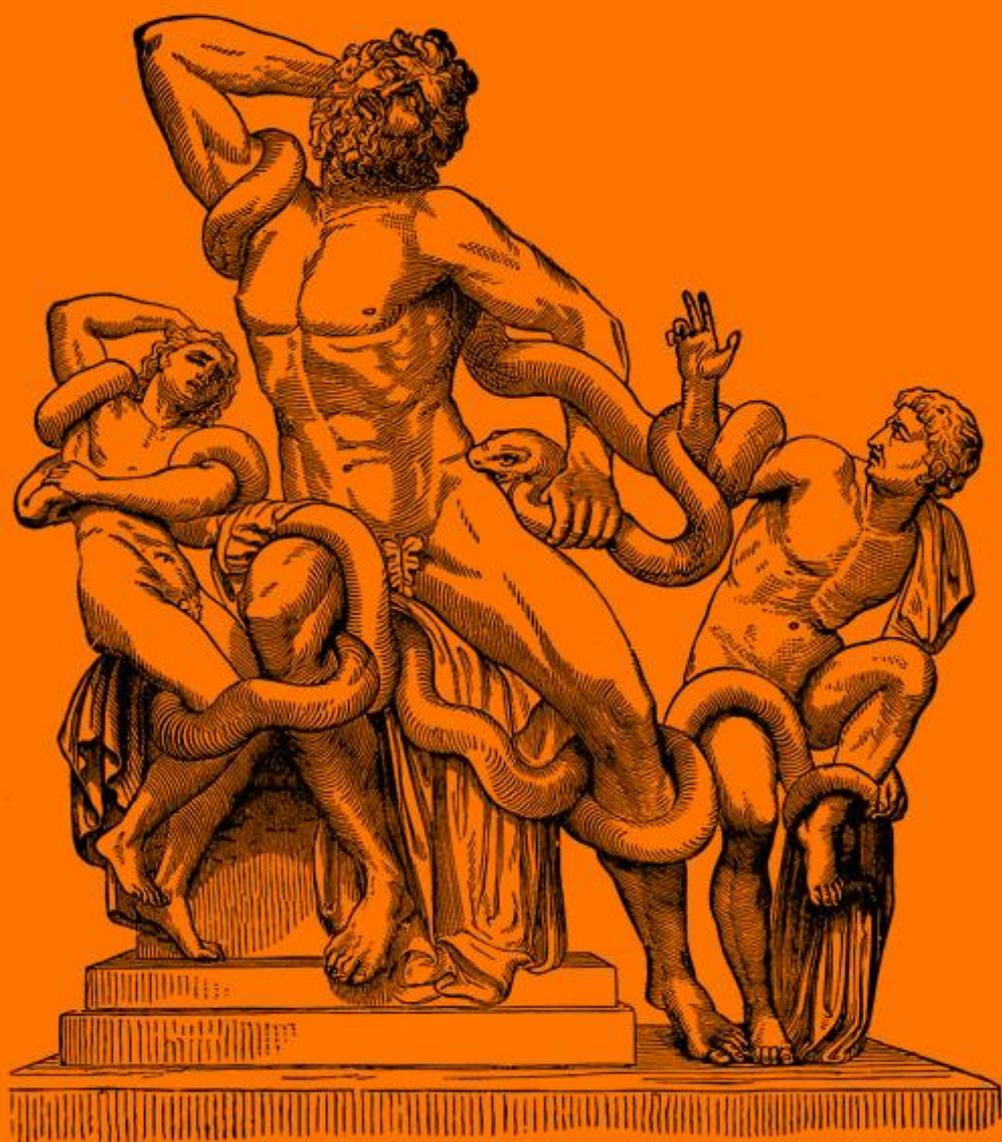


TRAGOEDIA

RPG

AS SAGAS ÉPICAS – E OS DESTINOS TRÁGICOS – DE HEROIS EM BUSCA
DA IMORTALIDADE



LIVRO BÁSICO

RICARDO PERAÇA CAVASSANE

TRAGOEDIA

RPG

LIVRO BÁSICO

1ª Edição – Janeiro/2014

CRÉDITOS

Texto e diagramação: Ricardo Peraça Cavassane.

Logo: Dan Ramos.

Ilustrações: de domínio público.

AGRADECIMENTOS

Ao grupo Leviathan: ao Paulo e seus magos tenebrosos, mas bondosos; ao Gabriel e seus ladinos sem honra alguma; ao Raphael e aos efeitos desesperados de seus magos caóticos; e ao Leandro e seus bárbaros sem respeito nenhum pelo discurso de um vilão, por todas as divertidas horas de jogo (10! 10! 10!).

Aos playtesters: à Jessyca Eiras e sua destemida bárbara; à Vanessa e ao Bruno e a seus arautos do Sol e da Lua.

Ao Antônio Sá Neto, por permitir que heróis trágicos nasçam dos dentes do velho dragão (Dracoedia!).

Ao Dan Ramos, por presentear esse livro amador com um belo e profissional logo.

Ao Igor Moreno, autor do Space Dragon, que me mostrou como um jogo pode ser Old Dragon e não ser Old Dragon ao mesmo tempo.

A Arneson e Gygax.

Aos heróis reais e lendários da Grécia antiga e a todos aqueles que reconhecem sua grandeza.

Baseado nas regras do jogo Old Dragon, da autoria de Antônio Sá Neto e Fabiano Neme, que por sua vez se baseia nas regras originais criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tragoedia é um jogo coberto pela licença Open Game. Todas as partes deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção de nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos.

Mais informações sobre **Tragoedia** em:

tragogames.wordpress.com

SUMÁRIO

Introdução	4	5. Odisseia	60
1. A Élada	5	5.1. O Grupo de Heróis	60
1.1. O Mundo de Tragoedia	5	5.2. Movimentação	60
1.2. O Continente Eladano	6	5.3. Exploração	63
1.3. Os Mortais	8	5.4. Reação	64
1.4. Os Imortais	16	6. Epopeia	66
1.5. As Virtudes e os Vícios	17	6.1. Combate	66
1.6. Os Deuses	18	6.2. Ferimentos, Sequelas e Morte	69
1.7. As Eras da Élada	21	6.3. Guerra	71
1.8. Os Monstros	25	7. Intervenção Divina	73
1.9. Os Estrangeiros	26	7.1. Intervenções Divinas	73
2. Atributos e Subatributos	28	7.2. Intervenções do Destino	77
2.1. Atributos	28	8. Lógos	79
2.2. Testes de Atributo	30	8.1. Lógica	79
2.3. Subatributos	31	8.2. Pensamentos	79
2.4. Idiomas e Ofícios	31	8.3. Contra-Lógica	83
3. Classes	33	8.4. Pensamentos Combinados	83
3.1. Níveis e Patamares	33	8.5. Pensamentos Superiores	84
3.2. Classes, Especializações e Excelências ..	34	9. O Corifeu	89
3.3. Divindades Patronas	34	9.1. Campanhas	89
3.4. O Artista	35	9.2. Narrando a Epopeia	90
3.5. O Filósofo	41	9.3. Narrando a Tragédia	92
3.6. O Guerreiro	48	9.4. Tesouros	95
4. Equipamentos	55	9.5. Artefatos Divinos	96
4.1. Renda Inicial	55	9.6. Mortais e Imortais	98
4.2. Armas, Armaduras e Escudos	55	9.7. Monstros	103
4.3. Itens Gerais	57	9.8. Estrangeiros	118
4.4. Serviços e Contratados	58	O Heroi em 10 Passos	123
		Ficha de Heroi	124



INTRODUÇÃO

Tragoedia é um RPG de heroísmo e tragédia num cenário inspirado na Grécia Antiga. Em **Tragoedia** os jogadores interpretam Heróis, Mortais que buscam obter a Imortalidade, dom dado pelos Deuses àqueles que alcançam a virtude e a excelência e realizam grandes façanhas, como comandar exércitos vitoriosos, derrotar Monstros poderosos ou vencer grandes campeonatos.

Alguns Heróis são fortes, corajosos e hábeis em manejar a lança e o escudo, e assim se tornam Guerreiros, buscando a Imortalidade através da excelência em combate. Outros são carismáticos e hábeis com a palavra e, inspirados pelos Deuses, se tornam Artistas, buscando a Imortalidade através da excelência nas artes. Há ainda aqueles que possuem sabedoria e raciocínio rápido e que se tornam Filósofos, buscando a Imortalidade através da excelência do pensamento.

Há, porém, algo que une todos os Heróis – seu destino trágico. Pois até hoje não houve nenhum Mortal que verdadeiramente obtivesse a Imortalidade, o Destino reservando aos maiores Heróis da Élada fins terríveis e dolorosos. Ironicamente, todos os Heróis Imortais até o momento tiveram mortes violentas, precedidas pelo sofrimento e pela loucura. Mesmo assim, mais e mais jovens têm partido em busca da maior das dádivas, crendo que o Destino lhes será benevolente caso eles ajam virtuosamente.

Tragoedia é um jogo heroico; mas, ao contrário de muitos RPGs, nos quais os personagens dos jogadores aposentam-se da vida de heroísmo após acumularem grande poder e fortuna, e vivem o resto de seus dias como lordes, tirando proveito de seus tesouros e relembando os dias de glória, em **Tragoedia** os Heróis não se aposentam, nem enfrentam a morte apenas para poderem desfrutar de prazeres mundanos quando velhos. Em **Tragoedia**, os Heróis enfrentam a morte para que, um dia, possam se libertar dela. Os Deuses instituíram que grandes Heróis obtivessem a vida eterna, visando com isso incentivar o surgimento de Mortais que dessem aos seus pares paz, beleza e sabedoria. Porém, mesmo os Deuses estão submetidos ao Destino, e aparentemente o Destino não permite que um Mortal se torne Imortal.

Uma campanha de **Tragoedia** é, assim, composta de duas partes: a Epopeia, na qual os Heróis enfrentam todo tipo de perigo e crescem em poder e reputação até que possam conduzir seus próprios exércitos contra os inimigos mais poderosos; e a Tragédia, na qual destinos trágicos acometem os Heróis e os levam à morte. Pense na **Iliada**, de Homero, em que Agamênon guia heroicamente os argivos contra o exército de Tróia, e em seu retorno à Argos, narrado por Ésquilo na tragédia **Agamênon**, em que ele é assassinado pela própria esposa, Clitemnestra.

Durante a epopeia, os personagens dos jogadores explorarão terrenos perigosos em busca de Artefatos esquecidos em ruínas de Imortais, guerrearão contra outros Mortais por território, recursos ou mesmo pela honra, combaterão Monstros e invasores Estrangeiros, desafiarão outros Heróis, Imortais e até os Deuses em busca da Imortalidade. Os jogadores devem buscar desafios cada vez mais perigosos para ampliarem seu poder e se tornarem cada vez mais dignos aos olhos de Mortais, Imortais e Deuses, mas devem também agir virtuosamente, ou atrairão a ira de Mortais, Imortais e Deuses. A epopeia termina quando todos os Heróis dos jogadores obtêm a Imortalidade. Na tragédia, que se dá uma vez terminada a epopeia, os Heróis são acometidos por seus destinos trágicos – ou são acometidos pelo conhecimento de seus destinos trágicos – e sua vida termina, seja pelas próprias mãos, devido à dor ou à loucura, seja pelas mãos de outrem, devido à vingança e ao ódio.

Algumas leituras podem ajudar jogadores e narradores a entrar no clima de **Tragoedia**. As principais são, obviamente, a **Iliada** e a **Odisseia**, as grandes epopeias gregas. Dentre as tragédias, recomendamos especialmente **Édipo Rei** e **Antígona**, ambas de Sófocles, e a trilogia **Oréstia** – formada pelas tragédias **Agamênon**, **Coéforas** e **Eumênides**, de Ésquilo. Recomendamos também as comédias de Aristófanes, em especial para os jogadores interessados em interpretar Artistas Cômicos. Já dentre as obras contemporâneas não há como se esquecer da graphic novel **300**, de Frank Miller. Por fim, os jogadores que queiram interpretar filósofos podem obter inspiração dos diálogos de Platão e dos fragmentos de pré-socráticos e sofistas.

Tragoedia se passa num continente chamado Élada – uma terra fictícia num mundo fictício –, inspirado na Grécia Antiga: os eladanos vivem em cidades-estado, cultuam diversos deuses, possuem artes e filosofia e estão em guerra contra povos estrangeiros. Porém, aqui você não encontrará Deuses como Zeus ou Atena, nem Heróis como Hércules ou Ulisses. Há ainda diferenças importantes entre a Grécia Antiga – real ou mítica – e a Élada, como você certamente notará.

Neste jogo, portanto, tentamos apenas captar um espírito grego – a partir de seus mitos, sua arte e sua filosofia. Assim, jogadores e mestres não precisam se preocupar em conhecer a fundo a cultura grega, pois o que eles já conhecem sobre as grandes sagas dos Heróis gregos, as buscas por artefatos poderosos, os embates contra bestas terríveis e as guerras contra troianos e persas é mais do que suficiente.

Cabe adiantar também que em **Tragoedia** o narrador ou mestre é chamado de Corifeu – os motivos são explicitados no capítulo 9, dedicado ao narrador, e que deve ser lido somente por este.

1. A ÉLADA

As sagas dos Heróis em busca da Imortalidade narradas em **Tragoedia** se passam na Élada, um continente fictício num mundo fictício.



1.1. O MUNDO DE TRAGOEDIA

Antes de mais nada, cabe apresentar brevemente o cenário em que se passam as aventuras de **Tragoedia**. A Élada é o continente no qual vivem e se aventuram os Heróis, e é todo o mundo conhecido para os eladanos, os seus habitantes. Há outros continentes neste mundo, habitados por outros povos, que há algum tempo encontraram a Élada e tentam ocupá-la – até o momento sem sucesso.

Segundo a crença dos eladanos, existem seis Deuses que constituem o mundo: Eár, a Terra; Sún, o Sol; Món, a Lua; Kôl, o Frio; Áter, a Água; e Túndra, o Trovão. Há também outros dois deuses, responsáveis pela criação, respectivamente, de Plantas e de Monstros – Lifa, a Vida, e Leto, a Morte (não há animais na Élada). Os quatro Deuses mais novos (Túndra, Áter, Lifa e Leto) são filhos dos Deuses mais velhos (Eár, Sún, Món e

Kôl), que por sua vez são filhos de Éspas e Timé, Espaço e Tempo. Estes, finalmente, teriam sido criados pelo Fádós, ou o Destino, a força maior que rege todo o universo. Existe também o Lógos, ou a Razão, uma força tão antiga e misteriosa quanto o Fádós e que permite que a realidade seja transformada através do pensamento.

A Élada é habitada por Mortais (os humanos) e também por Imortais (seres muito parecidos com humanos, mas um pouco mais poderosos e que não envelhecem), além dos Monstros, crias de Leto que existem em muitas formas. Enquanto os Imortais se dividem em seis raças, cada uma criada por um Deus (Eár, Sún, Món, Kôl, Túndra e Áter), os Mortais constituem uma única raça, criada por Fáton, um Deus que é filho da Vida e da Morte, e que já não existe mais (pois, logo após criar os Mortais, Fáton se suicidou).

1.2. O CONTINENTE ÉLADANO

A Élada é constituída de um continente pequeno, de forma quase circular, e de algumas ilhas. O norte e o centro do continente são cortados por duas cadeias de montanhas, respectivamente as Montanhas de Bronze (de onde é retirado grande parte dos minerais utilizados, em toda a Élada, para a produção do bronze – o cobre e o estanho) e os Montes Selvagens (assim nomeados graças à presença da Montanha da Morte, morada do deus Leto e, conseqüentemente, de muitos Monstros). Os picos mais altos são a Montanha da Morte, com cerca de 7 mil metros de altitude, e o Pico do Trovão, com quase 5 mil metros de altitude. Os principais rios da Élada são alimentados pela neve destas montanhas, e o maior deles – o Grande Rio – é alimentado tanto pelas Montanhas de Bronze quanto pelos Montes Selvagens.

As principais planícies são as Grandes Planícies e os Vales Verdes (respectivamente ao norte e ao sul dos Montes Verdes), os vales do Grande Rio e as planícies do leste (entre a costa leste e o Rio Serpenteante). Há dois grandes lagos – um no noroeste, o Olho de Áter, e um no centro das Grandes Planícies – o Mar Interno. As principais florestas ficam ao redor dos Montes Verdes e no leste, tanto ao sul quanto ao norte das Montanhas de Bronze (onde está a Árvore de Lifa). Entre outras formações geográficas que merecem destaque estão: os dois vulcões que ficam nos Montes Selvagens (a Montanha de Fogo e a Boca de Leto, respectivamente ao norte e ao sul da Montanha da Morte); os Abismos Negros, profundas fendas que se interpõem entre a Montanha da Morte, a Montanha de Fogo e a Boca de Leto e os vales do Grande Rio; a Boca da Élada, golfo no qual deságua o Grande Rio, cujo delta é dividido por duas ilhas rochosas, em formato de presa – os Dentes da Élada; o Caminho de Bronze, uma longa e profunda ravina que permite a travessia das Montanhas de Bronze, ligando o norte ao sul, que fica entre as nascentes do Grande Rio; as Grutas de Eár, cavernas ligadas por túneis que se estendem sob boa parte dos Montes Verdes; e os Pilares de Túndra, nas Montanhas de Bronze, formações rochosas em forma de coluna ricas em minérios, que atraem os raios que caem constantemente na região.

Dentre as principais ilhas destacam-se Rodes, no sul, Knossos e Febos, no oeste, e Kreta, no leste, mas há ilhas habitadas também no norte: Naksos, a noroeste, e Ítaka, a nordeste. Há ainda outras ilhas habitadas por eladanos, em geral próximas a ilhas maiores, e há também inúmeras ilhas pequenas, habitadas por não-eladanos, algumas mais próximas, outras um pouco distantes da costa.

Há apenas três estações – Fria, Quente e Amena. Na estação Fria, que é seca, as temperaturas não são tão baixas, mas venta bastante e as montanhas mais altas ficam cobertas de neve. Subitamente as temperaturas sobem para a chuvosa estação Quente – a neve das montanhas derrete, os rios se enchem e as tempestades são comuns. Com a chegada da estação Amena, as

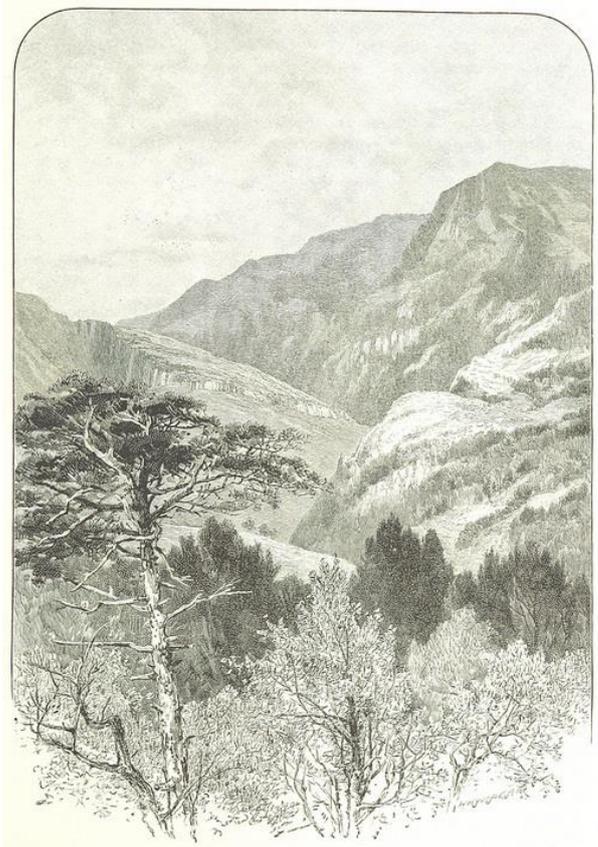
temperaturas caem um pouco e as chuvas diminuem; as Plantas florescem e dão frutos.

Entre os perigos naturais, contam-se vendavais e maremotos no norte, tempestades de raios e tremores de terra nas Montanhas de Bronze, inundações nos vales do Grande Rio e nos Vales Verdes, tempestades nas Grandes Planícies e nos Vales Verdes, e erupções dos vulcões nos Montes Selvagens, que vez ou outra expõem fumaça tóxica e pequenas rochas e, mais raramente, lava incandescente.

A seguir serão descritas as peculiaridades de cada uma das grandes regiões da Élada: o norte (as Montanhas de Bronze e além, incluindo as ilhas de Ítaka e Naksos), o leste (entre as Montanhas de Bronze e os Montes Selvagens, incluindo a ilha de Kreta), o centro (que inclui os Montes Selvagens e os vales do Grande Rio), o oeste (as Grandes Planícies e as ilhas de Knossos e Febos) e o sul (os Montes Verdes e os Vales Verdes, além da ilha de Rodes).

O Norte

A região norte da Élada é rica em recursos, mas perigosa. Ocupada primeiramente pelos Filhos do Trovão, que construíram suas cidades ao longo de toda a cadeia das Montanhas de Bronze e da ponta norte dos Montes Selvagens, hoje ela os abriga apenas na cidade de Túndrai, fincada no Pico do Trovão, ponto mais alto das Montanhas de Bronze. Há, portanto, diversas ruínas de antigas cidades de Túndraos ao longo das montanhas, além de uma lendária ruína submersa no Olho de Áter, um grande lago alimentado pelo Rio Caudaloso.



Hoje, o norte é amplamente ocupado por Mortais, tanto na costa, onde estão Naksai, Keronai, Kidonai, Ítakai e a grandiosa Espartai, quanto próximo às montanhas, onde estão Ramnai e Lauriai. Há estradas ligando as cidades da costa, ligando Ramnai e Lauriai a Espartai, ligando Ramnai a Keronai e ligando Lauriai a Kidonai. O mar é evitado ao máximo, por ser muito frio e agitado, mesmo sendo a rota mais segura ligando o norte ao resto da Élada (há um único passo nas Montanhas de Bronze, o Caminho de Bronze, que liga Ramnai às nascentes do Grande Rio e, posteriormente, à Korintai). A costa é alvo constante de ressacas e maremotos, principalmente na estação Quente, e de vendavais, temperaturas muito baixas e clima muito seco na estação Fria.

A parte noroeste é a mais fértil, repleta de plantações e de pequenos vilarejos de Mortais, às margens dos rios Caudaloso e Frio. As regiões ao redor do Olho de Áter e do extremo oeste, assim como as ilhas ao norte do grande lago, são desabitadas, por serem inférteis e perigosas. Já a parte nordeste é menos habitada, dadas as grandes dimensões da Floresta de Lifa.

As Montanhas de Bronze não são ricas apenas em cobre e estanho, usados na produção do bronze (produzido principalmente em Ramnai), mas também em prata (produzida em Lauriai) e ouro. Porém, são comuns as tempestades de raios nesta região, bem como eventuais tremores de terra e deslizamentos, que soterram minas e destroem pequenas cidades.

As ilhas de Naksos e Ítaka ficam boa parte do ano isoladas do continente, devido ao mar bravio, que se torna navegável apenas na estação Amena – principalmente Naksos, já que não há cidades na costa próxima à ilha.

O Leste

A região leste da Élada é pequena, mas fértil, o Rio Serpenteante favorecendo o cultivo em seus vales. Ela pertenceu aos Filhos da Lua, que ainda possuem uma grande cidade na costa, Mónai. Não há muitas ruínas de cidades de Mónos, visto que estes se organizavam em pequenos vilarejos espalhados pela costa e pelos vales – exceto pelas ruínas da antiga Pompai. Esta era quase tão grande quanto Mónai, e ficava próxima aos Montes Selvagens, mas foi destruída quando a Montanha de Fogo expeliu cinzas e lava pela primeira vez, apagando do mapa em segundos a grande cidade.

Os Mortais ocuparam o leste e se espalharam por todo o vale, como também fizeram seus antigos habitantes, estabelecendo três cidades – Eleai, na costa, Deltai, próxima ao delta do rio, e a grande Delfai, bem no centro da região. Há estradas ligando todas estas cidades, mas estas estão isoladas do resto da Élada, ligando-se apenas com Kretai e Ítakai pelo mar.

A região a oeste do rio é perigosa, dada a grande incidência de Monstros, e vivem ali apenas alguns poucos Mortais corajosos, a maioria ocupando antigas

ruínas de cidades de Kôlos. De fato, os ataques de Monstros são o maior perigo no leste, que não sofre de grandes catástrofes naturais.

A ilha de Kreta também é considerada como parte do território oriental da Élada, embora tenha sido ocupada pelos Áteros, e não pelos Mónos. No norte da ilha, assim como nas quatro pequenas ilhas próximas, o cultivo é possível, o que não ocorre na rochosa parte sul da ilha. Hoje a ilha abriga a rica Kretai e, na ponta sul, a pequena Eleuterai, e é a ilha mais atacada por Monstros da Élada, tanto terrestres quanto marinhos, devido aos Montes Castanhos, considerados o braço marinho dos Montes Selvagens, onde vivem muitos Monstros governados por Demônios. Foi dali que saiu o Demônio Minós que durante alguns anos escravizou a população de Kretai.

O Centro

A região central da Élada é de longe a mais perigosa e pouco habitada. Embora os vales do Grande Rio propiciem a vida dos Mortais, são poucos os que se estabelecem no lado oriental do rio, pois muitos Monstros vagam naquela região. A área foi ocupada pelos Filhos do Frio, que diminuíram muito em número ao longo dos anos, graças aos ataques dos Monstros. Hoje eles vivem apenas em Kôlai, uma cidade muito fortificada, no Monte Branco. Há diversas ruínas de Kôlos nos Montes, a maioria ocupada agora por Monstros, onde reinam Demônios.

Aqui os Mortais estabeleceram sua primeira cidade – Tebai –, num território que pertencia aos Súnos (assim como o restante da parte sul dos vales do Grande Rio), e as demais cidades Mortais desta região são Aigilai (que fica numa montanha próxima às Montanhas de Bronze), Arenai (localizada no vale), Dionai (na parte sul dos Montes selvagens) e Kolonai (a oeste do Grande Rio). Tebai, Arenai e Kolonai estão ligadas por estradas (assim como Kolonai se liga a Atenai, e Arenai se liga a Korintai), mas Aigilai e Dionai estão isoladas nas montanhas, não havendo forma segura de entrar ou sair destas cidades.



Além dos Monstros, a região central sofre com as baixas temperaturas e os vendavais, além de eventuais deslizamentos de rochas (que alguns dizem serem causados pelos Monstros). O Grande Rio também enche demais às vezes, inundando algumas plantações e vilarejos. Isso sem falar, é claro, nos vulcões, que há muito tempo não entram em atividade, mas que de tempos em tempos rugem e expelem fumaça, como que ameaçando entrar em erupção.

O Oeste

O oeste da Élada é também uma região muito fértil e populosa, muito embora poucos vivam nas proximidades do Mar Interno, cuja água é salgada. As Grandes Planícies foram divididas entre Eáros (que ocuparam a parte norte) e Súnos (que ocuparam a parte sul), enquanto que as ilhas de Knossos e Febos ficaram com os Áteros. Há hoje nesta região muitas ruínas de antigas cidades, tanto dos Filhos da Terra quanto dos Filhos do Sol, algumas delas dominadas por Monstros ou servindo de refúgio para criminosos, outras abandonadas.

Há diversas cidades Mortais nesta região, principalmente na parte norte, onde estão Korintai, Honai, Likai, Eleusai e Stoai. No sul há uma única cidade – Nemeai. Todas estas cidades são ligadas por estradas. Korintai e Nemeai têm também estradas que levam a Arenai, enquanto que Stoai e Nemeai têm ligação com Akarnai através de uma estrada que segue pela costa.

A ilha de Knossos abriga hoje Knossai e Nousai, enquanto que a ilha de Febos também é habitada por Mortais, que estabeleceram a cidade de Febai.

O rio Profundo corta a região, fornecendo a irrigação necessária para o cultivo. Em direção ao Mar Interno, ao contrário do que se esperaria, o solo fica cada vez mais seco, e não é possível plantar. O grande lago é muito salgado e abriga Monstros marinhos. Ao seu redor estende-se uma grande savana, repleta de Monstros ferozes. Por estes fatos não há povoados ao redor do lago. Nemeai é a cidade mais próxima do Mar Interno, e é bastante fortificada, para resistir aos ataques dos Monstros.



Na parte sul das Grandes Planícies, próximo aos Montes Verdes, há muitas fazendas e vilarejos Mortais, que resistem apesar das tempestades que assolam a região uma vez por ano, trazendo ventos fortes e chuvas que duram por dias.

O Sul

A região sul da Élada, que compreende os Montes Verdes e os Vales Verdes, foi inicialmente dividida entre os Súnos (que ocuparam os montes) e o Eáros (que ocuparam os vales). Ambos os povos ainda vivem aqui, mas apenas na cidade de Súnai (que fica no Monte Solar, na ponta leste dos Montes) e Eárai (que fica bem no centro dos Vales, oculta em meio à densa floresta), respectivamente. Há diversas ruínas destes povos, encravadas nos Montes ou escondidas nos bosques dos Vales.

As cidades de Mortais que agora existem aqui são a grandiosa Atenai, Krotonai (na costa, próxima ao Golfo de Rodes), Akarnai e Brauronai (ambas nos Vales). As quatro cidades se ligam por uma estrada, que também as liga com as cidades das regiões oeste e central. Nesta região as tempestades são frequentes e, não poucas vezes, destruidoras. Há também inundações na estação Quente.

A ilha de Rodes, que fica no Golfo de Rodes, onde deságua o Grande Rio, abriga até hoje a capital dos Áteros. A proteção que Áter confere a seus filhos faz naufragar qualquer nau estranha que se aproxime da ilha, impedindo que visitantes indesejados consigam alcançá-la.

As Ilhas

Há inúmeras ilhas pequenas que não são consideradas parte da Élada, a maioria delas habitadas por não-eladanos. Tais ilhas, algumas mais próximas da costa, habitadas por povos que um dia foram eladanos e que ainda mantêm alguns de seus costumes, outras mais distantes, habitadas por povos estrangeiros, são evitadas pelos eladanos, e estão sendo gradualmente dominadas pelos Khun e pelos Njord.

1.3. OS MORTAIS

Os Mortais são a raça mais numerosa na Élada, e superam em número todas as seis raças Imortais juntas. Fisicamente, os Mortais variam muito em cor de pele, cabelos e olhos, dependendo da região onde vivem ou de que linhagens descendem.

Os Mortais do norte da Élada, que inclui as cidades de Ítakai, Naksai, Keronai, Kidonai, Ramnai, Lauriai e a grandiosa Espartai possuem a pele bronzeada ou parda, cabelos e olhos castanhos ou negros.

Os Mortais do oeste da Élada, região em que ficam as cidades de Febai, Honai, Likai, Nemeai, Nousai, Stoai e as grandes Eleusai, Korintai e Knossai possuem pele clara, bronzeada ou parda, cabelos castanhos, negros ou loiros e olhos castanhos, negros, verdes ou azuis.

Os Mortais do leste da Élada, onde estão Eleai, Deltai, Eleuterai e as grandes cidades de Delfai e Kretai,

possuem a pele parda ou negra, cabelos negros e olhos negros ou verdes.

Os Mortais do sul da Élada, que inclui Akarnai, Brauronai, Krotonai e a maior cidade Mortal da Élada, Atenai, possuem pele clara, cabelos castanhos, loiros ou ruivos e olhos castanhos, verdes ou azuis.

Os Mortais do centro da Élada, onde ficam Aigilai, Arenai, Dionai, Kolonai e a mais antiga cidade Mortal, Tebai, possuem a pele clara ou bronzada, cabelos castanhos ou negros e olhos castanhos, negros ou verdes.

A altura dos Mortais varia entre 1,60m e 1,90m, e seu peso varia entre 55kg e 110 kg, embora as mulheres costumem ser um pouco mais baixas e mais leves. Mortais são considerados cidadãos adultos aos 20 anos e vivem em média 80 anos, raramente vivendo um século.

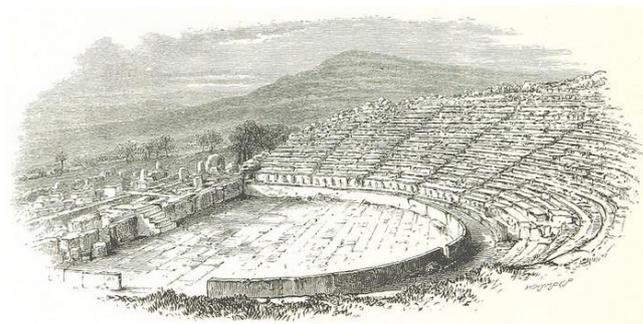
Os Mortais se organizam em cidades-estado, politicamente independentes, mas que trocam mercadorias entre si. Além das cidades de grande e médio porte (que aparecem no mapa) há algumas cidades de pequeno porte e vilarejos (que não aparecem no mapa e, portanto, devem ser criadas pelo Corifeu). Cidades pequenas que não possuem exército (a maioria delas não possui soldados, ou possui regimentos muito pequenos, que apenas protegem a cidade de Monstros) muitas vezes contam com a proteção de cidades maiores, o que praticamente as torna politicamente dependentes.

Cada cidade é governada por um Rei (ou uma Rainha), e ele (ou ela) toma as decisões com a ajuda dos Senadores, homens e mulheres sábios escolhidos pelos cidadãos. Os Senados variam em tamanho, tendo em geral de dois a vinte membros (sempre em número par, cabendo ao Rei o voto de desempate e o veto), todos com mais de 50 anos de idade. Em situações importantes, todos os cidadãos são convidados a votar (é considerado um cidadão um homem ou mulher de 20 anos ou mais). O Rei é escolhido por hereditariedade ou aclamação popular – assim, ser filho do Rei não garante o trono, e quando o Rei não tem filhos em geral é escolhido para sucedê-lo um Senador, Herói ou outro homem importante. Reis e Senadores recebem salário, retirado dos impostos, para sobreviverem e sustentarem suas famílias, mas não o suficiente para enriquecerem – os tesouros que os Reis possuem foram obtidos através de herança, de presentes ou do espólio de guerras. Os impostos, aliás, são relativamente baixos, pois servem apenas para a construção e manutenção de locais públicos e para manter Reis, Senadores e o exército. Todo o resto deve ser providenciado pelos cidadãos.

Cidades muito pequenas, porém, podem possuir governos puramente democráticos (um conselho de Senadores, presidido pelo Senador mais velho, toma todas as decisões) ou tirânicos (um Rei toma todas as decisões, não havendo um Senado), mas estes são raros.

A justiça entre os Mortais é ética, ou seja, não há leis escritas nem penas definidas. A conduta de todos os

envolvidos em um julgamento – acusados e acusadores – é julgada de acordo com as Virtudes e os Vícios. As penas para os culpados podem consistir em mera advertência, multa, prisão por tempo determinado, ostracismo (expulsão da cidade) ou até mesmo a morte. Um dos poucos crimes que sempre é punido com a morte é a heresia (cultuar Leto, negar a existência dos Deuses ou afirmar a existência de outros Deuses).



O comércio no interior das cidades e entre cidades é realizado através de moedas, feitas de ouro, prata e bronze. Porém, em vilarejos, no campo ou em outras regiões afastadas ainda é comum a mera troca de mercadorias. Cada cidade em geral é capaz de produzir tudo o que é estritamente necessário para a subsistência, mas precisa comprar de outras cidades alguns tipos de alimento, especiarias, armas, utensílios, vestuário, etc., vendendo algum produto que consiga produzir em maior quantidade.

A alimentação entre os Mortais é bastante variada. Comem-se Plantas de todos os tipos, tanto colhidas quanto cultivadas, e os principais produtos são o azeite de oliva e o vinho. Não se come a carne de Monstros (embora haja relatos de pessoas que tiveram que fazê-lo em épocas de falta de alimento). Uma refeição simples costuma consistir em grãos como arroz, feijão, lentilha, grão de bico, milho, etc., pães feitos de trigo e centeio, e de verduras e legumes variados, além, é claro, de azeitonas e azeite. Já as refeições dos ricos incluem frutas, castanhas – e vinho.

Os ofícios e os conhecimentos são, entre os Mortais, quase tão avançados quanto entre os Imortais. Os Mortais extraem e fundem ouro, prata e, principalmente, bronze (uma liga de cobre e estanho, que é amplamente usada em armamentos e ferramentas), talham a pedra e a madeira, constroem rápidas e fortes embarcações e carroças, além de trabalharem o algodão, o linho e o couro de Monstros para produzir roupas e acessórios. A medicina também é sofisticada, prescrevendo dietas e exercícios para a cura dos doentes, e havendo até mesmo a possibilidade de se realizar cirurgias simples.

A educação dos jovens, nas cidades, começa aos sete anos, quando as crianças aprendem a ler e escrever e recebem educação física, artística e intelectual, em escolas. Dos quatorze aos dezessete anos, as crianças aprendem todo tipo de conhecimento e ofício, com a população local, e também aprendem a lidar com os perigos do ermo, podendo sair das fronteiras da cidade.

Aos dezoito, os jovens decidem que carreira desejam seguir, tendo mais dois anos para aprender tudo o que for necessário, com um mestre experiente na área. É dos dezoito aos vinte que os jovens podem aprender um ofício nobre, caso tenham talento, e para tanto se tornarão seguidores de um Herói Exemplar, embora haja aqueles que treinam sozinhos. Já no campo as crianças ajudam os pais no trabalho desde cedo, e naturalmente seguem a profissão dos mesmos.

A vestimenta dos eladanos é bastante simples, em geral consistindo, em épocas de calor, em um manto de linho ou algodão, sandálias e um cinto, e em épocas frias, em um manto grosso e botas. Os cabelos, tanto de homens quanto de mulheres, são muito bem tratados e mantidos longos, em geral presos por fitas e outros acessórios. Os homens também costumam manter longas barbas.

As habitações dos eladanos são pequenas e simples – a grandiosidade é deixada para templos, arenas e prédios públicos, que são altos, ladeados por muitas colunas e escadarias, e em geral são decorados com estátuas de Heróis Imortais e pinturas representando os Deuses.

As viagens entre cidades ocorrem por terra – estradas, trilhas e pontes permitem aos viajantes trafegar com certa segurança entre as cidades maiores. Algumas cidades, porém, estão afastadas destas estradas, sendo pouco seguro chegar até elas – ou sair delas. As viagens pelo mar são mais frequentes no sul, leste e oeste, pois no norte os mares são bravios e tempestuosos. Há também alguns trechos da antiga Grande Estrada, que ligava todas as capitais dos Imortais, que ainda não foram cobertos pela vegetação e podem ser utilizados (muito embora, nas proximidades das cidades Imortais, estes vigiem a estrada e não deixem Mortais entrarem, a não ser em certas ocasiões). Os Mortais costumam viajar a pé, mas os mais ricos conseguem pagar por carruagens puxadas por Monstros e conduzidas por um cocheiro. O transporte de cargas por terra também requer o uso de carroças puxadas por Monstros, o que torna o transporte de cargas pelo mar muito mais barato e eficiente.

Heróis, mercadores e outros cidadãos que viajam pela Élada podem, em grandes cidades, pagar para pernoitar e se alimentar em hospedarias, mas em cidades pequenas em geral os viajantes precisam contar com a hospitalidade dos habitantes, que podem cobrar ou não pela estadia.

Ocorreram duas guerras famosas entre cidades de Mortais – a “guerra Atenai-Espartai” e a “guerra do ouro” –, mas muitos outros conflitos ocorreram e continuam a ocorrer, principalmente entre pequenas cidades. As grandes cidades evitam participar destes conflitos caso haja a possibilidade de criar um conflito maior – embora em alguns casos haja muitos interesses em risco. Os exércitos dos Mortais costumam ser pequenos, mas eficientes, compostos em geral por infantarias, arquearias e por raras cavalaria, já que são poucos os que conseguem domar quantidades suficientes de Monstros para preencher estas fileiras. Alguns exércitos também incluem soldados-navegantes ou

soldados-montanhistas. As guerras entre tais exércitos em geral são rápidas e letais, durando poucos dias e consumindo muitas vidas. Mesmo assim, as guerras ainda são muito frequentes. Cidades grandes em geral possuem até cinco Generais (que respondem ao Rei), cada um tendo até cinco Capitães sob seu comando, que por sua vez comandam até cinco tropas de cinquenta homens cada, totalizando um exército de mais de seis mil homens. Já cidades de médio porte costumam ter apenas um General, que muitas vezes é o próprio Rei, possuindo assim um exército de mais de mil homens. Cidades pequenas têm apenas uma tropa, comandada por um Capitão, e, portanto, costumam fazer pactos econômicos com cidades maiores em troca de proteção militar no caso de guerras. As cidades menores, no entanto, costumam ser defendidas de Monstros e outros perigos por Heróis viajantes.

As artes e a filosofia constituem uma parte muito importante da cultura dos eladanos. Juntamente com o culto aos Deuses, o teatro, a poesia, a música, a dança, as artes figurativas (pintura e escultura) e o pensamento sobre questões fundamentais estão integrados à vida dos Mortais de uma forma tal que Artistas e Filósofos, que lhes trazem beleza e sabedoria, são tão admirados pelo povo quanto os Guerreiros que os trazem paz. Assim como são muitos os Deuses cultuados (e embora as pessoas em geral se identifiquem mais com um Deus do que com outro, todos recebem respeito igual), são muitas as filosofias que tentam compreender a natureza exata do Fátos e do Lógos, a origem dos Mortais (que nem todos atribuem a Fáton) e dos Deuses, entre outros enigmas (e embora as pessoas criem mais em uma filosofia que em outra, todas recebem respeito igual). Também são muitas as formas de arte presentes na Élada, e todas recebem igual admiração. Pouco populares ou até mesmo proibidas são apenas as filosofias existencialista e niilista e as artes da poesia e do teatro lírico e tétrico, respectivamente produtos da atividade de Filósofos e Artistas devotos de Lifa e Leto.



Os Mortais cultuam os Deuses de duas formas: nas atividades cotidianas, e realizando festas e jogos em sua homenagem. Nas atividades diárias os Mortais oram e agradecem aos Deuses e a seus aspectos que governariam a ação em questão – por exemplo, navegantes oram a Áter Séa por uma viagem tranquila,

enquanto que agricultores oram a Eár Sól para que a plantação vingue. Já em determinadas datas do ano são realizadas festas em homenagem aos Deuses, em que ocorrem jogos (competições de esportes como corrida, salto, escalada e natação, além de competições de luta desarmada, arremesso de dardo, arco-e-flecha, montaria, etc.) e sacrifícios em que Monstros são trazidos vivos e são mortos em altares. Seu couro e ossos são posteriormente usados para produzir adornos e presentes, enquanto que a carne é queimada. Há também cerimônias em que se oferecem frutas, flores, vinho, azeite, etc., chamados de “sacrifícios puros”, realizados para pedir boas colheitas ou agradecer pela fartura de alimentos. Os cultistas de Lifa usam somente sacrifícios puros, e posteriormente comem o que é ofertado à Deusa – exceto na Festa de Lifa, dia em que praticam jejum. Já os cultistas de Leto realizam sacrifícios humanos e – dizem – comem a carne e bebem o sangue do sacrifício.

Nos templos construídos em honra aos deuses são realizadas, por sacerdotes, cerimônias diárias, e é nos templos que terminam as procissões em dias festivos. Os sacerdotes, além de conduzirem os ritos, realizam curas e adivinhações, poderes dados a eles pelos Deuses. Cidades pequenas costumam possuir um único templo em honra ao Deus mais adorado na cidade. Cidades médias possuem, em geral, templos em honra a três ou quatro Deuses, enquanto que em cidades grandes é possível encontrar templos em honra a todos os Deuses, até mesmo a Lifa e Leto, embora estes sejam clandestinos.

Muito embora os Deuses cultuados sejam os mesmos em toda a Élada, existem alguns Mortais, comumente chamados de hereges, que não acreditam nestes Deuses, ou por acreditar que há outro ou outros Deuses, ou por acreditar que os Deuses não se importam com os Mortais, cuidando apenas de seus filhos Imortais. Aqueles que cultuam Leto, a Morte, também são chamados de hereges. A heresia é o maior crime que alguém pode cometer na Élada, sob pena de morte. Os hereges são mais comuns entre os Filósofos: alguns afirmam a existência de um Deus único e maior que todos os outros; outros identificam este Deus ao Fádos ou ao Lógos; e há até mesmo os ateus, que não creem que existam quaisquer Deuses. O culto a Lifa não constitui heresia, mas não é bem visto pelos seguintes motivos: em primeiro lugar, trata-se de um “mistério”, pois apenas os iniciados no culto podem participar dele (em geral, quaisquer pessoas, exceto viciosos e criminosos, podem participar dos cultos); e em segundo lugar, Lifa nega as Virtudes afirmadas pelo restante dos Deuses, defendendo que apenas o amor e a compaixão devem ser praticados. Cultistas de Lifa são vistos como fracos e alienados. Já os cultistas de Leto são vistos como Monstros e caçados como tais. De fato, os Mortais que abraçam este culto (que celebra seus sacrifícios em segredo, comete os mais variados crimes e impele os Mortais à destruição mútua) são aliados de Monstros, e as células do culto a Leto são muitas vezes lideradas por Demônios.

Os Monstros são caçados pelos Mortais sempre que possível, pois além de ameaçarem a vida dos cidadãos, também destroem as plantações e as construções. Porém, algumas espécies – em especial os Hipós – são capturadas para servirem como montaria e para puxarem carruagens e carroças. É muito difícil domar um destes Monstros, mas os mais fracos em geral servem a este propósito. Poucos são os que têm coragem de montar um Hipós apenas com sela, arreio e focinheira, mas a coragem aumenta quando se trata de conduzir uma biga (puxada por dois Monstros, para uma pessoa), uma carruagem (puxada por dois Hipós, para quatro pessoas, mais lenta que a biga) ou uma carroça (para carga), pois os Monstros ficam presos em estruturas pesadas que os ferem e os forçam a mover-se. Porém, não são tão raros os casos de Monstros que se soltam.

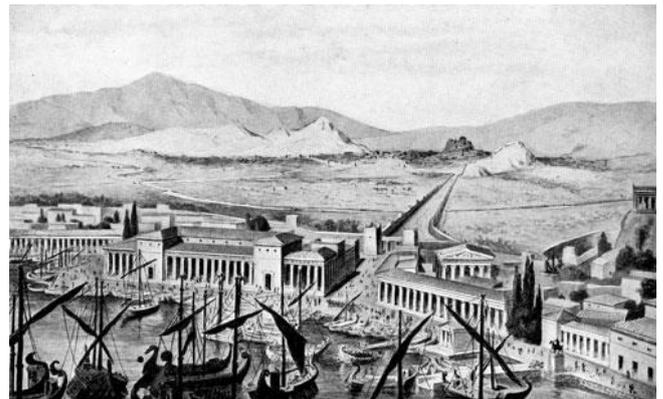
Seguem descrições de cada uma das grandes cidades de Mortais.

Atenai

População: 150.000.

Exército: 6.250 (Infantaria 3.750, Arquearia 1.250, Cavalaria 1.250).

Rei: Péríkles (Paladino de 16º nível).



Atenai é a maior cidade de Mortais e fica na região sul, entre os Vales Verdes e a ilha de Rodas. É conhecida por ser grande produtora de arte e filosofia, terra natal de muitos Heróis famosos. Atenai depende de pequenas cidades nos Vales Verdes para se abastecer de alimento, produzindo em boa quantidade apenas grãos, como o trigo. Dentre os outros itens que a cidade produz com maestria estão as ânforas e demais utensílios de cerâmica. Atenai possui templos em honra a todos os Deuses, até mesmo um pequeno templo em honra a Lifa (e diz-se que há ali também um templo clandestino, nos subterrâneos da cidade, em honra a Leto). Aqui é realizada, uma vez por ano (mais especificamente, durante uma semana, que se inicia no dia vinte e dois do décimo segundo mês, terminando com as comemorações do fim do ano), a Atenaica, uma competição de artes, esportes e filosofia em honra ao panteão divino. A história de Atenai é conturbada: esta aliou-se a Tebai numa campanha de dominação que culminou no conflito maior conhecido como “guerra Atenai-Espartai”, causa da inimizade que as cidades mantêm até hoje entre si; passou por uma era de tirania,

durante a qual os cinco Generais da cidade (que ficaram conhecidos como “os cinco tiranos”) governaram após assassinar o Rei (posteriormente, um general assassinou o outro para manter o trono apenas para si, e o último deles foi morto por um Capitão, o que acabou com a tirania); e também atravessou um período em que o Senado comandou o reino. Hoje ela é governada pelo Rei Périkles, que realizou muitas reformas e consolidou a monarquia mais uma vez.

Delfai

População: 120.000.

Exército: 5.000 (Infantaria 2.000, Arquearia 2.000, Cavalaria 1.000).

Rainha: Helena (Caçadora de 16° nível).



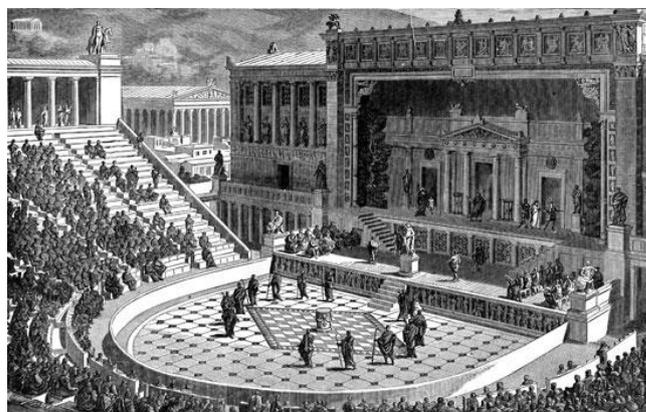
Delfai fica na região leste. É famosa pelo seu templo em honra a Môn, onde jovens sacerdotisas, inspiradas pela Deusa, realizam adivinhações. Foram estas mesmas sacerdotisas que realizaram uma série de profecias com o intuito de prever o futuro da Élada, o que resultou na compilação da linha do tempo da Era de Ferro. Estas profecias geram muita polêmica: alguns acreditam nelas, já que vieram de Môn, e pelo mesmo fato afirmam que duvidar delas constituiria heresia; outros acreditam que os Deuses não podem conhecer um futuro tão distante; outros ainda as atribuem a Leto, já que Môn é sua mãe, e acreditam que ele estaria enviando tais “profecias” para confundir os Mortais e fazer com que elas se cumprissem. Os Mônos ainda não se pronunciaram a respeito. A cidade de Delfai também possui fazendas muito produtivas, cultivando em especial frutas variadas (e fazendo um dos melhores vinhos da Élada). Entre outros produtos de sua produção está um tecido de algodão muito macio e colorido, cujo segredo os tecelões protegem com a vida. Sua Rainha é Helena, já que é tradição na cidade dar o poder às mulheres. O exército de Delfai possui um destacamento especial de 50 Caçadores, liderados pela própria Rainha.

Eleusai

População: 130.000.

Exército: 4.000 (Infantaria 3.000, Arquearia 1.000).

Rei: Eístratos (Senador ou Sacerdote de Lifa?).



Eleusai fica na costa oeste, e é a maior produtora de alimentos dentre as cidades de Mortais, produzindo o suficiente para comercializar com cidades vizinhas (como Korintai e Knossai) e ainda armazenar uma quantidade de alimentos suficiente para manter a cidade durante um mês inteiro. Lá existe o maior culto a Lifa da Élada, do qual participam alguns Senadores e outras pessoas importantes na cidade. Eleusai já esteve em guerra contra Korintai, por causa de um veio de ouro encontrado na fronteira entre os territórios de Likai e Honai, ambas antigas aliadas de, respectivamente, Eleusai e Korintai. O conflito, que ficou conhecido como a “guerra do ouro”, durou dois anos, e só terminou graças à intervenção de Knossai, que se aliou a Eleusai. Hoje a relação entre esta cidade e Korintai é frágil, mas elas mantêm comércio entre si. Seu Rei é Eístratos, um antigo Senador, que alguns dizem cultuar Lifa em segredo. O exército de Eleusai conta com apenas poucos homens, mas a cidade mantém um acordo militar com Knossai.

Espartai

População: 120.000.

Exército: 10.000 (Infantaria 5.000, Arquearia 2.500, Cavalaria 1.250, Marinha 1.250).

Rei: Leônidas (Bárbaro de 16° nível).



Espartai fica no extremo norte, para além das Montanhas de Bronze. As primeiras invasões estrangeiras aconteceram aqui e têm continuado a acontecer, o que forçou a cidade a se fortificar e militarizar. Hoje Espartai possui o mais poderoso exército Mortal – a mais mortal e mais numerosa

infantaria da Élada, navegantes habilidosos (necessários para interceptar os navios estrangeiros) e uma cavalaria montada em Monstros diversos, que em geral não usam focinheira, atacando assim o exército inimigo com suas presas. Assim, Espartai é a única cidade Mortal a ter um exército de 10.000 homens. Como se não bastasse, grande parte da população possui treinamento militar e, muito embora nunca tenha sido necessário, a população da cidade pode pegar em armas para defendê-la (acredita-se que o arsenal da cidade seja capaz de armar ao menos mais 10.000 soldados). A cidade também é muito fortificada. Graças a seu poderio militar, e também à escassez de alimentos na região (cujo clima é frio e seco), Espartai mantém alianças com as cidades de Keronai e Kidonai, a oeste e leste, respectivamente, que lhe fornecem alimento em troca de armas (produzidas com o cobre e estanho extraído das minas locais e comprado de Ramnai) e proteção. São muitos os boatos sobre a cidade: uns dizem que seus cidadãos tiveram de se alimentar da carne de Monstros durante uma terrível seca que atingiu o norte, e por isso eles teriam se tornado cruéis; dizem também que estrangeiros capturados estão sendo usados como escravos, e até mesmo sendo vendidos para Ramnai e Lauriai para servirem como mineradores e para Knossai para servirem como remadores; outros dizem ainda que seu governante é um tirano e controla o Senado com ameaças e intimidações. O fato é que o povo de Espartai é endurecido, desde cedo aprendendo a suportar o frio e a fome. O povo de Espartai nega veementemente as profecias de Delfai, já que segundo elas a cidade seria a primeira a cair na Era de Ferro. Seu Rei é Leônidas, que não controla o Senado, mas reina de forma rígida.

Knossai

População: 100.000.
Exército: 6.000 (Infantaria 2.000, Arquearia 1.000, Marinha 3.000).
Rei: Éolos (Senador).

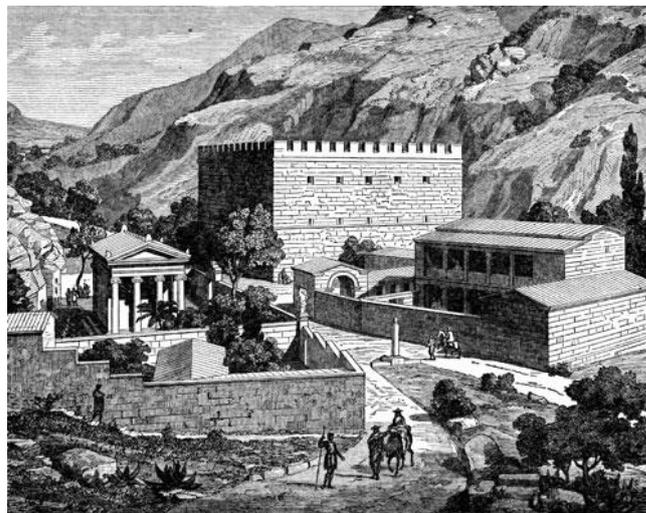


Knossai fica na ilha de Knossos, no oeste. Os habitantes deste porto são os maiores navegantes Mortais, e sua armada auxilia Espartai na defesa contra os estrangeiros,

que chegam em poderosas naus. A cidade comercializa com toda a Élada os navios aqui produzidos, além de outros itens, como armas e armaduras. Para produzir estes itens a cidade precisa de muita madeira, que ela compra de Akarnai. Já os alimentos, pouco produzidos na ilha, ela compra de Febai e Stoai. Knossai já sofreu uma tentativa de invasão por parte de Atenai, mas foi auxiliada por Espartai. A cidade abriga, uma vez por ano (nos dias 19, 20 e 21 do quinto mês), os Jogos Navais, em honra a Áter Séa, com provas de remo, natação, mergulho, luta no mar e luta contra Monstros marinhos (previamente capturados). A cidade é mal vista por alguns eladanos (especialmente em Atenai), dada a sua relação com Espartai e as denúncias de uso de escravos estrangeiros. Seu Rei é Éolos, um antigo Senador e hábil marinheiro.

Korintai

População: 100.000.
Exército: 6.250 (Infantaria 3.750, Arquearia 1.500, Cavalaria 1.000).
Rei: Pantenos (Protetor de 16º nível).



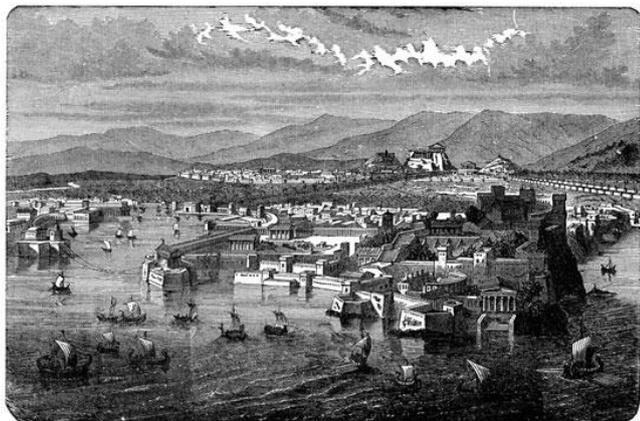
Korintai fica próxima das Montanhas de Bronze, a oeste dos Montes Selvagens. É a cidade Mortal que mais extrai e funde minérios, principalmente o bronze, além de produzir muitos alimentos e itens de pedra e madeira, necessários para a construção. A cidade é cercada por uma muralha de pedra, e para além de suas fazendas, cerca-a ainda uma muralha alta de madeira, o que dificulta muito uma invasão à cidade. Korintai já esteve em guerra contra Eleusai, e perdeu graças à intervenção de Knossai. Isso aproximou mais a cidade de Atenai, mas ela ainda comercializa com seus antigos desafetos, ou ficaria isolada. O exército de Korintai conta com uma tropa especial de 100 Protetores, os Centuriões, que protegem a cidade de invasões. Seu Rei é Pantenos, um poderoso Protetor que antes de chegar ao trono era o líder dos Centuriões.

Kretai

População: 110.000.

Exército: 6.250 (Infantaria 2.250, Arquearia 1.250, Marinha 2.750).

Rei: Arteseus (Lutador de 16º nível).



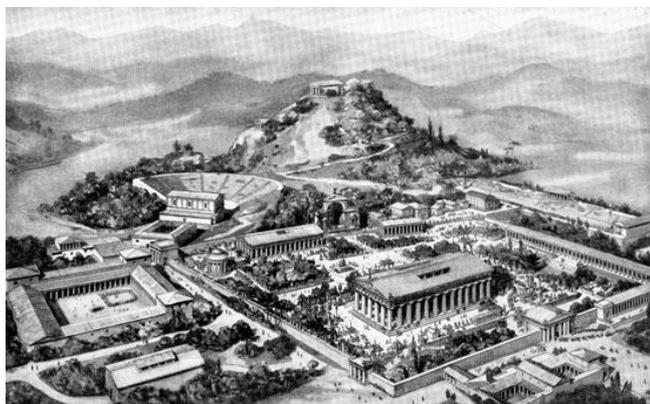
Kretai fica na ilha de Kreta, no leste. Durante um período de sua história, seus habitantes ficaram reféns de um poderoso Demônio da espécie Minós, que matou o Rei e tomou o palácio, enchendo a cidade de Monstros e escravizando sua população. O Herói Teseus, com a ajuda de alguns soldados de Delfai, conseguiu matar o Demônio, e os cidadãos libertos o fizeram Rei. Seu descendente, Arteseus, é o atual Rei, um Lutador forte como seu antepassado. A cidade precisa comprar madeira e outros itens de Deltai e Eleai, enquanto que o minério necessário provém das minas no sul da ilha e da cidade de Eleuterai. Kretai já sofreu uma tentativa de invasão por parte de Atenai, mas foi auxiliada por Espartai. O exército da cidade conta com tropas especializadas em combater nas montanhas, e uma surpreendente tropa de 50 cavaleiros de bestas aquáticas, além de uma frota naval poderosa.

Tebai

População: 130.000.

Exército: 7.000 (Infantaria 4.000, Arquearia 1.500, Cavalaria 1.500).

Rei: Antístenes (Senador).



Tebai fica ao norte dos Montes Verdes. Sua história é cheia de Heróis, que a ajudaram a acumular grandes tesouros, e daqui saem muitos matadores de Monstros. Um dos maiores eventos de sua história é a aliança com Atenai na guerra Atenai-Espartai, que se iniciou com

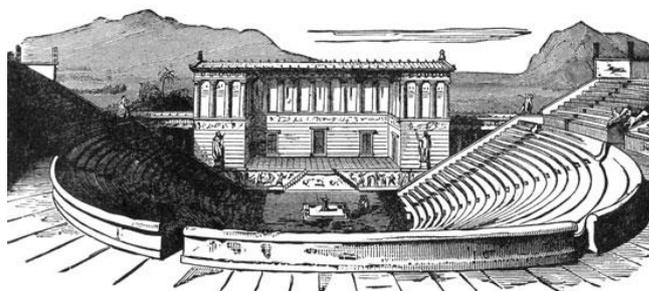
uma campanha expansionista de Atenai e terminou com a ajuda que Espartai enviou às ilhas de Kreta e Knossos, que estavam sob ataque. Seu Rei é Antístenes, um ex-Senador, da nova linhagem que se iniciou depois que Édipus abandonou o trono (depois de descobrir que era filho do Rei, que o havia assassinado sem saber de quem se tratava e que havia se deitado com sua própria mãe, a Rainha) e depois que seus dois filhos lutaram até a morte. A cidade ocupa um papel importante na economia da Élada, produzindo muito alimento e armas (com o bronze de Korintai), comercializando com Korintai, Arenai, Kolonai e Atenai. É a cidade Mortal mais próxima do covil de Leto, e por esta causa possui um exército numeroso e poderoso, e um destacamento especial de Caçadores.

Segue então uma breve descrição das cidades de médio porte da Élada.

Aigilai (10.000 habitantes) é uma das cidades Mortais mais isoladas, cravada nos Montes Selvagens. A vida lá é muito dura, dado o frio, a falta de alimentos e os ataques de Monstros. Seu exército é constituído de 750 homens, 50 deles Bárbaros. Seu Rei é Urgros (Bárbaro de 13º nível).

Akarnai (40.000 habitantes) é uma cidade nos Vales Verdes, grande produtora de madeira e alimentos. Os Eáros já começam a se enfurecer com os madeireiros, que avançam cada vez mais floresta adentro. Seu exército possui 750 homens. Seu Rei é Sarenos (Senador).

Arenai (20.000 habitantes) fica próxima aos Montes Selvagens, e recebeu este nome graças à arena de gladiadores, homens que ganham a vida entretendo o povo com lutas desarmadas e, às vezes, lutas armadas (e mortais) contra Monstros capturados. Uma vez por ano (no dia 7 do mês 12) as lutas na arena são consagradas aos deuses, e recebem Guerreiros de toda a Élada. Seu exército possui 1.250 homens, alguns deles ex-gladiadores. Seu Rei é Maximus (Lutador de 13º nível), também um ex-gladiador.



Brauronai (30.000 habitantes) fica nos Vales Verdes, e é a principal fornecedora de alimentos a Atenai. Seu exército conta com apenas 500 homens. Seu Rei é Brauron Décimo Segundo (Senador).

Deltai (40.000 habitantes) fica próxima ao delta do Rio do Leste, e realiza comércio com Delfai através de barcas que sobem e descem o rio. Seu exército possui

500 homens e 100 navegantes. Seu Rei é Aktós (Senador).

Dionai (10.000 habitantes) fica nos Montes Selvagens, isolada do resto da Élada. Seu exército é composto por 700 bravos soldados e 50 Guardiães. Seu Rei é Untar (Guardião de 13º nível).

Eleai (30.000 habitantes), que fica no leste, abriga a famosa escola eleaita de filosofia, cujo fundador foi Parmênides. Trata-se também de um porto que comercializa com Kretai e Ítakai. Seu exército possui 500 homens e 250 navegantes. Seu Rei é Patroklos (Determinista de 13º nível).

Eleuterai (10.000 habitantes) é uma cidade pequena, cujas casas se confundem às cavernas da ilha rochosa de Eleutera. Ela produz finos itens de pedra, mas tem de importar alimentos de Kretai. Seu exército consiste em 450 homens e 50 Guardiães. Seu Rei é Tarmos (Guardião de 13º nível).

Febai (20.000 habitantes), na ilha de Febos, é uma cidade produtora de arte, em especial a dança. Aqui ocorre, uma vez por ano, o campeonato eladano de dança, consagrado à Áter e Môn. Seu exército é composto de 750 homens, mas, dizem, conta também com algumas Dançarinas espíãs. Sua Rainha é Safo (Dançarina de 13º nível), pois aqui também reinam as mulheres.



Honai (10.000 habitantes) é hoje uma cidade pobre, dependente de Korintai. O veio de ouro que poderia tê-la enriquecido ficou, ao fim da guerra, sob posse de Likai. Alguns homens de Honai, sem ocupação, foram trabalhar nas minas de ouro em Likai. Hoje seu povo nutre ressentimentos para com a cidade vizinha, assim como para Eleusai e Knossai, que causaram sua derrota. Seu exército possui apenas 250 homens. Seu Rei é Antínoos (Senador).

Ítakai (10.000 habitantes) é a ilha mais remota da Élada, no mar do norte, precisando assim produzir quase tudo que consome. Seu exército é forte, composto de 1.000 homens e 250 navegantes. A cidade ficou sob domínio Khun por mais de um ano, e embora Espartai tenha sido responsável por expulsar os Khun da Élada, foram os próprios habitantes da cidade que os despacharam da ilha, com uma engenhosa tática. Seu Rei é Odisseus (Caçador de 13º nível).

Keronai (30.000 habitantes) fica na costa noroeste da Élada, e foi alvo dos Njord durante sua primeira tentativa de invasão. A cidade foi protegida por Espartai

naquela e em outras ocasiões, graças a um acordo entre as duas cidades. A cidade também é constantemente atacada por Monstros. Seu exército é composto por 800 homens e 200 navegantes. Seu Rei é Akeros (Sacerdote de Túndra).

Kidonai (30.000 habitantes) fica na costa nordeste da Élada, e foi alvo dos Khun durante sua primeira tentativa de invasão. A cidade possui um acordo com Espartai, sendo assim protegida pelos exércitos desta grande cidade. Muitos madeireiros de Kidonai já desapareceram dentro da Floresta de Lifa, e ainda não se sabe o que aconteceu. Seu exército é composto por 700 homens e 150 navegantes. Seu Rei é Dórius (Senador).

Kolonai (20.000 habitantes) fica no vale do Grande Rio, próxima a Tebai. É uma grande produtora de alimentos. A cidade não recebeu nenhum evento muito importante além da visita do Herói Édipus, após ele ter furado os próprios olhos e deixado Tebai, onde reinava. Seu exército possui 750 homens. Seu Rei é Anton (Senador).

Krotonai (20.000 habitantes) fica na costa sul, próxima a ilha de Rodes. Esta é uma parada importante para navios que viajam entre Atenai e o leste da Élada, sendo assim um alvo de piratas, raros em outras partes da costa. Seu exército conta com 500 marinheiros e apenas 250 soldados. Seu Rei é Grutos (Lutador de 13º nível).

Lauriai (30.000 habitantes) é a maior produtora de prata da Élada. A economia da cidade depende quase que totalmente da extração de prata, e por isso Lauriai tem de importar alimentos e outros produtos de Kidonai. Seu exército é composto de 700 homens, mais uma tropa especial, os Platinus, 50 homens que portam armas e armaduras de prata. Seu Rei é Ladonius (Senador).

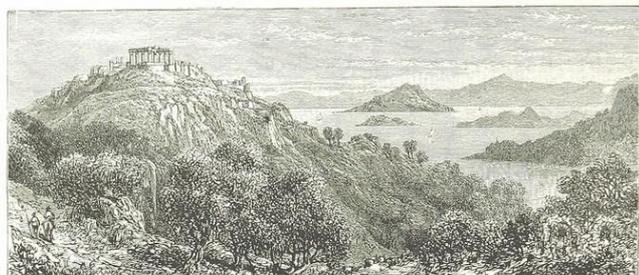
Likai (50.000 habitantes) é hoje uma cidade rica, graças ao veio de ouro que uma guerra permitiu ser seu. Esta é a maior produtora do minério em toda a Élada, e em suas minas hoje trabalham mais homens vindos de Honai do que habitantes desta cidade. Tudo o que ela não pode produzir ela compra com o ouro que minera. Seu exército é composto por 1.000 homens, mais uma Guarda Real de 50 homens que portam lanças e escudos de ouro e vestem armaduras de placas de ouro. Seu Rei é Argos (Paladino de 13º nível).

Naksai (10.000 habitantes) fica na ilha de Naksos, no noroeste. A ilha foi ocupada, durante alguns meses, por Njords, mas foi liberta com a ajuda de Knossai. Seu exército conta com apenas 200 homens e 200 navegantes. Seu Rei é Naksorus Décimo Quinto (Sacerdote de Áter).

Nemeai (10.000 habitantes) só perde para Espartai, dentre as cidades de Mortais, quanto à fortificação da cidade e quanto à força de seus soldados. Precisando defender-se dos ataques de muitos Monstros, a cidade ergueu ao seu redor uma alta muralha de madeira, e seus homens aprendem desde cedo as artes do combate. Seu exército conta com 1.250 homens, dentre os quais 250

cavaleiros de Leos. Sua Rainha é Leona (Caçadora de 13º nível).

Nousai (10.000 habitantes) fica na ponta sul da ilha de Knossos. É uma cidade de muita produção artística e filosófica, e ali reina um Filósofo. Seu exército conta com 500 homens e um estranho destacamento de 100 Filósofos. Seu Rei é Niktus, fundador da escola perspectivista (Fenomenista de 13º nível).



