



DIVINDADES E SEMIDEUSES



Por Rich Redman,
Skip Williams e James Wyatt



DIVINDADES E SEMIDEUSES

RICH REDMAN, SKIP WILLIAMS, JAMES WYATT

CRÉDITOS ORIGINAIS

EDITORES

MICHELLE CARTER, DAVID NOONAN

DIRETOR DE CRIAÇÃO

ED STARK

DIRETOR ADMINISTRATIVO

KIM MOHAN

VICE - PRESIDENTE E DIRETOR DE P&D DE RPG

BILL SLAVICSEK

GERENTE DE NEGÓCIO

ANTHONY VALTERRA

GERENTE DE PROJETO

MARTIN DURHAN

GERENTE DE PRODUÇÃO

CHAS DELONG

DIRETOR DE ARTE

DAWN MURIN

ILUSTRAÇÃO DA CAPA

SAM WOOD

ILUSTRAÇÕES INTERNAS

KYLE ANDERSON, GLEN ANGUS, MATT CAVOTTA, DENNIS CRAMER,

TONY DITERLIZZI, JEFF EASLEY, DONATO GIANCOLA,

LARS GRANT-WEST, REBECCA GUAY, MATT MITCHELL,

ERIC PETERSON, WAYNE REYNOLDS, DARREL RICKE,

RICHARD SARDINHA, BRAIN SNODDY E JUSTIN NORMAN,

ARNIE SWEKEL, SAM WOOD

DESIGNERS GRÁFICOS

DEE BARNETT, CYNTHIA FLIEGE, SHERRY FLOYD, SEAN GLENN

CARTÓGRAFO

TODD GAMBLE

COMPOSIÇÃO

ERIN DORRIES

RECURSOS: Este livro inclui material publicado originalmente nos seguintes livros e acessórios de D&D: *Punhos e Espadas* por Jason Carl; *Linhagens e Tomos* por Bruce R. Cordell & Skip Williams; *Defensores da Fé* por Rich Redman e James Wyatt; *Canção e Silêncio* por David Noonan e John D. Rateliff; *Mestres Selvagens* por David Eckelberry e Mike Selinger; *Aventuras Orientais* por James Wyatt; e o *Cenário de Campanha FORGOTTEN REALMS(r)* por Ed Greenwood, Sean K. Reynolds, Skip Williams e Rob Heinsoo.

Baseado nas regras originais de DUNGEONS & DRAGONS® criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson, e o novo jogo Dungeons & Dragons criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

Este jogo da Wizards of the Coast® não contém Conteúdo Open Game. Nenhuma parte deste trabalho pode ser reproduzida sob qualquer forma sem permissão por escrito. Para saber mais sobre a Licença Open Game e a Licença do Sistema d20, visite www.wizards.com/d20

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
1600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

Dungeons & Dragons e o logo da Wizards of the Coast são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. O logo do d20 system é marca comercial registrada, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido pelas leis de copyright dos Estados Unidos da América. É terminantemente proibida a reprodução ou utilização não autorizada dos materiais ou ilustrações aqui contidos sem a permissão expressa e por escrito da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais é mera coincidência. © 2000, 2001, Wizards of the Coast, Inc. Todos os direitos reservados. A edição original desta obra foi publicada em inglês por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle com o título DUNGEONS & DRAGONS DEITIES AND DEMIGODS.

EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT©

WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL

DUNGEONS & DRAGONS: DEITIES AND DEMIGODS

COORDENAÇÃO EDITORIAL

DEVIR LIVRARIA

TRADUÇÃO:

JOÃO MARCELO A. BONI

REVISÃO

DOUGLAS RICARDO GUIMARÃES E DEBORAH FINK

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

TINO CHAGAS

DEV881650000

ISBN: 85-7532-101-3

PUBLICADO EM 04/2004

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)

Redman, Rich

Dungeons & Dragons: Divindades e Semideuses / Rich Redman, Skip Williams, James Wyatt; [Tradução: João Marcelo A. Boni; Revisão: Douglas Ricardo Guimarães e Debora M. Fink]. - São Paulo: Devir, 2004.

Título Original: Dungeons & Dragons: Deities and Demigods.
Vários ilustradores.

1. Jogos de Aventura 2. Jogos de Fantasia I. Williams, Skip. II. Wyatt, James. III. Título

04-0529

CD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação	793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação	793.9
3. "Roleplaying games": Recreação	793.9

AGRADECIMENTOS:

D - Tudo novo! Azul sempre!!!

