan M M Alonefob • Davi Barbosa • Davi Barreto Pombeiro • Davi Campino • Davi Gabriel Jardim Gomes • Davi Jucimon Monteiro • David Holanda Galdino • David Lessa • David Tavares de Souza • David Walter Santos Barros • Davidson Hanna Costa • Davidson Pinheiro • Deivid Pacheco • Dener Pedroso • Denis Fernandes da Silva • Denis G Santana • Denny de Paula Ribeiro Pessoa • Derek Ruan • Diego Cordeiro Barboza • Diego dos Santos Beheregaray • Diego F Rodrigues • Diego Josimar de Souza Sá • Diego Maeda Faquinello • Diego Nunes da Costa • Diego Reps • Diego Teixeira Natalino • Dijon Jogos • Dinho Reis • Diogo Andrade • Diogo Boccardi • Diogo Hideyuki Otuyama • Diogo J. Messeder • Dionatas Andreghetto • Djonathan Hornhardt • Domlobo • Douglas Afonso • Douglas Benndorf Rodrigues • Douglas Jose Nascimento • Drummond Lucas dos Santos • Duguay Rodrigues Monteiro da Silva • Dungeon Master Gear • Durval Fernandes Paes Barbosa • Dyego Medeiros de Oliveira • Dylan Carvalho • Eden Kiefer Junior • Eder da Costa Marques • Éder Gil • Eder Roolt • Eder Santana • Éderson Fernandes • Edicleiton Fernandes • Edila de Oliveira dos Santos • Edimilson Valesi Valente • Editora Draco • Edoarda Vallim Fonseca • Edson Filho • Edson Ogihara • Eduardo "Blitkun" Vaz • Eduardo Antunes Cordova • Eduardo Augusto Feltes • Eduardo Belotti Paes de Figueiredo • Eduardo Bravim Maifrede • Eduardo Bruno Simões Seguro • Eduardo C. Soares • Eduardo Carvalho Rosa • Eduardo Cavalcante Araújo • Eduardo da Silva Botelho • Eduardo Damacena Manhães • Eduardo Kowacz • Eduardo Leão Garcia • Eduardo Salgueiro Peretti • Eduardo Sanzio • Eduardo Sierra • Eduardo Silva Dutra • Eduardo Stecanella Silva • Eduardo Vieira Guimarães • Eduardo Wohlers • Edvando Moreno Góis Filho • Egon Wander • Elianderson da Silva Rodrigues • Eliézer Nathan Gonçalves Ramos • Elizabeth Yukie Eguti • Elso Junior • Emanuel Mineda Carneiro • Emerson Ranieri Santos Kuhn • Emerson Silva • Endi Ganem • Endi Marley Ramos Lima • Enéias Tavares • Enzo Rodrigues Gouveia • Eric Bezerra • Eric Ellison • Eric Klink • Eric Kraus • Eric Machado de Freitas • Eric Quaresma Lima • Erick Torres • Erico Ferreira Vander Broock • Erik de Souza Scheffer • Erik Volpert • Erisvaldo B. Nascimento • Erivan Glaucio • Esdras Régis da Silva • Esron Silva • Evelin Iensem • Everton Alves • Everton de Souza Vieira • Ézem Damasceno • Ezimar Azevedo • Fabiana Prieto • Fabiano de Souza Miguel • Fabiano Vicente • Fabio Assunção Lombardi Rezende • Fabio Brisa • Fabio Cara • Fábio Carvalho Magalhães • Fabio de Jesus Monteiro de Barros • Fabio Dedini • Fabio Elizeire da Cunha • Fabio Hirano • Fábio Mallmann Cancelli • Fabio Noremberg • Fábio Silva Marques • Fabricio Paganucci • Fabricio Ribeiro Rosalino • Fabricio Souza Lacerda • Fabricio Spigolon Lima Costa • Fausto Hafemann • Fausto Reis • Felipe Alisson dos Santos Esposito • Felipe André • Felipe Bastos Falcão Sperandio • Felipe Bini • Felipe Cordeiro Moreira • Felipe Daniel • Felipe de Sousa Gama • Felipe dos Santos • Felipe Eduardo de Barros • Felipe Eleutério Hoffman • Felipe Eugênio Troiano de Godoy • Felipe Fernandes • Felipe Ferreira Bezerra da Silva • Felipe Foganholi • Felipe Gomes Nanes • Felipe Holanda Linhares Feitosa • Felipe Inocente • Felipe M Putsch • Felipe Macedo Ferreira • Felipe Mainardi • Felipe Manhoni de Paula Alves • Felipe Moreira Reis Lapenda • Felipe Noronha • Felipe R. Brasil • Felipe Revel • Felipe Santiago • Felipe Schimidt Tomazini • Felipe Souza Ferreira • Felipe Tenorio • Fellipe Martins Pereira • Fernando Abdala Tavares • Fernando Alves de Almeida • Fernando Andrade • Fernando Bilhiere • Fernando Brauner • Fernando Doszanet Elias • Fernando Erhardt • Fernando Fenero • Fernando Garcia Junior • Fernando Jumper Barbosa • Fernando Mateus Ferreira Vale dos Santos • Fernando Medeiros • Fernando Melo Oliveira • Fernando Mucioli • Fernando Portes • Fernando Renato Matsunaga Marchiotto • Fernando Sanches • Fernando Simoni Espindola • Fernando Spina Tensini • Fernando Tiuji Okazachi • Fernando Wesley Freitas • Fernando Zanetti • Filipe Barreto Gonçalves • Filipe Goulart Lima • Filipe Nishiyama • Filipe Oliveira Falcone • Filipe Santiago • Filipe Saraiva • Filipe Vasconcelos • Flávio Correia Neves • Flávio Fernandes da Silva • Flavio Luciano da Silva • Francineri Pinheiro de Almeida • Francisco Allan Flávio Vidal Costa • Francisco Ramalho Vargas • Frank Silva • Frederico Becker de Oliveira • Frei Rodrigo Silva • Gabriel Antonelli • Gabriel Bueno • Gabriel Capelari • Gabriel Cavalcanti de Araújo Oliveira • Gabriel Cerqueira Gonçalves • Gabriel de Sousa Medeiros • Gabriel Dudena de Faria • Gabriel Faria • Gabriel Ferreira • Gabriel Fortuna Rodrigues • Gabriel Gervasio • Gabriel Golim • Gabriel Gomes Silveira • Gabriel Guilherme Santos do Nascimento • Gabriel Ignácio Domingues Baldini • Gabriel Kenzo Karwacka Domae • Gabriel Kolbe • Gabriel Leandro • Gabriel Lonardoni Fonoff • Gabriel Lopes • Gabriel Lucas • Gabriel Lucas Scardini Barros • Gabriel Maniza Pereira • Gabriel Miranda Costa e Silva • Gabriel Morales • Gabriel Paiva Rega • Gabriel Pessine • Gabriel Ribeiro • Gabriel Sanchez • Gabriel Silva Azevedo • Gabriel Varolo dos Anjos • Gabriella Cendoroglo • George Carlos Gonçalves da Silva • George Leonardo • Geovane Passos Ribeiro • Gerson Souza de Almeida Filho • Gilmar Rocha de Oliveira Júnior • Giordano Nin F. Wandelli • Giordano Zeva • Giovane Gali Rodrigues • Giovane Pecora • Giovani Eduardo Dias Camargo • Giovanni Cisterna • Giovanni de Oliveira Garcia • Giuliano Vieira • Gladson do Nascimento Caldas • Gui Pires • Guilherme Maron • Guilherme Amato Marinho • Guilherme Augusto Angelo Gomes • Guilherme Augusto Casarotto • Guilherme Augusto Nied • Guilherme Azevedo • Guilherme Bezerra • Guilherme Cabello • Guilherme da Fonseca Oliveira • Guilherme Ferreira de Siqueira • Guilherme Goularte Schlottfeldt • Guilherme Henrique Randi • Guilherme Lorenzo • Guilherme Machado • Guilherme Maggieri • Guilherme Monteiro de Rezende • Guilherme Mota Barros Macedo • Guilherme Oliveira • Guilherme Pacheco e Silva • Guilherme Paier • Guilherme Peruçolo • Guilherme Ramos Goncalves • Guilherme Rampasso Crinha • Guilherme Sales Gonçalves • Guilherme Simões • Guilherme Souza • Guilherme Tamamoto • Guilherme Toscan da Silva • Guilherme Vale Ferreira • Guilherme Vasconcelos • Guilherme Vitoriano • Guilherme Weber • Gustavo Almeida Agibert • Gustavo da Silva Mello • Gustavo Gonçalves Nascimento • Gustavo Kikuchi Itiama • Gustavo Mendes da Costa Arrevolti • Gustavo Moura Schmeiske • Gustavo Nunes • Gustavo Pimentel Barros • Gustavo Sousa Mijoler • Gutogrando • Hannahcatmon • Hans Paul Mösl Junior • Hatus Willian de Souza • Hebert Yarrow Messias • Heitor • Heitor Arede Garcia • Heitor Lorenzato • Hélio Augusto Neto • Helio Maciel de Paiva Neto • Heloham Antunes de Almeida • Heloísa Pantoja • Henrique Caravantes • Henrique Cecconi • Henrique da Silva Franzini • Henrique Gallo Neto • Henrique Gustavo Oliveira • Henrique Soares Bitencourt • Henrique Souza Hahn • Henrique Wadie • Henry Christian Moreira • Herick Pinho • Hiago Vitor • Higor Proença Silva • Hitoshi Kanashiro • Hudson Silva • Hugo Genuino Francelino • Hugo Martins Avila • Hugo Oredes Agapito • Hugo Rocha • Hugo Yuri Tordin Dantas • Humberto Meale • Humberto Moriya • Humberto Reis • Humberto Villela • Iago Souza da Costa • Iago Vinicius • Iagoo Makrau • Ian Alexandre Reinert • Ian Fernandes Anschau • Ícaro Lima Bulhões • Icaro Sannazzaro • Ignácio Coqueiro Schroeder • Igor Abreu • Igor Calazans Sores • Igor Coura de Mendonça • Igor Eduardo Polonio de Lacerda • Igor Farias • Igor Gomes da Silva • Igor Luiz Berti Silva • Igor Machado de Castro • Igor Mengal • Igor Mota • Igor Pinheiro • Igor Rafael de Jesus Ramos • Ingo Muller • Iris Firmino Cardoso • Irmão do Geogeo • Ishtar Renan Soares • Isnard José Coimbra de Carvalho Neto • Israel Borges de Oliveira • Itallo Agenário Albuquerque Batista • Ítalo Yuri da Silva • Iuri Izawa • Ivan de Lima e Silva Penz • Ivan Gabriel Ferreira Dias • Ivan Paiva • Ivo Bruno Silva Amorim • Izaque Gallina Amaral • J Michel Mamede • Jaan Pedro de Souza Rosa Sindeaux • Jack Bertin • Jader Eckert Brasil • Jader H. Anschau • Jaisson Dalcin Martins • Janilson Aragão • Jarcy Azevedo • Jean • Jean Renato Geremias • Jeferson Antunes • Jeferson Dantas Miranda • Jefferson Araujo Dutra • Jefferson Corrêa • Jefferson Lessa • Jefferson Ribeiro • Jeffrey Gabriel Silva Martins • Jesse James Prado • Jéssica Schulze • Jhonny Campos de Britto • Jhulian Pereira Manhães • João Augusto Ferreira da Silva Júnior • João Augusto Rosa Feltran • João Carlos de Almeida • Joao Cecilio • João Fernando Barden dos Santos Filho • João Fernando Garcia de Souza • João Francisco Kreibich Pires • João Guilherme da Silva Gandra • João Gustavus Roveda • Joao Henrique Kersul • João Marcos Vasconcelos • João Marques • João Matheus Bernardes Guardiero Azevedo • João Matheus Catin • João Neto • João Paulo Ferrari Pires • Joao Paulo Formigoni • João Paulo Pereira de Almeida • Joao Paulo Silva Pessoa • João Pedro • João Ricardo S Henckemaier • Joao Tacio Nunes de Souza Santos • João Victor Lauriano Ribeiro • João Victor Sousa Bomfim • João Victor Teixeira da Silva • João Vieira da Silva Neto • João Vitor • João Vitor das Neves Pessin • Joelson Nascimento Alves de Paula • Johnathan Pereira de Castro • Jonas Barletta • Jonas Schulhan Lopes • Jonatan Rocha • Jonatas Matheus • Jonathan Henrique do Espírito Santo • Jonathan Ks • Jonathas Linhares • Jorge Alberto Carvalho Sena • Jorge Azevedo • Jorge Luiz de Melo Cavalcanti Filho • José Antonio de Souza Neto • José Antonio Torres Cáceres • José Carlos Madureira Pinheiro Junior • José Claudio Falcao • Jose Fagner Feitoza Paiva • Jose Jonas Gomes Barbosa • José Kleber Virginio da Silva • José Lucas Malosti Teodoro Rodrigues • José Osmar Barboza de Lira Cavalcanti Filho • José Paulo da Silva Jr • José Wilson Oliveira Fontenele • Joseph Oliveira • Josue Cunha • Juan Collin • Juan Fernando de Moura Silva • Juarez Lencioni Maccarini • Jukaah Vargas • Júlia Ferrari • Juliana do Nascimento Rodrigues • Juliano Meira Santos • Juliano Ody Hanauer • Julio Anderson • Julio Cesar Balduino da Silva • Julio Cesar M. Di Giovanni • Julio Deziró • Kaike Mesquita Rodrigues • Kaio Cesar K. Dario • Kaio da Silva Coelho • Kaio Paes • Kaio Ramos • Kairo Abade • Katiane Pereira Maciel • Kenzo Okamura • Kevin Gonçalves Paiva • Khj • Kim P. Santiago • Kleber Nascimento Silva • Kryicek • Laura Muniz • Lauro Ângelo Gonçalves de Moraes • Lauro Filipe de Lima Lobo • Leandro Alves de Souza • Leandro Carvalho Fiúza de Almeida • Leandro de França Moreira • Leandro Miranda • Leandro Seidler de Marchi • Leilton Willians Ribeiro Luna • Leiz Rosseto • Léo Bruno • Léo Teixeira da Cunha • Leo Umberto • Leon Jones • Leonardo Alcantara Moreira • Leonardo Alvarez Franco • Leonardo Cardoso Fazan dos Santos • Leonardo Carneiro • Leonardo Chaves Pires • Leonardo Costa • Leonardo Dias • Leonardo Ferreira • Leonardo Finelli • Leonardo Jun Otuyama • Leonardo Kazniakowski Guassi • Leonardo Magalhaes Araújo de Paiva • Leonardo Mancini Effgen • Leonardo Massaneiro Luciano • Leonardo Maxson • Leonardo Montes Barboza • Leonardo Monti Corrêa • Leonardo Nobre Ghiggino • Leonardo Oliveira • Leonardo Prado • Leonardo Silva Gusmão Dolny • Leonardo Silva Martins • Leonardo Sousa Ferreira • Leonardo Triandopolis Vieira • Leonardo Vidote Anunciato • Leonildo S Lima • Leticia Almeida da Silva • Leticia Rezende • Lincoln Ruteski dos Santos • Lincoln Santos de Oliveira • Lino Augustus Rodrigues Bandeira • Liz Moschen • Luan Ramos • Lucas Antonioli • Lucas Assumpção • Lucas Augusto Paes Batista • Lucas Augusto Rodrigues Pinheiro • Lucas Barboza Ribeiro Claro • Lucas Barreira Angelim • Lucas Bello • Lucas Bertocchi • Lucas Borges de Rezende • Lucas de Melo Bonez • Lucas de Souza Figueiredo • Lucas Drummond Campos • Lucas e Vinicius de Andrade Teixeira • Lucas Eduardo Dos Santos • Lucas Facincani Machado • Lucas Fernandes • Lucas Fiorini • Lucas Gomes • Lucas Guimarães Fonseca • Lucas Hutter • Lucas Kortz Vilas Boas • Lucas Lacerda • Lucas Lins Viveiros • Lucas Lorenzi Malgaresi • Lucas Lourival Alves • Lucas Maciel Leão • Lucas Matos Ribeiro • Lucas Nunes de Carvalho • Lucas Pereira Reynaud • Lucas Rafael Dacanal • Lucas Rodrigues • Lucas Rosa • Lucas Soares • Lucas Soares dos Santos Scarton •