Ramnai (50.000 habitantes) é uma grande produtora de bronze e de utensílios feitos dessa liga. A partir da cidade também é possível encontrar o único caminho seguro através das Montanhas de Bronze, que vai até Korintai. Seu exército possui 800 homens, além de uma tropa especial de 100 montanhistas, que guardam o Caminho de Bronze. Seu Rei é Kamus (Protetor de 13º nível).

Stoai (10.000 habitantes) é famosa pelo estudo e prática da filosofia estoica, assim como pelas belas esculturas que produz. Stoai já esteve em conflito com Febai pela posse das ilhas próximas à costa, mas perdeu graças à intervenção de Knossai. As ilhas, porém, continuam sem dono. Seu exército possui 200 homens e 300 navegantes. Seu Rei é Vatnus (Estoicista de 13º nível).

1.4. OS IMORTAIS

Fisicamente os Imortais são pouco diferentes dos Mortais: os Súnos têm a pele clara, os cabelos loiros e os olhos azuis ou verdes; os Mónos têm a pele clara, os cabelos negros e os olhos negros; os Kôlos têm a pele clara, os cabelos castanhos e os olhos castanhos ou azuis; os Eáros têm a pele parda ou escura, os cabelos negros e os olhos negros ou verdes; os Túndraos têm a pele bronzada, os cabelos ruivos e os olhos castanhos; e os Áteros têm a pele clara ou parda, os cabelos castanhos e os olhos castanhos ou azuis. Além disso, os Imortais são mais altos que os Mortais, atingindo até 2,10 metros de altura.

Os Imortais vivem isolados do resto da Élada, abrindo suas portas apenas a outros Imortais e em épocas de jogos e festividades. Graças a seu grande conhecimento e técnicas avançadas, cada uma das cidades de Imortais é autossuficiente econômica e politicamente. Cada cidade é governada por um Rei (cargo hereditário em todas as cidades). Assim como entre os Mortais, há Senados e em certas ocasiões todo o povo é convidado a votar. A justiça também é ética. Aliás, todas estas características compartilhadas entre Mortais e Imortais

(assim como a cobrança de impostos, o uso de moedas e as técnicas dos ofícios) foram, na verdade, transmitidas por estes àqueles.

Quanto às diferenças entre Mortais e Imortais podem-se contar a devoção dos Imortais que, embora creiam em todos os Deuses, cultuam seus pais divinos acima de todos os outros Deuses e lhes rendem sacrifícios periodicamente. A heresia é quase inexistente entre os Imortais. Além disso, os Imortais são mais rigorosos quanto ao respeito às Virtudes, e estudam acerca do Lógos e do Fádos com mais afinco. Raros são os Imortais que abandonam suas cidades, assim como são raros os Mortais a quem se permite viver entre Imortais.

Os exércitos de Imortais não são tão grandes, mas são poderosos. Cada cidade conta com um total de mais de 10.000 homens, organizados da seguinte maneira: o Rei comanda os seus seis generais, que por sua vez comandam seis capitães cada um, e cada capitão está à frente de seis tropas de 50 homens cada. Além disso, cada cidade conta com uma Guarda Real de 50 Heróis de alto patamar, entre outros destacamentos especiais.

A cada ano, uma das cidades de Imortais realiza jogos que ocupam uma semana, em honra aos Deuses que os criaram. Nestes jogos ocorrem competições de esportes (como corrida, natação, salto, escalada, montaria de velocidade, montaria de resistência – sem sela nem arreio, mas com focinheira –, corrida de biga, tiro, arremesso de lança, luta desarmada, luta armada contra monstros, etc.), de artes (apresentações de artes variadas e específicas) e de filosofia (provas de argumentação, provas de raciocínio e provas de Lógos). Cada categoria (esporte, arte e pensamento) premia apenas um campeão, que recebe do Deus homenageado a Imortalidade como prêmio. Apenas Heróis de patamar Lendário podem participar destes jogos.



Em Súnai realiza-se a Sunaica, que se inicia no dia 1º do mês Ensolarado e termina no dia 7, com um grande sacrifício ao Deus Sol. Ela teve início no ano 1 (atualmente, realizar-se-á nos anos 625, 631, 637 e assim em diante, após seis anos da Sunaica anterior).

Em Mónai realiza-se a Monaica, que se inicia no dia 15 do mês Ensolarado e termina no dia 21, com um grande

sacrifício à Deusa Lua. Ela teve início no ano 2 (atualmente, realizar-se-á nos anos 626, 632, 638 e assim em diante, após seis anos da Monaica anterior).

Em Kôlai realiza-se a Kolaica, que se inicia no dia 15 do mês Gelado e termina no dia 21, com um grande sacrifício ao Deus Frio. Ela teve início no ano 3 (atualmente, realizar-se-á nos anos 627, 633, 639 e assim em diante, após seis anos da Kolaica anterior).

Em Eárai realiza-se a Earaica, que se inicia no dia 15 do mês Verde e termina no dia 21, com um grande sacrifício à Deusa Terra. Ela teve início no ano 4 (atualmente, realizar-se-á nos anos 628, 634, 640 e assim em diante, após seis anos da Earaica anterior).

Em Túndrai realiza-se a Tundraica, que se inicia no dia 15 do mês Chuvoso e termina no dia 21, com um grande sacrifício ao Deus Trovão. Ela teve início no ano 5 (atualmente, realizar-se-á nos anos 629, 635, 641 e assim em diante, após seis anos da Tundraica anterior).

Em Áterai realiza-se a Ateraica, que se inicia no dia 15 do mês Degelo e termina no dia 21, com um grande sacrifício à Deusa Água. Ela teve início no ano 6 (atualmente, realizar-se-á nos anos 630, 636, 642 e assim em diante, após seis anos da Ateraica anterior).



A seguir breves descrições das cidades de Imortais.

Súnai é a cidade dos Súnos e fica sobre o Monte Solar, bem no centro da Élada. A cidade é grandiosa, toda construída do mais branco mármore, e possui três torres, cada uma com um templo em honra a um dos aspectos de Sún (a torre do leste possui um templo a Sún Dán; a torre central possui um templo a Sún Núm; e a torre do oeste possui um templo a Sún Sát). Seu Rei é Apolodorus (Paladino de 20º nível).

Mónai é a cidade dos Mónos e fica na costa leste da Élada. Ela se espalha por um grande território, e suas fazendas são protegidas por uma alta muralha de madeira. O grande templo a Món, no topo de uma colina, é aberto e possui um altar circular e espelhado, que reflete perfeitamente a imagem da Lua. Seu Rei é Mandos (Fenomenista de 20º nível).

Kôlai é a cidade dos Kôlos e fica no Monte Branco, perigosamente próxima à Montanha da Morte. A cidade

é muito fortificada, constituindo-se de um grande forte de rocha, com aberturas estreitas ao longo de toda a muralha (para a entrada de sol e ar), dentro do qual estão as demais construções da cidade. Além disso, boa parte da cidade foi escavada na montanha. O templo a Kôl, no entanto, fica no topo da montanha, ao ar livre, e as cerimônias ocorrem sob nevascas. Seu Rei é Frênites (Estoicista de 20º nível).

Eárai é a cidade dos Eáros e fica em algum ponto no centro dos Vales Verdes, no sul da Élada. Ela está no meio da densa floresta, e estende-se por um grande território, incluindo construções subterrâneas e que se mesclam às árvores. O templo a Eár foi construído de uma forma estranha, na copa de uma enorme árvore. Seu Rei é Kartas (Protetor de 20º nível).

Áterai é a cidade dos Áteros e fica na ilha de Rodes. A cidade em si não é tão fortificada, mas a proteção da Deusa impede navios e Monstros de chegarem às praias. O templo a Áter fica fora da cidade, numa ilha rochosa formada pelo delta do Grande Rio. Seu Rei é Menelos (Lutador de 20º nível).

Túndrai é a cidade dos Túndraos e fica no Pico do Trovão, no norte da Élada. A cidade possui uma muralha de bronze que atrai os raios, comuns nesta região, para seus altos torreões. O templo a Túndra fica no topo de uma alta torre de bronze, no centro da cidade, e o local das cerimônias é cercado por um círculo de bronze, constantemente eletrificado pelos raios. Seu Rei é Menexenos (Sofista de 20º nível).

1.5. AS VIRTUDES E OS VÍCIOS

Os Mortais aprenderam sobre as Virtudes e os Vícios com os Imortais e estes, por sua vez, foram ensinados pelos próprios Deuses. As Virtudes são os valores éticos de Deuses, Mortais e Imortais, que devem buscar sempre agir de acordo com estes valores. Já os Vícios devem ser evitados por Mortais e Imortais, mas mesmo os Deuses se comportam, vez ou outra, de forma viciosa.

As Virtudes, portanto, não são mandamentos, e os Vícios não são proibições. Virtudes e Vícios devem apenas guiar a ação de Deuses, Mortais e Imortais, mostrando o que eles devem buscar se tornar e o que eles devem evitar ser. Os virtuosos terão o respeito de iguais e superiores, enquanto que os viciosos são desprezados e odiados.

As Virtudes são: Competição, Coragem, Simplicidade, Humildade, Justiça, Obstinação e Sinceridade. Já os respectivos Vícios são: Inveja, Covardia, Hedonismo, Orgulho, Vingança, Esperança e Falsidade.

A Virtude da Competição representa a busca por evolução, o desejo de se tornar melhor do que se é, de alcançar a excelência. Competidor é aquele que se esforça para sempre superar os demais e superar a si mesmo.

Já o Vício da Inveja representa o ódio contra aqueles que são mais excelentes. Invejoso é aquele que desiste de competir, pois se considera incapaz de melhorar e de superar os demais. O invejoso também atribui o sucesso alheio não às suas capacidades, mas às circunstâncias.

A Virtude da Coragem representa a atitude que leva a vencer os medos e enfrentar os desafios. Corajoso é aquele que conhece seus medos e os enfrenta, mas apenas se o objetivo perseguido é digno do esforço, pois Coragem não significa lançar-se de forma imprudente de perigo em perigo.

Já o Vício da Covardia representa a atitude que impede de vencer os medos. Covarde é aquele que finge desconhecer seus medos, permitindo a si mesmo fugir deles sem, no entanto, sentir-se inferior, e o covarde costuma dizer que o perigo que ele evita não pode ser enfrentado por mais ninguém.

A Virtude da Simplicidade representa a capacidade de resistir aos desejos e de aproveitar prazeres simples. O simples sabe viver com pouco e, assim, quando pode ter muito, sua alegria é ainda maior. Além disso, ele garante que aqueles ao seu redor também tenham tudo de que precisam, pois ele mesmo não guarda para si mais do que precisa.

Já o Vício do Hedonismo representa a incapacidade resistir aos desejos e a necessidade de prazeres cada vez mais intensos. O hedonista não sabe aproveitar os prazeres, pois os prazeres simples não o satisfazem, e ele quer sempre mais – mais do que precisa e mais do que da última vez. O Hedonista quer que tudo seja só seu, e não se importa com o bem estar daqueles ao seu redor.

A Virtude da Humildade representa a consciência da própria força. O humilde se conhece e se lança aos desafios consciente de suas forças e de suas fraquezas, mas sabe também que sempre haverá um poder maior que o seu.

Já o Vício do Orgulho representa a inconsciência da própria força. O orgulhoso acredita ser mais forte do que realmente é, e isso o faz ignorar tanto suas fraquezas quanto suas verdadeiras forças. O orgulhoso ignora também, ou finge ignorar, que muitos outros possuem forças que ele não possui, e em geral é orgulhoso visando receber a admiração de outrem.

A Virtude da Justiça representa a capacidade de reconhecer injustiças e a vontade de corrigi-las. Justo é aquele que usa da sabedoria para ponderar acerca de conflitos e da coragem para enfrentar o que estiver errado. O justo não se preocupa apenas em reparar injustiças, mas também em evitar que novas injustiças ocorram. Por isso, não julga com rigor excessivo, para não semear a vingança.

Já o Vício da Vingança representa a sede de punir aqueles que cometem injustiças. Vingativo é aquele que direciona sua ira contra aqueles que ele acredita serem injustos e que os pune sem o devido julgamento. A

atitude vingativa gera mais injustiça, pois o vingativo castiga inocentes e cria mágoa e ressentimento nos punidos.

A Virtude da Obstinação representa a capacidade de buscar todos os seus objetivos usando de suas próprias forças. Obstinado é aquele que procura não depender dos outros, realizando seus objetivos a partir de seus próprios esforços, e que sabe que nenhum bem vem sem sacrifício. Porém, Obstinação não leva ao isolamento, pois o obstinado sabe também que ninguém possui forças se estiver sozinho.

Já o Vício da Esperança representa a atitude que leva a esperar alcançar seus objetivos sem esforço. Esperançoso é aquele que acredita ser incapaz de alcançar seus objetivos com suas próprias forças, contando assim com os esforços dos outros, e em geral acredita também que os outros têm a obrigação de ajudá-lo, já que ele é fraco.

A Virtude da Sinceridade representa a atitude que leva a dizer apenas a verdade, não somente para os outros, mas também para si mesmo. Sincero é aquele que se esforça por revelar a verdade, que não mente e não esconde nada de ninguém, e que, portanto, não evita descobrir e aceitar a verdade, mesmo que ela o faça sofrer ou faça outros sofrerem.

Já o Vício da Falsidade representa a atitude que leva a mentir, enganar e ludibriar os outros e a si próprio visando, com isso, vantagens para si. Falso é aquele que não diz a verdade quando lhe é conveniente, ou que oculta a verdade, chegando a esconder verdades até de si próprio se estas lhe fizerem sofrer.

Os Filósofos tratam extensamente sobre as Virtudes e os Vícios e os interpretam de diferentes formas. Alguns afirmam que toda virtude representa uma atitude racional, e que todo vício representa uma atitude irracional. Para estes, a virtude consiste na justa medida, e o vício, na desmedida. Para outros, a vida virtuosa é uma vida essencialmente ativa e produtiva, enquanto que a vida viciosa é reativa e destrutiva.

Dentre aqueles que negam as Virtudes e os Vícios tais como os Deuses os ensinaram destacam-se os devotos de Lifa e Leto. Os devotos de Lifa acreditam que a única virtude é o amor e a compaixão entre todos os seres. Já os devotos de Leto acreditam que as Virtudes e os Vícios foram criados pelos Deuses para limitar a ação dos Mortais. Negar as Virtudes pode ser considerado uma forma de heresia.

1.6. OS DEUSES

Os Deuses exercem grande influência na vida de Mortais e Imortais, e o culto aos Deuses e às Virtudes por eles criadas são essenciais à vida de Mortais e Imortais.

Cada Divindade possui alguns aspectos, que nada mais são que “faces” do Deus. Os aspectos são cultuados separadamente, mas como manifestações de uma

mesma Divindade. Em geral os Deuses são chamados por Mortais e Imortais pelo nome seguido do nome de um aspecto ao qual se quer referir. Por exemplo, ao pedir por uma boa noite de descanso, viajantes oram a Sún Sát, o Crepúsculo; e ao acordar e pedir por um bom dia de viagens, eles oram a Sún Dán, o Alvorecer. Enquanto Mortais e Imortais oram pelos aspectos em todas as atividades cotidianas, os Deuses em si são cultuados em festas e competições.

Para se referir aos Deuses, os eladanos também se utilizam de títulos. Cada Divindade possui alguns títulos, de acordo com suas características mais importantes. Por exemplo, Sún também é chamado de “o Magnífico”, “o Iluminador” e “o Soberano”.

Os Deuses não são representados como homens, mas apenas através de símbolos. Cada Deus possui algumas imagens a ele associadas, encontradas em templos e obras de arte.



Sún (o Magnífico, o Iluminador, o Soberano) é o Sol. Ele é o astro que ilumina e aquece a Terra, tornando a Vida possível. É um Deus belo, mas assustador, altivo, orgulhoso de si e desejoso de superação. Muitos o consideram o mais poderoso dentre as Divindades, e por isso ele às vezes é chamado de “Deus Pai”. É pai de Túndra (com Món) e de Lifa (com Eár). Como líder dos Deuses, Sún tem boa relação com todos eles – exceto, é claro, com Leto – e é um dos poucos que ainda tenta se relacionar com Lifa. Seus aspectos são Dán (Alvorecer), Nún (Meio-dia) e Sát (Crepúsculo). Seus símbolos mais comuns são o sol radiante, o sol vermelho e o sol no horizonte, chamas e fochos de luz.

Món (a Esplêndida, a Misteriosa, a Astuta) é a Lua. Ela é o astro que traz luz à noite, que permite a ação velada, discreta, furtiva. É uma Deusa esperta, inteligente, aproveitadora. Alguns a consideram uma Deusa má, amiga de Leto (já que é sua mãe), e estes acreditam que ela teria enviado as falsas profecias da Era de Ferro para trazer desespero aos Mortais. Porém, ela é bastante cultuada, em especial no campo e no litoral. Ela também é a consorte de Sún, e com ele teve Túndra. Já com Kól, gerou Leto. Món tem boa relação com Sún, Kól, Áter e Túndra – e relação conturbada com Eár. Seus aspectos são Nién (Lua Nova), Kraen (Lua Crescente), Lumen (Lua Cheia) e Nigra (Lua Minguante). Seus símbolos mais comuns são as formas das quatro fases da lua.

Kól (o Imparcial, o Incansável, o Impassível) é o Frio. Ele é distante, desinteressado, e pode ser descuidadamente nocivo. É um Deus duro, estoico, conhecedor e dominador de si mesmo. Muitos o consideram pouco importante e se esquecem dele – mas o fato é que se não fosse por ele a Terra tornar-se-ia caos – ele envolve a Terra e a torna habitável por todos os seres, além de criar o clima que possibilita o crescimento das Plantas. Eár é sua esposa, e os dois geraram Áter. Com Món, gerou Leto. Kól tem boa relação com Món, Eár, Túndra e Áter – e não gosta muito de Sún, embora não deixe isso explícito. Seus aspectos são Núben (Nuvens), Vindan (Vento), Nevan (Neve) e Ástero (Estrelas). Seus símbolos mais comuns são o floco de neve, folhas secas levadas pelo vento, nuvens e estrelas.

Eár (a Acolhedora, a Grandiosa, a Assombrosa) é a Terra. Ela é o chão que nos sustenta, o solo que permite a Vida crescer, a condição de toda existência, Mortal ou Imortal. É uma deusa sábia, forte, generosa e segura de si. Ninguém discorda de sua suma importância, e pelo seu papel como solo da Élada e mãe de Lifa, ela é muitas vezes chamada de “Deusa Mãe”. É mãe de Áter com Kól e de Lifa com Sún. Eár é amiga de Sún, Kól e Áter, não apreciando muito Món e Túndra – além de amar Lifa e odiar Leto. Seus aspectos são Sól (Solo), Géia (Montanha) e Úmbra (Subterrâneo). Seus símbolos mais comuns são a montanha, a caverna e o vale.

Túndra (o Pujante, o Destruidor, o Arrebatador) é o Trovão, filho de Món e Sún. Ele é a energia que a tudo move, aquilo que nos leva à ação, que nos impele à criação e à destruição. Ele é indispensável para a Vida, mas está bem próximo da Morte. É um deus corajoso e destrutivo. É pouco cultuado – “temido” seria um termo mais preciso. Túndra não tem relação muito próxima com nenhuma Divindade além de sua mãe Món, e é o único a receber Leto, embora este o procure muito raramente. Seus aspectos são Raen (Raio), Klaren (Clarão) e Brúmen (Estrondo). Seu único símbolo é o raio, que pode aparecer sozinho ou em pares cruzados.



Áter (a Purificadora, a Fertilizadora, a Furiosa) é a Água, filha de Eár e Kól. Ela é o elemento que cura,

alimenta, sustenta a Vida, mas que pode trazer a Morte quando menos se espera. É uma deusa passional, restauradora, mas também envenenadora. É muito cultuada pelas mulheres, até mais do que Món, e é também muito popular entre marinheiros e agricultores. Áter ama todos os Deuses, mas também pode se enfurecer com todos. Seus aspectos são Ídran (Rios), Láke (Lagos), Raín (Chuva) e Séa (Mares). Seus símbolos mais comuns são a onda, a chuva, uma fonte e água fluindo de uma ânfora.

Lifa (a Dativosa, a Nutridora, a Silenciosa) é a Vida, filha de Eár e Sún. É uma deusa querida pelos Mortais, embora pouquíssimos dediquem a ela sua mais alta veneração – e os que fazem costumam ser considerados pessoas alheias e insanas, já que o culto a Lifa nega as Virtudes. Criou as Plantas, e com Leto gerou Fáton, o criador dos Mortais. Lifa não vê necessidade de relacionar-se com nenhum Deus, acreditando já estar em comunhão com a Terra, o Sol, a Água e o Frio através das Plantas – mas ela odeia o Trovão e a Morte. Seus símbolos mais comuns são árvores – em especial videiras e oliveiras –, flores, frutas e sementes.

Leto (o Cruel, o Obscuro, o Inimigo) é a Morte, filho de Món e Kòl. É um deus odiado por todos, e que também odeia a todos. Seu único desejo é a destruição. Os cultistas de Leto são caçados como Monstros – espécie que é sua criação. Com Lifa gerou Fáton, o pai dos Mortais. Leto não se dá com nenhum Deus, exceto, raras vezes, com Túndra, mas odeia Sún mais do que todos. Seus símbolos mais comuns são a caveira, ossos cruzados, marcas de garras e pegadas monstruosas.

Fáton (o Sacrificado, o Desconhecido, o Ambíguo) é o Deus morto, o criador dos Mortais. Pouco se sabe sobre ele, e conta-se que ao nascer seu sofrimento era imenso, e ao tentar expulsar de si tanta dor ele teria criado os Mortais. Porém, mesmo depois de criar os homens, ele ainda sofria – assim Fáton teria se tornado o primeiro Deus a morrer: ele suicidara-se. Alguns filósofos inclusive duvidam que ele tenha realmente existido (não sendo considerados hereges por isso, no entanto), e acreditam que os Mortais tenham surgido de outra maneira – por desejo do Fádos, ou pelos poderes unidos de Lifa e Leto. Porém, a maioria ainda acredita que Fáton realmente existiu – inclusive, muitos dizem que Tífon, o Monstro mais poderoso, de poder quase divino, teria sido criado por Leto a partir do cadáver de Fáton. Não há notícias de Mortais que cultuem Fáton, mas foi profetizado que esta será a principal Divindade a ser cultuada na Era de Ferro. Fáton não é simbolizado pelos eladanos.

As Divindades da primeira geração divina são os astros que constituem o mundo. O Frio envolve a Terra, mas esta é aquecida pelo Sol (que fica longe dela, parado) e pela Lua (que gira ao seu redor). A própria terra também gira em torno do seu próprio eixo. Assim são criados os dias e as noites, e também as fases da Lua (já as estações do ano são causadas pelo Frio, que se aproxima e se distancia da Terra). E enquanto a Água cobre a Terra,

criando os continentes e ilhas, o Trovão está espalhado entre o Frio e a Terra.

O objetivo dos Deuses é proteger a si mesmos (pois cada um dos Deuses é necessário para a manutenção do universo) e às suas criações – no caso dos Imortais, cada Deus protege seu povo; No caso dos Mortais, todos os Deuses protegem aqueles que lhes cultuam, que lhes parecem dignos, que são virtuosos, etc. Mortais viciosos ou hereges são desprezados pelos Deuses, ou são alvos de sua ira caso os desafiem direta ou indiretamente. Lifa e Leto são, dentre os Deuses, os mais viciosos e irracionais, pois desejam apenas a proliferação de suas criações – Plantas e Monstros, respectivamente. Enquanto Sún, Món, Kòl, Eár, Túndra e Áter se reconhecem como iguais, se comunicam e se organizam pelo bem de Mortais e Imortais (embora, é claro, sempre haja desavenças entre os Deuses), Lifa e Leto são solitários e egoístas. Se Leto nutre ódio a todos e age somente por vingança e desejo de destruição, Lifa age de forma inconsciente. Seus corpos representam bem suas personalidades – Leto é um Monstro gigantesco, e Lifa é uma grandiosa árvore.

Éspas e Timé não são considerados Divindades, mas forças cósmicas que, embora de menor poder que o Fádos e o Lógos, também estão muito acima da compreensão de Mortais, Imortais e Deuses. Os Filósofos tentam compreender todas as forças cósmicas, que, segundo eles, são as forças que tornam o universo possível, mas eles estudam em especial o Lógos. Cultuar uma força cósmica só é considerado heresia caso negue os demais Deuses ou as Virtudes.

Os Deuses intervêm na vida de Mortais e Imortais principalmente através de Artistas e sacerdotes. Porém, em raras situações, os Deuses podem intervir sem a necessidade destes intermediários. Quando Mortais ou Imortais virtuosos estiverem em perigo, os Deuses podem vir em seu auxílio, protegendo-os e auxiliando-os ou atacando seus inimigos.



Além dos Deuses, os eladanos prestam culto também aos Heróis Imortais. O culto aos Heróis consiste apenas na reverência diante dos Heróis que alcançaram a

Imortalidade e tiveram fins trágicos, e os eladanos não oferecem sacrifícios nem fazem preces aos Herois. Ainda assim, o culto heroico é parte importante da cultura eladana. O povo se lembra, com gratidão, dos feitos dos Herois que os trouxeram beleza, sabedoria e paz, e, com assombro, de seus destinos terríveis. Os Herois em busca da Imortalidade veem nos Herois Imortais exemplos de virtude e coragem, mas esperam não ter o mesmo fim.

A maioria das cidades possui estátuas de um ou mais Herois, nascidos ali ou que por ali passaram, realizando grandes feitos. Além disso, muitas peças épicas ou trágicas e muitas canções contam a história destes Herois.

1.7. AS ERAS DA ÉLADA

A história da Élada é dividida em seis Eras – a Primeira Era ou Era da Criação, na qual surgem os Deuses e o mundo; a Segunda Era ou Era de Ouro, na qual surgem as Plantas, os Monstros e os Imortais; a Terceira Era ou Era de Prata, na qual surgem os Mortais; a Quarta Era ou Era de Bronze, na qual Mortais e Imortais rompem relações; a Quinta Era ou Era Heroica, na qual os Deuses concedem o dom da Imortalidade a grandes Herois Mortais; e a Sexta Era ou Era de Ferro, que ainda está por vir e que foi profetizada pelas sacerdotisas de Delfai como a Era em que os Imortais desaparecerão e a Élada será dominada por estrangeiros.

A Era em que ocorrem as aventuras dos Herois dos jogadores é a Era Heroica, embora também seja possível narrar aventuras na Era de Bronze e na Era de Ferro.

A contagem oficial dos anos começou a ser feita na Terceira Era, quando os Imortais criaram o calendário eladano, que também é usado pelos Mortais e se manteve até hoje. A Terceira Era teve início no ano 1 e terminou no ano 297; a Quarta Era teve início no ano 298 e terminou no ano 418; e a Quinta Era teve início no ano 419. O ano atual (ou seja, o ano indicado para iniciar uma campanha) é o ano 625, na Quinta Era. Segundo as profecias de Delfai, a Sexta Era terá início por volta do ano 750.

Após a descrição dos eventos mais importantes em cada uma das Eras encontra-se uma linha do tempo da história eladana.

A Era da Criação

Contam os poetas que antes do surgimento do mundo existia apenas o Fádos (o Destino) e o Lógos (a Palavra). O Fádos e o Lógos engendraram Éspas e Timé (o Espaço e o Tempo, o Finito e o Infinito, o Ser e o Devir). Da união dos dois surgiram Sún (o Sol), Món (a Lua), Kól (o Frio) e Eár (a Terra), a primeira geração divina.

Kól e Eár se uniram e então nasceu Áter (a Água). Esta envolveu a Terra e apenas suas partes mais proeminentes se mantiveram acima das águas, formando inúmeras

ilhas e algumas grandes porções de terra – sendo uma delas a Élada. Já da união de Sún e Món nasceu Túndra (o Trovão), e este se espalhou, ocupando todo o espaço entre a Terra e o Frio.

Mas Sún e Eár também se amavam, e então, traindo os seus companheiros, uniram-se e deram origem a Lifa (a Vida). Kól e Món, furiosos, vingaram-se da traição unindo-se e trazendo à existência Leto (a Morte). Havia surgido então a segunda geração divina.

A Era da Criação representa a aurora do mundo, e os eventos narrados como parte desta Era ainda não foram bem compreendidos nem pelos maiores Filósofos, por isso há polêmicas quanto a como tais coisas aconteceram ou em que ordem aconteceram.

A Era de Ouro

Lifa criou as Lifais, ou as Plantas, que existem em muitas formas, desde árvores enormes até pequenas flores, para que cobrissem a Terra e se nutrissem da Água e do Sol. E sua criação foi bem recebida, exceto por Leto: este, que odiava a tudo e a todos, criou os Letais, ou os Monstros, para que destruíssem as Plantas. E estes, saídos das profundezas em formas que voavam, nadavam e rastejavam, começaram a destruir as criações de Lifa.

Sún e Món se entristeceram, pois o surgimento do destruidor Leto fora consequência de sua traição. Kól e Eár também se entristeceram, pois Leto nascera de sua vingança. Os quatro Deuses então fizeram as pazes, e decidiram resolver o problema juntos. Cada um deles fez o mesmo que Lifa e Leto haviam feito, ou seja, criaram: Sún criou os Súnos, seres fortes e imponentes; Món criou os Mónos, ágeis e astutos; Kól criou os Kólos, vigorosos e resolutos; e Eár criou os Eáros, sábios e resistentes. Os quatro povos então ergueram suas cidades e começaram a defesa das Plantas (das quais também dependiam para viver) e o extermínio dos Monstros. Áter, com a permissão dos mais velhos, criou os Áteros, seres carismáticos e habilidosos, e estes se juntaram aos demais na luta contra as crias de Leto. Já Túndra criou os Túndraos, perspicazes e valentes, sem pedir permissão a ninguém, mas eles também defenderam as Plantas, por isso Túndra não foi punido.

A Era de Ouro da Élada representa o ápice dos Imortais, quando estes ainda eram numerosos e os Mortais ainda não haviam sido criados.

A Era de Prata

Porém, Lifa e Leto sentiam que lhes faltava algo. Lifa precisava de alguém para amar, enquanto Leto precisava de alguém que o amasse. Um dia, os dois se uniram, e nasceu Fáton. Surgia assim a terceira geração divina. A existência de Fáton era contraditória e dolorosa. Mal ele nasceu e já criou os Fatais (ou os Mortais). Logo depois de criá-los, ele pôs fim à própria existência. Lifa e Leto, sentindo pela perda, distanciaram-se de uma vez por todas.

As Plantas, nascidas da própria Vida, não morrem de velhice, mas apenas se destruídas. Os Monstros, filhos da Morte, nem mesmo estão vivos, portanto também não morrem de velhice. Os filhos do Sol, da Lua, do Frio, da Terra, do Trovão e da Água também não morrem de velhice, e por isso foram chamados de Infatais, ou Imortais. Já os filhos de Fáton, surgidos da união paradoxal entre Vida e Morte, morrem de velhice. E as almas dos Imortais, quando da sua destruição, tornavam a fazer parte da essência de seus pais: os Súnos tornavam-se fogo; os Mónos tornavam-se ar; os Kôlos tornavam-se frio; os Eáros tornavam-se rocha; os Túndraos tornavam-se luz; e os Áteros tornavam-se água. Mas as almas dos Mortais, cujo criador já não existia mais, desapareciam no momento da morte.

Vendo que os Mortais eram mais frágeis e sua vida era curta, os Imortais decidiram auxiliá-los, ensinando o que sabiam e recebendo-os em suas cidades, livrando-os da vida de ignorância e barbárie. Devido à sua ambição e perseverança, os Mortais logo alcançaram seus preceptores em conhecimento e habilidade. Porém, sua natureza era ambígua, o que se evidenciava em seu comportamento vicioso. Logo começaram as desavenças entre Imortais e Mortais, e estes então fundaram suas próprias cidades em territórios cedidos por aqueles.

Já que as almas dos Mortais morriam junto com seus corpos, Leto decidiu que, já que fora seu filho que os criou, as almas eram sua propriedade. Então ele foi ter com Sún e perguntou como poderia apoderar-se delas. Sún expulsou-o de volta para o abismo em sua ira cegante, e Leto começou a planejar sua vingança. Uniu ele então sete legiões de Monstros e enviou cada uma delas às principais cidades dos Imortais – mas ao Monte Solar, onde fica a capital dos Súnos, ele enviou duas. O Rei dos Súnos pediu ajuda ao Rei da cidade Mortal de Tebai – Kadmus –, que enviou ao seu auxílio um grande exército liderado por ele próprio. Porém, os inimigos eram muitos e, à beira da derrota, Kadmus pediu a Sún que ele e seus soldados pudessem encontrar algo após a morte.

Nesse momento, Leto surgiu diante de Sún e lhe perguntou se ele realizaria o último desejo de tão virtuoso Mortal. Sún respondeu que sim, mas que nem tudo sairia como Leto desejava. A partir daquele momento, as almas dos Mortais virtuosos seriam dadas a Lifa, para que ela lhes transformasse em belas Plantas; já as almas dos viciosos seriam dadas a Leto, para que ele fizesse com elas o que bem entendesse. E então, com a morte de Kadmus, a primeira alma foi confiada a Lifa. O que Sún não previu é que agora Leto se esforçaria para corromper os homens.

A Era de Prata da Élada representa a época em que os Mortais deram seus primeiros passos, auxiliados pelos Imortais, e estabeleceram suas primeiras cidades. Este é também o tempo em que ocorreu a maior guerra entre Monstros e Imortais.

A Era de Bronze

Leto então usou as almas dos viciosos para criar os Demônios e, com a ajuda destes, ele seduziu e corrompeu alguns Mortais. O culto a Leto, até então inexistente, surgiu e começou a se espalhar. Foram os cultistas da Morte que incitaram os Mortais contra os Imortais e criaram os conflitos que desencadearam uma guerra longa e sangrenta entre eles. A guerra só acabou quando muitas cidades de Imortais foram destruídas e estes se isolaram em suas capitais. A partir de então, Mortais e Imortais cortariam relações.

A Era de Bronze da Élada representa o tempo em que os Imortais diminuíram em número e perderam seus territórios e os Mortais se espalharam por toda a Élada. Esta é também a época em que Leto ganha poder e na qual ocorre a guerra mais devastadora que já ocorreu, entre Mortais e Imortais.



A Era Heroica

Conforme o tempo passou, as relações entre Mortais e Imortais melhoraram um pouco, mas ainda assim não é comum ver um Imortal fora de sua cidade ou um Mortal em território Imortal.

Nessa época os Mortais atingem seu ápice, mas os perigos que os ameaçam crescem cada vez mais: o culto a Leto se espalha, apesar de ser proibido; o culto a Lifa surge e também cresce, apesar de negar as Virtudes; os Monstros e Demônios são cada vez mais numerosos; cidades de Mortais entram em guerra por vários motivos; bandidos e piratas Mortais aumentam em número; e ocorrem invasões estrangeiras, em que homens estranhos vindos de terras distantes tentam ocupar territórios da Élada.

Por haver tantos perigos, os Deuses decidem incentivar o surgimento de Heróis: eles estabelecem que Mortais que vençam grandes desafios obterão a Imortalidade. Desde então, Mortais corajosos dedicam-se à busca pela maior das glórias, e em sua busca derrotam Monstros, expulsam invasores e levam paz, beleza e sabedoria aos seus irmãos. Ainda são poucos aqueles que têm coragem de viver como Heróis, mas as lendas cantadas pelos Artistas a respeito daqueles que se tornaram Imortais

levam mais e mais jovens a escolher esta vida – embora o Destino que espera os Imortais seja trágico.

A Era Heroica da Élada é aquela na qual os Heróis dos jogadores viverão suas aventuras. Ela representa o ápice dos Mortais e o declínio dos Imortais. Nessa Era também ocorrem muitas guerras entre cidades dos Mortais e contra invasores estrangeiros. Por fim, trata-se de uma Era em que os Deuses mais velhos começam a perder espaço e Lifa e Leto ganham cada vez mais adeptos.

A Era de Ferro

Os eventos da Sexta Era ou Era de Ferro foram profetizados pelas sacerdotisas de Món do grande templo de Delfai. A Deusa Lua teria enviado essas profecias às suas sacerdotisas esperando que os eladanos pudessem se desviar de tal destino trágico. Porém, há muita controvérsia ao redor destas profecias. Alguns acreditam que a Deusa não poderia perscrutar o Destino da tal maneira; outros acreditam nestas assim como em outras profecias realizadas pelos Deuses, pois estes teriam vislumbres do Destino, mas que, ainda assim, nem mesmo os Deuses são capazes de mudar o Destino.

De qualquer maneira, os eventos descritos a seguir podem ou não vir a acontecer, da maneira em que são descritos ou de maneiras diferentes.

Leto reúne dez legiões de Monstros, e desta vez envia-as para guerrear contra os Mortais. A cada uma das grandes cidades Mortais (Atenai, Delfai, Eleusai, Knossai, Korintai, Kretai e Tebai) ele envia uma legião, mas a Espartai, sabidamente a cidade que abriga o mais poderoso exército Mortal, ele envia três. Espartai resiste por um tempo, mas acaba caindo. Sua população é dizimada, e a cidade é totalmente destruída.

Os cultos a Lifa e Leto crescem, como consequência da guerra, e se espalham cada vez mais entre os Mortais, roubando os adeptos dos agora “antigos” Deuses. O culto a Lifa é institucionalizado em muitas cidades de Mortais, e os antigos cultos são proibidos. Já o culto a Leto se prolifera clandestinamente, sendo praticado em segredo. Surge também o culto a Fáton, chamado por seus cultistas de “O Deus Sacrificado”, que por incrível que pareça, cresce em uma velocidade espantosa, principalmente no campo e nas pequenas cidades. Com o desaparecimento do culto aos demais Deuses, estes suspendem a concessão do dom da Imortalidade a Heróis Mortais – que já eram poucos nessa época.

Conforme o tempo passa, as desavenças entre Mortais e Imortais são reacendidas, por estes ainda cultuarem seus criadores. Uma nova guerra entre Mortais e Imortais é declarada, e estes são derrotados, mais uma vez – mas agora de uma vez por todas. Os Imortais desaparecem e suas cidades se tornam ruínas.

Em Atenai o povo se une e derruba o Rei, dando todo o poder aos Senadores. Esse movimento se espalha por todas as cidades da Élada, causando a queda dos Reis

(que às vezes eram apenas depostos, e outras vezes eram presos ou até mesmo mortos) e a transmissão do governo ao Senado. Em outras cidades, os soldados tomavam a frente do movimento e acabavam entronando seu General. Surgiam assim as democracias e as tiranias na Élada, e a monarquia chegava ao fim.

Por fim, a Élada é invadida por grandes exércitos de dois povos estrangeiros, que com suas armas de ferro e navios poderosos logo dominam o norte (não mais defendido por Espartai) e, posteriormente, toda a Élada. Atenai é a última cidade a cair sob o domínio estrangeiro.



A Era de Ferro da Élada representa a época em que os Imortais desaparecem – tanto os filhos dos Deuses quanto os Heróis Imortais – e os Deuses são abandonados, restando apenas cultos à Vida, à Morte e, principalmente, ao pai dos Mortais – o Deus Morto ou Deus Sacrificado. Esse é o fim do povo eladano, que depois de destruir tudo o que havia de mais sagrado (seus Deuses, seus Heróis, seus Reis, suas Virtudes...), é destruído por estrangeiros, que os dominam e escravizam.

Linha do Tempo da História Eladana

Esta é a linha do tempo com os eventos mais importantes da história da Élada. Os anos começaram a ser contados apenas na Terceira Era. Alguns eventos possuem uma data apenas aproximada, ou porque ocorreram por vários anos, ou porque não se sabe ao certo em que ano ocorreram. Todos os eventos da Era de Ferro foram profetizados pelas sacerdotisas de Món sediadas em Delfai.

Primeira Era ou Era da Criação

- ✿ Éspas e Timé, engendrados pelo Fádos e pelo Lógos, criam Sún, Món, Kól e Eár, a primeira geração divina. Estes se unem e criam Túndra, Áter, Lifa e Leto, a segunda geração divina.

Segunda Era ou Era de Ouro

- ✿ Lifa cria as Plantas.
- ✿ Leto cria os Monstros.

- ✦ Sún, Món, Kôl, Eár, Túndra e Áter criam as seis raças de Imortais.
- ✦ As seis raças de Imortais fundam suas capitais e começam o desenvolvimento de suas artes, conhecimentos e ofícios. Começam os conflitos entre Monstros e Imortais.
- ✦ Os Imortais dividem a Élada em territórios: os Súnos ocupam os Montes Verdes, o sul das Grandes Planícies e a parte sul dos vales do Grande Rio; os Mónos ficam com a região leste; os Kôlos ficam com os Montes Selvagens e as regiões circundantes, incluindo o norte dos vales do Grande Rio; os Eáros ficam com os Vales Verdes e a parte norte das Grandes Planícies; os Túndraos ficam com a região norte; e os Áteros dominam a costa sul e as maiores ilhas (Rodes, Knossos e Kreta). Novas cidades são fundadas, mas grande parte da Élada permanece desocupada.

Terceira Era ou Era de Prata (1-297)

- ✦ Ano 1: é criado o calendário da Élada.
- ✦ Por volta do ano 100: nasce Fáton, da união de Lifa e Leto, único Deus da terceira geração divina. Fáton cria os Mortais, e depois se suicida.
- ✦ Por volta do ano 110: recepção dos Mortais pelos Imortais. As capitais dos Imortais recebem os Mortais e estes começam a aprender as artes, conhecimentos e ofícios ensinados pelos Imortais.
- ✦ Ano 217: é fundada a primeira cidade Mortal, Tebai, num território antes pertencente aos Súnos.
- ✦ Ano 223: é fundada Atenai, num território cedido pelos Áteros.
- ✦ Ano 225: são fundadas Eleusai e Korintai, em territórios, respectivamente, de Eáros e Kôlos.
- ✦ Ano 227: são fundadas Delfai e Espartai, em territórios, respectivamente, de Mónos e Túndraos.
- ✦ Por volta do ano 230: Leto pede a Sún as almas dos Mortais, e é repellido.
- ✦ Por volta do ano 250: os Mortais dominam os territórios não ocupados por Imortais, e constroem muitas outras pequenas cidades.
- ✦ Ano 261: é fundada Knossai.
- ✦ Ano 273: é fundada Kretai.
- ✦ Ano 296: Leto envia suas legiões de Monstros às capitais dos Imortais, e estes saem vitoriosos, mas apenas após muitas baixas. Sún determina que as almas dos Mortais virtuosos sejam dadas a Lifa, e que as almas dos viciosos sejam dadas a Leto. Os demais Deuses concordam, e a vontade de Sún é feita. Surgem os primeiros Demônios.
- ✦ Ano 297: com o término da guerra entre Monstros e Imortais, termina a Era de Prata.

Quarta Era ou Era de Bronze (298-418)

- ✦ Ano 353: estabelece-se um culto a Leto, numa pequena cidade de Mortais.
- ✦ Por volta do ano 400: algumas cidades de Mortais crescem e invadem territórios ocupados por Imortais. Começam os primeiros conflitos entre Mortais e Imortais.
- ✦ Ano 413: tem início a guerra entre Mortais e Imortais.

- ✦ Ano 418: termina a guerra entre Mortais e Imortais, com a derrota destes, que perdem todos os seus territórios para além das fronteiras de suas capitais. Mortais e Imortais cortam relações. Termina a Era de Bronze.

Quinta Era ou Era Heroica (419~749)

- ✦ Ano 430: surge o culto a Lifa, em Eleusai.
- ✦ Ano 442: Atenai tenta conquistar as cidades próximas, que pedem ajuda a Tebai. Esta se alia a Atenai, e as duas cidades conquistam as cidades próximas a elas, dominando o sul da Élada.
- ✦ Ano 445: a liga Atenai-Tebai decide atacar as ilhas de Kreta e Knossos e dominá-las, mas estas se aliam a Espartai e conseguem se defender.
- ✦ Ano 446: Espartai, com o auxílio de Kretai e Knossai, liberta as cidades do sul da Élada do domínio de Atenai e Tebai. Esta série de conflitos (de 442 a 446) fica conhecida como a “guerra Atenai-Espartai”.
- ✦ Ano 499: ocorre a primeira invasão estrangeira, quando o povo Khun chega à costa nordeste da Élada. Espartai lidera a defesa.
- ✦ Por volta do ano 500: os Deuses passam a conceder o dom da Imortalidade aos Mortais que vençam grandes desafios.
- ✦ Ano 501: os Khun retiram-se da Élada, derrotados pelos ataques do exército de Espartai e de Monstros, que eles pareciam não conhecer. O General das tropas de Espartai que expulsaram os Khun, Akiles, torna-se o primeiro Herói Imortal. Pouco depois, ele é morto por um Monstro, numa caçada. Deste ano em diante outros navios Khun aportariam na Élada, em novas tentativas de invasão.
- ✦ Ano 517: um Demônio da espécie Minós invade Kretai, mata o Rei e toma o trono para si, escravizando a população. A cidade é fechada e guardada por Monstros.
- ✦ Ano 527: Teseus de Delfai invade Kretai, mata o Demônio Minós, recebendo assim a Imortalidade, e se torna o Rei. Algum tempo depois, seu irmão Anteseus o mata para assumir o trono.
- ✦ Ano 553: duas cidades próximas às Montanhas de Bronze, Likai e Honai, entram em guerra por causa de um veio de ouro encontrado no território fronteiriço. Korintai auxilia Honai e Eleusai auxilia Likai. Uma guerra conhecida como “guerra do ouro” tem início.
- ✦ Ano 555: Knossai intervém na guerra do ouro, aliando-se a Eleusai. Korintai é derrotada, e o veio de ouro passa a pertencer a Likai.
- ✦ Ano 562: o poderoso Mortal Prometeus de Atenai desafia Sún e consegue sobreviver, recebendo assim a Imortalidade. Pouco depois, Leto o acorrenta à Montanha da Morte.
- ✦ Ano 580: outro povo estrangeiro, desta vez vindo do noroeste, chega à costa eladana – os Njord. Os exércitos de Korintai e Espartai, com o auxílio de armadas de Knossai, enfrentam os invasores.
- ✦ Ano 587: os Njord são derrotados, apesar das armas e naus poderosas. Alguns anos depois pequenos grupos retornariam, de tempos em tempos, para

- reconhecimentos e tentativas de estabelecer uma colônia.
- ✦ Ano 596: Platus funda a cidade de Aristai.
 - ✦ Ano 597: Aristai é destruída pelo exército de Atenai, e Platus é morto.
 - ✦ Ano 601: o Mortal Orfeus de Eleusai tenta resgatar a esposa morta das garras de Leto. Ele encontra Leto e sobrevive, recebendo a Imortalidade, mas é morto pelo Demônio em que sua esposa se transformou.
 - ✦ Ano 624: as sacerdotisas de Delfai realizam as Adivinhações que estabelecem a linha do tempo da Era de Ferro.
 - ✦ Ano 625: este é o ano atual, no qual se recomenda que as campanhas se iniciem.

Sexta Era ou Era de Ferro (750~850)

- ✦ Por volta do ano 747: Leto reúne dez legiões de Monstros e envia uma a cada grande cidade Mortal – mas a Espartai, envia três. Espartai é apagada do mapa. As demais cidades vencem os Monstros, mas após muitas baixas.
- ✦ Por volta do ano 750: os cultos a Lifa e Leto se espalham pela Élada, e surge um estranho culto a Fáton. Desaparecem assim os cultos aos outros Deuses. Os Deuses suspendem o dom da Imortalidade.
- ✦ Por volta do ano 770: Os Mortais declaram guerra contra os Imortais, por ainda cultuarem os antigos Deuses.
- ✦ Por volta do ano 775: As cidades dos Imortais são destruídas e estes são massacrados, desaparecendo para sempre da Élada.
- ✦ Por volta do ano 790: o Rei de Atenai é derrubado, e o Senado toma o poder.
- ✦ Entre os anos 800 e 810: os Reis de outras cidades são derrubados e o poder passa para os Senadores ou para tiranos.
- ✦ Por volta do ano 840: os Khun e os Njord invadem a Élada com grande contingente, ao mesmo tempo, pelo nordeste e pelo noroeste, respectivamente. Os dois povos parecem ter assinado uma trégua. A Élada aos poucos é dominada e dividida entre os Khun e os Njord.
- ✦ Por volta do ano 850: cai sob o domínio estrangeiro a última cidade de eladanos, Atenai, dominada pelos Njord.

O Calendário Eladano

O calendário eladano é utilizado tanto pelos Mortais quanto pelos Imortais. O ano eladano é composto de doze meses, quatro em cada estação:

Estação Fria

- ✦ Mês 1: Friagem.
- ✦ Mês 2: Seco.
- ✦ Mês 3: Ventoso.
- ✦ Mês 4: Gelado.

Estação Quente

- ✦ Mês 5: Degelo.
- ✦ Mês 6: Nublado.
- ✦ Mês 7: Chuvoso.
- ✦ Mês 8: Úmido.

Estação Amena

- ✦ Mês 9: Ensolarado.
- ✦ Mês 10: Verde.
- ✦ Mês 11: Florido.
- ✦ Mês 12: Carregado.

Cada mês possui quatro semanas de sete dias cada (cada semana equivale a uma fase da Lua), na seguinte ordem:

- Do dia 1º ao dia 7: Lua Nova.
- Do dia 8 ao dia 14: Lua Crescente.
- Do dia 15 ao dia 21: Lua Cheia.
- Do dia 22 ao dia 28: Lua Minguante.

Assim, em geral os eladanos dizem, por exemplo: “dia vinte e um do mês chuvoso” ou “sétimo dia sob a lua cheia do mês chuvoso”, ou ainda “vigésimo primeiro dia do sétimo mês”. Os seis primeiros dias da semana são de trabalho, e o sétimo é de descanso. Os principais dias de festividades são os seguintes (há outras datas, que variam de região para região, que também podem ser criadas pelo Corifeu):

1 – Friagem

- ✦ Dia 1º: é festejado o início de um novo ano, com sacrifícios a Sún Dán, ao nascer do sol, e Món Nién, à noite.

4 – Gelado

- ✦ Dia 21: data da Festa de Kôl, com sacrifícios ao Deus.

5 – Degelo

- ✦ Dia 21: data da Festa de Áter, com sacrifícios à Deusa.

7 – Chuvoso

- ✦ Dia 1º: principalmente no campo, entre os Mortais, festeja-se a chegada das chuvas, que possibilitarão uma boa colheita, com sacrifícios a Áter Raín.

- ✦ Dia 21: data da Festa de Tundra, com sacrifícios ao Deus.

9 – Ensolarado

- ✦ Dia 1º: é festejada, principalmente no campo, entre os Mortais, a chegada da estação Amena, tempo de colheitas e fartura, com sacrifícios a Eár Sól.

- ✦ Dia 7: data da Festa de Sún, com sacrifícios ao Deus.

- ✦ Dia 21: data da Festa de Món, com sacrifícios à Deusa.

10 – Verde

- ✦ Dia 21: data da Festa de Eár, com sacrifícios à Deusa.

12 – Carregado

- ✦ Dia 14: Mortais e Imortais comemoram a Festa de Lifa, no auge da colheita.

- ✦ Dia 28: é festejado o fim do ano, com sacrifícios a Sún Sát, ao pôr do sol, e Món Nigra, à meia-noite.

1.8. OS MONSTROS

Os Monstros são as crias de Leto, a Morte, que ele criou para que destruíssem as Plantas. Os Monstros se parecem com os nossos animais, mas são ferozes, possuindo garras e presas afiadas e couro grosso, em cores como verde-escuro, vermelho-sangue, preto, cinza,

marrom, etc. Alguns voam, outros nadam, mas a maioria corre e rasteja sobre a terra. Alguns são gigantes e solitários, outros são pequenos e atacam em bandos, e há ainda aqueles que são minúsculos e se juntam em enxames. Monstros não sentem fome, sede ou sono e não envelhecem, mas precisam respirar.

Os Monstros começaram a surgir a partir dos Abismos Negros, sob a Montanha da Morte, morada de Leto, e se espalharam por toda a cadeia dos Montes Selvagens, posteriormente disseminando-se por toda a Élada. Não há região que esteja a salvo de Monstros, cuja reprodução ocorre de forma muito rápida. A constituição dos Monstros varia; há, entre eles, algumas espécies mais simples, e outras compostas destas espécies simples, gerando bestas cada vez mais terríveis. Eles variam também em poder, havendo Monstros que podem ser mortos por simples soldados, e outros que apenas Heróis Imortais poderiam deter. O Monstro mais poderoso, segundo as lendas, é Tifon, uma besta gigantesca que Leto teria feito a partir do cadáver de seu filho Fáton. Desta forma, Tifon teria poder quase divino.

Tudo o que os Monstros querem é destruir. Porém, não há apenas bestas irracionais entre os Monstros. Leto foi capaz de, arremedando a forma dos Mortais, criar a espécie Homos, Monstros bípedes capazes de manipular armas e ferramentas simples e de se organizar em tribos nômades lideradas pelo membro mais forte. Sua inteligência limitada em geral os permite apenas realizar emboscadas, construir armadilhas e se utilizar de outras táticas simples.

Há ainda os Demônios (criados a partir das almas de Mortais viciosos), que são astutos e poderosos. Os Demônios reinam entre os Monstros, estabelecendo fortalezas em ruínas esquecidas, atacando sistematicamente pequenas cidades Mortais, ou comandando as hostes de Leto. Os Demônios também se incumbem de levar a corrupção e o Vício aos Mortais, liderando cultos a Leto ou seduzindo Mortais para trair seus irmãos em troca de riquezas e poder.

Leto certa vez criou sete grandes legiões de Monstros, e com elas atacou os Imortais, no ano de 296. Cada legião, liderada por um general Demônio, dividia-se em 200 hordas de 50 Monstros cada, lideradas por capitães Demônios, totalizando um total espantoso de 10.000 Monstros por legião. Segundo as profecias de Delfai, Leto estaria atualmente criando dez legiões para com elas atacar as principais cidades Mortais.

Os Monstros são exterminados por Mortais e Imortais, mas, sempre que possível, eles são domados para servirem como montarias. Há alguns, porém (em especial os devotos de Lifa), que acreditam que, mesmo que os Monstros sejam cruéis por natureza, eles deveriam ser apenas exterminados, e não mantidos vivos, sendo constantemente feridos, para que pudessem servir aos Mortais e Imortais como montaria, força de tração ou diversão (pois em algumas cidades, Monstros são capturados para posteriormente serem mortos em competições).

1.9. OS ESTRANGEIROS

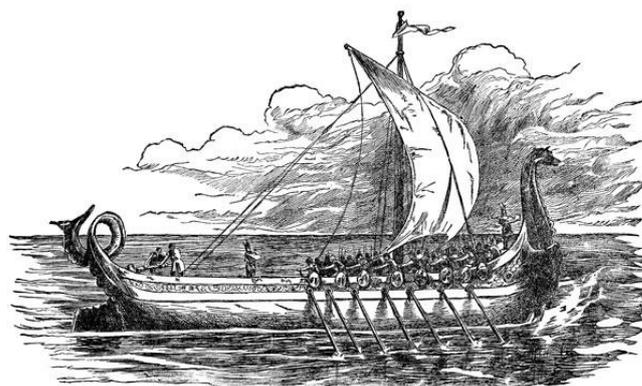
Há dois povos estrangeiros que já pisaram na Élada: os Khun e os Njord.

Os Khun foram os primeiros a chegar, no ano de 499, vindos do nordeste e aportando na ilha de Ítakai e na costa da Élada. A ilha ficou sob o domínio dos Khun por mais de um ano, após os estrangeiros terem derrotado seu pequeno exército e assassinado o Rei. A invasão Khun foi sendo enfraquecida por ataques de Monstros, que eles aparentemente não conheciam, mas só terminou quando o exército de Espartai, auxiliado por armadas de Knossai e Kretai, matou a maioria dos Khun e expulsou (ou, segundo alguns, escravizou) os sobreviventes. Desde então navios de guerra Khun são vistos no mar do norte e, às vezes, aportam na costa e mantêm-se acampados por algum tempo, antes de serem expulsos novamente.

Os Khun têm pele cor de oliva, olhos pequenos e rasgados, da cor negra, cabelos negros e lisos (em geral mantidos longos e bem cuidados). Vestem roupas coloridas, feitas de um tecido fino e desconhecido na Élada, e trazem consigo utensílios muito exóticos. Seus navios são enormes, sendo impulsionados por muitas velas. Suas armas, feitas de ferro (metal desconhecido pelos eladanos), são curvas e afiadas.

Os Khun parecem cultuar duas entidades abstratas, cujos nomes são quase impossíveis de se pronunciar por eladanos, mas que traduzem-se, aparentemente, por “finito” e “infinito” (que alguns Filósofos acreditam significar o mesmo que Éspas e Timé significam para os eladanos). Entre os Khun há guerreiros-filósofos que dominam o Lógos, e isso parece ter algo a ver com suas divindades conceituais. Os Khun aparentam ser um povo espiritual e sábio, embora belicoso e machista (pois nenhuma mulher foi vista entre os invasores).

Já os Njord, segundo povo a tentar invadir a Élada, vindos do noroeste, aportaram nas ilhas e na costa próximas ao Olho de Áter, no ano de 580. Os exércitos reunidos de Espartai e Korintai, auxiliados por navios de guerra de Knossai, demoraram sete anos para expulsar estes invasores, já que seus navios eram poderosos e que eles conseguiram construir uma pequena fortaleza na ilha rochosa mais setentrional da Élada.



Os Njord têm pele branca, cabelos loiros, castanhos ou ruivos (longos e, muitas vezes, trançados), olhos azuis, verdes ou castanhos, e longas barbas. Ao contrário dos eladanos (e dos próprios Khun), os Njord são um povo pouco higiênico e esteticamente desagradável, vestindo-se com roupas que parecem feitas de couro, e portando adornos feitos de osso e chifre – assim, aparentemente há Monstros em sua terra, o que é confirmado pelo fato de que não se espantaram tanto quanto os Khun ao serem atacados por Monstros.

Os Njord cultuam três divindades, cujos nomes são Wudan, Throran e Yigdran (que alguns Filósofos acreditam serem equivalentes de, respectivamente, Frio, Trovão e Terra), e há entre eles guerreiros poderosos capazes de invocar o poder de suas divindades. Os Njord aparentam ser um povo rude, grosseiro e machista, além de serem muito habilidosos na navegação (com seus

barcos longos, ladeados por muitos remos e escudos) e no combate (brandindo armas de ferro pesadas e mortais).

Os eladanos não conhecem muito mais do que isso de ambos os povos, mas se for verdade que Espartai vem mantendo alguns Khun e Njord como escravos, é provável que os líderes desta cidade possuam muitos conhecimentos que ainda não tenham revelado.

Estes dois povos mantêm hoje o domínio de algumas pequenas ilhas não-eladanas. Nestas ilhas que circundam a Élada, mas não são consideradas parte de seu território, vivem tanto povos que descendem de Mortais, mas não se reconhecem mais como eladanos, quanto outros povos totalmente estrangeiros. Seus costumes são estranhos, e seus deuses cruéis muitas vezes possuem a forma de Monstros.



2. ATRIBUTOS E SUBATRIBUTOS

Aquele que deseja se tornar um Heroi precisará de um pouco mais do que vontade de se tornar Imortal. Apenas indivíduos acima da média – pujantes, ágeis, vigorosos, astutos, prudentes e altivos – têm chances de se tornarem Herois.

2.1. ATRIBUTOS

Os atributos representam as capacidades mais básicas de um Heroi, e influenciam em todas as suas ações. Os atributos são seis: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Para determinar os valores dos atributos de seu Heroi, role 1d12+6 seis vezes e distribua os resultados dentre os atributos, método que gerará valores entre 7 e 18. Caso o total de seus atributos seja 60 ou menos, você pode rolar novamente todos os atributos.

As classes de Heroi possuem requisitos de valores mínimos de atributo. Artistas precisam ter Sabedoria e Carisma 12; Filósofos precisam ter Inteligência e Sabedoria 12; e Guerreiros precisam ter Força e Constituição 12.

No 4º, 7º, 10º, 13º, 16º e 19º níveis, o Heroi recebe um aumento de +1 em um de seus atributos preferenciais

(determinados pela classe). Após estes aumentos, o valor máximo que os atributos podem atingir é 20. Os atributos de um Heroi podem atingir valores maiores que 20 apenas através de bônus.

Força: representa a musculatura e potência física do Heroi.

Ajuste de Ataque e Dano: é o bônus ou penalidade aplicado às rolagens de ataque corpo-a-corpo e às rolagens de dano de ataques corpo-a-corpo e à distância.

Movimento: é a quantidade de metros que o Heroi percorre caminhando, e serve de base para o cálculo da distância que o Heroi percorre correndo, escalando, nadando ou saltando.

Capacidade de Carga: é o peso que o Heroi suporta sem carga, com carga leve e com carga pesada, e sua capacidade máxima de carga. A carga do Heroi é a soma do peso de seus equipamentos.

TABELA 2-1: FORÇA

Valor	Ajuste de Ataque e Dano	Movimento	Capacidade de Carga
1	-5	6	1 / 2 / 5 / 8 kg
2-3	-4	7	3 / 5 / 15 / 23 kg
4-5	-3	7	5 / 8 / 25 / 38 kg
6-7	-2	8	12 / 15 / 35 / 53 kg
8-9	-1	8	15 / 25 / 45 / 68 kg
10-11	0	9	19 / 30 / 58 / 87 kg
12-13	+1	9	25 / 40 / 75 / 113 kg
14-15	+2	10	33 / 50 / 100 / 150 kg
16-17	+3	10	43 / 70 / 130 / 195 kg
18-19	+4	11	58 / 90 / 175 / 263 kg
20-21	+5	11	75 / 120 / 230 / 345 kg
22-23	+6	12	100 / 150 / 300 / 450 kg
24-25	+7	12	135 / 200 / 400 / 600 kg
26-27	+8	13	175 / 250 / 520 / 780 kg
28-29	+9	13	235 / 350 / 700 / 1.000 kg
30	+10	14	300 / 450 / 1.000 / 1.500 kg

Destreza: representa a agilidade, habilidade e precisão de movimentos do Heroi.

Ajuste de Ataque, Defesa e Proteção: é o bônus ou penalidade aplicado às rolagens de ataque à distância e às rolagens de Jogada de Proteção envolvendo reflexos, além de modificar o valor da Classe de Armadura do Heroi.

Constituição: representa a saúde e resistência física do Heroi.

Ajuste de Pontos de Vida e Proteção: é o bônus ou penalidade aplicado às rolagens de Jogada de Proteção envolvendo resistência física e às rolagens de Dados de Vida.

Danos Mortais: é a quantidade de PVs negativos que leva o Heroi à morte.

Sobrevidas: é a quantidade de vezes que o Heroi pode escapar da morte.

TABELA 2-2: DESTREZA

Valor	Ajuste de Ataque, Defesa e Proteção
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
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

Inteligência: representa a velocidade de aprendizagem e raciocínio do Herói.

Idiomas ou Ofícios Adicionais: é a quantidade adicional de idiomas que o Herói sabe falar, ler e escrever ou de ofícios que o Herói sabe executar.

Pensamentos Diários Adicionais: é a quantidade adicional de Pensamentos diários que o Filósofo pode utilizar (de categorias às quais ele já possui acesso).

Sabedoria: representa o bom senso, a intuição e a percepção do Herói.

Ajuste de Proteção: é bônus ou penalidade aplicado às rolagens de Jogada de Proteção envolvendo resistência mental e força de vontade.

Intervenções Divinas Diárias Adicionais: é a quantidade adicional de Intervenções Divinas diárias que o Artista pode utilizar (de grandezas às quais ele já possui acesso).

TABELA 2-3: CONSTITUIÇÃO

Valor	Ajuste de Pontos de Vida e Proteção	Danos Mortais	Sobrevidas
1	-5	-5 PVs	-
2-3	-4	-6 PVs	-
4-5	-3	-7 PVs	-
6-7	-2	-8 PVs	-
8-9	-1	-9 PVs	-
10-11	0	-10 PVs	1
12-13	+1	-11 PVs	1
14-15	+2	-12 PVs	2
16-17	+3	-13 PVs	2
18-19	+4	-14 PVs	3
20-21	+5	-15 PVs	3
22-23	+6	-16 PVs	-
24-25	+7	-17 PVs	-
26-27	+8	-18 PVs	-
28-29	+9	-19 PVs	-
30	+10	-20 PVs	-

TABELA 2-4: INTELIGÊNCIA

Valor	Idiomas ou Ofícios Adicionais	Pensamentos Diários Adicionais
1	-	-
2-3	-	-
4-5	-	-
6-7	-	-
8-9	-	-
10-11	-	-
12-13	1	1 de 1ª categoria
14-15	2	1 de 1ª categoria
16-17	3	2 de 1ª categoria, 1 de 2ª categoria
18-19	4	2 de 1ª categoria, 1 de 2ª categoria
20-21	5	3 de 1ª categoria, 2 de 2ª categoria, 1 de 3ª categoria
22-23	-	-
24-25	-	-
26-27	-	-
28-29	-	-
30	-	-

TABELA 2-5: SABEDORIA

Valor	Ajuste de Proteção	Intervenções Divinas Diárias Adicionais
1	-5	-
2-3	-4	-
4-5	-3	-
6-7	-2	-
8-9	-1	-
10-11	0	-
12-13	+1	1 de 1ª grandeza
14-15	+2	1 de 1ª grandeza
16-17	+3	2 de 1ª grandeza, 1 de 2ª grandeza
18-19	+4	2 de 1ª grandeza, 1 de 2ª grandeza
20-21	+5	3 de 1ª grandeza, 2 de 2ª grandeza, 1 de 3ª grandeza
22-23	+6	-
24-25	+7	-
26-27	+8	-
28-29	+9	-
30	+10	-

Carisma: representa a força pessoal e a liderança do Heroi.

Ajuste de Reação: é o bônus ou penalidade aplicado às rolagens de reação.

Seguidores: é o número máximo de seguidores que Herois de 10º nível ou maior podem possuir, não incluindo contratados seus.

Moral: é o valor do Moral dos soldados contratados pelo Heroi e dos seguidores do Heroi.

Alvos do Artista: é o número máximo de alvos que um Artista pode afetar com uma única utilização de sua Arte.

TABELA 2-6: CARISMA

Valor	Ajuste de Reação	Seguidores	Moral	Alvos do Artista
1	-25%	-	2	-
2-3	-20%	-	3	-
4-5	-15%	-	4	-
6-7	-10%	-	5	-
8-9	-5%	-	6	-
10-11	0	1	7	-
12-13	+5%	2	8	1d2
14-15	+10%	3	8	1d3
16-17	+15%	4	9	1d4
18-19	+20%	5	9	1d6
20-21	+25%	6	10	1d8
22-23	+30%	7	10	2d6
24-25	+35%	8	11	2d8
26-27	+40%	9	11	2d10
28-29	+45%	10	12	2d12
30	+50%	11	12	3d10

2.2. TESTES DE ATRIBUTO

Em algumas situações os Herois precisarão colocar suas capacidades à prova para conseguirem ser bem sucedidos em determinadas tarefas. Nesses casos é necessário realizar testes de atributo.

Ao testar um atributo, o jogador rola 1d20 e deve obter, para ser bem sucedido, um valor menor ou igual ao atributo testado. Caso o valor obtido seja maior que o atributo testado, o Heroi falhou. Independentemente do valor do atributo testado, um resultado 20 no dado é sempre considerado uma falha.

O Corifeu pode dar um bônus de +1 ou +2 no atributo testado caso o teste seja fácil ou muito fácil, assim como pode dar uma penalidade de -1 ou -2 no atributo testado caso o teste seja difícil ou muito difícil.

Em outras situações os Herois precisarão colocar à prova suas capacidades em atividades nas quais a capacidade de outro personagem influencia no resultado. Nesses casos realizam-se testes resistidos.

Testes resistidos funcionam de maneira similar a testes normais, mas o resultado no d20 recebe um ajuste determinado por um atributo do alvo (por exemplo: um Heroi quer passar despercebido por uma sentinela; o

Herói testa Destreza, e o resultado do dado é modificado de acordo com o ajuste de proteção de Sabedoria da sentinela; caso se trate de um atributo sem ajuste, basta determinar o valor do ajuste com base em outro atributo).



O Corifeu pode dar um bônus de +1 ou +2 no atributo testado caso o Herói esteja em posição vantajosa ou muito vantajosa em relação a seu oponente, assim como pode dar uma penalidade de -1 ou -2 no atributo testado caso o Herói esteja em posição desvantajosa ou muito desvantajosa em relação a seu oponente.

Há ainda situações em que os Heróis precisarão disputar com outros personagens para determinar quem sairá vencedor de um confronto. Nesses casos realizam-se disputas.

Numa disputa, os personagens envolvidos rolam 1d20 e somam ao resultado do dado o valor de seus atributos. Quem obtiver o maior valor vence a disputa. Um empate pode representar a vitória de uma das partes, ou pode pedir por um novo teste, dependendo da situação.

O Corifeu também pode dar um bônus de +1 ou +2 no atributo testado de um dos envolvidos para representar uma vantagem ou uma vantagem maior em relação aos demais competidores.

2.3. SUBATRIBUTOS

Os subatributos são valores determinados pela classe e pelo nível do Herói, e ajustados pelos atributos.

Pontos de Vida (PVs): representam a quantidade de ferimentos que o Herói pode suportar antes de morrer. A classe do Herói determina seu Dado de Vida (Artistas: d8; Filósofos: d6; Guerreiros: d10).

No 1º nível, o Herói recebe 1 DV maximizado (ou seja, o valor máximo do dado) ajustado pela Constituição (isto é, no 1º nível, apenas some ao valor máximo do DV o ajuste de Constituição para obter os PVs do Herói).

Do 2º ao 9º níveis, o Herói deve rolar seu DV e ajustar o resultado de acordo com sua Constituição (o Herói deve receber, a cada nível, no mínimo 1 PV). De acordo com o Corifeu, DVs que resultem em 1 ou 2 podem ser rolados novamente.

Do 10º ao 20º níveis, o Herói não rola DVs, recebendo um aumento de PVs determinado pelo nível.

Classe de Armadura (CA): representa a capacidade do Herói de esquivar-se, defender-se e de resistir a ataques. A Classe de Armadura do Herói é igual a 10, mais o ajuste de Destreza, mais bônus garantidos pela armadura vestida pelo Herói e pelo escudo portado pelo Herói.