& D3 - Cargas neles, Bola!

O Bulk vai te ajudar. Fique com todos os deuses
"Altino 151" - DISE é o meu suplemento preferido!

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à
DEVIR LIVRARIA LTDA.



BRASIL

Rua Teodoro Souto, 624
Cambuci
CEP: 01539-000
São Paulo - SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Pólo Industrial Bregos de
Carreiros
Armazém 4, Ilscritório 2
Olhos de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

ESPAÑA

Rambla Catalunya, 117 - Pral. 2º
08008 - Barcelona
Fone: 93-238-9870
Fax: 93-415-1342
E-mail: spain@devir.es
Site: www.devir.es

Impresso no Brasil

Introdução			
Divindades e Semideuses	4		
Capítulo 1: Divindades em Seu Jogo	5		
A Natureza das Religiões	5		
Panteões Abertos	5		
Panteões Fechados	6		
Cultos de Mistérios	7		
Monoteísmo	7		
Dualismo	8		
Animismo	9		
Religiões e Filosofias	9		
A Natureza da Divindade	9		
Poder Divino Infinito ou Limitado	9		
Divindades Dependentes e Independentes	12		
Como as Divindades se Comportam	13		
Porque Mortais Cultuam as Divindades	15		
Porque as Divindades Utilizam os Mortais	16		
Divindades Ativas e Distantes	17		
Decisão	18		
Construindo um Panteão	19		
Quantas Divindades?	19		
Exemplo de Panteão	19		
Aspectos e Domínios	20		
Finalizando	20		
Cosmologia e Reinos Divinos	20		
Capítulo 2: Definindo as Divindades	25		
Fontes de Poder Divino	25		
Características Divinas	26		
Aspectos	30		
Construindo o Seu Próprio Aspecto	30		
Aspectos e Domínios	31		
Habilidades Divinas Relevantes	32		
Descrição das Habilidades Divinas Relevantes	33		
Relações			
Interpretando um Deus	52		
Encontrando-se Com um Deus	52		
Política Divina em Sua Campanha	53		
Interferência Divina	53		
Encontros Divinos e Pontos de Experiência	53		
Serviços Divinos	54		
Representantes	54		
Suplicantes	55		
Descrições das Divindades	56		
Jogo de Estatísticas de Divindade	56		
Tipo Descritivo	56		
Jogo de Estatísticas de Jogo	56		
Outros Poderes Divinos	56		
Capítulo 3: O Panteão de D&D	57		
A Cosmologia de D&D	57		
Reunindo a Cosmologia de D&D	57		
Belmont	58		
Bastab	60		
Camdon Larethian	62		
Ethenna	64		
Erythul	66		
Eladungn	67		
Carl Glittergold	69		
Gromsh	71		
Hemneuos	72		
Hector	75		
Karl	77		
Karmalmak	79		
Laila	81		
Miradin	83		
Morall	84		
Olaf-Hai	86		
Olafmama	88		
Rior	90		
St-Cuthbert	91		
Tatnar	93		
Wiza	95		
Wie-Jas	96		
Yondalla	97		
Capítulo 4: O Panteão Olímpico	99		
Teologia Olímpica	99		
Cosmologia Olímpica	99		
O Panteão Olímpico	100		
Zeus	101		
Afroditite	103		
Apolo	105		
Ares	107		
Ártemis	108		
Athena	110		
Deméter	111		
Os Mistérios de Elêusis	113		
Dionísio	114		
Os Mistérios Órficos	115		
Hades	115		
Hécate	117		
Hefestos	119		
Hera	120		
Hércules	122		
Hermes	123		
Héstia	125		
Nike	126		
Pã	127		
Posseidon	129		
Tique	131		
A Academia	132		
Monstros Olímpicos	133		
Ciclope	133		