Lucas Storck • Lucas Tessari Danesin • Lucas Veras • Lucas Vilela • Lucas Vinicius Pimenta • Luciana Ferreira Yamana • Luciana Shimoki Chida • Luciana Silva • Luciano Bof • Luciano Carvalho • Luciano da Silva Rosa • Luciano da Silva Vellasco • Luciano de Castro • Luciano Giannecchini Nigro • Luciano Leonardo da Silva Filho • Luis Adauto Lima de Souza • Luis Edvaldo Correa • Luis Felipe Barros • Luis Gustavo Chrispim de Oliveira • Luis Paulo Koppe • Luísa Cecília da Silva Pinto e Bárbara da Silva Pinto • Luísa Iayoi • Luiz Afonso • Luiz Alberto Domingos • Luiz André Furlan • Luiz Cláudio • Luiz Eduado Giacon • Luiz Felipe • Luiz Felipe Aguinsky • Luiz Felipe Martins Mendonça • Luiz Fernando Cilurzo • Luiz Fernando de Borba David Soares • Luiz Filipe Munhoz • Luiz Geraldo dos Santos Junior • Luiz Gomes • Luiz Gustavo Fiaux Vieira • Luiz Kalagar • Luiz M. • Luiz Melo • Luiz Otavio • Luiz Paulo Piovesan • Luiz Ricardo Buzeto • Luiz Souza • Luiza Pirajá • Lukas Brito Carneiro • Lux Arcadia Caio • Magno Santana Costa • Mairon Luz • Makoto Ichitani • Manoel D'Mann Martiniano • Manoel Mozzer • Marcel Gomes da Silva • Marcel Kume • Marcello Peres • Marcelo Albuquerque • Marcelo Alves Soares • Marcelo Augusto Amin Correia • Marcelo Henrique Cunha Chaves • Marcelo Henrique da Silva • Marcelo Lima Souza • Marcelo Maiolo • Marcelo Mazza • Marcelo Moreira Quintarelli • Marcelo Rodrigo Pereira • Marcelo Victor de Carvalho Ferreira • Marcelo Vinícius Elias Barbosa • Marcelo Voss Pimpão • Márcio Barrios • Márcio da Silva Kubiach • Marco Antônio Vieira e Sá • Marco Antônio Wisbeck • Marco Aurelio Monteforte Lara • Marco Aurélio Soares Goudart Junior • Marco Polo Oliveira da Silva • Marcos "Lpiranga" Benevides • Marcos Barreto • Marcos Jean Brito • Marcos Levi Nogueira • Marcos Melo • Marcos Paulo Pereira • Marcos Ribeiro • Marcos Santos • Marcos Vinicius Donato Teixeira • Marcos Vinicus Rizzo • Marcus Komei Machado Pedroza • Marcus M. Porto Leopoldino • Marcus Otavio • Marcus Prendes • Marcus Santini • Marcus Vieira • Marcus Vinicius de Alvarenga • Marcus Vinícius Kleiman • Marcus Vinicius Rosado Soares Lopes • Mário Brandes Silva • Mário Castro • Mario Hissashi Kajiya • Mário Nícolas Silva Pontes • Marissol Iara Farabotti • Mariza de Fátima Alves Claro • Marjoliê Rui • Marley Souza Amâncio Marcos • Marllan Silva de Souza • Marllon Schlischting • Marlon Albert da Silva Pedreiro • Mateus Borges • Mateus Brasil Miranda • Mateus Casadio • Mateus Cavanholi • Mateus de Oliveira Lopes • Mateus Lima • Mateus Matos Santa Rita • Mateus Passos Marques • Mateus Pontes • Mateus Porto Calson • Mateus Rego Queiroz de Melo • Mateus Yuri Passos • Matheus Adriell • Matheus Alberto Rosa • Matheus Amilton de Souza • Matheus Arthur Massieu • Matheus Cardozo • Matheus de Mello Freire • Matheus dos Santos Gonzaga • Matheus Farencena Righi • Matheus Henrique Sousa do Monte • Matheus Heydrich Machado • Matheus Lessa Azzi • Matheus Maciel • Matheus Manhoni • Matheus Ozores Lancha • Matheus Parker • Matheus Pires Vasques • Matheus Rocha Vasconcellos • Matheus Rodrigues Dias • Matheus Santos Vieira • Matheus Victor Santos Soares • Mauri Ignacio da Silva Junior • Mauricio Alves Soares Junior • Mauricio Henrique de Souza Bomfim • Maurício Marcelo Costa • Mauricio Mendes da Rocha • Maurício Robertti Neto • Mauricio Santana • Mauro Garcia • Mauro Humberto • Mauro Silas Zambiasi • Max Rodrigues • Maycon Manini • Mayk Coelho • Messyo Sousa Brito • Michel Canuto • Michel Castilho • Michel D. C. Galindo • Michel Vega • Miguel Nakajima Marques • Miguel Wojtysiak Benevenga • Mikhail Nóbrega Pinto • Moises Ricardo • Morgana Boeschenstein • Mpeterson • Murillo de Andrade Boga • Nando Colavitti • Nathália Isadora Mignoni Coletti • Nathan Ygael Gipsztejn • Necro • Nehru Moreira de Sousa • Neiriberto Borges Calil • Nelson Ribeiro Tôrres • Newton Nitro • Nicholas Brant • Nicholas Santana • Nicolas Bottaro Burger • Nícolas Gattis • Nicolas Gonçalves da Silva Schmid • Nicolas Larsen • Nicolas Pinto Linne • Nicolas Tavares • Nicolle Mathias de Almeida • Nikos Elefthérios • Nina Trindade • Nivo Ricardo Segundo Oliveira de Oliveira • Northon Vinicius Cardoso • Oacir Jonatas Salomão Ferreira • Odair "Sam Slovic" de Paula Junior • Orlando Almeida • Oscar Borges Lucas • Osmar Fílbido de Andrade Filho • Oswaldo Carmo Neto • Otávio César Marchetti • Otávio Douglas • Otávio Fonseca • Oto Guerra Morgado de Melo • Pablo Dutra • Patrick Carvalho Pedro • Patrick Monteiro Fischer • Paulo Andrade • Paulo Antônio Felipe Júnior • Paulo Antonio Fortunato de Campos Junior • Paulo Cecere • Paulo Eduardo Vizioli Garcia • Paulo Felipe Silva Berto • Paulo Henrique de Souza • Paulo Henrique Freire Ribeiro de Santana • Paulo Henrique Mesquita de Oliveira • Paulo Henrique Olegario Cardoso • Paulo Henrique Yamazato Machado • Paulo Ítalo Silva de Medeiros • Paulo Marcel Muynarsk dos Santos • Paulo Moreira Marinho • Paulo Ricardo de Souza Dourado • Paulo Roberto Donatilio Rego • Paulo Roger Gomes Cordeiro • Paulo Soldera • Paulo Souto Maior Serrano • Paulo Vitor Dias Pelicano • Paulo Weber Louvem Gomes • Pedro Aganett Giannini • Pedro Américo • Pedro Amparo • Pedro Antunes Costa • Pedro Arthur Nascimento Resende • Pedro Augusto Firmino Leite • Pedro Campos Lopes • Pedro da Rocha Figueiredo • Pedro de Quadra Buss • Pedro Henque Corrêa dos Reis • Pedro Henrique Chaves Maia • Pedro Henrique Martins • Pedro Henrique Martins Ferreira • Pedro Henrique Monteiro Pires • Pedro Henrique Nascimento • Pedro Henrique Panno • Pedro Henrique Pedrosa de Melo • Pedro Henrique Thuler de Oliveira • Pedro Humberto • Pedro Ivo da Silva Lacerda • Pedro Ivo Pellicano • Pedro Macedo Lemos • Pedro Martins • Pedro Monteiro Berbet • Pedro Moreira Mamede • Pedro Otávio Carvalho Mattos Dias • Pedro Paixão • Pedro Paulo • Pedro Paulo Bertollo Menezes • Pedro Paulo Carreiro Zequinelli • Pedro Paulo Trevisan de Oliveira • Pedro Rafahel Fernandes Lobato • Péricles Vianna Migliorini • Phelipe Miranda de Oliveira • Phellipe Oliveira Yarochewsky • Philippe Luiz Barbosa Correia • Piel Antônio Castro e Souza • Pietro Breyer Marques • Piter Teixeira • Plinio Couto Zanetini • Pxbbmp • R. Souza • Rafael Almeida • Rafael Angelo • Rafael Batista Lolla • Rafael Braga Cardoso Alferino • Rafael Brito da Silva • Rafael Calheiros Neumann • Rafael Caminha • Rafael Cascardo Campos • Rafael Cordeiro • Rafael Correia • Rafael Costa • Rafael Cruz • Rafael de Souza Lima • Rafael Devitte • Rafael Fernando Tresoldi Yano • Rafael Gomes Garrafiel • Rafael Gondim Motta e Silva • Rafael Guimarães • Rafael Jacaúna • Rafael Kodama • Rafael Lichy • Rafael M Telerman • Rafael Maciel • Rafael Magalhães de Andrade Papa • Rafael Maia da Fonseca • Rafael Marchiori Piona • Rafael Marques Rocha • Rafael Marréga Rezende • Rafael Panczinski de Oliveira • Rafael Ribeiro Zagari • Rafael Sachett Medeiros • Rafael Thomaz • Rafael Trapaga • Rafael Volner • Rafael Weiss • Rafael Ximendes Gonçalves • Raffael Fiel Lima • Raian de Marchi Pereira • Rammon Ladeira • Ramon César Couto de Assis • Ramon Coser • Ramon Gabriel Batista Chaves • Ramon Vizigal • Raoni Vieira • Raony Borges • Raony Salgueiro de Jesus • Raphael Albuquerque • Raphael Borges Pinto • Raphael Carvalho • Raphael de Brito • Raphael Donizetti • Raphael Fernandes Corrales Neto • Raphael Pais Ventura • Raphael Rego • Raphael Soma • Raul Galli Alves • Raul Holz Lokschin • Raul Pablo Ventura Barbosa • Reginaldo da Silva • Regis Lima Claus • Reinaldo Oliveira • Remison Thiago Oliveira Ramos • Renan Berbel • Renan Cordeiro Costa • Renan Pereira Gerber • Renan Rodrigues de Souza • Renan Sixel Valentim • Renann Gralha B Costa • Renarte Dantas • Renato Abreu Maia • Renato Antunes Nardelli • Renato Barcelos • Renato Luciano de Góis • Renato Mendonça • Renato Müller Ventura • Renato Vasconcellos do Monte • Renê Elesbão Sbrissa • Renner Trovador • Reynaldo Augusto • Rhaizen • Rhauy Fornazin • Rhayann Stang Santana • Rhenan Pereira Santos • Ricael Chiquetti • Ricardo Anselmo Pinto Frias Filho • Ricardo Antonio Ritter M. Barroso • Ricardo Branco • Ricardo Cesar de Abreu Junior • Ricardo Eiiti Okazachi • Ricardo Filinto da Silva • Ricardo Giacomelli Junior • Ricardo Gomes Esteves • Ricardo Gualtieri Montejane Souza • Ricardo Mazzeo Juliano • Ricardo Pires • Ricardo Rodrigo Santos Pinto • Ricardo Zanini Fernandes • Richard de Freitas Pinto • Richard "Oz" Godoy e Fábio Chan • Ricky Lazuth • Rildo Costa • Roberson Luz • Roberto Barros Magalhães Numeriano • Roberto Moure • Roberto Viana • Robson Farias • Robson Passamani Filho • Rodolfo de Deus Barbosa • Rodolfo Vieira Maximiano • Rodrigo "Gilgamesh Orby" Francisco • Rodrigo Aguera • Rodrigo Akira Takahashi • Rodrigo Aparecido de Toledo • Rodrigo Avelino Rosa • Rodrigo Caetano Ferreira • Rodrigo César Lima Fraga • Rodrigo Cordeiro Santiago Ramos • Rodrigo de Alcântara Lima Rios • Rodrigo de Almeida Cardoso • Rodrigo Dias Teixeira • Rodrigo Fernandes Oliveira • Rodrigo Gomes Raposo • Rodrigo Gomes Santos • Rodrigo Inglada Verga • Rodrigo Luciani Faria • Rodrigo Luis Favaron • Rodrigo Marcio Gonçalves Oliveira • Rodrigo Mendonça • Rodrigo Moreira Araújo • Rodrigo Moreira Clares de Souza • Rodrigo Ortiz Vinholo • Rodrigo Ozela • Rodrigo Pedroso Tolio • Rodrigo Prieto Rocha • Rodrigo Rocha Gil • Rodrigo Suzart • Rodrigo Trotte • Rogerio da Silva Nunes • Rogério Leite • Romário Oliveira de Vasconcelos • Rômulo Cezar • Rômulo Ohlweiler • Ronaldo Deschain • Roosevelt Pessoa Suna • Ruan Lima de Alencar • Ruan Silva • Rubens Ferreira da Silva Junior • Rudy Ribeiro • Sadon França • Samuel Cardoso Santiago Junior • Samuel Dortas • Samuel dos Santos • Sander Yan • Sandro Neves • Santostsunami • Sario Ferreira • Saul Hudson Silva Costa • Saulo Medeiros Aride • Saulo Paiva • Saulo Quintanilha Silva • Sergio D. Polanowski • Sergio Filho • Sérgio Gomes • Sergio Martins Pereira Junior • Sergio Ramos • Sidart Ferreira • Sidgley Santana de Oliveira • Sidney Andrade • Silvio Haddad • Sophia Tomazelli • Sora Reverso • Stéfano Andrade de Souza • Stephan Harkensee • Suelder Oliveira • Tales Zuliani • Talysson Oliveira Cassiano • Tarcísio Leonardo Bailer • Tatty Cassilha • Taverna dos Pandas • Tavitor Duarte • Tayrone Duque Esteves • Thais Lopes • Thales Eduardo Petini Igawa • Thales Petry • Thalles Cezar Aragão Montenegro • Theophilo Campi Leme Junior • Thiago Alduini Mizuno • Thiago Almasy • Thiago Alves de Amorim Oliveira • Thiago Andrade • Thiago Bergami Guedes • Thiago Borba Piedade Pereira • Thiago Cardim • Thiago Colás • Thiago Daldegan • Thiago Emanuel de Almeida • Thiago Emanuel Monteiro de Oliveira • Thiago Fernandes Cruz • Thiago Ferreira Dantas Santos • Thiago Granja • Thiago Henrique Batista • Thiago Jotha de Souza Ribeiro • Thiago Leite Ferreira de Sousa • Thiago Luis Maceulevicius Pereira • Thiago Luiz Mendes Alves • Thiago Melo de Oliveira • Thiago O. Sobrinho • Thiago Racca da Silva • Thiago Rodrigues Medeiros dos Santos • Thiago Salles Eufrasio • Thiago Santos Cesar Leal • Thiago Sass • Thiago Tavares de Alencar • Thierry Alves Reis Oliveira • Thomas Aguiar • Thomaz Jedson Lima • Thyago .C. Nogueira • Tiago Alexandre Frozza • Tiago Barbosa da Fonseca • Tiago Casseb Barbosa • Tiago Cubas • Tiago Rafael Vieira • Tiago Sarmento Franco Araujo • Tiago "The Portal" Soares • Tiago Veiga • Tiago Vinicius Santos de Leles • Tobias Marcolin • Tulio Andrade • Ugo Mourão • Ulisses Albuquerque • Ullisses Castro • Valmir Xavier da Silva • Vander Carvalho e Silva • Vicente Gomes Pinto • Vicente Julio Neves • Vicente Junio da Fonseca • Victor Andrade Pedroso • Víctor Arthur • Victor B. Cavalcante • Victor C. X. S. de Figueiredo • Victor D Aveiro • Victor Eduardo Steiner • Victor Fernandes • Victor Figueredo • Victor Gomes Pellegrino • Victor Hugo • Víctor Hugo Ayres Câncio Moura • Victor Hugo Martins • Victor Kullack • Victor Laóz • Victor Leir Bethonico de Souza • Victor Manuel Coimbra Antônio • Victor Miguez • Victor Rihan Mendes • Victor Torracca • Victor Valentim • Victor Veloso • Victor Xisto • Vilto Reis • Vinicius • Vinicius Chulek • Vinicius de Araujo Di Giacomo • Vinicius de Oliveira Andrade • Vinicius Fernando Mendonça Pereira • Vinicius Ferreira Vianna • Vinícius Macuco • Vinicius Mendes • Vinicius Sangali • Vinicius Viterbo Brandão • Vinícius Weite Thomé • Vinicius Werneck • Vitor Alexandre Pezolato • Vitor Augusto Minetto Pompei • Vitor Carvalho • Vítor de Paula Rossi • Vitor Emanoel Siqueira Santos • Vitor Faglioni Rossi • Vitor Frazão Dias • Vitor Hugo Cassol Barbosa de Almeida • Vitor Luís Arantes Prock • Vitor Oliveira Nascimento • Vitor P Santos • Vitor Passos Rios • Vítor Pochmann • Vitor Rafael Dias • Vitor Rosan • Vitor Sosa • Vitor Tonini Machado • Vitoria Faria • Vitória Tolotto • Vytor Calixto • Wagner "Dragon" Armani • Wagner Rezende • Wallace Luiz Martins Pinheiro • Wanderson Teixeira Barbosa • Washington Machado de Alencar • Welington Haas Hein • Wemerson A • Wendell Pereira Barreto da Silva • Wesley Oliveira • Wesley Silva • Weverthon Lemos de Almeida • Will Junior • William Cruz Faustino dos Santos • William Ferreira • William Luiz Neves Brum • Willian Gonçalves • Willian Madeira de Souza • Wilson Antônio Silva de Faria • Wilson Marques • Winardlley Nardson Lima • Wolfenrir Sirius • Wolmar Furlan Junior • Yan Desio Waack Constantino • Ygor da Silva Vieira • Yoyuya • Yuri Feltrim Perobeli Candido • Yuri Monnerat Lott • Yuri Saiyé da Rocha Miranda.