Bônus de Ataque (BA): representa a capacidade do Herói de acertar ataques contra seus alvos. O Bônus de Ataque do Herói é determinado por sua classe (e por seu nível), e é ajustado pela Força (no caso de ataques corpo-a-corpo) ou pela Destreza (no caso de ataques à distância).

Jogada de Proteção (JP): representa a capacidade do Herói de evitar efeitos nocivos, físicos ou mentais, que não sejam ataques. O valor da Jogada de Proteção do Herói é determinado por sua classe (e por seu nível), e é ajustado pela Destreza (para resistir a efeitos físicos nocivos através de reflexos e esquivas), pela Constituição (para resistir a efeitos físicos nocivos através de resistência e vigor físico) ou pela Sabedoria (para resistir a efeitos mentais nocivos através de concentração e força de vontade).

Para ser bem sucedido em uma jogada de proteção, o Herói deve rolar 1d20 e obter um valor maior ou igual à sua JP. O resultado do dado é modificado pelo atributo adequado.

2.4. IDIOMAS E OFÍCIOS

Todo Mortal fala, lê e escreve no idioma Eladano, mas alguns Mortais aprendem ainda outros idiomas, dentre os idiomas de Imortais e de povos Estrangeiros. Todo Mortal também sabe executar um ofício, que aprendeu durante a juventude, mas alguns conhecem vários ofícios.

O valor de Inteligência do Herói determina a quantidade de idiomas ou ofícios extras que ele pode conhecer. Note que, caso um Herói possua, por exemplo, Inteligência 14, ele tem 2 idiomas ou ofícios adicionais, o que significa que ele pode escolher dois idiomas, dois ofícios, ou um ofício e um idioma. O jogador deve, na medida do possível, justificar suas escolhas de idiomas e ofícios extras. O Corifeu pode autorizar a escolha, por parte dos jogadores, de outros idiomas ou ofícios que não se encontrem nestas listas.

TABELA 2-7: IDIOMAS

Idioma	Descrição
Idioma do Sol	Falado pelos Súnos
Idioma da Lua	Falado pelos Mónos
Idioma do Frio	Falado pelos Kôlos
Idioma da Terra	Falado pelos Eáros
Idioma do Trovão	Falado pelos Túndraos
Idioma da Água	Falado pelos Áteros
Idioma da Morte	Falado por Monstros inteligentes (Demônios e Monstros da espécie Homos)
Idioma Njardan	Falado pelos estrangeiros Njord
Idioma Khuniu	Falado pelos estrangeiros Khun

TABELA 2-8: OFÍCIOS

Ofício	Descrição
Alvenaria	Trabalho com pedra e argila, incluindo a extração de pedra e argila
Carpintaria	Trabalho com madeira, incluindo a extração de madeira
Curtição	Trabalho com couro, incluindo a extração de couro
Doma	Doma de Monstros
Medicina	Diagnóstico e tratamento de doenças e ferimentos
Metalurgia	Trabalho com metais, incluindo a extração de metais
Navegação	Manutenção de embarcações e navegação
Tecelagem	Trabalho com tecidos, incluindo a extração de fibras vegetais
Vinicultura	Fabricação de vinhos, incluindo o cultivo de uvas



3. CLASSES

Os eladanos consideram três ofícios superiores a todos os outros, e os chamam de ofícios nobres. São eles: a Arte, a Filosofia e a Guerra. Os eladanos costumam dizer que estes ofícios produzem os mais ricos tesouros: o Artista produz beleza, o Filósofo produz sabedoria e o Guerreiro produz paz. Porém, ao fim da Era de Bronze os Mortais careciam muito destes tesouros – assim, os Deuses determinaram que aqueles que alcançassem o ápice em um destes ofícios obtivessem como prêmio a Imortalidade. Tinha início então a Era Heroica da Élada.

Desta forma, jovens que anseiem se tornar Heróis devem escolher entre uma destas classes – Artista, Filósofo e Guerreiro. Dependendo da classe que escolherem, precisarão desenvolver certas capacidades minimamente, mas poderão obter grandes poderes e habilidades únicas.

3.1. NÍVEIS E PATAMARES

Os Heróis iniciam no 1º nível de suas classes e se tornam Imortais caso alcancem o 19º nível. Após a obtenção do 20º nível, o Herói é acometido por seu Destino.

É necessário acumular Pontos de Experiência (XP) para alcançar níveis superiores. Os Heróis adquirem XP ao derrotar inimigos e ao agir heroica e virtuosamente. Quando alcança um novo nível, o Herói recebe alguns benefícios, determinados por sua classe, por sua especialização e por sua excelência.

Os níveis são divididos em patamares, e para alcançar um nível pertencente a um patamar superior é preciso também realizar um feito, uma ação grandiosa que justifique o aumento de patamar. Quanto maior o patamar do Herói, maior o seu valor para Mortais, Imortais e Deuses.

Patamar Aventureiro (do 1º ao 3º nível): neste patamar o Herói ainda não provou para si mesmo, para seus concidadãos ou para os Deuses que é realmente capaz de buscar a Imortalidade. Ele acaba de se tornar um cidadão de sua polis e de completar seu treinamento em um ofício nobre, e agora deseja empreender a maior busca possível para um Mortal. Para provar que é digno da demanda, precisará aceitar os desafios que o Destino lhe apresentar, mostrando aos Mortais e aos Deuses que tem força e coragem para enfrentar os perigos da Élada e para viver virtuosamente. Porém, pode ser que ele nem mesmo tenha consciência de seu desejo. Nesse caso, seu sucesso ou seu fracasso frente aos desafios determinarão se ele tomará consciência de que deseja se tornar Imortal ou se ele se resignará em sua mortalidade. Neste primeiro patamar muitos desistem da busca, e voltam a viver vidas normais, em geral com uma grande cicatriz – no corpo ou na alma. Aqueles que persistem podem então se tornar verdadeiros Heróis.

Patamar Heroico (do 4º ao 6º nível): neste patamar o Herói começa de fato sua busca pela Imortalidade, mas também sela seu Destino. Ele se torna um verdadeiro Herói e começa a ser reconhecido como tal por homens e Deuses – e por si próprio. Uma vez alcançado este patamar, no entanto, não há mais volta: ou o Herói continua sua busca pela Imortalidade, ou sucumbe no caminho. Aqueles que sucumbem está reservada a

derrota e, talvez, um fim heroico. Aqueles que persistem na busca alcançarão, talvez, a glória, mas certamente terão um fim terrível. Neste patamar o Herói também inicia sua caminhada rumo à excelência, escolhendo a área de atuação de sua classe na qual buscará se tornar excelente.

Patamar Campeão (do 7º ao 9º nível): neste patamar o Herói se destaca dentre os demais Heróis, alcançando a vitória em campeonatos e batalhas. A Divindade patrona do Herói tomará conhecimento de seus feitos e o abençoará, fazendo dele seu legítimo representante. Assim, é neste patamar que o Herói recebe o primeiro benefício de sua especialização, poder dado a ele pelo Deus que ele mais admira.

Patamar Exemplar (do 10º ao 12º nível): o patamar Exemplar representa uma nova etapa na busca pela Imortalidade. Neste patamar, no qual poucos chegam, o Herói assume uma posição de poder e renome que o transforma num modelo a ser seguido por jovens que desejam se tornar Heróis eles próprios. Jovens em treinamento se tornarão seus aprendizes e o acompanharão em sua busca, auxiliando e protegendo seu mestre e, em troca, receberão valiosos ensinamentos. Neste patamar o Herói também se torna renomado entre Reis e Generais, podendo assumir o cargo de Capitão de uma tropa durante uma batalha importante. Essa honraria é concedida a Heróis que se dediquem à proteção da população de determinada cidade, e o Herói que aceita comandar uma tropa estará assinando um voto de lealdade para com aquela cidade.

Patamar Épico (do 13º ao 15º nível): neste patamar o Herói começa a ter acesso a grandes poderes, podendo até mesmo apoderar-se de Artefatos divinos menores, itens criados pelos Deuses e que só Heróis virtuosos podem possuir.

Patamar Lendário (do 16º ao 18º nível): neste patamar o Herói alcança o último estágio de sua caminhada antes da obtenção da Imortalidade. Seu renome atinge tal proporção que ele pode ser nomeado General das tropas de uma cidade, para guiar seus exércitos à vitória numa guerra. Ele também pode se apoderar de Artefatos maiores, itens de poder impressionante, e terá adquirido grandes poderes. Porém, ainda não terá alcançado a perfeição. Dos poucos que chegam a este patamar,

somente alguns conseguirão dar o próximo passo e se tornar Imortais.

Patamar Imortal (do 19º ao 20º nível): o Heroi finalmente alcançou a Imortalidade, mas isso não quer dizer que sua vida de heroísmo tenha acabado. Herois Imortais alcançam a excelência e adquirem poderes inimagináveis. Tanto poder não haverá de ser

desperdiçado: os Herois Imortais o utilizam para tornarem-se Reis. Porém, tanto poder também agiliza a chegada de um fim trágico.

Um Heroi que se torne Imortal não envelhecerá, ficando assim imune à debilidade e à morte trazida pelo passar dos anos. Porém, assim como os povos Imortais, um Heroi Imortal não é imune à morte violenta.

TABELA 3-1: NÍVEIS E PATAMARES

Nível	XP	Requisitos Feito	Atributos	Benefícios Excelência	Especialização
PATAMAR AVENTUREIRO					
1º	0				
2º	750				
3º	1.500				
PATAMAR HEROICO					
4º	3.000	Feito Heroico	+1	1º benefício	
5º	6.250				
6º	12.500				
PATAMAR CAMPEÃO					
7º	25.000	Feito Campeão	+2	2º benefício	1º benefício
8º	50.000				
9º	100.000				
PATAMAR EXEMPLAR					
10º	150.000	Feito Exemplar	+3	3º benefício	
11º	200.000				
12º	250.000				
PATAMAR ÉPICO					
13º	300.000	Feito Épico	+4	4º benefício	2º benefício
14º	350.000				
15º	400.000				
PATAMAR LENDÁRIO					
16º	500.000	Feito Lendário	+5	5º benefício	
17º	600.000				
18º	700.000				
PATAMAR IMORTAL					
19º	850.000	Feito Imortal	+6	6º benefício	3º benefício
20º	1.000.000				

3.2. CLASSES, ESPECIALIZAÇÕES E EXCELÊNCIAS

A classe do Heroi determina a forma pela qual ele buscará a Imortalidade e grande parte de suas características. Em termos de regras, ele determina seu Dado de Vida (DV), seu Bônus de Ataque (BA) e seu valor básico da Jogada de Proteção (JP), além de determinar suas habilidades de classe, suas opções de excelência e, em conjunto com sua Divindade patrona, sua especialização.

Embora o Heroi só adquira os primeiros benefícios de sua especialização no 7º nível, ele já pertence a ela no 1º nível. Por exemplo, um Artista de 1º nível cuja Divindade patrona é Kôl ainda não possui nenhum benefício por ser um Trágico, mas já é conhecido por esse título, e já é especializado na arte da tragédia.

3.3. DIVINDADES PATRONAS

A Divindade patrona do Heroi é, ao mesmo tempo, aquela que ele mais admira e na qual se espelha, e aquela que o observa em sua busca pela Imortalidade e, provavelmente, também será aquela que lhe concederá a Imortalidade caso ele a conquiste.

A Divindade patrona do Heroi determina sua especialização e, no caso do Artista, as Intervenções Divinas que ele pode utilizar. Assim, a Divindade patrona do Heroi determina, juntamente com sua classe, sua personalidade, seu modo de agir e de ver o mundo e sua visão dos demais Deuses.

As Divindades patronas que os Herois podem escolher são seis: Sún (o Sol), Món (a Lua), Kôl (o Frio), Eár (a Terra), Túndra (o Trovão) e Áter (a Água).

Sún, o Sol: um Deus poderoso e orgulhoso, Sún é o patrono de todos aqueles que buscam superar-se a cada dia.

O Artista cuja Divindade patrona é Sún é o Épico, um poeta que canta os feitos épicos dos grandes Heróis da Élada.

O Filósofo cuja Divindade patrona é Sún é o Idealista, um pensador que busca compreender a verdade que há por trás das aparências, lançando luz onde antes havia apenas sombras.

O Guerreiro cuja Divindade patrona é Sún é o Paladino, um inimigo feroz das crias de Leto e de seus adoradores.

Món, a Lua: uma Deusa esperta e aproveitadora, Món é a matrona de todos aqueles que buscam transformar-se constantemente, adaptando-se assim à mutabilidade do mundo.

O Artista cuja Divindade patrona é Món é o Músico, capaz de criar os sons mais belos e terríveis com instrumentos musicais ou apenas com a voz.

O Filósofo cuja Divindade patrona é Món é o Fenomenista, um pensador que busca contemplar a multiplicidade dos fenômenos a fim de compreender a lógica que há em todos eles.

O Guerreiro cuja Divindade patrona é Món é o Caçador, um combatente silencioso e preciso, especializado em caçar Monstros.

Kôl, o Frio: um Deus estoico e distante, Kôl é o patrono de todos aqueles que, sozinhos, buscam conhecer e dominar a si mesmos.

O Artista cuja Divindade patrona é Kôl é o Trágico, um poeta que canta os destinos terríveis dos grandes Heróis da Élada.

O Filósofo cuja Divindade patrona é Kôl é o Estoicista, um pensador que busca compreender a lógica que rege o mundo para que possa viver de acordo com ela.

O Guerreiro cuja Divindade patrona é Kôl é o Guardião, um combatente que enfrenta os inimigos como enfrenta montanhas e desertos.

Eár, a Terra: uma Deusa sábia e resolvida, Eár é a matrona de todos aqueles que buscam se tornar cada vez mais fortes para emprestar sua força e engrandecer aqueles ao seu redor.

O Artista cuja Divindade patrona é Eár é o Figurador, capaz de pintar imagens de Deuses e Heróis e de criar, a partir da pedra, figuras imponentes.

O Filósofo cuja Divindade patrona é Eár é o Determinista, um pensador que busca compreender a

lógica implacável que determina como todas as coisas são.

O Guerreiro cuja Divindade patrona é Eár é o Protetor, um combatente que se sacrifica para proteger seus companheiros.

Túndra, o Trovão: um Deus corajoso e destrutivo, Túndra é o patrono de todos aqueles que têm coragem de enfrentar tudo e todos para provar a própria força.

O Artista cuja Divindade patrona é Túndra é o Cômico, um poeta que faz rir ao mesmo tempo em que faz refletir.

O Filósofo cuja Divindade patrona é Túndra é o Sofista, um pensador que busca dominar a lógica e, através dela, dominar os homens.

O Guerreiro cuja Divindade patrona é Túndra é o Bárbaro, um combatente corajoso e imprudente que aterroriza os adversários.

Áter, a Água: uma Deusa afetuosa e apaixonada, Áter é a matrona de todos aqueles que buscam trazer harmonia ao mundo.

O Artista cuja Divindade patrona é Áter é o Dançarino, capaz de, com seu corpo, realizar movimentos impossíveis e esplêndidos.

O Filósofo cuja Divindade patrona é Áter é o Mobilista, um pensador que busca compreender a lógica oculta no movimento perpétuo do mundo.

O Guerreiro cuja Divindade patrona é Áter é o Lutador, um combatente que prefere lutar de mãos nuas e peito aberto.

3.4. O ARTISTA

Os Artistas dominam o ofício nobre mais amado pelos eladanos – a Arte. A Guerra, embora necessária para a paz, cria também dor e sofrimento, e a Sabedoria, embora necessária para a vida virtuosa, só é verdadeiramente alcançada através de árduo aprendizado. Já a Arte não apenas torna a vida dos eladanos mais bela e feliz, como também representa os Deuses e Heróis em figuras sublimes e formas imponentes, narra em esplêndidas palavras os eventos da história eladana – os mais grandiosos, os mais terríveis e também os mais ridículos – e as sagas dos Heróis Imortais – tanto seus feitos épicos quanto seus fins trágicos –, celebra os Deuses com ritmos arrebatadores e melodias magníficas, conduzindo as procissões pelas ruas e, os corpos, em graciosos movimentos. Os Artistas são, por esse motivo, idolatrados pelos eladanos, como aqueles que tornam suas vidas mais dignas de serem vividas.

Um aprendiz de Artista estuda a história da arte Mortal, desde a época em que apenas se copiavam os mestres Imortais, até o surgimento dos grandes Artistas Mortais, como Homerus; estuda os fundamentos e as técnicas de todas as artes – a poesia e o teatro épico, trágico e cômico, as artes figurativas, a música e a dança –, e como cada uma destas artes afeta seus espectadores; e, ao fim de seu treinamento, escolhe uma arte na qual se especializará, seja aquela arte que mais o toca, seja aquela arte cuja Divindade patrona ele mais venera. Assim, todo Artista domina as seis artes, mas só será capaz de realizar grandes apresentações ou de criar grandes obras com uma delas.

Um Artista pode, com sua arte, tocar a alma dos homens. A arte pode exaltar os aliados do Artista, inspirando-os e encorajando-os com melodias fortes, canções de batalha, ou através da narração dos feitos dos Heróis do passado, que também podem estar representados em estandartes de guerra ou mesmo nas muralhas das cidades. A arte pode também abater os inimigos do Artista, intimidando-os e acovardando-os com ritmos ameaçadores, gritos de guerra assustadores, ou através da narração das derrotas dos exércitos e dos fins terríveis dos Heróis da cidade inimiga. A arte pode ainda acalmar ou agitar os corações dos homens ou mesmo mudar suas opiniões, com isso tornando-os mais fáceis de convencer a seguir um determinado rumo de ação.

Os Artistas são respeitados mesmo pelos seus inimigos, e nenhum soldado virtuoso atacará um Artista que executa sua arte, mesmo porque os Deuses amam os Artistas e se enfurecerão com quem destruir suas obras ou interromper suas performances. É justamente deste amor dos Deuses pelos Artistas – e da devoção que os Artistas dedicam aos Deuses – que vem seu maior poder. Os Artistas glorificam os Deuses em suas obras, e os Deuses retribuem sua devoção emprestando seu poder

quando estes julgam necessário. Os Artistas são capazes, assim, de invocar grandes poderes, que rivalizam até mesmo com o Lógos dos Filósofos.

Um jovem decide se tornar um Artista e buscar a Imortalidade porque deseja a beleza eterna. Quer criar grandes obras e vê-la eternizadas, quer ver seu nome entre os nomes dos grandes mestres, quer ser adorado em toda a Élada. Se o Destino é inevitável, o Artista busca contemplá-lo, ver sua beleza e, assim, qualquer Destino lhe parecerá bom.

Dado de Vida: d8.

Requisitos: Sabedoria mínima 12, Carisma mínimo 12.

Atributos Preferenciais: Destreza, Sabedoria e Carisma.

Armas: Artistas podem usar todas as armas, exceto espadas longas, espadas de duas mãos, lanças longas ou lanças de lâmina longa.

Armaduras: Artistas podem usar apenas peitorais de couro ou peitorais de escamas de bronze, e não podem usar escudos.

Intervenção Divina: os Artistas são arautos dos Deuses. Todos os Artistas participam do culto aos Deuses: os Figuradores, erguendo templos magníficos e representando os Deuses em belas imagens; os poetas – Épicos, Trágicos ou Cômicos –, encenando e declamando os feitos dos Deuses em todas as suas obras; os Músicos, dando o ritmo e a cadência dos sacrifícios, e exaltando os Deuses com belas melodias; e os Dançarinos, representando em belos movimentos o drama dos Deuses e conduzindo, com graça e leveza, as procissões.

TABELA 3-2: ARTISTA				INTERVENÇÕES DIVINAS DIÁRIAS						
Nível	DV	BA	JP	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª
1º	1	0	15	1	–	–	–	–	–	–
2º	2	+1	15	1	–	–	–	–	–	–
3º	3	+1	15	1	–	–	–	–	–	–
4º	4	+2	14	2	1	–	–	–	–	–
5º	5	+2	14	2	1	–	–	–	–	–
6º	6	+3	14	2	1	–	–	–	–	–
7º	7	+3	13	3	2	1	–	–	–	–
8º	8	+4	13	3	2	1	–	–	–	–
9º	9	+4	13	3	2	1	–	–	–	–
10º	+1 PV	+5	12	4	3	2	1	–	–	–
11º	+1 PV	+5	12	4	3	2	1	–	–	–
12º	+2 PVs	+6	12	4	3	2	1	–	–	–
13º	+2 PVs	+6	11	5	4	3	2	1	–	–
14º	+3 PVs	+7	11	5	4	3	2	1	–	–
15º	+3 PVs	+7	11	5	4	3	2	1	–	–
16º	+4 PVs	+8	10	6	5	4	3	2	1	–
17º	+4 PVs	+8	10	6	5	4	3	2	1	–
18º	+5 PVs	+9	10	6	5	4	3	2	1	–
19º	+5 PVs	+9	9	7	6	5	4	3	2	1
20º	+6 PVs	+10	9	7	6	5	4	3	2	1



Como seus representantes, os Artistas recebem dos Deuses o privilégio de pedir por sua intervenção quando julgarem necessário. A Divindade patrona de um Artista pode intervir a pedido dele protegendo e auxiliando a ele e a seus aliados ou atacando seus inimigos. Os Deuses se fascinam com a beleza das obras dos Artistas e, assim, quanto mais excelente o Artista, maiores intervenções ele pode receber de seu Deus.

O Artista tem acesso a todas as Intervenções Divinas de sua Divindade patrona e da grandeza permitida por seu nível. Para utilizar uma Intervenção Divina, ele deve pedi-la em voz alta à sua Divindade e consumir um uso diário de Intervenção Divina da grandeza adequada. O pedido é então atendido – porém, os Deuses não atenderão um pedido que julguem vicioso, nem atenderão um pedido que vá contra seus desejos. Assim, de acordo com o Corifeu, um pedido de Intervenção pode não ser atendido, mas o uso diário também não é gasto.

Um Artista que aja de forma viciosa, que vá contra sua Divindade ou que deixe de prestá-la homenagens e sacrifícios poderá perder sua habilidade de pedir por Intervenções até que se mostre novamente digno deste privilégio.

Arte: cada Artista domina uma arte, determinada por sua especialização: Épicos dominam a arte da poesia e do teatro épico; Músicos dominam a arte da música; Trágicos dominam a arte da poesia e do teatro trágico; Figuradores dominam as artes figurativas, ou seja, a pintura e a escultura; Cômicos dominam a arte da poesia e do teatro cômico; e Dançarinos dominam a arte da dança. Com sua arte, o Artista pode manipular os sentimentos do público.

Para usar sua arte para manipular os sentimentos da plateia, o jogador rola 1d20 e compara o resultado obtido com o valor indicado na tabela, determinado por seu nível e pelo patamar dos alvos (como num teste de atributo; alvos não-heroicos são cidadãos e camponeses, sacerdotes, senadores ou soldados). Caso o resultado seja igual ou menor que o valor da tabela, o alvo sofre o efeito da Arte. Usar Arte leva um turno completo. Apenas Mortais ou Imortais podem ser alvos de Arte. Um alvo que não seja afetado fica imune a efeitos da Arte realizados pelo mesmo Artista até o dia seguinte.

Caso possa afetar mais de um alvo, o jogador deve rolar os dados indicados por seu valor de Carisma, a fim de determinar a quantidade de alvos afetados. Os alvos afetados primeiro são aqueles de menor Patamar (ou menor Sabedoria, em caso de empate).

Por exemplo, um Artista de 1º nível obtém um resultado 5 no dado. Seus alvos são dois personagens de Patamar Aventureiro e um personagem de Patamar Heroico. O valor é suficiente para afetar os alvos Aventureiros, mas não para afetar o alvo Heroico. Ele rola então 1d3 (pelo Carisma 14) e, obtendo um resultado 2, consegue afetar os dois Aventureiros.

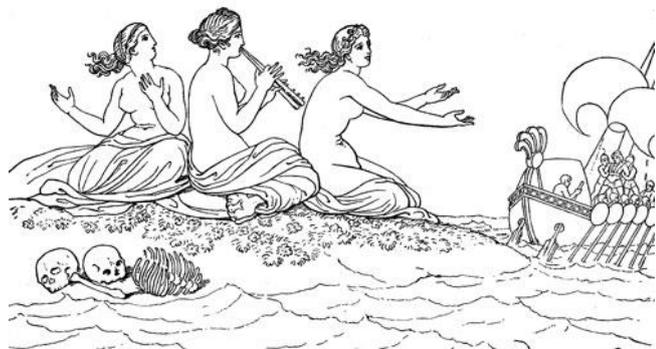
Uma letra “A” na tabela significa que o efeito é automático contra alvos de determinado patamar. No exemplo acima, caso o Artista pertencesse ao 7º nível, ele não precisaria rolar o dado para determinar se afeta ou não os alvos Aventureiros, mas ainda precisaria rolar para determinar se afeta ou não o alvo Heroico. Uma letra “M” significa que o efeito é maximizado, ou seja, o jogador não precisa rolar dados para determinar a quantidade de alvos afetados, afetando automaticamente o número máximo de seu dado determinado pelo Carisma.

Pergaminhos ou livros contendo textos poéticos ou teatrais, partituras musicais ou instruções de coreografias podem ser representados por Artistas, conferindo um bônus no valor de teste de Arte que pode ser de +1 (obra de qualidade) ou +2 (obra genial). Porém, cada obra possui apenas um efeito a ela associado (por exemplo, uma determinada peça épica pode estar associada ao efeito Inspirar e Intimidar ou ao efeito Entusiasmar e Fascinar). Uma mesma obra não afeta os mesmos alvos em um período de uma semana.



Enquanto todos os demais Artistas testam suas Artes no momento da performance, Figuradores o fazem no momento da criação de sua obra. Ou seja, enquanto o teatro, a poesia, a música e a dança causam ou não efeito na plateia dependendo da atuação no Artista no momento da performance, a pintura e a escultura causam ou não efeito dependendo da qualidade da obra criada. Por isso, as regras de Arte funcionam de forma ligeiramente diferente para os Figuradores. Eles realizam duas rolagens no momento em que terminam de criar sua obra (o tempo que o Figurador demora para concluir sua obra fica a cargo do Corifeu, dependendo da complexidade da mesma), e escolhem a melhor delas

(ou seja, a mais baixa). A obra então terá associada a ela um determinado efeito, o nível e o Carisma do Artista no momento da criação e o resultado obtido, e estes valores serão utilizados sempre que uma plateia se deparar com sua obra. Uma mesma obra não afeta os mesmos alvos em um período de uma semana.



Inspirar e Intimidar: a poesia e o teatro épicos, as artes figurativas e a música podem inspirar os aliados do Artista. Em caso de sucesso, os alvos afetados recebem um bônus de +1 em BA, CA ou JP; ou um bônus de +2 em BA corpo-a-corpo, BA à distância, CA contra ataques corpo-a-corpo, CA contra ataques à distância, JP de Destreza, JP de Constituição, JP de Sabedoria ou Moral. Todos os alvos recebem o mesmo tipo de bônus. Estas artes também podem ser usadas para intimidar os inimigos do Artista. Nesse caso, o efeito é inverso (os

alvos recebem penalidades, ao invés de bônus). Este efeito tem duração de 1 minuto.

Acalmar e Agitar: a poesia e o teatro trágicos e cômicos, a música e a dança podem deixar sua plateia mais emocionada, alegre ou calma, ou mais melancólica, agitada ou desconfiada. Em caso de sucesso, os alvos podem ficar mais vulneráveis e receptivos, recebendo uma penalidade de -1 nas rolagens de JP de Sabedoria e dando um bônus de +25% nas rolagens de reação; ou os alvos podem ficar mais alertas e hostis, recebendo um bônus de +1 nas rolagens de JP de Sabedoria e impondo uma penalidade de -25% nas rolagens de reação. Este efeito tem duração de 1 hora.

Entusiasmarm e Fascinar: a poesia e o teatro épicos, as artes figurativas e dança podem entusiasmar ou fascinar uma plateia. Alvos entusiasmados podem realizar, no lugar de uma movimentação, uma segunda ação no turno. Já alvos fascinados podem realizar apenas uma ação ou uma movimentação por turno, mas não ambos. Este efeito tem duração de 1 minuto.

Sugerir: a poesia e o teatro trágicos e cômicos podem sugerir à plateia uma determinada ideia, em caso de sucesso funcionando como uma Argumentação (veja na classe Filósofo) com um resultado de 25%. Este efeito se fará sentir enquanto os alvos se lembrarem da atuação do Artista, de acordo com o Corifeu.

TABELA 3-3: ARTE

Nível	Não-Heroico	1º Pat.	2º Pat.	3º Pat.	4º Pat.	5º Pat.	6º Pat.	7º Pat.
1º	14	8	2	-	-	-	-	-
2º	16	10	4	-	-	-	-	-
3º	18	12	6	-	-	-	-	-
4º	A	14	8	2	-	-	-	-
5º	A	16	10	4	-	-	-	-
6º	A	18	12	6	-	-	-	-
7º	A	A	14	8	2	-	-	-
8º	A	A	16	10	4	-	-	-
9º	A	A	18	12	6	-	-	-
10º	M	A	A	14	8	2	-	-
11º	M	A	A	16	10	4	-	-
12º	M	A	A	18	12	6	-	-
13º	M	M	A	A	14	8	2	-
14º	M	M	A	A	16	10	4	-
15º	M	M	A	A	18	12	6	-
16º	M	M	M	A	A	14	8	2
17º	M	M	M	A	A	16	10	4
18º	M	M	M	A	A	18	12	6
19º	M	M	M	M	A	A	14	8
20º	M	M	M	M	A	A	16	10

Progressão: no 10º nível o Artista funda uma companhia e passa a ser seguido por jovens Aprendizes de Artista. No 19º nível o Artista se torna famoso em toda a Élada.

Especializações: as especializações do Artista determinam a arte à qual ele se dedica, a Divindade que ele exalta e sua visão da vida dos Mortais.

Épico (Sún): o Épico narra em poesias ou representa nos palcos os feitos épicos dos grandes Heróis da Élada. A maioria dos Épicos narra as façanhas dos Heróis Imortais, dando preferência àqueles que nasceram em suas cidades natais ou que por lá passaram durante suas carreiras heroicas. Porém, há aqueles que narram os feitos de seus contemporâneos ou mesmo de seus companheiros, e que atuam como testemunhas de grandes batalhas e arautos de grandes Guerreiros.

O maior Épico de todos os tempos foi Homerus de Espartai, que narrou as façanhas de Akiles num longo poema épico, e com tal grandiosa obra venceu uma Tundraica, obtendo assim a Imortalidade. Ele foi morto por um discípulo, que queria reclamar para si a autoria do “Hino aos Deuses” que Homerus havia acabado de escrever.

No 7º nível o Épico pode, com sua Arte, realizar o efeito Glorificar e Arruinar. O Épico narra os feitos dos alvos, de forma a fazê-los parecer corajosos e virtuosos ou covardes e viciosos. Em caso de sucesso, os alvos recebem um bônus de +4 ou uma penalidade de -4 no Carisma. Este efeito se fará sentir enquanto os alvos estiverem diante da plateia que ouviu a narrativa do Épico.

No 13º nível o Épico pode, com sua Arte, realizar o efeito Prenunciar e Agourar. O Épico narra as ações que seus aliados ou seus inimigos farão a seguir. Em caso de sucesso, os alvos afetados recebem um bônus de +5 ou +25% ou uma penalidade de -5 ou -25% em sua próxima rolagem, desde que façam o que o Épico narrou.

No 19º nível o Épico pode pedir pela Intervenção do Destino Sorte Heroica.

Músico (Món): os Músicos foram, por muito tempo, Artistas menores, que apenas acompanhavam os poetas com sua música. Hoje, porém, eles se apresentam sozinhos ou em grupos, unindo seus instrumentos e suas vozes em belas melodias, algumas vezes cantando poesias de Épicos ou Trágicos famosos, muitas vezes louvando os Deuses e os Heróis Imortais em suas canções. Os sons fortes e arrebatadores que eles criam também servem para encorajar os soldados em batalhas e amedrontar seus inimigos.

Orfeus foi o Músico mais habilidoso da Élada e, dizem, o som de seu aulos fascinava até mesmo os Monstros. Quando sua esposa morreu, ele tentou resgatar sua alma das garras de Leto. Ele escalou a Montanha da Morte, e graças à sua música, não teve que lutar contra nenhum Monstro. Ele encontrou Leto e sobreviveu a um ataque do Deus, recebendo assim dele a Imortalidade, mas foi morto pelo Demônio em que sua esposa se transformara.

No 7º nível o Músico pode, com sua Arte, realizar o efeito Ensurdecer. O Músico usa sua voz ou seu instrumento para emitir um som tão alto e agudo que aqueles que o ouvem perdem temporariamente a audição. Em caso de sucesso, os alvos afetados ficam surdos por 1 minuto.

No 13º nível o Músico pode, com sua Arte, realizar o efeito Arrebatador. O Músico cria uma melodia forte e hipnótica, que prende totalmente a atenção dos ouvintes. Em caso de sucesso, os alvos afetados não podem realizar nenhuma outra ação a não ser ouvir a música. Caso sofram dano, têm direito a uma JP de Sabedoria para se libertarem do arrebatamento. O efeito do arrebatamento dura enquanto o Músico executar sua Arte.

No 19º nível o Músico pode pedir pela Intervenção do Destino Harmonia e Desarmonia.

Trágico (Kôl): os Trágicos narram os destinos terríveis de Mortais e Imortais, em especial os destinos dos Heróis que obtêm a Imortalidade. A tragédia surge entre os Imortais, e seu principal objetivo era provocar a catarse, ou seja, a libertação de uma paixão através da representação desta mesma paixão. Na Era Heroica, a tragédia adquire maior importância, e desde então dificilmente uma tragédia não trata do fim de um Herói. O maior valor da tragédia, para os eladanos, é que ela torna possível a contemplação da dor e do sofrimento e a reflexão sobre a vida dos homens, tudo isso de forma bela e sublime.

O Trágico mais excelente que a Élada já viu foi Sófokles de Atenai. Na estreia de sua obra-prima “Túrin Espada Negra” (Herói que se suicidou após descobrir que havia, acidentalmente, assassinado seu melhor amigo e desposado a própria irmã), Sófokles representou o papel principal. A plateia emudeceu ao ver o grande Trágico terminar sua vida suicidando-se de verdade, talvez tentando levar sua arte à perfeição.

No 7º nível o Trágico pode, com sua Arte, realizar o efeito Provocar Catarse. O Trágico narra a história de um personagem afetado pelo mesmo efeito negativo que afeta seus aliados, para que estes se libertem deste efeito. Em caso de sucesso, os alvos afetados são libertados do efeito negativo narrado.

No 13º nível o Trágico pode, com sua Arte, realizar o efeito Criar Discórdia. O Trágico narra uma história de oposição, traição ou intriga cujos personagens aludem a seus alvos. Em caso de sucesso, os alvos afetados se dividirão em dois grupos. Se os alvos tinham uma ligação forte, eles apenas se separarão e se tornarão inimigos, mas não lutarão uns contra os outros agora, e poderão voltar a se unir no futuro. Porém, se os alvos não tinham uma ligação forte, os dois grupos iniciarão um conflito.

No 19º nível o Trágico pode pedir pela Intervenção do Destino Acaso Trágico.

Figurador (Eár): as obras dos Figuradores, ao contrário das obras dos demais Artistas, podem ser contempladas com um único olhar, e isso os torna os Artistas mais reconhecidos pelos eladanos. Além de representarem os Deuses em imagens simbólicas e os Heróis em estátuas imponentes, os Figuradores dão belas formas a construções importantes como palácios reais, templos e arenas, e fabricam estandartes de guerra que identificam as tropas e amedrontam seus inimigos. Por outro lado, as obras dos Figuradores também demoram mais para ficar prontas e exigem mais trabalho e recursos.

No 7º nível o Figurador pode, com sua Arte, realizar o efeito Proteger. O Figurador pinta uma figura imponente em um estandarte de guerra. Em caso de sucesso, os alvos afetados (dentre os quais deve estar o porta-

estandardarte) recebem RD 1 contra todos os tipos de dano. Este efeito age durante uma batalha.

No 13º nível o Figurador pode, com sua Arte, realizar o efeito Banir. O Figurador pinta ou esculpe uma figura ameaçadora nos muros ou portões de uma cidade ou fortificação. Em caso de sucesso, os alvos afetados não conseguirão se aproximar da cidade e fugirão, só podendo voltar um dia depois, quando conseguirão aproximar-se da cidade (uma vez que uma mesma obra não afeta os mesmos alvos no período de uma semana).

No 19º nível o Figurador pode pedir pela Intervenção do Destino Resistência Inabalável.

Cômico (Túndra): os Cômicos utilizam da poesia e atuação não somente para causar o riso em seus espectadores, mas também para fazê-los pensar – seja ridicularizando inimigos, exagerando aspectos da realidade ou criando situações absurdas, o Cômico mostra verdades ao seu público ao mesmo tempo em que o faz rir. Quanto maior o sucesso de um Cômico, mais amado e mais odiado ele será, e muitos acabam vitimados pelo ódio daqueles representados em suas comédias.

O mais famoso Cômico foi Aristófanes de Atenai, que ridicularizou muitas de suas principais personalidades, como Sócrates, e também muitos de seus costumes, como a rivalidade com Espartai. Aristófanes foi o primeiro Cômico a vencer a competição de arte da Atenaica, até então dominada pelos Trágicos, e posteriormente alcançou a Imortalidade ao vencer a Sunaica, que também nunca havia premiado um Cômico. Seu Destino, porém, não foi nada cômico: ele foi envenenado por um Senador de Atenai, que era seu amigo antes de ter sido ridicularizado em uma das peças do Cômico.

No 7º nível o Cômico pode, com sua Arte, realizar o efeito Revigorar. O Cômico faz sua plateia rir e relaxar com um humor leve e otimista. Em caso de sucesso, os alvos afetados têm 1d4+1 PVs curados.

No 13º nível o Cômico pode, com sua Arte, realizar o efeito Aviltar. O Cômico narra os atos dos alvos com um humor agressivo, de forma a acusá-los de atos vis, ridicularizá-los e envergonhá-los diante de sua plateia. Em caso de sucesso, os alvos afetados passarão a ser hostilizados por aqueles que lhes eram pouco amistosos ou indiferentes, e aqueles que lhes eram amistosos ou prestativos passarão a ser indiferentes aos alvos. Este efeito não possui duração, uma vez que a reação da plateia para com os alvos só mudará caso os alvos façam algo para mudá-la.

No 19º nível o Cômico pode pedir pela Intervenção do Destino Alegre Fortuna.

Dançarino (Áter): Dançarinos são os mais alegres e joviais dos Artistas. Um Filósofo que desafiou os Deuses certa vez disse que “só poderia conceber um Deus que soubesse dançar”, fazendo alusão ao quão

despreocupados e inocentes são os Dançarinos. Os Dançarinos também são os Artistas mais naturais, pois sua arte exige apenas que seus corpos executem belos movimentos, e os únicos instrumentos necessários a um Dançarino – como aros, bastões, fitas, etc. – visam apenas embelezar ainda mais suas coreografias.

O mais famoso Dançarino foi Barikós de Delfai, um jovem invejado por sua elasticidade espantosa, que chegou à Imortalidade ao vencer a Monaica, e que teve um Destino trágico ao enlouquecer, às vésperas de uma competição, imaginando que todos à sua volta o invejavam e desejavam sua ruína.

No 7º nível o Dançarino pode, com sua Arte, realizar o efeito Inspirar Graça. O Dançarino se move num ritmo leve e gracioso, mas ágil, e faz sua plateia desejar seguir seus movimentos. Em caso de sucesso, os alvos afetados recebem um bônus de +4 em Destreza por 1 minuto.

No 13º nível o Dançarino pode, com sua Arte, realizar o efeito Despertar Ímpeto. O Dançarino se move num ritmo forte e impetuoso, e faz sua plateia desejar seguir seus movimentos. Em caso de sucesso, os alvos afetados recebem um bônus de +4 em Força por 1 minuto.

No 19º nível o Dançarino pode pedir pela Intervenção do Destino Equilíbrio e Desequilíbrio.

Excelências: as áreas nas quais o Artista pode alcançar a excelência são Arte e Intervenção Divina.

Excelência em Arte

No 4º nível o Artista excelente em arte pode realizar um terceiro tipo de efeito com sua Arte, além dos dois efeitos a ela associados.

No 7º nível o Artista excelente em arte pode realizar qualquer tipo de efeito com sua Arte.

No 10º nível o Artista excelente em arte pode aumentar a quantidade de alvos atingidos ou a duração dos efeitos de sua Arte aplicando um redutor ao valor de teste. A cada ponto subtraído do valor de teste de Arte a duração do efeito aumenta em 1 minuto ou 1 hora, ou a quantidade de alvos afetados aumenta em 1. A redução máxima que o Artista pode aplicar ao valor de teste de Arte é de 4 pontos.

No 13º nível o Artista excelente em arte pode melhorar os efeitos de sua Arte aplicando um redutor ao valor de teste. Cada ponto de redução dá um bônus no efeito da Arte. A redução máxima que o Artista pode aplicar ao valor de teste de Arte é de 4 pontos.

✦ Inspirar e Intimidar: aumenta em 1 ponto o bônus ou penalidade em BA, CA ou JP, ou em 2 pontos o bônus ou penalidade em BA corpo-a-corpo, BA à distância, CA contra ataques corpo-a-corpo, CA contra ataques à distância, JP de Destreza, JP de Constituição, JP de Sabedoria ou Moral.

- ✦ **Acalmar e Agitar:** aumenta em 1 ponto o bônus ou penalidade em JP de Sabedoria e em 5% o bônus ou penalidade em jogadas de reação.
- ✦ **Entusiasmar e Fascinar:** o Artista precisa aplicar um redutor de 4 pontos no valor de teste para melhorar este efeito. Alvos entusiasmados podem realizar duas ações e uma movimentação por turno, ou duas movimentações e uma ação, ou ainda três movimentações; alvos fascinados precisam ser bem sucedidos em uma JP de Sabedoria a cada turno para poderem realizar uma movimentação ou ação.
- ✦ **Sugerir:** aumenta o resultado de Argumentação em 10%.

No 16º nível o Artista excelente em arte pode criar obras para apresentá-las mais tarde. Assim, ele pode, após escrever sua obra (o tempo que o Artista demora para concluir sua obra fica a cargo do Corifeu, dependendo da complexidade da mesma), realizar uma rolagem que irá determinar o bônus que ele (ou outro Artista) terá nas rolagens de Arte sempre que apresentar sua obra (confira na tabela 2-4). Porém, apenas um efeito pode estar associado à obra. Uma mesma obra não afeta os mesmos alvos em um período de uma semana. A obra precisa ser escrita em um livro, e ocupa 10 páginas. Caso o Artista seja um Figurador, o benefício muda: o Figurador pode realizar três rolagens de Arte, ao invés de duas, ao finalizar uma obra.

No 19º nível o Artista excelente em arte pode liderar outros Artistas ou Aprendizes de Artista para apresentar uma obra previamente criada (ou, no caso do Figurador, para criar uma obra). Todos os Artistas envolvidos realizam uma rolagem de Arte, e apenas o melhor resultado é usado.

TABELA 3-4: OBRAS DE ARTE	
1d10	Bônus na Rolagem de Arte
1 a 4	0
5 a 9	+1
10	+2

Excelência em Intervenção Divina

No 4º nível o Artista excelente em Intervenção Divina pode trocar um uso de Intervenção Divina de uma grandeza maior por mais usos de uma grandeza menor. O Artista pode, por exemplo, trocar uma Intervenção de 2ª grandeza por duas de 1ª grandeza. A troca inversa não pode ser feita.

No 7º nível o Artista excelente em Intervenção Divina pode consumir mais usos ao pedir uma Intervenção para que ela afete mais alvos. Quaisquer Intervensões que afetem 1 alvo (a não ser aquelas que afetam apenas o Artista) ou 10 alvos podem afetar mais alvos com mais usos. Cada uso extra dobra a quantidade de alvos afetados (caso a Intervenção afete 1 alvo, o Artista pode gastar dois usos para que ela afete 2 alvos, três usos para que ela afete 4 alvos ou quatro usos para que ela afete 8 alvos). O Artista não pode consumir mais do que quatro usos de uma só vez com este objetivo.

No 10º nível o Artista excelente em Intervenção Divina pode manter uma Intervenção que dure 1 minuto ou 1 hora por mais tempo consumindo mais usos. O gasto pode ser feito tanto no momento em que se pede a Intervenção quanto a qualquer momento durante seu efeito. Cada uso extra dobra a duração (caso a Intervenção dure 1 hora, o Artista pode gastar dois usos para que ela dure 2 horas, três usos para que ela dure 4 horas ou quatro usos para que ela dure 8 horas). O Artista não pode consumir mais do que quatro usos de uma só vez com este objetivo.

No 13º nível o Artista excelente em Intervenção Divina pode consumir mais usos ao pedir uma Intervenção para que ela afete uma área maior. Cada uso extra dobra a área afetada. Intervensões com 18m de área têm a área aumentada para 36m com dois usos e para 72m com três usos. Intervensões com 36m de área têm a área aumentada para 72m com dois usos. Uma Intervenção não pode afetar uma área maior que 72m.

No 16º nível o Artista excelente em Intervenção Divina pode usar as Intervensões Conjurar Arma Divina e Conjurar Armadura ou Escudo Divino com uma só ação, consumindo o número total de usos.

No 19º nível o Artista excelente em Intervenção Divina recebe uma redução na chance de erro das Intervensões Vislumbrar o Destino e Divisar o Destino, que diminui de 5 e 6 em 1d6 para apenas 6 em 1d6.

3.5. O FILÓSOFO

Os Filósofos dominam o ofício nobre mais difícil e raro – a Filosofia. Enquanto os Guerreiros são mais numerosos que os Artistas, estes são muito mais numerosos que os Filósofos. Poucos possuem a astúcia e a prudência necessárias para a realização deste ofício, que demanda estudo aprofundado e contínuo. Os Filósofos são admirados e invejados pela sabedoria e conhecimento que acumulam, e pelo poder que podem possuir. A maioria dos Filósofos busca, acima de tudo, a verdade, mas há aqueles que dão maior valor à liberdade, e ainda uns poucos que buscam na Razão o poder que a força não possui.

Um aprendiz de Filósofo estuda as ideias dos grandes pensadores Imortais, seja aqueles de estirpe Imortal, como Tales, o Átero, considerado o primeiro Filósofo, seja aqueles que obtiveram a Imortalidade, como Sócrates e seu discípulo, Platus; estudam as diferentes escolas de filosofia e suas concepções do Lógos, do Fádos e dos Deuses; aprendem a utilizar a Filosofia para pensar todo tipo de fenômeno; e estudam os princípios do Lógos, seus conceitos e ações, e concebem seus primeiros Pensamentos. Ao final do treinamento, o Filósofo terá escolhido uma escola de filosofia para se especializar, seja por suas ideias, seja por sua Divindade patrona.

Um Filósofo pode usar de raciocínios para encontrar a verdade ou ocultá-la, obter informações a partir de

evidências para explicar o que já ocorreu ou o que ainda ocorrerá, decidir qual rumo de ação a ser tomado se mostrará mais racional, convencer os ouvintes de que suas ideias estão corretas, ou ainda transformar uma situação ruim numa circunstância vantajosa. Um Filósofo aprende a tornar seu pensamento mais flexível, mais amplo, mais agudo e mais profundo, podendo usar a astúcia e a sabedoria para resolver qualquer tipo de dilema.

Os Filósofos dominam o Lógos através da ciência que eles chamam Lógica. A Lógica procura conhecer todas as coisas do ponto de vista de como elas são e de como podem ser. Assim, o Filósofo usa a Lógica para conhecer o que é a fim de poder fazer com que seja de outra forma, manipulando assim a realidade conforme sua vontade, mas apenas dentro dos limites de suas possibilidades. Por isso, os Filósofos veem as próprias habilidades de forma muito mais humilde que os leigos, que enxergam os poderes dos Filósofos como milagres impossíveis e impressionantes. Quando um cidadão Mortal vê um Filósofo transformar lama em ouro, ele vê algo que nada vale se transformar em algo de grande valor; quando o Filósofo transforma lama em ouro, ele

vê um material assumindo novas características enquanto mantém sua essência.

Um jovem decide se tornar um Filósofo e buscar a Imortalidade porque deseja a sabedoria eterna. Quer contemplar as essências das coisas, tocá-las e manipulá-las. Se o Destino é incompreensível, o Filósofo procura compreender a Razão, que nem mesmo o Destino parece poder negar, embora esta também não possua poder sobre aquele.

Dado de Vida: d6.

Requisitos: Inteligência mínima 12, Sabedoria mínima 12.

Atributos Preferenciais: Constituição, Inteligência e Sabedoria.

Armas: Filósofos podem usar apenas Adagas, Bastões, Fundas, Martelos de Arremesso e Porretes.

Armaduras: Filósofos podem usar apenas Peitorais de Couro, e não podem usar Escudos.

TABELA 3-5: FILÓSOFO

PENSAMENTOS DIÁRIOS

Nível	DV	BA	JP	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a	6 ^a	7 ^a	8 ^a	9 ^a
1 ^o	1	0	14	1	–	–	–	–	–	–	–	–
2 ^o	2	0	14	1	–	–	–	–	–	–	–	–
3 ^o	3	+1	14	1	–	–	–	–	–	–	–	–
4 ^o	4	+1	13	2	1	–	–	–	–	–	–	–
5 ^o	5	+1	13	2	1	–	–	–	–	–	–	–
6 ^o	6	+2	13	2	1	–	–	–	–	–	–	–
7 ^o	7	+2	12	3	2	1	–	–	–	–	–	–
8 ^o	8	+3	12	3	2	1	–	–	–	–	–	–
9 ^o	9	+3	12	3	2	1	–	–	–	–	–	–
10 ^o	+1 PV	+3	11	4	3	2	1	–	–	–	–	–
11 ^o	+1 PV	+4	11	4	3	2	1	–	–	–	–	–
12 ^o	+2 PVs	+4	11	4	3	2	1	–	–	–	–	–
13 ^o	+2 PVs	+5	10	5	4	3	2	1	–	–	–	–
14 ^o	+2 PVs	+5	10	5	4	3	2	1	1	–	–	–
15 ^o	+3 PVs	+5	10	5	4	3	2	1	1	–	–	–
16 ^o	+3 PVs	+6	9	6	5	4	3	2	1	1	–	–
17 ^o	+3 PVs	+6	9	6	5	4	3	2	2	1	1	–
18 ^o	+4 PVs	+7	9	6	5	4	3	2	2	1	1	–
19 ^o	+4 PVs	+7	8	7	6	5	4	3	2	2	1	1
20 ^o	+4 PVs	+7	8	7	6	5	4	3	3	2	2	1

Lógica: o Lógos (ou Razão) é, ao lado do Fádos (ou Destino), uma força cósmica. Por trás de tudo há um Lógos, o Lógos constituindo o sentido de todas as coisas e tornando tudo real e inteligível. O Filósofo é capaz de compreender o Lógos e conceber Pensamentos que o permitem utilizar o Lógos a seu favor.

Para poder utilizar a Lógica, o Filósofo precisa de um Tomo, um livro em que ele escreve seus Pensamentos filosóficos. O Tomo de um Filósofo só é totalmente compreensível para ele – ou seja, um Tomo pode ajudar outros Filósofos a desenvolver seus próprios Pensamentos, mas um Filósofo só pode usar um Pensamento dele próprio, a partir de seu próprio Tomo.

No 1^o nível, o Filósofo possui um Tomo contendo três Pensamentos de categoria mínima 1^a. Para usar um Pensamento, o Filósofo deve tê-lo em mente (ou seja, deve tê-lo lido no mesmo dia) e concentrar-se nele, o que leva uma ação, e consumir um uso diário de Lógica da categoria adequada.

Para escrever um Pensamento, o Filósofo precisa realizar um teste de Conceber Pensamentos (cujo valor depende da categoria mínima do Pensamento), e estudar durante um número de dias igual à categoria mínima do Pensamento, não podendo realizar nenhuma outra ação nesses dias. Caso seja bem sucedido, pode escrevê-lo em seu Tomo, consumindo um número de páginas igual à

categoria mínima do Pensamento. O valor de teste de Conceber Pensamentos recebe um bônus em porcentagem igual à Inteligência do Heroi.

Caso tenha acesso ao mesmo Pensamento escrito em um Pergaminho ou noutra Tomo, o Filósofo recebe 3% de bônus em seu teste para cada fonte de estudo (por exemplo, caso conte com duas fontes, um Pergaminho escrito por um Filósofo e um Tomo escrito por outro Filósofo, ele recebe 6% de bônus). O valor de Conceber

Pensamentos recebe um bônus em porcentagem igual à Inteligência do Heroi.

O Filósofo também recebe um bônus de 1% em sua rolagem de Conceber Pensamentos para cada Pensamento que ele já concebeu com o mesmo conceito ou a mesma ação (por exemplo, caso o Filósofo tente conceber o Pensamento Pressentir Armadilhas e já tenha concebido os Pensamentos Detectar Armadilhas e Pressentir Monstros, ele recebe 2% de bônus).

TABELA 3-6: CONCEBER PENSAMENTOS

Nível	1ª cat.	2ª cat.	3ª cat.	4ª cat.	5ª cat.	6ª cat.	7ª cat.	9ª cat.
1º	18%	–	–	–	–	–	–	–
2º	21%	–	–	–	–	–	–	–
3º	24%	–	–	–	–	–	–	–
4º	27%	18%	–	–	–	–	–	–
5º	30%	21%	–	–	–	–	–	–
6º	33%	24%	–	–	–	–	–	–
7º	36%	27%	18%	–	–	–	–	–
8º	39%	30%	21%	–	–	–	–	–
9º	42%	33%	24%	–	–	–	–	–
10º	45%	36%	27%	18%	–	–	–	–
11º	48%	39%	30%	21%	–	–	–	–
12º	51%	42%	33%	24%	–	–	–	–
13º	54%	45%	36%	27%	18%	12%	–	–
14º	57%	48%	39%	30%	21%	15%	–	–
15º	60%	51%	42%	33%	24%	18%	–	–
16º	63%	54%	45%	36%	27%	21%	18%	–
17º	66%	57%	48%	39%	30%	24%	21%	–
18º	69%	60%	51%	42%	33%	27%	24%	–
19º	72%	63%	54%	45%	36%	30%	27%	18%
20º	75%	66%	57%	48%	39%	33%	30%	21%

Filosofia: a filosofia consiste em raciocínios que permitem ao filósofo, dentre outras coisas, conhecer o que antes era desconhecido, compreender o que antes era confuso e fazer valer suas opiniões sobre as dos outros. Para realizar um teste de filosofia, o jogador rola 2d10, sendo que um dado representará a dezena e o outro a unidade, e deve obter um resultado menor ou igual ao valor de teste. Um resultado 100 é sempre considerado uma falha, independentemente do valor de teste. Usar Filosofia leva um turno completo.

Desvelar: permite ao Filósofo perceber, num primeiro momento, que algo é falso (seja o modo como se comporta alguém que finge, sejam as palavras ditas por alguém que mente, etc.) e, posteriormente, a verdade que há por trás da falsidade (as reais intenções de uma pessoa, a verdade que ela tentava ocultar em seu discurso, etc.). Em caso de sucesso numa primeira rolagem, o Filósofo pode perceber a falsidade, precisando para tanto dizer onde a procura, e pode então rolar novamente para, em caso de sucesso, descobrir a verdade oculta. É o Corifeu quem determina a verdade, mas ele pode deixar que o jogador o faça. Em caso de falha, o Filósofo não percebe a falsidade ou não encontra a verdade por trás dela, e caso obtenha um resultado 30% maior que o valor de teste na segunda rolagem, encontra uma “verdade” falsa. O valor de Desvelar recebe um bônus em porcentagem igual à

Sabedoria do Heroi, e Herois de outras classes podem Desvelar (mas testando apenas o valor de Sabedoria). Há também uma versão inversa, Ocultar, que permite ao Filósofo fazer algo falso parecer verdadeiro. Desvelar algo anteriormente Ocultado é mais difícil: o Filósofo recebe uma penalidade no valor de teste de Desvelar igual ao resultado obtido na rolagem de Ocultar. Caso a penalidade reduza o valor de teste de Desvelar para 0 ou menos, ele não pode mais Desvelar. O valor de Ocultar recebe um bônus em porcentagem igual à Inteligência do Heroi, e Herois de outras classes podem Ocultar (mas testando apenas o valor de Inteligência).

Elucidar: permite ao Filósofo explicar um fenômeno estranho, conhecendo seu funcionamento. Em caso de sucesso em uma rolagem, o Filósofo pode dar uma explicação para o fenômeno (por exemplo: o Filósofo se depara com uma planta coberta de manchas escuras; com um sucesso, ele pode determinar que a planta se encontra assim por causa de uma doença). Mais sucessos permitem ao Filósofo dar mais explicações, até um limite de três explicações por fenômeno (no exemplo anterior: a doença poderia ser causada por Monstros da espécie Araknus; tais Monstros estariam vivendo no subsolo). É o Corifeu quem cria as explicações, mas ele pode deixar que o jogador as crie. Em caso de falha, o Filósofo não encontra uma explicação, ou caso obtenha um resultado 30% maior que o valor de teste, encontra

uma explicação falsa. O valor de Elucidar recebe um bônus em porcentagem igual à Inteligência do Herói. O Corifeu pode aplicar penalidades de -5% ou -10% no valor de teste de Elucidar caso os fenômenos analisados sejam especialmente complexos.

Ponderar: permite ao Filósofo encontrar o melhor curso de ação numa situação em que há várias formas de agir. Para Ponderar, o Filósofo deve conhecer ao menos dois caminhos de ação possíveis em uma determinada situação (por exemplo: uma guerra entre duas cidades se iniciará – de que lado devo lutar?). Em caso de sucesso, o Corifeu diz qual a melhor decisão a tomar (mas ele pode deixar isso a cargo do jogador). Em caso de falha, o Filósofo não consegue decidir qual a melhor ação – ou, caso obtenha um resultado 30% maior que o valor de teste, o Corifeu escolhe o pior rumo de ação e diz ao Filósofo que este é o melhor. O valor de Ponderar recebe um bônus em porcentagem igual à Sabedoria do Herói. O Corifeu pode aplicar penalidades de -5% ou -10% no valor de teste de Ponderar caso haja muitas ações possíveis ou caso todas as decisões possíveis pareçam ruins.

Deduzir: permite ao Filósofo encontrar os diversos efeitos possíveis de uma causa – ou seja, o Filósofo pode, deduzindo a partir de uma causa conhecida, prever os efeitos que virão. Em caso de sucesso, o Filósofo pode, com base em seus conhecimentos, saber o que poderá acontecer no futuro (por exemplo, sabendo que o mar recua antes de uma onda, pode deduzir, ao ver o mar recuando muito, que uma grande onda virá). O jogador deve ter clareza das bases da dedução, mas é o Corifeu quem dá as informações obtidas (embora ele possa deixar isso a cargo do jogador). Em caso de falha, o Filósofo não consegue obter nenhuma informação – ou, caso obtenha um resultado 30% maior que o valor de teste, obtém informações falsas. O valor de Deduzir recebe um bônus em porcentagem igual à Inteligência do Herói. O Corifeu pode aplicar penalidades de -5% ou -10% no valor de teste de Deduzir caso haja pouco conhecimento prévio ou caso a situação seja muito complexa.

Argumentar: permite ao Filósofo fazer valer suas opiniões sobre as opiniões de outra pessoa, fazendo com que suas ideias pareçam muito mais lógicas e racionais que as da outra pessoa. Em caso de sucesso, o Filósofo pode fazer com que sua opinião sobre um determinado assunto seja mais forte que a opinião de outra pessoa sobre o mesmo assunto, garantindo que a maioria das pessoas que assistem à discussão concordem com o Filósofo (não necessariamente a outra pessoa concordará – isso depende de sua atitude em relação ao Filósofo, o que pode ser determinado com uma rolagem de reação). O valor de Argumentar recebe um bônus em porcentagem igual à Inteligência do Herói, e Heróis de outras classes podem Argumentar (mas testando apenas o valor de Inteligência). Contra-Argumentar é mais difícil: o Filósofo recebe uma penalidade no valor de teste de Argumentar igual ao resultado obtido na rolagem de Argumentar de seu oponente. Caso a

penalidade reduza o valor de teste de Argumentar para 0 ou menos, ele não pode mais Contra-Argumentar.



Reverter: permite ao Filósofo transformar vantagens em desvantagens e vice-versa, usando condições ruins a seu favor, ou transformando condições boas para seus oponentes em condições ruins. Reverter pode ser utilizado em situações em que o Filósofo ou seus aliados estejam numa condição que lhes dê uma penalidade (por exemplo, estão lutando num ambiente escuro) ou quando os oponentes do Filósofo estejam numa condição que lhes dê um bônus (por exemplo, estão atacando de um ponto mais alto). Em caso de sucesso, o Filósofo pode transformar a penalidade em um bônus ou vice-versa (por exemplo, traçando uma estratégia que torne combater no escuro favorável, ou desfavorável aos

seus oponentes atacar de um ponto mais alto). O jogador deve, na medida do possível, descrever como o Filósofo reverte a situação. O valor revertido será igual à metade do valor original (por exemplo, uma penalidade de -4 se transforma num bônus de +2; o valor mínimo é +1 ou -1). O valor de Reverter recebe um bônus em porcentagem igual à Sabedoria do Herói. O Corifeu

pode aplicar penalidades de -5% ou -10% no valor de teste de Reverter caso o valor original seja muito alto ou caso a situação seja muito complexa. Não é possível Reverter bônus ou penalidades conferidos por Arte, Intervenção Divina ou Lógos, mas apenas por circunstâncias. O uso de Reverter deve sempre ser autorizado pelo Corifeu.

TABELA 3-7: FILOSOFIA

Nível	Desvelar	Elucidar	Ponderar	Deduzir	Argumentar	Reverter
1º	9%	18%	9%	9%	18%	3%
2º	12%	21%	12%	12%	21%	6%
3º	15%	24%	15%	15%	24%	9%
4º	18%	27%	18%	18%	27%	12%
5º	21%	30%	21%	21%	30%	15%
6º	24%	33%	24%	24%	33%	18%
7º	27%	36%	27%	27%	36%	21%
8º	30%	39%	30%	30%	39%	24%
9º	33%	42%	33%	33%	42%	27%
10º	36%	45%	36%	36%	45%	30%
11º	39%	48%	39%	39%	48%	33%
12º	42%	51%	42%	42%	51%	36%
13º	45%	54%	45%	45%	54%	39%
14º	48%	57%	48%	48%	57%	42%
15º	51%	60%	51%	51%	60%	45%
16º	54%	63%	54%	54%	63%	48%
17º	57%	66%	57%	57%	66%	51%
18º	60%	69%	60%	60%	69%	54%
19º	63%	72%	63%	63%	72%	57%
20º	66%	75%	66%	66%	75%	60%

Progressão: no 10º nível o Filósofo cria uma escola filosófica e passa a ser seguido por jovens Aprendizes de Filósofo. No 19º nível o Filósofo se torna um pensador reconhecido em toda a Élada.

Especializações: as especializações do Filósofo determinam sua concepção do Lógos, a escola de filosofia e a classe de conceitos de Lógos nas quais se especializam.

Idealista (Sún): para os Idealistas, nós percebemos fenômenos, mas só podemos compreendê-los, pensá-los e falar deles porque eles são manifestações de ideias da Razão. Assim, os Idealistas entendem a Filosofia como o pensamento que acessa as ideias por trás dos fenômenos, possibilitando assim uma compreensão mais profunda dos próprios fenômenos. Já a Lógica é, para os Idealistas, a capacidade de apreender as ideias nelas mesmas e as relações entre elas, o que permite a manipulação de fenômenos ou a manifestação de novos fenômenos. Assim, para os Idealistas, a prática das Virtudes pressupõe uma compreensão profunda da ideia de Virtude e das ideias de Competição, Coragem, Simplicidade, Humildade, Justiça, Obstinação e Sinceridade.

O maior Idealista que já viveu foi Platus, Filósofo Imortal, responsável pela idealização e construção da cidade de Aristai, que ficava ao norte de Atenai e ao sul de Kolonai. Platus governou a cidade que ele mandou construir por menos de um ano. Ela foi destruída pelo

exército de Atenai, sua cidade natal, após Platus declarar guerra contra a grande cidade. Platus tinha planos para dominá-la e aplicar ali sua ideia de polis, e posteriormente fazer o mesmo com todas as cidades da Élada. A cidade de Aristai hoje se encontra em ruínas.

No 7º nível o Idealista recebe um bônus de 5% em Desvelar.

No 13º nível o Idealista recebe um bônus de +1 na categoria de Pensamentos da classe de Objetos para determinar seus efeitos (podendo chegar à 10ª categoria).

No 19º nível o Idealista pode conceber e usar Pensamentos com a ação Contemplar Destino (que age sobre conceitos da classe de Objetos).

Fenomenista (Món): os Fenomenistas se opõem aos Idealistas, pois não acreditam que haja ideias por trás dos fenômenos. Para eles, os fenômenos mesmos são a manifestação da Razão, e esta deve ser procurada neles e não noutro lugar. A Filosofia é, portanto, para um Fenomenista, uma compreensão ampla e profunda dos fenômenos, e a Lógica é o estudo e aplicação das leis fundamentais que regem os diferentes fenômenos. Para os Fenomenistas, a prática das Virtudes pressupõe um conhecimento dos fenômenos, e virtuoso é aquele que não vai contra a Razão manifesta nos diferentes fenômenos.

O mais hábil Fenomenista foi Pôntius de Nousai. Ele dizia que não apenas nós percebemos os fenômenos, mas também os fenômenos nos percebem e, assim, toda percepção é uma unidade ambígua. Conhecer a Razão significava, para ele, não apenas conhecer os fenômenos, mas também se autoconhecer enquanto um fenômeno entre outros. Pôntius morreu sobre os pergaminhos nos quais escrevia sua grande obra, intitulada “O Visível e o Invisível”, antes que pudesse terminá-la, segundo alguns porque sua própria concepção de Filosofia diz que a Filosofia deve ser algo inacabado.

No 7º nível o Fenomenista recebe um bônus de 5% em Elucidar.

No 13º nível o Fenomenista recebe um bônus de +1 na categoria de Pensamentos da classe de Faculdades para determinar seus efeitos (podendo chegar à 10ª categoria).

No 19º nível o Fenomenista pode conceber e usar Pensamentos que ajam sobre o conceito Consciência (da classe de Faculdades).

Estoicista (Kôl): os Estoicistas acreditam que os fenômenos, embora regidos por leis racionais, atrapalham o exercício da Razão e a prática das Virtudes. Os homens muito apegados aos fenômenos não agem de forma racional nem virtuosa, e se tornam ignorantes e egoístas – como alguém que olha para um lago e vê apenas seu reflexo na água, incapaz de perceber que a água é profunda e esconde muitas outras coisas. Para os Estoicistas, tanto a prática da Filosofia e da Lógica quanto a vida virtuosa pressupõem um desprendimento dos fenômenos e a busca pela Razão pura. Por isso, os Estoicistas buscam viver de forma simples, sem luxos, e buscam também desenvolver resistência à fome, à sede, ao frio, ao calor, ao cansaço, etc., para que nada disso possa atrapalhá-los.

O Estoicista de maior renome foi Diógenes de Stoai. A cidade recebeu esse nome por ordem de Diógenes que, coroado Rei, ordenou que o nome da cidade (que se chamava Oinoandai) mudasse, e que os princípios do estoicismo fossem escritos em seus muros. Seu reinado foi curto, e ele acabou deposto e exilado pelo Senado, pois sua vontade de pregar os princípios do estoicismo ao povo da cidade o transformou num tirano. Ele foi até a Montanha da Morte, e lá faleceu.

No 7º nível: o Estoicista recebe um bônus de 5% em Ponderar.

No 13º nível: o Estoicista recebe um bônus de +1 na categoria de Pensamentos da classe de Ameaças para determinar seus efeitos (podendo chegar à 10ª categoria).

No 19º nível: o Estoicista pode conceber e usar Pensamentos com a ação Proteger (que age sobre conceitos da classe de Ameaças).

Determinista (Eár): os Deterministas acreditam que o Lógos, ou a Razão, é uma força tão antiga, imutável e incognoscível quanto o Fádos, ou o Destino. O Lógos

ao qual os Filósofos têm acesso, através da Lógica, não seria o Lógos primordial, uno e imanifesto, mas o Lógos manifestado e tornado múltiplo. Para os Deterministas, assim como o Destino determina a morte de todas as coisas, o Lógos determina, de certa forma, sua gênese, e assim tudo está predeterminado. A mudança é ilusão, pois o Destino e a Razão nunca mudam, ou não seriam Destino e Razão, mas apenas acaso e sensação. A Filosofia deve buscar compreender a Razão primordial que determina todas as coisas, e a vida virtuosa só é possível quando se compreende que tudo já está determinado e que é irracional tentar mudar o Destino.

Parmênides de Eleai, o fundador da escola eleaita de filosofia, foi o maior Filósofo Determinista. Sua principal tese era “o ser é e o não-ser não é”, pouco compreendida até hoje. Parmênides venceu a competição de filosofia da Earaiça, graças à sua lógica perfeita, alcançando assim a Imortalidade, mas enlouqueceu e se suicidou após a morte de sua amada, que ele não conseguiu reverter com a Lógica.

No 7º nível o Determinista recebe um bônus de 5% em Deduzir.

No 13º nível o Determinista recebe um bônus de +1 na categoria de Pensamentos da classe de Materiais para determinar seus efeitos (podendo chegar à 10ª categoria).

No 19º nível o Determinista pode conceber e usar Pensamentos que ajam sobre o conceito Carne (da classe de Materiais).

Sofista (Túndra): para os Sofistas, Lógos é Vontade. O Lógos, enquanto força cósmica, é a vontade que luta contra o Fádos, pois somente a vontade é capaz de impedir que o Destino se cumpra imediatamente e o tempo vá direto ao seu fim. A Razão de cada ser se opõe ao Destino de cada ser, e assim é capaz de adiar seu fim. A Razão só não é capaz de negar o Destino porque os seres não alcançam a excelência da vontade. Os Sofistas acreditam, portanto, que é possível alcançar a Imortalidade e vencer o Destino – assim, um Herói que alcança a Imortalidade poderia não ter um fim trágico. Para tanto, é necessário se tornar mestre da própria vontade, senhor de si, ou seja, é preciso lidar com os Vícios, que compelem em direção ao Destino, para ser virtuoso e para poder alcançar a verdadeira Imortalidade. A Filosofia é a arte de fazer valer as próprias verdades e, assim, para os Sofistas, a forma mais pura de Filosofia é a Argumentação. Já a Lógica seria a arte de fazer valer a própria vontade sobre os fenômenos.