Fauno	133		
Capítulo 5: O Panteão Faraônico	135		
Teologia Faraônica	135		
Cosmologia Faraônica	135		
O Panteão Faraônico	137		
Rá-Heru-cuti	138		
Anúbis	140		
Apep	141		
Bast	143		
Bes	144		
Hátor	145		
Imhotep	146		
Ísis	148		
Neftis	149		
Osiris	151		
Ptah	152		
Set	154		
Sobek	155		
Toth	156		
Os Mistérios de Toth Trismegistos	158		
Novos Equipamentos	158		
Templos Faraônicos	158		
Monstros Faraônicos	158		
Lacaio de Set	158		
Múmia Superior	159		
Capítulo 6: O Panteão Asgardiano	163		
Teologia Asgardiana	163		
Aesir e Vanir	163		
Cosmologia Asgardiana	164		
O Panteão Asgardiano	167		
Odin	167		
Aegir	170		
Balder	171		
Forseti	173		
Frey	174		
Freyja	176		
Frigga	177		
Heimdall	179		
Hel	180		
Hermod	182		
Loki	183		
Njord	184		
Odur	186		
Sif	187		
Skadi	189		
Surtur	190		
Thor	192		
Thrym	194		
Tyr	195		
Uller	197		
Monstros Asgardianos	199		
Einherjar	199		
Gigantes	200		
Valquírias	200		
Classe de Prestígio: Amoque	201		
Capítulo 7: Outras Religiões	203		
Culto ao Sol	203		
Taia	203		
Classe de Prestígio: Justiciar de Taia	205		
Seguidores da Luz	206		
Elishar	207		
Classe de Prestígio: Soldado da Luz	208		
Toldoth	210		
Dennari	211		
Apêndice 1: Domínios e Magias	213		
Novas Magias	215		
Apêndice 2: Ascensão Divina	218		
Métodos de Ascensão	218		
Lista de Tabelas			
2-1: Habilidades Divinas Relevantes	32		
2-2: Tamanho das Criaturas	34		
2-3: Habilidades conforme a Alteração de Tamanho	34		
2-4: Dano com Armas por Incremento de Tamanho	35		
2-5: Dano de Armas por Decréscimo de Tamanho	35		
2-6: Conjuração Divina	38		
3-1: O Panteão de D&D	58		
4-1: O Panteão Olímpico	100		
4-2: Divindades Olímpicas por Raça	100		
4-3: Divindades Olímpicas por Classe	100		
5-1: O Panteão Faraônico	136		
5-2: Divindades Faraônicas por Raça	136		
5-3: Divindades Faraônicas por Classe	136		
6-1: O Panteão Asgardiano	164		
6-2: Divindades Asgardianas por Raça	164		
6-3: Divindades Asgardianas por Classe	164		
6-4: O Amoque	201		
7-1: O Justiciar de Taia	205		
7-2: O Soldado da Luz	208		
Lista de Caixas de Texto			
Glossário Divino	6		
Príncipes Demônios e Arquidiabos	8		
Como Surgiu o Panteão de D&D	12		
Nos Bastidores: Fontes de Poder Divino	13		
Adoradores do Panteão de D&D	13		
Sua Campanha e as Religiões do Mundo Real	14		
Atitudes das Divindades de D&D	15		
Barreiras Divinas	17		
Intercessão pelo Panteão de D&D	18		
Por que os Deuses Raramente Morrem	19		
Imortalidade no Panteão de D&D	20		
Nos Bastidores: O Panteão de D&D	20		
Lares das Divindades do Panteão de D&D	22		
Deuses Acima do 20º nível	26		
Divindades e Bônus de Sinergia	27		
Divindades e Conjuração	29		
Nos Bastidores: Divindades e Magias Divinas	29		
Tempo e Poderes Divinos	30		
Nos Bastidores:			
Habilidades Divinas e Talentos Épicas	31		
Categorias de Tamanho em D&D	34		
Magias Adicionais Acima do 9º nível	38		