HERÓIS ÉPICOS

1311N • Abelardo Neto • Abmael Vilar Barros • Abner Glaus Pereira Bonifacio • Abner Rodrigues • Abner Silveira de Freitas • Adalberto Junior • Adalberto Marinho da Silva Júnior • Adalberto Medeiros Rodrigues de Oliveira • Adilson Amaro • Adilson Erbes Pereira • Adilson Flores Lima • Adriano Cunha Avelino • Adriano de Oliveira Santos Ayub • Adriano Gomes • Adriano Leonel • Adriano Roberto Pinto • Adriel Antunes • Affonso Miguel Heinen Neto • Afonso Alfredo Mattedi Neto • Afonso Cassa Reis • Agamenonlapa@Hotmail.Com • Ailton Bueno • Aislan Figueiredo de Oliveira Torres • Alan França • Alan Oliveira • Alan Ramos • Alan Santos • Alberto da Silva Corrêa Junior • Alberto de Sá Cavalcanti de Albuquerque • Alcemir Ribeiro Pires Júnior • Alcides Pereira Junior • Aldenor C. Madeira Neto • Alê Maia • Alec Silva e Bruny Guedes • Alefe Ferreira Silva • Alessandro Silva Angeruzzi • Alex Bruno Cáceres • Alex Farias de Lima • Alex H. Santos • Alex Lima • Alex Luis Ferrari • Alex Miranda da Silva • Alex Ricardo Parolin • Alex Rodrigo Rezende • Alexander Kurt Jeske Junior • Alexandre Arnaud • Alexandre Bialowas • Alexandre Cassemiro Mendes • Alexandre da Silva Lopes • Alexandre Feitosa Faustino • Alexandre Felipe Fonseca Moura • Alexandre Gomes • Alexandre Lins de Albuquerque Lima • Alexandre Moreira Silva • Alexandre Mori • Alexandre Reis • Alexandre Rosa de Souza • Alexandre Silva Leite • Alexandre Uhren Mazia • Alexsandro Schneider • Aline Perdomo Soutelo • Allan Brandão • Allan Cardozo • Allan Kardec Bandeira de Melo Filho • Allan Santos do Nascimento • Altair Machado Freitas • Alvaro da Rosa Cunha • Alvaro Mari Junior • Alysson Bruno • Ana Carla Campioto Carvalho de Albuquerque • Ana Cristina Freitas • Anael Francis • Anderson Brambilla Chaves • Anderson Castelaneli • Anderson Coelho Ribeiro • Anderson Corte • Anderson Dassoller • Anderson de Mello Ogliari • Anderson Guerra • Anderson Leal Mozer Garcia • Anderson Luis • Anderson Luiz Lemos Gomes • Anderson Ribeiro dos Santos • Anderson Rogerio Evangelista • Anderson Son • Anderson Xavier • Andre Abicaram • André Alves de Souza • André Andrade Silva • Andre Augusto Nogueira Alves • Andre Barbalho • André Barros • André Cavalcanti • André Danelon • André de Freitas David • André do Valle Medeiros • André Dorte dos Santos • André Duarte de Ávila Ribeiro • André Felipe Goulart Verri • André Figueiredo • André Fontolan Scaramuzza • André Francisco Cipolini • André Freitas • André Gustavo • André Jeronimo Montenegro • André Luís da Silva Moreira • André Luís Ikeda de Lima • Andre Luiz de Oliveira • André Luiz de Souza Filho • Andre Luiz Pimentel Nunes da Silva • André Luiz Xavier • André Mendo • André Mesquiati • André Mizutani • Andre Neves Mascarenhas • André Oliveira • André Patricio • André Peres • Andre Pinto Cavalcanti • André Protti • Andre Salomao Brito Mendonca • André Sontag Artigas • André Suzuki Utimura • Andrei Assis • Andrei Fernandes • Andrei Severgnini da Rosa • Andres Almeida Senatore • Andressa Ellen Santos Leal Cruz • Andrew Rebouças de Carvalho Drummond Murray • Andrey Louis Pereira Bernardo • Andreza Silveira • Andryos da Silva Lemes • Angelo Ampezzan Bortolan • Angelo Castelan • Angelo Eduardo Santos de Oliveira • Ângelo Mendonça Frechiani • Angelo Paulo • Antonio Eduardo Chaves de Medeiros • Antônio Henrique Botticelli • Antonio Magain Junior • Antonio Moises • Antônio Pedro Dias • Antônio Ricart Jacinto de Oliveira Medeiros • Ápio Murilo Farezin Scholl • Arcel Icard • Ariel Correia Silva • Arielton Brito • Aristóteles Einstein da Silva • Armindo Andrade Sousa Júnior • Arnold Oliveira • Arthur Antônio Soares Silva • Arthur Dreger de Carvalho • Arthur Emboaba Deliza • Arthur Endlein Correia • Arthur Fernandes Piva • Arthur Gonçalves • Arthur Munksgaard Keppner • Arthur Navas • Arthur Peixoto Berselli • Arthur Pera • Arthur Sales Guilherme • Arthur Santos do Nascimento • Arthur Tamborino • Artino Quintino da Silva Filho • Artur Albuquerque • Artur de Oliveira da Rocha Franco • Artur Domingues • Artur Gesualdo Carvalho • Artur Kaiser • Artur Pateti Vinturini • Aubrey Renan de Oliveira Leonelli • Augusto César Duarte Rodrigues • Augusto dos Reis Pereira • Augusto Ribeiro Belo • Augusto Scaldaferri • Augusto Seixas Silva • Augusto Soriano • Augusto Stroligo • Auri Fernandes • Barbara Santos • Benjamin Grando Moreira • Bernardo Mendes Barlach • Bernardo Pedrosa • Bernardo Pereira Sossai • Bernardo Pires Caron • Bernardo Rocha Batista de Paiva • Beto de Jesus • Beto Smir • Bittencourt • Blabos de Blebe • Bofur de Erebor • Boku_Nc Aka Felipe Carim • Bragatte • Brayner Pereira Lima da Silva • Brenno Corrêa de Albuquerque • Breno Caique • Breno Santos e Alves • Bruna Luisa Alencar • Bruno Almeida de Lima • Bruno Alves Rocha • Bruno Baere Pedrazzi Lomba de Araujo • Bruno Belloc Nunes Schlatter • Bruno Bianco Silva de Melo • Bruno Boffo Locatelli • Bruno Bottossi • Bruno Carvalho • Bruno Cerejo • Bruno Correia • Bruno Costa • Bruno Coutinho • Bruno Cruz de Barros • Bruno da Silva Assis • Bruno de Mello Pitteri • Bruno de Souza Amorim • Bruno Eduardo A. de Oliveira • Bruno Eron Magalhães de Souza • Bruno Esteves • Bruno Gerhard • Bruno Giovani Canavezi Carriello de Mello • Bruno Guimarães de Freitas • Bruno Khan Tomassone • Bruno Kim Medeiros Cesar • Bruno L. da Rosa • Bruno Leão Pereira • Bruno Lucoveic • Bruno Luiz Rodrigues Vigna • Bruno Marques • Bruno Menezes • Bruno Mitsuo Maeda • Bruno N Pereira • Bruno Nascimento Araujo • Bruno Nascimento de Almeida • Bruno Nogueira Matoso Freitas de Castro • Bruno Oliveira • Bruno Parolini • Bruno Pinto Araujo • Bruno Pires de Albuquerque • Bruno Reinbrecht Meneghetti Rodrigues • Bruno Resende Machado • Bruno Rocha • Bruno S. Nascimento • Bruno Santoro • Bruno Scotelaro • Bruno Soares Jardim • Bruno Strada • Bruno Trindade Santos • Bruno Venceslau de Santana Pereira • Bruno Viegas Flores • Caetano Dieguez • Caio Araujo Conceição • Caio Cerquetani • Caio Delgado • Caio Felipe • Caio Felipe Giasson • Caio Gabriel Motta • Caio Henrique Bastos Nunes Rodrigues • Caio Henrique Bellini de Mello • Caio Henrique Coutinho • Caio Paixão • Caio Palhares • Caio Pellizzer • Caio Pereira • Caio Picoli Serra • Caio Vinícius Pereira da Silva Freitas • Caio Cruz • Calvin Semião Domingues • Camila Ferraz • Camila Gamino da Costa • Camilla Ramos da Silva • Camillo F. Franco • Carine Ribeiro Souza • Carla Sabrina Oliveira Palma • Carlo Alexandre Lima de Faria • Carlos Alberto Manssour Fraga Junior • Carlos Alberto Schwarzer Junior • Carlos Alexandre Kenji Kumakura Bendasolli • Carlos Augusto de Carvalho Bresser Dores Boson • Carlos Cesar Lima Pinheiro • Carlos Daniel • Carlos Eduardo Benedetti • Carlos Eduardo Ciardi Barbosa • Carlos Eduardo da Silva Leal • Carlos Eduardo Lemos Bitencourt • Carlos Eduardo Pereira Santana • Carlos Gabriel Cohen da Cruz • Carlos Guilherme Schlottfeldt • Carlos Henrique Morais da C. Santos • Carlos Lg Batista • Carlos Martins • Carlos Withe • Carol Alves • Carolina Moraes • Cassiano Umlauf • Cassio Segantin Garcia • Catia Senssulini • Cauã Martins • Cecília Cadengue • César Alencar Machado Leal • Cesar do Nascimento de Carvalho • César Lloret • Cesar Monteiro • Cesar Questor • Cesar Ricci • César Xsar Haggstron • Cezar Amaral • Cezar Capacle • Cezar Letiere Martins • Charles Nogueira Lima • Charles Oliveira • Chris Azeredo • Christian Coelho Martins • Christian Geovane Belegante • Christian Meinecke Gross • Christopher Kastensmidt • Chrysthowam A. Santos • Cícero Leandro Júnior • Ciro Moises Seixas Dornelles • Claudio Duarte • Claudio Junior • Claudio Puccinelli Pickersgill Filho • Cleber Anderson da Costa • Cleber Crescêncio • Cleber Thiago Costa Freitas • Cleyton Giovanini • Clodoaldo Saguini Junior • Colemar F. Cunha • Cristiano "Leishmaniose" Delira • Cristiano Andrade • Cristiano Firmo do Canto Orlando • Cristiano Linhares • Cristofer Bruno Caetano Teles • Czar Santos • Dan Cruz • Daniel Alexandre Machado • Daniel Alves da Cruz • Daniel Bartolotti • Daniel Benchimol Nicácio • Daniel Brai Gonzales Marcos • Daniel Canellas Galvão • Daniel Carcuschinski • Daniel Cesarino • Daniel Chagas Arjona • Daniel Coutinho • Daniel Diego Lacerda Cirilo • Daniel Döbereiner • Daniel Esdras de Andrade Uchoa • Daniel Felipe Coutinho Fereira • Daniel Felipe Meireles de Souza • Daniel Gaudard Azevedo • Daniel Gomes Amorim • Daniel Greco Duarte • Daniel Kiss • Daniel Kitagawa • Daniel Lins Cohim • Daniel Marcos • Daniel Martins Bezerra • Daniel Neves de Freitas • Daniel Padilha • Daniel Pirola Pena • Daniel Poleti • Daniel Ramos Maprelian • Daniel Rouvier Dória • Daniel Salles Martins • Daniel Saraiva de Souza • Daniel Savio Fernandes Carlos • Daniel Sevidanes Alves • Daniel Sugui • Daniel Antonio Turini • Danilo Alves • Danilo Batista de Souza • Danilo Carlos Martins • Danilo de Moura Chenchi • Danilo G Muniz • Danilo Gaioto Giungi • Danilo Henrique • Danilo Luis Lopes Raymundo Paixão • Danilo Ribeiro de Oliveira • Danilo Roberto Rossi • Danilo Santos Rocha • Danilo Steigenberger • Danilo Zaki • Danrley Victorino Vigarani • Davi Abreu • Davi Bernardes Maximiano • Davi Couto de Magalhães Santos • Davi Miranda Gonçalves • Davi Nascimento • Davi Roberto Limeira • Davi Taumaturgo • David Córdova Loures • David Favaro Mei • David Karpinski • David Ross Wright Ferreira Domingues • David Tor • Davidson Souza • Dean Felipe Silva Farias • Degor Souza Neto • Deiverson Lucas • Deivid Santos • Deivide Argolo Brito • Demetrius Maximus • Demian Machado Walendorff • Denilson Medeiros da Silva • Denis Denarelli Rezk • Dennys Azevedo • Diego Adão Fanti Silva • Diego Amorim • Diego Aragão • Diego Bernardo Chumah • Diego Bianchini Martins • Diego Carvalho Martinez • Diego de Góes Conti • Diego Fernandes Pluma • Diego Figueira • Diego Freitas Furtado • Diego Henrique Santana Alfaro • Diego Henrrique Campelo de Sousa • Diego Kober • Diego Marchezepe • Diego Matos Moura • Diego Mello • Diego Meneses de Souza • Diego Moreira • Diego Noura de Brito • Diego Oliveira de Quinteiro • Diego Oliveira Lopes • Diego Pimentel de Sousa • Diego Silva Ramalho dos Santos • Dimitrius Henrique Alves • Diogenes Ribeiro Neves • Diogo Ceribelli Mello • Diogo Ferreira • Diogo Luiz da Silva Ramos • Diogo Miranda • Diogo Schmitz Langwinski • Diorgenes Costa • Djair Nogueira da Silva • Djalma T. de G. Neto • Dmitri Gadelha • Dotpegaso • Douglas Arnold Alves Pinto Gioielli • Douglas Camillo-Reis • Douglas Carvalho • Douglas da Silva Cardoso • Douglas Drumond • Douglas Ferraz • Douglas Figueiredo • Douglas Kaneda • Douglas Martins • Douglas Quadros • Douglas Santos de Abreu • Douglas Silva • Douglas Toseto • Douglas Yakabe Malentaqui • Doval Oliveira • Dvi Pereira Nunes • Dyego Assis • Eddie O Lima • Eddu Fuganholi e J. Lara Alves • Eder Cruz Barbosa • Éder Pereira Fialho • Edgar Augusto José Barros do Amaral Fonseca • Edmilson Robson Rocha Lima • Ednilson Camargo Lira • Edson Carlos Bonato • Edson Junior • Edson Ribeiro • Edson Rodrigues Marques • Edu Miguel • Eduardo Antônio de Lucena Lisboa • Eduardo Assis das Chagas • Eduardo Bachmann • Eduardo Botelho • Eduardo Cazorla Alves • Eduardo Chaves Gomes Pereira • Eduardo da Silva Cardoso • Eduardo Diniz Alves Pereira • Eduardo Fabro • Eduardo Felipe Fragoso • Eduardo Fernandes Augusto • Eduardo Ferreira dos Santos • Eduardo Gandra • Eduardo Gaona • Eduardo Greinert • Eduardo José Reis • Eduardo Kawamoto Amaraes • Eduardo Lucio Paschoalino • Eduardo Maciel Ribeiro • Eduardo Mamede • Eduardo Melo • Eduardo Oliveira • Eduardo Piza • Eduardo Pólli Jorgensen • Eduardo Queiroz • Eduardo Santana • Eduardo Stevan Miranda Marques • Eduardo Vieira • Eduardonunesds • Edvando

Tertuliano Njerges • Egberto Alves Nogueira Júnior • Egon Kersten Júnior • Elder Garcia • Elder Rodrigues da Costa • Elias Souza da Silva • Elieder Gomes da Silveira • Elvis Eneias Eichelbaum Junior • Elzo Tovani Benzaquen • Emanuel Guilherme • Emerson Carvalho • Emerson Machado Lavatori • Emmanoel Cristiano Lopes Tolentino • Enrico Neves Frigério • Enzo • Enzo Izycki • Enzo Luiz Fernandes • Enzo Maués Venturieri • Erbert Santos Castilhos • Eric Veselic Matarucco • Eric Vinicius de Souza Aquino Meireles • Erick Ferreira • Erick Garcia • Erick Willie Cumarú Costa • Érico Luís de Oliveira do Couto • Erik Oliveira de Martins Carvalho • Erivaldo Fernandes (Erivas) • Ernani Pozza • Eros Marques • Esley da Silva Barboza • Estanislau Luiz Sampaio de Oliveira • Estevão Bayerl Pereira • Estevão Costa Braz • Estevo Machado • Evandro Boelter da Silva • Evandro Cari • Evandro Reis Matias • Evandro Silva • Evandro Wiethorn Junior • Everton Batista • Everton Emanoel Matos • Everton Paloschi • Everton Schuster Beê • Ewerton Seixas • Ewerton Wander Duarte do Nascimento • Eymael Silva de Souza • Ezequiel Marcelino Vieira da Silva • F • F.C. Pereira • Fabiano Ahnert • Fabiano Francisco da Silva • Fabiano Raiser Dias Bexiga • Fabinho Machado • Fábio Baistrochi Cardoso • Fabio Caetano de Souza • Fabio Carvalho • Fabio Casanova • Fabio Costalonga • Fábio Donato • Fabio Donizetti • Fábio Frubio Saraiva • Fabio Lucas dos Santos Teixeira • Fábio Magajewski • Fábio Marcel Ramos da Costa • Fabio Melo • Fabio Monteiro Belarmino • Fábio Nadal Grigolo • Fabio Ornelas Costa • Fábio Pinto Machado • Fabio Rezende Braga • Fábio Rodrigues dos Santos • Fabio Rögelin Vaz • Fabio Sassarrao dos Santos • Fabio Soares Costa • Fabíola Monteiro (Cifaela) • Fabricio • Fabrício Camisão • Fabricio de Sousa Melo • Fabrício Domenech Nunes • Fabrício Duarte • Fabricio Maciel • Fabricio Silva de Amorim • Fagner Ferreira • Famigerado Capeta • Felipe • Felipe "100Nossão" Nunes • Felipe Augusto Araujo Dias • Felipe Augusto Ribeiro • Felipe Barros Dantas • Felipe Bracale • Felipe da Silva Góis • Felipe Daguano • Felipe D'Aquino • Felipe de Almeida Freitas • Felipe do e. Santo • Felipe Eduardo Portela de Paulo • Felipe Espindola de Borba • Felipe Feltrin • Felipe Ferreira de Oliveira • Felipe Fichmann Krauss • Felipe Galvão Villas Bôas • Felipe José de Carvalho Alves • Felipe Kwiecinski da Silva • Felipe Leandro • Felipe Lira Fernandes • Felipe Lucena Leite • Felipe Martins Oliveira • Felipe Nunes • Felipe Palomaro • Felipe Pizzatto Casteller • Felipe Queiroz • Felipe Rogelin Vaz • Felipe Scassi Salvador • Felipe Silva Pasqua • Felipe Simões de Almeida • Felipe Souza Martins • Felipe Teixeira Moraes • Felipe Theil • Felipe Timmen Fetter • Felipe Trindade Costa • Felippe Moreira Rodrigues • Fellipe Bayeh • Fellipe Brito • Fellipe José da Silva • Fellipe Martins • Fernando Alves Conceição • Fernando Augusto • Fernando Barbosa • Fernando Barrs Martinhago • Fernando Cardoso • Fernando César Medalha • Fernando da Silva dos Anjos • Fernando de Lucca • Fernando de Souza Alves • Fernando Ferreira de Almeida • Fernando Guarino Soutelino • Fernando Henrique Santos Dygas • Fernando Nunes de Castro Broca • Fernando Paixão • Fernando Renato Matsunaga Marchiotto • Fernando Simão de Oliveira • Fernando Wecker • Filipe Camargo Dalmatti Alves Lima • Filipe Cavalcante Marchesi • Filipe Fogliarine Bueno da Silva • Filipe Fortes • Filipe Gadelha Diógenes Fortess • Filipe Galvão • Filipe Gomes Duarte • Filipe Matildes • Filipe Monteiro • Filipe Muller Lohn • Filipe Roberto Brito Souza • Filipe Silva dos Santos • Filipe Wilbert • Filipo Di Angeli • Filippe Spósito • Fillipe Duarte Muniz Gaspar • Flávia Costa Khouri • Flávio Martins de Araújo • Flávio Nogueira • Flavio Raoni dos Santos • Flavio Rodrigo Sacilotto • Flavio Terossi • Francisco de Assis Guedes Pimentel • Francisco Eduardo Silveira • Francisco José Marques • Francisco Olimpio da Silva • Francisco Oliveira • Francisco Souza Goulart Teixeira • Franco Concolatto • Frank Costa • Franklyn Varzon • Frankyston Lins Nogueira • Fred Vanelli • Frederico Alcântara Pereira • Frederico Henrique Simas dos Santos • Frederico Linhares • Fredy Souteban Albuquerque • Gabriel Almeida Braga Fernandes • Gabriel Alves Brandão Machado • Gabriel Araujo de Padua • Gabriel Balardino Bogado Faria • Gabriel Barroso Mirço • Gabriel Bello • Gabriel Bissoli • Gabriel Borda • Gabriel Braga e Braga • Gabriel Campos • Gabriel da Rosa Hentschke • Gabriel de Gennaro Oliveira • Gabriel Fialdini Barcia • Gabriel Gasperini • Gabriel Giani Reis • Gabriel Giollo • Gabriel Gomes Junger Lumbreras • Gabriel Gomes Santa Rita Oliveira • Gabriel Henrique Alberto de Jesus • Gabriel Henrique Coelho Naufal • Gabriel Henrique da Silva Ferreira • Gabriel Isaías Pádua Carvalho • Gabriel José Augusto Silva • Gabriel Jurado de Oliveira • Gabriel Kopittke Chácara • Gabriel Lawrenz Silvestre • Gabriel Madeira Pessoa • Gabriel Magno • Gabriel Martins Cavalheiro Bairros • Gabriel Miravetti Seiffert • Gabriel Oliveira • Gabriel Otavio Figueiredo Boaretto • Gabriel Paniz Patzer • Gabriel Peliçari • Gabriel Picinin Egea Benitez • Gabriel Previato de Andrade • Gabriel Ribeiro Santiago • Gabriel Ribeiro Silva • Gabriel Rodrigues de Mendonça • Gabriel Rodrigues Menino da Costa • Gabriel Rodrigues Picanço • Gabriel Rosa Paes • Gabriel Santos Costa • Gabriel Santos Passos • Gabriel Scarssi Krupp • Gabriel Zigue • Gabriell Brum Dolejal • Gallas • George Chen • George Leandro Luna Bonfim • George Lucas • Geovane Goncalves Gomes • Geremias Ávila • Germano Pilar Ribeiro • Gerson Andrades • Gerson Reis • Getúlio Souza Andrade • Gian Lucas Nucci • Giancarlo Moura Gurgel • Gianluka Trevisan Rosa Andrade • Gil Me Desenha! • Gilberto Ramos Candido da Silva • Gilmar Rocco • Gilvan José Gouvea • Giordano Felipe Avelar Souza Lima • Giorgio da Silva Araújo • Giovane Rossi Rojas • Giovanni Cangiano • Giovanni F Bento • Giovanni Raffaele Grosso • Gislaine Motti • Giuliano Abbagliato • Giulio Godoy • Giuseppe Peletti • Giusepph da Silva Araújo • Glasson Antonio Fonseca Junior • Glauber Monteiro de Sousa • Glaucia Cristina da Silva Amaral • Gláucio Magalhães • Glaucio Nunes Videira • Glebe Duarte • Gregório Akally Silva • Gregório de Almeida Fonseca • Gregório Tkotz • Grupo da Fortuna • Guilherme Abreu Nunes • Guilherme Alves da Luz • Guilherme Arantes • Guilherme Balieiro Moreira • Guilherme Batista • Guilherme Batista das Dores • Guilherme Batista Oliva • Guilherme Bortolloti Postbiegel • Guilherme Budo • Guilherme Cazonato de Andrade Rocha • Guilherme Cunha • Guilherme da Silva Alves • Guilherme de Oliveira Falcão • Guilherme e Kely Novello • Guilherme Emerich • Guilherme Ferreira de Aguiar • Guilherme Fiorotto • Guilherme Guarnieri Alonso • Guilherme Guntzel de Oliveira • Guilherme Henrique Scarazzato Ostrock • Guilherme Inojosa Cavalcanti • Guilherme Korn • Guilherme Lacombe Oliva da Fonseca • Guilherme Luiz de Marchi • Guilherme Marlon • Guilherme Marques • Guilherme Menezes Telles • Guilherme Nascimento • Guilherme Nattan Imianowsky • Guilherme Nunes Rodrigues • Guilherme Oliveira • Guilherme Paes • Guilherme Ramon Fernandes Patricio • Guilherme Rey • Guilherme Rezk Basilio • Guilherme Ribeiro Tavares • Guilherme Rodrigues da Silva Pinto • Guilherme Souza • Guilherme Viário • Guilherme Vinicius Amaral • Gustavo Albino da Costa • Gustavo Andrade • Gustavo Bacelar • Gustavo Baldez • Gustavo Borges • Gustavo Cassador • Gustavo Cortês Costa • Gustavo Coutinho • Gustavo Daniel Barros de Carvalho • Gustavo Farias • Gustavo Felix Cardoso • Gustavo Feltrin • Gustavo Forte Andreli • Gustavo Goerg • Gustavo Gonçalves Quintão • Gustavo Henrique Manarin • Gustavo Henrique Trovilho • Gustavo Henriques • Gustavo Lemos de Pinho Zanardo • Gustavo Moscardo Domingues • Gustavo Nobre Wotikoski • Gustavo Nunes • Gustavo Pereira • Gustavo Reis • Gustavo Ruzene • Gustavo Sales • Gustavo Teixeira • Gustavo Tonello • Gustavo Valente Gulmine • Gustavo Vidal Marques • Gustavo Vinicius Rainieri • Gustavo Vita • Guy Giuseppe • Haniel Ferreira de Paiva • Haniel Ferreira Nascimento • Haniel Moreira Barbosa • He Santos Filho • Hederson Boechat Rocha • Heitor Carriel de Abreu • Heitor Corrêa Clares • Heitor de Sá Alencar e Moraes • Helder Lúcio Fernandes de Azevedo • Helder Torres • Heleno Junior • Heleno Paiva • Helio Maciel de Paiva Neto • Helio Rodrigues Machado Neto • Heloisa Zanardi • Helton Garcia Cordeiro • Helton José Bomfim Faustino • Helton Nildo Medeiros • Henrique Alves de Oliveira • Henrique Carvalho Gomes • Henrique de Abreu Amitay • Henrique de Oliveira Carvalho Rodrigues • Henrique Deodato • Henrique Gavioli Flores • Henrique Hitiro Takeda • Henrique Lange • Henrique Lima • Henrique Lisboa Alves do Nascimento • Henrique Martins • Henrique Pereira • Henrique Rafael Pereira • Henrique Scherer de Verney • Henrique Susin Scopel • Herik Filisberto • Hess Grigorowitschs • Higor Jardim • Hildebrando Gabriel Mendes Búfalo • Hipólyto Simão Cordeiro • Hugo Antonietti Garcia Velasco Rosa • Hugo de Sousa Pinto Martins Cruz • Hugo Leonardo Chaves da Silva • Hugo Rebonato • Hugo Ribeiro da Silva • Hugo Santana • Hugor Soares de Melo • Hulgo Leonardo Jacinto Andrade • Humberto Pereira Figueira • Humberto Simões • Iago Giglio • Iago Magalhães Eringer • Iago Prado Andrade • Ian Barros Leal Malveira Ary • Ibsen Pereira da Silva • Icaro Emannuel Almeida • Icaro Issa • Igor Andreola • Igor Antonio • Igor da Costa Bento • Igor Daniel Côrtes Gomes • Igor de Souza Mendes • Igor Luiz Mantovani Rigotto • Igor Machado Ribeiro • Igor Queiroz Pereira • Igor Santos • Igor Santos Bastos • Igor Sena Miedes • Igor Statonato • Igor Teixeira • Igor Uriel de Carvalho Piñeiro • Igor Vieira Chacon • Igor Villares • Iran Eduardo Inez • Isadora Matos • Israel Anderson Souza Nascimento • Israel Santos Pinho • Italo Calanca • Ítalo de Sena Xavier • Italo Henrique Silvestre • Italo Machado Piva • Iuri Gelbi Silva Londe • Iuri Santiago de Arruda Loiola • Iuri Tiago "Nobremestre" S. de Aguiar • Ivan Almeida da Silva • Ivan Martins • Ivanildo Santos Junior • Izaack Allan Oliveira Correia Paula • J Carllos N Ferreira • Jackson D. T. Dutra • Jackson Rodrigues Alves • Jácomo Gustavo Pilati • Jaílso Milani • Jaime Paz Lopes • James Nunes de Deus • Jandir Roberto Manica Neto • Jarbas Vasconcelos da Cruz • Jared Melo • Jayme Augusto Schmitt • Jayme Azevedo de Freitas • Jean Carlos • Jean D'Mel • Jean Felipe Felsky • Jean Francisco de Oliveira • Jean Rodrigo Ferreira • Jean Santos de Carvalho • Jeanderson Cuga Bombazar • Jeferson Cardoso • Jeferson da Rosa • Jeferson Weber • Jefferson Alberto Ferreira • Jefferson Douglas S. Miranda • Jefferson Guimarães • Jefferson Miranda Pimentel • Jefferson Tadeu Frias • Jesse Adriano Dias • Jessé Ulisses Leal Gerez • Jhonatam Fernandes Golim • Jhonny Leite • Joalisson Rodrigo • João Alexandre Ruggiero • Joao Antonio • Joao Batista Dantas Junior • João Carlos Freitas Lucena • João Francisco de Queiroz Gonçalves • João Gabriel de Almeida Pereira da Cunha • João Gabriel Rodrigues de Souza • João Grigório • João Guilherme Pedrílio • João Heytor • João Lira • Joao Luiz • João Marcos Nali • João Marcos Nogueira Mendes • João Mário Soares Silva • João Moisés Bertolini Rosa • João Paulo • João Paulo Antenor • João Paulo de Menezes • João Paulo de Sousa Pereira • João Paulo dos Santos Dias • João Paulo Guedes Lopes • João Paulo Lopes • João Paulo Sarmento Martinussi • Joao Paulo Siqueira Pereira • João Pedro Andrade • João Pedro de Brito Silva • João Pedro de Vasconcelos Bessa • João Pedro Perissinotto Vinagre • João Pedro Rezende • João Pedro Roese • João Pedro Scarpa Rabano • João Pedro Vasconcelos Cunha • João Pedro Violi Santana • João Vicente Prior Kraemer • Joao Victor Blogoslowoski Ligoski • João Victor Lessa Nunes • Joao Victor Reis Candido • Joao Victor Rodrigues • João Vitor • João Vitor Borges Guedes • João Vitor Cabral Gonçalves • João Vitor e Priscila Schlindwein • Johann Pinheiro Pires • John Alan Palacio Silva • Johnatas Levi • Johnny Gonçalves • Jonas Garcia • Jonatan Griebeler Lemos • Jonathan Andres Barrera Braga • Jonathan Aparecido de Souza • Jonathan de Araujo e Silva • Jonathan Ozelame de Mello • Jonathan Tiago Santos Cezario • Jones Vieira • Jonny Rafael de Souza • Jonquiel Costa Barbosa dos Santos • Jorge Alberto Mota Neves • Jorge Brock • Jorge Monteiro Pedrosa • José Aldemir Pereira Júnior • José Antonio Teodoro Borsato • José Augusto Costermani Vale