Górgueos de Krotonai foi o mais habilidoso Sofista. Ele obteve a Imortalidade após ser coroado Rei da cidade, convencendo a todos de que era o mais apto ao cargo. Porém, pouco depois um de seus discípulos convenceu a população a depor o Rei e condená-lo à morte.

No 7º nível o Sofista recebe um bônus de 5% em Argumentar.



No 13º nível o Sofista recebe um bônus de +1 na categoria de Pensamentos da classe de Ilusões para determinar seus efeitos (podendo chegar à 10ª categoria).

No 19º nível o Sofista pode conceber e usar Pensamentos que ajam sobre o conceito Objeto de Devoção (da classe de Ilusões).

Mobilista (Áter): os Mobilistas, ao contrário dos Deterministas, acreditam que o Lógos não é algo uno e imutável, mas sim uma multiplicidade de forças em eterno embate. Para os Mobilistas, os fenômenos surgem do embate entre diferentes razões, e a Razão nunca é a mesma, porque a cada momento as diferentes razões crescem em poder e vencem, enfraquecem-se e são derrotadas, unem-se e se dividem, etc. Se para os

Deterministas a mudança é uma ilusão, para os Mobilistas a permanência é uma ilusão, porque nada permanece, tudo está em eterna mutação. Se a Razão fosse sempre a mesma, não seria Razão, mas dogma. A Filosofia consiste em captar diferentes momentos na mutação, e a Lógica é a arte de moldar a mutação, influenciando na luta entre as razões. A vida virtuosa é, para os Mobilistas, navegar no fluxo da mudança sem ser levado por ela, mas também sem se agarrar a um ponto seguro.

Heráklitus de Nemeai, o mais sábio Mobilista, disse que “nenhuma pessoa se banha no mesmo rio duas vezes, por não ser o mesmo nem o rio, nem a pessoa”, o que quer dizer que tudo está em eterna mudança e movimento. Foi ele quem concebeu pela primeira vez os Pensamentos de Transformação, e esse feito lhe rendeu a Imortalidade. Assim como o rival, Parmênides, Heráklitus enlouqueceu e seu suicidou mergulhando no Grande Rio, incapaz de conviver com a ideia da Imortalidade.

No 7º nível o Mobilista recebe um bônus de 5% em Reverter.

No 13º nível o Mobilista recebe um bônus de +1 na categoria de Pensamentos da classe de Elementos para determinar seus efeitos (podendo chegar à 10ª categoria).

No 19º nível o Mobilista pode conceber e usar Pensamentos com a ação Transformar (que age sobre conceitos da classe de Elementos).

Excelências: as áreas nas quais o Filósofo pode alcançar a excelência são Filosofia e Lógica.

Excelência em Filosofia

No 4º nível o Filósofo excelente em Filosofia recebe uma redução de 5% nas penalidades em rolagens de Elucidar, Deduzir, Ponderar e Reverter (ignora penalidades de 5% e diminui penalidades de 10% para 5%).

No 7º nível o Filósofo excelente em Filosofia recebe uma redução de 5% no resultado de Ocultar ou Argumentar contra o qual ele testa Desvelar ou Contra-Argumentar (reduzindo para, no mínimo, 1%).

No 10º nível apenas um sucesso em Desvelar é suficiente para que o Filósofo excelente em Filosofia perceba a falsidade e encontre a verdade, não sendo necessário ser bem sucedido em duas rolagens.

No 13º nível apenas um sucesso em Elucidar dá ao Filósofo excelente em Filosofia três explicações, não sendo necessário ser bem sucedido em três rolagens.

No 16º nível o Filósofo excelente em Filosofia não pode obter informações falsas em rolagens de Deduzir, Desvelar, Elucidar e Ponderar.

No 19º nível o Filósofo excelente em Filosofia pode Reverter um bônus ou penalidade com seu valor original (não mais com a metade do valor original).

Excelência em Lógica

No 4º nível o Filósofo excelente em Lógica pode trocar um uso de Pensamento de uma categoria maior por mais usos de uma categoria menor. O Artista pode, por exemplo, trocar um Pensamento de 2ª categoria por dois de 1ª categoria. A troca inversa não pode ser feita.

No 7º nível o Filósofo excelente em Lógica recebe um bônus de 5% em Conceber Pensamentos.

No 10º nível o Filósofo excelente em Lógica leva apenas 5 turnos para cada categoria, ao invés de 1 minuto para cada categoria, para ler um Pensamento.

No 13º nível o Filósofo excelente em Lógica pode consumir mais usos ao usar um Pensamento para que ele afete mais alvos. Pensamentos de Atributos, Danos, Faculdades e Ilusões podem afetar mais alvos com mais usos. Cada uso extra dobra a quantidade de alvos afetados (o Filósofo pode gastar dois usos para que o Pensamento afete 2 alvos, três usos para que ele afete 4 alvos ou quatro usos para que ele afete 8 alvos). O Filósofo não pode consumir mais do que quatro usos de uma só vez com este objetivo.

No 16º nível o Filósofo excelente em Lógica pode manter um Pensamento que dure 1 minuto ou 1 hora por mais tempo consumindo mais usos. O gasto pode ser feito tanto no momento em que se usa o Pensamento quanto a qualquer momento durante seu efeito. Cada uso extra dobra a duração (caso o Pensamento dure 1 hora, o Filósofo pode gastar dois usos para que ele dure 2 horas, três usos para que ele dure 4 horas ou quatro usos para que ele dure 8 horas). O Filósofo não pode consumir mais do que quatro usos de uma só vez com este objetivo.

No 19º nível o Filósofo excelente em Lógica pode usar um Pensamento que não tenha concebido. Para tanto, ele deve rolar para tentar conceber o Pensamento normalmente, e caso tenha sucesso poderá usar o Pensamento imediatamente, e poderá usá-lo outras vezes no mesmo dia. Porém, no dia seguinte, já o terá esquecido.

3.6. O GUERREIRO

Os Guerreiros não dominam o ofício nobre mais amado, nem o mais difícil, mas o mais necessário – a Guerra. Os eladanos aprenderam há muito tempo que apenas aquele capaz de fazer a guerra pode viver em paz, e que todos que não são amigos podem ser inimigos. A presença constante dos Monstros, as lutas por terras e recursos e, mais recentemente, as invasões estrangeiras, contribuíram para que o ofício do Guerreiro adquirisse mais e mais importância. Hoje a maioria dos Heróis Imortais cultuados na Élada são Guerreiros, como

Akiles de Espartai, que expulsou os Khun da Élada em sua primeira invasão.

Um aprendiz de Guerreiro aprende a manusear todo tipo de arma e a se mover vestindo uma armadura e portando um escudo; aprende técnicas de luta armada e desarmada, tanto contra inimigos Mortais, Imortais ou Estrangeiros quanto contra Monstros, e tanto técnicas letais que visam pontos fracos e desprotegidos através de golpes rápidos, pujantes e precisos quanto técnicas de dominação, imobilização, desarme e atordoamento que visam acabar com a luta sem derramar sangue; e aprendem a se mover de forma rápida em todo tipo de ambiente, seja correndo, escalando, nadando, saltando, montando um Monstro ou guiando uma biga. Terminado treinamento, o Guerreiro escolhe uma especialidade de combate ao mesmo tempo em que escolhe sua Divindade patrona.

Quando não está usando suas habilidades para livrar a Élada de seus inimigos, o Guerreiro as coloca à prova em competições de esportes e luta. Além de se manter em forma e de enfrentar oponentes à altura, tais competições possibilitam aos Guerreiros provar sua força e obter honra e glória.

Um jovem decide se tornar um Guerreiro e buscar a Imortalidade porque deseja a força eterna. Quer se tornar o mais forte de todos, invencível e inalcançável, quer enfrentar todo e qualquer destino sem desistir, e, já que o Destino é implacável, quer sucumbir lutando.

Dado de Vida: d10.

Requisitos: Força mínima 12, Constituição mínima 12.

Atributos Preferenciais: Força, Destreza e Constituição.

Armas e Armaduras: Guerreiros podem usar quaisquer armas e armaduras, e podem usar escudos.

Ataque Extra: a partir do 7º nível, o Guerreiro pode realizar dois ataques com uma única ação, mas o segundo possui um BA reduzido.

Dano Crítico: quando obtém um sucesso crítico, o Guerreiro multiplica o dano causado por um valor determinado por seu nível.

Movimento: Guerreiros se movem com maior velocidade, seja marchando, correndo, escalando, nadando ou saltando e, assim, recebem um bônus no valor de Movimento determinado pela Força.

Esportes: a arte da guerra inclui não apenas o manejo de armas, mas também os esportes, que visam tornar o Guerreiro mais ágil e eficiente em batalha. Para realizar um teste de um esporte, o jogador rola 2d10, sendo que um dado representará a dezena e o outro a unidade, e deve obter um resultado menor ou igual ao valor determinado por seu nível. Um resultado 100 é sempre

considerado uma falha, independentemente do valor de teste. O valor de teste de um esporte recebe um bônus em porcentagem igual à Força do Heroi. Herois de outras classes também podem testar esportes, mas com um valor 40% menor.

Correr, Escalar, Nadar e Saltar: representa a habilidade do Guerreiro de se mover com velocidade em ambientes perigosos ou de saltar grandes distâncias. Um Guerreiro correndo num terreno plano e sem obstáculos, escalando uma superfície íngreme com equipamento de escalada ou nadando com pouca correnteza ou com o mar calmo não precisa realizar testes, sendo automaticamente bem sucedido. Um salto sempre pede por um teste, mas nem

sempre a queda representa algum perigo. O Corifeu pode aplicar penalidades de -5% ou -10% caso o terreno percorrido seja especialmente perigoso.

Montar e Guiar: representa a habilidade do Guerreiro de montar Monstros e guiar veículos puxados por Monstros em terrenos difíceis e/ou a grandes velocidades. Em um terreno plano ou a uma velocidade normal (sem fazer a montaria correr) o Guerreiro não precisa realizar testes, sendo automaticamente bem sucedido. O Corifeu pode aplicar penalidades de -5% ou -10% caso o terreno percorrido seja especialmente perigoso ou o Monstro muito feroz.

TABELA 3-8: GUERREIRO

Nível	DV	BA	JP	Dano Crítico	Movimento
1º	1	+1	16	x2	+1
2º	2	+2	16	x2	+1
3º	3	+3	16	x2	+1
4º	4	+4	15	x2	+1
5º	5	+5	15	x2	+1
6º	6	+6	15	x2	+1
7º	7	+7/+1	14	x3	+2
8º	8	+8/+2	14	x3	+2
9º	9	+9/+3	14	x3	+2
10º	+2 PVs	+10/+4	13	x3	+2
11º	+2 PVs	+10/+4	13	x3	+2
12º	+3 PVs	+11/+5	13	x3	+2
13º	+3 PVs	+11/+5	12	x4	+3
14º	+4 PVs	+12/+6	12	x4	+3
15º	+4 PVs	+12/+6	12	x4	+3
16º	+5 PVs	+13/+7	11	x4	+3
17º	+5 PVs	+13/+7	11	x4	+3
18º	+6 PVs	+14/+8	11	x4	+3
19º	+6 PVs	+14/+8	10	x5	+4
20º	+7 PVs	+15/+9	10	x5	+4

TABELA 3-9: ESPORTES

Nível	Correr, Escalar, Nadar e Saltar	Montar e Guiar
1º	60%	50%
2º	61%	51%
3º	62%	52%
4º	63%	53%
5º	64%	54%
6º	65%	55%
7º	66%	56%
8º	67%	57%
9º	68%	58%
10º	69%	59%
11º	70%	60%
12º	71%	61%
13º	72%	62%
14º	73%	63%
15º	74%	64%
16º	75%	65%
17º	76%	66%
18º	77%	67%
19º	78%	68%
20º	79%	69%

Progressão: no 10º nível o Guerreiro organiza um pequeno exército pessoal, passando a ser seguido por jovens Aprendizes de Guerreiro. No 19º nível o Guerreiro se torna um senhor da guerra temido em toda a Élada.

Especializações: as especializações do Guerreiro determinam sua relação com a guerra, seus principais inimigos e suas estratégias de combate.

Paladino (Sún): Paladinos são Guerreiros devotados a combater o mal, seja o mal personificado pelos Monstros, Demônios e servos de Leto, seja o mal presente no coração dos Mortais, na forma do vício. Os Paladinos procuram proteger não somente a vida de Mortais e Imortais, mas procuram também assegurar que as virtudes estão sendo seguidas e os Deuses, respeitados. Como o Sol, os Paladinos muitas vezes são agressivos e intransigentes quando fazem o que acreditam ser o bem.

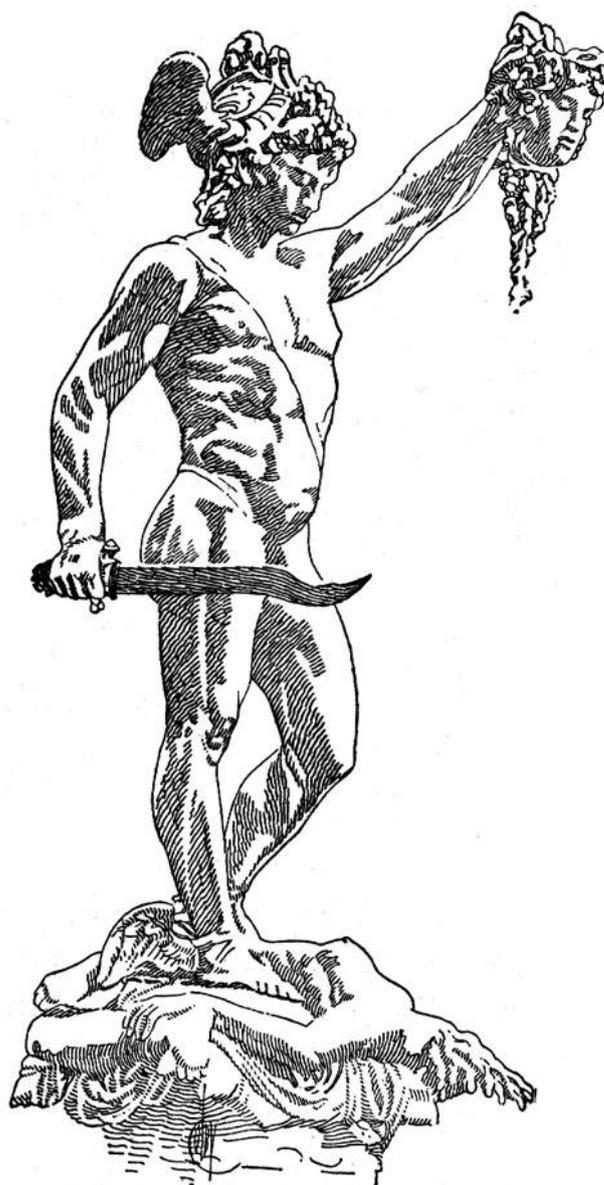
Talvez o mais famoso Herói Imortal tenha sido o Paladino Prometeus de Atenai, mas com certeza ele é aquele que sofreu o destino mais doloroso. Prometeus invadiu Súnai, a capital dos Filhos do Sol, e fez o Rei dos Súnos como seu refém. Ele desafiou o Sol e exigiu todos os Mortais obtivessem a Imortalidade, ou ele mataria o Rei dos Súnos. Sún tentou matá-lo, atingindo-o com um poderoso raio de luz, mas Prometeus sobreviveu. Sún então o tornou Imortal pela façanha de sobreviver ao ataque de um Deus, mas avisou que Prometeus deveria desistir ou sofreria um destino pior que a morte. Prometeus, acreditando ser mais poderoso que os Deuses, insistiu com sua exigência e, ao obter nova negativa, matou o Rei dos Filhos do Sol. Sún então, pela primeira e única vez, fez um pedido a Leto – que ele capturasse Prometeus e o castigasse, porém, sem matá-lo. Leto deixou seu covil, capturou Prometeus e o acorrentou ao topo da Montanha da Morte, onde, conta-se, ele é torturado até hoje.

No 7º nível o Paladino pode testar o valor de Montar e Guiar para perceber intenções malignas. Esta habilidade funciona de forma similar ao Desvelar do Filósofo, mas não procura perceber a verdade, e sim se há maldade – ou seja, intenção de apenas matar, ferir ou causar dor e sofrimento – no discurso ou no comportamento de alguém. O valor de teste de perceber o mal recebe um bônus em porcentagem igual à Sabedoria do Paladino. O Corifeu pode aplicar penalidades de -5% ou -10% caso o indivíduo esteja ativamente tentando esconder suas intenções ou caso algo possa atrair o Paladino de perceber o mal.

No 13º nível o Paladino recebe um bônus de +2 em JPs para resistir a efeitos negativos lançados por Demônios, Cultistas de Leto e Herois cuja divindade patrona é Leto. O Paladino pode escolher perder este bônus para que seus aliados tenham um bônus de +1 nas mesmas JPs.

No 19º nível o Paladino recebe um bônus de +1 nos ataques e causa +2 pontos de dano contra Demônios,

Cultistas de Leto e Herois cuja divindade patrona é Leto.



Caçador (Món): Caçadores são Guerreiros furtivos especializados em caçar Monstros, dedicados especialmente a combater uma determinada espécie (em geral escolhendo aquela que mais assola sua região de origem). Sua ação costuma envolver emboscadas e ataques à distância, e por isso Caçadores são capazes de perceber a proximidade de um Monstro a partir de seus rastros. Quando fora de ação, os Caçadores gostam de se vangloriar de suas caçadas, em geral ostentando peles ou chifres de Monstros mortos, e veem a Imortalidade como o maior dos prêmios.

O Caçador mais lembrado é Édipus de Kitérion (que não é o nome de uma cidade, mas sim de uma colina próxima a Tebai, onde ele foi abandonado logo após o nascimento), que abateu uma Ésfinges demoníaca que há tempos aterrorizava a cidade de Tebai. Pelo feito, ele foi coroado Rei da cidade, pois o Rei já estava morto há algumas semanas. Tempos depois, porém, ele descobriu que um homem que ele matara antes de chegar a Tebai

era, na verdade, o Rei – e mais ainda, que o Rei era seu pai. A Rainha, que ele desposara e com quem tivera dois filhos e duas filhas, era, portanto, sua mãe (eles o haviam abandonado ao nascer, pois fora predestinado que ele mataria o próprio pai; mas ele foi encontrado e criado pela família real de Korintai). Édipus é o mais famoso exemplo do Destino trágico que alcança todos os Heróis.

No 7º nível o Caçador pode testar o valor de Montar e Guiar para rastrear Monstros (exceto da espécie Homos). Ele pode seguir os rastros de um Monstro (num mesmo tipo de terreno) uma vez que os tenha percebido, e pode tentar determinar a que espécie simples pertence o Monstro cujos rastros ele perceber. Além disso, o Caçador odeia uma espécie de Monstro mais do que todas as outras. Ele deve escolher uma espécie simples (exceto Homos), e recebe um bônus de +5% nas rolagens de rastrear contra Monstros que pertençam a esta espécie. O valor de teste de rastrear recebe um bônus em porcentagem igual à Sabedoria do Caçador. O Corifeu pode aplicar penalidades de -5% ou -10% caso o terreno ou o Monstro ofereçam dificuldades ao rastreamento.

No 13º nível o Caçador causa dano crítico quando ataca alvos surpresos pelas costas e quando ataca alvos indefesos.

No 19º nível o Caçador recebe um bônus de +1 nos ataques e causa +2 pontos de dano contra Monstros que pertençam à espécie escolhida no 7º nível.

Guardião (Kól): os Guardiães são Guerreiros que buscam proteger a Élada da ameaça dos Monstros humanoides. São eles que tentam evitar que os Homos ou outros Monstros desta espécie, como os Orkus, aumentem em número e se organizem, construindo fortalezas e armando seus exércitos. Para isso eles aprendem a se guiar e sobreviver em ambientes ermos à procura de seus inimigos, a rastreá-los e a combatê-los.

O Guardião mais eficiente foi Dagros de Dionai. Ele vagava pelos Montes Selvagens com outros Guardiães, eliminando humanoides e destruindo suas fortalezas. Certa vez ele destruiu um forte Orkus muito próximo à Montanha da Morte. Leto, sentindo-se desafiado, esperou Dagros voltar à sua cidade natal e a atacou pessoalmente, na forma de um poderoso guerreiro Orkus. O Guardião não só permaneceu estoico ao vê-lo como também foi capaz de causar-lhe um pequeno ferimento. Leto, impressionado, resolveu dar-lhe a Imortalidade, e então partiu. Algum tempo depois, Dagros morreu em combate contra um poderoso Drakus Branco, ao combater a besta sozinho.

No 7º nível o Guardião pode testar o valor de Montar e Guiar para rastrear Monstros da espécie Homos. Ele pode seguir os rastros de Monstros desta espécie (num mesmo tipo de terreno) uma vez que os tenha percebido, e pode tentar determinar a quantidade de Monstros, que armas eles carregam, entre outros detalhes. O valor de teste de rastrear recebe um bônus em porcentagem igual

à Sabedoria do Guardião. O Corifeu pode aplicar penalidades de -5% ou -10% caso o terreno ou o grupo de Monstros ofereçam dificuldades ao rastreamento.

No 13º nível o Guardião recebe uma redução de 2 pontos na penalidade no movimento causada por terrenos, tem a chance de se perder reduzida em 10%, e a chance de encontrar comida aumenta em 10%.

No 19º nível o Guardião recebe um bônus de +1 nos ataques e causa +2 pontos de dano contra Monstros da espécie Homos.

Protetor (Eár): os Protetores são os mais altruístas dentre os Guerreiros, e usam sua força para impedir que os mais indefesos sejam feridos. Artistas e Filósofos gostam da companhia de Protetores, que sempre se preocuparão em primeiro lugar com a segurança de seus aliados menos capazes de se defender em combate. Isso torna os Protetores também os defensores daqueles que não conseguem se defender de injustiças.

O mais poderoso Protetor foi Klaudius de Korintai, o fundador dos Centuriões. Ele evitou que a cidade fosse destruída na guerra do ouro, e por isso foi coroado Rei e obteve a Imortalidade. Ele foi morto pelo seu discípulo, o novo capitão dos Centuriões, que desejava o trono para si.

No 7º nível o Protetor pode testar o valor de Montar e Guiar para rastrear Mortais, Imortais e Estrangeiros. Ele pode seguir os rastros num mesmo tipo de terreno uma vez que os tenha percebido, e pode tentar determinar se os indivíduos são Mortais, Imortais ou Estrangeiros, sua origem, a quantidade de indivíduos, as armas eles carregam, entre outros detalhes. O valor de teste de rastrear recebe um bônus em porcentagem igual à Sabedoria do Protetor. O Corifeu pode aplicar penalidades de -5% ou -10% caso o terreno ou o grupo de indivíduos ofereçam dificuldades ao rastreamento.

No 13º nível o Protetor recebe um bônus de +2 na CA sempre que combater ao lado de aliados que precisem ser protegidos (Artistas e Filósofos de qualquer nível, Guerreiros de nível inferior ao dele, e personagens não-heroicos; é claro, seus aliados devem querer ser protegidos para que ele receba o bônus).

No 19º nível o Protetor recebe um bônus de +1 nos ataques e causa +2 pontos de dano contra Estrangeiros e contra Mortais e Imortais não-heroicos.

Bárbaro (Túndra): Bárbaros são Guerreiros destemidos que amam o combate acima de tudo. Atacam aos brados o alvo mais forte que avistarem, não se intimidando diante de inimigos numerosos ou poderosos. Bárbaros não são combatentes imprudentes, nem se arriscam a todo o momento em ataques suicidas. Porém, não recuarão diante de um inimigo que precisa ser combatido pelo medo da derrota ou da humilhação, pois acreditam que a maior glória para um Guerreiro é a morte em combate. Bárbaros gostam de exibir sua força, e o fazem também para intimidar seus inimigos.

O primeiro Herói Imortal, Aquiles de Espartai, era um Bárbaro. Ele obteve a Imortalidade ao expulsar os Khun da Élada após sua primeira invasão. Porém, pouco tempo depois, ele morreu numa caçada a um Boás poderoso, abandonado por seus homens e obrigado a lutar sozinho contra a besta.

No 7º nível o Bárbaro pode testar o valor de Montar e Guiar para destruir objetos de madeira ou entortar objetos de metal. O valor de teste de destruir ou entortar recebe um bônus em porcentagem igual à Força do Bárbaro. O Corifeu pode aplicar penalidades de -5% ou -10% caso o objeto seja especialmente difícil de quebrar ou entortar.

No 13º nível o Bárbaro recebe um bônus de +2 em rolagens com o objetivo de intimidar seus inimigos, e recebe também um bônus de +2 em JPs de Sabedoria com o objetivo de resistir ao medo.

No 19º nível o Bárbaro recebe um bônus de +1 nos ataques e causa +2 pontos de dano contra Heróis Mortais e Imortais.

Lutador (Áter): Lutadores são Guerreiros exóticos, pois preferem combater de mãos vazias e vestindo apenas mantos. Os Lutadores também aprendem a manusear armas e a se movimentar usando pesadas armaduras, mas somente eles possuem acesso a técnicas superiores de luta desarmada. Lutadores acreditam que é preciso aprender a transformar o corpo em arma e escudo, para que possam lutar em qualquer circunstância ou ambiente, e também afirmam que o combate desarmado, embora menos letal, é mais eficiente, pois permite não apenas ferir, mas também atordoar e imobilizar o inimigo.

O mais famoso Lutador foi Teseus de Delfai, que livrou a cidade de Kretai da tirania de um Demônio, um Mínos que invadira a cidade, matara o Rei e ocupara a cidade com Monstros sob seu comando. Teseus conseguiu entrar na cidadela e matar o Demônio com as mãos nuas, livrando a população da escravidão. Assim ele obteve a Imortalidade, além de ser proclamado o novo Rei de Kretai. Porém, alguns anos depois, seu irmão Anteseus o matou envenenado para ficar com o trono.

No 7º nível o Lutador pode testar o valor de Montar e Guiar para realizar acrobacias. O Lutador pode se equilibrar, se esgueirar por espaços estreitos, saltar sobre ou sob obstáculos, etc. O valor de teste de acrobacias recebe um bônus em porcentagem igual à Destreza do Lutador. O Corifeu pode aplicar penalidades de -5% ou -10% caso o terreno sobre o qual o Lutador se encontra seja perigoso. O Lutador tem o valor de teste de acrobacias dividido pela metade caso esteja usando uma armadura de couro, e não pode realizar acrobacias caso esteja usando uma armadura mais pesada ou um escudo.

No 13º nível o Lutador recebe apenas uma penalidade de -2 no ataque secundário (ao invés de -2 no principal e -4 no secundário) caso realize dois ataques desarmados com uma única ação (de acordo com as

regras de lutar com duas armas). Esta redução se acumula com a redução dada por excelência em combate com duas armas.

No 19º nível o Lutador recebe um bônus de +1 nos ataques e causa +2 pontos de dano com ataques desarmados.

Excelências: as áreas nas quais o Guerreiro pode alcançar a excelência são [Arma de Combate Corpo-a-Corpo], Combate à Distância, Combate com Arma e Escudo, Combate Defensivo, Combate Desarmado, Combate com Duas Armas e Combate Montado.



Excelência em [Arma de Combate Corpo-a-Corpo]

No 4º nível o Guerreiro excelente em [arma de combate corpo-a-corpo] tem o bônus de iniciativa de uma arma de combate corpo-a-corpo escolhida aumentado em 1 ponto.

No 7º nível o Guerreiro excelente em [arma de combate corpo-a-corpo] pode sacar ou guardar uma arma de combate corpo-a-corpo escolhida (a mesma arma escolhida no 4º nível) sem consumir um movimento, mas não pode realizar as duas ações num mesmo turno.

No 10º nível o Guerreiro excelente em [arma de combate corpo-a-corpo] recebe um bônus de +1 na CA quando combater com uma arma de combate corpo-a-corpo escolhida (a mesma arma escolhida no 4º nível).

No 13º nível o Guerreiro excelente em [arma de combate corpo-a-corpo] causa +2 pontos de dano com uma arma de combate corpo-a-corpo escolhida (a mesma arma escolhida no 4º nível).

No 16º nível o Guerreiro excelente em [arma de combate corpo-a-corpo] recebe um bônus de +1 em

ataques com uma arma de combate corpo-a-corpo escolhida (a mesma arma escolhida no 4º nível).

No 19º nível o Guerreiro excelente em [arma de combate corpo-a-corpo] aumenta suas chances de acerto crítico com uma arma de combate corpo-a-corpo escolhida (a mesma arma escolhida no 4º nível) para 19-20.



Excelência em Combate à Distância

No 4º nível o Guerreiro excelente em combate à distância tem as penalidades em ataques à distância causadas por distâncias curtas ou longas demais diminuídas em 2 pontos.

No 7º nível o Guerreiro excelente em combate à distância tem as penalidades em ataques à distância causadas por más condições de visibilidade diminuídas em 2 pontos.

No 10º nível o Guerreiro excelente em combate à distância tem as penalidades em ataques à distância causadas pelo tamanho diminuto do alvo diminuídas em 2 pontos.

No 13º nível o Guerreiro excelente em combate à distância causa +2 pontos de dano com uma arma de combate à distância escolhida.

No 16º nível o Guerreiro excelente em combate à distância recebe um bônus de +4 (ao invés de +2) em seu ataque à distância após mirar por um turno.

No 19º nível o Guerreiro excelente em combate à distância aumenta suas chances de acerto crítico com uma arma de combate à distância escolhida (a mesma arma escolhida no 13º nível) para 19-20.

Excelência em Combate com Arma e Escudo

No 4º nível o valor de cobertura de escudos carregados pelo Guerreiro excelente em combate com arma e escudo aumenta em 1 ponto (ou seja, as penalidades impostas a ataques à distância contra o Guerreiro quando ele carrega um escudo aumentam em 1 ponto).

No 7º nível o Guerreiro excelente em combate com arma e escudo causa +2 pontos de dano em ataques com escudos.

No 10º nível o bônus na CA dado por escudos carregados pelo Guerreiro excelente em combate com arma e escudo aumenta em 1 ponto.

No 13º nível o Guerreiro excelente em combate com arma e escudo consegue manusear armas de combate corpo-a-corpo que exigem as duas mãos com apenas uma mão.

No 16º nível o valor de cobertura de escudos carregados pelo Guerreiro excelente em combate com arma e escudo aumenta em 2 pontos.

No 19º nível o Guerreiro excelente em combate com arma e escudo defende também com seu escudo os aliados a ele adjacentes de ataques à distância (ou seja, metade da penalidade de cobertura imposta por seu escudo se aplicará também a ataques à distância feitos contra os aliados que estiverem ao seu lado; tanto o Guerreiro quanto os seus aliados devem estar apenas se defendendo, e não atacando; um mesmo personagem pode se beneficiar da cobertura de dois Guerreiros com essa excelência, desde que cada um esteja de um lado, acumulando as penalidades de cobertura; dois Guerreiros com essa excelência que lutem lado a lado têm o valor de cobertura de seus escudos aumentados em 2 pontos).

Excelência em Combate Defensivo

No 4º nível o Guerreiro excelente em combate defensivo recebe um bônus de +1 em rolagens de Surpresa e Iniciativa.

No 7º nível o Guerreiro excelente em combate defensivo recebe um bônus de +1 em rolagens de Jogada de Proteção modificada por Destreza.

No 10º nível o Guerreiro excelente em combate defensivo recebe um bônus de +1 em sua CA.

No 13º nível o Guerreiro excelente em combate defensivo recebe um bônus de +1 em rolagens de Surpresa e Iniciativa, em rolagens de Jogada de Proteção modificada por Destreza e em sua Classe de Armadura (bônus cumulativo com os anteriores) em um tipo de terreno escolhido dentre: campos abertos (planícies e desertos), matas (bosques e florestas), terrenos alagados (pântanos, rios, lagos, praias), terrenos montanhosos (colinas e montanhas) ou locais fechados (cavernas, construções, cidades).

No 16º nível o Guerreiro excelente em combate defensivo recebe Redução de Dano 1 contra dano por contusão, dano por corte e dano por perfuração.

No 19º nível, quando um oponente obtém uma falha crítica ao atacar em combate corpo-a-corpo o Guerreiro excelente em combate defensivo, ele tem a chance de contra-atacar imediatamente, sem consumir uma ação.

Excelência em Combate Desarmado

No 4º nível o Guerreiro excelente em combate desarmado causa dano igual a 1d4 + ajuste de Força com ataques desarmados (ao invés de 1 + ajuste de Força).

No 7º nível o Guerreiro excelente em combate desarmado recebe um bônus de +2 em sua CA desde que não utilize nenhuma armadura ou escudo.

No 10º nível o Guerreiro excelente em combate desarmado causa dano igual a 1d6 + ajuste de Força com ataques desarmados.

No 13º nível o Guerreiro excelente em combate desarmado recebe um bônus de +3 em sua Classe de Armadura desde que não utilize nenhuma armadura ou escudo.

No 16º nível o Guerreiro excelente em combate desarmado causa dano igual a 1d8 + ajuste de Força com ataques desarmados.

No 19º nível o Guerreiro excelente em combate desarmado recebe um bônus de +4 em sua Classe de Armadura desde que não utilize nenhuma armadura ou escudo.

Excelência em Combate com Duas Armas

No 4º nível o Guerreiro excelente em combate com duas armas não recebe a penalidade de -2 no bônus de iniciativa ao atacar com duas armas.

No 7º nível o Guerreiro excelente em combate com duas armas tem as penalidades em ataques corpo-a-corpo por lutar com duas armas diminuídas em 1 ponto (-1 para a principal e -3 para a secundária).

No 10º nível o Guerreiro excelente em combate com duas armas recebe um bônus de +1 na Classe de Armadura quando combater com duas armas.

No 13º nível o Guerreiro excelente em combate com duas armas causa +2 pontos de dano com cada uma das armas de um par de armas escolhido.

No 16º nível o Guerreiro excelente em combate com duas armas recebe um bônus de +2 na Classe de Armadura quando combater com duas armas.

No 19º nível o Guerreiro excelente em combate com duas armas tem as penalidades em ataques corpo-a-corpo por lutar com duas armas diminuídas em 2 pontos (-2 para a secundária).

Excelência em Combate Montado

No 4º nível o Guerreiro excelente em combate montado tem as penalidades em ataques por lutar montado diminuídas em 1 ponto.

No 7º nível o Guerreiro excelente em combate montado tem a penalidade na CA causada por um ataque em carga diminuída em 1 ponto (-1 na CA), e o bônus de dano em um ataque em carga aumentado em 2 pontos (+4 no dano), mas apenas quando montado ou em uma biga.

No 10º nível o Guerreiro excelente em combate montado recebe um bônus de +1 ou +5% em rolagens para domar Monstros e em Montar e Guiar.

No 13º nível o Guerreiro excelente em combate montado tem as penalidades em ataques por lutar montado diminuídas em 2 pontos.

No 16º nível o Guerreiro excelente em combate montado tem a penalidade na CA causada por um ataque em carga diminuída em 2 pontos (sem penalidade na CA), e o bônus de dano em um ataque em carga aumentado em 4 pontos (+6 no dano), mas apenas quando montado ou em uma biga.

No 19º nível o Guerreiro excelente em combate montado recebe um bônus de +2 ou +10% em rolagens para domar Monstros e em Montar e Guiar.



4. EQUIPAMENTOS

Os equipamentos são essenciais para os Heróis, e incluem armas, armaduras, escudos, instrumentos e itens de aventura. Artistas e Filósofos possuem algumas restrições de equipamentos, não podendo usar certas armas e armaduras, além de não poderem usar escudos. Além disso, membros destas classes precisam de certos itens para poder utilizar suas habilidades. Artistas podem precisar de instrumentos, e Filósofos precisam de um tomo. Cada ofício também requer um conjunto de instrumentos para poder ser utilizado.

4.1. RENDA INICIAL

Os Heróis iniciam suas carreiras com uma pequena quantidade de recursos, suficiente para adquirir seus equipamentos mais básicos e, talvez, para financiar as primeiras aventuras.

As moedas na Élada são três: peças de ouro (PO), peças de prata (PP) e peças de bronze (PB). Uma peça de ouro equivale a 10 peças de prata ou a 100 peças de bronze. Uma peça de prata equivale, portanto, a 10 peças de bronze. Para efeito de cálculo de carga, cada centena de moedas de qualquer tipo pesa 1 kg.

No 1º nível, o Herói possui 3d4+3 x10 PO (em média, 100 PO) para a compra de seus equipamentos.

4.2. ARMAS, ARMADURAS E ESCUDOS

Armas são essenciais para qualquer Herói, mas principalmente para os Guerreiros.

Mãos: algumas podem ser empunhadas com apenas uma mão, enquanto que outras exigem as duas mãos.

Dano: o dano de uma arma é o dado rolado para determinar o dano causado por ataques bem sucedidos.

Alcance: o alcance de uma arma divide-se em alcance mínimo (o primeiro valor); alcance médio (o segundo valor) e alcance máximo (o terceiro valor), e determina a distância, em metros, dentro da qual alvos podem ser atingidos. Tiros em um alcance inferior ao alcance mínimo não sofrem nenhuma penalidade. Tiros em um alcance maior que o alcance mínimo, mas nos limites do alcance médio, sofrem uma penalidade de -2 no ataque. Tiros em um alcance maior que o alcance médio, mas nos limites do alcance máximo, sofrem uma penalidade de -5 no ataque. Tiros em um alcance maior que o alcance máximo não são efetivos.

Arcos curtos e arcos longos atiram flechas e fundas atiram pedras, e seu alcance é predeterminado. Já adagas, dardos, discos, lanças e martelos de arremesso são armas arremessáveis, cujo alcance é determinado pela Força do lançador.

O alcance mínimo de um disco é igual ao valor de movimento do Herói (incluindo quaisquer bônus que se apliquem ao valor de movimento). O alcance médio é igual ao dobro do movimento do Herói, e o alcance máximo é igual ao triplo do movimento do Herói. Assim, um Guerreiro de 1º nível com Força 12 (movimento 10) lançaria um disco a 10 / 20 / 30 metros.

TABELA 4-1: ARMAS

Arma	Mãos	Dano	Alcance	Iniciativa	Peso	Preço
Adaga	1	1d4	Especial	+8	0,5 kg	2 PO
Arco Curto	2	-	15 / 30 / 45	+3	0,5 kg	25 PO
Arco Longo	2	-	25 / 50 / 75	+2	1 kg	50 PO
Bastão	1	1d4	-	+7	1,5 kg	5 PP
Clava	1	1d6	-	+5	2 kg	3 PP
Dardo	1	1d6	Especial	+5	1 kg	3 PO
Disco	1	1d8	Especial	+1	1 kg	1 PO
Escudo Pequeno	1	1d3	-	+7	4 kg	8 PO
Escudo Grande	1	1d4	-	+5	12 kg	15 PO
Espada Curta	1	1d6	-	+7	1 kg	6 PO
Espada de Duas Mãos	2	1d10	-	+1	8 kg	20 PO
Espada Longa	1	1d8	-	+5	1,5 kg	10 PO
Flechas Leves (20)	-	1d6	-	-	1 kg	5 PO
Flechas Pesadas (20)	-	1d8	-	-	1,5 kg	7 PO
Funda	1	1d3	10 / 20 / 30	+4	-	5 PP
Lança	1	1d6	Especial	+4	2 kg	5 PO
Lança de Lâmina Longa	2	1d10	3	+2	6 kg	15 PO
Lança Longa	1	1d8	3	+3	4 kg	10 PO
Martelo	1	1d6	-	+5	2,5 kg	5 PO
Martelo de Arremesso	1	1d4	Especial	+6	2 kg	4 PO
Porrete	1	1d4	-	+6	0,5 kg	1 PP

O alcance mínimo de um dardo (que causa apenas 1d4 de dano caso seja usado em combate corpo-a-corpo) é igual à metade do valor de movimento do Herói (incluindo quaisquer bônus que se apliquem ao valor de movimento, arredondado para baixo). O alcance médio é igual ao valor do movimento do Herói, e o alcance máximo é igual ao valor do movimento do Herói x 1,5. Assim, um Guerreiro de 1º nível com Força 12 (movimento 10) lançaria um dardo a 5 / 10 / 15 metros.

O alcance mínimo de uma adaga, lança ou martelo de arremesso é igual a um terço do valor de movimento do Herói (incluindo quaisquer bônus que se apliquem ao valor de movimento, arredondado para baixo). O alcance médio é igual a dois terços do movimento do Herói (arredondado para baixo), e o alcance máximo é igual ao movimento do Herói. Assim, um Guerreiro de 1º nível com Força 12 (movimento 10) lançaria uma adaga a 3 / 6 / 10 metros.

Armas de Haste: lanças longas e lanças de lâmina longa são armas de haste, e por isso possuem um valor de alcance de 3 metros. Isso significa que estas armas podem atingir normalmente quaisquer alvos a até 3 metros (as demais armas de combate corpo-a-corpo atingem alvos a até 1,5 metros de distância). Porém, ataques realizados com armas de haste contra alvos a até 1,5 metros de distância recebem uma penalidade de -2.

Iniciativa: a iniciativa de uma arma determina o bônus adicionado nas rolagens de iniciativa do Herói quando ele ataca com a arma. Quanto maior e mais pesada a arma, mais lenta é a ação do Herói.

Armas Obra-Prima e Armas Danificadas: há armas obra-prima, itens de alta qualidade criados pelos armeiros mais excelentes, que podem ser mais leves e rápidas, mais letais ou mesmo mais precisas.

TABELA 4-2: ARMAS OBRA-PRIMA

Raridade	Ataque	Dano	Alcance	Iniciativa	Peso	Preço
Incomum	-	+2	-	-	-	x2
Incomum	-	-	+2/+4/+6	-	-	x2
Incomum	-	-	-	+1	-1/4	x2
Rara	+1	+2	-	-	-	x4
Rara	+1	-	+2/+4/+6	-	-	x4
Rara	+1	-	-	+1	-1/4	x4
Muito Rara	+1	+2	+2/+4/+6	+1	-1/4	x6

Há também armas velhas, desgastadas ou defeituosas, cujo dado de dano é uma categoria menor (as categorias de dado de dano são: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 1d10 e 1d12). O preço de uma arma danificada é igual à metade do preço de uma arma comum. Armas adquiridas já danificadas não podem ser consertadas, dado seu estado avançado de desgaste.

Armas de Diferentes Materiais: o metal padrão usado nas armas é o bronze, mas os eladanos também fazem armas de prata e ouro.

Armas de prata causam +2 pontos de dano. O preço de uma arma de prata é igual a 2 vezes o preço de uma arma comum.

Armas de ouro causam +4 pontos de dano. O preço de uma arma de ouro é igual a 10 vezes o preço de uma arma comum.

Já os Estrangeiros – os Khun e os Njord – só usam armas feitas de ferro, um metal desconhecido na Élada. Armas de ferro causam +2 pontos de dano. Além disso, aquele que ataca com uma arma de ferro pode conseguir um acerto crítico com um 19 ou um 20 no dado. Porém, o peso de uma arma de ferro é 50% maior, e a iniciativa é 1 ponto menor. O preço de uma arma de ferro, que pode ser conseguida apenas através do espólio de batalhas contra Estrangeiros, é igual a 10 vezes o preço de uma arma comum. Não há discos de ferro.

Armaduras e Escudos: armaduras e escudos ajudam a proteger o Herói de ataques. Apenas os Guerreiros podem usar as melhores armaduras, e somente eles podem usar escudos.

Bônus de Defesa: o bônus de defesa de uma armadura ou escudo é somado à Classe de Armadura do Herói.

TABELA 4-3: ARMADURAS E ESCUDOS

Item	Bônus de Defesa	Cobertura	Peso	Preço
Peitoral de Couro	+2	-	8 kg	20 PO
Peitoral de Escamas de Bronze	+3	-	12 kg	40 PO
Peitoral de Bronze	+4	-	16 kg	60 PO
Grevas de Bronze	-	-	2 kg	10 PO
Elmo de Bronze	-	-	1 kg	10 PO
Escudo Pequeno	+1	-2	4 kg	8 PO
Escudo Grande	+2	-4	12 kg	15 PO
Escudo de Corpo	+3	-10	24 kg	30 PO

Armaduras e Escudos Obra-Prima e Armaduras e Escudos Danificados: há armaduras e escudos obra-prima, itens de alta qualidade criados pelos armeiros mais excelentes, que podem ser mais leves e/ou mais resistentes.

TABELA 4-4: ARMADURAS E ESCUDOS OBRA-PRIMA

Raridade	Defesa	Peso	Preço
Incomum	-	-1/4	x2
Rara	+1	-	x4
Muito Rara	+1	-1/4	x6

Há também armaduras e escudos velhos, desgastados ou defeituosos, que têm seus bônus de defesa diminuídos em 1 ponto. O preço de uma armadura ou escudo danificado é igual à metade do preço de um item comum. Armaduras e escudos adquiridos já danificados não podem ser consertados, dado seu estado avançado de desgaste. Um escudo feito de madeira, ao invés de bronze, possui as mesmas características de um escudo desgastado.

Armaduras e Escudos de Diferentes Materiais: o metal padrão usado nas armaduras e escudos é o bronze, mas os eladanos também fazem armaduras de prata e ouro.

Armaduras e escudos de prata têm o bônus de defesa aumentado em 1 ponto. O preço de uma armadura ou escudo de prata é igual a 4 vezes o preço de uma armadura comum.

Armaduras e escudos de ouro têm o bônus de defesa aumentado em 2 pontos. O preço de uma armadura ou escudo de ouro é igual a 10 vezes o preço de uma armadura comum.

Já os Estrangeiros – os Khun e os Njord – só usam armaduras e escudos feitos de ferro, um metal desconhecido na Élada. Armaduras e escudos de ferro têm bônus de defesa aumentado em 2 pontos. Porém, o peso de uma armadura ou escudo de ferro é 50% maior. O preço de uma armadura ou escudo de ferro, que pode ser conseguido apenas através do espólio de batalhas contra Estrangeiros, é igual a 10 vezes o preço de um equipamento comum. Ao invés de escamas, as armaduras dos Estrangeiros são feitas de anéis de ferro.

Desgaste: armas, armaduras e escudos podem ser danificar com o uso.

Quando o Heroi obtém uma falha crítica em um ataque, sua arma pode se danificar. Quando danificada, o dado de dano da arma diminui uma categoria. Caso uma arma com categoria de dado de dano 1d2 seja danificada, ela estará destruída e não poderá mais ser consertada.

Quando o Heroi é alvo de um acerto crítico, sua armadura ou seu escudo pode ser danificado. Quando danificado, o bônus de defesa da armadura ou do escudo diminui em 1 ponto. Caso o bônus de defesa chegue a 0,

a armadura ou escudo estará destruído e não pode mais ser consertado.

O desgaste pode ocorrer também em outras situações, de acordo com o Corifeu. Caso o Heroi já tenha adquirido uma arma, armadura ou escudo danificado, o item não pode ser restaurado.

Um personagem que domine o ofício da carpintaria, da cortiça ou da metalurgia (dependendo do material de que é feito a arma, armadura ou escudo) pode recuperar uma categoria de dano ou um ponto de defesa com uma quantidade de horas de trabalho igual ao peso do item, sem necessidade de testes.

4.3. ITENS GERAIS

Os itens gerais incluem todo tipo de equipamento que os Herois possam precisar em suas aventuras. A tabela não visa incluir todos os itens, mas apenas os mais comuns, e o Corifeu deve determinar as características de outros itens. Um item com peso igual a “*” pesa 1 kg a cada centena.

Itens gerais também podem se danificar. Danificado um vez, ele impõe uma penalidade de -1 ou -5% em testes em que o item for usado. O item pode ser danificado uma segunda e uma terceira vez, dando penalidades de -2 ou -10% e -4 ou -20%. Danificado mais uma vez, o item é destruído.

Há itens gerais obras-primas. Estes dão bônus em testes em que o item for usado. Apenas itens não consumíveis podem ser obras-primas.

TABELA 4-6: ITENS GERAIS OBRA-PRIMA

Raridade	Bônus	Preço
Incomum	+1 ou +5%	x2
Rara	+2 ou +10%	x4
Muito Rara	+4 ou +20%	x6



TABELA 4-5: ITENS GERAIS

Item	Descrição	Preço	Peso
Barco	Pequena embarcação à vela, para 10 pessoas	50 PO	–
Biga	Puxada por 2 Monstros, para 1 pessoa	25 PO	–
Carroça	Puxada por 2 Monstros, para carga	10 PO	–
Carruagem	Puxada por 2 Monstros, para até 4 pessoas	50 PO	–
Equipamento de Escalada	Corda de 15 metros, ganchos, pítons	2 PO	20 kg
Equipamento de Viagem	Mochila, odre, pederneira, saco de dormir	5 PO	4 kg
Espelho	De prata polida	10 PO	0,5 kg
Montaria Selvagem	Em geral da espécie Hipós	100 PO	–
Montaria Domada	Com sela, arreio, focinheira e ferraduras	150 PO	–
Montaria de Alta Qualidade	Monstro mais poderoso que o normal	300 PO	–
Instrumento Musical	Aulos, cítara, lira, flauta de pã ou tambor	10 PO	1 kg
Instrumentos de Alvenaria	Para extrair, cortar e moldar a pedra	5 PO	20 kg
Instrumentos de Carpintaria	Para cortar a madeira e construir objetos	5 PO	5 kg
Instrumentos de Curtição	Para extrair, preparar e costurar o couro	5 PO	5 kg
Instrumentos de Dança	Fitas, aros, esferas, bastões	10 PO	1 kg
Instrumentos de Doma	Sela, arreio, focinheira, ferraduras	5 PO	5 kg
Instrumentos de Escultura	Cinzéis e outras ferramentas	10 PO	5 kg
Instrumentos de Medicina	Bandagens, ervas, unguentos, agulha e linha	5 PO	1 kg
Instrumentos de Metalurgia	Para extrair, fundir e forjar metais	5 PO	20 kg
Instrumentos de Pintura	Tintas e pincéis	10 PO	1 kg
Instrumentos de Tecelagem	Para preparar e costurar tecidos	5 PO	5 kg
Lanterna Furta-fogo	Impede a iluminação do lanterneiro	2 PO	3 kg
Máscaras Teatrais	Para Épicos, Cômicos ou Trágicos	10 PO	1 kg
Navio	Grande embarcação à vela, para 50 pessoas	250 PO	–
Navio de Guerra	Grande embarcação a remos, para 100 pessoas	1.000 PO	–
Óleo	Frasco de meio litro, para lanternas	5 PP	1 kg
Pergaminho	Uma folha	5 PP	*
Ração de Viagem	Frutas secas, castanhas, biscoitos; para 1 dia	1 PO	0,5 kg
Vestes Comuns	Túnica leve e sandálias	1 PO	2 kg
Vestes de Inverno	Túnica pesada e botas	3 PO	4 kg
Tinta e Pena	Para escrever em pergaminhos	1 PO	0,5 kg
Tocha	Ilumina um raio de 10 metros por uma hora	5 PB	0,5 kg
Tomo em Branco	100 páginas	50 PO	1 kg
Vara	De 4 metros, para saltos	1 PO	4 kg

4.4. SERVIÇOS E CONTRATADOS

Em cidades, os Heróis podem pagar por certos serviços e contratar determinados profissionais. Porém, cidades muito pequenas podem não oferecer serviços mais caros ou não possuir profissionais especializados.

Serviços: aqui são listados os principais serviços que os Heróis possam precisar, desde alimentação e

hospedagem até os serviços de um médico. Heróis que dominem certos ofícios, como medicina ou metalurgia, podem prestar serviços, recebendo o mesmo valor indicado na tabela.

Contratados: a seguir encontra-se uma lista de profissionais que os Heróis possam contratar. O preço indicado na tabela equivale a um dia de trabalho.

TABELA 4-7: SERVIÇOS

Serviço	Descrição	Preço
Consulta Médica	Diagnóstico e tratamento de doenças	2 PP
Estadia Comum	Um quarto para dormir e um banho	2 PP
Estadia Especial	Um quarto confortável e um banho quente	5 PP
Estrebaria	Local apropriado para abrigar montarias	1 PP
Manutenção de Armas	Para cada dado de dano recuperado	2 PP
Manutenção de Escudos e Amaduras	Para cada ponto de defesa recuperado	5 PP
Mensagem	A cada quilômetro	1 PP
Procedimento Médico	Cirurgias e tratamento de ferimentos	5 PP
Refeição Comum	Grãos, verduras, legumes e água	2 PP
Refeição Especial	Inclui frutas, castanhas, azeitonas e vinho	5 PP
Vinho Comum	Ânfora de cinco litros	1 PO
Vinho Especial	Safra especial	10 PO

TABELA 4-8: CONTRATADOS

Contratado	Descrição	Preço
Carpinteiro	Domina o ofício da carpintaria	5 PP
Cocheiro	Guia um veículo puxado por um Monstro	2 PP
Curtidor	Domina o ofício da curtição	5 PP
Domador	Domina o ofício da doma	1 PO
Escriba	Conhece um idioma além do eladano	1 PO
Marinheiro	Um Navio de Guerra requer 10 destes	5 PP
Médico	Domina o ofício da medicina	1 PO
Metalúrgico	Domina o ofício da metalurgia	1 PO
Navegante	Domina o ofício da navegação	1 PO
Pedreiro	Domina o ofício da alvenaria	5 PP
Remador	Um Navio de Guerra requer 100 destes	2 PP
Soldado de Arquearia	Armamento básico	3 PO
Soldado de Arquearia de Elite	Armamento de alta qualidade	6 PO
Soldado de Cavalaria	Armamento e montaria básicos	5 PO
Soldado de Cavalaria de Elite	Armamento e montaria de alta qualidade	10 PO
Soldado de Infantaria	Armamento básico	2 PO
Soldado de Infantaria de Elite	Armamento de alta qualidade	4 PO
Tecelão	Domina o ofício da tecelagem	5 PP
Tocheiro	Carrega uma tocha ou lanterna	1 PP



5. ODISSEIA

Em suas odisséias, os Heróis precisam percorrer grandes distâncias, a pé, montados ou mesmo conduzindo grandes exércitos, atravessar territórios desolados e perigosos, infiltrar-se em fortalezas inimigas ou explorar ruínas antigas, e podem encontrar amigos e inimigos. Os perigos das odisséias são muitos, e não devem ser menosprezados.

5.1. O GRUPO DE HEROIS

Os Heróis se unem em grupos a fim de buscarem, juntos, a Imortalidade. A versatilidade de habilidades e conhecimentos proporcionada por um grupo com Heróis de diferentes classes favorece a todos em sua busca. Um grupo em geral é composto por no mínimo três Heróis, cada um pertencente a uma classe, mas um grupo ideal será composto de um Artista, um Filósofo e dois ou três Guerreiros.

Além disso, integram o grupo os possíveis contratados dos Heróis, como profissionais contratados e soldados mercenários, e seus seguidores, caso os Heróis pertençam ao 10º nível ou maior.

Seguidores: os Heróis podem possuir seguidores a partir do 10º nível. Sempre que chega a uma cidade, o Herói pode rolar 2d10 (um dado sendo a dezena e o outro a unidade) para determinar se um jovem da cidade pede para segui-lo em sua busca pela Imortalidade para aprender com ele seu ofício nobre. Quanto maior o nível do Herói, maior a chance de conseguir um seguidor.

TABELA 5-1: CHANCE DE OBTER UM SEGUIDOR

Nível	Chance
10º	50%
11º	55%
12º	60%
13º	65%
14º	70%
15º	75%
16º	80%
17º	85%
18º	90%

Os seguidores de um Herói sempre são personagens do Corifeu Aprendizes (assim, o seguidor de um Filósofo sempre será um Aprendiz de Filósofo). Quando o Herói obtém a Imortalidade, seus seguidores alcançam o 1º nível na classe apropriada e deixam de seguir o Herói, iniciando suas próprias buscas pela Imortalidade.

Moral: os contratados dos Heróis os obedecem quando se trata de cumprir as tarefas para as quais são pagos, e isso significa que soldados (de infantaria, arquearia ou cavalaria) combaterão sob as ordens dos Heróis que os contrataram. Porém, eles podem fugir do combate caso este esteja muito desfavorável. Soldados, portanto, possuem um valor de Moral, que representa sua coragem diante do combate e dos perigos.

Um seguidor de um Herói o admira e lhe é obediente, mas deseja, acima de tudo, aprender com ele para se

tornar ele próprio um Herói e, portanto, em geral não combaterá até a morte. Assim, seguidores também possuem um valor de Moral.

Sempre que o primeiro membro do grupo (Herói, seguidor ou contratado) morrer, e novamente quando metade dos integrantes do grupo tiver morrido, os soldados contratados e seguidores testam seu Moral: rola-se 2d6 e, caso se obtenha um valor superior ao da Moral, eles abandonam o combate (uma única rolagem é feita para todos os contratados de um Herói, mas uma rolagem deve ser feita para cada seguidor). Quando falham em uma rolagem de Moral, soldados contratados e seguidores abandonam o combate (ou a exploração), mas voltam a servir o Herói quando o risco tiver passado.

Podem ser realizadas rolagens de Moral para outros contratados, como profissionais, e outros personagens que eventualmente sigam os Heróis em suas aventuras.

5.2. MOVIMENTAÇÃO

Movimentação Básica: a velocidade do movimento de caminhada do Herói para pequenas distâncias, medida em metros, é determinada pela Força do Herói, e serve de base para o cálculo de outros tipos de movimento e para o cálculo da velocidade de deslocamento em grandes distâncias. Esse valor pode diminuir caso a carga do Herói seja leve (penalidade de -1 no Movimento), pesada (penalidade de -2 no Movimento) ou caso ultrapasse a carga pesada (neste caso o Movimento do Herói cai para 1). O Movimento mínimo de um Herói é 1.

Assim, um Herói pode caminhar, em uma movimentação, quando estiver combatendo ou explorando uma área fechada ou pequena, uma quantidade de metros igual ao seu Movimento, determinado pelo valor de Força. Um Herói com Força 10, por exemplo, pode caminhar 9 metros em uma movimentação.

Caso o Herói queira correr, ele pode percorrer o dobro de seu Movimento consumindo duas movimentações em um turno (e, portanto, não poderá realizar nenhuma outra ação). Um Herói com Força 10, por exemplo, pode correr 18 metros em um turno.

Natação: em uma movimentação, o Herói pode nadar uma quantidade de metros igual à metade de seu Movimento, caso não haja correnteza. Caso o Herói nade contra a correnteza, ele se move uma quantidade de metros igual a um terço de seu Movimento e, caso

nade a favor da correnteza, se move uma quantidade de metros igual a dois terços de seu Movimento.

Escalada: em uma movimentação, o Heroi pode escalar uma superfície íngreme deslocando-se uma quantidade de metros igual a dois terços de seu Movimento. Caso a superfície seja vertical, ele se desloca uma quantidade de metros igual a um terço de seu Movimento.

Saltos: para saltar em distância, o Heroi consome uma movimentação e se desloca uma quantidade de metros igual a um terço de seu Movimento. Ele pode correr antes de saltar, consumindo duas movimentações em um turno (e, portanto, não poderá realizar nenhuma outra ação) e assim é capaz de se deslocar uma quantidade de metros igual a dois terços de seu Movimento.

Para saltar em altura, o Heroi consome duas movimentações (correndo antes de saltar) e se desloca uma quantidade de metros igual a um sexto de seu Movimento. Ele pode saltar com o auxílio de uma vara, deslocando-se assim uma quantidade de metros igual a um terço de seu Movimento. Caso o Heroi consuma apenas uma movimentação (não correndo antes de saltar) e salte em altura, ele se deslocará apenas um nono de seu Movimento.

Testes de Movimentação: conforme explanado na classe Guerreiro, a movimentação pode exigir testes quando o terreno é perigoso, quando há obstáculos, ou em outras situações. Saltos sempre pedem por testes. Uma falha significa que o movimento não é realizado, e pode significar também uma queda, contusão ou outra complicação para o Heroi.

Marcha: quando estiver cruzando grandes distâncias, um Heroi pode marchar, deslocando-se uma quantidade de quilômetros igual à metade de seu Movimento por hora. Um Heroi com Força 10, por exemplo, pode marchar 4,5 km em uma hora.

Caso o Heroi queira correr grandes distâncias, ele pode percorrer uma quantidade de quilômetros igual ao seu Movimento. Um Heroi com Força 10, por exemplo, pode correr 9 km em uma hora. Porém, a cada hora de corrida o Heroi deve fazer um teste de Constituição com -1 de penalidade para cada hora corrida (assim, deve testar Constituição -1 após a primeira hora, Constituição -2 após a segunda hora, etc.). Caso falhe neste teste, o Heroi fica cansado, não podendo mais marchar até que descanse por ao menos uma hora.

Note que, se um grupo marcha por grandes distâncias, o Movimento que vale é o do integrante mais lento.

TABELA 5-2: CÁLCULOS DE MOVIMENTAÇÃO

Movimento	2/3	1/2	1/3	1/6	1/9
1	0,5m	0,5m	0,5m	0,5m	0,5m
2	1m	1m	0,5m	0,5m	0,5m
3	2m	1,5m	1m	0,5m	0,5m
4	2,5m	2m	1m	0,5m	0,5m
5	3m	2,5m	1,5m	0,5m	0,5m
6	4m	3m	2m	1m	0,5m
7	4,5m	3,5m	2m	1m	0,5m
8	5m	4m	2,5m	1m	0,5m
9	6m	4,5m	3m	1,5m	1m
10	6,5m	5m	3m	1,5m	1m
11	7m	5,5m	3,5m	1,5m	1m
12	8m	6m	4m	2m	1m
13	8,5m	6,5m	4m	2m	1m
14	9m	7m	4,5m	2m	1,5m
15	10m	7,5m	5m	2,5m	1,5m
16	10,5m	8m	5m	2,5m	1,5m
17	11m	8,5m	5,5m	2,5m	1,5m
18	12m	9m	6m	3m	2m
19	12,5m	9,5m	6m	3m	2m
20	13m	10m	6,5m	3m	2m
21	14m	10,5m	7m	3,5m	2m
22	14,5m	11m	7m	3,5m	2m
23	15m	11,5m	7,5m	3,5m	2,5m
24	16m	12m	8m	4m	2,5m
25	16,5m	12,5m	8m	4m	2,5m
26	17m	13m	8,5m	4m	2,5m
27	18m	13,5m	9m	4,5m	3m
28	18,5m	14m	9m	4,5m	3m
29	19m	14,5m	9,5m	4,5m	3m
30	20m	15m	10m	5m	3m

Terrenos: determinados terrenos oferecem dificuldades de deslocamento e, assim, reduzem o valor do Movimento do Herói usado no cálculo da marcha (o Movimento mínimo é sempre 1). Cada tipo de terreno determina também uma chance do grupo encontrar vegetais comestíveis e a chance do grupo se perder de

seu caminho (estas duas porcentagens devem ser roladas uma vez por dia de viagem). Caso os Heróis estejam marchando de noite, a penalidade do terreno é 1 ponto maior, a chance de se perder é maior e a chance de encontrar comida é menor.

TABELA 5-3: TERRENOS

Terreno	Penalidade no Movimento	Chance de se Perder	Chance de Encontrar Comida
Estrada	–	–	15%
Trilha	–	5%	25%
Planície	–	15%	30%
Colina	–1	30%	30%
Floresta	–2	50%	75%
Pântano	–3	50%	25%
Montanha	–4	30%	15%
Vulcão	–5	30%	–
À Noite	(–1)	(+15%)	(–5%)

A dificuldade imposta pelo terreno pode aumentar caso haja outros empecilhos, como uma tempestade, que atrasem ainda mais a marcha. Como tais perigos já entram no cálculo da distância percorrida, atrasando os Heróis, eles não precisam realizar testes para marchar.

Distâncias Percorridas por Dia: visto que precisarão dormir oito horas, e assumindo que demorem mais quatro horas em suas paradas e descansos, os Heróis poderão marchar 12 horas por dia. Isso significa que um Herói com Força 10, por exemplo, poderá marchar 54 quilômetros por dia.

Conduzindo um Exército: caso o grupo dos Heróis, incluindo seus seguidores e contratados, seja muito numeroso, a velocidade de marcha do grupo recebe penalidades.

TABELA 5-4: MOVIMENTO DE EXÉRCITOS

Número de Integrantes	Penalidade no Movimento
Até 50	0
De 51 a 100	–1
De 101 a 200	–2
201 ou mais	–3

Montarias e Veículos: o deslocamento montado ou em veículos puxados por Monstros, em curtas ou longas distâncias, é determinado da mesma maneira que o deslocamento a pé, mas é calculado com base no Movimento da montaria e do veículo.

Uma montaria também pode correr, se movendo o dobro do movimento, mas nunca se cansará. Por outro lado, o Herói precisa fazer testes para não perder o controle da montaria quando ela corre.



TABELA 5-5: MOVIMENTO DE MONTARIAS E VEÍCULOS

Montaria ou Veículo	Por Movimentação	Por Hora
Biga puxada por Montarias Comuns	81m	40,5 km
Biga puxada por Montarias de Alta Qualidade	90m	45 km
Carroça puxada por Montarias Comuns	48m	24 km
Carroça puxada por Montarias de Alta Qualidade	54m	37 km
Carruagem puxada por Montarias Comuns	48m	24 km
Carruagem puxada por Montarias de Alta Qualidade	54m	37 km
Montaria Comum	54m	27 km
Montaria de Alta Qualidade	60m	30 km

5.3. EXPLORAÇÃO

Quando exploram ruínas antigas, construções fortificadas ou ambientes inclementes como montanhas e vulcões, os Herois precisam enfrentar todo tipo de obstáculo.

Luz e Visibilidade: caso estejam explorando um local fechado, como uma caverna ou ruína, ou caso estejam explorando um terreno numa noite sem lua e sem estrelas, os Herois precisarão de uma fonte de iluminação. As principais formas de obter luz são tochas e lanternas furta-fogo.

Uma tocha ilumina uma área de 10 metros de raio por uma hora. Já uma lanterna ilumina uma área em forma de cone com 20 metros de distância e 10 metros de largura no final, e dura 4 horas por frasco de óleo.

Fortificações: ruínas antigas e fortificações de Mortais inimigos, ou mesmo de Monstros da espécie Homos, podem oferecer muitos perigos a Herois que as explorem.

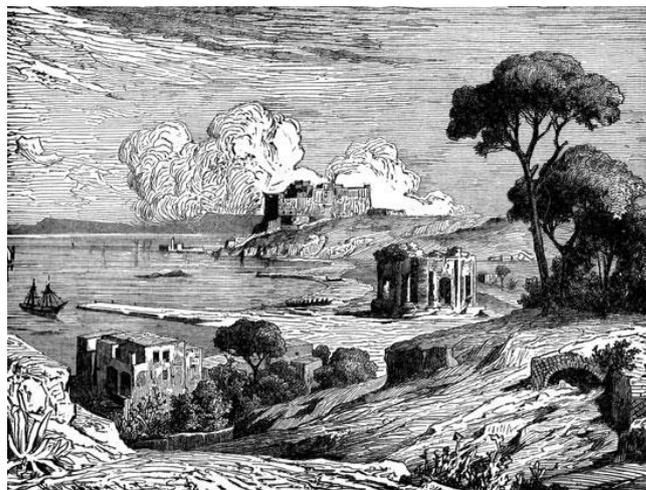
Armadilhas: um Heroi que esteja procurando por uma armadilha rola 1d6. Caso obtenha um resultado 1, encontrará uma armadilha caso ela exista, ou, caso ela não exista, se certificará disto. Caso tire um resultado de 2 a 6, não poderá saber se falhou em encontrar uma armadilha que existia ou se na verdade não há armadilha alguma. Herois com o ofício alvenaria encontram armadilhas de pedra com 1 e 2 em 1d6; Herois com o ofício carpintaria encontram armadilhas de madeira com 1 e 2 em 1d6; e Herois com o ofício metalurgia encontram armadilhas de metal com 1 e 2 em 1d6. Uma vez encontrada uma armadilha, um Heroi pode realizar um teste de Força ou Destreza para danificá-la ou desarmá-la, dependendo da natureza de seus mecanismos.

Labirintos: um Heroi que percorra um labirinto seguirá o caminho correto sempre que obtiver um 1 em 1d6. O Heroi também pode realizar testes de Inteligência para tentar encontrar o caminho correto, mas apenas depois de ter se perdido no labirinto. Um Heroi perceberá que se perdeu em um labirinto quando passar pelo mesmo lugar uma segunda vez, por exemplo.

Portas Secretas: um Heroi que esteja procurando por uma porta secreta rola 1d6. Caso obtenha um resultado 1, encontrará uma porta caso ela exista, ou, caso ela não

exista, se certificará disto. Caso tire um resultado de 2 a 6, não poderá saber se falhou em encontrar uma porta que existia ou se na verdade não há porta secreta alguma. Herois com o ofício alvenaria encontram portas de pedra com 1 e 2 em 1d6; Herois com o ofício carpintaria encontram portas de madeira com 1 e 2 em 1d6; e Herois com o ofício metalurgia encontram portas de metal com 1 e 2 em 1d6.

Portas Trancadas: as fechaduras não são muito efetivas na Élada, mas as portas podem ser bastante resistentes. Os Herois podem tentar arrombar uma porta trancada com um teste de Força, ou podem tentar destrancá-la com alguma ferramenta e um teste de Destreza. O mesmo vale para baús e outros compartimentos trancados.



Perigos Naturais: inúmeros perigos naturais podem causar dano aos Herois.

Calor ou Frio Extremos: temperaturas extremas (de 0° a -20° ou de 40° a 60°) causam 1d4 pontos de dano por privação a cada hora de exposição em que o Heroi falhe em uma JP de Constituição. Já temperaturas muito extremas (-21° ou menor, 61° ou maior) causam 1d4 pontos de dano por privação a cada minuto de exposição em que o Heroi falhe na JP. Herois vestidos com roupas de inverno recebem um bônus de +1 em sua Jogada de Proteção contra frio extremo.