INTRODUÇÃO

Divindades: Seres espirituais que incorporam os mais altos (e baixos) preceitos de moralidade, ética e cada aspecto da existência mortal... ou apenas monstros muito poderosos?

A resposta a essa pergunta básica, assim como muitas outras no jogo DUNGEONS & DRAGONS, depende do Mestre, e sua decisão estará relacionada com a forma de utilizar este livro. Não há uma resposta correta a não ser o que melhor se encaixe na sua campanha, a seus jogadores e ao seu jogo. Se você realmente se interessa em saber se Heironeus poderia derrotar Thor num combate, neste livro nós providenciamos um conjunto de regras e estatísticas que podem ajudá-lo a responder a essa dúvida (os primeiros relatórios dos grupos de teste indicam: extremamente improvável). Por outro lado, se você deseja auxílio para criar um panteão realista e vibrante para sua campanha, um conjunto de divindades que ajude a traçar os rumos dos acontecimentos em aventuras de nível épico, divindades que inspirem os clérigos, druidas, paladinos e demais personagens de seus jogos às maiores alturas do heroísmo e às profundezas da vilania... Bem, também providenciamos os instrumentos para isso.

DIVINDADES E SEMIDEUSES

Este livro pode ajudá-lo a decidir qual o papel que as divindades desempenham em sua campanha, desde suas filosofias a suas Classes de Armadura.

O **Capítulo 1: Divindades em seu Jogo** trata do papel das divindades, assim como das religiões, no jogo de D&D. Ele discorre sobre modelos diferentes de religião, desde o tradicional "panteão aberto" constituído pelas divindades descritas no *Livro do Jogador*, até modelos alternativos como monoteísmo, dualismo e animismo. Você encontrará discussões sobre cultos de mistérios, bem como uma abordagem diferente do panteão. A seguir, o capítulo descreve a influência que as divindades têm no mundo da sua campanha, sua aparência e suas moradas. Finalmente, alguns conselhos práticos sobre a criação de um panteão exclusivo para sua campanha.

O **Capítulo 2: Definindo as Divindades** aborda as regras que auxiliam a quantificar as divindades. Introduz o conceito de Posto Divino, uma medida do poder dos deuses, e detalha o que as divindades de qualquer posto conseguem fazer — nos mesmos formatos em que são definidas as habilidades de outros personagens. Hércules pode ter um valor de Força 55 (assim como Kord), mas ainda será uma habilidade que funciona como a Força de qualquer personagem ou monstro.

Num exame minucioso das características divinas, você terá acesso a todas as habilidades e poderes que as divindades compartilham. A seguir, apresentamos o conceito de aspecto e as descrições de quase uma centena de habilidades divinas relevantes — poderes especiais disponíveis somente às divindades. O capítulo também apresenta trinta talentos que podem ser adquiridos pelos deuses, além daqueles descritos no *Livro do Jogador*.

O capítulo ainda traz sugestões para o Mestre sobre a interpretação de um deus, apresenta dois serviços divinos, o representante e o

suplicante, e termina com informações sobre as descrições das divindades que constituem a maior parte dos quatro capítulos seguintes.

O **Capítulo 3: O Panteão de D&D** descreve um grupo de divindades criado especificamente para o jogo DUNGEONS & DRAGONS. A maioria dessas divindades foi apresentada no *Livro do Jogador* (veja a descrição da classe Clérigo no Capítulo 3 e a discussão sobre religião no Capítulo 6 daquele livro) e abordada resumidamente no *Livro do Mestre*. Quatro membros do panteão de D&D são apresentados pela primeira vez: as divindades dragão Bahamut e Tiamat, além de Kurtulmak e Lolth. Se você deseja que a cosmologia e as divindades de sua campanha estejam de acordo com as informações dos livros básicos de D&D, então este panteão é perfeito para você.

O **Capítulo 4: O Panteão Olímpico** é o primeiro de três capítulos dedicados a panteões mitológicos, inspirados em religiões históricas. As divindades do panteão Olímpico eram cultuadas na Grécia antiga, e muitas delas são nomes famosos encontrados na literatura contemporânea, além dos contos e sagas clássicos onde apareceram pela primeira vez. O capítulo inicia-se com uma breve discussão da Teologia e Cosmologia Olímpicas antes de apresentar estatísticas detalhadas e informações gerais sobre cada uma das dezoito divindades que compõem o panteão. Segue-se um breve tratado sobre a filosofia religiosa conhecida como a Academia, além de uma seção sobre monstros olímpicos que inclui informação de jogo para dois tipos de ciclopes e a raça de fadas conhecida como faunos.

O **Capítulo 5: O Panteão Faraônico** segue a mesma estrutura do Capítulo 4. O texto começa resumindo os preceitos básicos da religião do Antigo Egito, logo depois fornece as descrições detalhadas das quatorze divindades do panteão. No final do capítulo, há descrições de duas novas armas, estatísticas de jogo para os lacaios de Set (um novo monstro) e detalhes de um novo modelo, a múmia superior.

O **Capítulo 6: O Panteão Asgardiano** trata das divindades da antiga religião nórdica. Depois das descrições das vinte divindades desse panteão, há uma seção sobre monstros asgardianos, incluindo três tipos de einherjar, dois tipos de gigantes e as valquírias. No final do capítulo, há uma nova classe de prestígio, o amoque, especialmente indicada para o panteão asgardiano.

O **Capítulo 7: Outras Religiões** apresenta exemplos de três sistemas religiosos alternativos: uma religião monoteísta (o Culto ao Sol), uma religião dualista (Seguidores da Luz) e um culto de mistério sem conexão com um panteão (Dennari). As três são religiões de fantasia totalmente novas e não são derivadas de nenhum fato histórico. O capítulo também inclui duas novas classes de prestígio: o justiciário de Taiia e o soldado da luz.