• José Avair da Cruz • José Carlos Clausen Neto • José Carlos Viana Filho • José Clarisvaldo Santos Garcia • Jose Diego Pinheiro Gonzaga • José Edson Monteiro Junior • José Eduardo Ribeiro • José Lourenço Lemos Netto • José Lucas Alves Marinho • Jose Luis Tavares Garcia • José Luiz de Godoy Moreira Neto • José Paulo Mendes Neto • José Renato Giacobbe Jr • José Ribeiro da Silva Neto • José Ricardo Kramm • Jose Roberto Chagas Ferreira • José Romildo Vicentini Junior • José Toledo • José Victor Pissurno • Josué da Silva Boelter • Joycimara Rodrigues • Juan Campos Barezzi • Juan Miguel Otoni Fernandes • Juan Perez Menezes Monteiro • Julia Fernandes Santana • Juliano França • Juliano Gomes • Juliano Lopes • Juliano Zachias • Júlio Affonso de Morais Cedro • Julio Cesar da Silva Barcellos • Julio Cesar de Oliveira Glock • Julio Cesar Monark • Julio Cesar Soares Aragao • Júlio Marchioni • Julio Porto • Kadma e Outra Asthrid • Kaik Dias Eufrasio • Kaique Vieira de Oliveira • Karen Soarele • Karlla Corsino • Karlos Barbosa • Kassio Lohner Prado • Kauan Gomes • Kauê Martins • Kellisson Felipe Silva Freire • Kenji Miura • Kennedy Batista de Souza • Kennedy Candido Almeida da Silva • Kennedy Nunes • Keny Iritsu • Kevin Branciforti • Kevin Lopes • Kim Emmanuel da Silva de Freitas • Kim Romeu • Kleber Yamasato • Kleiton Pithon • Kyan Derick Dobbin Morata • Kynn David Dobbin Morata • Laerte Cordeiro • Larissa Scantamburlo • Lauro Ramos de Carvalho Braga • Leandro Angelo • Leandro Bitencourt • Leandro Carvalho • Leandro Casanova • Leandro de Jesus Vaz Pereira • Leandro de Souza Cordeiro • Leandro de Souza Siqueira • Leandro Fiamenghi • Leandro Figueiredo • Leandro Henrique Santos Freire • Leandro Jose dos Santos • Leandro Neumann • Leandro Pimenta • Leandro Postilhone Rosa Magalhães • Leandro Saioneti • Leandro Sardim • Leandro Soares da Silva • Leao Carvalho • Leblon Leblon Leblon • Lelek • Leo Bezerra • Leocadio Fernando Rodrigues • Leon Santos • Leonardo Alves • Leonardo Azevedo Soares • Leonardo Capelete Borges da Silva • Leonardo da Silva Lopes • Leonardo Davi • Leonardo Dias • Leonardo Fiamoncini de Souza • Leonardo Freitas dos Santos • Leonardo Guimarães • Leonardo Melo de Oliveira • Leonardo Mendes Bastos • Leonardo Meneguzzi • Leonardo Menezes de Carvalho • Leonardo Moura • Leonardo Nascimento • Leonardo Neves • Leonardo Novas • Leonardo Oliveira • Leonardo Pereira • Leonardo Piccoli Mendes • Leonardo Rafael de Bairos Rezende • Leonardo Rivas • Leonardo S. Teixeira • Leonardo Santos Formento • Leonardo Schwertner dos Santos • Leonardo Silva Cintra • Leonardo Simonetti Trevisan • Leonardo Timm • Leonardo Valente • Leonardo Vasques • Leonardo Victorazzi de Figueiredo • Leoncio Barreiro Thomaz • Linduarte Leitão de Medeiros Brito • Lorena de Medeiros • Lourenço Rodrigues Fantinato • Luan da Silva Avila • Luan Ferreira Maurer • Luan Silva Carolino • Lucas Aguiar Pavanelli • Lucas Alexandre Silva Faria • Lucas Amoêdo • Lucas Anderson • Lucas Arsolino • Lucas Barbosa Lins • Lucas Binsfeld • Lucas Collinetti • Lucas Correa Tonon • Lucas Danto • Lucas de Lima Monteiro • Lucas de Sousa Gomes • Lucas Dias Xavier • Lucas Eduardo Pires Ramos • Lucas Franchini Alves • Lucas Freitas Nasi dos Santos • Lucas Galvão de Azevedo • Lucas Giannella • Lucas Gusmão • Lucas Henrique Muniz • Lucas Humberto • Lucas Jorge • Lucas Lima • Lucas Lube Lima • Lucas Macedo • Lucas Magalhães • Lucas Magno Pinheiro • Lucas Margato Ladeira • Lucas Mariano Corrêa • Lucas Marques Serrão • Lucas Martim • Lucas Moreira da Silva • Lucas Moysés Mello • Lucas Nitole • Lucas Nunes Macedo • Lucas Olímpio Michel Machado • Lucas Oliveira • Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa • Lucas Padilha • Lucas Pereira de Souza • Lucas Ribeiro • Lucas Sandrini • Lucas Semprini de Freitas • Lucas Silva Borne • Lucas Siqueira • Lucas Sodre • Lucas Sorensen Paes • Lucas Speransa Mello • Lucas Toledo de Sousa • Lucas Tranquilli • Lucas Veloso • Lucas Venega dos Santos • Lucas Zorzo • Luccas Almeida Santos • Lucian Costa Silva • Luciana Carneiro Aguera • Luciana Liscano Rech • Luciano Jorge de Jesus • Luciano Jose Ferreira Peixoto • Luciano Machado • Luciano Marques Viana • Luciano Oliveira Dias • Luciano Portella Rodovalho • Luciel • Lucilene Canilha Ribeiro • Lúcio Denner Andrade de Oliveira • Lúcio dos Santos Fázio • Lúcio M. Milanez • Lucio Pedro Limonta • Lúcio Soares • Luh Cordeiro • Luigi Sabino Ferrari • Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares • Luis Claudio Ubinha da Silva Andretta • Luís Eduardo • Luis Felipe Nadal Unfried • Luis Fernando Guazzelli • Luís Fernando Matoso Mendes • Luis Guilherme Alvarenga Pontes • Luís Guilherme Bonafé Gaspar Ruas • Luis Henrique de Sousa Costa • Luís Lessa Sôlha • Luis Morales Alfonso Neto • Luiz Adriano Torres de Sousa • Luiz Amaral • Luiz Augusto Vicente • Luiz Braz da Silva Junior • Luiz Caetano • Luiz Carlos dos Santos Giordano • Luiz Dirceu • Luiz Edmundo Janini • Luiz Falamuito Moscatelli • Luiz Felipe • Luiz Felipe Ferreira Mello • Luiz Felipe Gullo Cunha • Luiz Felipe Rodrigues • Luiz Fernando de Castro Silva • Luiz Filipi Raulino • Luiz Gottgtroy Lopes de Carvalho • Luiz Guilherme Nascimento da Hora • Luiz Gustavo de Andrade Baldissera • Luiz Gustavo Francisco • Luiz Henrique • Luiz Henrique D Costa • Luiz Marcelo Lopes Costa Junior • Luiz Moscatelli • Luiz Otávio Alves de Gouvêa • Luiz Otavio Silva Santos • Luiz Paulo de Lima • Luiz Paulo Lopes dos Santos • Luiz Paulo Rodrigues Farias • Luiz Ramiro • Luiz Ramon Magalhães • Luiz Santos • Luiz Sérgio da Conceição Gomes • Lutero Cardoso Strege • Lygia Ramos Netto • Mabson Delano Alves Barbosa • Magaly Andriotti Fernandes • Magnus Barros • Magnus Mancio • Maicon Felipe da Silva Ribeiro • Makswell Seyiti Kawashima • Manoel Freitas de Araujo • Marcel de Melo Silva • Marcel Versiani • Marcel Victor de Melo Cristo • Marcello Bicalho • Marcello Corsi Janota de Carvalho • Marcello Guerreiro • Marcello Kastner Olivi Locatelli • Marcelo Andriotti Martins • Marcelo Augusto Reis Silva • Marcelo Carvalho Rodrigues • Marcelo Chazan • Marcelo Cristiane Alves da Silva Junior • Marcelo de Freitas Homrich • Marcelo e.A. Faria • Marcelo Façanha • Marcelo Ferreira Lopes Arrais Maia Filho • Marcelo Grisa • Marcelo Guimarães de Morais Silva • Marcelo Hakkai Gomes • Marcelo Jr • Marcelo Justino Costa • Marcelo Luís Moreira • Marcelo M Miyoshi • Marcelo Marcelo • Marcelo Monteiro de Aquino Bertazzo • Marcelo Oliveira de Brito • Marcelo Pereira Botelho • Marcelo Pires Bentes • Marcelo Rodrigues • Marcelo Takenaka • Márcio Fernandes Alves Leite • Márcio Gomes Lopes • Marcio Kenji Ogino • Marcio Lino Junior • Marcio Martins • Márcio Paulo Magalhães • Marcio Velleda da Silveira • Marcio Yudi Shimoda • Marco A. Augusto Fh • Marco Antonio dos Santos • Marco Antônio Maassen da Silva • Marco Aurélio Acauan de Mello • Marco Aurélio Alves Menezes • Marco Aurélio Saraiva • Marco Elisio Oliveira Jardim • Marco Martins • Marco Matsumoto • Marco Túlio Oliveira • Marcos Adriano • Marcos Alberto Prietsch Loureiro • Marcos Bandeira • Marcos Bernat Sampaio • Marcos Eduardo Silva • Marcos Estevam Santos • Marcos Fernandes de Sousa Jr. • Marcos Frota • Marcos Goulart Lima • Marcos Guilherme Lima Mazacotte • Marcos Leonardo • Marcos Marques • Marcos Paulo Cavalcante Silva • Marcos Pincelli • Marcos Ponciano da Silva • Marcos Samuel Santos Castro • Marcos Sousa • Marcos Vinícius Moraes dos Santos • Marcos Wiebbelling • Marcus de Miranda Fonseca • Marcus Dias • Marcus Rocha • Marcus Rocher • Marcus Sant'Anna • Marcus Vinicius • Marcus Vinícius Carli dos Santos • Marcus Vinicius dos Santos Lins • Marcus Vinicius Liessem Fontana • Marcus Vinicius Marcondes do Nascimento • Marcus Vinicius Pereira Rodrigues • Marcus Vinicius Teixeira Borba • Mariana Moss • Mariana Tamião Mortari • Marina Oliveira • Mario Afonso Lima • Mário Augusto da Costa Torres • Mario Camozzi Neto • Mário de Verçosa Neto • Mário Lúcio dos Santos Lima • Mario Vitor Fernandes Mansano • Marlon Marques • Marlon Teske • Marlos Cholodovskis Machado • Martim de Carvalho Leicand • Mateus Alves • Mateus Cardozo Fôlego • Mateus Francisco • Mateus Melero • Mateus Mendonça • Matheus "Malp" Lourido Pontes • Matheus Augusto Bernardi Rossi • Matheus Borges Ziderich • Matheus Bueno • Matheus C. Medvedeff • Matheus Campos • Matheus César Figueiredo • Matheus Condurú Bacca • Matheus Cossich • Matheus Damião Machado Torres • Matheus Darós Pagani • Matheus Dias de Oliveira • Matheus Fernandes da Rosa • Matheus Figueiredo de Castro • Matheus Fiori • Matheus Gonçalves • Matheus Gondariz • Matheus Guimaraes dos Santos • Matheus Henrique Levino Assunção • Matheus Hrymalak Souza • Matheus Kilp • Matheus Lin Truglio Alvarenga • Matheus Martins • Matheus Melli • Matheus Negrão • Matheus Peregrina Hernandes • Matheus Pereira Gondim • Matheus Renó Torres • Matheus Santiago • Matheus Silva • Matheus Soares • Matheus Stefan Filgueiras • Matheus Torres Abrantes • Matheus Veloso • Matheus Verdelho Zarpellon • Matheus Vitorasso Zanetti • Mathias Rodrigues Schulz • Matias Gonsales Soares • Mattheus Belo • Mattheus Lopes Filgueira Sampaio • Mattheus Walsh • Maurício Carneiro • Mauricio Cucilho Junior • Mauricio Farina • Maurício Linhares de Aragão Junior • Maurício Mancini Jr. • Mauricio Pacces Vicente • Mauricio Perez • Maurillio Silva • Mauro Araújo Gontijo • Mauro Vinícius Santos • Maury Abreu • Max Andrade • Max Well • Maxwell Rocha Santos • Maycow Antunes • Mestre Pedrok • Mestre Silfer • Micael Nozari Gomes • Michel Oshiro • Michele Strassa Martins • Miguel Carigo • Miguel Felipe • Miguel Moura dos Santos • Miguel Rafael de Oliveira Centurion • Miguel Souza Silva • Mikhail dos Santos Bispo • Miriam Nieri Madi • Monique • Mucio Breckenfeld • Murillo Odani de Oliveira • Murilo Delbone • Murilo Zibetti • Nahor Alexei Pereira de Andrade • Natália Inês Martins Ferreira • Natan Soares Correia • Nathália Caetano Souza Ferraz • Nattan Prochnon Amaral • Nedzach • Nelson Massami Itikawa Junior • Nerdôncio Correia • Netto Martini • Newton Carlos Monteiro • Nicholas Lemos de Figueiredo • Nicolas Abreu Rocha Leite Netto • Nícolas Bargiela • Nikolas Carneiro • Nilson Araujo • Nilton Jardim do Nascimento • Nilton Nakate • Nina Webster • Odorico Carlos Ferreira Faria • Orlando Pereira Neto • Oscar Nogueira Neto • Osmar Rocha Simões • Otávio Andrade • Otavio Araujo Costa • Otávio Augusto Rezende Paula • Otávio Prieto Garcia • Othon Gilson Carvalho de Oliveira • Pablo D. Silva • Pablo Dimitry Dahas Watanabe • Pablo Garcia • Pablo Garcia Schuabb • Pablo Henrique de Henrique • Pablo Jorge Maciel • Pablo Leites Guimarães • Pablo Sant'Anna de Figueiredo • Patrício Filho • Patrick Protazio Domingues • Patrick Roger Loss de Oliveira • Paulo Angelo Dias Barbosa • Paulo Benedeti • Paulo César Messias dos Santos • Paulo Chavaglia Filho • Paulo Fernando Pereira • Paulo Giovanni Nogueira de Lima • Paulo Hawk • Paulo Henrique de Almeida Marques • Paulo Henrique Farias dos Santos • Paulo Henrique Vidal Cervi • Paulo Koi • Paulo Pacheco • Paulo Rafael Guariglia Escanhoela • Paulo Reis • Paulo Roberto Leao de Oliveira • Paulo Roberto Montovani Filho • Paulo S. A. Júnior • Paulo Victor Duarte • Pbluan • Pedro Augusto Ramos de Freitas • Pedro Azevedo • Pedro Bruno Bento Mendes • Pedro Cardoso • Pedro César Bento Mendes • Pedro Cotta • Pedro Daniel • Pedro de Carvalho Maciel • Pedro de Moraes Fernandez Canfora • Pedro de Souza • Pedro Ernesto Bastos das Chagas • Pedro Ernesto Mezzomo Savian • Pedro Garrit • Pedro Gonçalves • Pedro Grandchamp Neto • Pedro Gucciardi • Pedro Henrique Barbosa Duarte Pinto de Lima • Pedro Henrique Barboza Alves • Pedro Henrique Cocola Fernandes • Pedro Henrique da Silva Alves • Pedro Henrique de Araujo Lopes • Pedro Henrique de Araújo Rangel • Pedro Henrique Estumano Gomes • Pedro Henrique Ferreira Santos • Pedro Henrique Isaac Silva • Pedro Henrique Palma Ramos • Pedro Henrique Seligmann Soares • Pedro Henrique Zampier • Pedro Igor Borçatti da silva • Pedro Ivo Monteiro Privatto • Pedro Jafar • Pedro Jorge Pimenta Salomão • Pedro Lucas Curcio • Pedro Lucas Santos de Figueiredo • Pedro Lucio • Pedro Luiz Simonetti Filho • Pedro Machado • Pedro Maranhão Pinheiro Meireles • Pedro Marinelli • Pedro Moniz Canto • Pedro Monreal Rosado Cadamuro • Pedro Netto • Pedro Raimundo