Chamas ou Lava: uma fonte de fogo pequena, como uma tocha arremessada, causa 1d4 pontos de dano por queimadura. Caso uma parte do corpo do Heroi fique em chamas, ele recebe 1d4, 1d6 ou 1d8 pontos de dano (dependendo se a parte de seu corpo em chamas é

pequena, média ou grande) por turno até que o fogo seja apagado (o que leva ao menos um turno). Caso o corpo do Heroi fique totalmente coberto por chamas, ele recebe 1d10 pontos de dano por turno.

Caso o Heroi entre em contato com óleo quente ou lava incandescente, recebe 1d6, 1d8 ou 1d10 pontos de dano (dependendo se a parte de seu corpo atingida é pequena, média ou grande) por queimadura por turno até que o material cáustico seja retirado de seu corpo. Caso o Heroi submerja em óleo quente ou lava incandescente, morre automaticamente.

Raios: um Heroi que seja atingido por um raio recebe 3d10 pontos de dano por queimadura.

Quedas ou Contusões: quedas causam 1d6 pontos de dano por contusão a cada 3 metros. Um obstáculo durante a queda pode reduzir o dano em 1d6, e uma JP de Destreza bem sucedida também pode reduzir o dano em 1d6.

Venenos ou Doenças: venenos e doenças podem ser classificados em fracos, médios e fortes. Um veneno ou doença fraco pode causar 1d4 pontos de dano por intoxicação por dia e 1d4 pontos de dano em um atributo. Um veneno ou doença médio pode causar 1d6 pontos de dano por intoxicação por dia e 1d4 pontos de dano em dois atributos ou uma sequela menor. Um veneno ou doença forte pode causar 1d8 pontos de dano por intoxicação por dia e 1d4 pontos de dano em três atributos ou uma sequela maior. Um Heroi pode ser infectado com uma doença ou veneno por ferimento, ingestão ou inalação. Ele pode realizar uma JP de Constituição por dia para se recuperar de uma doença ou veneno (com um bônus de +1 caso seja fraco ou uma penalidade de -1 caso seja forte). Venenos ou doenças podem existir ainda em outras intensidades e com outros efeitos, de acordo com o Corifeu, podendo causar até mesmo morte caso o alvo falhe em uma JP de Constituição.

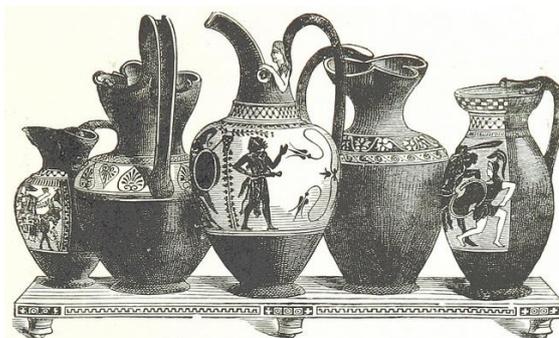
Privações: os Herois também podem sofrer caso fiquem sem comer ou beber, sem respirar, etc.

Afogamento ou Sufocamento: um Heroi pode prender a respiração por um número de turnos igual à sua Constituição. Caso respire água ou fumaça densa, o Heroi recebe 1d6 pontos de dano por privação por turno.

Fome ou Sede: um Heroi pode ficar um número de dias sem comida igual à sua Constituição, e pode ficar um número de dias sem água igual a um terço de sua Constituição. Passado esse período, o Heroi recebe 1d6

pontos de dano por privação a cada dia sem água ou comida.

Embriaguez: um Heroi que beba vinho demais ficará embriagado. Um Heroi pode beber sem se embriagar uma taça de vinho para cada 10 pontos de Constituição. Cada taça além do limite dá ao Heroi uma penalidade de -2 em Destreza, Inteligência e Sabedoria, mas +2 em Carisma. A embriaguez causada por vinho de safra especial é mais leve: -1 em Destreza, Inteligência e Sabedoria e +1 em Carisma para cada taça além do limite. A embriaguez dura 1 hora para cada taça além do limite. Um Heroi consegue beber quatro taças além do limite (ou oito, no caso de vinho de safra especial) antes de passar mal. Depois do fim da embriaguez ou depois do Heroi passar mal, ele recebe -2 em Força e Constituição pela mesma duração da embriaguez (-1 em Força e Constituição no caso de vinho de safra especial). Uma ânfora de cinco litros de vinho equivale a 20 taças. Em situações em que não se quer embriagar, mas apenas apreciar o vinho, ele é diluído em água. Cada taça de vinho puro equivale a duas taças de vinho diluído.



5.4. REAÇÃO

Em suas viagens por terras ermas, os Herois encontrarão outros Mortais, Herois ou não, e eventualmente, Imortais e até Estrangeiros, além, é claro, dos Monstros.

Estrangeiros e Monstros sempre terão atitudes hostis para com os Herois. Já outros Mortais e Imortais podem ter diferentes atitudes em relação aos Herois. Quando o grupo se encontra com Mortais ou Imortais, o Heroi com o Carisma mais alto pode atuar como porta-voz do grupo. Ele deve realizar uma rolagem de reação, que determinará a atitude das pessoas em relação ao grupo ou ao Heroi, caso ele esteja sozinho.

Para realizar um teste de reação, o jogador rola 2d10, sendo que um dado representará a dezena e o outro a unidade, e o resultado obtido determinará a atitude dos Mortais ou Imortais encontrados.

TABELA 5-6: RESULTADOS DE ROLAGENS DE REAÇÃO

Rolagem	Atitude
Até 20	Atitude hostil: ataca os Herois ou fogem deles
De 21 a 40	Atitude pouco amistosa: fazem mal aos Herois ou os evitam
De 41 a 60	Atitude indiferente: não se importam com os Herois
De 61 a 80	Atitude amistosa: ajudam os Herois da forma que puderem
81 ou mais	Atitude prestativa: se esforçam para ajudar os Herois da melhor forma

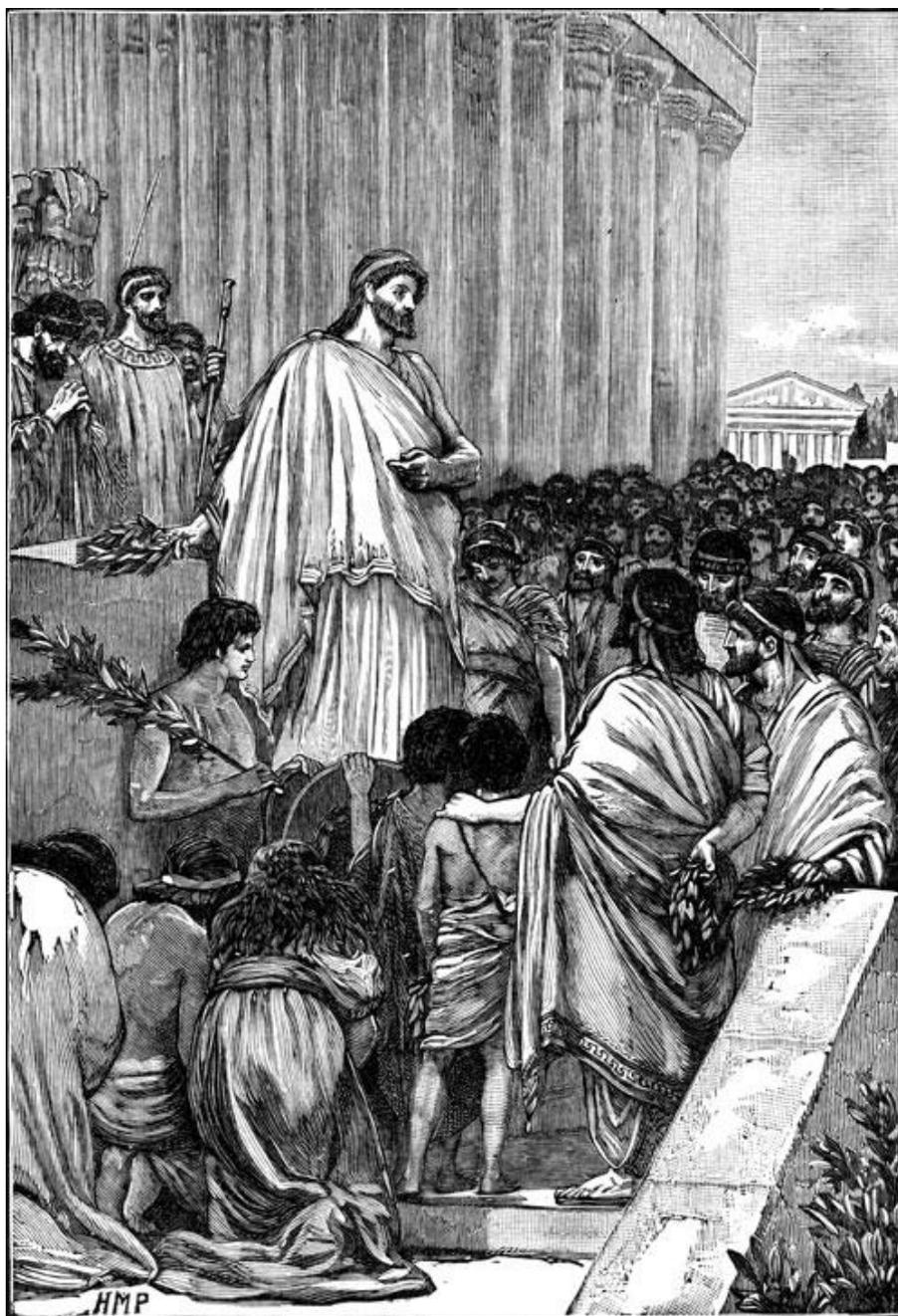
O resultado é modificado pelo Carisma do Heroi e, eventualmente, por outros modificadores circunstanciais.

O surgimento de um novo fator pode mudar automaticamente o resultado de uma rolagem de reação.

Por exemplo, caso as pessoas encontradas tenham atitude indiferente em relação aos Herois, mas os Herois decidam atacá-las, sua atitude mudará automaticamente para hostil. Já caso os Herois ajudem uma pessoa com atitude indiferente, ela pode se tornar amistosa ou mesmo prestativa.

TABELA 5-7: MODIFICADORES DE ROLAGENS DE REAÇÃO

Situação	Modificador
Os Herois foram hostis com essas pessoas no passado	-20%
Os Herois foram pouco amistosos com essas pessoas no passado	-10%
Os Herois foram amistosos com essas pessoas no passado	+10%
Os Herois foram prestativos com essas pessoas no passado	+20%
Os Herois são reconhecidos como viciosos	-5%
Os Herois são reconhecidos como virtuosos	+5%
As pessoas encontradas são Imortais	-5%
As pessoas encontradas possuem afinidades com os Herois (mesma cidade natal, mesma classe, mesma Divindade patrona, etc.)	+5% cada



6. EPOPEIA

Combates contra Monstros e outros inimigos e batalhas contra exércitos adversários oferecem as maiores oportunidades de glória – e de ruína – durante a epopeia. Os Guerreiros tomam a frente nos combates, mas Artistas e Filósofos também participam deles, inspirando e auxiliando seus aliados com Arte e Intervenções Divinas, Filosofia e Pensamentos de Lógos.

6.1. COMBATE

Os Heróis frequentemente terão que utilizar suas armas, seja contra Monstros e Estrangeiros, seja contra Mortais e Imortais inimigos.

Princípios do Combate: durante o combate, o tempo é medido em turnos e minutos: um turno, que equivale a seis segundos, é o tempo no qual um personagem realiza suas ações. Dez turnos, por sua vez, formam um minuto.

No que se refere às ações dos personagens envolvidos em um combate, o turno é dividido em movimentação (tempo no qual o personagem pode se deslocar ou fazer uma ação simples) e ação (tempo no qual o personagem pode atacar ou fazer uma ação complexa).

O combate também segue uma ordem, que se inicia com a jogada de surpresa, seguida pela declaração de turno, pela iniciativa e pela resolução do turno. Resolvido o primeiro turno, declara-se um novo turno, seguindo a mesma sequência novamente, até o fim do combate.

Surpresa: quando dois ou mais grupos se encontram e, subitamente, iniciam um combate, pode ocorrer que alguém se surpreenda, seja porque o grupo adversário atacou sorrateiramente, seja porque ele não esperava que um combate de iniciasse.

Todos os personagens envolvidos em um combate devem, antes de mais nada, realizar uma jogada de surpresa, que consiste em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria. Esta rolagem é ajustada por modificadores situacionais (que podem se acumular), conforme a tabela 6-1.

TABELA 6-1: MODIFICADORES DE SURPRESA

Grupo adversário em silêncio	-1
Grupo adversário camuflado	-2
Grupo adversário preparado para emboscar	-2
Grupo adversário relaxado	+1
Grupo em silêncio	+1
Grupo camuflado	+2
Grupo preparado para emboscar	+2
Grupo relaxado	-1

Um personagem que tenha sucesso na jogada de proteção perceberá o ataque de seus inimigos a tempo de se preparar para o combate. Um personagem que falhe na jogada de proteção estará surpreso, recebendo, no primeiro turno, uma penalidade de -5 a CA, e não podendo agir durante o primeiro turno do combate.

Pode ocorrer que todos os personagens envolvidos em um combate estejam prontos para combater e, assim, a surpresa não seja necessária. Pode ser também que todos se surpreendam, e nesse caso ninguém é considerado surpreso.

Uma nova rolagem de surpresa pode ter que ser feita por um personagem se ele for surpreendido por um ataque pelas costas realizado por um inimigo que estava escondido. Caso o personagem atacado falhe, o atacante recebe um bônus de +2 em seu ataque.

Declaração de Turno: nesse momento do combate os jogadores determinam o que seus Heróis, seus contratados e seus seguidores farão.

Num turno, o Herói pode realizar diferentes tipos de ação. As mais comuns são exemplificadas aqui, e o Corifeu deve decidir se outras ações podem ou não ser realizadas em combate.

Lembrando que um turno é composto de uma movimentação e uma ação. O Herói pode, num turno, realizar uma única ação, uma ação e uma movimentação ou mesmo duas movimentações, abdicando assim de sua ação (não se pode abdicar de uma movimentação para realizar duas ações). Há ainda algumas atividades que demoram um turno completo para serem realizadas.

Movimentação: qualquer tarefa que envolva deslocamento, como andar, escalar, nadar, saltar, etc. é uma movimentação. Outras ações realizadas com uma movimentação são: sacar ou guardar uma arma, pegar um objeto próximo ou largar um objeto, proferir um comando e outras ações simples.

Ação: qualquer tarefa que não envolva um deslocamento ou um movimento simples é uma ação. Atacar um inimigo é a ação mais comum, mas são também exemplos de ação prestar primeiros socorros a um aliado, procurar por um objeto em uma bolsa, usar um Pensamento de Lógos ou pedir por uma Intervenção Divina, etc.

Turno Completo: algumas tarefas complexas demais tomam tanto a movimentação quanto a ação para serem realizadas. As mais comuns são o uso de Arte e Filosofia, mas outras ações podem, a critério do Corifeu, tomar um turno completo para serem realizadas.

Iniciativa: declarado o que cada Herói fará em seu turno, determina-se a ordem de iniciativa do turno. Algumas ações são mais rápidas de se executar que

outras, por isso é necessário declarar antes as ações que serão realizadas e só depois a iniciativa.

Todo personagem envolvido deve rolar 1d10 e somar um determinado modificador dependendo da ação que for realizar.

Age primeiro o personagem que obtiver o melhor resultado em sua jogada de iniciativa, e assim em diante.

Em caso de empate, age primeiro aquele que tem a Destreza mais alta e, em caso de novo empate, cada personagem rola 1d10, agindo primeiro quem obtiver o maior resultado.

O Corifeu também rola a iniciativa de seus personagens, com base nas ações que eles irão realizar no turno. Porém, ele pode, ao invés de rolar 1d10, apenas somar 5 ao modificador.

TABELA 6-2: INICIATIVA

Ação	Modificador de Iniciativa
Atacar	Bônus de iniciativa da arma
Usar Pensamento de Lógos	10 – categoria do Pensamento
Pedir por Intervenção Divina	10 – grandeza da Intervenção
Outro tipo de ação	Metade do valor de Movimento
Ação de turno completo, como Arte ou Filosofia	0
Apenas uma movimentação ou movimentação dupla	Valor de Movimento

Resolução do Turno: determinada a ordem de ação, é hora de determinar o resultado da ação de cada personagem envolvido.

Ataque Corpo-a-Corpo: um ataque contra um alvo adjacente (a até 1,5 metros de distância) com uma arma de combate corpo-a-corpo (armas de haste atingem alvos a até 3 metros de distância). Para realizar um ataque corpo-a-corpo, o atacante deve rolar 1d20 e somar o bônus de ataque da classe e o modificador de ataque de Força. Caso o resultado da rolagem seja maior ou igual à Classe de Armadura do alvo, o ataque atinge o alvo, causando o dano da arma, modificado pela Força do atacante.

Ataque à Distância: um ataque com uma arma de combate à distância (arcos ou fundas) ou uma arma arremessável (discos e dardos são armas que só podem ser arremessadas, enquanto que adagas, lanças e martelos de arremesso são armas de combate corpo-a-corpo que podem ser arremessadas). Para realizar um ataque à distância, o atacante deve rolar 1d20 e somar o bônus de ataque da classe e o modificador de ataque de Destreza. Caso o resultado da rolagem seja maior ou igual à Classe de Armadura do alvo, o ataque atinge o alvo, causando o dano da arma, modificado pela Força do atacante. O ataque pode receber uma penalidade dependendo da distância do alvo e do alcance da arma, ou da pela cobertura do alvo, que pode ser conferida por um escudo ou por um obstáculo. Não é possível realizar ataques à distância contra alvos adjacentes (ou seja, a até 1,5 metros).

Ataque à Área: ao invés de atacar um alvo específico, uma arma de combate à distância ou arremessável pode ser usada para atacar uma área. Para atacar uma área deve ser realizado um ataque à distância contra uma CA igual a 10 +1 para cada 3 metros de distância até o alvo. Caso o ataque seja malsucedido, a diferença entre o resultado almejado e o resultado obtido é igual à quantidade de metros pela qual o ataque errou o alvo. Por exemplo, se o resultado necessário era 18 e o obtido

foi 12, o ataque errou o alvo por 6 metros. Para determinar a direção desse erro, o Corifeu deve rolar 1d8 e comparar com o diagrama abaixo:

8	1	2
7	ALVO	3
6	5	4

Ataque Desarmado: como um ataque corpo-a-corpo, mas sem uma arma, e sim com golpes como socos e chutes. O dano causado por um ataque desarmado é igual a 1 mais o modificador de dano de Força. O bônus de iniciativa de um ataque desarmado é +10. Um combatente desarmado pode realizar dois ataques com uma ação, sofrendo as mesmas penalidades por lutar com duas armas.

Ataque com Duas Armas: um personagem que porte duas armas pode realizar dois ataques com uma única ação, sofrendo uma penalidade de -2 no ataque com a arma principal e -4 no ataque com a arma secundária (aquela utilizada na mão ruim). A iniciativa da ação do personagem será determinada pelo pior bônus de iniciativa dentre as duas armas, -2.

Pensamentos Lógos ou Intervenção Divina: usar um Pensamento ou Intervenção exige uma ação.

Ação de Turno Completo: caso o personagem realize uma ação de turno completo, como Arte ou Filosofia, ele estará concentrado em sua ação, e receberá uma penalidade de -4 na CA até o início do próximo turno.

Modificadores de Combate: diversos modificadores podem se aplicar aos ataques realizados pelos personagens, conforme a tabela 6-3.

TABELA 6-3: MODIFICADORES DE COMBATE

Situacionais	Mod.	Descrição
Alvo cego ou atordoado	+5	Defensor sem condições de se defender eficazmente
Alvo indefeso	+20	Defensor paralisado, acorrentado, adormecido, etc.
Alvo caído	+1	Defensor caído, mas tentando se defender
Atacando de nível superior	+2	Em uma escada, atirando de um campanário, etc.
Atacando pelas costas	+2	Apenas contra alvos surpresos
Atacando montado	-3	Em uma montaria ou em uma biga
Alvo montado	-2	Exceto caso ataque com armas de haste
Atacando com duas armas	-2 e -4	-2 para a arma principal e -4 para a arma secundária
Visibilidade	Mod.	Descrição
Alvo invisível ou atacante cego	-10	Defensor não pode ser visto
Pouca luz ou visibilidade ruim	-4	Noite sem lua ou estrelas, névoa ou fumaça densa, etc.
Distância do Alvo	Mod.	Descrição
Alvo adjacente	-2	Ataque com arma de haste contra alvo a até 1,5m
Distância média	-2	Ataque à distância dentro do alcance médio da arma
Distância longa	-5	Ataque à distância dentro do alcance máximo da arma
Tamanho do Alvo	Mod.	Descrição
Alvo de até 2 cm	-20	Ataques nos olhos
Alvo de até 10 cm	-15	Ataques no coração, apenas contra alvos sem armadura
Alvo de até 20 cm	-10	Ataques na cabeça, apenas contra alvos sem elmo
Alvo de até 40 cm	-5	Ataques nas pernas, apenas contra alvos sem grevas
Cobertura	Mod.	Descrição
Cobertura pequena	-2	Pilastra fina, mureta na cintura, escudo pequeno, etc.
Cobertura média	-4	Coluna, mureta até o peito, escudo grande, etc.
Cobertura total	-10	Atrás de uma mureta, escudo de corpo, etc.
Clima	Mod.	Descrição
Chuva forte ou ventos fortes	-2	Apenas para ataques à distância
Vendaval ou tempestade	-4	Apenas para ataques à distância
Furacão	-20	Ataques à distância quase impossíveis
Mira	Mod.	Descrição
Um turno completo	+2	O atacante se concentra em um ataque à distância
Dano	Mod.	Descrição
Ataque em carga	+2	Deve andar em linha reta até o alvo para receber +2 no dano e -2 na CA até seu próximo turno



Acertos e Falhas Críticas: em um ataque (corpo-corpo, à distância, à área ou desarmado) um 1 no dado é sempre uma falha, e um 20 é sempre um acerto, independentemente do BA do atacante ou da CA do alvo.

TABELA 6-4: ACERTOS CRÍTICOS (1D6)

1d6	Efeito
1	O ataque acerta uma área vital, causando dano dobrado
2	O ataque causa dano dobrado e uma sequela menor
3	O ataque causa dano dobrado e uma sequela maior
4	O ataque causa dano dobrado, e armadura ou escudo do alvo é danificada
5	Ataque extra contra alvo próximo ou contra o mesmo alvo
6	Morte

TABELA 6-5: FALHAS CRÍTICAS (1D6)

1d6	Efeito
1	A arma cai das mãos do atacante
2	O atacante se desequilibra, recebendo uma penalidade de -1 na CA até o próximo turno
3	O atacante cai, precisando de uma movimentação para levantar
4	A arma do atacante é danificada pelo impacto contra a armadura do alvo
5	A arma do atacante é duplamente danificada pelo impacto contra a armadura do alvo
6	O ataque atinge um aliado próximo

6.2. FERIMENTOS, SEQUELAS E MORTE

O dano causado por um ataque bem sucedido nunca é inferior a 1, e deve ser subtraído dos PVs do personagem. Há ainda outras fontes de dano, e estas causam diferentes tipos de dano.

Tipos de dano: por contusão, por corte, por perfuração, por queimadura, por intoxicação e por privação. O tipo de dano pode ser relevante para determinar o Pensamento de Lógos que pode preveni-lo ou recuperá-lo, e também para determinar que tipo de ataque pode vencer a resistência de um Monstro.

Dano Regressivo: algumas fontes de dano persistem por algum tempo, mas causando um dano cada vez menor. Assim, quando um personagem recebe, por exemplo, 5 pontos de dano regressivo, ele receberá 5 pontos de dano no primeiro turno, 4 pontos no segundo turno, 3 no terceiro turno, 2 no quarto turno e 1 no quinto turno, quando o dano acaba.

Redução de Dano: alguns Monstros ou personagens que sejam alvos de Pensamentos de Lógos podem absorver parte do dano que recebem. Assim, um personagem com RD 1, por exemplo, subtrai 1 ponto de todo dano que receber, ou apenas de algum tipo de dano especificado.

Além disso, quando o jogador obtém um acerto crítico ou falha crítica, ele deve rolar 1d6 e conferir o resultado na tabela adequada, a fim de determinar as consequências de seu ataque. Em caso de um resultado ilógico, pode-se rolar 1d6 novamente.

Morte: quando os PVs de um personagem caem para 0, ele cai inconsciente, mas não corre risco de morte. Caso seus PVs caiam para menos de 0, ele cai inconsciente e corre risco de morte. Se não receber o auxílio de outro personagem que o estabilize, deverá realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição a cada turno. Uma falha significa a perda de 2 PVs, e um sucesso significa que o personagem está estável, não mais correndo risco imediato de morte, voltando a 0 PVs.

Caso o personagem chegue a um número de PVs negativos igual ou maior ao seu valor de danos mortais (que vai de -5 a -20), ele morre.

Um personagem com PVs negativos, mas ainda vivo, pode ser estabilizado por outro personagem. Um personagem que domine o ofício da medicina não precisa fazer um teste, enquanto que outros personagens precisam fazer um teste de Sabedoria. Em caso de sucesso, o personagem é estabilizado, voltando a 0 PVs; em caso de falha, este recebe um bônus de +4 em suas próximas jogadas de proteção para estabilização.

Sempre que um Herói morre por qualquer causa (exceto por envelhecimento) ele pode gastar uma sobrevida para sobreviver. Ele se recupera dos danos, voltando a ficar com 0 PV, em um dia.

Cura: a forma mais simples de cura é o descanso. Para cada dia de recuperação, sem realizar nenhuma outra ação, o personagem recupera 1 PV por nível. A cada dia de recuperação, o personagem pode ser auxiliado por outro personagem que cuide de seus ferimentos e, assim acelere sua cura. Um personagem auxiliado recupera 1d4 PVs por nível por dia, +1 PV para cada nível do auxiliador (0 caso o auxiliador não seja um Herói). Caso o auxiliador domine o ofício da medicina, nenhum teste é necessário. Caso contrário, um teste de Sabedoria é necessário.

Intervenções Divinas e Pensamentos de Lógos também podem trazer a cura a um personagem, e até mesmo trazê-lo de volta à vida em caso de morte.

Dano Massivo: quando um único evento (um ataque, uma queda de uma grande altura, etc.) causa dano igual a 35 + o valor de Constituição do alvo, este deve realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição para não morrer instantaneamente, mesmo que o dano não reduza seus PVs para menos de 0. Em caso de sucesso na jogada de proteção, o alvo apenas tem os PVs reduzidos a 0 e cai inconsciente.

Dreno de Atributo: alguns Monstros possuem ataques capazes de causar dano nos atributos dos seus alvos. Ao sofrer dreno de atributo, o jogador deve recalculas as

características de seu Herói. Note que o dreno temporário de atributo não muda a quantidade de sobrevidas, os idiomas e ofícios extras e o número de seguidores do Herói.

Pontos de atributo drenados recuperam-se a uma taxa de 1 ponto a cada dois dias de descanso absoluto. Um personagem que tenha a Força ou a Constituição drenadas até 0 morre automaticamente (caso tenha uma sobrevida, recupera-se após dois dias, quando seu atributo volta a 1). Já um personagem que tenha a Destreza drenada até 0 perde os movimentos permanentemente, e um personagem que tenha a Inteligência, a Sabedoria ou o Carisma drenados até 0 se torna permanentemente insano (também é possível gastar uma Sobrevida para evitar a permanência da perda dos movimentos ou a insanidade causada por dreno de atributo, o atributo voltando a 1 em dois dias).

Dano Não-Letal: o atacante pode escolher, ao atacar desarmado ou com armas que causem dano por contusão, ao invés de causar dano, causar dano não-letal, ou seja, atordoar o alvo ao invés de feri-lo. Cada ataque bem sucedido causa 1 ponto de dano na Constituição (esse dano pode ser multiplicado com um sucesso crítico). Dano na Constituição causado por dano não-letal recupera-se a uma taxa de 1 ponto por hora, e caso a Constituição caia para 0, o alvo apenas desmaia.

Morte Inevitável: em algumas situações, a sobrevivência é impossível: ser esmagado por uma rocha de várias toneladas ou submergir em lava incandescente certamente trarão a morte ao Herói. Caso ele não tenha mais sobrevidas, morrerá automaticamente. Caso gaste uma Sobrevida, estará com 0 PVs, mas estabilizado.

Envelhecimento: com o passar dos anos, o corpo Mortal se deteriora. Aos 50 anos e novamente cada 10 anos (aos 60, 70, 80, 90 e 100 anos) os Mortais sofrem um redutor de 1 ponto na Força, na Constituição e na Destreza.

Os Heróis iniciam suas carreiras aos 20 anos. Caso um Herói atinja os 70 anos, o Corifeu deve fazer uma rolagem secreta de 3d10, que determinará quantos anos o Herói ainda viverá, até que morra de causas naturais.

Sequelas: Pensamentos de Lógos, Intervenções Divinas ou mesmo acertos críticos podem causar sequelas nos personagens. Uma secura dá diversas penalidades para o personagem afetado. O caso de um acerto crítico, uma secura pode ser determinada aleatoriamente.

Audição ruim (sequela menor): um personagem com a audição prejudicada recebe uma penalidade de -5 em testes de surpresa e percepção.

Dificuldade de movimentos (sequela menor): um personagem com uma perna ferida se move mais lentamente. Seu movimento é diminuído em 3 metros.

Perda de dedos (sequela menor): o personagem que perde alguns dedos ou tem a mão ferida recebe uma

penalidade de -1 em ataques e outras ações em que use a mão.

Visão ruim (sequela menor): um personagem que perca a visão de um olho ou tenha a visão prejudicada recebe uma penalidade de -5 em testes de ataque à distância e percepção.

TABELA 6-6: SEQUELAS MENORES (1D4)

1d4	Sequela Menor
1	Audição ruim
2	Dificuldade de movimentos
3	Perda de dedos
4	Visão ruim

Cegueira (sequela maior): um personagem cego recebe uma penalidade de -5 na CA e -10 em ataques corpo-a-corpo e testes que envolvam percepção, -20 em ataques à distância, além de ter o movimento reduzido pela metade.

Perda da mão (sequela maior): o personagem perde uma das mãos ou fica incapaz de usá-la, não podendo lutar com duas armas ou com armas que exijam ambas as mãos nem portar uma arma e um escudo ao mesmo tempo. Caso só reste ao personagem sua mão ruim, ele recebe uma penalidade de -2 em ataques e outras ações em que use sua mão até que se acostume a usá-la.

Ponto vulnerável (sequela maior): um personagem com um ferimento que crie um ponto vulnerável pode sofrer ataques críticos com 19 e 20 no dado, e não apenas 20.

Surdez (sequela maior): um personagem surdo recebe uma penalidade de -10 em testes de percepção, além de sempre falhar em testes de surpresa.

TABELA 6-7: SEQUELAS MAIORES (1D4)

1d4	Sequela Maior
1	Cegueira
2	Perda da mão
3	Ponto vulnerável
4	Surdez

Uma secura causada por acertos críticos ou Intervenções Divinas pode ser curada com uma Intervenção Divina ou com descanso. Uma secura menor se recupera após um dia de descanso, e uma secura maior após três dias. Um médico também pode realizar uma cirurgia para curar uma secura: uma cirurgia para curar uma secura menor demora duas horas, e uma cirurgia para curar uma secura maior demora quatro horas. O médico precisa realizar um teste de Sabedoria e, caso falhe, a cirurgia demorará o dobro do tempo e o paciente receberá 1d4 pontos de dano por privação.

6.3. GUERRA

Tropas: uma tropa é constituída de 2 a 50 personagens com características iguais, em geral Soldados com armamento igual, mas também pode ser constituída por Monstros de igual espécie e dados de vida. Caso os personagens não possuam características exatamente iguais, podem ser utilizados os valores médios.

Uma tropa pertence, dependendo de seu armamento, a um dentre três tipos: infantaria, arquearia ou cavalaria. Tropas de Estrangeiros podem ser apenas infantarias ou arquearias. O tipo de tropa determina as manobras que ela pode realizar.

Uma tropa é considerada de arquearia caso seus integrantes portem armas de ataque à distância (assim, uma tropa que carregue tanto armas de combate corpo-a-corpo quanto armas de combate à distância pode, com um turno completo, trocar de tipo entre infantaria e arquearia). Uma tropa é considerada de cavalaria caso seus integrantes combatam montados.

Toda tropa possui um Capitão, cuja função é dar as ordens à tropa e inspirá-la para o combate. O Carisma do Capitão da tropa determina o Moral de seus integrantes. Em batalhas entre tropas, a tropa testa seu Moral quando metade de seus integrantes tiver morrido, quando três quartos de seus integrantes tiverem morrido, caso o Capitão morra ou em outras situações em que o Corifeu achar necessária uma rolagem de Moral. O Capitão pode, com uma movimentação, dar uma ordem à tropa.

Batalhas: uma batalha entre tropas funciona de maneira similar a um combate normal, com poucas diferenças.

Tempo: um turno de um combate entre tropas dura 1 minuto. Isso significa que efeitos de Arte, Intervenção Divina ou Lógos que duram 1 minuto afetarão uma tropa por apenas um turno de uma batalha.

Ataque: a diferença entre o número de integrantes da tropa atacante e da tropa atacada determina o bônus no ataque da tropa atacante.

TABELA 6-8: TROPA ATACANTE – TROPA ATACADA

Diferença	Ataque
0 a 9	-
10 a 19	+1
20 a 29	+5
30 a 39	+10
40 a 49	+20

Dano: a principal diferença entre combates normais e combates entre tropas está no dano. Quando uma tropa acerta um ataque, o dano do ataque de um integrante da tropa é multiplicado pelo número de integrantes da tropa que acertaram o ataque. O número de integrantes da tropa que acertaram o ataque é determinado pela diferença entre o resultado do ataque da tropa atacante e a CA da tropa atacada.

O dano final causado pelo ataque de uma tropa é então subtraído dos PVs dos integrantes, um a um, determinando assim quais integrantes ficam com 0 PVs (e, provavelmente, morrem) e quais ficam apenas feridos.

Por exemplo, duas tropas de 50 soldados com ataque +1, dano 1d6+1, CA 12 e 5 PVs combatem entre si. Aquela que vence a iniciativa ataca primeiro. Como não há diferença entre a quantidade de integrantes, não há bônus no ataque. A tropa rola um ataque 16, 4 pontos maior que a CA da tropa inimiga, o que significa que apenas 20 soldados acertaram o ataque. O dano rolado é 4, que multiplicado por 20 resulta num dano total 80. Como os soldados da tropa atacada possuem 5 PVs cada um, o dano mata 16 soldados. Agora a segunda tropa a agir possui 16 integrantes a menos que a outra tropa, o que diminuirá o dano causado por seus ataques e dará um bônus nos ataques da tropa inimiga.

Uma tropa pode atacar um único alvo. O número máximo de soldados que podem atacar um mesmo alvo depende do tamanho do alvo. Mortais, Imortais e Estrangeiros, e Monstros de tamanho semelhante, podem ser atacados por até 4 atacantes. Monstros grandes (4m) podem ser atacados por até 8 atacantes; Monstros enormes (8m) podem ser atacados por até 16 atacantes; e Monstros colossais (16m) podem ser atacados por até 32 atacantes; já Monstros pequenos (1m) podem ser atacados por até 2 atacantes, e Monstros diminutos (0,5m) podem ser atacados por apenas 1 atacante.

TABELA 6-9: ATAQUE – CA

Diferença entre ataque e classe de armadura	Integrantes da tropa que acertaram o ataque
Ataque igual à CA	20% (10 de 50)
Ataque 1 a 5 pontos maior que a CA	40% (20 de 50)
Ataque 5 a 10 pontos maior que a CA	60% (30 de 50)
Ataque 10 ou mais pontos maior que a CA	80% (40 de 50)
Ataque 15 ou mais pontos maior que a CA	100%

O Corifeu também deve analisar a formação da tropa e sua distribuição no terreno para determinar como se dá a batalha. Por exemplo, uma tropa que combata numa ravina estreita, com apenas cinco homens lado a lado, só

poderá atacar corpo-a-corpo com cinco homens de cada vez, mas também só poderá ser atacada corpo-a-corpo por cinco inimigos de cada vez.



Infantaria: uma infantaria que porte armas de haste recebe um bônus de +2 nos ataques contra cavalarias. Além disso, infantarias podem realizar as seguintes manobras:

Abrir Espaço: caso a tropa inimiga esteja adjacente à infantaria, esta pode, com uma movimentação, realizar uma disputa de Força com a tropa inimiga para abrir um espaço de 3m para o ataque com armas de haste.

Avançar: após causar dano com um ataque bem sucedido, a tropa pode, com uma movimentação, realizar uma disputa de Força com a tropa atacada para avançar um número de metros igual à metade do movimento, obrigando a tropa atacada a recuar.

Posição Defensiva: a tropa assume uma posição defensiva, na qual move-se metade de seu movimento, mas recebe um bônus de +1 na CA e +2 na cobertura.

Proteger-se de Chuva de Flechas: a tropa realiza uma movimentação e eleva seus escudos para se proteger de uma chuva de flechas ou outro ataque que venha de cima. Essa manobra dobra o bônus na CA e a cobertura conferida pelos escudos contra ataques que venham de cima, mas anula a cobertura e o bônus na CA dos escudos contra ataques de outras direções. Além disso, uma tropa não pode se mover nessa formação. Uma infantaria em posição defensiva pode realizar essa manobra quando for atacada com uma chuva de flechas, caso seja bem sucedida em uma JP de Destreza.



Arquearia: arquearias podem realizar as seguintes manobras:

Aguardar Movimentação: a arquearia pode atrasar a própria iniciativa para atacar somente quando a tropa inimiga estiver dentro do alcance das armas. A arquearia pode então atacar enquanto a tropa inimiga se move, e, se causar dano, o movimento da tropa inimiga é interrompido na metade.

Chuva de Flechas: a arquearia atira para cima, anulando o bônus na CA e a cobertura conferida pelos escudos (e por outros eventuais obstáculos) da tropa inimiga.

Cavalaria: caso as montarias da cavalaria não usem focinheira, os Monstros da linha de frente atacam como uma tropa, depois da cavalaria. Além disso, cavalarias podem realizar a seguinte manobra:

Investida: uma cavalaria que realize um ataque em carga recebe um bônus de +4 no dano.



Heróis em Batalhas: Heróis podem participar de batalhas, liderando tropas como Capitães ou não. Note que, caso o Herói seja o Capitão de uma tropa, ele precisará usar de uma movimentação quando quiser dar uma ordem à tropa.

Uma vez que um turno de uma batalha dura 1 minuto, em um turno um Herói pode, como uma tropa, matar vários inimigos. Um ataque realizado por um Herói durante uma batalha tem o dano distribuído entre os inimigos próximos. Assim, se o Herói causa 13 pontos de dano contra uma tropa cujos integrantes têm 5 PVs, ele matará dois soldados inimigos, e um terceiro ficará com apenas 2 PVs. Um Herói pode causar dano a no máximo quatro inimigos num único ataque.

Ao mesmo tempo, o Herói também pode ser atacado por vários integrantes da tropa inimiga. Caso o Herói esteja na linha de frente de sua tropa, o dano de um ataque de uma tropa inimiga será causado primeiro nele e depois nos integrantes da tropa. Porém, um herói também pode ser atacado por no máximo 4 soldados da tropa inimiga de uma só vez. Caso o Herói esteja atrás da tropa, ele só receberá o dano de um ataque de uma tropa inimiga caso todos os integrantes da tropa já tenham caído.

7. INTERVENÇÃO DIVINA

Os Deuses intervêm na vida dos Mortais principalmente através dos Artistas, que são seus arautos. Nas cidades há sacerdotes, incumbidos de realizar os ritos diários e manter os templos, e estes podem pedir pela intervenção dos Deuses, realizando curas e adivinhações. Porém, são os Artistas que dedicam suas grandes obras aos Deuses e conduzem os festivais. Lisonjeados pela devoção que os Artistas lhes dedicam e fascinados pela beleza de suas obras, os Deuses emprestam a eles seu poder. Os Artistas podem pedir pela intervenção dos Deuses, e têm acesso a poderes muito maiores que os dos sacerdotes.

7.1. INTERVENÇÕES DIVINAS

Um Deus também pode se negar a conceder Intervenções a um Artista que esteja agindo de forma viciosa ou que não lhe esteja prestando a devida devoção e respeito. O Corifeu deve usar esta restrição apenas em casos extremos, e o Artista sempre terá uma chance de

se redimir para que possa voltar a pedir por Intervenções.

A seguir encontra-se a lista das Intervenções Divinas por Grandeza. As Intervenções seguidas do nome de um Deus entre parênteses só podem ser lançadas por Artistas que tenham aquele Deus como patrono.

TABELA 7-1: INTERVENÇÕES DIVINAS

	1ª Grandeza	
Agilizar		Iluminar (Sún)
Auxiliar		Velar (Món)
Encantar Arma		Amenizar Temperatura (Kól)
Encantar Armadura ou Escudo		Abrir Caminho (Eár)
Libertar		Conjurar Trovão (Túndra)
Purificar		Conjurar Água (Áter)
	2ª Grandeza	
Abalar Inimigos		Guiar Ataque
Defender		Proteger
Expulsar Monstro		Recobrar
	3ª Grandeza	
Conjurar Arma Divina		Divisar as Noites (Món)
Conjurar Armadura ou Escudo Divino		Comunicar pelos Ventos (Kól)
Fortalecer		Conjurar Refúgio (Eár)
Vislumbrar o Destino		Conjurar Relâmpago (Túndra)
Divisar os Dias (Sún)		Comungar com a Água (Áter)
	4ª Grandeza	
Apavorar Inimigos		Conduzir Ataque
Banir Monstros		Regenerar
	5ª Grandeza	
Divisar o Destino		Controlar o Frio (Kól)
Engrandecer		Controlar a Terra (Eár)
Controlar o Fogo (Sún)		Conjurar Raio (Túndra)
Obscurecer (Món)		Controlar a Água (Áter)
	6ª Grandeza	
Paralisar Inimigos		Restaurar
	7ª Grandeza	
Conjurar Raio Solar (Sún)		Conjurar Terremoto (Eár)
Conjurar Eclipse (Món)		Conjurar Tempestade de Raios (Túndra)
Conjurar Nevasca (Kól)		Conjurar Tempestade (Áter)

A seguir encontra-se a descrição de cada Intervenção, em ordem alfabética.

Abalar Inimigos

2ª Grandeza

Durante 1 minuto, quaisquer inimigos que tentem atacar o Artista terão de ser bem sucedidos em uma JP modificada pela Sabedoria, ou serão incapazes de atacá-lo naquele turno. Mesmo que sejam bem sucedidos, os

inimigos do Artista recebem uma penalidade de -1 ao atacá-lo.

Abrir Caminho (Eár)

1ª Grandeza

Durante 1 hora, os caminhos do Artista se tornam menos perigosos. O Artista e seus aliados não mais receberão penalidades em sua marcha nem terão chances de se perder enquanto durar a Intervenção, e

não precisarão mais fazer testes para caminhar ou escalar.

Agilizar

1ª Grandeza

Um alvo Mortal ou Imortal, que pode ser o próprio Artista ou um aliado seu, recebe um bônus de +3 em seu Movimento por 1 hora.

Amenizar Temperatura (Kôl)

1ª Grandeza

Durante 1 hora, as temperaturas se amenizam (temperaturas extremas se tornam normais, temperaturas muito extremas se tornam extremas) num raio de 18 metros a partir do Artista.

Apavorar Inimigos

4ª Grandeza

Durante 1 minuto, nenhum inimigo é capaz de atacar o Artista. Caso não possam atacar nenhum outro alvo, os inimigos do Artista fogem dele.

Auxiliar

1ª Grandeza

Um alvo Mortal ou Imortal, que pode ser o próprio Artista ou um aliado seu, recebe um bônus de +10 ou +50% na próxima rolagem que realizar. Esta Intervenção só pode ser usada fora de combate.

Banir Monstros

4ª Grandeza

Até 10 Monstros que possam ver ou ouvir o Artista fogem dele o mais rápido que podem, e não voltarão a se aproximar dele até o dia seguinte.

Comungar com a Água (Áter)

3ª Grandeza

O Artista se torna capaz de nadar mais rápido, deslocando-se a nado uma quantidade de metros igual ao seu Movimento, e também é capaz de respirar sob a água, durante 1 hora.

Comunicar pelos Ventos (Kôl)

3ª Grandeza

O Artista envia uma mensagem falada de até 60 palavras para um Mortal ou Imortal que ele conheça, mesmo que ele não saiba sua localização.

Conduzir Ataque

4ª Grandeza

O próximo ataque realizado por um alvo Mortal ou Imortal, que pode ser o próprio Artista ou um aliado seu, será automaticamente um acerto crítico.

Conjurar Água (Áter)

1ª Grandeza

Áter envia ao Artista água suficiente para matar a sede de até 10 Mortais ou Imortais. Caso ele tenha apenas um odre ou ânfora para acondicionar a água, o recipiente permanecerá cheio até que a água criada pela Intervenção acabe, não sendo necessário um recipiente que acondicione toda a água de uma só vez.

Conjurar Arma Divina

3ª Grandeza

O Deus envia ao Artista uma arma poderosa, que desaparece ao fim de 1 minuto. Somente ele pode usar esta arma – ela queima outros personagens que tentem empunhá-la – e o Artista pode utilizá-la mesmo que seja um tipo de arma que ele normalmente não pode usar. As opções de arma são determinadas pela Divindade patrona do Heroi (por exemplo, um Épico pode conjurar ou uma Lança de Ouro ou um Disco de Ouro Muito Raro).

Conjurar Armadura ou Escudo Divino

3ª Grandeza

O Deus envia ao Artista uma armadura e/ou escudo poderoso, que desaparece ao fim de 1 minuto. Somente ele pode usar os itens conjurados – que queimam outros personagens que tentem usá-los – e o Artista pode usá-los mesmo que sejam itens que ele normalmente não pode usar. A opção de armadura e/ou escudo é determinada pela Divindade patrona do Heroi.

TABELA 7-2: ARMAS CONJURADAS

Divindade	Primeira Opção de Arma	Segunda Opção de Arma
Sún	Lança de Ouro	Disco de Ouro Muito Raro
Món	Espada Curta de Prata Rara	Arco Longo e 10 Flechas Pesadas de Prata
Kôl	Espada Longa de Prata Incomum	Lança Longa de Prata Incomum
Eár	Espada de Duas Mãos Incomum	Martelo de Prata Muito Raro
Túndra	Martelo de Arremesso de Ouro	Dardo de Ouro Incomum
Áter	Espada Longa de Prata Incomum	Arco Curto Incomum e 10 Flechas Pesadas de Prata

TABELA 7-3: ARMADURAS E/OU ESCUDOS CONJURADOS

Divindade	Armadura e/ou Escudo
Sún	Escudo Grande de Ouro
Món	Escudo Grande de Prata Incomum, Elmo e Grevas de Prata
Kôl	Peitoral de Couro Muito Raro, Escudo Pequeno de Prata
Eár	Peitoral de Bronze Incomum, Escudo de Corpo, Elmo e Grevas
Túndra	Escudo Pequeno de Ouro, Elmo e Grevas de Ouro
Áter	Peitoral de Escamas de Prata

Conjurar Eclipse (Món)

7ª Grandeza

A Lua bloqueia o Sol por 1 minuto, gerando um eclipse total que transforma o dia em noite. Durante o eclipse, o Artista e seus aliados não poderão ser vistos, nem mesmo por Monstros (mas poderão ser vistos por aqueles que tenham visão no escuro dada por alguma Intervenção de Món), e terão visão no escuro com alcance de 36 metros. Além disso, os inimigos do Artista sofrem uma penalidade de -5 na CA e JPs.

Conjurar Nevasca (Kôl)

7ª Grandeza

Kôl envia uma nevasca que cobre uma área de 72 metros de raio a partir de um ponto escolhido pelo Artista (este ponto deve estar ao alcance da visão do Artista). Dentro da nevasca, que dura 1 minuto, a visibilidade é ruim, e os alvos dentro dela recebem 1d4 pontos de dano por contusão por turno pela neve e 1d4 pontos de dano por privação por turno pelo frio extremo, além de poderem ser derrubados, soterrados, etc. (as consequências exatas devem ser determinadas pelo Corifeu).

Conjurar Raio (Túndra)

5ª Grandeza

Túndra envia um raio que atinge um alvo a escolha do Artista (o alvo deve estar no seu campo de visão). O raio causa 2d6+6 de dano por queimadura no alvo, 1d6+6 de dano naqueles a até 1,5m do alvo e 1d6 de dano naqueles a até 3m do alvo. Além disso, o raio ensurdece e cega o alvo e aqueles a até 3m dele. Caso já existam nuvens negras sobre o alvo, o raio é mais potente, causando 3d6+6 de dano no alvo, 2d6+6 de dano naqueles a até 1,5m do alvo, 1d6+6 de dano naqueles a até 3m do alvo e 1d6 de dano naqueles a até 4,5m do alvo, além de ensurdecer e cegar o alvo e aqueles a até 4,5m dele. Os alvos podem tentar resistir à cegueira e ensurdecimento com uma JP de Constituição. Os alvos que resistam à cegueira ou ensurdecimento ficam apenas com a visão ou audição ruins.

Conjurar Raio Solar (Sún)

7ª Grandeza

Sún envia um raio que causa 6d6+6 de dano por queimadura num alvo a escolha do Artista (o alvo deve estar no seu campo de visão). Além disso, o raio de luz cega o alvo e todos aqueles a até 9m dele. Os alvos podem tentar resistir à cegueira com uma JP de Constituição. Os alvos que resistam à cegueira ficam apenas com a visão ruim.

Conjurar Refúgio (Eár)

3ª Grandeza

Eár cria ao redor do Artista e de seus aliados um refúgio capaz de abrigar todos eles. O refúgio, que será construído a partir da terra, das rochas ou do metal que existam no local, tem espaço suficiente para até 10 Mortais ou Imortais, e possui uma única saída, que só pode ser aberta por dentro. O refúgio dura 1 hora.

Conjurar Relâmpago (Túndra)

3ª Grandeza

Túndra envia um clarão que cega todos os alvos num raio de 6m a partir de um ponto escolhido pelo Artista (este ponto deve estar ao alcance da visão do Artista). Os alvos podem tentar resistir à cegueira com uma JP de Constituição. Os alvos que resistam à cegueira ficam apenas com a visão ruim.

Conjurar Tempestade (Áter)

7ª Grandeza

Áter envia uma tempestade (chuva, granizo, alagamentos) que cobre uma área de 72 metros de raio a partir de um ponto escolhido pelo Artista (este ponto deve estar ao alcance da visão do Artista). Dentro da tempestade, que dura 1 minuto, a visibilidade é ruim, e os alvos dentro dela recebem 2d4 pontos de dano por contusão por turno pelo granizo, além de poderem ser derrubados, levados pela água, afogados, etc. (as consequências exatas devem ser determinadas pelo Corifeu).

Conjurar Tempestade de Raios (Túndra)

7ª Grandeza

Como a Intervenção Conjurar Raio, mas Túndra envia nuvens negras que duram 5 turnos, e a cada turno envia um raio.

Conjurar Terremoto (Eár)

7ª Grandeza

Eár envia um terremoto que cobre uma área de 72 metros de raio a partir de um ponto escolhido pelo Artista (este ponto deve estar ao alcance da visão do Artista). Dentro do terremoto, que dura 1 minuto, é muito difícil se manter de pé, e os alvos dentro dele recebem 2d4 pontos de dano por contusão por turno pelas quedas, além de poderem cair em fissuras, ser soterrados, etc. (as consequências exatas devem ser determinadas pelo Corifeu). Além disso, construções frágeis na área do terremoto têm 90% de chance de serem destruídas, enquanto que construções mais fortes têm 50% de chance de serem destruídas.

Conjurar Trovão (Túndra)

1ª Grandeza

Túndra envia um trovão que ensurdece todos os alvos num raio de 6m a partir de um ponto escolhido pelo Artista (este ponto deve estar ao alcance da visão do Artista). Os alvos podem tentar resistir ao ensurdecimento com uma JP de Constituição. Os alvos que resistam ao ensurdecimento ficam apenas com a audição ruim.

Controlar a Água (Áter)

5ª Grandeza

Com esta Intervenção Áter pode, a pedido do Artista, fazer chover, intensificar, enfraquecer ou parar chuva; deixar a maré ou a correnteza de um rio mais calma ou mais revolta; criar, intensificar, enfraquecer ou desfazer névoa; elevar ou baixar o nível de um corpo d'água; etc. Os efeitos desta Intervenção, uma vez determinados, podem se estender por um raio de 36m a partir de um ponto escolhido pelo Artista (este ponto deve estar ao alcance da visão do Artista) e durar até 1 hora, e as

consequências exatas devem ser determinadas pelo Corifeu.

Controlar a Terra (Eár)

5ª Grandeza

Com esta Intervenção Eár pode, a pedido do Artista, tornar o terreno mais plano ou mais acidentado, mais sólido ou mais arenoso ou lamacento, com rochas escorregadias, soltas ou afiadas, etc. Os efeitos desta Intervenção, uma vez determinados, podem se estender por um raio de 36m a partir de um ponto escolhido pelo Artista (este ponto deve estar ao alcance da visão do Artista) e durar até 1 hora, e as consequências exatas devem ser determinadas pelo Corifeu.

Controlar o Fogo (Sún)

5ª Grandeza

Com esta Intervenção Sún pode, a pedido do Artista, criar chamas e mudar sua forma, tamanho ou direção, ou mesmo apagá-las. Os efeitos desta Intervenção, uma vez determinados, podem se estender por um raio de 36m a partir de um ponto escolhido pelo Artista (este ponto deve estar ao alcance da visão do Artista) e durar até 1 hora, e as consequências exatas devem ser determinadas pelo Corifeu.

Controlar o Frio (Kôl)

5ª Grandeza

Com esta Intervenção Kôl pode, a pedido do Artista, aumentar ou amenizar o frio; criar, intensificar, enfraquecer ou mudar a direção dos ventos; criar ou dissipar nuvens ou mesmo torná-las negras e pesadas; etc. Os efeitos desta Intervenção, uma vez determinados, podem se estender por um raio de 36m a partir de um ponto escolhido pelo Artista (este ponto deve estar ao alcance da visão do Artista) e durar até 1 hora, e as consequências exatas devem ser determinadas pelo Corifeu.

Defender

2ª Grandeza

Um alvo Mortal ou Imortal, que pode ser o próprio Artista ou um aliado seu, recebe um bônus de +2 em sua CA, por 1 minuto.

Divisar o Destino

5ª Grandeza

O Artista pode ter um vislumbre de algo que ocorrerá no futuro em até 1 ano. A visão é enigmática, difícil de compreender, e pode ser uma visão falsa caso o Corifeu obtenha um 5 ou 6 em 1d6. O Corifeu deve decidir que tipo de informação o Artista pode conhecer com esta Intervenção, com base no fato de que o que a informação revelar deve necessariamente acontecer.

Divisar os Dias (Sún)

3ª Grandeza

Sún envia ao Artista uma visão de um evento passado qualquer que tenha ocorrido durante o dia. A visão deve compreender um único evento que tenha se passado numa determinada localidade. Quanto mais antigo o evento, mais imprecisa a visão. Assim, o Artista pode

ver claramente o que ocorreu durante o dia no palácio real de Espartai a dez dias atrás, mas só terá um relance pouco compreensível do que aconteceu a 88 anos atrás quando Prometeus desafiou Sún na cidade de Súnai, e não será capaz de compreender uma visão de 540 anos atrás, quando os Mortais travaram contato com os Imortais pela primeira vez. O Corifeu deve determinar que informações o Artista pode obter de uma visão, dada sua antiguidade. O Artista recebe a visão por um turno completo, mesmo que ela dure horas.

Divisar as Noites (Món)

3ª Grandeza

Món envia ao Artista uma visão de um evento passado qualquer que tenha ocorrido durante a noite. A visão deve compreender um único evento que tenha se passado numa determinada localidade. Quanto mais antigo o evento, mais imprecisa a visão. Assim, o Artista pode ver claramente o que ocorreu durante a noite no palácio real de Espartai a dez dias atrás, mas só terá um relance pouco compreensível do que aconteceu a 49 anos atrás, quando Orfeus desafiou Leto na Montanha da Morte, e não será capaz de compreender uma visão de 550 anos atrás, quando Fáton criou os Mortais. O Corifeu deve determinar que informações o Artista pode obter de uma visão, dada sua antiguidade. O Artista recebe a visão por um turno completo, mesmo que ela dure horas.

Engrandecer

5ª Grandeza

Um alvo Mortal ou Imortal, que pode ser o próprio Artista ou um aliado seu, recebe um bônus de +4 em sua Força, por 1 minuto. Além disso, durante a duração da Intervenção o alvo se torna maior, podendo atingir alvos a até 3m com seus ataques (ou alvos a até 4,5m com armas de haste).

Encantar Arma

1ª Grandeza

Uma arma ataca com um bônus de +1 e causa +2 pontos de dano durante 1 minuto.

Encantar Armadura ou Escudo

1ª Grandeza

Uma armadura ou escudo tem bônus de defesa aumentado em 1 ponto durante 1 minuto.

Expulsar Monstro

2ª Grandeza

Um Monstro escolhido pelo Artista e que possa vê-lo ou ouvi-lo foge dele o mais rápido que pode, e não volta a se aproximar dele até o dia seguinte.

Fortalecer

3ª Grandeza

Um alvo Mortal ou Imortal, que pode ser o próprio Artista ou um aliado seu, recebe um bônus de +2 em sua Força, por 1 minuto.

Guiar Ataque

2ª Grandeza

O próximo ataque realizado por um alvo Mortal ou Imortal, que pode ser o próprio Artista ou um aliado seu, recebe um bônus de +10. Além disso, o ataque não pode ser uma falha crítica (um 1 no dado continua sendo um 1, mas não é uma falha crítica).

Iluminar (Sún)

1ª Grandeza

Sún ilumina, por 1 hora, uma área de 18 metros de raio a partir do Artista. A luz enviada por Sún, além de tornar totalmente claro um ambiente escuro, causa 1 ponto de dano por turno em Monstros. Além disso, dentro da área iluminada o Artista e seus aliados recebem um bônus de +1 em JP de Sabedoria para resistir a medo e Pensamentos de Lógos de Ilusão.

Libertar

1ª Grandeza

Um alvo Mortal ou Imortal, que pode ser o próprio Artista ou um aliado seu, é liberto de quaisquer influências que o estejam afetando, seja medo, Arte ou Pensamentos de Lógos que causem efeitos negativos.

Obscurecer (Món)

5ª Grandeza

Durante 1 hora, o Artista e seus aliados não poderão ser vistos enquanto estiverem em lugares escuros, nem mesmo por Monstros (mas poderão ser vistos por aqueles que tenham visão no escuro dada por alguma Intervenção de Món). Além disso, eles recebem visão no escuro com alcance de 18 metros.

Paralisar Inimigos

6ª Grandeza

Durante 1 minuto, nenhum inimigo é capaz de atacar o Artista. Caso não possam atacar nenhum outro alvo, os inimigos do Artista ficam paralisados diante dele. Caso haja outros alvos que possam ser atacados, os inimigos do Artista ficam paralisados apenas caso ele se aproxime a até 3 metros deles. Alvos paralisados são considerados indefesos e não podem realizar nenhuma ação.

Proteger

2ª Grandeza

Um alvo Mortal ou Imortal, que pode ser o próprio Artista ou um aliado seu, recebe um bônus de +2 em suas JPs, por 1 minuto.

Purificar

1ª Grandeza

Um alvo Mortal ou Imortal, que pode ser o próprio Artista ou um aliado seu, é curado de quaisquer doenças ou venenos com os quais esteja infectado, além de se recuperar de quaisquer sequelas de combate.

Recobrar

2ª Grandeza

Um alvo Mortal ou Imortal, que pode ser o próprio Artista ou um aliado seu, tem 2d4+4 PVs curados.

Regenerar

4ª Grandeza

Um alvo Mortal ou Imortal, que pode ser o próprio Artista ou um aliado seu, tem 2d8+8 PVs curados.

Restaurar

6ª Grandeza

Um alvo Mortal ou Imortal, que pode ser o próprio Artista ou um aliado seu, tem todos os PVs curados.

Velar (Món)

1ª Grandeza

Durante 1 hora, o Artista e seus aliados se tornam capazes de enxergar no escuro a até 18 metros, e também recebem um bônus de +2 em testes para se esconder no escuro (inclusive em rolagens de Surpresa).

Vislumbrar o Destino

3ª Grandeza

O Artista pode ter um vislumbre de algo que ocorrerá no futuro em até 1 mês. A visão é enigmática, difícil de compreender, e pode ser uma visão falsa caso o Corifeu obtenha um 5 ou 6 em 1d6. O Corifeu deve decidir que tipo de informação o Artista pode conhecer com esta Intervenção, com base no fato de que o que a informação revelar deve necessariamente acontecer.

7.2. INTERVENÇÕES DO DESTINO

Artistas que atingem o 19º nível podem pedir por uma Intervenção do Destino. Há muita polêmica acerca das Intervenções do Destino: alguns acreditam que os Deuses possuem um poder pequeno sobre o Destino e que podem usá-lo em favor dos Artistas mais excelentes; outros dizem que faz parte do Destino de todo grande Artista, pela nobreza de seu ofício, receber uma ajuda do Destino.

O Artista pode pedir por uma Intervenção do Destino apenas uma vez. A Divindade Patrona do Artista determina qual Intervenção do Destino ele pode pedir.

Todas as Intervenções do Destino permitem que o jogador que interpreta o Artista narre um evento, mas dentro de limitações determinadas pela Intervenção. A narração não pode ser vetada pelo Corifeu, mas o jogador deve conversar com o Corifeu e com os demais jogadores para não narrar algo que estrague a diversão de todos.

Para pedir por uma Intervenção do Destino não é preciso realizar nenhuma ação, visto que é possível, inclusive, pedir por este tipo de Intervenção quando não é a vez do Artista de agir ou mesmo depois de algo ter acontecido, alterando assim a narração.

Acaso Trágico (Kól)

Um personagem (Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro) é alvo de um acidente possível que causa sua morte, um ferimento letal ou uma seqüela permanente, e o jogador que interpreta o Trágico narra como isso ocorre. Por exemplo, o Trágico pode narrar

que um personagem numa montanha coberta de neve seja alvo de uma avalanche que o mata, ou que um personagem que guia uma biga sofra um acidente que o faz perder uma perna. O Trágico não poderia narrar algo impossível ou inverossímil, por exemplo, que um personagem numa cidade seja atingido por uma pedra que cai do céu.

Alegre Fortuna (Túndra)

Algo de muito bom, mas possível, acontece a Mortal ou Imortal, que não pode ser o próprio Cômico, e o jogador que interpreta o Cômico narra como isso ocorre. Por exemplo, um Herói que desconhece seus pais pode receber a notícia de que é filho de um Rei de uma grande cidade. Ou a companheira de um Mortal que se encontrava muito doente pode se recuperar e viver. O acontecimento deve ser algo bom, e não algo ruim que seja bom para alguém. Por exemplo, o Cômico não poderia narrar que um acidente mata o maior inimigo do personagem (quem pode fazer isso é o Trágico). O acontecimento também não deve depender de uma ação do personagem. Por exemplo, o Cômico não poderia narrar que um personagem consegue matar um inimigo com um ataque (quem pode fazer isso é o Épico).

Equilíbrio e Desequilíbrio (Áter)

O Dançarino equilibra seus aliados e desequilibra seus inimigos, e o jogador que interpreta o Dançarino narra como isso ocorre. Até 50 Mortais ou Imortais, aliados do Dançarino, mas não ele próprio, recebem um bônus de +10 na CA e em Jogadas de Proteção e têm todo dano recebido dividido por dois durante uma situação como uma batalha, enquanto que até 50 Mortais, Imortais, Monstros ou Estrangeiros inimigos recebem uma penalidade de -10 na CA e em Jogadas de Proteção e têm todo dano recebido dobrado, durante a mesma situação. Por exemplo, numa batalha, os soldados sob o comando do Dançarino se tornam mais leves, confiantes e vigorosos, enquanto que os Monstros que ele enfrentam se tornam mais pesados, inseguros e frágeis.

Harmonia e Desarmonia (Món)

O Músico harmoniza seus aliados e desarmoniza seus inimigos, e o jogador que interpreta o Músico narra como isso ocorre. Até 50 Mortais ou Imortais, aliados do Músico, mas não ele próprio, recebem um bônus de +10 ou +50% em todas as suas rolagens que representem ações (como ataques e testes de atributo e habilidades de classe, mas não JPs) durante uma situação como uma batalha, e até 50 Mortais, Imortais, Monstros ou Estrangeiros inimigos recebem uma penalidade de -10 ou -50% em todas as suas rolagens que representem ações durante a mesma situação. Por exemplo, numa batalha, os soldados sob o comando do Músico harmonizam-se com o ambiente, com as armas utilizadas, com os próprios companheiros, etc., enquanto que os Monstros que ele enfrentam têm dificuldades com o terreno, se desorganizam, etc.

Resistência Inabalável (Eár)

Um Mortal ou Imortal, que não pode ser o próprio Figurador, resiste totalmente a um mal, e o jogador que interpreta o Figurador narra como isso ocorre. Caso este

mal cause um dano, o personagem não sofre dano algum. Já caso este mal cause morte instantânea, o personagem cai a 0 PVs, mas não morre, como se tivesse gasto uma Sobrevida. O mesmo raciocínio se aplica a outros tipos de mal. Caso o mal, por exemplo, reduza a Sabedoria de um personagem a 1 ou mais, ele não sofre nenhuma redução no atributo. Já caso o mal reduza a Sabedoria de um personagem a 0, o que o tornaria permanentemente insano, ele tem a Sabedoria reduzida a 0 e cai inconsciente, mas não fica insano. Ou seja, o que esta Intervenção faz é proteger totalmente de um mal, mas não de forma que, por exemplo, um personagem que caía de uma grande altura que o mataria automaticamente levante-se como se nada tivesse acontecido.

Sorte Heroica (Sún)

Um Mortal ou Imortal, que não pode ser o próprio Épico, consegue um sucesso máximo em todas as rolagens de uma mesma ação, conseguindo assim realizar uma façanha extraordinária, mas possível, narrada pelo jogador que interpreta o Épico. Por exemplo, um Herói quer matar um inimigo com um ataque: o Épico pode usar esta Intervenção para que ele consiga um sucesso crítico (um 20 em 1d20) e que a consequência de seu sucesso crítico seja a morte automática de seu alvo (um 6 em 1d6). Esta Intervenção também pode afetar as rolagens de um alvo, desde que estas sejam consequência da ação de um Mortal ou Imortal. Por exemplo: um Determinista excelente em Lógica quer usar o Pensamento Transmutar Carne em Rocha, que ele ainda não concebeu. A Intervenção faz com que ele consiga um sucesso na rolagem de Conceber Pensamentos, e também faz com que o alvo falhe em sua Jogada de Proteção para resistir ao efeito do Pensamento.



8. LÓGOS

Enquanto o Fádos, ou o Destino, é a força cósmica responsável pelas necessidades, ou seja, por tudo que deve ser, o Lógos, ou a Razão, é a força cósmica responsável pelas possibilidades, ou seja, por tudo que pode ser. Se cada ser possui um Destino, que diz o que o ser será, cada ser possui também uma Razão, que diz o que o ser é e o que ele pode ser.

8.1. LÓGICA

O Filósofo domina a arte da Lógica. A Lógica permite ao filósofo compreender o Lógos de um ser e modificá-lo, dentro de suas possibilidades. Um Filósofo pode, por exemplo, compreender o Lógos que governa a temperatura ao seu redor e assim modificá-la, tornando-a mais amena ou mais extrema.

Para usar a Lógica, o Filósofo precisa conceber Pensamentos. Um Pensamento é um raciocínio lógico que apreende o Lógos por trás de um ser e de uma possibilidade de modificá-lo. Para usar a Lógica para transformar uma armadura de bronze em uma armadura de ouro, por exemplo, o Filósofo precisa conceber o Pensamento Transmutar Bronze em Ouro, Pensamento que o permite transformar um metal no outro através da compreensão, por um lado, do Lógos do bronze e do Lógos do ouro e, por outro lado, do Lógos por trás da transformação do bronze em ouro.

8.2. PENSAMENTOS

Um pensamento é formado de um conceito e uma ação. A classe do conceito determina quais ações podem agir sobre aquele conceito. Por exemplo: Fogo é um conceito da classe Elemento; portanto, pode ser alvo das ações Manipular {Elemento}, Decompor {Elemento} e Compor {Elemento}.

Conceber um Pensamento exige que o Filósofo dedique um tempo ao estudo de um Pensamento concebível (ou seja, de uma combinação lógica de conceito e ação). Porém, ao fim de seu estudo, não necessariamente o Pensamento terá sido concebido. O Filósofo pode então reiniciar seus estudos, e ele pode também basear-se nos estudos de outros Filósofos que já tenham concebido o Pensamento, ou em seus próprios estudos acerca de Pensamentos semelhantes. Cada Pensamento concebível possui um nível de complexidade, representado por sua categoria mínima. Assim, um Filósofo de 1º nível, incapaz de conceber Pensamentos de 7ª categoria, não pode conceber o Pensamento Transmutar Bronze em Ouro. Porém, assim que ele atinja o 16º nível e passe a poder conceber Pensamentos de 7ª categoria, ele poderá conceber o Pensamento Transmutar Bronze em Ouro.

Uma vez concebido e escrito no Tomo do Filósofo, o Pensamento pode ser utilizado em sua categoria mínima ou em uma categoria maior (assim, o Pensamento Compor Fogo, uma vez concebido pelo Filósofo, pode ser lançado em qualquer categoria, mas no mínimo na 3ª). Para usar um Pensamento o Filósofo deve tê-lo em mente, e para tanto é preciso que ele o tenha lido antes

no mesmo dia. Por isso os Filósofos costumam ler, pela manhã, os Pensamentos que possam vir a ser úteis naquele dia. Ler um Pensamento exige total concentração, e leva um número de minutos igual à categoria do Pensamento. Assim, caso o Filósofo queira recordar sete Pensamentos de 1ª categoria, seis de 2ª categoria, cinco de 3ª categoria, quatro de 4ª categoria, três de 5ª categoria, dois de 6ª categoria e um de 7ª categoria, por exemplo, ele leva 84 minutos para estudá-los. O Filósofo pode usar um pensamento que tenha lido naquele dia com uma ação. Caso queira usar um Pensamento que não tenha lido antes, pode lê-lo antes de usá-lo.