O **Apêndice 1: Domínios e Magia** detalha todos os domínios mencionados neste livro, incluindo treze novos domínios que não aparecem no *Livro do Jogador*. Também contém doze magias novas, cada uma associada a um Domínio.

O **Apêndice 2: Ascensão Divina** descreve o processo de ascensão divina — através dele, um personagem conseguiria se tornar uma divindade (se o Mestre permitir essa opção em sua campanha).

Divindades e Semideuses transporta as aventuras de D&D para um novo patamar, em vários sentidos. Os Mestres que desejam uma atuação mais significativa das divindades em sua campanha e os jogadores que desejam saber como seu personagem enfrentaria as entidades divinas que supervisionam o universo encontrarão todas as respostas neste livro.

Ilustração de A. Sweet

As divindades e as religiões que inspiram geralmente desempenham um papel importante em campanhas de DUNGEONS & DRAGONS. Seja um clérigo de Fharlanghn que canta "Salve Fharlanghn, poderoso Fharlanghn" a cada vez que invoca uma magia de cura ou o culto maligno que espanta no Templo do Mal Elemental, os servos mortais das divindades estão por toda a parte no jogo, e os poderes a que servem têm um lugar igualmente importante, embora mais distante.

Este capítulo examina o papel dessas forças em sua campanha em duas seções. Primeiro, discutindo diversos modelos de religião: panteões, monoteísmo, dualismo, animismo, cultos de mistérios e crenças agnósticas (forças e filosofias). Você deve decidir qual desses modelos sua campanha adotará antes de povoar seu mundo com divindades. Depois, o capítulo o guiará por diversas decisões acerca da natureza dos deuses de sua campanha. Eles se envolvem ativamente no mundo ou são distantes e frios? Eles dependem do fiéis ou outra fonte externa de poder, ou são cultuados por causa do seu poder? Podem ser mortos?

Assim que tomar algumas decisões sobre a natureza básica das religiões em sua campanha e as divindades reverenciadas por essas crenças, você estará apto a realmente construir seu panteão, e a seção final deste capítulo oferece sugestões para esse processo.

A NATUREZA DAS RELIGIÕES

As divindades não existem em um vácuo em seus lares extra-planares. Quase por definição, as divindades do jogo D&D interagem com os mortais, geralmente esperando ou exigindo o culto de seus seguidores mortais e definindo um padrão específico de comportamento de seus devotos. Em outras palavras, as divindades são parte de religiões, o centro de cultos e igrejas, os objetos de culto e ritual, e os receptores das preces e dos sacrifícios.

Em um ambiente de fantasia, assim como no mundo real, a religião pode adotar muitas formas. O pressuposto básico, como descrito no Livro do Jogador, é de que múltiplas divindades agrupadas abertamente formam um panteão, uma coleção de deuses que não estão unidos pela mesma doutrina ou filosofia. *Divindades e Semideuses* refere-se a esse modelo como um panteão aberto. Outros grupos de deidades, como as Divindades Faraônicas, também formam um panteão, mas seu culto é mais relacionado em si. Todas as divindades demonstram pelo menos algum respeito a um princípio filosófico ou a uma deidade superior. No caso do Panteão Faraônico, por exemplo, as divindades estão profundamente interessadas no Ma'at, o princípio da ordem divina no universo. Esses panteões são chamados panteões fechados.

Nem todas as religiões em um mundo de fantasia precisam girar em torno de um panteão de divindades. Em sua campanha, você pode criar religiões monoteístas (culto de uma divindade única), sistemas dualistas (centrados em torno de duas entidades ou forças), cultos de mistérios (envolvendo devoção pessoal a uma única deidade, geralmente parte de um panteão), religiões animísticas (culto aos espíritos inerentes da natureza), ou mesmo forças e filosofias que não estão centrados em divindades. Essa seção discute como a religião funciona em cada um desses sistemas, como as pessoas cultuam, como os clérigos atuam e outras implicações.

PANTEÕES ABERTOS

O conceito básico de uma religião com um panteão aberto é descrito no Livro do Jogador. Uma multidão de divindades governa os diversos aspectos da existência mortal, às vezes cooperando ou competindo entre si na administração dos assuntos do universo. As pessoas reúnem-se em templos para cultuar deuses como Pelor ou encontram-se em lugares misteriosos para venerar Erythnul.