do Nascimento Junior • Pedro Ramires da Silva Amalfi Costa • Pedro Ramos • Pedro Ribeiro Martins • Pedro Ricardo Oliveira de Azevedo Lucena • Pedro Silva Dias • Pedro Victor • Pedro Víctor Santos • Pedro Vitor Azevedo • Pedro Zanella Col Debella • Pedroka • Percilio Araujo da Silva Filho • Peter Gianini Silva Lourenço • Peter Lucas Amaral de Araujo • Ph Wolf • Phellipe Márcio Fernandes Paiva • Phenkil • Philippe Dunder Pittigliani Magnus • Phillipe Couto • Pierre Dourado • Pierre Vinicíus • Pietro Michel do Nascimento Amaral • Pietro Nazar Neiva • Rafa • Rafa Juri Barbosa • Rafael Abreu Fonseca • Rafael Alves de Melo • Rafael Alves Tavares • Rafael Angelo Tomasine da Rocha Oliveira • Rafael Arêas • Rafael Ariais Bezerra • Rafael Augusto Albuquerque Miquelini • Rafael Balbi • Rafael Baldo • Rafael Bardini • Rafael Bernardes Gonçalves • Rafael Bezerra Barbosa • Rafael Camino • Rafael Costa • Rafael da Motta Correa • Rafael Dias • Rafael e Luciana Devera • Rafael F. Lima • Rafael Fachinetti • Rafael Feres de Souza Hanna • Rafael Fernandes Pinheiro • Rafael Figueiredo • Rafael Fritas de Souza • Rafael G Noleto • Rafael Galdino • Rafael Gazetti Bonfim • Rafael Giannini Nicoletti • Rafael Gomes Geronimo • Rafael Gustavo Neves Amon • Rafael Henrique Grudka Barroso • Rafael J. Alves • Rafael Lima • Rafael Luz • Rafael Machado Saldanha • Rafael Maia • Rafael Martins Ribeiro • Rafael Mininel • Rafael Oliveira Araujo • Rafael Pessoa Pereira • Rafael Ramalho • Rafael Ramires Leite • Rafael Reis • Rafael Reis Jácome de Oliveira • Rafael Ribeiro • Rafael Ribeiro da Silva • Rafael Rodrigues • Rafael Salomão • Rafael Silva • Rafael Silva Costa • Rafael Silva de Andrade • Rafael Silva Lohmann • Rafael Souza • Rafael Veiga • Rafael Vendramello Pinto • Raffael Soares Novais Fernandes Lima • Raimundo Júnior • Ramirez Santana Criste • Ramon Aranha da Cruz • Ramon Barros • Ramon de Almeida • Ramon Moreira Xavier • Raphael • Raphael Carvalho • Raphael Estevão Borges de Oliveira • Raphael Gobi • Raphael Lopes de Lima • Raphael Martinelli Barbosa • Raphael Montero • Raphael Rodrigues Belo • Raphael Tarso Silveira • Raphael Victor de Souza Santos • Raul de Souza • Raul dos Santos Amaral Neto • Raul Guimarães Sampaio • Reginaldo Simon Bonaldi • Régis Fernando Bender Puppo • Remo Disconzi Filho • Renan Albino da Cunha • Renan Augusto • Renan Brasil • Renan Carvalho • Renan Carvalho da Silva • Renan Cruz • Renan da Justa Corrêa • Renan da Silva Machado dos Santos • Renan da Silva Mesquita • Renan Gonçalves Tedesco • Renan Nascimento Lobo dos Santos • Renan Peixoto da Costa • Renan Queiroz • Renan Vicenzotti • Renato Barbosa • Renato Mota • Renato Potz de Oliveira Assis • Renato Tomaz Condez Silva • Renato Yugiro Saiki • René da Silva Moreira • Renzo Honorato Mimoso • Reyves Lorenzoni Batista • Ricardo Berger de Oliveira • Ricardo Carvalho da Costa • Ricardo César Ribeiro dos Santos • Ricardo Cordeiro • Ricardo dos Santos Domingues • Ricardo Ducci Popi • Ricardo Emerson Julio • Ricardo Engel • Ricardo Ferreira Gerlin • Ricardo Iak Dedim • Ricardo Lopes • Ricardo Moreira Gomes • Ricardo Moura • Ricardo Riamonde • Ricardo T. Mendes • Ricardo Thomé Linhares • Ricardo Tristão Porfirio • Ricardo Urbano • Richelli Alves de Freitas • Rick Couto • Rijckard Rommel • Rinaig Yanniz Mendes de Carvalho • Rafael Knoch • Robert Morais Thompson • Roberta Oliveira • Roberto Batista Rodrigues • Roberto de Jesus • Roberto Evangelista • Roberto Sakai • Roberto Santos • Roberto Soares Oliveira Filho • Roberto Tadashi Wakita Soares • Roberto Vieira de Almeida • Roberto Wagner Lourenco Lima • Roberto Weidmann Menezes • Robson Ferreira Vilela • Rodolfo dos Santos Misael • Rodolfo Helfenstein • Rodolfo José Correia Nunes • Rodolfo Souza Couto de Castro • Rodolfo Willian • Rodrigo Ambrosio Fock • Rodrigo André da Costa Graça • Rodrigo Augusto de Abreu • Rodrigo Baglioni • Rodrigo Bandeira • Rodrigo Bomfim Ribeiro Serafim • Rodrigo Carreira dos Santos • Rodrigo Cesar Barrantes • Rodrigo Chisté • Rodrigo Cortelini Kerestes • Rodrigo Dangelo • Rodrigo de Almeida Barradas • Rodrigo de Lombo Provietti • Rodrigo de Paula Gomes • Rodrigo de Souza • Rodrigo Diego Basso • Rodrigo França Merlo Almeida • Rodrigo Hiroito Nishizawa Soares • Rodrigo Machado • Rodrigo Malaquias • Rodrigo Mendes Cruz • Rodrigo Mendonça • Rodrigo Milani Caparroz • Rodrigo Monteiro de Almeida • Rodrigo Morais • Rodrigo Moura • Rodrigo Pereira Bettega • Rodrigo Pontes de Lima • Rodrigo Quaresma de Andrade • Rodrigo R Rossa • Rodrigo Romagnoli dos Santos • Rodrigo Saito • Rodrigo Sávio • Rodrigo Silveira Pinto • Roger de Souza • Rogério de Assis Faria Júnior • Rogério Epp Quintana • Rogério Fabiano dos Passos • Rogerio Ribeiro Campos • Rogério Sousa • Rogério T.M. Miyata • Romario Dezzanetti da Rosa • Romero Araujo Filho • Romulo Azevedo • Romulo Barboza • Romulo Bartalini • Rômulo Brasileiro Lira • Romulo Cabral Santos • Ronald Ratinho • Ronaldo Ferreira dos Anjos Filho • Ronaldo Hasselman Nascimento • Rosellina Deiana • Ruan Arraes • Ruan Luiz Molgero Lopes • Rudinei Jr • Ruslan Schwab • Salomão Magalhães Studart • Salomon Orem Climaco da Cunha • Samoelson da Silva • Samu Gonçalves • Samuel de Barros Rodrigues • Samuel de Oliveira Rodrigues • Samuel Dembinski • Samuel Dorneles França Gandra • Samuel Hiroyuki • Samuel Maranhão dos Santos • Samuel Marcelino • Samuel Oliveira • Samuel Pereira dos Santos • Samuel Rezende Paiva • Samuel Rohling Auras • Samuell de Queiroz Vilas Boas Santos • Samy Niizu • San Lima • Sandro Cafaggi • Sandro Carlos Gonçales • Sandro Conte Febras • Santhiago Cavalcante Brito • Sara Antunes Peca • Sarton Lemos • Saulo Cabral • Saulo Toribio Gomes • Semy Alves Ferraz Filho • Sergio Castro • Sergio Crelis Jr. • Sergio Fabricio Maniglia • Sérgio Miguel do Nascimento Buarque • Sergio Patrick Hirayama Trautmann • Sérgio Pinheiro • Sergio Velho • Severo Queiroz Jr. • Sézammo Silva • Silas Dias Teixeira • Silas Tinoco Lopes • Silvana Beatriz Timmermann • Silvino Pereira de Amorim Neto • Silvio Neto • Silvio Oliveira de Jesus Junior • Silvio Rodrigues Gouvea • Skall • Sorriso do Mestre • Stefano Poletto • Stevan da Silva Nogueira • Sulleman Martiniano • Tácio Brito • Tadeu Patelo Barbosa • Tainá Bubols Fassbinder • Tainã Franco Domingues • Tales Pereira • Tales Simioni • Tamires Lazaretti de Souza • Tarcísio Lima • Tarcísio Nunes • Tassiane A Candido • Tef • Téo Resstel • Thadeu Silva • Thais Colacino • Thais Pricila Maldaner Rinaldi • Thales • Thales Bitencourt • Thales Duarte de Moura • Thales Henrique do Nascimento • Thales Rodrigues Jardim Barreto • Thales Sousa Sousa • Thalisson Fernando Corbari Nascimento • Thalles Etchebehere Gonçalves Martins • Tharles Marcelo Setti • Thaynar de Jesus Silva • The Eightgh Caballa • Theo Ribeiro de Barros • Theógenes Sousa Rocha de Oliveira • Thiago Freitas • Thiago Alexandre Gesser • Thiago Augusto Zanellato dos Santos • Thiago Barbosa Ferreira • Thiago Bernardon • Thiago Bezerra Regis de Carvalho • Thiago Brito • Thiago Bussola • Thiago Carvalho Bayerlein • Thiago da Silva Castro • Thiago da Silva Moreira • Thiago de Oliveira Leite • Thiago de Souza Oliveira • Thiago Destri Cabral • Thiago Destro Rosa Ferreira • Thiago Donadel • Thiago Egg • Thiago F Chaves • Thiago Façanha Pereira da Silva • Thiago Fukuta • Thiago Gomes Santiago • Thiago Lima • Thiago Loeser dos Santos Barbosa • Thiago Loriggio • Thiago Luiz Vasconcelos • Thiago Mageika • Thiago Matheus Carli do Espirito Santo • Thiago Morani • Thiago Nobre Costa • Thiago Nunes • Thiago Pereira • Thiago Pessoa • Thiago Possignolo Rodrigues • Thiago Queiroz • Thiago Roldão Furquim • Thiago Rosa Shinken • Thiago Russo Nantes • Thiago Teles de Castro • Thiago Tonoli Boldo • Thiago Trot • Thiago Uchôa • Thiago Viana Oliveira • Thiago Victor • Thiago Vieira Costa • Thiciano Rogers Leite • Thomas Calmon • Thomas Hammes • Thomas Nascimento • Thomaz Rodrigues Botelho • Thyago Ribeiro • Tiago Alexandrino Ribeiro • Tiago Alves de Araujo • Tiago Araujo • Tiago Bellani • Tiago Boiher dos Santos • Tiago Cardoso de Sá Marques • Tiago César de Moura • Tiago de Aquino Morais • Tiago Douglas da Silva • Tiago Lima • Tiago Luiz Mairink Barão • Tiago Moreira da Silva • Tiago O Incao • Tiago Ribeiro • Tiago Thomaz Pinheiro • Timeu Ferreira Oliveira • Timon Silva Correia • Tito José Lacerda • Tlsbom • Tomaz Paulino Vicente Neto • Tony Lemos • Túlio Lourenço • Tullio Mozart Pires de Castro Araújo • Udson Gonçalves Ferreira • Ulisses Pereira da Silva Neto • Uriel Augusto Fernandes de Lima • Vagner Abreu • Vagner Roberto • Valéria Sakura Tamekuni • Valmir Torres de Jesus Júnior • Valter Feriow • Valter Tartarotti Ries • Vanderlei Bastelli Filho • Vauderag Vieira dos Santos Junior • Vhs • Vicente de Paulo Gaspar Costa Neto • Victor Ugo Diniz Pastore • Victor Agusto Hilquias Silva Alves • Victor Alexsandro Kichler Ferreira • Victor Augusto Tateoki • Victor Augustor Martins Ribeiro • Victor Beligote • Victor de Souza Ertel • Victor Diehl • Victor Funari Tonial • Victor Gonçalves • Victor Gualtiero • Victor Henrique Assunção dos Reis • Victor Hermano • Victor Hugo Antunes • Victor Hugo Ferreira Silva • Victor Hugo Jorge Lima • Victor Hugo Martins • Victor Hugo Mescoloto • Victor Hugo Reiner Carvalho • Victor L. • Victor Lopes • Victor Luccas Frey • Victor Luz • Victor M e San Martin • Victor Ochoa da Silva • Victor Peixoto Pereira • Víctor Pereira da Silva • Victor Pires Mendonça • Victor Rissato Duarte • Victor Scudeler Bechelli • Victor Silva • Victor Silva Oliveira • Victor T Melo • Victor Venancio Alves • Vinicios Augusto Ferreira • Vinicius Bastos Mendonça • Vinicius Caldas • Vinicius Camargos • Vinícius Carvalho • Vinicius Costa • Vinicius de Mello Rosa • Vinicius de Paiva Costa e Johann de Medeiros Costa • Vinicius Druciak Regis • Vinícius Felipe de Oliveira da Silva • Vinícius G. O. Miiller • Vinicius Giandoni • Vinicius Gomes da Vitória • Vinícius Gonçalves • Vinicius Gutheil Schmitt • Vinícius Kamers • Vinícius Leal • Vinícius Lima Silva • Vinícius Linhares • Vinicius Linhares Lunguinho • Vinicius Marques • Vinicius Moraes • Vinícius Nascimento • Vinicius Novicki Obadowski • Vinícius Oliveira • Vinicius Patrick de Freitas Barros • Vinicius Rodrigues • Vinicius Saburo Spolaor Aguena • Vinícius Squinelo • Vinicius Struginski Pereira • Vinicius_Lemos • Viny Sampaio de Brito • Vito Magarão • Vitor Amorim de Souza • Vitor Augusto Ungaro • Vitor Brosque • Vitor da Silva Pinheiro • Vitor Dominguez Ballabenute • Vitor Gabriel Etcheverry • Vitor Giacomo Timotheo Petrongari • Vitor Girao Bezerra de Menezes • Vitor Gomes Bertalan • Vitor Guedes • Vitor Guimarães • Vitor Hugo Dantas Penna • Vitor Hugo Rodrigues • Vítor Júnior • Vítor Luís do Prado Marmirolli • Vitor Mendes Demarchi • Vitor Pombo • Vítor Ramos de Carvalho • Vitor Rodrigo • Vitor Serafim de Faria • Vitor Spadacio Pisani • Vivaldo Gomes da Silva Junior • Wagner Passos • Wago Azambuja • Walber Rodrigues de Oliveira • Waldik Rosa • Waldir Rodrigues Junior • Walison Jorge • Walter Pereira Cavalcante • Walysson Alves • Wander Luiz Martins da Silva • Wander Lunelli • Wanderson Barros • Wanick Miskievicz • Washington Vidal • Wefferson David • Wellington dos Santos Guilherme • Wellington Morais • Welton Beck Guadagnin • Welton Gouveia • Welyab Paula • Wendel Silva Spinelli • Wendell Carneiro • Weslei H. Mosko Chaves • Wesley Fabiano dos Santos • Wesley Gomes do Nascimento • Wesley Lino • Wesley Novaes • Wesley Osvaldo Leme de Almeida da Cruz • Wesley Rossi Yamauti • Wesley S. Regis • Wil Gouvea • Wiliam Fonseca Lino • Willame Terto Valcacio • William Carlos Alves • William Ciodaro • William de Souza dos Santos • Willian • Willian Alencar Humphreys • Willian Augusto • Willian Augusto Viana das Neves • Willian Diego Alves dos Santos • Willian Ramos • Willians Domingues de Souza • Willians Tenorio Sousa • Willy Vukan • Willyann Hipolito Lugli • Wilson Junior • Wilson Luis Silva • Wolley Guedes Coimbra • Wying Yang • Xavier Martinez • Yago Atala A. Butto Zarzar • Yago Brant • Yan Adriano dos Santos • Yann de Almeida Nascimento • Yann Marien • Yasmim Villalba Fidelia • Yoha Pinheiro Braga • Yuri Alessandro Martins • Yuri Alfonso Machado • Yuri Felipe da Silva • Yuri Lima • Yuri Moraski Batista • Yuri Moro • Yuri Oliveira Kuhn • Yuri Tabaczenski Silva da Silva • Yuri Tadeu • Yves Souza dos Santos.