Os alvos de determinados Pensamentos podem realizar JPs para tentar resistir a seus efeitos. Uma JP realizada por um alvo de um Pensamento recebe uma penalidade igual à categoria do Pensamento.

As classes de conceito são: Ameaças, Atributos, Danos, Elementos, Equipamentos, Faculdades, Ilusões, Materiais e Objetos. A partir das classes de conceitos e das ações que podem agir sobre elas, é possível determinar os efeitos de todos os Pensamentos.

Ameaças: as ameaças são Mortais, Imortais, Monstros, Estrangeiros, Armadilhas e Perigos Naturais, e representam as coisas e os seres que podem ameaçar alguém. As ameaças podem sofrer as seguintes ações: Detectar {Ameaça}, Pressentir {Ameaça} e Intuir {Ameaça}.

Detectar: um Pensamento de Detectar permite que o Filósofo tenha conhecimento de possíveis ameaças próximas. Os Pensamentos de Detectar devem pertencer, no mínimo, à 1ª categoria. Assim, cada categoria permite que o Filósofo detecte ameaças dentro de um raio de 10 metros a partir dele, até 90m de raio na 9ª categoria. No primeiro turno em que o Filósofo se concentra na detecção, não podendo realizar nenhuma outra ação, ele recebe a informação de se há ou não ameaças do tipo na área. No segundo turno, ele sabe quantas ameaças são e a distância e direção de cada uma delas em relação a ele, e no terceiro, a intensidade de cada ameaça (os dados de vida de Mortais, Imortais, Monstros ou Estrangeiros, e os dados de dano de Armadilhas e Perigos Naturais).

Pressentir: um Pensamento de Pressentir permite que o Filósofo pressinta a aproximação de uma possível ameaça sem que precise se concentrar. Os Pensamentos de Pressentir devem pertencer, no mínimo, à 2ª categoria. Assim, cada categoria permite que o Filósofo pressinta ameaças dentro de um raio de 10 metros a partir dele, até 80m de raio na 9ª categoria. Se uma

ameaça do tipo adentrar a área de efeito do Pensamento, que se move junto com o Filósofo, ele percebe a aproximação imediatamente e sabe quantas ameaças são, sua direção e distância. Caso se concentre por um turno, poderá determinar a intensidade das ameaças. Pensamentos de Pressentir duram 1 hora.

Intuir: um Pensamento de Intuir permite que o Filósofo intua a aproximação e intensidade de uma possível ameaça sem precisar se concentrar. Os Pensamentos de Intuir devem pertencer, no mínimo, à 3ª categoria. Assim, cada categoria permite que o Filósofo intua ameaças dentro de um raio de 10 metros a partir dele, até 70m de raio na 9ª categoria. Se uma ameaça do tipo adentrar a área de efeito do Pensamento, que se move junto com o Filósofo, ele percebe a aproximação imediatamente e sabe quantas ameaças são, sua direção e distância e sua intensidade. Caso se concentre por um turno, o Filósofo poderá determinar a origem das possíveis ameaças (se forem Estrangeiros, poderá saber se são Khun ou Njord; se forem Monstros, poderá saber sua espécie; se forem Imortais, poderá saber de que Deus são filhos; se forem Mortais, poderá saber a cidade em que nasceram ou pela qual lutam; se forem armadilhas ou perigos naturais, poderá conhecer o tipo exato de armadilha ou perigo). Caso se concentre por mais turnos, poderá ter outras informações, uma a cada turno, como se usasse um Pensamento de Conhecer (o número máximo de informações que o Filósofo pode receber é igual à categoria do Pensamento). Pensamentos de Intuir duram 1 hora.

Atributos: os atributos são Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma, e representam as capacidades básicas de Mortais, Imortais, Monstros e Estrangeiros. Os atributos podem sofrer as seguintes ações: Fortalecer {Atributo}, Enfraquecer {Atributo} e Paralisar {Atributo}.

Fortalecer: um Pensamento de Fortalecer dá um bônus em um atributo. Os Pensamentos de Fortalecer devem pertencer, no mínimo, à 1ª categoria. Assim, cada categoria dá um bônus de +1 no atributo, até um máximo de +9 na 9ª categoria. O alvo de um Pensamento de Fortalecer (que pode ser Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro) deve estar no campo de visão do Filósofo. O bônus dura 1 minuto, e não pode elevar o valor do atributo para mais que 30.

Enfraquecer: um Pensamento de Enfraquecer dá uma penalidade em um atributo. Os Pensamentos de Enfraquecer devem pertencer, no mínimo, à 2ª categoria. Assim, cada categoria dá uma penalidade de -1 no atributo, até um máximo de -8 na 9ª categoria. O alvo de um Pensamento de Enfraquecer (que pode ser Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro) deve estar no campo de visão do Filósofo, e pode tentar resistir ao efeito do Pensamento com uma JP de Sabedoria. A penalidade dura 1 minuto, e não pode diminuir o valor do atributo para menos que 1.

Paralisar: um Pensamento de Paralisar impede temporariamente testes de um atributo e diminui seu

valor de ajuste para -7 (um alvo com a Força paralisada também tem o movimento reduzido a 3 e a carga a 0 / 1 / 2 / 4 kg; um alvo com a Constituição paralisada tem os danos mortais reduzidos a -2 PVs; um alvo com o Carisma paralisado tem a penalidade na reação aumentada para -50% e o seus seguidores sempre falham em rolagens de moral). O alvo de um Pensamento de Paralisar (que pode ser Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro) deve estar no campo de visão do Filósofo, e pode tentar resistir ao efeito do Pensamento com uma JP de Sabedoria. A paralisia dura 1 minuto.

Danos: os danos são Dano por Contusão, Dano por Corte, Dano por Perfuração, Dano por Queimadura, Dano por Intoxicação e Dano por Privação, e representam os danos que podem afligir os seres. Os danos podem sofrer as seguintes ações: Resistir a {Dano}, Restaurar {Dano} e Infligir {Dano}.

Resistir: um Pensamento de Resistir dá Redução de Dano contra um determinado tipo de dano. Os Pensamentos de Resistir devem pertencer, no mínimo, à 1ª categoria. Assim, cada categoria dá 1 ponto de RD, até um máximo de RD 9 na 9ª categoria. O alvo de um Pensamento de Resistir (que pode ser Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro) deve estar no campo de visão do Filósofo. A RD dura 1 minuto.

Restaurar: um Pensamento de Restaurar cura dano de um determinado tipo. Os Pensamentos de Restaurar devem pertencer, no mínimo, à 2ª categoria. Assim, cada categoria cura 10 PVs, até um máximo de 80 PVs na 9ª categoria. O alvo de um Pensamento de Restaurar (que pode ser Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro) deve estar no campo de visão do Filósofo.

Infligir: um Pensamento de Infligir causa dano de um determinado tipo. Os Pensamentos de Infligir devem pertencer, no mínimo, à 3ª categoria. Assim, cada categoria causa 1d10 pontos de dano, até um máximo de 7d10 na 9ª categoria. O alvo de um Pensamento de Infligir (que pode ser Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro) deve estar no campo de visão do Filósofo, e pode tentar resistir ao efeito do Pensamento com uma JP de Sabedoria.

Elementos: os elementos são Calor, Fogo, Frio, Luz, Som, Água e Ventos, e representam os elementos da natureza, produtos da ação dos Deuses. Os elementos podem sofrer as seguintes ações: Manipular {Elemento}, Decompor {Elemento} e Compor {Elemento}.

Manipular: um Pensamento de Manipular muda a forma ou direção de um elemento. Os Pensamentos de Manipular devem pertencer, no mínimo, à 1ª categoria. Assim, cada categoria permite que o Filósofo afete uma área de 10 metros de raio a partir dele, até 90m de raio na 9ª categoria. Ele pode, por exemplo, mudar a direção dos ventos; aumentar a iluminação ou a temperatura num determinado ponto e diminuir no restante da área (mudando a temperatura em até 1º para cada categoria); mudar a forma e a direção da luz ou do fogo, etc. O

Corifeu deve decidir as consequências de cada efeito. Não é possível manipular um elemento que não exista na área (por exemplo, um Filósofo não pode tentar mudar a concentração de luz num ponto de uma área totalmente escura), nem é possível anular totalmente um elemento existente. A manipulação dura até 1 minuto para cada categoria.

Decompor: um Pensamento de Decompor repele as partículas de um determinado elemento, aparentemente destruindo-o. Os Pensamentos de Decompor devem pertencer, no mínimo, à 2ª categoria. Assim, cada categoria permite que o Filósofo afete uma área de 10 metros de raio a partir dele, até 80m de raio na 9ª categoria. Ele pode, por exemplo, apagar uma chama, fazer cessar a chuva na área, deixar a área mais escura, amenizar os ventos, diminuir o calor ou frio (diminuindo ou aumentando a temperatura em até 3º para cada categoria), etc. O Corifeu deve decidir as consequências de cada efeito. A decomposição dura até 1 minuto para cada categoria.

Compor: um Pensamento de Compor canaliza as partículas de um determinado elemento, aparentemente criando-o do nada. Os Pensamentos de Compor devem pertencer, no mínimo, à 3ª categoria. Assim, cada categoria permite que o Filósofo crie um foco do elemento de até 1,5 metro cúbico para cada categoria, até 10,5m³ na 9ª categoria, ou que ele afete uma área de 10 metros de raio a partir dele, até 70m de raio na 9ª categoria. Ele pode, por exemplo, criar uma chama, criar chuva na área, criar um fecho de luz, criar um vento forte, criar calor ou frio na área (aumentando ou diminuindo a temperatura em até 5º para cada categoria), etc. O Corifeu deve decidir as consequências de cada efeito. A composição dura até 1 minuto para cada categoria.

Equipamentos: os equipamentos são Arma, Armadura ou Escudo e Item Geral, e representam os objetos que Mortais, Imortais e Estrangeiros utilizam em combates e explorações. Os equipamentos podem sofrer as seguintes ações: Reparar {Equipamento}, Danificar {Equipamento} e Aperfeiçoar {Equipamento}.

Reparar: um Pensamento de Reparar conserta uma arma, armadura, escudo ou item danificado. Os Pensamentos de Reparar devem pertencer, no mínimo, à 1ª categoria. Assim, cada categoria recupera uma categoria de dano de uma arma, um ponto de defesa de uma armadura ou escudo ou diminui a penalidade de um item geral. O equipamento alvo do Pensamento deve estar no campo de visão do Filósofo.

Danificar: um Pensamento de Danificar danifica uma arma, armadura, escudo ou item geral. Os Pensamentos de Reparar devem pertencer, no mínimo, à 2ª categoria. Assim, cada categoria diminui uma categoria de dano de uma arma, um ponto de defesa de uma armadura ou escudo ou dá uma penalidade a um item geral. O equipamento alvo do Pensamento deve estar no campo de visão do Filósofo.

Aperfeiçoar: um Pensamento de Aperfeiçoar melhora uma arma, armadura, escudo ou item geral. Os Pensamentos de Aperfeiçoar devem pertencer, no mínimo, à 3ª categoria. Assim, cada categoria dá um bônus de +1 no ataque com uma arma, +1 ponto de defesa de uma armadura ou escudo ou +1 ou +5% de bônus nos testes em que se utilize um item geral, até um máximo de +7 ou +35% na 9ª categoria. O equipamento alvo do Pensamento deve estar no campo de visão do Filósofo. O aperfeiçoamento dura 1 minuto para armas, armaduras e escudos e 1 hora para itens gerais.

Faculdades: as faculdades são Visão, Audição, Reflexos, Vitalidade e Vontade, e representam as faculdades de seres sencientes como Mortais, Imortais, Monstros e Estrangeiros. As faculdades podem sofrer as seguintes ações: Aguçar {Faculdade}, Embotar {Faculdade} e Anular {Faculdade}.

Aguçar: um Pensamento de Aguçar dá um bônus em determinadas rolagens, dependendo da faculdade (Visão dá bônus em ataques à distância e testes de percepção, Audição dá bônus em testes de surpresa e percepção, Reflexos dá bônus em JP de Destreza, Vitalidade dá bônus em JP de Constituição, e Vontade dá bônus em JP de Sabedoria). Os Pensamentos de Aguçar devem pertencer, no mínimo, à 1ª categoria. Assim, cada categoria dá um bônus de +1 nas rolagens, até um máximo de +9 na 9ª categoria. O alvo de um Pensamento de Aguçar (que pode ser Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro) deve estar no campo de visão do Filósofo. O bônus dura 1 minuto.

Embotar: um Pensamento de Embotar dá uma penalidade em determinadas rolagens, dependendo da faculdade. Os Pensamentos de Embotar devem pertencer, no mínimo, à 2ª categoria. Assim, cada categoria dá uma penalidade de -1 nas rolagens, até um máximo de -8 na 9ª categoria. O alvo de um Pensamento de Embotar (que pode ser Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro) deve estar no campo de visão do Filósofo, e pode tentar resistir ao efeito do Pensamento com uma JP de Sabedoria. A penalidade dura 1 minuto.

Anular: um Pensamento de Anular anula uma faculdade (Visão deixa o alvo cego, Audição deixa o alvo surdo, Reflexos impede JPs de Destreza, Vitalidade impede JPs de Constituição e Vontade impede JPs de Sabedoria). Pensamentos de Anular têm categorias mínimas variadas (Anular Audição deve pertencer no mínimo à 3ª categoria, e Anular Reflexos, Anular Visão, Anular Vitalidade e Anular Vontade devem pertencer no mínimo à 4ª categoria). O alvo de um Pensamento de Anular (que pode ser Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro) deve estar no campo de visão do Filósofo, e pode tentar resistir ao efeito do Pensamento com uma JP de Sabedoria. O efeito dura 1 minuto.

Ilusões: as ilusões são Objeto de Horror, Objeto de Desejo e Objeto de Ira, e representam os objetos que despertam paixões em Mortais, Imortais e Estrangeiros. As ilusões podem sofrer as seguintes ações: Simular

{Ilusão} Perceptível a Um Sentido, Simular {Ilusão} Perceptível a Dois Sentidos e Simular {Ilusão} Perceptível a Todos os Sentidos.

Simular: um Pensamento de Simular cria uma imagem (ou muda a imagem de um objeto) perceptível a um, dois ou todos os sentidos (para os efeitos destes Pensamentos, os sentidos são: visão, audição, tato e olfato-paladar) de um único alvo (Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro). Uma ilusão de um objeto de horror faz o alvo fugir a toda velocidade ou, caso não possa fugir, o alvo fica paralisado de medo. Uma ilusão de objeto de desejo atrai o alvo, que tenta se aproximar do objeto de desejo a qualquer custo. Uma ilusão de objeto de ira faz o alvo atacar o objeto de forma furiosa e imprudente. Em todos os casos, a ilusão prende a atenção do alvo, que se distrai de outros objetos, ficando com uma penalidade na CA e em testes que envolvam os sentidos afetados igual à categoria do Pensamento (ilusões perceptíveis a dois sentidos devem pertencer, no mínimo, à 2ª categoria). O alvo de um Pensamento de Simular deve estar no campo de visão do Filósofo, e pode tentar resistir ao efeito do Pensamento com uma JP de Sabedoria. A JP pode ser refeita a cada turno. Além da penalidade na JP referente à categoria do Pensamento, ilusões que enganam dois sentidos dão uma penalidade adicional de -1 na JP, e ilusões que enganam todos os sentidos dão uma penalidade de -3 na JP. A ilusão dura 1 minuto. Ao fim de uma ilusão, o alvo não se lembra do que aconteceu enquanto estava iludido.

Materiais: os materiais são Terra e Lama, Rocha, Madeira, Couro e Osso, Bronze, Prata, Ferro e Ouro, e representam os materiais dos quais são feitos todas as coisas, inclusive os Monstros (mas não Mortais, Imortais ou Estrangeiros). Os materiais podem sofrer as seguintes ações: Moldar {Material}, Destruir {Material} e Transmutar {Material} em {Material}.

Moldar: um Pensamento de Moldar muda a forma de um determinado material. Os Pensamentos de Moldar devem pertencer, no mínimo, à 1ª categoria. Assim, cada categoria permite que o Filósofo molde 2 quilos de material, dobrando até um máximo de 512 quilos na 9ª categoria. Por exemplo: um Filósofo pode, com o Pensamento Moldar Bronze na 2ª categoria, transformar 4 quilos de bronze em um escudo pequeno. Uma escultura criada por um Filósofo com este pensamento não será uma obra de arte, embora possa ser melhorada por um Figurador. Este Pensamento pode ser usado de muitas formas, para muitos fins, e o Corifeu deve decidir se um determinado uso é possível. Moldar Couro e Osso não pode ser usado para causar dano em um Monstro, mas pode danificar ou aprimorar suas armas e defesas naturais, funcionando como os Pensamentos Danificar e Aprimorar Equipamentos. O material deve estar no campo de visão do Filósofo.

Destruir: um Pensamento de Destruir parte em pedaços um determinado material. Os Pensamentos de Destruir devem pertencer, no mínimo, à 2ª categoria. Assim, cada categoria permite que o Filósofo destrua 2 quilos de

material, dobrando até um máximo de 256 quilos na 9ª categoria. Destruir Couro e Osso pode ser usado para causar dano em Monstros, causando 1d6 pontos de dano a cada categoria, até 8d6 na 9ª categoria; porém, apenas 1/3 dos PVs totais do Monstro podem ser perdidos com o uso deste Pensamento, restando a carne do Monstro, que também perde uma categoria de dano de suas armas naturais ou um ponto de defesa de sua armadura natural para cada dado de dano. O material deve estar no campo de visão do Filósofo.

Transmutar: um Pensamento de Transmutar transforma um material em outro. Pensamentos de Transmutar têm categorias mínimas variadas (veja na tabela 7-1), dependendo dos materiais envolvidos. Na primeira categoria, 1 quilo de material pode ser transformado em 100 gramas de outro material. Nas categorias seguintes, a quantidade de material final aumenta em 100 gramas. Note que 100 gramas de bronze, prata e ouro equivalem, respectivamente, a 10 PB, 10 PP e 10 PO. Um Pensamento como Transmutar Couro e Osso em Rocha pode petrificar o couro de um Monstro, e um Pensamento como Transmutar Couro e Osso em Terra e Lama pode danificar totalmente suas armas e defesas naturais. O material deve estar no campo de visão do Filósofo. Apenas Filósofos que conheçam o ferro podem transmutar um material em ferro.

Objetos: os objetos são Evento, Item, Local, Monstro e Pessoa, e representam tudo aquilo que se pode conhecer. Os objetos podem sofrer as seguintes ações: Conhecer {Objeto}, Encontrar {Objeto} e Perceber {Objeto}.

Conhecer: um Pensamento de Conhecer responde perguntas referentes a um objeto. Os Pensamentos de Conhecer devem pertencer, no mínimo, à 1ª categoria. Assim, cada categoria permite que o Filósofo tenha uma pergunta respondida, até 9 perguntas na 9ª categoria. As perguntas não podem dizer respeito a regras (por exemplo “qual é o valor de Força dele?”; uma pergunta válida seria “A força dele é maior que a minha?”, e a resposta seria apenas sim ou não, mas não um valor). As perguntas devem dizer respeito apenas a fatos no passado ou no presente (por exemplo, “o que ele fará a seguir?” não seria uma pergunta válida; mas “o que ele está pensando em fazer a seguir?” pode ser uma pergunta válida). O Corifeu deve decidir em outros casos se uma pergunta é ou não válida. Note que uma Pessoa pode ser um Mortal, Imortal ou Estrangeiro. O nome do objeto (que pode ser uma espécie de Monstro ou um tipo de Item que ele conheça) deve ser conhecido pelo Filósofo, ou o objeto deve estar no seu campo de visão.

Encontrar: um Pensamento de Encontrar determina a direção e a distância de um objeto em relação ao Filósofo. Os Pensamentos de Encontrar devem pertencer, no mínimo, à 2ª categoria. Assim, cada categoria permite que o Filósofo conheça a direção e a distância de um evento que está ocorrendo agora, ou de um item, local, pessoa ou espécie de monstro que esteja a até 10 km de distância para cada categoria, até 80 km na 9ª categoria. Caso o objeto esteja fora desta área, o Filósofo não recebe nenhuma informação. O Filósofo

também pode determinar, com este pensamento, a direção e a distância do local onde se deu um evento passado, até 10 anos atrás para cada categoria. O nome do objeto (que pode ser uma espécie de Monstro ou um tipo de Item que ele conheça) deve ser conhecido pelo Filósofo, ou o objeto deve ter sido visto por ele alguma vez.

Perceber: um Pensamento de Perceber permite que o filósofo veja e ouça um objeto por mais distante que ele esteja – no espaço ou no tempo. Os Pensamentos de Perceber devem pertencer, no mínimo, à 3ª categoria. Assim, cada categoria permite que o Filósofo veja e ouça um evento que está ocorrendo agora, ou um item, local, pessoa ou monstro de determinada espécie que esteja a até 10 km de distância para cada categoria, até 70 km na 9ª categoria. Caso o objeto esteja fora desta área, o Filósofo não pode vê-lo ou ouvi-lo. O Filósofo também pode ver e ouvir um evento passado, até 10 anos atrás para cada categoria, mas quanto mais antigo o evento, mais difícil é compreender o que se vê e se ouve. O nome do objeto (que pode ser uma espécie de Monstro ou um tipo de Item que ele conheça) deve ser conhecido pelo Filósofo, ou o objeto deve ter sido visto por ele alguma vez. O Filósofo vê e ouve o objeto por até 1 minuto, e neste período, que pode ser cancelado pelo Filósofo quando ele desejar, ele não poderá ver e ouvir o que está ao seu redor.

8.3. CONTRA-LÓGICA

Dois Pensamentos que visam fins opostos podem se anular. Assim, um Filósofo pode, lançando um Pensamento oposto, anular um determinado Pensamento lançado por outro Filósofo.

Caso um Filósofo conheça um Pensamento que possa anular um Pensamento lançado por outro Filósofo, ele pode lançá-lo, mas este não terá efeito. Os dois Filósofos então rolam 1d6 + nível. Caso o Filósofo que está tentando anular o Pensamento obtenha um resultado maior, o Pensamento lançado por seu oponente é anulado.

As classes de conceitos determinam quais Pensamentos podem se opor. Pensamentos de classes de conceitos diferentes não podem se opor.

Atributos: Pensamentos de fortalecer e enfraquecer o mesmo atributo podem se anular (por exemplo, Fortalecer Sabedoria x Enfraquecer Sabedoria).

Danos: Pensamentos de restaurar e infligir o mesmo tipo de dano podem se anular (por exemplo, Restaurar Dano por Corte x Infligir Dano por Corte).

Elementos: Pensamentos de decompor e compor o mesmo elemento podem se anular (por exemplo, Decompor Fogo x Compor Fogo); Pensamentos de compor ou decompor elementos opostos também podem se anular (os elementos opostos são calor-frio e água-fogo; por exemplo, Compor Calor x Compor Frio).

Equipamentos: Pensamentos de reparar e danificar o mesmo tipo de equipamento podem se anular (por exemplo, Reparar Arma x Danificar Arma).

Faculdades: Pensamentos de aguçar e embotar a mesma faculdade podem se anular (por exemplo, Aguçar Reflexos x Embotar Reflexos).

Materiais: Pensamentos de transmutar com materiais invertidos podem se anular (por exemplo, Transmutar Bronze em Ferro x Transmutar Ferro em Bronze).

8.4. PENSAMENTOS COMBINADOS

Dois ou três Pensamentos que visam fins semelhantes podem ser combinados. Assim, um Filósofo pode lançar de uma só vez dois ou três Pensamentos, combinando seus efeitos.

Para tanto o Filósofo deve, primeiramente, ter concebido anteriormente os Pensamentos que serão combinados, para que possa conceber o Pensamento combinado. Para o teste de Conceber Pensamentos, vale a categoria mínima mais alta dentre os Pensamentos, mas o valor de Conceber Pensamentos recebe uma penalidade de -10%.

Uma vez concebido o Pensamento Combinado (por exemplo, Fortalecer Porte, que combina Fortalecer Força e Fortalecer Carisma), ele pode ser lançado com uma categoria mínima igual a categoria mínima mais alta entre os Pensamentos, +1 caso sejam dois Pensamentos, ou +2 caso sejam três Pensamentos. No caso de Fortalecer Porte, uma vez que a categoria mínima de ambos os Pensamentos combinados é a 1ª, este Pensamento deve pertencer, no mínimo, à 2ª categoria. Isso determina também se o Filósofo pode ou não tentar conceber o Pensamento combinado.

Para lançar um Pensamento combinado, o Filósofo ainda leva apenas uma ação.

As classes de conceitos determinam quais Pensamentos podem ser combinados. Pensamentos de classes de conceitos diferentes não podem ser combinados.

Atributos: Pensamentos de fortalecer, enfraquecer ou paralisar dois atributos diferentes podem ser combinados (Fortalecer Força + Fortalecer Destreza = Fortalecer Habilidades de Combate; Fortalecer Força + Fortalecer Constituição = Fortalecer Físico; Fortalecer Força + Fortalecer Carisma = Fortalecer Porte; Fortalecer Destreza + Fortalecer Sabedoria = Fortalecer Percepção; Fortalecer Inteligência + Fortalecer Sabedoria = Fortalecer Espírito; Enfraquecer Força + Enfraquecer Destreza = Enfraquecer Habilidades de Combate; Enfraquecer Força + Enfraquecer Constituição = Enfraquecer Físico; Enfraquecer Força + Enfraquecer Carisma = Enfraquecer Porte; Enfraquecer Destreza + Enfraquecer Sabedoria = Enfraquecer Percepção; Enfraquecer Inteligência + Enfraquecer Sabedoria = Enfraquecer Espírito; Paralisar Força + Paralisar

Destreza = Paralisar Habilidades de Combate; Paralisar Força + Paralisar Constituição = Paralisar Físico; Paralisar Força + Paralisar Carisma = Paralisar Porte; Paralisar Destreza + Paralisar Sabedoria = Paralisar Percepção; Paralisar Inteligência + Paralisar Sabedoria = Paralisar Espírito).

Danos: Pensamentos de resistir contra danos diferentes podem ser combinados (Resistir a Dano por Contusão + Resistir a Dano por Corte + Resistir a Dano por Perfuração = Resistir a Dano por Armas; Resistir a Dano por Queimadura + Resistir a Dano por Intoxicação + Resistir a Dano por Privação = Resistir a Dano Natural).

Elementos: Pensamentos de Compor elementos próximos podem ser combinados (Compor Fogo + Compor Calor + Compor Luz = Compor Incêndio; Compor Frio + Compor Água + Compor Ventos = Compor Nevasca; Compor Frio + Compor Ventos + Compor Som = Compor Furacão; Compor Ventos + Compor Água + Compor Luz = Compor Tempestade).

Equipamentos: Pensamentos de Aperfeiçoar os equipamentos utilizados por uma mesma pessoa podem ser combinados (Aperfeiçoar Arma + Aperfeiçoar Armadura ou Escudo = Aperfeiçoar Armamento).

Faculdades: Pensamentos de aguçar, embotar ou anular diferentes faculdades podem ser combinados (Aguçar Visão + Aguçar Audição = Aguçar Sentidos; Aguçar Reflexos + Aguçar Vitalidade + Aguçar Vontade = Aguçar Reações; Embotar Visão + Embotar Audição = Embotar Sentidos; Embotar Reflexos + Embotar Vitalidade + Embotar Vontade = Embotar Reações; Anular Visão + Anular Audição = Anular Sentidos; Anular Reflexos + Anular Vitalidade + Anular Vontade = Anular Reações).

8.5. PENSAMENTOS SUPERIORES

Filósofos que atingem o 19º nível podem conceber e usar Pensamentos superiores, determinados por sua especialização. A especialização de um Filósofo lhe dá, no 19º nível, acesso a um novo conceito ou a uma nova ação. Todos os Pensamentos superiores devem pertencer à 9ª categoria.

Ameaças: o Estoicista pode, a partir do 19º nível, conceber e usar Pensamentos com a ação Proteger Contra {Ameaça}.

Proteger: é possível proteger contra todos tipo de ameaça. Um Pensamento de Proteger torna o Estoicista e seus aliados (todos os Mortais ou Imortais que o Estoicista julgue seus aliados e que estejam a até 90 metros dele) mais protegidos contra um tipo de ameaça. Os alvos do Pensamento recebem um bônus de +9 na CA e nas rolagens de JP contra ataques ou outros efeitos vindos de um tipo de ameaça. A proteção dura 1 minuto.

Elementos: o Mobilista pode, a partir do 19º nível, conceber e usar Pensamentos com a ação Transformar {} em {}.

Transformar: só é possível transformar fogo em água (e vice-versa) e calor em frio (e vice-versa). Um Pensamento de Transformar afeta uma área de até 60m de raio a partir de um ponto que deve estar no campo de visão do Mobilista. Transformar Calor em Frio e vice-versa inverte a temperatura na área (considerando que a temperatura média seja 25º, uma temperatura de 50º, 25º acima da média, cairia para 0º, 25º abaixo da média). Transformar Água em Fogo pode atear chamas a toda a superfície de um corpo d'água. A transformação dura 1 hora. Os Pensamentos Transformar Água em Fogo e Transformar Fogo em Água podem se anular, e os Pensamentos Transformar Calor em Frio e Transformar Frio em Calor também podem se anular.

Faculdades: o Fenomenista pode, a partir do 19º nível, conceber e usar Pensamentos que ajam sobre o conceito Consciência.

Anular: o Pensamento Anular Consciência faz o alvo cair inconsciente. O alvo deste Pensamento (que pode ser Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro) deve estar no campo de visão do Fenomenista, e pode tentar resistir ao efeito do Pensamento com uma JP de Sabedoria. O efeito dura 1 minuto, e durante este tempo nada pode despertar o alvo.

Ilusões: o Sofista pode, a partir do 19º nível, conceber e usar Pensamentos que ajam sobre o conceito Objeto de Devoção.

Simular: só é possível simular um objeto de devoção perceptível a todos os sentidos. O Pensamento Simular Objeto de Devoção Perceptível a Todos os Sentidos cria uma ilusão em torno do Sofista, perceptível a todos os sentidos de um único alvo (Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro), e que faz o alvo ver o Sofista como um ser digno de suprema devoção, quase como uma Divindade. O alvo acatará todas as ordens do Sofista (podendo realizar uma JP para se libertar da ilusão caso receba uma ordem para se matar ou matar alguém querido) e o protegerá com a própria vida (podendo realizar uma JP para se libertar da ilusão caso receba dano ao proteger o Sofista). A ilusão prende a atenção do alvo, que se distrai de outros objetos, ficando com uma penalidade de -9 CA e em testes que envolvam os sentidos. O alvo deste Pensamento deve estar no campo de visão do Sofista, e pode tentar resistir ao efeito do Pensamento com uma JP de Sabedoria. A penalidade total na JP do alvo, pela categoria e pelos sentidos afetados, é de -12. A ilusão dura 1 minuto. Ao fim da ilusão, o alvo não se lembra do que aconteceu enquanto estava iludido.

Materiais: o Determinista pode, a partir do 19º nível, conceber e usar Pensamentos que ajam sobre o conceito Carne.

Destruir: o Pensamento Destruir Carne dilacera uma parte do corpo de um Mortal, Imortal, Monstro ou

Estrangeiro. O Pensamento causa 9d6 de dano, além de causar 1d4 pontos de dano na Força, Constituição e Destreza do alvo. O alvo deve estar no campo de visão do Determinista.

Transmutar: só é possível transmutar carne em rocha. O Pensamento Transmutar Carne em Rocha petrifica um Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro. O alvo deve estar no campo de visão do Determinista. É possível reverter a transmutação com o Pensamento Transmutar Rocha em Carne, que não tem nenhum efeito caso aja sobre rocha normal. Os Pensamentos Transmutar Carne em Rocha e Transmutar Rocha em Carne podem se anular.

Objetos: o Idealista pode, a partir do 19º nível, conceber e usar Pensamentos com a ação Contemplar Destino.

Contemplar Destino: só é possível contemplar o destino de uma Pessoa (Mortal ou Imortal). O Idealista pode ver o Destino de uma pessoa com uma chance de acerto de 1 a 9 em 1d10. A visão é repentina, e o Idealista é capaz de dizer qual será o Destino da pessoa ao fim da visão. Caso o destino seja trágico, a visão é aterradora, e o Idealista não conseguirá revelá-la a mais ninguém. O nome da pessoa deve ser conhecido, ou ela deve estar em seu campo de visão. O Idealista não pode contemplar o próprio Destino.

A tabela 8-1 apresenta todos os Pensamentos, incluindo os Pensamentos combinados, marcados com um (C), e os Pensamentos superiores, ordenados por categoria mínima.



TABELA 8-1: PENSAMENTOS

Categoria Mínima: 1ª

Aguçar Audição
 Aguçar Reflexos
 Aguçar Visão
 Aguçar Vitalidade
 Aguçar Vontade
 Conhecer Evento
 Conhecer Item
 Conhecer Local
 Conhecer Monstro
 Conhecer Pessoa
 Detectar Armadilhas
 Detectar Estrangeiros
 Detectar Imortais
 Detectar Monstros
 Detectar Mortais
 Detectar Perigos Naturais
 Fortalecer Carisma
 Fortalecer Constituição
 Fortalecer Destreza
 Fortalecer Força
 Fortalecer Inteligência
 Fortalecer Sabedoria
 Manipular Água
 Manipular Calor
 Manipular Fogo

Manipular Frio
 Manipular Luz
 Manipular Som
 Manipular Ventos
 Moldar Bronze
 Moldar Couro e Osso
 Moldar Ferro
 Moldar Madeira
 Moldar Ouro
 Moldar Prata
 Moldar Rocha
 Moldar Terra e Lama
 Reparar Arma
 Reparar Armadura ou Escudo
 Reparar Item Geral
 Resistir a Dano por Contusão
 Resistir a Dano por Corte
 Resistir a Dano por Intoxicação
 Resistir a Dano por Perfuração
 Resistir a Dano por Privação
 Resistir a Dano por Queimadura
 Simular Objeto de Desejo Perceptível a Um Sentido
 Simular Objeto de Horror Perceptível a Um Sentido
 Simular Objeto de Ira Perceptível a Um Sentido

Categoria Mínima: 2ª

Aguçar Sentidos (C)
 Danificar Arma
 Danificar Armadura ou Escudo
 Danificar Item Geral
 Decompor Água
 Decompor Calor
 Decompor Fogo
 Decompor Frio
 Decompor Luz
 Decompor Som
 Decompor Ventos
 Destruir Bronze
 Destruir Couro e Osso
 Destruir Ferro
 Destruir Madeira
 Destruir Ouro
 Destruir Prata
 Destruir Rocha
 Destruir Terra e Lama
 Embotar Audição
 Embotar Reflexos
 Embotar Visão
 Embotar Vitalidade
 Embotar Vontade
 Encontrar Evento
 Encontrar Item
 Encontrar Local
 Encontrar Monstro

Encontrar Pessoa
 Enfraquecer Carisma
 Enfraquecer Constituição
 Enfraquecer Destreza
 Enfraquecer Força
 Enfraquecer Inteligência
 Enfraquecer Sabedoria
 Fortalecer Espírito (C)
 Fortalecer Físico (C)
 Fortalecer Habilidades de Combate (C)
 Fortalecer Percepção (C)
 Fortalecer Porte (C)
 Presentir Armadilhas
 Presentir Estrangeiros
 Presentir Imortais
 Presentir Monstros
 Presentir Mortais
 Presentir Perigos Naturais
 Restaurar Dano por Contusão
 Restaurar Dano por Corte
 Restaurar Dano por Intoxicação
 Restaurar Dano por Perfuração
 Restaurar Dano por Privação
 Restaurar Dano por Queimadura
 Simular Objeto de Desejo Perceptível a Dois Sentidos
 Simular Objeto de Horror Perceptível a Dois Sentidos
 Simular Objeto de Ira Perceptível a Dois Sentidos

Categoria Mínima: 3ª

Aguçar Reações (C)
Anular Audição
Aperfeiçoar Arma
Aperfeiçoar Armadura ou Escudo
Aperfeiçoar Item Geral
Compor Água
Compor Calor
Compor Fogo
Compor Frio
Compor Luz
Compor Som
Compor Ventos
Embotar Sentidos (C)
Enfraquecer Espírito (C)
Enfraquecer Físico (C)
Enfraquecer Habilidades de Combate (C)
Enfraquecer Percepção (C)
Enfraquecer Porte (C)
Infligir Dano por Contusão
Infligir Dano por Corte
Infligir Dano por Perfuração
Infligir Dano por Queimadura
Infligir Dano por Intoxicação
Infligir Dano por Privação
Intuir Armadilhas
Intuir Estrangeiros
Intuir Imortais
Intuir Monstros
Intuir Mortais
Intuir Perigos Naturais
Paralisar Força
Paralisar Destreza
Paralisar Constituição
Paralisar Inteligência
Paralisar Sabedoria
Paralisar Carisma
Perceber Evento
Perceber Item

Perceber Local
Perceber Monstro
Perceber Pessoa
Resistir a Dano Natural (C)
Resistir a Dano por Armas (C)
Simular Objeto de Horror Perceptível a Todos os Sentidos
Simular Objeto de Desejo Perceptível a Todos os Sentidos
Simular Objeto de Ira Perceptível a Todos os Sentidos
Transmutar Bronze em Couro e Osso
Transmutar Bronze em Madeira
Transmutar Bronze em Rocha
Transmutar Bronze em Terra e Lama
Transmutar Ferro em Bronze
Transmutar Ferro em Couro e Osso
Transmutar Ferro em Madeira
Transmutar Ferro em Rocha
Transmutar Ferro em Terra e Lama
Transmutar Madeira em Couro e Osso
Transmutar Madeira em Rocha
Transmutar Madeira em Terra e Lama
Transmutar Ouro em Bronze
Transmutar Ouro em Couro e Osso
Transmutar Ouro em Ferro
Transmutar Ouro em Madeira
Transmutar Ouro em Prata
Transmutar Ouro em Rocha
Transmutar Ouro em Terra e Lama
Transmutar Prata em Bronze
Transmutar Prata em Couro e Osso
Transmutar Prata em Madeira
Transmutar Prata em Rocha
Transmutar Prata em Terra e Lama
Transmutar Rocha em Couro e Osso
Transmutar Rocha em Madeira
Transmutar Rocha em Terra e Lama
Transmutar Terra e Lama em Couro e Osso
Transmutar Terra e Lama em Madeira
Transmutar Terra e Lama em Rocha

Categoria Mínima: 4ª

Anular Reflexos
Anular Visão
Anular Vitalidade
Anular Vontade
Aperfeiçoar Armamento (C)
Embotar Reações (C)
Paralisar Espírito (C)
Paralisar Físico (C)
Paralisar Habilidades de Combate (C)
Paralisar Percepção (C)
Paralisar Porte (C)

Transmutar Bronze em Prata
Transmutar Couro e Osso em Bronze
Transmutar Couro e Osso em Madeira
Transmutar Couro e Osso em Rocha
Transmutar Couro e Osso em Terra e Lama
Transmutar Ferro em Prata
Transmutar Madeira em Bronze
Transmutar Prata em Ferro
Transmutar Rocha em Bronze
Transmutar Terra e Lama em Bronze

Categoria Mínima: 5ª

Anular Sentidos (C)
Compor Furacão (C)
Compor Incêndio (C)
Compor Nevasca (C)
Compor Tempestade (C)
Transmutar Bronze em Ferro

Transmutar Couro e Osso em Prata
Transmutar Ferro em Ouro
Transmutar Madeira em Prata
Transmutar Prata em Ouro
Transmutar Rocha em Prata
Transmutar Terra e Lama em Prata

Anular Reações (C)
Transmutar Bronze em Ouro
Transmutar Couro e Osso em Ferro

Transmutar Couro e Osso em Ouro
Transmutar Madeira em Ouro

Anular Consciência
Contemplar Destino
Destruir Carne
Proteger Contra Armadilhas
Proteger Contra Estrangeiros
Proteger Contra Imortais
Proteger Contra Monstros
Proteger Contra Mortais

Categoria Mínima: 6ª

Transmutar Madeira em Ferro
Transmutar Rocha em Ferro
Transmutar Terra e Lama em Ferro

Categoria Mínima: 7ª

Transmutar Rocha em Ouro
Transmutar Terra e Lama em Ouro

Categoria Mínima: 9ª

Proteger Contra Perigos Naturais
Simular Objeto de Devoção Perceptível a Todos os Sentidos
Transformar Água em Fogo
Transformar Calor em Frio
Transformar Fogo em Água
Transformar Frio em Calor
Transmutar Carne em Rocha
Transmutar Rocha em Carne



9. O CORIFEU

Um elemento fundamental das tragédias gregas é o coro. Em **Tragedia**, o coro também tem um papel importante: o coro é formado por todos os jogadores que, sozinhos, interpretam seus próprios Heróis e, unidos, contribuem para a narrativa da epopeia e da tragédia, narrativa esta que é realizada pelo Corifeu, o chefe do coro. O Corifeu, o único jogador que não interpreta um Herói, é o narrador e juiz do jogo.

O Corifeu chefia o coro como o Rei de uma cidade eladana chefia o Senado. O Rei tem poder de veto e seu voto tem maior valor, podendo desempatar disputas. O mesmo se dá com o Corifeu. Assim, o Corifeu não deve ser um tirano. Assim como um Rei ouve seus Senadores e procura, sempre que possível, decidir em acordo com o Senado, o Corifeu deve sempre ouvir os jogadores e procurar decidir acerca das regras e da narrativa de acordo com a vontade do coro.

Este capítulo deve ser lido somente pelo Corifeu.

9.1. CAMPANHAS E AVENTURAS

Em **Tragedia** são narradas campanhas épicas com finais trágicos. Porém, outras formas de campanha e aventura também são possíveis.

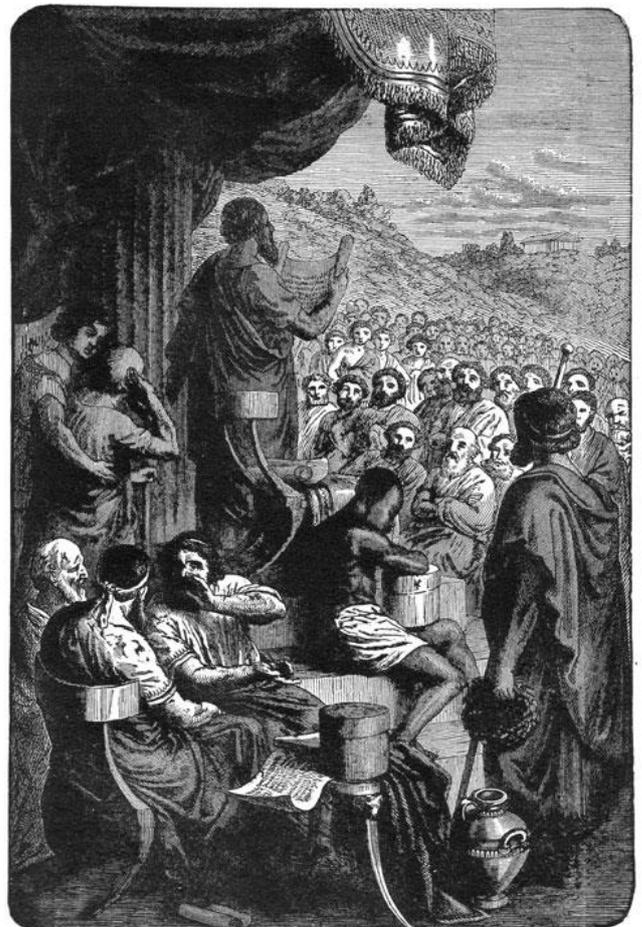
Campanha Épica: é possível narrar uma saga épica sem um final trágico. A primeira possibilidade consiste em narrar campanhas na Era de Prata ou na Era de Bronze, nas quais o dom da Imortalidade ainda não existia. Os Heróis dos jogadores são Heróis Mortais ou Imortais que adquirem cada vez mais poder até atingir o ápice no 20º nível. Uma campanha épica pode acabar até mesmo com a morte por velhice de Heróis Mortais. A segunda possibilidade é narrar uma campanha épica durante a Era Heroica. Nesse caso, pode haver alguma maneira de se obter a Imortalidade e não sofrer um destino trágico. A terceira e última possibilidade consiste em uma campanha épica durante a Era de Ferro, muito embora essa possibilidade assuma que os eventos descritos nas profecias da Era de Ferro não se cumprirão – ao menos não totalmente –, caso contrário, seria difícil não ter um destino trágico durante esta Era.

Aventura Épica: ao invés de uma campanha, pode-se narrar apenas uma aventura, uma história curta na qual os Heróis cumprem um único objetivo, em uma ou mais sessões. Os Heróis podem começar em qualquer nível e enfrentar qualquer tipo de desafio. Uma aventura épica pode se dar na Era de Prata, na Era de Bronze, na Era Heroica ou mesmo na Era de Ferro.

Campanha Trágica: uma campanha trágica é narrada na Era de Ferro. Ela se desenvolve como uma campanha normal; porém, o dom da Imortalidade não existe mais. Quando alcançarem o 19º nível, os Heróis não se tornarão Imortais, mas ainda assim terão um destino trágico com a obtenção do 20º nível. Além disso, toda a campanha é permeada por eventos trágicos envolvendo os Heróis. Esse tipo de campanha assume que os eventos descritos nas profecias da Era de Ferro de fato se cumprirão.

Aventura Trágica: é possível narrar uma história próxima das antigas tragédias gregas. Uma aventura trágica é uma história curta, na qual os Heróis são

alcançados por seu destino trágico. Uma possibilidade é começar a história no 20º nível interpretando Heróis que já alcançaram a Imortalidade, na Era Heroica. O passado épico dos Heróis é criado ao mesmo tempo em que influi na narrativa, mas o foco está na tragédia. A outra possibilidade consiste em narrar uma história trágica nas Eras de Prata, de Bronze ou de Ferro, com Heróis Mortais ou Imortais de qualquer nível.



Duração das Campanhas: é possível mudar a quantidade de XP necessária para adquirir um novo nível para tornar uma campanha mais longa ou mais curta.

TABELA 9-1: PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Nível	Campanha Curta	Campanha Normal	Campanha Longa
2º	500	750	1.250
3º	1.000	1.500	2.500
4º	2.000	3.000	5.000
5º	4.000	6.250	10.000
6º	8.000	12.500	20.000
7º	16.000	25.000	40.000
8º	32.000	50.000	80.000
9º	64.000	100.000	160.000
10º	96.000	150.000	240.000
11º	120.000	200.000	360.000
12º	160.000	250.000	480.000
13º	200.000	300.000	600.000
14º	240.000	350.000	720.000
15º	280.000	400.000	840.000
16º	360.000	500.000	960.000
17º	440.000	600.000	1.080.000
18º	520.000	700.000	1.200.000
19º	600.000	850.000	1.320.000
20º	760.000	1.000.000	1.440.000

9.2. NARRANDO A EPOPEIA

Criando, Apresentando e Descrevendo Desafios: uma das principais funções do Corifeu é apresentar desafios para que os Heróis dos jogadores tentem vencê-los, seja um grupo de Monstros que aterroriza uma pequena cidade, uma célula do culto a Leto que se instalou numa região ou um conflito entre duas cidades que ameaça se iniciar. O Corifeu deve dar aos Heróis oportunidade de heroísmo, ou seja, deve criar conflitos, problemas e situações perigosas que tornem seu ofício necessário.

Porém, a criação, apresentação e descrição de desafios deve se dar em conjunto com a descrição de um mundo vivo, no caso de **Tragedia**, a Élada. Os desafios não devem ser forçados tendo em vista as capacidades dos Heróis dos jogadores, pois os Monstros não estão ali para serem derrotados pelos Heróis, nem as ruínas estão ali para serem desbravadas por eles. São os Heróis que devem viajar pela Élada à procura de desafios à sua altura. A descrição por parte do Corifeu aqui é muito importante, pois deve auxiliar os jogadores a compreender quais desafios podem ser vencidos pelos seus Heróis e quais não podem. Se o Corifeu diz que numa caverna próxima vive um Drakus Vermelho poderoso, os Heróis podem investigar a respeito e descobrir se o Monstro é realmente tão perigoso ou se eles poderiam derrotá-lo. Caso eles enfrentem o Monstro, mas percebam que este é muito forte, podem simplesmente fugir. O Corifeu não facilitará as coisas para que os Heróis sobrevivam, mesmo porque há regras no jogo que impedem que os Heróis morram muito rapidamente.

Os Heróis devem, portanto, buscar desafios, e serão recompensados por isso. Cabe ao Corifeu povoar a Élada com problemas de todos os tipos e que possam ser resolvidos por diversos meios, não apenas através do combate, para que Artistas e Filósofos não tenham

menor participação e importância que os Guerreiros e para que o grupo não fique desunido. Cabe a ele também descrever estes problemas, deixando claras suas dificuldades e importâncias.

Além de oportunidades de heroísmo, o Corifeu também deve dar aos Heróis oportunidades de virtude, e para tanto deve criar o risco de eles serem viciosos. Os Heróis precisarão se deparar com situações nas quais suas ações poderiam acabar sendo viciosas, ou situações nas quais o vício seria uma escolha fácil, para que então possam ter oportunidade de mostrar o quanto virtuosos eles são.

Parte da criação de um mundo vivo envolve as consequências dos atos dos Heróis. O Corifeu deve cuidar para que seus atos e atitudes não fiquem sem consequências, e para isso ele terá que pensar constantemente no que acontece em outros lugares da Élada enquanto os Heróis vivem suas aventuras. Será que o culto a Leto que os Heróis dissolveram não poderia ressurgir, se fortalecer e arquitetar uma vingança? A morte dos soldados de uma cidade, causada pelos Heróis numa guerra, não poderia deixar a cidade desprotegida e facilitar uma invasão estrangeira?

A vida de heroísmo envolve também competições. Uma competição é formada por diversas provas direcionadas a membros de uma classe (provas de Esportes e combate para Guerreiros, provas de Arte e Intervenção para Artistas, provas de Filosofia e Lógos para Filósofos) que eliminam competidores até que provas finais possam determinar o terceiro, o segundo e o primeiro lugares de uma competição. Numa competição os Heróis competem com outros Heróis de mesmo patamar, e aquele que vencer recebe um troféu e ainda poderá ter realizado um feito. O Corifeu pode usar as regras livremente para determinar os vencedores de uma prova, por exemplo, usando diferença entre o valor de teste e o resultado do teste.



Por fim, cabe lembrar que o compromisso do Corifeu é com a diversão dos jogadores e com a narração de uma história. Caso alguma decisão sua, ou mesmo um erro seu, prejudique a diversão ou a história, não demore em se corrigir. Também não dê importância demasiada às

descrições que você encontra neste livro: dê mais importância aos gostos de seu grupo de jogo e a o que os diverte.

Interpretando, Modificando e Criando Regras: a outra função mais importante do Corifeu é a de ajuizar acerca das regras. Neste jogo, cujo objetivo é a narração de uma história da qual os Heróis dos jogadores são protagonistas, as regras servem como parâmetro, e não como limitação. O Corifeu precisa decidir como usar as regras, como interpretá-las e o que fazer em casos nos quais haja dúvidas ou em casos nos quais as regras existentes não se apliquem.

As regras de **Tragoedia** são construídas de forma a proporcionar liberdade aos jogadores e ao Corifeu. Heróis podem realizar testes de atributo ou de habilidades de classe, o Corifeu pode pedir por vários testes, pode aplicar modificadores, pode criar novas rolagens, etc. Ou seja, as regras não são rígidas e invioláveis, porque este não é um jogo em que se ganha ou se perde; este é um jogo em que se narra, e as regras devem apenas tornar a narrativa coerente e verossímil.

Em **Tragoedia**, os dados não resolvem nem decidem tudo – os dados apenas decidem acerca do que não está sob o controle dos Heróis. Por exemplo, caso o Herói esteja fazendo um pedido a um Rei, o jogador deve narrar como ele o faz, o que ele diz, como se porta, etc. Caso haja tanto a possibilidade de o Rei negar o pedido quanto a possibilidade de o Rei aceitá-lo, por motivos que fogem ao controle do Herói, então ele poderá realizar um teste de Carisma. Caso o Rei tenha se ofendido com os modos os Herói, nenhuma rolagem poderá ajudá-lo.

Sempre que o Herói quiser fazer algo, o Corifeu deve tentar ao máximo não dizer “não”, mas dizer “sim, mas...” ou “sim, e...”. Ou seja, o Corifeu deve tentar ao máximo não impedir os Heróis de tentarem coisas diferentes e interessantes, desde que não sejam muito absurdas, e deve dizer ao jogador o que ele tem que fazer para que seu Herói seja bem sucedido e quais podem ser as consequências de sua ação em caso de falha e sucesso.

A decisão final acerca das regras, portanto, é do Corifeu, e sua palavra possui mais autoridade do que o que é dito nesse livro.

A Evolução dos Heróis: para alcançar níveis superiores, os Heróis precisam acumular XP. Cada inimigo (Monstro, Estrangeiro, Mortal ou Imortal) derrotado dá uma determinada quantidade de XP a ser dividida entre todos os Heróis que participaram de sua derrota. Note que derrotar não significa necessariamente matar: o inimigo pode simplesmente fugir, se render, ser convencido a deixar de se opor aos Heróis, etc. Esta é a maneira mais simples de se obter XP.

O valor de XP dado pelos Monstros e Estrangeiros àqueles que os derrotam está discriminado junto às demais características do Monstro ou Estrangeiro. O mesmo ocorre com os Mortais não-heroicos (cidadãos e

camponeses, sacerdotes, senadores e soldados). Um Herói derrotado em combate dá uma quantidade de XP determinada por seu nível (veja na tabela 9-2).

Um Imortal derrotado (Herói ou não) dá +25 XP.

TABELA 9-2: XP DADO POR HERÓIS

Nível	XP
1º	100
2º	200
3º	300
4º	500
5º	700
6º	900
7º	1.200
8º	1.500
9º	1.800
10º	2.200
11º	2.600
12º	3.000
13º	3.500
14º	4.000
15º	4.500
16º	5.100
17º	5.700
18º	6.300
19º	7.000
20º	7.800

Outra maneira de se obter XP é através da interpretação do Herói. O Herói recebe automaticamente, ao fim de uma sessão de jogo, sua parte do XP dado pelos inimigos derrotados pelo grupo, mais 50 pontos. O Corifeu deve analisar a interpretação realizada pelo jogador e aplicar alguns modificadores aos 50 XP recebidos ao fim da sessão (veja na tabela 9-3).

O resultado final, que ficará entre 0 e 100 XP, é multiplicado pelo nível atual do Herói para determinar a quantidade de XP por interpretação que ele receberá.

Para alcançar um nível em que o Herói obtém um novo patamar, porém, somente XP não é suficiente: o Herói precisa realizar um feito, uma ação grandiosa e inesquecível. O feito necessário para a obtenção de um novo patamar pode ser realizado em qualquer nível do patamar anterior. O Corifeu deve determinar quando um Herói realiza um feito, mas a aclamação do Coro é o principal critério. Um feito pode ser realizado por vários Heróis, especialmente se este envolver matar um Monstro.

Exemplos de Feito Heroico: vencer uma competição de patamar aventureiro; matar um Monstro de 7 ou mais DVs; derrotar um Herói de patamar heroico em um duelo.

Exemplos de Feito Campeão: vencer uma competição de patamar heroico; matar um Monstro de 10 ou mais DVs; derrotar um Herói campeão em um duelo.

Exemplos de Feito Exemplar: vencer uma competição de patamar campeão; matar um Monstro de 13 ou mais DVs; derrotar um Herói épico em um duelo.

Exemplos de Feito Épico: vencer uma competição de patamar exemplar; matar um Monstro de 16 ou mais DVs; derrotar um Herói épico em um duelo; vencer uma guerra no cargo de Capitão de uma tropa.

Exemplos de Feito Lendário: vencer uma competição de patamar épico; matar um Monstro de 19 ou mais DVs; derrotar um Herói lendário em um duelo; apoderar-se de um Artefato Menor.

Exemplos de Feito Imortal: vencer uma competição de patamar lendário; matar um Monstro de 25 ou mais DVs; derrotar um Herói Imortal em um duelo; vencer uma guerra no cargo de General de um grande exército; apoderar-se de um Artefato Maior.

TABELA 9-3: MODIFICADORES DE XP POR INTERPRETAÇÃO

Interpretação	XP
O Herói agiu de acordo com as virtudes, mesmo quando isso lhe colocava em desvantagem	+5
O Herói apresentou especial dedicação e gratidão à sua Divindade patrona	+5
O Herói levou beleza, sabedoria ou paz a Mortais ou Imortais	+5
O Herói se preocupou em proteger e auxiliar seus aliados	+5
O Herói foi ativo e não preocupou-se demais em preservar-se	+5
O Herói realizou um feito durante a sessão	+25
O Herói agiu de forma viciosa, desrespeitando as virtudes quando estas lhe colocavam em desvantagem	-5
O Herói desrespeitou sua Divindade patrona ou deixou de lhe prestar sacrifício	-5
O Herói causou problemas a Mortais ou Imortais, por excesso ou negligência	-5
O Herói abandonou seus aliados à própria sorte	-5
O Herói foi omissivo ou pouco ativo, preocupando-se mais em preservar-se	-5
O Herói obteve vantagens de conhecimentos do jogador	-25

9.3. NARRANDO A TRAGÉDIA

Tudo que será dito aqui acerca da tragédia serve apenas para ajudar os jogadores e o Corifeu a arquitetar a tragédia. O mais importante é que a tragédia seja interessante de narrar e interpretar, que ela esteja intimamente ligada à história dos Heróis e a seus atos durante a epopeia, e que ela represente o poder do Destino e sua punição àqueles que tentam se tornar Imortais.

A tragédia pode ser narrada com ou sem o conhecimento por parte dos Heróis de seus próprios destinos trágicos.

O jogador não conhece o destino de seu Herói: nesta opção, o Corifeu arquitetar os fins trágicos dos Heróis, no início da campanha ou durante ela, podendo inclusive determinar o destino trágico de um Herói com base nas ações dele próprio. Neste caso, os jogadores precisarão aceitar o destino imposto a seus Heróis pelo Corifeu. Embora mais verossímil, esta opção pode ser ruim para jogadores que gostam de ter total controle sobre seus personagens. Escolha-a apenas caso os jogadores assim prefiram, pelo elemento surpresa, ou caso os jogadores não acreditem ser capazes de conhecer o destino de seus Heróis antecipadamente sem tentar mudá-lo.

O jogador conhece o destino de seu Herói: nesta opção, os próprios jogadores determinarão o destino trágico de seus Heróis. O Corifeu pode ajudá-los, e deve garantir que os Heróis tenham fins realmente trágicos, mas deve tentar não limitar demais suas escolhas. Neste caso, os jogadores poderão criar circunstâncias para que seus destinos se cumpram da maneira que eles quiserem,

podendo inclusive realizar, durante a campanha, atos que culminem em seu destino, mas precisarão ser capazes de não interferir no destino criado por eles próprios, ou seja, de não tentar beneficiar seus Heróis com seus conhecimentos. Os jogadores podem inclusive determinar apenas parte de seu destino e deixar algum elemento a cargo do Corifeu, pela surpresa.

Fim Trágico: todo Herói que alcança a Imortalidade será acometido por um fim trágico. O fim trágico, que fechará a campanha, pode se dar assim que os Heróis atingem o 20º nível ou algum tempo depois disso.

O fim trágico ocorre quando o Herói comete um ato trágico ou é vítima de um ato trágico. De qualquer maneira, como parte do ato trágico ou como consequência dele, o Herói morrerá. Há seis tipos de fim trágico, que podem ser determinados aleatoriamente pelo Corifeu (caso o jogador não tenha conhecimento do destino de seu Herói) rolando 1d6.

1: neste fim trágico, o Herói comete o ato trágico voluntariamente. Ele sabe o que está fazendo, muito embora possa estar sendo levado por uma forte emoção, como ciúme ou ódio. Por exemplo, Orestes, em **Coéforas** (de Ésquilo), assassina a própria mãe, como vingança pela morte de seu pai, morto anteriormente por ela.

2: neste fim trágico, o Herói comete o ato trágico involuntariamente, e reconhece o ato logo depois. Ele não sabe o que está fazendo, ou porque não sabe quem a vítima de seu ato realmente é, ou porque acredita estar agindo da maneira correta, ou porque desconhece as consequências de sua ação, ou ainda porque está louco ou sob uma influência que nubla sua consciência.

Imediatamente ou pouco tempo depois, o Herói fica sabendo quem é sua vítima, se conscientiza das consequências de sua ação ou se liberta da influência que o controlava. Por exemplo, Túrin, em **O Silmarillion** (de Tolkien), mata seu melhor amigo, acreditando tratar-se de um inimigo e, logo depois, um raio rompe a escuridão e Túrin então contempla o amigo morto.

3: neste fim trágico, o Herói reconhece o ato trágico que cometeu involuntariamente num momento anterior. Assim como no fim trágico descrito anteriormente, o Herói não sabia o que fazia, mas o ato trágico aconteceu há muito tempo. O fim trágico ocorre quando o Herói toma conhecimento do ato trágico. Por exemplo, Édipo, em **Édipo Rei** (de Sófocles), descobre que matou o próprio pai e que se casou com a própria mãe.

4: neste fim trágico, o Herói é acometido por um ato trágico realizado por outrem. Ele pode ser vítima de um ato trágico realizado voluntária ou involuntariamente. Por exemplo, Agamênon, em **Agamênon** (de Ésquilo), é morto pela própria esposa, como vingança pela morte da filha, oferecida em sacrifício por Agamênon a fim de que os ventos permitissem que suas naus chegassem à Troia.

5: neste fim trágico, o Herói reconhece o ato trágico que foi realizado contra ele num momento anterior. Aquele que realizou o ato trágico cuja vítima é o Herói pode tê-lo realizado conscientemente, e assim o reconhecimento por parte do Herói de quem realizou o ato pode desencadear o fim trágico, ou o ato pode ter sido realizado inconscientemente, e neste caso o fim trágico se dará quando tanto o Herói quanto o personagem que realizou o ato tomarem conhecimento do que ocorreu. Por exemplo, Jocasta, em **Édipo Rei** (de Sófocles), descobre que seu atual esposo, Édipo, foi quem matou seu antigo esposo, Laio, e que Édipo é, na verdade, filho seu e de Laio.

6: neste fim trágico, o Herói se submete a um ato trágico. Seja por ação ou por inação, o Herói deixa que outrem realize um ato trágico contra ele, ou ele simplesmente dá fim à própria vida. Por exemplo, Antígona, em **Antígona** (de Sófocles), é condenada à morte por desobedecer a um edito do rei ao enterrar seu irmão, considerado um traidor.

Ato Trágico: para que haja um fim trágico, deve haver um ato trágico. Os atos trágicos mais comuns são o assassinato, especialmente o de familiares ou amigos ou de vítimas inocentes, inclusive por condenação à morte, e os delitos sexuais, como o estupro e o incesto. Um único ato trágico pode desencadear o fim trágico de diversos Heróis – por exemplo, no caso de um Herói realizar o ato e de outro Herói ser vítima do ato.

Note que o próprio ato trágico pode levar o Herói à morte (caso, por exemplo, ele seja condenado à morte, morto por um deus, um amigo ou um familiar), ou terá como consequência a morte do Herói (por exemplo, caso ele se suicide após reconhecer o ato trágico que

realizou, ou caso ele seja morto por ter cometido o ato trágico). Assim, o Herói sempre deve morrer após o fim trágico. Uma exceção a esta regra é Prometeus, que, diz-se, continua vivo, e é constantemente torturado por Leto. Porém, alguns acreditam que ele não pode estar vivo, pois o Destino nunca permite que um Mortal se torne Imortal.

Uma das causas mais comuns dos atos trágicos são os Vícios. A Imortalidade pode fazer com que o Herói deixe de se esforçar para ser virtuoso e acabe sucumbindo ao vício, gerando assim um ato trágico.

Inveja: a inveja é um vício que costuma precisar ser alimentado durante muito tempo para gerar um ato trágico. Um Herói pode viver sob a sombra de seu mestre, outro Herói que ele seguiu quando era apenas um aprendiz, e que mesmo depois de terminado seu treinamento continuou a ser o ídolo do jovem Herói. Porém, com o passar do tempo, o Herói pode não conseguir alcançar o mesmo sucesso de seu mentor, estando sempre um passo atrás dele, e pode ver todos os seus objetivos sendo alcançados por seu antigo mestre. O Herói pode acabar assassinando covardemente o próprio ídolo, incapaz de fazê-lo em igualdade de condições, desencadeando assim o próprio fim trágico e o fim trágico de seu mestre. Um Herói também pode ser vítima da inveja de um seguidor seu, ou mesmo de alguém que lhe dedica ódio secreto. Mesmo dois Heróis aliados podem sucumbir da inveja se ambicionarem um mesmo objetivo, e nesse caso ela pode surgir subitamente.



Covardia: a covardia é essencialmente um vício que leva à inação e, por isso, os atos trágicos que ela desencadeia costumam ser involuntários. Um Herói que deixe de agir impedido pela covardia acabará permitindo que aqueles que ele ama sejam vitimados. Um ato de covardia, seja manifestado na forma do medo, seja na forma da indiferença, pode fazer com que uma pessoa que o Herói ama se arrisque e sucumba a um perigo muito maior do que ela, gerando no covarde a dor irreparável da perda e da culpa. O Herói também pode desconhecer as possíveis consequências de sua omissão, e nesse caso o ato de covardia também conteria um elemento de engano. Um Herói também pode ser vítima da covardia daqueles que deveriam auxiliá-lo e protegê-lo, mas que acabam deixando-o à própria sorte.

Hedonismo: a conquista da Imortalidade pode representar, para Heróis hedonistas, a promessa de uma vida de prazeres sem fim. Porém, aquele que não é capaz de resistir às tentações ou que precisa de prazeres cada vez mais intensos para saciar seu desejo acabará realizando atos terríveis em sua busca. Levado pelo desejo cego, o Herói poderá realizar um ato involuntário e, quando seu desejo tiver sido saciado, ele se dará conta do que fez. Ou, levado pela cobiça, o Herói pode realizar o ato trágico voluntariamente, eliminando de seu caminho aqueles que o impedem de possuir o que deseja ou tomando à força o que quer. O hedonismo daqueles ao redor do Herói também pode lhe trazer um fim trágico.

Orgulho: o orgulho gera grande parte dos atos trágicos. O orgulhoso pode colocar muitos outros em risco ao ignorar a própria fraqueza diante de uma grande ameaça, ou pode deixar de fazer o necessário, por mais simples que seja, enquanto se ocupa de grandes atos. O orgulhoso também não perderá uma oportunidade de mostrar suas forças, o que pode lhe colocar em risco, especialmente quando ele demonstrar mais força do que realmente possui. O orgulhoso também não deixará uma ofensa sem resposta, mesmo quando ela vier de alguém muito mais fraco ou muito mais forte. O vício do orgulho, desta forma, sempre leva a atos trágicos violentos – ou o orgulhoso será morto por alguém mais forte do que ele, ou matará alguém mais fraco do que ele e terá que arcar com as consequências de sua brutalidade, ou causará mortes por excesso ou negligência.

Vingança: a vingança é outra grande causa de atos trágicos. Os Heróis com certeza gerarão muita vontade de vingança em seus inimigos e naqueles prejudicados por seus atos, mas também poderão ser motivados pela vingança caso não se esforcem para serem justos. Muitos Heróis acabam suas carreiras como tiranos e vingadores cruéis, que usam seu poder para exercer a justiça de forma violenta e cega, e isso é um prato cheio para a tragédia, que pode se manifestar na forma de traição, conspiração ou guerra. Em todas as situações, a vingança leva ao assassinato, muitas vezes traiçoeiro e sem chance alguma de defesa.

Esperança: enquanto um vício de passividade, a esperança em geral leva à realização involuntária de um ato trágico. Assim como o covarde, o esperançoso não age quando necessário, deixando assim que a tragédia ocorra. Porém, enquanto o covarde se isola e abandona aqueles que precisam de sua ajuda, o esperançoso busca ajuda de outrem para se eximir do risco ou da responsabilidade. O esperançoso pode se ver arrependido por não ter agido quando necessário, ou pode se ver traído e abandonado por confiar demais na ajuda dos outros, e em ambos os casos já terá sido tarde demais, o ato trágico tendo sido possibilitado pela omissão do Herói.

Falsidade: a falsidade frequentemente leva a atos trágicos involuntários. O falso leva os outros ao engano e ao erro, impedindo-os de realizar as ações que eles acreditam ser necessárias ou fazendo-os agir motivados por mentiras. Assim, outros personagens podem realizar o ato trágico, mas a responsabilidade pelo ato será do falso. Muitas vezes, o falso fica preso na rede de mentiras que ele próprio teceu ao redor de si, que fogem a seu controle e vitimam a ele ou a quem ele ama. Outras vezes, o falso perderá a confiança daqueles ao seu redor, e mesmo se ele for sincero não será mais ouvido. O falso que mente para si mesmo e se nega a ver a verdade precisará encará-la algum dia, mas então poderá ser tarde demais.

Um ato trágico pode surgir também do engano, ou mesmo do acaso. Mas tanto os jogadores quanto o Corifeu nunca devem se esquecer de que o ato trágico é sempre obra do Destino.

Ligação Desconhecida: uma fonte comum de atos trágicos (especialmente aqueles cometidos inconscientemente pelo Herói) são as ligações desconhecidas. Um Herói pode ser alvo do ódio ou do ressentimento de um personagem sem sabê-lo, e pode acabar sendo atacado quando menos espera. Ao mesmo tempo, o Herói pode nutrir respeito ou afeição por alguém, sem saber que este alguém é um personagem contra o qual ele fez ou fará mal.

O Corifeu pode escolher a ligação desconhecida que um Herói possui com outro personagem qualquer, até mesmo com o Herói de outro jogador, ou pode determiná-la aleatoriamente, rolando 1d6.

1: O Herói possui uma ligação de amor ou amizade com o personagem. Por exemplo, o personagem é um amigo ou amante do Herói, que havia sumido e agora reaparece, mas não é reconhecido pelo Herói. Ou o personagem ama o Herói, mas este não tem conhecimento do amor.