Cada divindade em um panteão aberto tem um aspecto e é responsável pelos interesses desse aspecto nos mundos material e divino. Heironeus, o deus da coragem, chama clérigos e paladinos a seu serviço e os encoraja a divulgar os ideais de combate honrado entre o povo. Seus seguidores propagam noções de cavalaria e justiça em suas sociedades. Mesmo em sua eterna guerra contra Hextor, Heironeus cumpre os interesses de seu aspecto: uma guerra travada com nobreza e pela causa da justiça.

Da mesma forma, Hextor promove seu aspecto de guerra e tirania através de suas ações e das de seus seguidores. Seus clérigos aconselham prontidão militar e ações rápidas e duras em resposta a qualquer ofensa. No reino divino, ele trava sua guerra contra Heironeus em seus próprios termos — tão brutal, destrutiva e secretamente quanto possível.

Indivíduos, tanto clérigos quanto leigos, geralmente seguem uma deidade do panteão aberto acima de todas as demais, escolhendo-a como patrono. Entretanto, como cada divindade é o mestre indiscutível de todas as coisas relacionadas a seu aspecto, os fiéis leigos geralmente dedicam preces e sacrifícios a outros deuses além de seus patronos, desde que esses não sejam seus inimigos. Mesmo um seguidor devoto de Heironeus faria bem ao dedicar uma oferenda a Fharlanghn antes de partir em uma viagem, por exemplo, e pode oferecer preces a Wee Jas num funeral. Mas nenhum seguidor respeitável de Heironeus jamais pensaria em fazer um sacrifício a Hextor, visto que ambos são inimigos mortais.

Nem todos têm um patrono, embora a maior parte das pessoas demonstre pelo menos algum grau de devoção a alguns deuses. Na maioria dos panteões abertos, não escolher um patrono não acarreta penalidade. A maioria das pessoas tem a certeza de encontrar um lar nos Planos Exteriores após a morte. Suas almas simplesmente gravitam ao plano correspondente a suas tendências. Embora as recompensas pelo serviço a uma divindade possam ser grandes, tanto nesta vida quanto na próxima, não há punições aos que não se comprometem com um único deus, ou mesmo para os que se esquecem dos sacrifícios esperados.

Existem algumas exceções. No cenário de campanha FORGOTTEN REALMS®, por exemplo, as almas daqueles que não possuem um patrono são condenadas a vagar pelo Plano de Fuga até serem acolhidas por uma divindade misericordiosa ou capturadas por agressores demoníacos e recrutadas para sua guerra infernal. As almas dos "infieis", aqueles que se opõem ativamente ao culto dos deuses, são presas à parede viva em torno da Cidade do Julgamento, de onde jamais escaparão. No mundo de Toril, quase todos possuem um patrono.

De certa forma, um panteão aberto é como um número limitado de religiões pequenas e separadas, cada uma devotada a uma divindade. Cada religião ensina um código de ética diferente, tem práticas que requerem rituais exclusivos, e conta certos mitos relacionados a sua divindade, geralmente sem referência a qualquer outra deidade (a não ser pelos casos de inimizade entre dois deuses, como entre Heironeus e Hextor ou Corellon Larethian e Gruumsh). Naturalmente, mesmo seguidores devotos de uma única divindade reconhecem a existência e o poder das demais e eventualmente também prestam sacrifícios a elas, mas cultuam apenas um deus de cada vez.

Em termo das implicações na mecânica do jogo, o panteão aberto é o modelo mais simples que você pode adotar em sua campanha, já que é o padrão do jogo D&D. Apenas substitua seu próprio panteão pelo panteão básico do *Livro do Jogador*. A maior parte das instruções deste capítulo aplica-se ao modelo de panteão aberto, e você precisa decidir coisas como quantos deuses podem existir, o que são deuses, e de onde derivam seu poder (veja A Natureza da Divindade, adiante).

PANTEÕES FECHADOS

Se as divindades de um panteão aberto são os numerosos centros de diversas religiões separadas, um panteão fechado, ao contrário, é o foco de uma única religião. Praticantes dessa religião podem cultuar todas as divindades, um pequeno número delas, ou mesmo apenas uma, mas quaisquer que sejam os deuses cultuados, eles dividem entre si um corpo de mitos, rituais e éticas.