CAMPEÕES DA MASMORRA

Alcyr Barbin Neto
Alessandro Oliveira
Alex Eustáquio Gontijo
Alex Sandro Bononomi
Alexandre Ribeiro
Alexsandro Dalbianchi Madureira
Allan Felipe Facca
Allisson Oliveira
Alves Rodrigo
Ananias Lopes Junior
André Ferreira
Andre Luis Silva
André Luiz Santos Faccas
André Macedo Matos
Andre Martins Ferreira
Andrea Lucia Piretta
Anito Kerber Junior
Antonio Mombrini
Arnaldo Santos Cardoso
Arthur Minoru Yoshikai Neto
Arthur Segrini Medici
Augusto Frigo de Carvalho Marciano
Bergson Ferreira do Bonfim
Bernardo Stamato
Biel Whiterion
Brayan Kurahara
Breno Filo
Bruno Favaro Piovan
Bruno Henrique da Cunha de Lucca
Bruno Nicolau
Bruno Vassalo da Silva
Caio César Nunes
Caio Lourêncio
Carlos Alberto da Silva Castro
Carlos Alberto S. Neto
Carlos Alberto Xavier Gonçalves
Carlos Eduardo Laurentino de Carvalho
Carlos Eduardo Oliveira Milanez
Carlos Roberto Hirashima
Carlos Sousa
Cesar Coutinho
Cesar Henrique Avoni Ribeiro Cavalleiro
Clauber Alex
Coletivo D6
Cristhian Heck
Cristiano Alexandre Moretti
Daniel Bezerra de Castro
Daniel Morais
Danilo Andrade
Danilo Bianchi Serpa
Danilo Machado
Danilo Rafael Franco de Camargo Zigrossi
Darlan Fabricio
David Carlos Barroso
Davidson Guilherme Goncalves dos Santos Borba
Denapoli Camargo da Silva
Dener Antonio Lazarini
Denis Oliveira
Diego "Wolf Fivousix" Francisco
Diego da Silva Saito
Diego Nunes Marinho
Diego Toniolo do Prado
Dionisyo Smith de Oliveira
Dmlay
Douglas Dias
Douglas Ramos da Silva
Dreh Rankel & Mayck Szezech
Éder Luís Haack
Edley Corrêa Alves
Edson César Chaves
Eduardo Delabari Maracci
Eduardo Rocha Jacintho
Elias Silva Nascimento
Elvys Benayon
Ênio Mielly Morais Máximo
Evandro Fagundes Quarti de Oliveira
Fabiano da Silva Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Rossi
Fabrício Costa
Felipe Andrade
Felipe Borges de Oliveira
Felipe Felisberto
Felipe Sérgio Silva Pereira
Filipe Silva
Francisco Grazziotin
Frederico Sacramento Horta Moreira
Gabriel Breda
Gabriel Engelmann Maltez
Gabriel M. Risther
Gabriel Marques Dalla Costa
Gabriel Nunes Domingos
Gabriel Pinheiro Modolo
Gabriel Soares
Gabriel Tobias Ruano
Glauco Batista Pereira
Gleydson de Sousa Fonseca
Guilherme Capelaço
Guilherme Delfino Brito
Guilherme Vanuchi
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Azevedo Minotto
Gustavo Bueno
Heitor Toledo Braga
Helder "Madclown" Poubel
Henrique Pereira
Higgor Vioto
Hiro Amioka
Icaro dos Santos da Silva
Igor Silva
Iltton das Chagas Leite
Allan Adann Caires Marcelino da Silva
Isaias Balbino Sanches Junior
Israel Oliveira Bomfim
Ivan Landim Frota Leitão Junior
Ivens Bruno Sampaio dos Santos
Jaison Ricardo Coelho
Jarbas Carneiro Trindade
Jean Blaskoski
Jean Kami
Jean M. Rogerio
Jéssica Martins de Souza
Jhonatan Cassante
João Ciocca
João Lucas Roriz de Souza
João Matoso
João Pedro Alves Maciel
João Rodrigues
Jonatas Macieira
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Charles Andrade Avendano
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Moacir de Carvalho Araújo Júnior
José Roberto Froes da Costa
José Rodrigues de Oliveira Neto
Julio Cesar da Silva Berbeth
Kaomy Carvalho
Kellyanne Pontes Cordeiro
Larissa Guilger
Leandro Brinca de Jesus Limeira
Leandro Lima dos Santos
Leandro Menezes da Costa Duarte
Leo Aguiar
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Neves
Leonardo Viana
Lirow Jhow Pedro de Lima
Lobo Borges
Lucas Almeida
Lucas Brivilato
Lucas de Souza da Fonseca
Lucas Nóbrega Paganine
Lucas Silvestre da Costa
Lucas Teixeira
Lucas Tezotto
Lucas Torre Lima
Lucian Ks
Luis Filipe Ramos Nunes Bomfá
Luiz "Battosai" Gonçalves
Luiz Gustavo Celestino Cintra
Marcelo Matos Lima
Marcone Cruz Moreno Soares
Marcos Figueiredo de Castro
Marcos Mineiro
Marcos Vinicios Ornelas
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Andrade
Marcus Óliver
Marcus Vinicius Pereira Freze
Maria Carolina Vidigal Leite
Mario Costa
Matheus Bolognini
Matheus de Andrade Carvalho
Matheus Henrique
Matheus Marcelo Czechar
Maurício Bassanesi Borges
Maurício de Moura Almada
Mikhail Yasha
Myr
Nelson Javier dos Santos Baez
Nicholas Bocchi
Nikolas Cavalheiro Zetouni
Odilon Boanova Junior
Otávio Nobre Martins Neto
Otto Menegasso Pires
Paula Sousa Ribeiro
Paulo César Madeira Velho
Paulo Henrique da Silva Pedro
Paulo Henrique Guimarães Melquiades
Paulo Vinicius
Pedro Henrique Caetano Pinto
Pedro Henrique Canova Mosele
Pedro Quintanilha
Pedro Stefano Carnicelli
Péricles Isaías dos Santos
Philippe Meneghini Salgarello Parente de Barros
Pierry Louys
Rafael "Katamari" Lucena
Rafael Brunhara
Rafael Chitolina
Rafael Cibim
Rafael dos Reis de Souza
Rafael Duarte Collaço
Rafael Ferreira
Rafael Ishikawa
Rafael Kaminski Teixeira
Rafael Lopes Galdino
Rafael Manzieri Espanholi
Rafael Meneguzzi Groterhorst
Rafael Miranda
Rafael Romero Vasquez
Rafael Zini
Ramon Raad
Raoni Rego Godinho
Raul Bertolo
Renan Felipe Nishioka
Ricardo Timóteo dos Santos Okabe
Ricardo Weverton Gianoto Ribeiro
Roberto Silva Levita
Robson Luciano Pinheiro Ferreira dos Santos Pereira
Rodolfo Luiz Brito Torres
Rodrigo Marques
Rodrigo Minelvino de Freitas
Rodrigo Nunes dos Santos
Rogerio Campanari Xavier
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romeu Queiroz Fronzaroli
Rubem Filho
Sajunior Lima Maranhão
Sandro Santos Soneira
Sckhar Wellington Shantallas
Sergio Paulo
Shur Stephano
Tárik Salgado Raydan
Thales Augusto Rebello
Thiago Alves
Thiago Alves Laurentino
Thiago Anastácio de Paula
Thiago de Souza Pacheco
Thiago Feitosa Campos
Thiago Ferreira de Almeida
Thiago Fortuna Simão
Thiago Hideki Enomoto Nakasawa
Thiago Hulle
Thiago Miranda
Thiago Patrocínio
Thiago Pereira
Thiago Piedade
Thiago Sabino de Oliveira
Tiago Valença Leite
Tulio Eduardo Ramos de Oliveira
Victor Augusto Borges Dias de Almeida
Victor Avner
Victor Florêncio
Victor Guimo
Vinícius Godoi Alves
Vinicius Yagui
Vitor de Bastos Navarausckas
Vítor Lucena
Vitor Marcelino Borges Costa
Waldemar Marquart Neto
Wellington Pereira da Silva
Weslley Schneider Faria Rodrigues
Willian Andrey Cruz dos Reis Arcas
William Franco Ferreira Coronel
Willyan Ferreira Nolting
Yan Marques Cunha
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega

Adriano Chamberlain Neves
Alailson Bolzon Alonso
Alberto Alves Guimarães
Aleksander Sanandres
Alex Pongitori Silveira
Alexandre Santos
Alexsander Cardoso de Oliveira
Allef Frazão Santana
Anderson Rosa
Cecilio de Oliveira
Anderson Thelles
André Adriano
André Centeno de Oliveira
André Dewes
Andre Galli
André Luiz Marcondes Pontes
Andre Luiz Retroz Guimaraes
André Nascimento
Andre Russo Moreira
Antonio Henrique
Arnaldo Barreto Vila Nova
Arthur Rodrigues Queiroz
Bianca de Oliveira Pereira
Breno Marcondes Penna da Rocha
Breno Nagamine
Benjamin de Souza
Bruno Amaro da Silva
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Cardoso Vieira
Bruno Cesar Alves
de Freitas Ferreira Mendes
Bruno Cobbi Silva
Bruno D.C Ramalho
Bruno Grimaldi Azem
Bruno Pinto Marques
Bruno Rech de Oliveira
Bruno Santarosa de Souza
Bruno Victor Ferreira
Bruno Vignoli
Caio César Viel
Caio Messias Cavazzana
Camila Pontes
Carlos Julião
Cássia Kelly Santos Barbosa
Cassio Kym Fernandes Yamanaka
Cassio Sozinho Amorim
Celso Giordano Tonetti
Claudio Magno de Brito
Claudio Toledo
Cleiton Gimenes Peres
Cléo Fernando Martins Machado
Cristiano Fontao Alvarez
Daniel Corsi
Daniel de Oliveira Linhares Lima
Daniel Duran Galembeck da Silva
Danilo dos Santos Rego
Dartagnan Flexa
Quadros Nogueira
Davi Mascote Domingues
Davi Negreiros
Débora Borges
Denis Carvalho
Denys Alves Carneiro
Diego Carrijo
Diego Silva Marques
Diogo Benedito
Diogo "Dogão" Castro
Douglas Godeguez Nunes
Dudu Mendonça
Eder Wilson Sousa da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Edney 'Interney' Souza
Edson Junior
Eduardo Guimarães Dupim
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Zimerer
Emerson Luiz Xavier
Endrag0N
Erick Bonioli Berto Coro
Estalagem Nerd
Euclides Colaço
Fabio Gicquel Silveira
Fabio Pereira
Fabricio Messias
Felipe Brito
Felipe Intasqui
Felipe Malandrin
Felipe Molina Garcia
Felipe Souza
Felipe Tomas
Felipe Wawruk Viana
Fellipe Denser Leite da Silva
Fellipe Petruz
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Mauricio Carneiro Filho
Fernando Varoni Schneider
Francisco Couret
Francisco Duque
Frederico Silva Tufi Amim
Frederico Souza
Gabriel Alves do Rêgo
Gabriel Bisuli
Gabriel Brandão de Oliveira
Gabriel Dargas
Gabriel Dhein
Gabriel Garbe
Gabriel Heinzmann Ferreira
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Queiroz
Gabriel Reis de Meira
Gabriel Soares Machado
Gabriela Souza
Giovani Vicente
Guilherme Amesfort
Guilherme Augusto
Figueiredo Garcia de Moura
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Martinez
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Bortone Guimarães
Gustavo de Brito Perandré
Gustavo Lattari
Heberth Azevedo
Heitor Paoli Barbosa
Helder Ribeiro de
Oliveira dos Santos
Helter
Henrique Pinheiro Cabral de Souza
Igor Coelho
Igor Machado das Neves
Igor Matheus
Igor Palmieri
Ivan Ivanoff de Oliveira
Ivo Ferreira Villa
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Cavalmoretti
Joab Pimentel Maia Portugal
João Ricardo Lopes Souza
João Soares
João Victor Burgos Fernandes
João Victor Gomes Lopes
John Yves Bertolucci de Mattos
Jonas Henriques
Jonathan Pereira da Costa
Jordão Bevilaqua
Jorge Botelho
Jose Eduardo
Barbosa Marques Junior
José Enio Benício de Paiva
Jose Guilherme de Souza Silva
José Martinelli Neto
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Oliveira Sobrinho
Julio Cezar Silva Carvalho de Toledo
Katrine Lins
Keyler Queiroz Cardoso
Klauss Vinicius Oliveira
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leonardo Augusto
Andrade Jacobs
Leonardo Renner Koppe
Lucas Hervello Portilho
Lucas Marques de Oliveira
Lucas Moreira
Lucas Pignagrandi Domingos
Lucas Porto Lopes
Lucas Serrano de Andrade
Lúcio Vicente Castiglioni Filho
Luciola Vasconcelos
Luis Augusto Coelhão
Luis Felipe Alves
Luís Fernando
Peixoto Rosa dos Santos
Luiz Aristeu dos Santos Filho
Luiz Armando Prestes da Silva
Luiz Flavio Ramos dos Passos
Luiz Guilherme da Fonseca Dias
Luiz Henrique Bernagozzi
Luiz Henrique Gomes Costa
Luykarlo Ramos de Sena
Mairon Badini
Marcel Santos de Camargo
Marcelo Miranda
Marco Túlio Marra Machado
Marcos "Lonely Shadow" Mancini
Marcos Antonio Michelato Neto
Marcos Neiva
Marcus Vinícius de Brito Lontra
Mariana Gama D'Avila
Marlon Rossini
Matheus Gonçalves
Matheus Nascimento de Jesus
Matheus Pivatto
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros de Souza
Narciso dos Santos Filho
Natan Breviglieri Leal
Nathalia Macedo Haddad
Naylor Gomes
Neandro Ferreira Avelino
Odmir Fortes
Menezes Caldas Filho
Omar Ganem
Pablo Urpia
Patricio Correa Siqueira
Paulo Brito
Paulo Quiropraxia
Paulo Ramon Nogueira de Freitas
Pedro Koii
Pedro Henrique
dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Matos
Pedro Marques Telles de Souza
Pedro Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Isaías dos Santos
Phillipe Ferreira de Lyra
Pietro Enrico Paquiela
Pietro Vicari
Rafael Campos Vieira
Rafael de Andrade Teixeira
Rafael de Souza Stabenow
Rafael Duarte Couto
Rafael Guarnieri
Rafael Louriçal
Rafael Sangoi
Rafael Ujimori
Ramon Mineiro
Ramon Reis
Raoni Romao
Raphael Lima
Raphkiel
Raul Blosfeld Wohnrath
Rayshi Radha Casado Alves
Renan Kauer
Renan Lamartine
Renan Rodrigues Cação
Renato B Buganine
Rerisson Lima
Ricardo Blanco
Ricardo Manoel Silva de Oliveira
Rodolfo Xavier
Rodrigo Arraes
Rodrigo Avelino
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo de Paiva Lima
Rodrigo Fernandes de Freitas
Rodrigo Froes Marra
Rodrigo Lucio dos Santos Borges
Rodrigo Montecchio
Romullo Assis dos Santos
Rosa Maria Fernandes Marinho
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Simone Rolim de Moura
Tácio Schaeppi de Lima e Silva
Tamiris Guedes
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Almeida Vergani
Thiago Diniz
Thiago Mello
Thiago Moreira Caires
Thiago Pinheiro
Tiago Augusto dos Santos
Tiago Ferreira
Tiago Figueiredo Soares
Tiago Oliveira da Silva
Tiago Oriebir
Trahgeis
Ugo Cabral Santos
Valdez Neves
Vanner Martins Lelis
Victor Hermano
Victor Hugo de Paiva
Victor Lucky
Victor Rezende dos Santos
Victor Salles Genuino
Vinicius Cipolotti
Vinicius Crespilho
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Gomes de Oliveira
Vinicius Mello
Vinicius Soares Lima
Vinicius Souza
Vinícius Nery Cordeiro
Vitor Augusto Joenk
Vitor Faccio
Vitor Gabriell Moura Menezes
Wellington Poi
Wesley Moreira
Yerot Enoc Espoz Orellana
Yuri Kleiton Araújo Sanches
Yves-Medhard Tibe
da Cunha Tibe-Bi

MERCADORES DA GUILDA

Advocacia Ubirajara Silveira
(11) 3106-2042

AlfaTech
alfatechinformatica.com.br

Arcádia
(86) 99558-6252 (WhatsApp)