2: O Herói possui uma ligação de rivalidade ou inimizade com o personagem. Por exemplo, o personagem nutre rivalidade pelo Herói, mas este não tem conhecimento da rivalidade, ou o personagem é um inimigo do Herói que ele acreditava ter derrotado e agora reaparece, mas não é reconhecido pelo Herói.

3: O Heroi possui uma ligação de fraternidade com o personagem. Por exemplo, o personagem é um irmão do Heroi que ele não conhece, ou que havia sumido e agora reaparece, mas não é reconhecido pelo Heroi.

4: O Heroi possui uma ligação de filiação com o personagem. Por exemplo, o personagem é o pai do Heroi que ele nunca conheceu.

5: O Heroi possui uma ligação de paternidade (ou maternidade) com o personagem. Por exemplo, o personagem é um filho do Heroi que ele desconhecia.

6: O Heroi possui uma ligação de culpa com o personagem. Por exemplo, o Heroi assassinou um ente querido do personagem, mas não sabe que o personagem é parente de uma vítima sua, ou o Heroi teve um ente querido assassinado pelo personagem, mas não sabe quem foi o algoz de seu parente.

Ligações desconhecidas podem ter origem em um evento anterior ao início da campanha, ou mesmo anterior ao nascimento do Heroi, mas também podem se originar das ações do Heroi durante a campanha. Esta é uma opção interessante, pois torna o Destino trágico consequência direta dos erros dos Herois.

9.4. TESOUROS

Durante a epopeia, os Herois receberão, como espólio de batalhas, como tesouros encontrados em ruínas ou como recompensas dadas por Reis, ouro e prata, armamentos de qualidade e tomos úteis para Artistas e Filósofos. Além disso, os vencedores de competições recebem troféus valiosos como prêmio.

Tesouros e Recompensas: alguns Monstros possuem tesouros, que podem ser encontrados pelos Herois que os derrotarem. Monstros que pertençam apenas a espécie Homos (como o Orkus) podem possuir, caso estejam perto de alguma cidade e tenham atacado os habitantes ou caso tenham acumulado os pertences de Herois derrotados, tesouro equivalente a 10% do próprio XP em PO. Monstros que pertençam a espécie Homos e a mais espécies (como Minós) possuem, também caso tenham acumulado os pertences de vítimas Mortais ou Imortais, tesouro equivalente a 20% do próprio XP em PO. Demônios costumam possuir tesouro equivalente a 30% do próprio XP em PO. Além destes Monstros, os Drakus também deixam tesouros. A porcentagem é especificada na descrição do Monstro.

Os Herois também podem receber recompensas em ouro (ou em itens equivalentes) caso contribuam para a paz numa cidade. Em geral o Rei dará a recompensa, mas às vezes a própria população recompensará os Herois. Os Herois recebem, em média, uma recompensa equivalente a 10% do XP dado por aqueles que ameaçavam a cidade em PO.



Prêmios: os prêmios recebidos pelos vencedores de competições variam de acordo com o patamar dos competidores. Medalhas são dadas àqueles que vencem competições de patamar Aventureiro; coroas de folhas são dadas àqueles que vencem competições de patamar Heroico; cinturões são dados àqueles que vencem competições de patamar Campeão; taças são dadas àqueles que vencem competições de patamar Exemplar; e estatuetas de Herois Imortais são dadas àqueles que vencem competições de patamar Épico. Já aqueles que vencem competições de patamar Lendário recebem adagas obra-prima (muito raras).

Os Herois que terminam uma determinada competição em 1º lugar recebem prêmios de ouro. Aqueles que terminam em 2º lugar recebem prêmios de prata. Já os que ficam em 3º lugar recebem prêmios de bronze.

TABELA 9-4: PRÊMIOS

Prêmio	Valor
Medalha de Bronze	1 PP
Medalha de Prata	1 PO
Medalha de Ouro	10 PO
Coroa de Folhas de Bronze	2 PP, 5 PB
Coroa de Folhas de Prata	2 PO, 5 PB
Coroa de Folhas de Ouro	25 PO
Cinturão de Bronze	5 PP
Cinturão de Prata	5 PO
Cinturão de Ouro	50 PO
Taça de Bronze	1 PO
Taça de Prata	10 PO
Taça de Ouro	100 PO
Estatueta de Heroi Imortal de Bronze	2 PO
Estatueta de Heroi Imortal de Prata	20 PO
Estatueta de Heroi Imortal de Ouro	200 PO
Adaga Muito Rara	12 PO
Adaga de Prata Muito Rara	24 PO
Adaga de Ouro Muito Rara	120 PO

Pergaminhos e Tomos: Artistas e Filósofos podem se valer de pergaminhos e tomos encontrados em tesouros ou recebidos como recompensa.

TABELA 9-5: PERGAMINHOS E TOMOS

Pergaminho ou Tomo	Valor
Obra épica, trágica ou cômica de qualidade (+1)	100 PO
Obra épica, trágica ou cômica genial (+2)	200 PO
Partitura musical ou coreografia de qualidade (+1)	100 PO
Partitura musical ou coreografia genial (+2)	200 PO
Pergaminho com Pensamento de 1ª categoria	2 PO
Pergaminho com Pensamento de 2ª categoria	5 PO
Pergaminho com Pensamento de 3ª categoria	10 PO
Pergaminho com Pensamento de 4ª categoria	25 PO
Pergaminho com Pensamento de 5ª categoria	50 PO
Pergaminho com Pensamento de 6ª categoria	100 PO
Pergaminho com Pensamento de 7ª categoria	200 PO
Tomo de Filósofo Heroico (5-1)	50 PO
Tomo de Filósofo Campeão (6-2-1)	125 PO
Tomo de Filósofo Exemplar (7-3-2-1)	250 PO
Tomo de Filósofo Épico (8-4-3-2-1-1)	500 PO
Tomo de Filósofo Lendário (9-5-4-3-2-2-1)	1.000 PO
Tomo de Filósofo Imortal (10-6-5-4-3-2-1)	2.000 PO

9.5. ARTEFATOS DIVINOS

Os Artefatos Divinos são itens de grande poder criados ou encantados pelos Deuses. Alguns deles são famosos, e aparecem nas canções de épicos, como grandes prêmios dados a bravos Heróis; ou nas canções de trágicos, como objetos poderosos demais, que causam a ruína de seus portadores. Outros são lendários, não se sabendo se realmente existem, e outros ainda são desconhecidos. Pode haver outros Artefatos Divinos além daqueles citados aqui, o Corifeu podendo criá-los livremente.

Os Deuses também podem encantar um item, transformando-o em um novo Artefato Menor. Por exemplo, a espada utilizada por um Herói para derrotar um Monstro único pode se tornar um Artefato, recebendo um bônus contra outros Monstros de espécies semelhantes ao Monstro derrotado. O Corifeu deve determinar os benefícios de um Artefato Menor, usando o bom senso e comparando com outros Artefatos Menores.

Os Heróis podem obter Artefatos de diversas maneiras: encontrando-os em ruínas antigas, como espólio de guerras, roubando-os de seus portadores ou tendo seus próprios equipamentos encantados pelos Deuses. Porém, um Artefato é um item poderoso e importante demais para ser vendido, por exemplo, ou para permanecer tempo demais nas mãos de alguém que o obteve de forma injusta. Os Deuses desejam que os Artefatos por eles criados permaneçam sob o poder de seus servos mais fiéis, e se esforçarão para que isso aconteça. Em suma, o Corifeu pode permitir que os Heróis encontrem um Artefato e, ao mesmo tempo, pode tirá-lo deles.

Recomenda-se que apenas Heróis de patamar Épico ou maior se apoderem de Artefatos Menores, e apenas Heróis de patamar Lendário ou maior se apoderem de Artefatos Maiores.

Artefatos Menores

A Armadura do Grande Drakus Vermelho: esta armadura feita do couro, das escamas e dos ossos de um poderoso Drakus (armadura com grevas e elmo, bônus de defesa +5, pesando um total de 15kg), possibilita ao seu portador lançar, através do elmo (feito de parte do crânio do Monstro), um sopro de chamas (cone de fogo com 6m de comprimento e 3m de largura no final, causando 4d6 pontos de dano por queimadura em todos os alvos na área; aqueles que têm sucesso em uma JP de Destreza reduzem o dano à metade), três vezes por dia.

O Aulos de Orfeus: este aulos (flauta dupla) é, segundo dizem, o mais perfeito que já foi fabricado, e foi ele quem permitiu que seu dono, Orfeus, fosse capaz de encantar até mesmo os Monstros com sua música. Um Músico que utilize este instrumento afeta o dobro de alvos pelo dobro do tempo, e pode afetar Monstros (apenas com efeitos negativos).

O Chifre de Kôl: este chifre, retirado de um Tragos das montanhas, foi transformado num instrumento de sopro por um artesão Kôlo. Quando tocado, ele emite um som poderoso, que viaja a grandes distâncias, através do vento, alcançando qualquer ponto da Élada. O usuário do chifre pode escolher até cinco pessoas que, ao ouvirem o som (estejam elas em qualquer ponto da Élada), saberão que o usuário as invocou, e também serão capazes de determinar a direção e distância entre elas e o usuário do chifre. O chifre não pode ser utilizado como o instrumento de um Músico.

A Coroa do Rei Filósofo: esta coroa foi usada por Platus, quando este governou a cidade de Aristai, idealizada por ele próprio e construída sob suas ordens. A cidade já não existe mais, e a coroa deve estar perdida em suas ruínas. Aquele que vestir a coroa receberá um bônus de +2 em Inteligência e Sabedoria.

O Elmo do General Njord: este elmo, feito de ferro e ornamentado com dois grandes chifres (um dos quais se quebrou), pertenceu ao general Njord que liderou a invasão à Elada, que o perdeu antes de partir. Aquele que vestir o elmo receberá um bônus de +2 em Força e Carisma.

O Elmo Solar: este elmo de ouro cobre todo o rosto (sem, no entanto, atrapalhar a fala, a visão ou a audição) e protege o usuário contra a cegueira causada por luzes fortes. Além disso, três vezes ao dia (mas apenas durante o dia e em locais nos quais a luz do Sol possa alcançar) o elmo pode refletir um raio de Sol que cega um alvo e causa 3d6 pontos de dano por queimadura (5d6 caso o alvo seja um Monstro).

A Espada de Akiles: esta espada longa de ferro foi utilizada pelo general Akiles de Espartai em sua luta contra a primeira invasão do povo Khun. Akiles a adquiriu quando derrotou o primeiro estrangeiro, quando ainda não era um general (e sim apenas um capitão), e decidiu então usá-la não apenas por seu poder, mas também como uma forma de intimidar seus inimigos. Esta espada possui um bônus de +2 em ataques e +4 no dano contra Estrangeiros Khun.

A Espada do Vencedor: esta espada curta de ouro muito rara foi oferecida como prêmio na primeira grande competição anual em Arenai, mas foi roubada antes que o campeão pudesse colocar as mãos nela. O bônus de ataque da arma (+1) aumenta a cada inimigo morto (um Mortal, Imortal ou Monstro que tenha a mesma quantidade ou mais níveis ou DVs que o portador da espada) num mesmo dia (até um máximo de +10), voltando ao valor inicial no dia seguinte.

O Estandarte do Monte Solar: durante a guerra entre Imortais e Monstros, na Terceira Era, o estandarte da cidade de Súnai, feito do mais branco algodão e de fios de ouro, preso a uma lança de lâmina longa de ouro muito rara (que pode, uma vez por batalha, exercer o efeito de Arte Inspirar como se usado por um Artista de 20º nível), foi capturado pelos Monstros e, mesmo após sua derrota, não foi recuperado. Acredita-se que ele não tenha sido destruído, mas sim levado pelos filhos da Morte. Aquele que encontrar o Estandarte e o entregar aos Súnos terá sua eterna gratidão.

As Ferraduras Douradas: estas ferraduras, feitas de ouro, pertenciam ao Rei dos Súnos. Um Hipós que receba estas ferraduras é domado completamente: ele não atacará ninguém a não ser que aquele que estiver montado assim ordene, e não oferecerá resistência ao ser montado. Além disso, o Heroi que montar o Hipós com estas ferraduras não precisará realizar testes para controlar a montaria quando ela corre.

O Ferrão de Leto: esta espada curta de prata muito rara possui margem de acerto crítico de 16 a 20. Porém, também possui margem de falha crítica de 1 a 3.

A Flecha Caçadora: esta flecha, cuja ponta é feita do chifre de algum Monstro, possui uma chance maior de atingir um Monstro, conferindo em bônus de +1 em ataques contra eles, além de causar +4 pontos de dano em Monstros. Além disso, caso o usuário segure o arco com a flecha preparada e se deixe guiar, suas mãos apontarão o arco na direção do Monstro mais próximo. Provavelmente a flecha está perdida, fincada nos ossos de algum Monstro morto há muito tempo, atirada por alguém que desconhecesse os poderes deste artefato.

O Hino aos Deuses: este longo poema épico genial (+2) composto por Homerus em honra a todos os Deuses ocupa um tomo inteiro. Um Épico pode recitar uma parte do poema para afetar seus aliados com Inspirar, mas com bônus de +2 em BA, CA e JPs, por 1 minuto. O tomo está perdido.

A Lança de Kadmus: esta lança longa de lâmina longa ouro muito rara foi brandida por Kadmus, antigo rei de Tebai, na guerra dos Imortais contra os Monstros, da qual o Rei Mortal participou em auxílio a Súnai. A lança se perdeu quando o Rei foi morto por um general Demônio. Quando o Demônio tentou pegar a lança para utilizá-la contra seus inimigos, sua mão queimou, o que acelerou sua derrota. Desde então, a lança recebeu o poder de causar +4 pontos de dano por queimadura em Demônios, além de ter um bônus de +2 em ataques contra estes seres. A lança foi dada ao herdeiro de Kadmus ao trono, como presente do Rei dos Súnos, e hoje provavelmente faz parte do tesouro de Tebai.

A Máscara de Áter: esta máscara cobre a boca e o nariz, e parece ser feita de uma grande concha. Ela permite ao seu usuário respirar livremente debaixo d'água. Além disso, a voz do usuário torna-se bela, lembrando o som do mar. Músicos que usem a máscara afetam o dobro de alvos pelo dobro do tempo.

A Máscara da Morte: esta máscara negra possui uma expressão monstruosa, difícil de descrever – poderia ser um rosto humano em agonia, uma caveira, ou até a face de um algum Demônio. Também é difícil determinar o material em que foi feita – o mais provável é que ela seja feita de couro, osso ou mesmo carne. Um Tétrico que utilize esta máscara afeta o dobro de alvos pelo dobro do tempo. Porém, aquele que vestir a máscara não conseguirá mais retirá-la.

O Manto do Sol e da Lua: este manto, feito de um tecido muito leve e maleável, na cor cinza, muda de cor e de textura de acordo com o ambiente circundante. Assim, aquele que se cobrir com o manto e estiver ao ar livre (durante o dia ou durante a noite) tornar-se-á praticamente invisível – só será possível perceber o usuário do manto ao tocá-lo. Cogita-se que Sún e Món tenham criados juntos este Artefato.

As Sandálias de Tundra: estas sandálias de couro negro são leves e confortáveis, e permitem ao usuário mover-se mais rapidamente (seu movimento de caminhada dobra), além de torná-lo imune ao dano de raios.

Artefatos Maiores

A Armadura de Prometeus: este peitoral de ouro muito raro com grevas e elmo foi utilizado pelo famoso Herói Prometeus de Atenai, e foi vestindo-o que ele resistiu aos fulminantes raios de Sún. Aquele que vestir esta armadura estará imune a danos por queimadura – mas dizem que quem vesti-la atrai para si o Destino terrível que sofreu Prometeus.

A Ânfora Magnífica: esta bela ânfora negra transforma o vinho nela depositado em um tipo muito especial de vinho, que, quando consumido, regenera quaisquer danos que aquele que o beber eventualmente tivesse sofrido (curando todos os PVs, eliminando sequelas, doenças, venenos, influências negativas, etc.). A ânfora é decorada com figuras de vinhas, o que sugere que tenha sido criada por Lifa.

O Escudo da Caveira: este escudo grande de prata muito raro ostenta a imagem de uma caveira prateada e é o único objeto em toda a Élada capaz de proteger seu usuário contra a morte. Caso o portador do escudo morra, ele sobrevive sem precisar consumir uma Sobrevida, mas então o escudo não mais terá efeito para ele. Não se sabe se foi Leto quem criou este objeto, apesar de sua aparência.

As Lágrimas de Fáton: conta-se que, após a morte de Fáton, Leto acondicionou algumas de suas lágrimas em um frasco, antes de levar o cadáver do Deus ao seu covil e, segundo alguns, criar a partir dele o mais poderoso Monstro – Tífon. Ele lançou algumas gotas no chão, e então brotaram seres quase-Mortais, muito parecidos com estes, mas de vida curta e sem vontade própria, já vestidos como soldados (são Soldados portando equipamentos de Infantaria de Elite). Tais soldados só agem quando ordenados e vivem por um ano. Restam ainda sete lágrimas no frasco, cada uma sendo capaz de gerar um soldado, e acredita-se que o frasco foi dado por Leto a um de seus Demônios mais fiéis.

A Pedra Filosofal: esta pedra vermelha permite que o Filósofo que a carregue use Pensamentos que não tenha concebido, inclusive quaisquer Pensamentos Superiores. Além disso, seu portador recebe um bônus de +1 na categoria dos Pensamentos usados para determinar seus efeitos (podendo chegar à 10ª categoria). Este é um Artefato lendário, e diz-se que apenas todos os Deuses juntos poderiam criar um tal item. Já Filósofos ateus acreditam poder criar este artefato a partir de seu próprio poder e conhecimento.

A Taça da Imortalidade: aquele que beber vinho nesta taça de ouro receberá a Imortalidade. Cogita-se que o mais poderoso dos artefatos esteja em poder de um Demônio, e que algum dos Deuses o tenha criado e o colocado no caminho deste Monstro para que Heróis corajosos buscassem derrotá-lo. Porém, não se sabe quem teria criado a taça, nem em posse de que Demônio ela estaria.

A Túnica do Virtuoso: esta simples túnica branca de algodão, quando vestida por um Mortal virtuoso, confere RD 5 contra todos os tipos de dano. Porém, caso o portador aja de forma viciosa, ele recebe 1d10 pontos de dano por queimadura por turno até que retire a túnica, e só poderá voltar a vesti-la quando se redimir.

9.6. MORTAIS E IMORTAIS

Mortais e Imortais podem ser, de acordo com as circunstâncias, aliados ou inimigos dos Heróis. Por isso o Corifeu deve seguir algumas regras ao criar personagens Mortais ou Imortais, da mesma forma que os jogadores precisam seguir regras para criar seus Heróis.

Caso o Corifeu precise de um Herói Mortal, ele deve criá-lo segundo as mesmas regras utilizadas pelos jogadores para criar seus Heróis. Porém, o Corifeu pode criar um Herói em qualquer fase de sua carreira, ou seja, com qualquer quantidade de XP ou em qualquer nível, e o Herói pode possuir quais equipamentos e quanto tesouro o Corifeu julgar adequado. Caso seja necessário para criar um Herói interessante, quer ele seja um aliado valioso para os Heróis, um rival a ser batido ou um inimigo a se derrotado, o Corifeu também pode quebrar algumas regras da criação de um Herói, conforme seu julgamento.

Caso o personagem do Corifeu não seja um Herói, o Corifeu deve determinar se ele é um cidadão ou camponês, um sacerdote, um senador, um soldado ou um aprendiz. Cada tipo de personagem determina as características mais importantes, mas novamente o Corifeu pode quebrar algumas regras, mudando valores, adicionando ou excluindo características, para que o personagem fique como ele deseja. Note que personagens não-heroicos não possuem sobrevividas.

Um Imortal é criado da mesma forma que um Mortal. Porém, deve-se realizar as mudanças determinadas pela raça Imortal.

Imortais: caso seja um Herói, um Imortal só pode ter como Divindade Patrona aquele Deus que o criou. Por exemplo, um Sún só pode ter Sún como Divindade Patrona (portanto, só pode ser um Épico, Idealista ou Paladino). Imortais recebem um bônus de +2 em um atributo e +1 ou outro atributo e, é claro, não envelhecem.

- ✦ Súnos, os Filhos do Sol: Força +2, Carisma +1.
- ✦ Mónos, os Filhos da Lua: Destreza +2, Inteligência +1.
- ✦ Kôlos, os Filhos do Frio: Constituição +2, Sabedoria +1.
- ✦ Eáros, os Filhos da Terra: Sabedoria +2, Constituição +1.
- ✦ Túndraos, os Filhos do Trovão: Inteligência +2, Força +1.
- ✦ Áteros, os Filhos da Água: Carisma +2, Destreza +1.

Cidadãos e Camponeses: Mortais ou Imortais que vivem nas cidades ou nos campos e exercem todo tipo de trabalho possuem as mesmas características.

Atributos: Força 10, Destreza 10, Constituição 10, Inteligência 10, Sabedoria 10 e Carisma 10.

Subatributos: BA 0 (corpo-a-corpo +0, à distância +0, dano +0), CA 10, JP 19, 2 PVs, Movimento 9.

Ofício: todo cidadão ou camponês possui um ofício, que representa seu trabalho.

XP: 10.

Sacerdotes: sacerdotes são Mortais ou Imortais devotados aos Deuses. Os sacerdotes cuidam dos templos e neles vivem, realizam as cerimônias diárias, e podem pedir por Intervenções. Há dois tipos de sacerdote: curandeiros (capazes de curar doenças e pequenos ferimentos) e oráculos (capazes de libertar a alma de influências malignas e de ter vislumbres do Destino). Em geral, um templo em honra a um Deus abriga 2d6 sacerdotes, dos quais ao menos um será um oráculo.

Atributos: Força 8, Destreza 8, Constituição 10, Inteligência 10, Sabedoria 12 e Carisma 12.

Subatributos: BA 0 (corpo-a-corpo -1, à distância -1, dano -1), CA 9, JP 18, 2 PVs, Movimento 8.

Intervenções Divinas: curandeiros podem pedir, uma vez por dia, a Intervenção Purificar e, uma vez a cada três dias, a Intervenção Recobrar. Oráculos podem pedir, uma vez por dia, a Intervenção Libertar e, uma vez por semana, a Intervenção Vislumbrar o Destino.

Celebrantes de Lifa: os sacerdotes de Lifa são chamados de celebrantes. Celebrantes de Lifa podem pedir pelas mesmas Intervenções que curandeiros, mas podem substituir a Intervenção Purificar pela Intervenção Conjurar Alimento, e a Intervenção Recobrar pela Intervenção Conjurar Fruto Sublime.

Cultistas de Leto: os sacerdotes devotados a Leto são chamados de cultistas. Até Monstros da espécie Homos podem ser cultistas de Leto (mantendo suas características, mas sendo capazes de pedir por Intervenções; apenas Homos com Sabedoria e Carisma mínimos 12 podem ser cultistas). Cultistas de Leto podem pedir, uma vez por dia, a Intervenção Conjurar Trevas; uma vez a cada três dias, a Intervenção Invocar Monstros; e uma vez por semana, a Intervenção Corroer.

XP: 10.

Senadores: não apenas aqueles que ocupam o cargo de Senadores, mas também os ex-senadores, inclusive aqueles que se tornaram Reis, possuem estas características. Uma cidade pequena costuma possuir entre 2 e 4 Senadores. Uma cidade média tem, em geral,

6 a 10 Senadores. Já uma cidade grande possui entre 14 e 20 Senadores.

Atributos: Força 8, Destreza 8, Constituição 8, Inteligência 12, Sabedoria 12 e Carisma 12.

Subatributos: BA 0 (corpo-a-corpo -1, à distância -1, dano -1), CA 9, JP 18, 1 PV, Movimento 8.

Argumentar: senadores podem Argumentar usando seu valor de Inteligência como valor de teste.

XP: 10.

Soldados: todos aqueles cujo trabalho é o combate possuem estas características. Bandidos e outros combatentes criminosos também possuem estas características. O que diferencia cada um deles é o equipamento.

Atributos: Força 12, Destreza 12, Constituição 12, Inteligência 8, Sabedoria 8 e Carisma 8.

Subatributos: BA +0 (corpo-a-corpo +1, à distância +1, dano +1), CA 11, JP 18, 5 PVs, Movimento 9.

Equipamento de Infantaria: espada curta (iniciativa +7, dano 1d6+1), lança (iniciativa +4, dano 1d6+1, alcance especial), escudo pequeno (CA +1, cobertura -2), peitoral de couro (CA +2). CA total: 14.

Equipamento de Infantaria de Elite: espada longa (iniciativa +5, dano 1d8+1), lança longa (iniciativa +3, dano 1d8+1, haste), escudo grande (CA +2, cobertura -4), peitoral de escamas de bronze (CA +3), elmo e grevas. CA total: 16.

Equipamento de Arquearia: arco curto (iniciativa +3, alcance 15 / 30 / 45), 20 flechas leves (dano 1d6+1), peitoral de couro (CA +2). CA total: 13.

Equipamento de Arquearia de Elite: arco longo (iniciativa +2, alcance 25 / 50 / 75), 20 flechas pesadas (dano 1d8+1), peitoral de escamas de bronze (CA +3). CA total: 14.

Equipamento de Cavalaria: espada curta (iniciativa +7, dano 1d6+1), lança (iniciativa +4, dano 1d6+1, alcance especial), peitoral de couro (CA +2), montaria domada (movimento 54m). CA total: 13.

Equipamento de Cavalaria de Elite: espada longa (iniciativa +5, dano 1d8+1), lança longa (iniciativa +3, dano 1d8+1, haste), peitoral de escamas de bronze (CA +3), elmo e grevas, montaria de alta qualidade (movimento 60m). CA total: 14.

Equipamentos de Bandido: porrete (iniciativa +6, dano 1d4+1). CA total: 11.

Equipamento de Líder de Bandidos (Elite): clava (iniciativa +5, dano 1d6+1), peitoral de couro (CA +2). CA total: 13.

Equipamentos de Pirata: espada curta (iniciativa +7, dano 1d6+1), peitoral de couro (CA +2). CA total: 13.

Equipamentos de Capitão Pirata (Elite): espada longa (iniciativa +5, dano 1d8+1), peitoral de couro (CA +2). CA total: 13.

XP: normal 25, de elite 50.

Aprendizes de Artista: jovens em treinamento para serem Artistas, que podem ou não seguir um Heroi.

Atributos: Força 10, Destreza 12, Constituição 10, Inteligência 10, Sabedoria 12 e Carisma 12.

Subatributos: BA 0 (corpo-a-corpo +0, à distância +1, dano +0), CA 11, JP 16, 5 PVs, Movimento 9.

Arte: não-heroico 10; 1º patamar 4. O Aprendiz de Artista pode realizar apenas um efeito escolhido.

Equipamentos: adaga (iniciativa +8, dano 1d4, alcance especial).

XP: 25.

Aprendizes de Filósofo: jovens em treinamento para serem Filósofos, que podem ou não seguir um Heroi.

Atributos: Força 10, Destreza 10, Constituição 12, Inteligência 12, Sabedoria 12 e Carisma 10.

Subatributos: BA 0 (corpo-a-corpo +0, à distância +0, dano +0), CA 10, JP 15, 5 PVs, Movimento 9.

Filosofia: desvelar, ponderar e deduzir 15%; elucidar e argumentar 24% (valor de Inteligência ou Sabedoria já somado).

Equipamentos: bastão (iniciativa +7, dano 1d4).

XP: 25.

Aprendizes de Guerreiro: jovens em treinamento para serem Guerreiros, que podem ou não seguir um Heroi.

Atributos: Força 12, Destreza 12, Constituição 12, Inteligência 10, Sabedoria 10 e Carisma 10.

Subatributos: BA 0 (corpo-a-corpo +1, à distância +1, dano +1), CA 12, JP 17, 7 PVs, Movimento 9.

Esportes: correr, escalar, nadar e saltar 52%; montar e guiar 42% (valor de Força já somado).

Equipamentos: espada curta (iniciativa +7, dano 1d6+1), escudo pequeno (CA +1, cobertura -2). CA final 13.

XP: 25.

Heróis Devotos de Lifa e Leto: apenas personagens do Corifeu podem ter Lifa e Leto como Divindades

patronas. Assim, há seis especializações às quais apenas Heróis interpretados pelo Corifeu podem ter acesso.

Quando alcançam o 19º nível, os Heróis devotos de Lifa e Leto obtêm a Imortalidade de seus próprios patronos, e quando chegam ao 20º nível, também têm fins trágicos.

Lifa, a Vida: uma Deusa generosa e estranha, Lifa é a matrona de todos aqueles que amam a vida e buscam preservá-la.

O Artista cuja Divindade matrona é Lifa é o Lírico, um poeta que exalta o poder do amor e da amizade.

O Filósofo cuja Divindade matrona é Lifa é o Existencialista, um pensador que busca compreender o mistério da existência Mortal.

O Guerreiro cuja Divindade matrona é Lifa é o Pacifista, um combatente que busca terminar conflitos sem derramar uma gota de sangue.

Leto, a Morte: um Deus cruel e vingativo, Leto é o patrono de todos aqueles que buscam levar dor, morte e destruição a Mortais e Imortais.

O Artista cuja Divindade patrona é Leto é o Tétrico, um poeta que finge ser um Trágico, mas que retrata apenas atos cruéis e mortes terríveis.

O Filósofo cuja Divindade patrona é Leto é o Nihilista, um pensador que nega o sentido da existência Mortal.

O Guerreiro cuja Divindade patrona é Leto é o Algoz, um assassino sorrateiro e desleal.

Seguem-se as descrições das especializações dos Heróis que têm Lifa e Leto como Divindade Patrona, em ordem alfabética.

Algoz (Leto): os Algozes são Guerreiros furtivos e mortais. Eles preferem atacar antes de serem percebidos pelo inimigo, utilizando-se de ataques à distância ou pelas costas, e envenenam suas armas para torná-las mais letais. Os adoradores de Leto que trilham o caminho do combate em geral são mercenários, que cobram altas quantias em ouro para assassinar alguém (e esconder o corpo ou fazer parecer um acidente), servem a um lorde Demônio eliminando os inimigos de Leto ou trabalham por conta própria, matando antes de roubar. Um Algoz é um inimigo perigoso, que pode atacar quando menos se espera e que nunca se revelará.

No 7º nível o Algoz pode testar o valor de Montar e Guiar para fabricar venenos. Ele usa como ingredientes venenos ou partes do corpo de Monstros ou minerais tóxicos. Em caso de sucesso numa rolagem ele pode produzir uma dose de um veneno fraco, que ele pode colocar na bebida ou na comida de alguém, ou ainda passar na lâmina de sua arma, podendo afetar um único alvo no qual cause dano. Em caso de falha, o Algoz não consegue fabricar um veneno – ou, caso obtenha um resultado 30% maior que o valor de teste, o Algoz é

infectado pelo veneno no processo de produção. A partir do 13º nível, ele pode produzir venenos médios, e a partir do 19º nível ele pode produzir venenos fortes. O valor de teste de fabricar venenos recebe um bônus em porcentagem igual à Inteligência do Algoz. O Corifeu pode aplicar penalidades de -5% ou -10% caso o Tétrico queira fabricar um veneno em forma de gás ou com poucos ingredientes.

No 13º nível o Algoz recebe um bônus de +2 em rolagens de Surpresa e Iniciativa.

No 19º nível o Algoz recebe um bônus de +1 nos ataques e causa +2 pontos de dano contra Mortais e Imortais.

Existencialista (Lifa): os Existencialistas buscam compreender o sentido da existência, em especial da existência dos Mortais. Eles acreditam que o único sentido da vida Mortal está na pura existência, pois as Virtudes, o poder, a riqueza, a fama e tudo mais que é buscado e valorizado pelos Mortais não tem sentido, uma vez que o Destino já determinou quem obterá e quem não obterá o que deseja, e a busca pela Imortalidade é um pecado, que o Destino pune rigorosamente. Assim, estes Filósofos pregam que os Mortais não deveriam buscar coisas grandiosas, contentando-se apenas com o alimento e a paz de que necessitam, e que deveriam também garantir que todos os Mortais tenham o que precisam para viver. Existencialistas costumam viajar a Élada pregando sua filosofia, vestindo mantos esfarrapados e de pés descalços.

No 7º nível o Existencialista recebe um bônus de 3% em Desvelar, Elucidar, Deduzir e Argumentar sempre que usar a Filosofia para afirmar o sentido da existência Mortal. Ele pode, por exemplo, revelar a falsidade por trás do discurso de alguém que pede que Mortais busquem fama ou riqueza, mas que apenas quer manipulá-los; pode explicar um fenômeno ou deduzir o que acontecerá com base apenas na existência, sem recorrer a objetivos maiores; pode argumentar a respeito da falta de sentido da busca por poder; etc.

No 13º nível o Existencialista recebe um bônus de +2 na categoria de Pensamentos com as ações resistir e restaurar (da classe de Danos) para determinar seus efeitos (podendo chegar à 10ª categoria).

No 19º nível o Existencialista pode conceber e usar Pensamentos com a ação tornar invulnerável contra (que age sobre conceitos da classe de Danos).

Tornar Invulnerável: um Pensamento de Tornar Invulnerável torna um alvo invulnerável contra determinado tipo de dano. O alvo de um Pensamento de Tornar Invulnerável (que pode ser Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro) deve estar no campo de visão do Filósofo. A invulnerabilidade dura 1 minuto.

Lírico (Lifa): o Lírico fala do amor, seja entre homens e mulheres, entre amigos ou entre familiares, da força do

amor verdadeiro e também do sofrimento que o amor pode causar. Desde que surgiram, os Líricos fizeram pouco sucesso entre os eladanos, mas seu sucesso vem aumentando lentamente. Os Líricos são Artistas cuja companhia é enfadonha, visto que só se preocupam com sua arte e veem o mundo apenas através de seu prisma.

A poesia e o teatro líricos podem realizar os efeitos Inspirar e Acalmar.

No 7º nível o Lírico pode, com sua Arte, realizar o efeito Revigorar. O Lírico narra uma história de amor leve e otimista. Em caso de sucesso, os alvos afetados têm 1d4+1 PVs curados.

No 13º nível o Lírico pode, com sua Arte, realizar o efeito Conciliar. O Lírico narra uma história de reconciliação e união. Em caso de sucesso, os alvos afetados esquecem as diferenças e podem até se unir. Caso os alvos sejam hostis entre si, passarão a ser indiferentes; caso sejam pouco amistosos entre si, passarão a ser amistosos; e caso sejam indiferentes ou amistosos entre si, passarão a ser prestativos. Este efeito não possui duração, uma vez que a atitude dos alvos uns para com os outros só mudará caso algo aconteça.

No 19º nível o Lírico pode pedir pela Intervenção do Destino Paz Perpétua.

Conjurar Alimento (Lifa)

Grandeza: 1ª

Lifa envia ao Artista alimento suficiente para matar a fome de até 10 Mortais ou Imortais, na forma de frutas, legumes, verduras, cereais e castanhas. Caso ele tenha uma cornucópia para acondicionar o alimento, o recipiente permanecerá cheio até que o alimento criado pela Intervenção acabe, não sendo necessário um recipiente que acondicione todo o alimento de uma só vez.

Conjurar Fruto Sublime (Lifa)

Grandeza: 3ª

Lifa envia ao Artista um fruto, como uma maçã ou um cacho de uvas, que cura aquele que o comer de quaisquer doenças ou venenos com os quais esteja infectado, além de recuperar quaisquer sequelas de combate, como na Intervenção Purificar. Além disso, o alvo recupera 2d6+6 PVs.

Conjurar Plantas (Lifa)

Grandeza: 5ª

Lifa faz surgir do solo plantas que ocupam uma área de 36 metros de raio a partir do Artista. As plantas podem prender todos os alvos na área como se tivessem Força 14, e podem causar 1d4 pontos de dano aos alvos na área, ao prendê-los e sempre que alguém tentar se soltar (é possível se soltar com uma disputa de Força contra as plantas, ou causando dano nas plantas igual à sua Força). Caso já exista vegetação na área, a Força equivale a 16, e o dano é de 1d6. Um alvo preso não pode se movimentar e recebe penalidade de -5 na CA e em ataques, pois tem os movimentos limitados.

Reviver (Lifa)

Grandeza: 7ª

Lifa traz de volta à vida um Mortal ou Imortal morto e que já não possuía mais Sobrevidas. Um Mortal ou Imortal só pode ser alvo desta Intervenção uma única vez.

Paz Perpétua (Intervenção do Destino de Lifa)

Dois grupos que estão em conflito, ou que estão prestes a iniciar um conflito, deixam de lutar e abandonam a batalha, e o jogador que interpreta o Lírico narra como isso ocorre. Os dois grupos podem consistir em até 50 Mortais ou Imortais.

Armas Conjuradas pelo Lírico: Bastão Muito Raro com Ponteiros de Ouro ou Funda Muito Rara com 10 Esferas de Ouro.

Armaduras e/ou Escudos Conjurados pelo Lírico: Peitoral de Couro Muito Raro.

Niilista (Leto): o Niilista, assim como o Existencialista, vê na inevitabilidade do Destino a falta de sentido da vida. Porém, ao contrário do Existencialista, o Niilista acredita que a vida não tem nenhum sentido, nenhum valor, em especial a vida dos Mortais, criados por um Deus que já morreu. Pois, para o Filósofo de Leto, o Destino leva tudo e todos a um único fim – a morte e a destruição. Os Niilistas se veem como arautos do fim, como aqueles que devem trazer a destruição e a morte, realizando assim o Destino de todos os seres. Alguns dizem que um Niilista foi responsável por distorcer as profecias de Delfai, fazendo-as profetizar um futuro de destruição completa da Élada. Um Niilista arquitetará planos intrincados para levar seus inimigos à destruição, e frequentemente disfarçar-se-á como um Filósofo devoto de outro Deus.

No 7º nível o Niilista recebe um bônus de 3% em Desvelar, Elucidar, Deduzir e Argumentar sempre que usar a Filosofia para negar o sentido da existência Mortal. Ele pode, por exemplo, revelar a falsidade por trás do discurso inspirador de um líder que apenas quer que suas ordens sejam obedecidas; pode explicar um fenômeno ou deduzir o que acontecerá com base na total arbitrariedade e falta de sentido de todas as coisas; pode argumentar a respeito da inexistência de um fim grandioso para a vida Mortal; etc.

No 13º nível o Niilista recebe um bônus de +2 na categoria de Pensamentos com a ação infligir (da classe de Danos) para determinar seus efeitos (podendo chegar à 10ª categoria).

No 19º nível o Niilista pode conceber e usar Pensamentos com a ação nulificar.

Nulificar: um Pensamento de Nulificar impede temporariamente quaisquer ações de um atributo ou que dele dependam, diminuindo o valor do atributo a 0 (um alvo com a Força ou a Destreza nulificadas caem ao chão e não podem se mover; um alvo com a Constituição nulificada cai a -1 PVs e estará morrendo,

só se estabilizando com a ajuda de outro personagem; um alvo com a Inteligência, a Sabedoria ou o Carisma nulificados fica histérico ou catatônico, não reagindo a nenhum estímulo e incapaz de qualquer ação). O alvo de um Pensamento de Nulificar (que pode ser Mortal, Imortal, Monstro ou Estrangeiro) deve estar no campo de visão do Niilista, e pode tentar resistir ao efeito do Pensamento com uma JP de Sabedoria. A nulificação dura 1 minuto.

Pacifista (Lifa): o Pacifista luta para que não haja luta. Ele se esforça para intervir em disputas, conflitos e até em guerras, com o objetivo de levá-las a cabo com o mínimo de perdas, e então restituir a paz. O Pacifista tentará usar da persuasão para interromper conflitos, mas usará da força se necessário – no entanto, ele tenta desarmar e imobilizar ao invés de ferir. Alguns Pacifistas assumem quem são, enquanto outros fingem ser devotos de outro Deus, para que possam intervir em conflitos sem chamar atenção.

No 7º nível o Pacifista passa a causar 2 pontos de dano na Constituição a cada ataque bem sucedido com dano não-letal, ao invés de 1 ponto. Além disso, ele pode causar dano na Força ou na Destreza do alvo, cansando-o e enfraquecendo seus braços e pernas, a uma taxa de 2 pontos por ataque bem sucedido. Caso a Força ou a Destreza sejam reduzidas a 0, o alvo cai e não consegue se mover.

No 13º nível o Pacifista recebe um bônus de +2 na CA.

No 19º nível o Pacifista recebe um bônus de +1 nos ataques contra Mortais ou Imortais, desde que cause dano não-letal ou tente desarmar, imobilizar, etc.

Tétrico (Leto): o Tétrico trata de dor, sofrimento e morte em sua poesia e seu teatro, muitas vezes representando cenas terríveis e grotescas. O objetivo do Tétrico é aterrorizar e causar dor em sua plateia – o que obviamente faria com que sua arte tivesse muitos poucos espectadores, não fosse a artimanha de tais Artistas de se disfarçarem de Trágicos. Observadores atentos, porém, facilmente percebem a diferença entre o teatro trágico e o teatro tétrico: enquanto o primeiro mostra a dor e o sofrimento dos Mortais de forma sublime e comovedora, o segundo representa a dor e o sofrimento em toda a sua crueza, trazendo para o palco uma realidade horrível. Os Tétricos afirmam que sua arte é a única que representa a realidade como ela é, enquanto que os demais artistas estariam afundados em ilusões. Outros Artistas, porém, afirmam que os Tétricos mostram uma realidade que não deveria existir, mas que eles desejariam que fosse a realidade de toda a Élada.

A poesia e o teatro tétricos podem realizar os efeitos Intimidar e Horrificar (mesmos efeitos de Fascinar).

No 7º nível o Tétrico pode, com sua Arte, realizar o efeito Enojar. O Tétrico narra uma cena grotesca. Em caso de sucesso, os alvos afetados ficam enjoados, recebendo uma penalidade de -2 em Força, Destreza e Constituição por uma hora.

No 13º nível o Tétrico pode, com sua Arte, realizar o efeito Adoecer. O Tétrico narra uma cena terrivelmente grotesca. Em caso de sucesso, os alvos afetados adoecem (doença média com efeitos escolhidos pelo Tétrico).

No 19º nível o Tétrico pode pedir pela Intervenção do Destino Carnificina.

Conjurar Trevas (Leto)

Grandeza: 1ª

Leto obscurece totalmente uma área de raio de 18 metros a partir do Artista. A escuridão dura 1 hora, e dentro dela somente o próprio Artista, Monstros e Heróis cuja Divindade patrona é Leto podem enxergar, além daqueles que estejam sob efeito de uma Intervenção de Món que os permita enxergar no escuro. Todos os demais personagens na área são considerados cegos.

Invocar Monstros (Leto)

Grandeza: 3ª

Leto envia ao auxílio do Artista um ou mais Monstros num total de 6 DVs. O Corifeu determina as espécies dos Monstros invocados, dependendo da região na qual a Intervenção é pedida. Os Monstros aparecem em 1d4 turnos, obedecem a ordens de atacar, proteger, seguir e parar, e permanecem ao lado do Artista por uma hora, podendo ficar mais tempo caso estejam participando de uma batalha, mas também podendo abandoná-lo antes de uma hora caso falhem em uma rolagem de moral.

Corroer (Leto)

Grandeza: 5ª

Leto causa dano interno a um Mortal, Imortal ou mesmo a um objeto. O dano a um Mortal ou Imortal é de 3d6+12 por privação. O dano a um objeto comum o destrói totalmente, tornando-o inútil e impossibilitando qualquer conserto. Caso o objeto seja uma obra-prima, estará muito danificado (o máximo possível), mas ainda não destruído.

Matar (Leto)

Grandeza: 7ª

Leto mata um Mortal, Imortal ou Estrangeiro, desde que este tenha uma quantidade de DVs igual ou inferior ao nível do Artista e que falhe numa JP de Constituição. Um mesmo Mortal, Imortal ou Estrangeiro só pode ser alvo desta Intervenção uma única vez.

Carnificina (Intervenção do Destino de Leto)

O Tétrico transforma um conflito num verdadeiro massacre, e o jogador que interpreta o Tétrico narra como isso ocorre. Até 50 Mortais, Monstros ou Estrangeiros, não necessariamente aliados do Tétrico, mas não ele próprio, recebem um bônus de +10 no dano causado por ataques durante uma situação como uma batalha, e não oferecem piedade a nenhum inimigo.

Armas Conjuradas pelo Tétrico: Clava Muito Rara com Cravos de Ferro ou Funda Muito Rara com 10 Esferas de Ferro.

Armaduras e/ou Escudos Conjurados pelo Tétrico: Peitoral de Couro Incomum e Escudo Pequeno de Ferro.

9.7. MONSTROS

A criatividade de Leto não tem limites. Suas crias, os Monstros, existem em inúmeras formas, habitam todo tipo de ambiente e possuem as mais variadas habilidades.

Em **Tragedia**, o Corifeu pode criar seus próprios Monstros. Apresentaremos aqui as regras para a criação de Monstros e, em seguida, alguns Monstros prontos, dentre os mais comuns ou os mais icônicos. Caso o Corifeu precise quebrar algumas regras da criação de Monstros para que seus Monstros fiquem como ele quer, ele pode fazê-lo – as regras aqui apresentadas são apenas parâmetros.

Dados de Vida: o número de DVs é o parâmetro básico do poder de um Monstro, como o nível de um Herói. O Dado de Vida padrão para os Monstros é o d8. Na descrição de cada Monstro, consta o valor médio e o valor máximo de PVs. Monstros não possuem sobrevividas.

A tabela 9-6 apresenta as características básicas de Monstros a partir da quantidade de Dados de Vida.

Patamar: determina os atributos básicos do Monstro.

XP: é a quantidade de Pontos de Experiência que um Herói recebe por derrotar o Monstro. Um Monstro que seja morto, seja capturado ou fuja é considerado derrotado. O XP de um Monstro deve ser dividido entre todos os Heróis que ajudaram a derrotá-lo.

BA: é o bônus de ataque do Monstro em ataques corpo-a-corpo com suas armas naturais. O dado de dano padrão para os Monstros é o d6. Um Monstro pode ter três armas naturais – uma com dano e ataque padrão, uma com BA -1 e dado de dano uma categoria maior, e uma com BA +1 e dado de dano uma categoria menor. Porém, um Monstro só pode realizar um ataque por turno. O bônus de iniciativa de um ataque com arma natural é +10.

CA: é o bônus na Classe de Armadura conferido pela armadura natural do Monstro (couro grosso, carapaça, etc.).

JP: é o valor da Jogada de Proteção do Monstro.

Vantagens: são os pontos que o Monstro pode possuir em vantagens, que melhoram diversas características do Monstro. O Monstro também pode possuir desvantagens. Cada desvantagem dá mais pontos para gastar em vantagens.

Tabela 9-6: Monstros

DVs	XP	BA	CA	JP	Moral	Vantagens	Espécies
1º Patamar (For 11, Des 11, Con 11, Int 4, Sab 11, Car 4)							
1	40	0	0	15	6	2	1
2	120	+1	0	15	6	2	1
3	180	+1	0	15	6	2	1
2º Patamar (For 12, Des 12, Con 12, Int 4, Sab 12, Car 4)							
4	320	+2	+1	14	7	4	2
5	400	+2	+1	14	7	4	2
6	600	+3	+1	14	7	4	2
3º Patamar (For 13, Des 13, Con 13, Int 5, Sab 13, Car 5)							
7	840	+3	+2	13	8	6	3
8	1.120	+4	+2	13	8	6	3
9	1.260	+4	+2	13	8	6	3
4º Patamar (For 14, Des 14, Con 14, Int 5, Sab 14, Car 5)							
10	1.600	+5	+3	12	9	8	4
11	1.760	+5	+3	12	9	8	4
12	2.160	+6	+3	12	9	8	4
5º Patamar (For 15, Des 15, Con 15, Int 6, Sab 15, Car 6)							
13	2.600	+6	+4	11	10	10	4
14	3.080	+7	+4	11	10	10	4
15	3.300	+7	+4	11	10	10	4
6º Patamar (For 16, Des 16, Con 16, Int 6, Sab 16, Car 6)							
16	3.840	+8	+5	10	11	12	4
17	4.080	+8	+5	10	11	12	4
18	4.680	+9	+5	10	11	12	4
7º Patamar (For 17, Des 17, Con 17, Int 7, Sab 17, Car 7)							
19	5.320	+9	+6	9	12	14	4
20	6.000	+10	+6	9	12	14	4
21	6.300	+10	+6	9	12	14	4
8º Patamar (For 18, Des 18, Con 18, Int 7, Sab 18, Car 7)							
22	7.040	+11	+7	8	12	16	4
23	7.360	+11	+7	8	12	16	4
24	8.160	+12	+7	8	12	16	4
9º Patamar (For 19, Des 19, Con 19, Int 8, Sab 19, Car 8)							
25	9.000	+12	+8	7	12	18	4
26	9.880	+13	+8	7	12	18	4
27	10.260	+13	+8	7	12	18	4
10º Patamar (For 20, Des 20, Con 20, Int 8, Sab 20, Car 8)							
28	11.200	+14	+9	6	12	20	4
29	11.600	+14	+9	6	12	20	4
30	12.600	+15	+9	6	12	20	4

Moral: é o valor do Moral do Monstro. Um Monstro solitário deve rolar Moral quando perder metade de seus PVs e novamente quando estiver com apenas um quarto de seus PVs. Um grupo de Monstros testa seu Moral quando o primeiro membro do grupo cair e novamente quando metade dos membros do grupo tiver morrido. Em caso de falha, o Monstro foge do combate.

Espécies: é a quantidade máxima de espécies as quais um Monstro pode pertencer. Todo Monstro pertence a pelo menos uma espécie, e pode pertencer a outras através da vantagem Espécie Extra.

Todos os Monstros são capazes de enxergar no escuro e de perceber seus inimigos pelo olfato. Além disso, Monstros não se cansam e não sentem sede ou fome, mas precisam respirar. O tamanho padrão de um Monstro é o tamanho médio (de 1,5m a 2m de altura), o que lhes dá uma CA base 10.

Demônios podem pertencer a uma classe, mas adquirem apenas suas habilidades especiais, mantendo seus DVs, BA e JP originais. Os DVs do Demônio equivalem aos níveis de um Herói para determinar os benefícios de sua classe, excelência e especialização. Demônios devem sempre ter Leto como Divindade patrona. Todos os demônios possuem moral 12, independentemente dos DVs. O XP dado por um Demônio é igual ao dado por um Herói de mesmo nível ou o XP determinado pelos DVs do Monstro, o que for maior.

Monstros Únicos sempre têm 30 DVs, mas não têm limite de vantagens ou espécies, e podem dar mais XP, de acordo com o critério do Corifeu, até um máximo de 15.000 XP. Monstros Únicos também podem ter habilidades de quaisquer classes e benefícios de especializações de Leto.

Espécies: todo Monstro pertence a, no mínimo, uma espécie, mas há Monstros que pertencem a duas, três ou até quatro espécies. A espécie de um Monstro determina seu hábitat e suas formas de movimentação, dentre outras características. Cada uma das espécies se assemelha a um animal que conhecemos, mas com aparência monstruosa.

Araknus (aranhas): Monstros desta espécie são escaladores, saltadores ou aquáticos. Além disso, possuem uma vantagem dentre Múltiplos Olhos, Teia e Doença ou Veneno 1.

Batus (morcegos): Monstros desta espécie são voadores. Além disso, possuem a vantagem Audição Aguçada 3 e a desvantagem Cego.

Beás (ursos): Monstros desta espécie possuem a vantagem Grande.

Boás (javalis): Monstros desta espécie são corredores. Além disso, possuem a vantagem Dano Maior 1.

Elefos (elefantes): Monstros desta espécie possuem a vantagem Grande, e podem servir como montaria.

Falkas (aves de rapina): Monstros desta espécie são voadores. Além disso, possuem a vantagem Dano Maior 1.

Hipós (cavalos): Monstros desta espécie são corredores e possuem a vantagem Bônus em Atributo Físico (Força +1), além de poderem servir como montaria.

Homos (humanoides): Monstros desta espécie são inteligentes, mas possuem a desvantagem Dano Menor 1.

Insetós (insetos e vermes): Monstros desta espécie são voadores, escaladores ou escavadores. Além disso, possuem a vantagem Doença ou Veneno 1.

Leos (grandes felinos): Monstros desta espécie são corredores. Além disso, possuem a vantagem Dano Maior 1.

Lupus (grandes lupinos): Monstros desta espécie são corredores. Além disso, possuem a vantagem Dano Maior 1.

Oktopus (polvos e lulas): Monstros desta espécie são aquáticos, e possuem uma vantagem dentre Constrição e Doença ou Veneno 1.

Piscis (peixes): Monstros desta espécie são aquáticos, e possuem a vantagem Dano Maior 1.

Ratus (ratos): Monstros desta espécie são escavadores, possuem a vantagem Doença ou Veneno 1 e a desvantagem Pequeno.

Rinós (rinocerontes): Monstros desta espécie possuem a vantagem Grande.

Saurus (lagartos): Monstros desta espécie possuem as vantagens Dano Maior 1 e Redução de Dano 1.

Serpas (serpentes): Monstros desta espécie são escaladores ou aquáticos, e possuem uma vantagem dentre Constrição e Doença ou Veneno 1.

Skorpos (escorpiões): Monstros desta espécie são escaladores e possuem a vantagem Doença ou Veneno 1.

Taurus (tousos): Monstros desta espécie são corredores e possuem a vantagem Bônus em Atributo Físico (Força +1), além de poderem servir como montaria.

Tragos (bodes): Monstros desta espécie são corredores ou escaladores, e possuem a vantagem Dano Maior 1.

Um Monstro pode ser aquático, corredor, escalador, saltador, voador ou ter o movimento normal, como o de um Mortal.

Monstros aquáticos têm o movimento base multiplicado seis vezes para determinar o movimento a nado, e não recebem reduções no movimento quando nadam. Fora d'água, têm o movimento base dividido por dois. Além disso, Monstros aquáticos podem respirar embaixo d'água.

Monstros corredores (que corram sobre quatro ou mais patas) têm o movimento base multiplicado seis vezes para determinar o movimento de caminhada.

Monstros escaladores têm o movimento base multiplicado três vezes para determinar o movimento em escaladas, e não recebem reduções no movimento quando escalam. Além disso, aqueles com mais de quatro patas podem escalar superfícies verticais e invertidas.

Monstros escavadores podem penetrar na terra ou areia e têm o movimento base multiplicado três vezes para determinar o movimento sob a terra. Além disso, possuem sentido sísmico, o que lhes permite perceber, estando sob o solo, criaturas sobre o solo numa área igual ao seu movimento sob a terra.

Monstros saltadores têm o movimento base multiplicado três vezes para determinar o movimento em saltos.

Monstros voadores têm o movimento base multiplicado seis vezes para determinar o movimento em vôo. Em terra, têm o movimento base dividido por dois.

Homos possuem Inteligência +2 e Carisma +2, podem falar (seu idioma básico é o Idioma da Morte) e manusear equipamentos.

Para pertencer a mais uma espécie, o Monstro precisa da vantagem Espécie Extra, que custa 2 pontos.

Vantagens e Desvantagens: através de vantagens e desvantagens o Corifeu pode criar Monstros com as mais variadas características e habilidades. Vantagens e

Desvantagens não são cumulativas. Porém, caso a espécie de um Monstro lhe dê uma vantagem, esta pode ser aprimorada por um custo menor. Por exemplo, Elefos possuem a vantagem Grande (custo de 2 pontos). Para ter a vantagem Imenso (custo de 4 pontos), um Elefos precisa gastar apenas 2 pontos (a diferença entre os custos).

Ataque à Distância (1 ponto de vantagem): o Monstro pode realizar ataques à distância. O BA é o mesmo usado em ataques corpo-a-corpo, o dano base é 1d6, e o alcance é igual ao de uma adaga (ou seja, um terço do movimento / dois terços do movimento / movimento).

Ataque Elétrico (1 a 5 pontos de vantagem): o Monstro pode, três vezes ao dia, causar 1d4, 2d4, 3d4, 4d4 ou 5d4 (dependendo do custo da vantagem) de dano por queimadura em um alvo que o toque com as mãos nuas ou com um objeto metálico.

Atributo Físico Maior (1 a 5 pontos de vantagem): o Monstro recebe um aumento de +1, +2, +3, +4 ou +5 (dependendo do custo da vantagem) em Força, Destreza, Constituição ou Sabedoria.

Atributo Mental Maior (1 a 5 pontos de vantagem): o Monstro recebe um aumento de +2, +4, +6, +8 ou +10 (dependendo do custo da vantagem) em Inteligência ou Carisma.

Atributo Físico Menor (+1 ou +2 pontos de vantagem): o Monstro sofre uma diminuição de -1 ou -2 (dependendo do valor da desvantagem) em Força, Destreza, Constituição ou Sabedoria.

Atributo Mental Menor (+1 ou +2 pontos de vantagem): o Monstro sofre uma diminuição de -2 ou -4 (dependendo do valor da desvantagem) em Inteligência ou Carisma.

Audição Aguçada (1, 2 ou 3 pontos de vantagem): o Monstro recebe um bônus de +1, +3 ou +5, dependendo do custo da vantagem, em testes que envolvam percepção e em rolagens de Surpresa.

CA Maior (1 a 5 pontos de vantagem): o Monstro recebe um aumento de +2, +4, +6, +8 ou +10 (dependendo do custo da vantagem) na CA.

Cego (+2 pontos de vantagem): o Monstro recebe uma penalidade de -10 em testes de percepção e em ataques.

Constrição (1 ponto de vantagem): o Monstro pode realizar um ataque constritor com a cauda ou com um tentáculo. Um ataque bem sucedido causa dano e prende o alvo, causando dano novamente no próximo turno sem ser preciso realizar um ataque. O alvo pode se soltar caso vença o Monstro numa disputa de Força.

Couro e Ossos Argênteos (4 pontos de vantagem): o couro e os ossos do Monstro são feitos de prata. Isso lhe dá CA +4, e seus ataques causam +4 pontos de dano. Um Monstro feito de prata deixa 20% de seu XP como

tesouro em PO (porcentagem somada ao tesouro normal).

Couro e Ossos Áureos (6 pontos de vantagem): o couro e os ossos do Monstro são feitos de ouro. Isso lhe dá CA +6, e seus ataques causam +6 pontos de dano. Um Monstro feito de ouro deixa 30% de seu XP como tesouro em PO (porcentagem somada ao tesouro normal).

Couro e Ossos Brônzeos (2 pontos de vantagem): o couro e os ossos do Monstro são feitos de bronze. Isso lhe dá CA +2, e seus ataques causam +2 pontos de dano. Um Monstro feito de bronze deixa 10% de seu XP como tesouro em PO (porcentagem somada ao tesouro normal).

Dano Maior (1 ou 2 pontos de vantagem): o Monstro tem o dado de dano de seus ataques aumentado em uma ou duas categorias (dependendo do custo da vantagem). Note que as categorias de dado de dano são 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 1d10 e 1d12.

Dano Menor (+1 ou +2 pontos de vantagem): o Monstro tem o dado de dano de seus ataques diminuído em uma ou duas categorias (dependendo do valor da desvantagem). Note que as categorias de dado de dano são 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 1d10 e 1d12.

Doença ou Veneno (1, 3 ou 5 pontos de vantagem): o Monstro pode, com um tipo de ataque (como mordida ou ferrão) transmitir uma doença ou inocular um veneno. A doença ou o veneno é fraco, médio ou forte, dependendo do custo da vantagem.

Dois Ataques (1 ponto de vantagem): o Monstro pode, ao invés de realizar um ataque normal, realizar dois ataques com suas armas naturais duplas (por exemplo, garras), cada um com uma penalidade de -2 no BA.

Dreno de Atributo (1 a 5 pontos de vantagem): o Monstro pode realizar um ataque que, ao invés de causar dano nos PVs, causa dano em um determinado Atributo (dentre Força, Constituição, Destreza ou Sabedoria, determinado no momento da aquisição da vantagem). A redução no valor do Atributo é de 1, 2, 3, 4 ou 5 pontos (dependendo do custo da vantagem) por ataque bem sucedido.

Enxame (3 pontos de vantagem; exclusivo para Batus, Insetós, Piscis e Ratus): o Monstro é, na verdade, um conjunto de centenas de Monstros muito pequenos que, sozinhos, não oferecem ameaça. Juntos, porém, eles atacam como um Monstro normal, com a diferença de que ignoram bônus de defesa de escudos. Além disso, um enxame possui RD 3 contra todos os tipos de dano, exceto dano causado por fogo.

Espécie Extra (2 pontos de vantagem): o Monstro pertence a mais uma espécie. Ele adquire as vantagens da espécie nova, mas não suas desvantagens.

Imunidade (1 ponto de vantagem): o Monstro não é afetado por um tipo de efeito dentre: calor extremo e dano por fogo; frio extremo; dano por raios; venenos.

Inteligente (2 pontos de vantagem): o Monstro possui inteligência, como um Homos.

JP Melhorada (3 ou 6 pontos de vantagem): o Monstro recebe uma redução de 1 ou 2 pontos (dependendo do custo da vantagem) no valor da JP.

Movimento Extra (1 ponto de vantagem): o Monstro recebe uma forma de movimentação extra dentre aquático, corredor, escalador, escavador, saltador ou voador.

Múltiplos Braços (2 pontos de vantagem): o Monstro possui mais dois braços ou tentáculos. Isso lhe dá um bônus de +1 na CA e um ataque extra com garras ou armas.

Múltiplas Cabeças (2 pontos de vantagem): o Monstro possui mais uma cabeça. Ele recebe um aumento de +1 nos valores de Inteligência e Sabedoria, e recebe um bônus de +1 em rolagens de Surpresa. Além disso, caso o Monstro ataque com mordidas, recebe um ataque extra.

Múltiplos Olhos (1 ponto de vantagem): o Monstro possui quatro ou mais olhos, e não pode ser surpreendido.

Redução de Dano (1 a 5 pontos de vantagem): o Monstro possui RD 1, 2, 3, 4 ou 5 (dependendo do custo da vantagem) contra todos os tipos de dano.

Redução de Dano Específico (1 a 5 pontos de vantagem): o Monstro possui RD 2, 4, 6, 8 ou 10 (dependendo do custo da vantagem) contra um tipo de dano específico.

Regeneração (1 a 5 pontos de vantagem): no início de cada turno, o Monstro recupera 1, 2, 3, 4 ou 5 PVs (dependendo do custo da vantagem).

Sangue Ácido (1 ponto de vantagem): quando o Monstro recebe dano por corte ou perfuração, aqueles que estiverem adjacentes ao Monstro recebem 1d4 pontos de dano regressivo por queimadura. O Monstro também se torna imune a dano causado por ácido.

Sopro (2, 4 ou 6 pontos de vantagem): o Monstro pode, três vezes ao dia, expelir um cone de matéria cáustica (chamas, ácido, eletricidade, etc.) com 6m de comprimento e 3m de largura no final, causando 2d6, 4d6 ou 6d6 (dependendo do custo da vantagem) de dano por queimadura em todos os alvos na área; aqueles que têm sucesso em uma JP de Destreza reduzem o dano à metade.

Surdo (+1 ponto de vantagem): o Monstro recebe uma penalidade de -10 em testes de percepção, além de sempre falhar em testes de surpresa.

Tamanho Colossal (6 pontos de vantagem): o Monstro possui até 16 metros de altura, e tem Força +4, Constituição +4, Destreza -4 e causa +6 pontos de dano com seus ataques. Além disso, tem o Movimento final multiplicado por 3. Sua CA base é 7.

Tamanho Diminuto (+2 pontos de vantagem): o Monstro possui até 0,5 metro de altura, e tem Força -2, Constituição -2, Destreza +2 e causa -4 pontos de dano com seus ataques. Além disso, tem o Movimento final dividido por 3. Sua CA base é 12.

Tamanho Grande (2 pontos de vantagem): o Monstro possui até 4 metros de altura, e tem Força +1, Constituição +1, Destreza -1 e causa +2 pontos de dano com seus ataques. Além disso, tem o Movimento final multiplicado por 1,5. Sua CA base é 9.

Tamanho Imenso (4 pontos de vantagem): o Monstro possui até 8 metros de altura, e tem Força +2, Constituição +2, Destreza -2 e causa +4 pontos de dano com seus ataques. Além disso, tem o Movimento final multiplicado por 2. Sua CA base é 8.

Tamanho Pequeno (+1 ponto de vantagem): o Monstro possui até 1 metro de altura, e tem Força -1, Constituição -1, Destreza +1 e causa -2 pontos de dano com seus ataques. Além disso, tem o Movimento final dividido por 2. Sua CA base é 11.

Teia (1 ponto de vantagem): o Monstro pode tecer uma teia grudenta que ocupa uma área igual à Constituição do Monstro em metros quadrados. Aqueles que ficarem presos na teia devem realizar uma disputa de Força contra a Constituição do Monstro para se soltar. A teia pode ser rompida caso seja causado dano igual à Constituição do Monstro. O Monstro também pode lançar uma teia sobre alvos que estejam a uma distância até o valor de Constituição do Monstro, que devem ser bem sucedidos em uma JP de Destreza para se esquivarem da teia.

Transmutar Carne em Pedra (6 pontos de vantagem): o Monstro pode petrificar alvos Mortais ou Imortais apenas com o olhar. Uma vez por dia, ele pode transformar em pedra um alvo que olhe em seus olhos e que falhe em uma JP de Sabedoria.

Um Só Olho (+1 ponto de vantagem): o Monstro recebe uma penalidade de -5 em testes de percepção e em ataques à distância, além de sempre falhar em testes de surpresa.

Visão Aguçada (2, 4 ou 6 pontos de vantagem): o Monstro recebe um bônus de +1, +3 ou +5, dependendo do custo da vantagem, em testes que envolvam percepção e em ataques à distância.

Monstros Comuns: a seguir apresentamos alguns Monstros comuns prontos.

Basilískos

Espécie: Saurus.
Tamanho: Médio.
Movimento: 10m.
Moral: 8.
DVs: 7.
PVs: 42 / 70.
BA: +3.
CA: 14.
JP: 13.
RD: 1 (todos).
Atributos: For 14, Des 14, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 4.
Ataques: 1 garras +5 (1d8+2); 1 mordida +4 (1d10+2).
XP: 840.

Basilískos possuem a vantagem Transmutar Carne em Pedra.

Basilískos são grandes Saurus de escamas acinzentadas, capazes de petrificar seus alvos. Para evitar esta condição quase irreversível, muitos os combatem de

olhos fechados assim que percebem de que Monstro se trata – mas seus ataques também são poderosos, então qualquer erro contra esta criatura pode ser fatal.

Diábolos

Espécies: Homos, Tragos e Batus.
Tamanho: Médio.

Todos os Diábolos possuem audição aguçada 3, e são imunes a calor extremo, frio extremo e dano por fogo. Um Diábolos é considerado Imaturo com idade menor que 50 anos, é considerado Adulto com idade entre 50 e 100 anos, e é considerado Velho com idade superior a 100 anos.

Os Diábolos são os soldados de elite de Leto. Rápidos, fortes e difíceis de atingir, estes Monstros podem formar tropas quase invencíveis, e também se tornam mais poderosos conforme envelhecem. Quando sozinhos, em geral estarão liderando uma horda monstruosa em um ataque contra uma cidade Mortal.

TABELA 9-7: DIÁBOLOS POR IDADE

	Imaturo	Adulto	Velho
Movimento	10m, voo 60m	10m, voo 60m	10m, voo 60m
Moral	9	10	12
DVs	10	15	20
PVs	60 / 100	105 / 165	160 / 240
BA	+5	+7	+10
CA	17 (escudo grande +2, cob. -4)	19 (escudo grande +2, cob. -4)	22 (escudo grande +2, cob. -4)
JP	12	11	9
Atributos	For 14, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 14, Car 8	For 16, Des 16, Con 16, Int 8, Sab 16, Car 8	For 20, Des 18, Con 18, Int 10, Sab 18, Car 10
Ataques	1 lança longa +8 (1d8+2, iniciativa +3) 1 chifrada +7 (1d10+2)	1 lança longa +10 (1d8+3, iniciativa +3) 1 chifres +9 (1d10+3)	1 lança longa +14 (1d8+5, iniciativa +3) 1 chifrada +13 (1d10+5)
XP	1.600	3.300	6.000
Tesouro	20% (320 PO)	20% (660 PO)	20% (1.200 PO)

Drakus Cromático

Espécies: Saurus e Batus.

Todos os Drakus Cromáticos possuem inteligência, como os Homos, e audição aguçada 3. Além disso, suas asas atuam como escudos que lhes conferem um bônus de +5 na CA (já somado) e uma cobertura -10. As demais características dos Drakus Cromáticos variam de acordo com a idade e a cor. Drakus Cromáticos costumam possuir tesouros.

Um Drakus Cromático é considerado Imaturo com idade menor que 50 anos, é considerado Adulto com idade entre 50 e 200 anos, e é considerado Velho com idade superior a 200 anos. Pode haver Drakus Cromáticos com quantidades intermediárias de DVs entre uma categoria de idade e outra.

Um Drakus Cromático Azul é imune a dano causado por raios, e seu sopro consiste num cone de eletricidade.

Um Drakus Cromático Branco é imune a frio extremo, e seu sopro consiste numa nuvem de ar extremamente frio.

Um Drakus Cromático Negro possui sangue ácido (quando o Drakus recebe dano por corte ou perfuração, aqueles que estiverem adjacentes a ele recebem 1d4 pontos de dano regressivo por queimadura) e é imune a dano causado por ácido, e seu sopro consiste numa nuvem de ácido vaporizado.

Um Drakus Cromático Verde também é aquático (podendo respirar sob a água e se mover na água com a mesma velocidade de voo) e imune a todo tipo de veneno, e seu sopro consiste num cone de água fervente.

Um Drakus Cromático Vermelho é imune a calor extremo e a dano causado por fogo, e seu sopro consiste num cone de chamas.