Os panteões Olímpico, Faraônico e Asgardiano descritos nos capítulos 4, 5 e 6 são exemplos de panteões fechados. Os deuses do panteão Olímpico se reúnem sob a liderança (e em muitos casos, sob a paternidade) de Zeus, assim como os deuses Asgardianos se unem sob Odin. O panteão faraônico é unido pela política do mundo mortal, a ideia de um governante divino (o faraó) e o conceito de uma ordem divina do universo (Ma'at).

Como as divindades de um panteão aberto, as de um panteão fechado têm áreas distintas de controle (aspecto). Em seus próprios panteões, Ares e Odin são deuses da guerra semelhantes a Hextor e Heironeus, e têm interesses parecidos. Afrodite e Freya são responsáveis por todos os assuntos do coração, enquanto Atena e Toth supervisionam os assuntos do conhecimento e aprendizado.

Alguns indivíduos, normalmente clérigos, dedicam-se a deuses individuais de um panteão fechado — frequentemente unindo-se a cultos de mistérios (veja adiante). A maior parte das pessoas, incluindo muitos clérigos, devota-se ao panteão como um todo. Assim como num panteão aberto, um seguidor do panteão Olímpico faz oferendas a Deméter para assegurar uma boa colheita, a Poseidon antes de viajar de barco, a Afrodite quando necessita de ajuda no amor e a Apolo para a cura. Os sacrifícios que cada deus exige são parte da doutrina compartilhada pelo panteão e às vezes os deuses compartilham até mesmo templos.

A maioria dos panteões fechados tem um ou mais deuses aberrantes, divindades cujo culto não é sancionado pelos clérigos do panteão como um todo. Estas geralmente são divindades malignas e inimigas do panteão, como os Titãs (panteão Olímpico), Set (Faraônico) e Loki (Asgardiano). Essas divindades certamente possuem seus próprios cultos, atraindo párias e vilões perversos. Esses cultos assemelham-se a cultos de mistérios, com seus membros devotados exclusivamente a um único deus, embora mesmo membros de cultos aberrantes geralmente prestam falso culto nos templos do panteão.

Um panteão fechado requer apenas algumas modificações nas regras padrão de D&D. Os clérigos podem escolher um patrono; nesse caso, escolhem seus domínios entre aqueles oferecidos pela divindade. Mas também têm a opção de servir a todo o panteão; nesse caso, podem escolher seus

GLOSSÁRIO DIVINO

Os seguintes termos são utilizados com frequência em *Divindades e Semideuses*.

Animismo: Crença em uma multidão de espíritos que influenciam o mundo natural.

Divindade: Um deus. As divindades têm entre 0 e 20 postos divinos.

Posto Divino: A medida do poder de uma divindade. As divindades mais poderosas têm mais postos divinos.

Dualismo: Crença em duas divindades. As divindades geralmente são opostas em conflito.

Leigo: Um devoto que não recebe magia de sua divindade. Em uma religião, aqueles que não são clérigos geralmente são denominados leigos.

Monoteísmo: Crença em uma divindade única. Muitas religiões modernas no mundo real são monoteístas.

Mortal: Uma criatura sem posto divino. Os mortais incluem humanóides, extra-planares e as demais criaturas do *Livro dos Monstros*.

Culto de Mistérios: Uma sociedade secreta, geralmente devotada ao culto de uma única divindade.

Panteão: Um grupo de divindades. Cada campanha de D&D tem seu próprio panteão e algumas têm mais de um.

Patrono: A divindade primária cultuada por um indivíduo. Por exemplo, o patrono de Jozan é Pelor.

Politeísmo: Crença em muitas divindades. A maioria das campanhas de D&D, incluindo a descrita no *Livro do Jogador*, são politeístas.

Aspecto: Um ou mais aspectos do mundo pelos quais uma divindade é responsável. Por exemplo, o aspecto de Thor inclui tempestades.

dois domínios entre todos os oferecidos por todas as divindades do panteão, com exceção dos deuses aberrantes. Por exemplo, um clérigo do panteão Faraônico poderia escolher Sol (oferecido por Rá-Heru-cuti) e Sorte (oferecido por Bes) como domínios. Um clérigo só pode selecionar um domínio de tendência caso a sua tendência seja similar a do domínio. A tendência do clérigo deve estar de acordo com a tendência de uma das divindades do panteão (exceto os deuses aberrantes).

Um panteão fechado tem maior probabilidade de limitar o número possível de deuses e as formas de ascensão divina que um aberto. A divindade pode ser concedida, mas dificilmente será simplesmente conquistada (veja A Natureza da Divindade, adiante).