Bardo e Prix
beerholdercego.com.br

Cardfight Kingdom
kingdomcardfight@gmail.com

Cesar Augusto Minelli
monstergames@uol.com.br

Dalaran Games
tocadoquati.com.br

Duda R ED
eduardoluiznovaes@gmail.com

Epicus RPG
saviolinhares171@gmail.com

Feira Medieval Carioca
curtiarte@gmail.com

Fênix Comedoria Lúdica
f.lira00@gmail.com

Hexatons Produções
www.hexatons.com

Jonathan Lima Hahn
vivendodeutopia@gmail.com

Leitura Shopping Cidade
cidade.gerencia@leitura.com.br

Livraria Nobel Volta Redonda
nobelparksul@livrarianobel.com.br

Ludus Luderia®
mkt@luderia.com.br

Nerd Inside
nerdinside.net.br

Nerdz
lojanerdz.com.br

Omniverse Livraria
e Hobby Store
omniverse.com.br

Overrun Geek Store
overrun.com.br

Quest Cast
questcast.com.br

Raphael Moana
moana.contato@gmail.com

Roleplayers
roleplayers.com.br

Save Point Luderia
savepointluderia.com.br

Tairon Santana de Arandas
contato@deu1rpg.com.br

Tairon Santana de Arandas
parceriacomadeu1@gmail.com

Taverna do Rei
www.tavernadorei.com.br

Taverna Nerd Comic Shop
facebook.com/tavernanerdshop

Távola Lúdica
tavolaludica.com.br

Thiago Nicolas Szoke
contato@dragoesdemesa.com

Toca Game
facebook.com/tocagame

PLAYTESTERS

Adriano "Bun3k0" • Adriano Jennrich Cordeiro "Sieags" • Adriano Monteiro • Alcyr Barbin Neto • Aldenor de Castro Madeira Neto • Aleff Rodrigues • Alex Ricardo Parolin • Alex Sandro Serafim • Alexandre Rosa de Souza • Allan Jorge da Luz Junior • Allan José • Amarildo Marinho de V. Júnior • Anderson "Garou" Oliveira • André "Aatrox" Gustavo • André Adriano • André Faccas • André Filardi Bernardino • André Leonel Fernandes • André Luiz Marcondes Pontes • Andre Luiz Retroz Guimarães • André Mendes Rotta • Antoni "Zero" Quequetto • Arasfin D'Auriem • Arthur Rodrigues Queiroz • Arthur Sales Guilherme • Arthur Zanella Lovato • Ary Britto • Asascar • Ashardalon • o Antiquário • Astirax • Bernardo Ortolani • Bernardo Stamato • Bia e Ícaro • BondeDasBonecas 2.0 • Brayan Kurahara • Bruno Batista • Bruno Cesar "Hoen" A.F.F. Mendes • Bruno da Costa Dias • Bruno de Jesus Farias Silva • Bruno Ferreira Silva • Bruno Messias • Caio Castro Vaz • Caio Gomes • Caio Lourêncio • Caio Messias Cavazzana • Carlos George Costa de Almeida • César Alencar Machado Leal • Cezar Viana Coelho Amaral • Christoph "Mannok" Fanton • Clã da Orgone • Claus Rodrigues Tessmann • Dalton de Souza • Daniel "Odrysius" • Daniel Duran Galembeck da Silva • Daniel Linhares • Daniel Marcos • Daniela Hänggi • Danilo Alves da Silva • Danilo Aureliano Machado • Danilo da Costa • Danilo Marabezi • Davi Henrique • Davi Roberto Limeira • Dean "DeaDShoT" Silva • Dennis Bordeghini • Diego "Etryell" Moreira • Diego "Paja" Beheregaray • Diego Francisco "Wolf Fivousix" Bueno Sartório Whitten-Brown • Diego Nunes da Costa • dotpegaso • Douglas Faquin Bueno • Douglas Nascimento • Douglas Santos • Douglas Vieira Dias • Edson Ghiotto • Eduardo "Blitkun" • Eduardo Damacena Manhães • Eduardo Feltes • Eduardo Kawamoto Amarães • Eduardo Lucena Soares • Eduardo Macedo • Eduardo Tavares Machado • Elimar Rodrigues Alexandre Filho e César Mathias Carvalho de Oliveira • Elvys "Taverna Nerd" Benayon • Elvys da Silva Benayon • Emanuel Guilherme • Emerson Luiz Xavier • Enzo Luiz Fernandes • Erick Danny Goulart Oliveira • Erick Ferreira de Oliveira • Erick V. Farias • Erivaldo Fernandes (Erivas) • Evandro Pereira da Silva • Everton Camargo da Silva • Fabio "Druida" de Carvalho • Fabio "Necro" • Fábio Marques • Fabrício Ruterno Oliveira Suarez • Fabrício Spigolon Lima Costa "spiga" • Fagner Ferreira • Fagner Ferreira • Felipe "100Nossão" Nunes Porto • Felipe Albergaria Cendón • Felipe Becchelli • Felipe José de Carvalho Alves • Felipe Lucena Leite • Felipe Noronha Menezes • Felipe Rodrigues Câmara • Felipe Rogelin Vaz • Fernando Mateus Ferreira Vale dos Santos • Fernando Renato Matsunaga Marchiotto • Fernira Guelbekjan Matias • Francisco Duque de Paiva Giudice Junior • Franklin Cardoso Garcia • Franklyn Fagundes Varzon • Gabriel • Gabriel "Vrikolaka" Gasperini • Gabriel Alves do Rêgo • Gabriel B. Novaes • Gabriel da Rosa Henstchke • Gabriel S. Passos • Gabriel Soares Machado • Gabriel Xavier • Gabriela Borges • Geovane • Gervasio da Silva Filho • Gil "Gilgante" Cardoso • Giuliano Machado Abbagliato • Grupo Mortalha de Tenebra • Guilherme Amesfort • Guilherme Ferreira de Siqueira • Guilherme Inojosa • Guilherme Marlon Rosendo da Silva • Guilherme Paes • Guilherme Pizzatto • Guilherme Souza Gamal • Guilherme Viana • Gustavo "Glanoth" Bortone • Gustavo Azevedo Minotto • Gustavo Perandré [Stein] • Gustavo Reis • Haniel Ferreira • HELA • Henrique "Gnoelfo" Martins • Henrique Lima • Herison Santana dos Santos • Higor Proença • Hudson "HD" Silva • Hugo Jacauna • Hugo Ribeiro da Silva • Hugo Santana Andrade • Ícaro Emannuel Sampaio Almeida Menezes • Icaro Sannazzaro Rossi de Oliveira • Igor Dagoberto Guterres Filgueira • Illuminerd • Inã Senna Franco • Ivan Ivanoff de Oliveira • Jader Eckert Brasil • Jaime Paz Lopes • Jean Rodrigo Ferreira • Joalisson Rodrigo da Silva • João Carlos de Lucena Lira • João Costa • João Durão Beraldi • João Gustavo Borges e Silva Vita • João Pedro Alves Maciel • Johann Pinheiro Pires • John Lessard • Johnny Gonçalves • Jonatas Matheus Gino de Souza • Jonathan A.M. Sidoski • Jonathan Cezario • Jorge Botelho • José Antonio de Souza Neto • José Ricardo Gonçalves Barretto • José Victor Louback Pissurno • Juan Campos Barezzi • Julio Cesar da Silva Santesso • Kennedy J S Nunes • Keven S. Ferreira • Keven S. Ferreira • kleiton pithon • Leandro "Potiro" Freire • Leonardo Chacon Hor • Leonardo Fiamoncini de Souza • Leonardo Moura Felipe • Lucas Barroso (Luciel) • Lucas Bergamaschi Soares • Lucas Borne • Lucas Henrique Dias • Lucas Lins • Lucas Moreira de Carvalho • Lucas N. Paganine • Lucas Serrano de Andrade • Lucio Pedro Limonta • Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares (John Milton) • Luís F. Guazzelli • Marcelo Matos • Marcio Moralles • Marcos Nasinbene • Marcos Neiva II • Marcus Araujo Matildes • Marcus Peterson Matos das Neves Filho • Marina Oliveira • Mateus Cardozo Fôlego • Mateus Shimira Honorato • Matheus Adriell • Matheus Kilp • Mathias Buba • Matheus Laurinha Ana William Hippe • Mauro Silas Zambiasi • Maury S. L. Abreu • Meeercos Correia • Mia Alexandra • Michel M o Ladino • Miguel de Souza Silva Beholder • Nahor Alexei Pereira de Andrade • Newton Nitro • Odmir Fortes • Odorico Carlos Ferreira Faria • Orlando Luiz • Osmar Rocha Simões • Otto Menegasso Pires • Pablo Dutra Sant' Anna • Pablo Urpia • Patrick de Medeiros Fernandes • Paulo "Monge" Adao Jr • Paulo (Farid) Cunha • Paulo Angelo Dias Barbosa • Paulo Muynarsk • Paulo Pelicano • Pedro Aganett Giannini • Pedro de Quadra Buss • Pedro de Souza • Pedro Gonçalves • Pedro Henrique "MMD" Martins • Pedro Henrique Matos Souza de Santana • Pedro Humberto F. Almeida • Pedro Moniz Canto • Pedro Scarabotto • Pedro Thuler • Philipe Jacobina Baraúna • Pietro Vicari • Quampo • Rafael Angelo F. Ribeiro • Rafael Breia • Rafael Chitolina • Rafael Felipe Moreira • Rafael Lima da Silva • Rafael Marréga Rezende • Rafael Martins • Rafael Ramalho • Rafael Ramires Leite • Rafael Rodrigues Michetti • Raphael Conterno da Silveira • Ramon Moreira Xavier • Renan Cordeiro Costa • Renan Cristian Kauer • Renan Lamartine • Retorno dos Hérois • Ricardo Branco • Ricardo Kruchinski • Ricardo Ribeiro • Ricardo Sampietro (BUDAH) • Rodolfo Xavier • Rodrigo "Gilgamesh Orby" Francisco • Rodrigo Carreira dos Santos • Rodrigo César • Rodrigo de Castro Mendonça • Rodrigo J. S. Silva • Rodrigo Salazar da Silva • Rodrigo Sanzi Acerbi • Rodrigo Sfortza • Rodrigo Soares • Roosevelt Suna • Rulio Niago • Ruslan L. T. Schwab • Sávio Souza • Sdevem Ramos • Sérgio "O Alquimista" Gomes e o Clube do Sapo • Silvino Pereira de Amorim Neto • Silvino Pereira de Amorim Neto • Silvio Neto (bokinha) • Tarcísio Oliveira Correa • Tárik Raydan • Taverna Falha Crítica • Taverna Nerd • Thales Barreto • Thalles Rezende • Thiago Kaefer • Thiago Moreira Caires • Thiago Nunes da Silva • Thomaz Jedson Lima • Tiago • Tiago Alexandre Frozza • Tiago César de Moura • Tigre & Chiemi • Tomaz Paulino Vicente Neto • Victor Augusto Martins Ribeiro • Victor Bittencourt Mafra Veríssimo • Victor Hugo de Paiva • Vinicius Araújo • Vinicius Dias • Vinicius Jordão Pescuma • Vinicius Lunguinho • Vinícius Weite Thomé • Vitor "Ringo" Faccio • Vitor Hugo Cassol • Vitor Pompei • Vladek Barbosa Leon de Almeida • Welington Haas Hein • Wellington Barros Moraes • Welton Beck Guadagnin • Welton Sousa • Wesley Liberato • Yago Gonzaga • Yan Marques Cunha • Yuri Bitencourt • Yuri Candido.

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.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Willians, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rogerio Saladino e J.M. Trevisan.

Império de Jade, Copyright 2018, Jambô Editora. Autores Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi e Álvaro Freitas.

O material a seguir é Identidade do Produto: toda a Introdução e todo o Capítulo 9, todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, todas as ilustrações e todas as regras da classe inventor.

O material a seguir é Conteúdo Open Game: todo o texto de regras do livro, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

ÍNDICE REMISSIVO

A

A Pessoa Certa para o Trabalho ... 74
À Prova de Tudo ... 88
abalado (condição) ... 379
Abençoado ... 82
Abençoar Arma ... 57
abjuração (escola) ... 162
abrir fechaduras ... 120
Abusar dos Fracos ... 47
Academia Arcana ... 353
acalmar animal ... 115
acampamento ... 123
acertos críticos ... 216
ácido (perigo) ... 302
ácido (tipo de dano) ... 216
ações ... 219
  completas ... 221
  de movimento ... 220
  livres ... 221
  padrão ... 219
  tipos de ... 219
acólito (origem) ... 85
aço-rubi ... 157
Acrobacia (perícia) ... 115
Acrobático ... 129
Acuidade com Arma ... 124
adaga ... 142
adamante ... 157
Adestramento (perícia) ... 115
adivinhação (escola) ... 162
Afinidade com a Tormenta ... 133
agarrado (condição) ... 379
Agarrar Aprimorado ... 378
ágil (habilidade de arma) ... 147
Agite Antes de Usar ... 68
Água no Feijão ... 90
Aharadak ... 96
Ahlen ... 350
Ajuste de Mira ... 68
alabarda ... 142
alcance (de armas) ... 141
alcance (de magias) ... 162
aldeia ... 257
alfange ... 142
aliados ... 246
alimentação ... 153
alinhamento ... 109
Allihanna ... 97
Alma de Bronze ... 41
alongada (habilidade de arma) ... 147
Alpinista Social ... 89
alquebrado (condição) ... 379
alquimia ... 152
Alquimista de Batalha ... 68
Alquimista Iniciado ... 68
Alta Arcana ... 39
alvo (de uma magia) ... 162
Ambidestria ... 50
Amiga das Plantas ... 21
amigo dos animais (origem) ... 85
Amigo dos Plebeus ... 92
Amigo Especial ... 85
Amigos no Porto ... 47
amnésico (origem) ... 86
amortecer queda ... 115
analisar terreno ... 119
anão ... 20, 368
Anatomia Insana ... 132
Anfíbio ... 133
animais ... 154, 270
animais totêmicos ... 42
Antenas ... 132
Antigo Mestre ... 94
anulando magias ... 164
Ao Sabor do Destino ... 129
Aparar ... 47
Aparência Inofensiva ... 129
aparição ... 283
apavorado (condição) ... 379
Apostador ... 47
apostar ... 120
apresentação ... 116
aprimoramentos ... 161
aquático (terreno) ... 255
aranha gigante ... 272
arauto de Thwor ... 286
arcanista (classe) ... 36
Arcano de Batalha ... 37
arco curto ... 142
arco longo ... 142
área (de uma magia) ... 162
aristocrata (origem) ... 86
Arma Improvisada ... 76
Arma Sagrada ... 82
Arma Secundária Grande ... 124
armadilhas ... 302
  do caçador ... 50, 51
armadura acolchoada ... 150
Armadura Brilhante ... 79
armadura completa ... 150
Armadura da Honra ... 53
Armadura de Allihanna ... 21
armadura de couro ... 150
Armadura Óssea ... 29
armaduras ... 148
Armamento Aberrante ... 132
armas ... 139
  habilidades de ... 147
  improvisadas ... 143
Armas da Ambição ... 133
Armeiro ... 68
Arqueiro ... 50
Arremessador ... 28
Arremesso Potente ... 124
Arsenal (deus) ... 98
Arsenal das Profundezas ... 133
Arte Mágica ... 44
artefatos ... 332
artesão (origem) ... 86
ártico (terreno) ... 255
Articulações Flexíveis ... 132
Artista Completo ... 45
artista (origem) ... 86
Asas de Borboleta ... 30
Asas Insetoides ... 132
Aslothia ... 357
Aspecto da Primavera ... 61
Aspecto do Inverno ... 61
Aspecto do Outono ... 61
Aspecto do Verão ... 61
Assassinar ... 73
assistente de
  laboratório (origem) ... 87
assustar ... 119
Astúcia da Serpente ... 133
ataque ... 216
  à distância ... 123
  corpo a corpo ... 120
Ataque Acrobático ... 47
ataque desarmado ... 142
Ataque Especial ... 65
Ataque Extra ... 65
Ataque Furtivo ... 73
Ataque Pesado ... 124
Ataque Piedoso ... 133
Ataque Poderoso ... 124
Ataque Preciso ... 124
Ataque Reflexo ... 65
Até Acertar ... 76
atitude ... 118
Ativação Rápida ... 69
Atlético ... 129
Atletismo (perícia) ... 115
atordoado (condição) ... 379
Atraente ... 129
atributos ... 17
  -chave (de magia) ... 160
  geração de ... 18
Atuação (perícia) ... 116
Audácia ... 47
Aumentar Repertório ... 44
Aumento de Atributo ... 37
Aura Antimagia ... 82
Aura Ardente ... 83
Aura de Cura ... 83
Aura de Invencibilidade ... 83
Aura de Medo ... 133
Aura de Paz ... 133
Aura Poderosa ... 83
Aura Restauradora ... 133
Aura Sagrada ... 84
Autoconfiança ... 79
Autômato ... 69
Autômato Prototipado ... 69
Autoridade Eclesiástica ... 57
Autoridade Feudal ... 54
avalanche ... 306
Aventureiro Ávido ... 47
azagaia ... 142
Azgher (deus) ... 98

B

balas ... 142
Balística ... 69
Baluarte ... 53
bandido ... 275
Baralho do Caos, o ... 333
bárbaro (classe) ... 40
bardo (classe) ... 43
barganha ... 117
basilisco ... 275
Bastião ... 55
batedor (origem) ... 88
Bater e Correr ... 65
Bênção da Justiça ... 84
Bênção do Mana ... 133
besta leve ... 142
besta pesada ... 143
Bielefeld ... 346
blefar ... 118
Blindagem ... 69
Bloqueio com Escudo ... 124
bordão ... 143
Bote ... 50
Braços Calejados ... 76
Brado Assustador ... 41
Bravatas ... 48
Bravura Final ... 55
Briga ... 76
brunea ... 150
Bruxo ... 37
bucaneiro (classe) ... 46
Busca Interior ... 89
buscas ... 264

C

Cabeçada ... 76
caçador (classe) ... 49
caído (condição) ... 379
Caldeirão do Bruxo ... 38
calor ... 303
Caminho do Cavaleiro ... 55
Caminho do Explorador ... 51
Caminho dos Ermos ... 63
Campeão ... 65
camuflagem (situação) ... 224
Camuflagem (habilidade) ... 50
Canalizar Amplo ... 58
Canalizar Energia ... 57
Canalizar Reparos ... 27
Canção Assustadora ... 44
Canção dos Mares ... 30
Cano Raiado ... 69
cão do inferno ... 275
capanga (origem) ... 88
capangas ... 245
capelão de guerra ... 281
capitão-baluarte ... 281
Carapaça ... 132
carga ... 154
Carga de Cavalaria ... 124
Carícia Sombria ... 133
Carisma ... 17
Casca Grossa ... 77
cascavel ... 290
Catacumbas de Leverick ... 367
Catalisador Instável ... 69
cavaleiro (classe) ... 52
cavaleiro do Leopardo Negro ... 281
Cavalgar (perícia) ... 116
cego (condição) ... 379
Celebrar Ritual ... 129
cenas ... 238
  de ação ... 238
  de exploração ... 239
  de interpretação ... 239
centauro ... 276
Centelha Mágica ... 133
centopeia-dragão ... 272
charlatão (origem) ... 88
Chassi Metálico ... 27
Chave ... 76
chicote ... 143
Chifres (habilidade) ... 25
Chutes e Palavrões ... 69
Chuva de Lâminas ... 50
cidade ... 257
Cidade Normal dos Humanos ... 352
cimitarra ... 143
circense (origem) ... 89
classes ... 32
clava ... 143
clérigo (classe) ... 56
clima ... 253
coagir ... 119
cobertura ... 225
cobra ... 290
Código de Honra ... 53
Código do Herói ... 82
colinas ... 254
colosso supremo ... 282

Comandar ... 129
comandar animal ... 115
combate ... 216
  construindo um ... 268
Combate Defensivo ... 124
combate montado ... 247
Comerciante ... 70
Companheiro Animal ... 61
  Adicional ... 61
  Aprimorado ... 62
  exemplos de ... 62
  Lendário ... 62
  Mágico ... 62
Comunhão Vital ... 58
conceito de personagem ... 16
concentração ... 123
condições ... 379
conduzir (montaria) ... 116
conduzir (veículo) ... 122
Confiança dos Ringues ... 76
Confissão ... 88
Conflagração do Aço ... 357
confuso (condição) ... 379
Conhecimento (perícia) ... 116
Conhecimento das Rochas ... 20
Conhecimento de Fórmulas ... 69
Conhecimento Enciclopédico ... 133
Conhecimento Mágico ... 38
Conjurar Arma ... 133
consertar ... 121
Constituição ... 17
construtos ... 270
Contramágica Aprimorada ... 38
Convencido ... 76
convocação (escola) ... 162
Coração da Selva ... 62
Coragem Total ... 133
Coridrian ... 348
Corpo Aberrante ... 132
corrente de espinhos ... 143
corrida ... 115
corte (tipo de dano) ... 216
cota de malha ... 150
couraça ... 150
Couraceiro ... 69
couro batido ... 150
Couro Rígido ... 25
Cria da Tormenta ... 24
Cria de Megalokk ... 29
Criatura Artificial ... 27
criaturas ... 268
criminoso (origem) ... 89
Crítico Brutal ... 41
cuidados prolongados ... 117
cultista de Sszzaas ... 291
Cultura Exótica ... 90
Cura (perícia) ... 117
Cura Acelerada ... 378
Cura Gentil ... 133
Cura pelas Mãos ... 82
Curandeira Perfeita ... 133
curandeiro (origem) ... 89
custo de vida ... 263

D

dados ... 9
dahllan ... 21
Dança das Lâminas ... 44
dano ... 216
  não letal ... 222
  tipos de ... 216
debilitado (condição) ... 379
Dedo Verde ... 133
Defesa ... 106
Deformidade ... 24
Deheon ... 344
Dentes Afiados ... 132
Derrubar Aprimorado ... 124
Desarmar Aprimorado ... 125
Descanso Natural ... 133
Desejo de Liberdade ... 90
Desejos ... 26
Deserto da Perdição ... 376
desertos (terreno) ... 254
deslocamento ... 106
desprevenido (condição) ... 379
Desprezar os Covardes ... 54
Destreza ... 17
Destruidor ... 41
detectar magia ... 121
Detetive ... 91
deuses ... 96
deuses menores ... 105
Devagar e Sempre ... 20
devorador de medos ... 286
Devoto ... 57
dinheiro inicial ... 138
Diplomacia (perícia) ... 117
disfarce ... 118
Disparo Preciso ... 125
Disparo Rápido ... 125
doenças ... 303
Doherimm ... 368
Dom Artístico ... 87
Dom da Imortalidade ... 133
Dom da Profecia ... 134
Dom da Ressurreição ... 134
Dom da Verdade ... 134
Dono da Rua ... 77
dragão ... 296
druida (classe) ... 60
Duelo ... 53
dupla (habilidade de arma) ... 147
duração (de magias) ... 164
Durão ... 65
Duro como Pedra ... 20
duyshidakk ... 286

E

Educação Privilegiada ... 79
efeito (de magia) ... 163
Égide Sagrada ... 84
eletricidade (tipo de dano) ... 216
elfo ... 22, 369
Elo com a Natureza ... 51
em chamas (condição) ... 379
Emboscar ... 51
Empatia Selvagem ... 21
Empunhadura Poderosa ... 125
Empunhadura Rubra ... 132
En Garde ... 48
encantamento (escola) ... 162
Encontrar Fraqueza ... 70
Encouraçado ... 125
Enganação (perícia) ... 118
engenho de guerra goblin ... 287
engenhocas ... 70
Engenhoqueiro ... 69
Engenhosidade ... 68
Engenhoso ... 23
enjoado (condição) ... 379
enredado (condição) ... 379
envenenado (condição) ... 379
Envolto em Mistério ... 38
equilíbrio ... 115
equipamento ... 138
eremita (origem) ... 89
ermos ... 252
Ermos Púrpuras ... 362
Ervas Curativas ... 51
escalar ... 115
Escamas Dracônicas ... 134
escapar ... 115
Escapista ... 73
Escaramuça ... 51
Escaramuça Superior ... 51
Escavador ... 93
escolas de magia ... 161
esconder-se ... 119
escravo (origem) ... 89
Escrever Pergaminho ... 129
Escriba Arcano ... 38
Escudeiro ... 54
escudo leve ... 144
Escudo Mágico ... 134
escudo pesado ... 144
escudos ... 148
esgotos ... 261
Esgrima Mágica ... 44
Esgrimista ... 48
esmorecido (condição) ... 379
espada bastarda ... 144
espada curta ... 144
Espada Justiceira ... 134
espada longa ... 144
Espada Solar ... 134
Espada-Deus, a ... 332
Especialista ... 73
Especialista em Escola ... 38
Especialização em Arma ... 65
Especialização em Armadura ... 54
Espelunqueiro ... 23
Espírito da Natureza ... 30
Espírito dos Equinócios ... 62
Espírito Elemental ... 27
Espírito Inquebrável ... 42
espíritos ... 270
Espólio ... 79
Espreitar ... 51
esqueleto ... 283
Esquiva ... 125
Esquiva Sagaz ... 48
Esquiva Sobrenatural ... 42
Esse Cheiro... ... 88
essência (tipo de dano) ... 216
essência abissal ... 273
Estandarte ... 54
Estilo de Arma e Escudo ... 125
Estilo de Arremesso ... 125
Estilo de Disparo ... 125
Estilo de Duas Armas ... 125
Estilo de Duas Mãos ... 128
Estilo de Uma Arma ... 128
Estilo Desarmado ... 128
Estoico ... 94
Estrategista ... 79
Estrelato ... 44
estudioso (origem) ... 90
etiqueta (uso de perícia) ... 121
Etiqueta (poder) ... 54
Evasão ... 47
Evasão Aprimorada ... 48
evitar finta ... 123
evocação (escola) ... 162
exausto (condição) ... 379
Explorador ... 51
Expulsar/Comandar
  Mortos-Vivos ... 58