Os Drakus Cromáticos, monstros com corpo de Saurus e asas de Batus, estão entre os Monstros mais poderosos. Alguns acreditam que foram criados à semelhança de

uma das formas preferidas de Leto, que seria a de um Drakus com cinco cabeças de diferentes cores. Os Drakus Cromáticos, assim, se dividem por cor: os Azuis habitam montanhas e cospem raios; os Brancos habitam os topos nevados das montanhas e cospem ar gelado; os Negros habitam cavernas e pântanos e cospem ácido; os Verdes habitam florestas e o fundo de lagos, rios e mares, e cospem água fervente; e os Vermelhos habitam

vulcões e desertos e cospem chamas. Drakus Cromáticos são solitários, territorialistas e arrogantes, agindo de forma mais independente que os demais Monstros, passando boa parte do tempo em seus covis, admirando seus tesouros acumulados, e saem apenas para matar e conseguir mais tesouros. Assim envelhecem e, quanto mais velhos, mais poderosos eles ficam.

TABELA 9-8: DRAKUS CROMÁTICO POR IDADE

	Imaturo	Adulto	Velho
Tamanho	Grande	Imenso	Colossal
Movimento	15m, voo 60m	22m, voo 66m	36m, voo 72m
Moral	10	12	12
DVs	15	20	25
PVs	105 / 165	180 / 260	275 / 375
BA	+7	+10	+12
CA	20 (cobertura -10)	21 (cobertura -10)	22 (cobertura -10)
JP	11	9	7
RD	1 (todos)	1 (todos)	1 (todos)
Atributos	For 16, Des 14, Con 16, Int 8, Sab 15, Car 8	For 20, Des 16, Con 20, Int 9, Sab 17, Car 9	For 24, Des 14, Con 24, Int 10, Sab 19, Car 10
Ataques	2 garras +8 (1d8+5) 1 mordida +10 (1d8+5)	2 garras +13 (1d8+9) 1 mordida +15 (1d8+9)	2 garras +17 (1d8+13) 1 mordida +19 (1d8+13)
	2 asas +9 (1d6+5) 1 cauda +9 (1d10+5)	2 asas +14 (1d6+9) 1 cauda +14 (1d10+9)	2 asas +18 (1d6+13) 1 cauda +18 (1d10+13)
Sopro	2d6	4d6	6d6
XP	3.300	6.000	9.000
Tesouro	30% (990 PO)	40% (2.400 PO)	50% (4.500 PO)

Drakus Metálico

Espécies: Saurus e Batus.

Todos os Drakus Metálicos possuem inteligência, como os Homos, e audição aguçada 3. Além disso, suas asas atuam como escudos que lhes conferem um bônus de +5 na CA (já somado) e uma cobertura -10. As demais características dos Drakus Metálicos variam de acordo com a idade e o metal de que são feitos. O tesouro deixado por um Drakus Metálico considera o metal presente em seu corpo.

Um Drakus Metálico é considerado Imaturo com idade menor que 100 anos, é considerado Adulto com idade entre 100 e 300 anos, e é considerado Velho com idade superior a 300 anos. Pode haver Drakus Metálicos com quantidades intermediárias de DVs entre uma categoria de idade e outra.

Um Drakus Metálico Brônzeo possui CA +2 (25 para Imaturos e 26 para Adultos e Velhos) e causa +2 pontos de dano com seus ataques (pois ele possui a vantagem Couro e Ossos Brônzeos), e seu sopro consiste num cone de bronze derretido. Um Drakus Metálico Brônzeo dá +100 XP. Além disso, o tesouro que ele deixa é 10% maior (60% para imaturos, 70% para adultos e 80% para velhos).

Um Drakus Metálico Argênteo possui CA +4 (27 para Imaturos e 28 para Adultos e Velhos) e causa +4 pontos de dano com seus ataques (pois ele possui a vantagem Couro e Ossos Argênteos), e seu sopro consiste num cone de prata derretida. Um Drakus Metálico Argênteo dá +200 XP. Além disso, o tesouro que ele deixa é 20% maior (70% para imaturos, 80% para adultos e 90% para velhos).

Um Drakus Metálico Áureo possui CA +6 (29 para Imaturos e 30 para Adultos e Velhos) e causa +6 pontos de dano com seus ataques (pois ele possui a vantagem Couro e Ossos Áureos), e seu sopro consiste num cone de ouro derretido. Um Drakus Metálico Áureo dá +400 XP. Além disso, o tesouro que ele deixa é 30% maior (80% para imaturos, 90% para adultos e 100% para velhos).

Drakus Metálicos, cujos couro e ossos são feitos de bronze, prata ou ouro, são ainda mais poderosos que os Cromáticos, mas são mais leais a Leto. Estes Monstros Raros costumam habitar covis próximos ao covil da Morte, onde guardam seus tesouros, que incluem tributos dados a eles por outros Monstros. Um Drakus Metálico é uma das últimas armas de Leto empregará contra seus inimigos, antes de enviar um Monstro único ou de atacar ele próprio.

TABELA 9-9: DRAKUS METÁLICO POR IDADE

	Imaturo	Adulto	Velho
Tamanho	Grande	Imenso	Colossal
Movimento	16,5m, voo 66m	24m, voo 72m	36m, voo 72m
Moral	12	12	12
DVs	20	25	30
PVs	160 / 240	250 / 350	330 / 450
BA	+10	+12	+15
CA	23	24	24
JP	9	7	6
RD	2 (todos)	2 (todos)	2 (todos)
Atributos	For 18, Des 16, Con 18, Int 9, Sab 17, Car 9	For 22, Des 16, Con 22, Int 10, Sab 19, Car 10	For 24, Des 16, Con 24, Int 10, Sab 20, Car 10
Ataques	2 garras +12 (1d8+6) 1 mordida +14 (1d8+6) 2 asas +13 (1d6+6) 1 cauda +13 (1d10+6)	2 garras +16 (1d8+10) 1 mordida +18 (1d8+10) 2 asas +17 (1d6+10) 1 cauda +17 (1d10+10)	2 garras +20 (1d8+13) 1 mordida +22 (1d8+13) 2 asas +21 (1d6+13) 1 cauda +21 (1d10+13)
Sopro	2d6	4d6	6d6
XP	6.000	9.000	12.600
Tesouro	50%	60%	70%

Ésfinges

Espécies: Leos, Falkas e Homos.

Tamanho: Grande.

Movimento: 90m, voo 90m.

Uma Ésfinges é considerada Imatura com idade menor que 50 anos, é considerada Adulta com idade entre 50 e 100 anos, e é considerada Velha com idade superior a 100 anos. Pode haver Ésfinges com quantidades intermediárias de DVs entre uma categoria de idade e outra.

Ésfinges são Monstros inteligentes com corpo de Leos, asas de Falkas e cabeça de Homos, coberta por uma

juba, cujo rosto pode lembrar o de uma mulher Mortal – no caso das Gino-Ésfinges – ou o de um homem Mortal – no caso das Andro-Ésfinges. Estes Monstros dominam a Filosofia: Gino-Ésfinges são capazes de Elucidar, Ponderar e Deduzir; já Andro-Ésfinges são capazes de Desvelar, Argumentar e Reverter (o valor de teste determinado pela idade do Monstro já inclui o valor de Inteligência ou Sabedoria). As Ésfinges usam esta habilidade rara entre os Monstros para obter informações para Leto ou para auxiliar suas hordas em missões importantes. As Ésfinges também gostam de desafiar Filósofos para disputas de Argumentos e, quando são derrotadas, enfurecem-se. Ésfinges se tornam mais sagazes e poderosas conforme envelhecem.

TABELA 9-10: ÉSFINGES POR IDADE

	Imatura	Adulta	Velha
Moral	8	8	9
DVs	7	9	11
PVs	42 / 70	54 / 90	66 / 110
BA	+3	+4	+5
CA	12	12	13
JP	13	13	12
Filosofia	32%	37%	44%
Atributos	For 14, Des 12, Con 14, Int 12, Sab 12, Car 8	For 14, Des 12, Con 14, Int 12, Sab 12, Car 8	For 14, Des 12, Con 14, Int 14, Sab 14, Car 10
Ataques	2 garras +5 (1d10+4)	2 garras +6 (1d10+4)	2 garras +7 (1d10+4)
XP	840	1.260	1.760
Tesouros	20% (168 PO)	20% (252 PO)	20% (352 PO)

Gigas

Espécie: Homos.

Gigas atacam armados com clavas. A clava de um Gigas grande é uma arma de dano 1d8 e iniciativa +4, pesa 4 kg e custa 5 PP, e precisaria das duas mãos para ser manipulada por um Mortal, Imortal ou um Monstro médio. A clava de um Gigas imenso é uma arma de dano 1d10 e iniciativa +3, pesa 8 kg e custa 1 PO, e precisaria das duas mãos para ser manipulada por um

Monstro grande. A clava de um Gigas colossal, por fim, é uma arma de dano 1d12 e iniciativa +2, pesa 16 kg e custa 2 PO, e precisaria das duas mãos para ser manipulada por Monstro imenso. Gigas também podem atacar à distância arremessando pedras, cujo tamanho determina a precisão e o poder de destruição.

Gigas são Homos de grande estatura, que podem variar de tamanho, possuindo de quatro até dezesseis metros de altura. De resto, lembram Mortais toscos e curvados,

com unhas grossas, cabelos ralos e mãos fortes. Atacam com grandes clavas feitas de troncos ou ossos de outros Monstros, ou ainda arremessando pedras ou outros objetos pesados. Não são muito organizados, mas

quando formam uma tropa, em geral sob o comando de outro tipo de Monstro, podem destruir fortificações e aniquilar tropas inimigas.

TABELA 9-11: GIGAS POR TAMANHO

Tamanho	Grande	Imenso	Colossal
Movimento	15m	20m	33m
Moral	6	7	8
DVs	3	6	9
PVs	18 / 30	42 / 66	81 / 117
BA	+1	+3	+4
CA	9	9	9
JP	15	14	13
Atributos	For 14, Des 10, Con 14, Int 2, Sab 10, Car 2	For 16, Des 10, Con 16, Int 2, Sab 10, Car 2	For 20, Des 10, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 2
Ataques	1 soco +3 (1d4+4) 1 clava +3 (1d8+4, iniciativa +4) 1 pedra pequena +2 (1d4+4, iniciativa +2) 1 pedra média +1 (1d6+4, iniciativa +1) 1 pedra grande +0 (1d8+4, iniciativa +0) (alcance 5/10/15)	1 soco +6 (1d4+7) 1 clava +6 (1d10+7, iniciativa +3) 1 pedra média +4 (1d4+7, iniciativa +2) 1 pedra grande +3 (1d6+7, iniciativa +1) 1 pedra imensa +2 (1d8+7, iniciativa +0) (alcance 6/13/20)	1 soco +9 (1d4+11) 1 clava +9 (1d12+11, iniciativa +2) 1 pedra grande +5 (1d4+11, iniciativa +2) 1 pedra imensa +4 (1d6+11, iniciativa +1) 1 pedra colossal +3 (1d8+11, iniciativa +0) (alcance 11/22/33)
XP	180	600	1.260
Tesouro	10% (18 PO)	10% (60 PO)	10% (126 PO)

Hárpias

Espécies: Homos e Falkas.

Tamanho: Médio.

Movimento: 9m, voo 54m.

Moral: 7.

DVs: 5.

PVs: 25 / 45.

BA: +2.

CA: 12.

JP: 14.

Atributos: For 12, Des 12, Con 12, Int 6, Sab 12, Car 6.

Ataques: 1 garras +3 (1d8+1).

XP: 400.

Tesouro: 20% (80 PO).

Hárpias podem emitir um grito ensurdecedor que age de forma similar a um sopro (três vezes por dia, cone sônico com 6m de comprimento e 3m de largura no final, 2d6 de dano por privação mais surdez, reduzem o dano à metade e evitam a surdez aqueles que têm sucesso em uma JP de Constituição).

Hárpias possuem corpo de Homos que lembra uma mulher Mortal, exceto pelas patas de Falkas e pelas asas, que substituem os braços. Atacam com as garras das patas e com seu grito ensurdecedor, que pode atordoar inimigos para que outros Monstros os ataquem com vantagem.

Hídras

Espécie: Serpas.

Tamanho: Imenso.

A única forma de se derrotar uma Hídras é cortando todas as suas cabeças. Uma cabeça é cortada quando a Hídras perde 30 PVs, mas apenas por dano por corte. Para acertar uma cabeça, no entanto, o atacante recebe uma penalidade de -3 em seu ataque.

Hídras são Serpas enormes e gordas, com duas, três, quatro, cinco ou até seis cabeças. Muitos Heróis sucumbiram em combate contra Hídras por não saber que somente cortando suas cabeças é possível matá-las. Estes Monstros podem ser encontrados nas regiões ermas mais afastadas ou guardando locais de importância para Leto.

Kentaurus

Espécies: Hipós e Homos.

Tamanho: Médio.

O arco táurico, utilizado por um General Kentaurus, é um arco tão longo que apenas um Monstro grande ou maior poderia empunhá-lo. Seu alcance é 30 / 60 / 90, sua iniciativa é +1, seu peso é de 2 kg e seu custo é 100 PO. Ele pode atirar flechas muito pesadas (dano 1d10, peso 2 kg, custo 10 PO).

Com corpo de Hipós e torso de Homos, estes Monstros se organizam em grupos de assalto que atacam pequenas cidades e fazendas em toda a Élada. Exércitos de Kentaurus são muito perigosos, pois são rápidos e fortes e podem agir tanto como cavalarias quanto como arquearias.

TABELA 9-12: HÍDRAS POR NÚMERO DE CABEÇAS

	2 Cabeças	3 Cabeças	4 Cabeças	5 Cabeças	6 Cabeças
Movimento	20m, nado 60m	20m, nado 60m	20m, nado 60m	22m, nado 66m	22m, nado 66m
Moral	8	9	10	11	12
DVs	7	10	13	16	19
PVs	60	90	120	150	180
	(30 por cabeça)	(30 por cabeça)	(30 por cabeça)	(30 por cabeça)	(30 por cabeça)
BA	+3	+5	+6	+8	+9
CA	10	12	13	14	16
JP	13	12	11	10	9
Surpresa	+1	+2	+3	+4	+5
Atributos	For 15, Des 11, Con 15, Int 6, Sab 14, Car 5 2 mordidas +5	For 16, Des 12, Con 16, Int 7, Sab 16, Car 5 3 mordidas +8	For 17, Des 13, Con 17, Int 9, Sab 18, Car 6 4 mordidas +9	For 18, Des 14, Con 18, Int 10, Sab 20, Car 6 5 mordidas +12	For 20, Des 14, Con 20, Int 12, Sab 22, Car 7 6 mordidas +14
Ataques	(1d6+6) 1 Cauda +4 (1d8+6+constr.)	(1d6+7) 1 Cauda +7 (1d8+7+constr.)	(1d6+7) 1 Cauda +8 (1d8+7+constr.)	(1d6+8) 1 Cauda +11 (1d8+8+constr.)	(1d6+9) 1 Cauda +13 (1d8+9+constr.)
XP	840	1.600	2.600	3.840	5.320

TABELA 9-13: KENTAURUS POR POSIÇÃO

	Soldado	Capitão	General
Movimento	60m	60m	66m
Moral	7	7	8
DVs	4	6	8
PVs	20 / 36	30 / 54	48 / 80
BA	+2	+3	+4
CA	12	12	14
JP	14	14	13
Atributos	For 16, Des 12, Con 12, Int 6, Sab 12, Car 6 1 coice +4 (1d8+3)	For 16, Des 12, Con 12, Int 6, Sab 12, Car 6 1 coice +5 (1d8+3)	For 18, Des 14, Con 14, Int 6, Sab 12, Car 6 1 coice +7 (1d8+4)
Ataques	1 lança +5 (1d6+3, iniciativa +4) 1 arco curto com 20 flechas leves +3 (1d6+3, iniciativa +3, alcance 15/30/45)	1 lança +6 (1d6+3, iniciativa +4) 1 arco longo com 20 flechas pesadas +4 (1d8+3, iniciativa +2, alcance 25/50/75)	1 lança longa +8 (1d8+4, iniciativa +3) 1 arco táurico com 20 flechas muito pesadas +6 (1d10+4, iniciativa +1, alcance 30/60/90)
XP	320	600	1.120
Tesouro	20% (64 PO)	20% (120 PO)	20% (224 PO)

Kerberus

Espécie: Lupus.

Tamanho: Médio.

Movimento: 54m.

Moral: 7.

DVs: 6.

PVs: 30 / 54.

BA: +3.

CA: 10+1.

JP: 14.

Atributos: For 12, Des 12, Con 12, Int 6, Sab 14, Car 4.

Ataques: 3 mordidas +4 (1d8+1), 1 garras +5 (1d6+1).

XP: 600.

Kerberus possuem três cabeças (+2 em rolagens de Surpresa) e possuem um sopro de chamas (dano 2d6, três vezes ao dia; o sopro de duas ou três cabeças pode ser combinado num único sopro, consumindo dois ou três usos diários e somando o dano ou aumentando a área).

Estes Lupus de três cabeças são ainda capazes de cuspir fogo, e atuam como guardiães de fortificações ocupadas por Monstros.

Kimerós

Espécies: Leos, Saurus, Tragos e Falkas.

Tamanho: Grande.

Movimento: 90m, escalada 45m, voo 90m.

Moral: 9.

DVs: 10.

PVs: 70 / 110.

BA: +5.

CA: 14.

JP: 12.

RD: 1 (todos).

Atributos: For 16, Des 14, Con 16, Int 6, Sab 16, Car 4.

Ataques: 3 mordidas ou chifradas +8 (1d12+5), 1 garras +9 (1d10+5).

XP: 1.600.

Kimerós possuem três cabeças (+2 em rolagens de Surpresa) e possuem um sopro de chamas (dano 4d6,

três vezes ao dia; o sopro de duas ou três cabeças pode ser combinado num único sopro, consumindo dois ou três usos diários e somando o dano ou aumentando a área).

Kimerós possuem corpo de Leos, asas de Falkas e três cabeças – uma de Leos, uma de Tragos e uma de Saurus. Seus muitos ataques os tornam bastante perigosos e, como se não bastasse, Kimerós também são capazes de expelir chamas pelas suas bocarras.

Ktonians

Espécies: Homos e Oktopus.

Tamanho: Médio.

Movimento: 9m, nado 9m.

Moral: 9.

DVs: 10.

PVs: 40 / 80.

BA: +5.

CA: 13.

JP: 12.

Atributos: For 10, Des 10, Con 10, Int 18, Sab 18, Car 18.

Ataques: 1 garras +5 (1d4), 1 tentáculos e mordida +5 (1d4+devorar cérebro).

XP: 1.600.

Tesouros: 20% (320 PO).

Ktonians possuem um ataque especial de olhar. O alvo tem direito a uma JP de Sabedoria para evitar o efeito. Caso falhe, recebe 1d4 pontos de dano em sua Sabedoria. Alvos cuja Sabedoria caia para 1, 2 ou 3 com este ataque se tornam servos sob o controle do Ktonians. O alvo obedecerá todas as suas ordens por até 18 horas, quando desmaiará, assim ficando por mais 18 horas. Um Ktonians pode ter até 9 servos ao mesmo tempo.

Ktonians que consigam agarrar a cabeça desprotegida de um Mortal, Imortal ou Estrangeiro com seus tentáculos (sendo bem sucedidos num ataque com uma penalidade de -10) podem tentar sugar o cérebro de sua vítima. A

vítima realiza uma JP de Constituição; caso seja bem sucedida, pode realizar um teste de Força para se soltar; em caso de sucesso, recebe 1d4 pontos de dano e consegue se soltar. Caso falhe no teste de Força, continua presa e no próximo recebe dano pelo ataque e precisa fazer uma nova JP de Constituição. Em caso de falha na JP de Constituição, o cérebro começa a ser sugado: o alvo recebe 1d4 pontos de dano na Inteligência, na Sabedoria e no Carisma por turno. Caso qualquer um destes atributos caia para 0 enquanto o cérebro é sugado, ele terá sido completamente devorado e o alvo estará morto. O dano nos atributos é permanente. A cada cérebro que suga, o Ktonians recebe um aumento de +1 em Inteligência, Sabedoria ou Carisma.

Ktonians possuem corpo de Homos e cabeça de Oktopus, com olhos pálidos e tentáculos pendendo da cabeça e escondendo a boca. Sua pele é de um tom roxo escuro, quase negro, e é viscosa. Estes aterrorizantes Monstros estão dentre os mais perigosos, muito embora não possuam grande poder bruto. Apenas seu olhar pode deixar seus alvos insanos ou pior – pode transformá-los em escravos dos Ktonians; sua boca e seus tentáculos foram criados para agarrar a cabeça de Mortais e Imortais e sugar seus cérebros. Diz-se que estas criaturas saíram dos pesadelos insanos de Leto.

Mantíkoras

Espécies: Leos, Skorpos, Batus e Homos.

Tamanho: Grande.

Todas as Mantíkoras possuem audição aguçada 3.

Mantíkoras possuem corpo de Leos, cauda de Skorpos, asas de Batus e um rosto de Homos velho. São Monstros perigosos, que atacam com velocidade, vindos de onde menos se espera, e podem inocular um veneno mortal. Mantíkoras ficam mais e mais poderosas conforme envelhecem, e seu rosto chega a apodrecer em idades avançadas.

TABELA 9-14: MANTÍKORAS POR IDADE

	Imatura	Adulta	Velha
Movimento	90m, escalada 45m, voo 90m	90m, escalada 45m, voo 90m	99m, escalada 49,5m, voo 99m
Moral	9	9	10
DVs	10	12	14
PVs	70 / 110	84 / 132	112 / 168
BA	+5	+6	+7
CA	14	14	15
JP	12	12	11
Atributos	For 16, Des 14, Con 16, Int 6, Sab 14, Car 6	For 16, Des 14, Con 16, Int 6, Sab 14, Car 6	For 18, Des 14, Con 18, Int 8, Sab 16, Car 8
Ataques	2 garras +8 (1d8+5) 1 cauda +7 (1d10+5+ veneno fraco)	2 garras +9 (1d8+5) 1 cauda +8 (1d10+5+ veneno médio)	2 garras +11 (1d8+6) 1 cauda +10 (1d10+6+ veneno forte)
XP	1.600	2.160	3.080
Tesouros	20% (320 PO)	20% (432 PO)	20% (616 PO)

Méduses

Espécies: Homos e Serpas.

Tamanho: Médio.

Movimento: 9m, escalada 27m.

Moral: 8.

DVs: 9.

PVs: 36 / 72.

BA: +4.

CA: 15.

JP: 13.

Atributos: For 12, Des 16, Con 10, Int 5, Sab 12, Car 10.

Ataques: 1 garras +5 (1d4+1), 1 cabelo +6 (1d3+1+veneno fraco), 1 arco curto +7 com 20 flechas leves (1d6+1, iniciativa +3, alcance 15/30/45).

XP: 1.260.

Tesouros: 20% (252 PO).

Méduses possuem a vantagem Transmutar Carne em Pedra.

Méduses lembram mulheres Mortais, mas de perto se nota a diferença. Seus cabelos são, na verdade, centenas de pequenas Serpas venenosas, e sua pele possui escamas que brilham, denunciando que se trata, na verdade, de um Monstro. Costumam invadir cidades vestindo longos mantos com capuz, e usam de seu carisma elevado, em comparação com outros Homos, para seduzir e enganar, antes de matar, e podem até mesmo transformar em pedra aqueles que olhem em seus olhos. Diz-se que Leto usa Méduses para criar discórdia e terror entre os Mortais.

Minós

Espécies: Homos e Taurus.

Tamanho: Médio.

Minós são humanoides fortes com cabeça e cascos de touro, pele parda, marrom ou negra, e longos chifres que apontam para cima. Seus grupos não são muito grandes, mas atacam com ferocidade. Também são mais inteligentes que a maioria dos Homos, e muitas vezes invadem cidades e emboscam caravanas.

TABELA 9-15: MINÓS POR POSIÇÃO

	Soldado	Capitão	General
Movimento	10m	11m	11m
Moral	7	8	9
DVs	6	8	10
PVs	30 / 54	48 / 80	70 / 110
BA	+3	+4	+5
CA	12	10+2	10+3
JP	14	13	12
Atributos	For 16, Des 12, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 2 1 chifres +5 (1d8+3)	For 18, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 2 1 chifres +7 (1d8+4)	For 20, Des 16, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 2 1 chifres +9 (1d8+5)
Ataques	1 espada curta +6 (1d6+3, iniciativa +7).	1 espada longa +8 (1d8+4, iniciativa +5).	1 espada de duas mãos +10 (1d10+5, iniciativa +1).
XP	600	1.120	1.600
Tesouro	20% (120 PO)	20% (224 PO)	20% (320 PO)

Montaria Comum

Espécie: Hipós ou Taurus.

Tamanho: Médio.

Movimento: 54m.

Moral: 6.

DVs: 2.

PVs: 8 / 16.

BA: +1.

CA: 11.

JP: 15.

Atributos: For 13, Des 12, Con 11, Int 2, Sab 10, Car 2.

Ataques: 1 coice +2 (1d6+1); 1 mordida +3 (1d4+1); 1 chifrada +1 (1d8+1).

XP: 120.

Estes Monstros são fortes o suficiente para suportar um Mortal ou Imortal sobre suas costas ou para puxar um veículo, mas fracos o suficiente para poderem ser domados com segurança. Mesmo assim, é preciso cuidado ao montá-los, especialmente se for retirada a focinheira, o que possibilita que o Monstro ataque aqueles que dele se aproximem.

Montaria de Alta Qualidade

Espécie: Hipós ou Taurus.

Tamanho: Médio.

Movimento: 60m.

Moral: 7.

DVs: 4.

PVs: 20 / 36.

BA: +2.

CA: 12.

JP: 14.

Atributos: For 15, Des 12, Con 13, Int 2, Sab 11, Car 2.

Ataques: 1 coice +4 (1d6+2); 1 mordida +5 (1d4+2); 1 chifrada +3 (1d8+2).

XP: 320.

Estes Monstros são mais fortes e, portanto, mais eficazes enquanto montaria ou tração, mas também mais difíceis de domar e de controlar.

Orkus

Espécie: Homos.

Tamanho: Médio.

Movimento: 10m.

Orkus possuem constituição semelhante a de um Mortal forte, mas não é preciso chegar muito perto para notar as diferenças. Orkus possuem a pele grossa e escura, marrom ou negra esverdeada, os olhos amarelos ou

vermelhos, presas longas afiadas (em especial as inferiores, que se sobressaem), focinho chato e garras nos dedos. São organizados e formam grandes tropas, e usam as armas e armaduras que recolhem dos corpos dos inimigos derrotados.

TABELA 9-16: ORKUS POR POSIÇÃO

	Soldado	Capitão	General
Moral	6	6	7
DVs	1	3	5
PVs	5 / 9	15 / 27	25 / 45
BA	0	+1	+2
CA	13 (peitoral de couro +2)	14 (peitoral de couro +2, escudo pequeno +1; cobertura -2)	15 (peitoral de escamas de bronze +3)
JP	15	15	14
Atributos	For 14, Des 12, Con 12, Int 6, Sab 10, Car 2	For 14, Des 12, Con 12, Int 6, Sab 10, Car 2	For 16, Des 12, Con 12, Int 6, Sab 10, Car 2
Ataques	1 garras +2 (1d4+2) 1 espada curta danificada +2 (1d4+2, iniciativa +7)	1 garras +3 (1d4+2) 1 espada longa danificada +3 (1d6+2, iniciativa +5)	1 garras +5 (1d4+3) 1 espada de duas mãos danificada +5 (1d8+3, iniciativa +1)
XP	40	180	400
Tesouro	10% (4 PO)	10% (18 PO)	10% (40 PO)

Demônios: a seguir apresentamos três Demônios prontos – Demogorgon, Yogsotot e Mefistos.

Demogorgon, General das Hostes de Leto

Classe: Guerreiro (Algoz excelente em combate defensivo).

Nível: 20°.

Monstro Base: Drakus Cromático Negro Velho.

Tamanho: Colossal.

Movimento: 36m, voo 72m.

Moral: 12.

DVs: 25.

PVs: 375.

BA: +12.

CA: 30 (peitoral de ouro muito raro +7, cobertura -10).

JP: 7.

RD: 1 (todos) ou 2 (contusão, corte e perfuração).

Atributos: For 24, Des 14, Con 24, Int 18, Sab 19, Car 16.

Ataques: 2 garras +17 (1d8+13), 1 mordida +19 (1d8+13), 2 asas +18 (1d6+13), 1 cauda +18 (1d10+13).

XP: 9.000.

Tesouros: 50% (4.500 PO).

Benefícios de Espécie, Excelência e Especialização: sangue ácido 1d4; imunidade a ácido; sopro de ácido 6d6; +5 em testes de percepção; +8 em surpresa (+9 em campos abertos); +2 em iniciativa (+3 em campos abertos); +1 em JPs de Destreza (+2 em campos abertos); CA 31 em campos abertos; contra-ataca quando oponente tem falha crítica; fabricar venenos 87%; +1 nos ataques e +2 no dano contra Mortais e Imortais.

Demogorgon é um grande e velho Drakus Negro, com longos chifres retorcidos que apontam para frente, vestindo uma armadura de placas de ouro que protege

quase todo seu corpo. Ele é um dos Generais de Leto, e tem sob seu comando uma hoste de 10.000 Monstros.

Em sua vida Mortal, Demogorgon foi um General de Korintai que liderou um ataque traiçoeiro às tropas de Túndrai, no ano de 418, durante a guerra entre Mortais e Imortais que encerrou a Era de Bronze. Ele morreu neste ataque, mas suas tropas venceram, e Leto fez dele um Demônio.

Yogsotot, o Arauto de Kutúlus

Classe: Artista (Tétrico excelente em teatro e poesia tétrica).

Nível: 20°.

Monstro Base: Ktonians.

Tamanho: Médio.

Movimento: 9m, nado 9m.

Moral: 12.

DVs: 10.

PVs: 80.

BA: +5.

CA: 13.

JP: 12.

Atributos: For 10, Des 10, Con 10, Int 18, Sab 20, Car 22.

Ataques: 1 espada curta de prata muito rara +6 (1d6+4, iniciativa +8), 1 garras +5 (1d4), 1 tentáculos e mordida +5 (1d4+devorar cérebro).

XP: 7.800.

Tesouro: 30% (2.340 PO).

Benefícios de Espécie, Excelência e Especialização: ataque especial de olhar e sugar cérebro (ver Ktonians); veja excelência em arte; pode pedir pela Intervenção do Destino Carnificina.

Arte: alvos não-heroicos, aventureiros, heroicos e campeões M, alvos exemplares e épicos A, alvos de lendários 16, alvos imortais 10. Atinge 2d6 alvos. Efeitos: Inspirar e Intimidar, Entusiasmar e Fascinar (Horrorizar), Acalmar e Agitar, Sugerir, Enojar e Adoecer. Yogsotot escreveu uma única obra genial (+2), intitulada “O Chamado de Kutúlus”, um poema tétrico que narra os horrores que Kutúlus trará quando sair de seu covil. O efeito desta obra é Horrorizar.

Yogsotot é um Ktonians alto e esguio, e veste um manto negro com capuz. Seu rosto é ainda mais assustador do que o de um Ktonians comum – seus tentáculos são mais longos e seus olhos mais profundos. Ele é o arauto do braço-direito de Leto, Kutúlus, o Rei dos Ktonians, e deve espalhar o terror e o desespero entre os eladanos, preparando a Élada para o ataque de seu mestre.

Em sua vida Mortal, Yogsotot foi um Cultista de Leto, cujas maquinações levaram à campanha imperialista de Atenai no início da Era Heroica, que culminou na guerra Atenai-Espartai. Ele morreu no ano de 445, desmascarado por Herois, mas então já era tarde, pois a guerra já havia começado.

Mefistos, o Corruptor

Classe: Filósofo (Niilista excelente em lógica).

Nível: 20°.

Monstro Base: Diábolos Velho.

Tamanho: Médio.

Movimento: 10m, voo 60m.

Moral: 12.

DVs: 20.

PVs: 240.

BA: +10.

CA: 20.

JP: 9.

Atributos: For 20, Des 18, Con 18, Int 18, Sab 18, Car 18.

Ataques: 1 chifrada +13 (1d10+5).

XP: 7.800.

Tesouro: 30% (2.340 PO).

Benefícios de Espécie, Excelência e Especialização: imune a calor extremo, frio extremo e dano por fogo; +5 em percepção e surpresa; veja excelência em lógica; +5% em rolagens de Filosofia com o objetivo de negar o sentido da existência Mortal; +2 na categoria de Pensamentos da ação Infligir (da classe de Danos) para determinar seus efeitos; pode usar Pensamentos com a ação nulificar.

Filosofia: desvelar 84%, elucidar 93%, ponderar 84%, deduzir 84%, argumentar 93%, reverter 78%.

Conceber Pensamentos: 1ª categoria 98%, 2ª categoria 89%, 3ª categoria 80%, 4ª categoria 71%, 5ª categoria 62%, 6ª categoria 56%, 7ª categoria 53%, 9ª categoria 44%.

Mefistos é um Diábolos Velho, com uma longa barba branca e olhos profundos. Seus chifres pequenos e feições Mortais o tornam menos repulsivo e assustador, e isso, aliado ao fato de que ele, ao contrário dos outros Diábolos, não porta escudo e lança e veste apenas um manto negro, faz dele uma figura ainda mais carismática. Mefistos é encarregado de corromper os Mortais, e é o melhor nesta tarefa. Ele escolhe alvos poderosos, e os torna ainda mais fortes e ricos, enquanto empobrece e enfraquece seus inimigos. Porém, ele pode tirar tão facilmente quanto pode dar.

Em sua vida Mortal, Mefistos foi um Senador astuto da cidade de Knossai, que praticamente reinava na cidade através de intrigas, favores e chantagens que colocavam os demais Senadores e até mesmo o Rei sob seu controle. Ele morreu no ano de 532, assassinado por um Senador que se cansou de ser chantageado.

TABELA 9-17: PENSAMENTOS CONCEBIDOS DE MEFÍSTOS

Categoria Mínima: 1ª	
Fortalecer Carisma	Fortalecer Sabedoria
Fortalecer Constituição	Simular Objeto de Desejo Perceptível a Um Sentido
Fortalecer Destreza	Simular Objeto de Horror Perceptível a Um Sentido
Fortalecer Força	Simular Objeto de Ira Perceptível a Um Sentido
Fortalecer Inteligência	
Categoria Mínima: 2ª	
Destruir Bronze	Enfraquecer Constituição
Destruir Couro e Osso	Enfraquecer Destreza
Destruir Ferro	Enfraquecer Força
Destruir Madeira	Enfraquecer Inteligência
Destruir Ouro	Enfraquecer Sabedoria
Destruir Prata	Fortalecer Espírito (C)
Destruir Rocha	Fortalecer Físico (C)
Destruir Terra e Lama	Fortalecer Habilidades de Combate (C)
Embotar Audição	Fortalecer Percepção (C)
Embotar Reflexos	Fortalecer Porte (C)
Embotar Visão	Simular Objeto de Desejo Perceptível a Dois Sentidos
Embotar Vitalidade	Simular Objeto de Horror Perceptível a Dois Sentidos
Embotar Vontade	Simular Objeto de Ira Perceptível a Dois Sentidos
Enfraquecer Carisma	

Categoria Mínima: 3ª

Anular Audição
 Embotar Sentidos (C)
 Enfraquecer Espírito (C)
 Enfraquecer Físico (C)
 Enfraquecer Habilidades de Combate (C)
 Enfraquecer Percepção (C)
 Enfraquecer Porte (C)
 Infligir Dano por Contusão
 Infligir Dano por Corte
 Infligir Dano por Perfuração
 Infligir Dano por Queimadura
 Infligir Dano por Intoxicação
 Infligir Dano por Privação
 Paralisar Força

Paralisar Destreza
 Paralisar Constituição
 Paralisar Inteligência
 Paralisar Sabedoria
 Paralisar Carisma
 Simular Objeto de Horror Perceptível a Todos os Sentidos
 Simular Objeto de Desejo Perceptível a Todos os Sentidos
 Simular Objeto de Ira Perceptível a Todos os Sentidos
 Transmutar Bronze em Terra e Lama
 Transmutar Ferro em Terra e Lama
 Transmutar Madeira em Terra e Lama
 Transmutar Ouro em Ferro
 Transmutar Ouro em Terra e Lama
 Transmutar Prata em Terra e Lama

Categoria Mínima: 4ª

Anular Reflexos
 Anular Visão
 Anular Vitalidade
 Anular Vontade
 Embotar Reações (C)
 Paralisar Espírito (C)

Paralisar Físico (C)
 Paralisar Habilidades de Combate (C)
 Paralisar Percepção (C)
 Paralisar Porte (C)
 Transmutar Couro e Osso em Terra e Lama

Categoria Mínima: 5ª

Anular Sentidos (C)
 Transmutar Ferro em Ouro

Transmutar Prata em Ouro

Categoria Mínima: 6ª

Anular Reações (C)

Transmutar Bronze em Ouro

Categoria Mínima: 7ª

Transmutar Couro e Osso em Ouro
 Transmutar Madeira em Ouro

Transmutar Rocha em Ouro
 Transmutar Terra e Lama em Ouro

Categoria Mínima: 9ª

Nulificar Carisma
 Nulificar Constituição
 Nulificar Destreza

Nulificar Força
 Nulificar Inteligência
 Nulificar Sabedoria

Monstros Únicos: a seguir apresentamos dois Monstros únicos prontos – Kutúlus e Tífon.

Kutúlus

Espécies: Homos, Oktopus e Batus.

Tamanho: Colossal.

Movimento: 40m, nado 120m, voo 240m.

DVs: 30.

PVs: 510.

BA: +15.

CA: 30.

JP: 5.

RD: 10 (todos).

Moral: 12.

Atributos: For 28, Des 28, Con 28, Int 28, Sab 28, Car 28.

Ataques: 2 garras +25 (1d12+15), 1 tentáculos e mordida +25 (1d20+15+devorar cérebro).

XP: 15.000.

Kutúlus possui audição e visão aguçadas 3 e imunidade a calor extremo, frio extremo e venenos; regenera 5 PVs no início de cada turno; e é capaz de esmagar com suas mãos um Mortal, Imortal ou outra criatura de tamanho médio.

Kutúlus possui um ataque especial de olhar. O alvo tem direito a uma JP de Sabedoria com penalidade de -10 para evitar o efeito. Caso falhe, recebe 3d4 pontos de dano em sua Sabedoria. Alvos cuja Sabedoria caia para 1, 2 ou 3 com este ataque se tornam servos sob o controle do Kutúlus. O alvo obedecerá todas as suas ordens por até 72 horas, quando desmaiará, assim ficando por mais 72 horas. Kutúlus pode ter até 36 servos ao mesmo tempo. Todos que aqueles que veem Kutulus recebem, automaticamente, 1d4 pontos de dano em sua Sabedoria.

Caso Kutúlus consiga agarrar um Mortal, Imortal ou Estrangeiro com seus tentáculos (ou caso ele o agarre com suas mãos e o leve até os tentáculos), ele pode tentar sugar o cérebro de sua vítima. A vítima realiza uma JP de Constituição com penalidade de -10; caso seja bem sucedida, pode realizar um teste de Força com penalidade de -10 para se soltar; em caso de sucesso, recebe 1d20+15 pontos de dano e consegue se soltar. Caso falhe no teste de Força, continua presa e no próximo recebe dano pelo ataque e precisa fazer uma nova JP de Constituição. Em caso de falha na JP de Constituição, o cérebro começa a ser sugado: o alvo recebe 3d4 pontos de dano na Inteligência, na Sabedoria e no Carisma por turno. Caso qualquer um destes atributos caia para 0 enquanto o cérebro é sugado, ele

terá sido completamente devorado e o alvo estará morto. O dano nos atributos é permanente.

Kutúlus pode negar ou modificar os efeitos de um Pensamento de Lógos lançado a até 300 metros dele, e pode lançar qualquer Pensamento. E com um turno completo, Kutúlus pode criar, a partir de seu corpo, 2d6 Ktonians.

Kutúlus é o rei dos Ktonians. Seu corpo é como o de um Monstro deste tipo, mas colossal e com enormes asas de Batus, e diz-se que ele é o braço direito de Leto.

Tífon

Espécies: Homos, Saurus e Batus.

Tamanho: Colossal.

Movimento: 60m, voo 360m.

DVs: 30.

PVs: 600.

BA: +20.

CA: 40.

JP: 2.

RD: só é ferido por Artefatos, Intervenções Divinas (inclusive armas conjuradas) e Lógos de 9ª categoria.

Moral: 12.

Atributos: For 30, Des 30, Con 30, Int 30, Sab 30, Car 30.

Ataques: 2 garras +30 (1d12+20+constrição), 1 cauda +29 (1d20+20).

XP: 20.000.

Tífon possui audição e visão aguçadas 3 e imunidade a calor extremo, frio extremo e venenos; regenera 10 PVs

no início de cada turno; é capaz de esmagar com suas mãos um Mortal, Imortal ou outra criatura de tamanho médio; e pode expelir um sopro de chamas com 18m de comprimento e 9 metros de largura no final, causando 10d6 de dano por queimadura em todos os alvos na área.

Este Monstro lendário foi criado por Leto, diz-se, a partir do cadáver de Fáton. Por isso, ele seria semidivino, seu poder sendo menor apenas que o do próprio Leto. Seu corpo é o de um Homos gigantesco, de pele negra, com grandes asas de Batus e cauda, garras e cabeça de Saurus. Tífon nunca foi visto, mas alguns acreditam que ele deixará seu covil na Era de Ferro.

9.8. ESTRANGEIROS

A seguir encontram-se as características médias dos Estrangeiros que até agora pisaram na Élada. O Corifeu pode modificar as características aqui apresentadas para gerar indivíduos mais ou menos perigosos ou voltados ao combate em circunstâncias específicas. Ele também pode criar novos Estrangeiros. O Corifeu não pode se esquecer que as armas dos Estrangeiros, por serem feitas de ferro, causam um acerto crítico com 19 e 20 no dado. Estrangeiros não possuem sobrevidas.

Combatente Njord: os combatentes Njord se dividem por posição: soldado, soldado de elite, capitão e general. Os Njord preferem combater com armas e armaduras pesadas, e os generais optam inclusive por armas bastante pesadas, mas destruidoras.

TABELA 9-18: COMBATENTE NJORD POR POSIÇÃO

	Soldado	Soldado de Elite	Capitão	General
Movimento	10m	8m	10m	11m
DVs	1	5	9 (+2 PVs)	9 (+18 PVs)
PVs	6 / 10	35 / 55	74 / 110	99 / 135
BA	+1	+5	+10/+4	+12/+6
CA	19	20	21	21
JP	(peitoral de anéis de ferro +5, escudo pequeno de ferro +3, cobertura -2)	(peitoral de anéis de ferro +5, escudo grande de ferro +4, cobertura -4, grevas e elmo)	(peitoral de ferro +6, escudo grande de ferro +4, cobertura -4, grevas e elmo)	(peitoral de ferro +6, grevas e elmo)
Atributos	16 For 14, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 8	15 For 16, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 10, Car 8	13 For 18, Des 12, Con 18, Int 10, Sab 12, Car 12	12 For 20, Des 12, Con 20, Int 12, Sab 14, Car 14
Armas	1 espada curta de ferro +3 (iniciativa +6, 1d6+4) 1 lança de ferro +3 (iniciativa +3, 1d6+4) 1 arco curto com 20 flechas leves de ferro +2 (1d6+4, iniciativa +3, 15/30/45)	1 espada longa de ferro +8 (iniciativa +4, 1d8+5) 1 lança longa de ferro +8 (iniciativa +2, 1d8+5) 1 arco longo com 20 flechas pesadas de ferro +6 (1d8+5, iniciativa +2, 25/50/75)	1 espada longa de ferro +14/+8 (iniciativa +4, 1d8+6) 1 lança longa de ferro +14/+8 (iniciativa +2, 1d8+6) 1 arco longo com 20 flechas pesadas de ferro +11/+5 (1d8+6, iniciativa +2, 25/50/75)	1 espada de duas mãos de ferro +17/+11 (iniciativa +0, 1d10+7) ou 1 lança de lâmina longa de ferro +17/+11 (iniciativa +1, 1d10+7)
XP	100	500	2.000	4.000

Herói Njord: os Heróis Njord são combatentes poderosos capazes também de invocar os poderes de uma Divindade Njord: Wudan (o Frio), Yigdran (a Terra) ou Throran (o Trovão). Os Heróis Njord que recebem a ajuda de Wudan são conhecidos como Wudannen; os Heróis Njord que recebem a ajuda de Yigdran são conhecidos como Yigdrannen; e os Heróis Njord que recebem a ajuda de Throran são conhecidos como Throrannen.

Para criar um Herói Njord, o Corifeu deve determinar seus atributos, como o de um Herói eladano, e então aplicar os modificadores da classe Herói Njord. Todos os ajustes de atributos que valem para os Heróis eladanos valem para os Heróis Njord (embora eles não possuam sobrevidas ou seguidores), que também recebem aumentos em seus atributos preferenciais nos níveis 4º, 7º, 10º, 13º, 16º e 19º. Heróis Njord não possuem especializações ou excelências. O XP dado por um Herói Njord é igual ao XP dado por um Herói eladano.

Dado de Vida: d10.

Requisitos: Força mínima 12, Sabedoria mínima 12.

Atributos Preferenciais: Força, Constituição e Sabedoria.

Armas e Armaduras: Heróis Njord podem usar quaisquer armas e armaduras, e podem usar escudos.

Ataque Extra: a partir do 7º nível, o Herói Njord pode realizar dois ataques com uma única ação, mas o segundo possui um BA reduzido.

Intervenções Divinas: como as Intervenções Divinas do Artista. O Herói Njord também tem restrições de acesso às Intervenções, de acordo com sua Divindade patrona (Wudan, Yigdran ou Throran), e sua lista de Intervenções é mais limitada que a do Artista. Os equipamentos conjurados pelas Intervenções Conjurar Arma Divina e Conjurar Armadura ou Escudo Divino também mudam.

TABELA 9-19: HEROI NJORD

Nível	DV	BA	JP	INTERVENÇÕES DIVINAS DIÁRIAS						
				1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª
1º	1	+1	15	1	–	–	–	–	–	–
2º	2	+2	15	1	–	–	–	–	–	–
3º	3	+3	15	1	–	–	–	–	–	–
4º	4	+4	14	2	1	–	–	–	–	–
5º	5	+5	14	2	1	–	–	–	–	–
6º	6	+6	14	2	1	–	–	–	–	–
7º	7	+7/+1	13	3	2	1	–	–	–	–
8º	8	+8/+2	13	3	2	1	–	–	–	–
9º	9	+9/+3	13	3	2	1	–	–	–	–
10º	+2 PVs	+10/+4	12	4	3	2	1	–	–	–
11º	+2 PVs	+10/+4	12	4	3	2	1	–	–	–
12º	+3 PVs	+11/+5	12	4	3	2	1	–	–	–
13º	+3 PVs	+11/+5	11	5	4	3	2	1	–	–
14º	+4 PVs	+12/+6	11	5	4	3	2	1	–	–
15º	+4 PVs	+12/+6	11	5	4	3	2	1	–	–
16º	+5 PVs	+13/+7	10	6	5	4	3	2	1	–
17º	+5 PVs	+13/+7	10	6	5	4	3	2	1	–
18º	+6 PVs	+14/+8	10	6	5	4	3	2	1	–
19º	+6 PVs	+14/+8	9	7	6	5	4	3	2	1
20º	+7 PVs	+15/+9	9	7	6	5	4	3	2	1

TABELA 9-20: INTERVENÇÕES DIVINAS DOS HEROIS NJORD

1ª Grandeza	
Agilizar Auxiliar Encantar Arma Encantar Armadura ou Escudo	Purificar Amenizar Temperatura (Wudan) Abrir Caminho (Yigdran) Conjurar Trovão (Throran)
2ª Grandeza	
Defender Expulsar Monstro Guiar Ataque	Proteger Recobrar
3ª Grandeza	
Conjurar Arma Divina Conjurar Armadura ou Escudo Divino Fortalecer	Comunicar pelos Ventos (Wudan) Conjurar Refúgio (Yigdran) Conjurar Relâmpago (Throran)
4ª Grandeza	
Banir Monstros Conduzir Ataque	Regenerar

Engrandecer Controlar o Frio (Wudan)	5ª Grandeza	Controlar a Terra (Yigdran) Conjurar Raio (Throran)
Restaurar	6ª Grandeza	
Conjurar Nevasca (Wudan) Conjurar Terremoto (Yigdran)	7ª Grandeza	Conjurar Tempestade de Raios (Throran)

TABELA 9-21: ARMAS CONJURADAS DOS HEROIS NJORD

Wudan	Lança de Lâmina Longa de Ferro Incomum	Espada Longa de Ferro Rara
Yigdran	Espada de Duas Mãos de Ferro Incomum	Lança Longa de Ferro Rara
Throran	Martelo de Arremesso de Ferro Muito Raro	Martelo de Ferro Muito Raro

TABELA 9-22: ARMADURAS E/OU ESCUDOS CONJURADOS DOS HEROIS NJORD

Wudan	Peitoral de Couro Incomum
Yigdran	Escudo de Corpo de Ferro Incomum
Throran	Escudo Grande de Ferro Incomum, Elmo e Grevas de Ferro

Combatente Khun: os combatentes Khun se dividem por posição: soldado, soldado de elite, capitão e general. Os Khun preferem combater com duas armas (os valores dos ataques com a arma primária e com a arma

secundária encontram-se entre parênteses, após o valor do ataque único), e também são ótimos em combate à distância.

TABELA 9-23: COMBATENTE KHUN POR POSIÇÃO

	Soldado	Soldado de Elite	Capitão	General
Movimento	10m	10m	10m	10m
DVs	1	5	9 (+2 PVs)	9 (+18 PVs)
PVs	5 / 9	25 / 45	47 / 83	63 / 99
BA	+1	+5	+10/+4	+12/+6
	17	18	20	21
CA	(peitoral de anéis de ferro +5)	(peitoral de anéis de ferro +5, grevas e elmo)	(peitoral de ferro +6, grevas e elmo)	(peitoral de ferro +6, grevas e elmo)
JP	16	15	13	12
Atributos	For 14, Des 14, Con 12, Int 8, Sab 12, Car 8	For 14, Des 16, Con 12, Int 8, Sab 14, Car 8	For 16, Des 18, Con 12, Int 10, Sab 16, Car 10	For 16, Des 20, Con 12, Int 12, Sab 18, Car 12
Armas	2 espadas curtas de ferro +3 (+1 e -1, iniciativa +6, 1d6+4) 1 arco curto com 20 flechas leves de ferro +3 (1d6+4, iniciativa +3, 15/30/45)	2 espadas longas de ferro +7 (+5 e +3, iniciativa +4, 1d8+4) 1 arco longo com 20 flechas pesadas de ferro +8 (1d8+4, iniciativa +2, 25/50/75)	2 espadas longas de ferro +13/+7 (+11/+5 e +9/+3, iniciativa +4, 1d8+5) 1 arco longo com 20 flechas pesadas de ferro +14/+8 (1d8+5, iniciativa +2, 25/50/75)	2 espadas longas de ferro +15/+9 (+13/+7 e +11/+5, iniciativa +4, 1d8+5) 1 arco longo com 20 flechas pesadas de ferro +17/+11 (1d8+5, iniciativa +2, 25/50/75)
XP	100	500	2.000	4.000

Herói Khun: os Heróis Khun são combatentes poderosos, mas também são sacerdotes-pensadores que dominam o Lógos.

Para criar um Herói Khun, o Corifeu deve determinar seus atributos, como o de um Herói eladano, e então aplicar os modificadores da classe Herói Khun. Todos os ajustes de atributos que valem para os Heróis eladanos valem para os Heróis Khun (embora eles não possuam sobrevidas ou seguidores), que também recebem aumentos em seus atributos preferenciais nos níveis 4º, 7º, 10º, 13º, 16º e 19º. Heróis Khun não possuem especializações ou excelências. O XP dado por um Herói Khun é igual ao XP dado por um Herói eladano.

Dado de Vida: d10.

Requisitos: Destreza mínima 12, Inteligência mínima 12.

Atributos Preferenciais: Força, Destreza e Inteligência.

Armas e Armaduras: Heróis Khun podem usar quaisquer armas e armaduras, mas não podem usar escudos.

Ataque Extra: a partir do 7º nível, o Herói Khun pode realizar dois ataques com uma única ação, mas o segundo possui um BA reduzido.

Lógos: como o Lógos do Filósofo. Porém, a lista de Pensamentos do Heroi Khun é mais restrita, pois ele não pode conceber Pensamentos das classes de Ameaças, Ilusões ou Objetos, nem Pensamentos que ajam sobre os conceitos de Bronze, Prata ou Ouro, e também não pode

combinar Pensamentos. Por outro lado, alguns Pensamentos com a ação Transmutar que agem sobre o conceito Ferro são considerados de categoria mínima mais baixa para o Heroi Khun.

TABELA 9-24: HEROI KHUN				PENSAMENTOS DIÁRIOS								
Nível	DV	BA	JP	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a	6 ^a	7 ^a	8 ^a	9 ^a
1 ^o	1	+1	15	1	–	–	–	–	–	–	–	–
2 ^o	2	+2	15	1	–	–	–	–	–	–	–	–
3 ^o	3	+3	15	1	–	–	–	–	–	–	–	–
4 ^o	4	+4	14	2	1	–	–	–	–	–	–	–
5 ^o	5	+5	14	2	1	–	–	–	–	–	–	–
6 ^o	6	+6	14	2	1	–	–	–	–	–	–	–
7 ^o	7	+7/+1	13	3	2	1	–	–	–	–	–	–
8 ^o	8	+8/+2	13	3	2	1	–	–	–	–	–	–
9 ^o	9	+9/+3	13	3	2	1	–	–	–	–	–	–
10 ^o	+2 PVs	+10/+4	12	4	3	2	1	–	–	–	–	–
11 ^o	+2 PVs	+10/+4	12	4	3	2	1	–	–	–	–	–
12 ^o	+3 PVs	+11/+5	12	4	3	2	1	–	–	–	–	–
13 ^o	+3 PVs	+11/+5	11	5	4	3	2	1	–	–	–	–
14 ^o	+4 PVs	+12/+6	11	5	4	3	2	1	1	–	–	–
15 ^o	+4 PVs	+12/+6	11	5	4	3	2	1	1	–	–	–
16 ^o	+5 PVs	+13/+7	10	6	5	4	3	2	1	1	–	–
17 ^o	+5 PVs	+13/+7	10	6	5	4	3	2	2	1	1	–
18 ^o	+6 PVs	+14/+8	10	6	5	4	3	2	2	1	1	–
19 ^o	+6 PVs	+14/+8	9	7	6	5	4	3	2	2	1	1
20 ^o	+7 PVs	+15/+9	9	7	6	5	4	3	3	2	2	1

TABELA 9-25: PENSAMENTOS DOS HEROIS KHUN

Categoria Mínima: 1^a

Aguçar Audição
 Aguçar Reflexos
 Aguçar Visão
 Aguçar Vitalidade
 Aguçar Vontade
 Fortalecer Carisma
 Fortalecer Constituição
 Fortalecer Destreza
 Fortalecer Força
 Fortalecer Inteligência
 Fortalecer Sabedoria
 Manipular Água
 Manipular Calor
 Manipular Fogo
 Manipular Frio
 Manipular Luz

Manipular Som
 Manipular Ventos
 Moldar Couro e Osso
 Moldar Ferro
 Moldar Madeira
 Moldar Rocha
 Moldar Terra e Lama
 Reparar Arma
 Reparar Armadura ou Escudo
 Reparar Item Geral
 Resistir a Dano por Contusão
 Resistir a Dano por Corte
 Resistir a Dano por Intoxicação
 Resistir a Dano por Perfuração
 Resistir a Dano por Privação
 Resistir a Dano por Queimadura

Categoria Mínima: 2^a

Danificar Arma
 Danificar Armadura ou Escudo
 Danificar Item Geral
 Decompor Água
 Decompor Calor
 Decompor Fogo
 Decompor Frio
 Decompor Luz
 Decompor Som
 Decompor Ventos
 Destruir Couro e Osso
 Destruir Ferro
 Destruir Madeira
 Destruir Rocha

Embotar Reflexos
 Embotar Visão
 Embotar Vitalidade
 Embotar Vontade
 Enfraquecer Carisma
 Enfraquecer Constituição
 Enfraquecer Destreza
 Enfraquecer Força
 Enfraquecer Inteligência
 Enfraquecer Sabedoria
 Restaurar Dano por Contusão
 Restaurar Dano por Corte
 Restaurar Dano por Intoxicação
 Restaurar Dano por Perfuração

Destruir Terra e Lama
Embotar Audição

Anular Audição
Aperfeiçoar Arma
Aperfeiçoar Armadura ou Escudo
Aperfeiçoar Item Geral
Compor Água
Compor Calor
Compor Fogo
Compor Frio
Compor Luz
Compor Som
Compor Ventos
Infligir Dano por Contusão
Infligir Dano por Corte
Infligir Dano por Perfuração
Infligir Dano por Queimadura
Infligir Dano por Intoxicação
Infligir Dano por Privação
Paralisar Carisma

Anular Reflexos
Anular Visão
Anular Vitalidade
Anular Vontade

Transmutar Couro e Osso em Ferro
Transmutar Madeira em Ferro

Restaurar Dano por Privação
Restaurar Dano por Queimadura

Categoria Mínima: 3ª

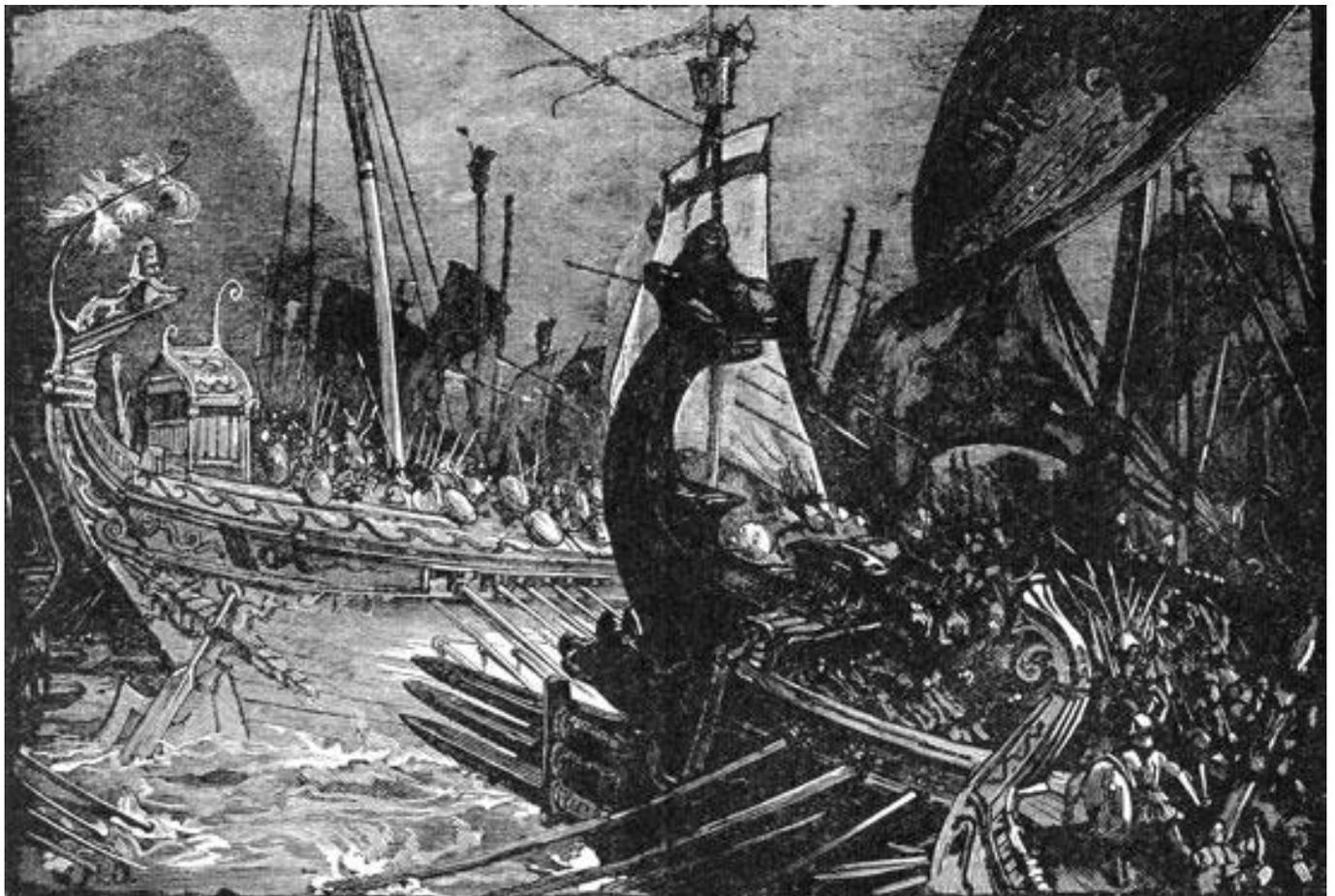
Paralisar Força
Paralisar Destreza
Paralisar Constituição
Paralisar Inteligência
Paralisar Sabedoria
Transmutar Ferro em Couro e Osso
Transmutar Ferro em Madeira
Transmutar Ferro em Rocha
Transmutar Ferro em Terra e Lama
Transmutar Madeira em Couro e Osso
Transmutar Madeira em Rocha
Transmutar Madeira em Terra e Lama
Transmutar Rocha em Couro e Osso
Transmutar Rocha em Madeira
Transmutar Rocha em Terra e Lama
Transmutar Terra e Lama em Couro e Osso
Transmutar Terra e Lama em Madeira
Transmutar Terra e Lama em Rocha

Categoria Mínima: 4ª

Transmutar Couro e Osso em Madeira
Transmutar Couro e Osso em Rocha
Transmutar Couro e Osso em Terra e Lama

Categoria Mínima: 5ª

Transmutar Rocha em Ferro
Transmutar Terra e Lama em Ferro



O HEROI EM 10 PASSOS

A seguir apresentamos os dez passos necessários para a criação de um Herói, facilitando o trabalho de jogadores iniciantes.

1. Conceito: pense no Herói que você quer interpretar. Ele é forte e corajoso e, armado de lança e escudo, levará terror aos Monstros? Ou ele é astuto e prudente e utiliza sua sabedoria para enfrentar os perigos mais diversos sem ter que brandir uma arma? Esta ideia inicial irá ajudá-lo a escolher uma classe e a Divindade patrona de seu Herói e a determinar os valores de seus atributos.

2. Classe (página 35): escolha uma classe, dentre Artista, Filósofo e Guerreiro. Sua classe determinará a maior parte de suas características. Anote os valores determinados por sua classe no 1º nível (DV, BA, JP).

3. Divindade patrona (página 34): escolha uma Divindade patrona, dentre Sún, Món, Kól, Eár, Túndra e Áter. Sua Divindade patrona determinará a especialização de sua classe à qual você pertencerá. Se você tiver escolhido a classe Artista, a Divindade patrona será ainda mais importante, determinando a quais Intervenções Divinas você terá acesso.

4. Atributos (página 28): role 1d12+6 seis vezes, distribuindo os resultados dentre Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Lembre-se que dois atributos determinados por sua classe devem ter valor mínimo 12 (Sabedoria e Carisma para Artistas, Inteligência e Sabedoria para Filósofos, Força e Destreza para Guerreiros). Se a soma de todos os seus atributos for igual a 60 ou menor, você pode rolar todos os dados novamente. Não se esqueça de anotar em sua ficha os modificadores e valores determinados pelos seus atributos, como a capacidade de carga e a quantidade de sobrevidas.

5. Habilidades de Classe: se seu Herói for um Artista, anote os valores de Arte e as Intervenções Divinas Diárias. Se seu Herói for um Filósofo, anote os valores de Filosofia, os Pensamentos de Lógos Diários e o valor de Conceber Pensamentos. Se seu Herói for um Guerreiro, anote os valores dos Esportes e o Dano Crítico. Todo Herói, independentemente da classe, possui valores de Desvelar, Ocultar e Argumentar (veja no Filósofo) e valores de Esportes (veja no Guerreiro).

6. Equipamento (página 55): com sua renda inicial (3d4+3 x10 PO), compre seus equipamentos. Note as restrições de equipamentos de sua classe e os equipamentos necessários de sua classe e ofícios, e não se esqueça de anotar sua carga, que também influi em seu movimento. Se possível, guarde um pouco de ouro para suas primeiras aventuras.

7. Subatributos (página 31): primeiramente determine os PVs de seu Herói. Como ele pertence ao 1º nível, ele possuirá o valor máximo do DV de sua classe (ou seja, 8

para o Artista, 6 para o Filósofo e 10 para o Guerreiro), ajustado pelo modificador de Constituição.

Determine sua CA, ou seja, sua Classe de Armadura. Some ao valor base 10 o modificador de Destreza e os modificadores de armadura e escudo.

Determine seu BA, ou seja, seu Bônus de Ataque. Ao BA determinado pela classe (no 1º nível, 0 para Artistas e Filósofos e +1 para Guerreiros) some o modificador de Força para ataques corpo-a-corpo e o modificador de Destreza para ataques à distância. Anote os modificadores de suas armas e não se esqueça de somar o modificador de Força ao dano.

Determine sua JP, ou seja, sua Jogada de Proteção. Ela é determinada por sua classe (no 1º nível, 15 para o Artista, 14 para o Filósofo e 16 para o Guerreiro). Os modificadores de Destreza, Constituição e Sabedoria serão aplicados às rolagens de JP, e não ao valor de JP.

Por último, escolha um ofício, que representará uma profissão que você aprendeu quando jovem. Se o valor de Inteligência do seu Herói lhe der idiomas ou ofícios extras, escolha novos idiomas ou ofícios.

8. Pensamentos de Lógos (página 79): se o Herói for um Filósofo, escolha três Pensamentos de categoria mínima 1ª que já estão escritos em seu Tomo.

9. Cidade Natal (página 11): escolha a cidade natal de seu Herói. Você pode escolher uma das grandes ou médias cidades da Élada, ou pode criar uma cidade pequena, desde que o Corifeu aprove sua localização e suas características. Determinar a cidade natal é importante porque quando os eladanos se referem a uma pessoa, chamam-na pelo nome e pelo nome de sua cidade natal, por exemplo, "Akiles de Espartai". A região da Élada da qual o Herói vem também pode determinar seus traços físicos (veja na página 8).

10. Detalhes Finais: determine os traços físicos de seu Herói e seus traços de personalidade, e escreva um pequeno histórico, falando sobre sua infância e juventude, sobre o aprendizado de seu ofício nobre e sobre o que o levou a buscar a Imortalidade. Se for o caso, fale com o Corifeu acerca de seu destino trágico.

Nome do Heroi		Jogador		 FICHA DE HEROI
Classe	Especialização			
Divindade Patrona	Nível	Patamar		

FOR Força		Ataque e Dano	Movimento	Carga	CA Classe de Armadura	CA Final	Cobertura		
DES Destreza		Ataque, Defesa e Proteção			10 +	Destreza	Armadura	Escudo	Outros
CON Constituição		PVs e Proteção	Danos Mortais	Sobrevidas	JP Jogada de Proteção	Base			
INT Inteligência		Idiomas / Ofícios Adicionais	Pensamentos Adicionais		PVS Pontos de Vida	Máximo	Atual		
SAB Sabedoria		Proteção	Intervenções Adicionais		BA Bônus de Ataque	Base	Corporal	À Distância	
CAR Carisma		Reação	Seguidores	Moral	Alvos	MOV Movimento	Base	Carga	Final

ATAQUES	Iniciativa	BA Total	Dano	Alcance	Mãos	Munição

EQUIPAMENTOS	Peso	ARTE	FILOSOFIA	ESPORTES
		Não-Heroico	Desvelar	Correr, Escalar,
		Aventureiro	Ocultar	Nadar e Saltar
		Heroico	Elucidar	Montar e Guiar
		Campeão	Ponderar	Dano Crítico
		Exemplar	Deduzir	XP Pontos de Experiência
		Épico	Argumentar	
		Lendário	Reverter	XP Atual
		Imortal		Próximo
		IDIOMAS	OFÍCIOS	
PB	PP	PO		

EXCELÊNCIA	ESPECIALIZAÇÃO
4° Nível	7° Nível
7° Nível	
10° Nível	13° Nível
13° Nível	
16° Nível	19° Nível
19° Nível	

INTERVENÇÕES DIVINAS DIÁRIAS

1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª
----	----	----	----	----	----	----

PENSAMENTOS DIÁRIOS

1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª
----	----	----	----	----	----	----	----	----

CONCEBER PENSAMENTOS

1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	9ª
----	----	----	----	----	----	----	----

PENSAMENTOS CONCEBIDOS

Categoria Mínima 1ª

Categoria Mínima 2ª

Categoria Mínima 3ª

Categoria Mínima 4ª

Categoria Mínima 5ª

Categoria Mínima 6ª

Categoria Mínima 7ª

Categoria Mínima 9ª

SEGUIDORES

For	Des	Con	Int	Sab	Car	BA	CA	JP	PVs	Mov
-----	-----	-----	-----	-----	-----	----	----	----	-----	-----

Ataques					Habilidade					
---------	--	--	--	--	------------	--	--	--	--	--

Nome	PVs	Nome	PVs	Nome	PVs	Nome	PVs
------	-----	------	-----	------	-----	------	-----

Nome	PVs	Nome	PVs	Nome	PVs	Nome	PVs
------	-----	------	-----	------	-----	------	-----

Nome	PVs	Nome	PVs	Nome	PVs	Nome	PVs
------	-----	------	-----	------	-----	------	-----

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - 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 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE V1.0A, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



VOCÊ TEM CORAGEM PARA BUSCAR A IMORTALIDADE?

Mate monstros.
Desbrave ruínas.
Lidere exércitos.
Torne-se vitorioso.
Alcance a virtude e a excelência.
Desafie os Deuses.

Sucumba ao Destino.

Em **Tragoedia** você e seus amigos protagonizarão as sagas épicas de Heróis em busca da Imortalidade. Em suas odisséias, os Heróis levam paz, beleza e sabedoria aos Mortais, lutam contra Monstros e Estrangeiros e honram os Deuses. Porém, seus fins são terríveis, pois o Destino não permite que um Mortal se torne Imortal, e pune com rigor aqueles que tentam quebrar suas leis.

Você ainda tem coragem para buscar a Imortalidade?



TRAGOS GAMES

TRAGOSGAMES.WORDPRESS.COM