F

fabricar ... 121
  itens mágicos ... 319
Fabricar Item Mágico ... 70
Fabricar Item Superior ... 68
falange (criatura) ... 283
falhas automáticas ... 213
falsificação ... 118
Familiar ... 38
Fanático ... 128
Farmacêutico ... 69
Faro ... 25, 378
Farsa do Fingidor ... 134
fascinado (condição) ... 379
Fascinar ... 44
Fascinar em Massa ... 44
fatigado (condição) ... 379
Favor ... 79
fazendeiro (origem) ... 90
Feiticeiro ... 37
ferimentos ... 222
Ferreiro ... 69
Feudos de Trebuck ... 358
finntroll ... 293
finta ... 118
Finta Aprimorada ... 128
Flagelo dos Mares ... 48
flanquear ... 225
flechas ... 144
florete ... 144
florestas (terreno) ... 254
Fluxo de Mana ... 38
Foco em Arma ... 128
Foco em Magia ... 129
Foco em Perícia ... 129
Foco Vital ... 38
fogo (perigo) ... 303
fogo (tipo de dano) ... 216
foice ... 144
funda ... 144
fôlego ... 119
Folião ... 48
fome ... 304
forasteiro (origem) ... 90
Força ... 17
Força da Natureza ... 63
Força dos Penhascos ... 62
Força Indomável ... 42
Forma de Macaco ... 134
Forma Primal ... 62
Forma Selvagem ... 62
Fortitude (perícia) ... 119
fraco (condição) ... 379
Frenesi ... 42
frio (perigo) ... 303
frio (tipo de dano) ... 216
frustrado (condição) ... 379
Frutos do Trabalho ... 86
Fuga Formidável ... 73
Fulgor Divino ... 83
fumaça ... 304
Fúria ... 41
Fúria da Savana ... 42
Fúria Divina ... 134
Fúria Raivosa ... 42
Fúria Titânica ... 42
Furtividade (perícia) ... 119

G

gadanho ... 144
galopar ... 116
Galrasia ... 371
ganchador ... 294
gárgula ... 272
Gatuno ... 73
gelo eterno ... 157
General ... 79
geraktril ... 299
ghillanin ... 295
gibão de peles ... 150
Ginete ... 128
glacioll ... 295
gladiador (origem) ... 90
glop ... 272
gnoll ... 276
goblin ... 23
goblin engenhoqueiro ... 287
goblin salteador ... 288
golem ... 27
golem de ferro ... 273
Golpe Baixo ... 76
Golpe Cruel ... 77
Golpe de Raspão ... 65
Golpe Demolidor ... 65
Golpe Divino ... 82
Golpe Elemental ... 44
Golpe Imprudente ... 77
Golpe Mágico ... 44
Golpe Pessoal ... 65
Golpe Poderoso ... 42

Golpe Relâmpago 76
Golpe Violento 77
Golpista Divino 134
gorlogg 276
Gororoba 95
Graça de Glórienn 22
Granadeiro 69
Grande Savana 376
grifo 277
Gritar Ordens 80
Grito Tirânico 80
Grudar o Cano 48
guarda (origem) 91
guarda (criatura) 277
Guerra (perícia) 119
guerreiro (classe) 64
guerreiro de chifres 273

H

habilidades 32
de criaturas 378
Habitante do Deserto 134
Herança 91
Herança Aprimorada 38
Herança Avançada 38
Herança Divina 31
Herança Feérica 22
herdeiro (origem) 91
herói camponês (origem) 91
Híbrido 28
hidra 291
história (de Arton) 338
hobgoblin 289
Homúnculo 69
hospedagem 153
humano 19
humanoides 270
Hyninn 98
hynne 27

I

idade 108
identificar criatura 121
identificar item mágico 121
identificar itens 122
identificar magia 121
idiomas 116
ilusão (escola) 162
Imobilização 77
imóvel 379
impacto (tipo de dano) 216
Império de Jade 373
Império de Tauron 362
Ímpeto 42
impressionar plateia 116
imunidade 378
inconsciente (condição) 379
Incorpóreo 378
indefeso (condição) 379
Inexpugnável 128
Influência Militar 94
informação 116
Iniciativa (perícia) 119, 217
Inimigo de (Criatura) 51
Inimigo de Tenebra 134
insinuação 118
Insolência 47
Inspiração 44
Inspiração Marcial 45
Inspirar Confiança 80
Inspirar Glória 80
Instinto Selvagem 42
Integrante de Guilda 74
Inteligência 17
interpretando 208
Intimidação (perícia) 119
intriga 118
Intuição (perícia) 119
Invenção Potente 69
inventor (classe) 67
Investida Destruidora 54
Investida Imprudente 42
Investigação (perícia) 120
Investigador 129
itens 150
mágicos 319
superiores 155

J

jiboia 290
Jogatina (perícia) 120
Jogo da Corte 80
Joia da Alma, a 332
jornada pelos ermos 306
julgamentos divinos 83

K

Kallyadranoch 99
katana 145
Khalifor 372
Khalmyr 99
Khubar 370
Kiai Divino 134
kits de perícias 213
kliren 28
kobolds 297

L

Ladinagem (perícia) 120
ladino (classe) 72
Ladrão Arcano 74
lagash 292
Lamnor 372
lança 145
lança montada 145
lançar magia de armadura 121
lava 304
lefeu 299
lefou 24
lei e ordem 259
Lembranças Graduais 86
Lena 99
Lendas e Histórias 45
lento (condição) 380
levantar-se rapidamente 115
Liberdade da Pradaria 62
Liberdade Divina 134
Liderar pelo Exemplo 80
Língua de Ouro 80
Língua de Prata 80
Língua dos Becos 77
Língua Rápida 80
linha de efeito (de magia) 162
linhagens sobrenaturais 39
Lin-Wu 100
Liturgia Mágica 58
livro de fórmulas 70
Lobo Solitário 129
lobo 278
lobo-das-cavernas 278
Lógica Gnômica 28
loriga segmentada 150
Luta (perícia) 120
lutador (classe) 75
Lutador de Chão 77
Luz Sagrada 31

M

maça 145
machadinha 145
machado anão 145
machado de batalha 145
machado de guerra 145
machado táurico 145
madeira Tollon 157
Maestria em Perícia 69
magia 160
Magia Acelerada 130
Magia Ampliada 130
Magia das Fadas 30
Magia Discreta 130
Magia Ilimitada 130
Magia Inerente 378
Magia Natural 62
Magia Pungente 38
Magia Sagrada/Profana 58
Mago 37
manejar animal 115
mangual 146
maníaco lefou 300
Manipular 45
Manipular em Massa 45
manopla 146
mantícora 273
Manto da Penumbra 134
Manutenção Eficiente 69
Mão da Divindade 58
Mão na Boca 74
Mãos Membranosas 132
Mãos Rápidas 74
Marah 101
Marca da Presa 50
marcha forçada 256
marcos, avanço por 311
martelo de guerra 146
marujo (origem) 92
masmorras 249
mateiro (origem) 92
matéria vermelha 157
materiais especiais 157
Mau Cheiro 31
mecânica básica 9
Medicina 130
Médico de Campo 89
Medo de Altura 25
medusa 28
Megalokk 101
meia armadura 150
Melodia Curativa 45
Melodia Restauradora 45
Membro da Igreja 85
membro de guilda (origem) 92
Membros Extras 132
Memória Póstuma 29
mental (tipo de dano) 216
Mente Analítica 134
Mente Criminosa 74
Mente Vazia 134
mercador (origem) 93
Mestre Alquimista 70
Mestre Caçador 51
Mestre Celebrante 58
Mestre Cuca 70
Mestre do Tridente 30
Mestre dos Mares 134
Mestre dos Sussurros 45
Mestre em Arma 65
Mestre em Escola 38
métodos 310
metrópole 258
minerador (origem) 93
minotauro 25
Mira Aprimorada 128
missas 58
Misticismo (perícia) 121
Mistura Fervilhante 70
mitral 157
Mochileiro 93
modificações 155
modificadores de atributo 17
monstros 270
Montanha de Ferro 368
Montanhas Sanguinárias 359
Montanhas Uivantes 360
montanhas 254
montante 146
montar rapidamente 116
Montaria (habilidade) 55
Montaria Corajosa 54
montaria sagrada 84
montarias 247
Mordida (habilidade) 31
Moreania 374
morte 222
mortos-vivos 270
mosquete 146
movimentação 224
mudar atitude 117
multiclasse 35
multidões 261
munição 146
muros 261

N

nagah 292
naja 290
Namalkah 349
natação 116
Natureza Esquelética 29
Natureza Venenosa 29
necromancia (escola) 162
necromante 284
necropsia 117
Negociação 93
Nimb 102
nível de personagem 35
nobre (classe) 78
Nobreza (perícia) 121
nômade (origem) 93
nome 108
em Arton 347, 350
Nome na Arena 77
Norm 347
Nova Malpetrim 362
NPCs 243
fichas para 245

O

Obra-Prima 70
observar 122
obter informação 120
Oceano 102
ocultar item 120
Oficina de Campo 70
Ofício (perícia) 121
ofuscado 380
ogro 278
Olhar Amedrontador 134
Olhar Atordoante 29
Olho de Sszzaas, o 334
Olho do Dragão 70
Olho do Falcão 51
Olhos nas Costas 74
Olhos Vermelhos 132
Oportunismo 74
Orar 83
orc 273
ordens de cavalaria 55
Orgulho 79
orientar-se 123
origens 85
sua própria 95
Ossada de Ragnar 365
Ossos Frágeis 28
osteon 29
otyugh 300
ouvir 122

P

Pajem 54
paladino (classe) 81
Palavras Afiadas 80
Palavras de Bondade 134
Palpite Fundamentado 90
Panache 48

pântanos ... 254
Pão e Circo ... 91
paralisado (condição) ... 380
Parceiro ... 129
paredes ... 250
Paródia ... 45
pasmo (condição) ... 380
Passagem de Navio ... 92
passar por espaço apertado ... 115
passar por inimigo ... 115
passos de dano ... 139
patamares de jogo ... 35
pedir favor ... 117
Pedra de Amolar ... 70
Pele Corrompida ... 132
Pele de Aço ... 42
Pele de Ferro ... 42
penalidade de armadura ... 114
Pequeno e Rechonchudo ... 28
perceber blefe ... 119
percepção às cegas ... 378
Percepção (perícia) ... 122
Percepção Temporal ... 135
perdendo-se ... 256
perfuração (tipo de dano) ... 216
pergaminhos ... 327
perícias ... 114
perigos ... 302
  complexos ... 306
Pernas do Mar ... 48
perseguições ... 260
Peste Esguia ... 23
petrificado (condição) ... 380
picareta ... 146
Pilotagem (perícia) ... 122
pique ... 146
pistola ... 146
Pistoleiro ... 48
pivete (origem) ... 93
Planejamento Marcial ... 65
planícies ... 254
poções ... 327
Poder Mágico ... 38
Poder Oculto ... 135
poderes ... 32, 124
  de combate ... 124
  de destino ... 129
  de magia ... 130
  da tormenta ... 132
  concedidos ... 96, 133
Pondsmânia ... 352
Pontaria (perícia) ... 123
Ponto Fraco ... 51
pontos de experiência ... 310
pontos de mana ... 106
  gasto de ... 33
pontos de vida ... 106
portas ... 250
portões ... 261
posturas de combate ... 54
pratos especiais ... 153
Prece de Combate ... 58
Preço da Não Vida ... 29
Preparar Poção ... 130
Presas Afiadas ... 62
Presas Venenosas ... 135
Presença Aristocrática ... 80
Presença Aterradora ... 128
Presença Paralisante ... 48
Presenja Majestosa ... 80
pressentimento ... 119
prestar ajuda ... 213
Prestidigitação ... 45
primeiros socorros ... 117
procurar ... 120
Proficiência ... 32, 129
Protótipo ... 68
punga ... 120
Punguista ... 89
Punhos de Adamante ... 77

Q

qareen ... 26
Quebra-Galho ... 93
Quebrar Aprimorado ... 129
queda ... 304

R

raças ... 18
Raio Arcano ... 38
Raio Elemental ... 39
Raio Poderoso ... 39
Rarnaakk ... 372
Rasteira ... 77
Rastreador ... 50
rastrear ... 123
Rato das Ruas ... 23
rato gigante ... 274
Realeza ... 80
recruta purista ... 280
recuperando PV e PM ... 106
rede ... 146
Rede de Contatos ... 92
Reflexos (perícia) ... 123
Reflexos de Combate ... 129
refugiado (origem) ... 93
Reinado, o ... 344
  limites do ... 354
Reinos de Moreania ... 374
reishid ... 299
Rejeição Divina ... 135
Religião (perícia) ... 123
Reptiliano ... 31
Repúblicas Livres
  de Sambúrdia ... 357
resistência ... 33, 164
resistência a dano ... 42, 378
resistência a magia ... 378
Resistência Elemental ... 26
Resoluto ... 55
Rhond ... 351
Rio dos Deuses ... 376
Ripostar ... 48
riqueza (de personagens) ... 138
Riqueza (poder) ... 80
rito ... 123
rodada ... 219
Rolamento Defensivo ... 74
Romper Defesas ... 65
Roubo de Mana ... 74
ruas ... 261
Rubis da Virtude ... 335
Ruínas de Tyrondir ... 364

S

Sabedoria ... 17
sabotar ... 120
sacerdote de Aharadak ... 301
sala esmagadora ... 307
Salistick ... 366
saltar ... 116
sangrando (condição) ... 380
Sangue Ácido ... 132
Sangue Azul ... 86
Sangue de Ferro ... 135
Sangue dos Inimigos ... 42
Sangue Frio ... 31
Sangue Ofídico ... 135
Saque Rápido ... 129
Saqueador de Tumbas ... 74
Sarado ... 77
sargento da guarda ... 278
sargento-mor ... 280
Sckharshantallas ... 358
sede ... 304
Segredos da Natureza ... 62
seguidor (origem) ... 94
seguir ... 119
selvagem (origem) ... 94
Sem Origem ... 27
Sentidos Aguçados ... 129
Sentidos Élficos ... 22
Sequência Destruidora ... 77
sereia ... 29
serviços ... 154
Servos do Dragão ... 135
sílfide ... 30
Símbolo Sagrado Abençoado ... 58
Síntese Rápida ... 70
Smokestone ... 364
Sobrevivência (perícia) ... 123
soldado (origem) ... 94
soldado purista ... 280
Solidez ... 55
Sombra ... 74
sombra de Twhor ... 289
Sombras Profanas ... 31
sono ... 304
Sorte de Nimb ... 48
Sorte dos Loucos ... 135
Sorte Salvadora ... 28
Sortudo ... 129
Sszzaas ... 103
sszzaazitas ... 290
Sternachten ... 365
sucessos automáticos ... 213
sucuri ... 290
sufocamento ... 304
Superstição ... 42
Supremacia Purista ... 356
suprimentos ... 256
suraggel ... 30
surdo (condição) ... 380
surpreendido (condição) ... 380
Surto Heroico ... 129
sustento ... 122
Svalas ... 367

T

tacape ... 147
Talento Artístico ... 135
tamanho ... 106
Tanna-Toh ... 103
tática ... 119
Tatuagem Mística ... 26
taverneiro (origem) ... 94
telhados ... 261
tempestade em alto mar ... 307
Tenebra ... 104
Teórico Arcano ... 39
terrenos ... 253
tesouro ... 314
testes ... 210, 212
  de ataque ... 216
  de perícia ... 114
  estendidos ... 214
  sem rolagens ... 213
  sem treinamento ... 114
Teurgista Místico ... 135
Thartann ... 350
thuwarokk ... 300
Thyatis ... 104
tibar ... 138
Tinta do Mago ... 39
tirano do terceiro ... 298
Título ... 55
Torcida ... 129
Tormenta ... 299, 376
Tornado de Dor ... 65
Torre Armada ... 55
Totem Espiritual ... 42
Touché ... 48
trabalhador (origem) ... 95
Tradição de Heredrimm ... 20
Tranquilidade dos Lagos ... 63
Transformação Anfíbia ... 30
Transmissão da Loucura ... 135
transmutação (escola) ... 162
tratamento ... 117
treinamento (de personagem) ... 263
Treinamento em Perícia ... 129
Três Mares, os ... 370
Trespassar ... 129
trevas (tipo de dano) ... 216
tridente ... 147
Trincado ... 77
tritão ... 29
Trocação ... 77
Trocação Tumultuosa ... 77
trog ... 31, 279
troll ... 294
troll das cavernas ... 295
trolls nobres ... 293
Tropas Duyshidakk ... 135
Truque de Mágica ... 89
Truque Mágico ... 74
turba de zumbi ... 285
Twhor ... 104

U

uktril ... 299
Urkk'thran ... 372
Urro Divino ... 135
urso-coruja ... 279

V

Valentão ... 66
Valkaria (cidade) ... 344
Valkaria (deusa) ... 105
vampiro ... 284
Vanguardista ... 28
Vectora ... 354
veículos ... 154
Velocidade Ladina ... 74
Vendedor de Carcaças ... 92
Venefício ... 129
veneno ... 216, 305
Veneno Persistente ... 74
Veneno Potente ... 74
Versatilidade ... 45
vestuário ... 153
viagens ... 255
Vida Rústica ... 94
Vigor Primal ... 42
vila ... 257
Vingador Sagrado ... 84
virotes ... 147
virtudes paladinescas ... 84
visão na penumbra ... 378
Visão nas Trevas ... 135
visão no escuro ... 378
Visco Rubro ... 132
Vitalidade ... 129
Voadora ... 77
Vontade (perícia) ... 123
Vontade de Ferro ... 129
Voz da Civilização ... 135
Voz da Natureza ... 135
Voz dos Monstros ... 135
Voz Poderosa ... 80
vrakoll ... 295
vulnerabilidade a dano ... 378
vulnerável ... 380

W

Wynlla ... 348
Wynna ... 105
wyvern ... 279

X

XP ... 310

Z

Zakharov ... 351
zumbi ... 285

NOME DO PERSONAGEM | JOGADOR

RAÇA | ORIGEM | CLASSE & NÍVEL

TORMENTA

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR

PONTOS DE VIDA

Máximos | Atuais

PONTOS DE MANA

Máximos | Atuais

ATAQUES	Teste de Ataque	Dano	Crítico	Tipo	Alcance

DEFESA

= 10 + Mod. de Destreza + Bônus de Armadura + Bônus de Escudo + Outros

ARMADURA & ESCUDO

	Defesa	Penalidade

PROFICIÊNCIAS & OUTRAS CARACTERÍSTICAS

HABILIDADES & MAGIAS

PERÍCIAS	TOTAL	=	1/2 do Nível	+	Mod. de Atributo	+	Treino	+	Outros
Acrobacia÷		=		+	DES	+		+	
Adestramento*		=		+	CAR	+		+	
Atletismo		=		+	FOR	+		+	
Atuação		=		+	CAR	+		+	
Cavalgar		=		+	DES	+		+	
Conhecimento*		=		+	INT	+		+	
Cura		=		+	SAB	+		+	
Diplomacia		=		+	CAR	+		+	
Enganação		=		+	CAR	+		+	
Fortitude		=		+	CON	+		+	
Furtividade÷		=		+	DES	+		+	
Guerra*		=		+	INT	+		+	
Iniciativa		=		+	DES	+		+	
Intimidação		=		+	CAR	+		+	
Intuição		=		+	SAB	+		+	
Investigação		=		+	INT	+		+	
Jogatina		=		+	CAR	+		+	
Ladinagem*÷		=		+	DES	+		+	
Luta		=		+	FOR	+		+	
Misticismo*		=		+	INT	+		+	
Nobreza*		=		+	INT	+		+	
Ofício (_____)		=		+	INT	+		+	
Ofício (_____)		=		+	INT	+		+	
Percepção		=		+	SAB	+		+	
Pilotagem*		=		+	DES	+		+	
Pontaria		=		+	DES	+		+	
Reflexos		=		+	DES	+		+	
Religião*		=		+	SAB	+		+	
Sobrevivência		=		+	SAB	+		+	
Vontade		=		+	SAB	+		+	

÷Penalidade de armadura. **Somente treinado.*

EQUIPAMENTO

T$: _____ TO: _____

É permitido reproduzir esta página para uso pessoal. Em troca, visite-nos em www.jamboeditora.com.br.