CULTOS DE MISTÉRIOS

Um culto de mistérios é uma organização religiosa secreta baseada num ritual de iniciação, no qual o iniciado é identificado misticamente com o deus sendo cultuado. Normalmente, os cultos de mistérios são devotados a deuses específicos, ou no máximo a uns poucos deuses relacionados entre si (veja as descrições de Deméter e Dionísio no Capítulo 4 e de Toth no Capítulo 5 para exemplos de cultos de mistérios). Os cultos de mistérios são intensamente pessoais, e preocupam-se com o relacionamento individual do iniciado com a divindade e a experiência da salvação.

Mais que um sistema religioso em si, um culto de mistérios na verdade é uma forma específica de adoração dentro do contexto de um panteão aberto ou fechado. Entretanto, mesmo se o deus central do culto for parte de um panteão fechado, o culto de mistérios assemelha-se mais à adoração de uma divindade em um panteão aberto. Funciona como uma religião individual, relacionado aos mitos e rituais do culto do panteão, mas apresentando seus próprios mitos e rituais como tendo primazia.

Os mitos de um culto de mistério são seu elemento essencial. A história do deus é o fundamento do culto e é re-encenado (simbolicamente) no ritual de iniciação do culto. O mito de fundação de um culto de mistérios geralmente é simples e envolve a morte e ressurreição de um deus, uma viagem de ida e volta ao Mundo Inferior. Divindades agrícolas e relacionadas ao Sol e à Lua — deuses cujos aspectos refletem os ciclos da natureza — geralmente são a figura central de cultos de mistérios.

O ritual de iniciação segue o padrão do mito que constitui seu alicerce. Os neófitos percorrem as pegadas do deus para compartilhar de seu destino final. No caso de deuses que morrem e ressurgem, a morte (simbólica) do iniciado geralmente representa a ideia de morte para sua antiga vida e renascimento em uma existência transformada. Os iniciados vivem de forma diferente, permanecendo parcialmente no plano dos assuntos humanos e parcialmente elevados aos assuntos de interesse divino. O iniciado tem um lugar garantido no reino de seu deus após a morte, mas também experimenta uma nova profundidade e significado em sua vida.

Como parte de um sistema religioso com um panteão, um culto de mistérios não requer qualquer modificação das regras básicas para clérigos e divindades patronas.

MONOTEÍSMO

As religiões monoteístas cultuam uma única divindade — e, em alguns casos, negam a existência de qualquer outra. Se você introduzir uma religião monoteísta em sua campanha, deve decidir se existem outros deuses ou não. Mesmo se não existirem, outras religiões podem existir lado a lado da religião monoteísta. Se estas tiverem clérigos com habilidades mágicas, suas magias divinas podem ser concedidas pelo deus único, por espíritos menores que não são divindades (possivelmente incluindo abissais poderosos), ou simplesmente por sua fé, mesmo sendo mal-direcionada.

Ao contrário dos deuses de um panteão, a divindade de um culto monoteísta exige devoção exclusiva. Geralmente, essa divindade possui um grande aspecto e é retratada como o criador de tudo, controlando tudo e envolvendo todas as características da existência. Logo, um devoto oferece preces e sacrifícios ao mesmo deus, não importa qual aspecto de sua vida esteja necessitando de auxílio divino. Seja marchando para a guerra, partindo numa viagem ou para conquistar a afeição de outrem, o fiel reza para o mesmo deus.

Freqüentemente, as religiões monoteístas prometem consequências terríveis para os que não aceitam sua divindade como patrono, seja porque seguem outro "falso" deus ou mesmo nenhum. Tais religiões aproximam-se do dualismo (ver adiante), com um paraíso extra-planar reservado aos fiéis, e um plano de tormentos para as almas daqueles que não adoravam a divindade em vida. Outras religiões monoteístas são mais universais, ensinando que existe apenas outro Plano Exterior (correspondendo ao deus único) ao qual todas as almas, mais cedo ou mais tarde, são admitidas.

As religiões monoteístas são o sistema mais diferenciado das regras básicas de D&D e requerem alguns ajustes nas regras para clérigos. Em alguns casos, a divindade de uma religião monoteísta pode conceder acesso a todos os domínios, em outros apenas a um grande subconjunto dos domínios disponíveis. O deus de uma religião monoteísta recebe habilidades divinas relevantes adicionais, o suficiente para conceder-lhe acesso a quinze domínios. Entretanto, a divindade não recebe as habilidades mágicas ou poderes de domínio adicionais. Por exemplo, Taia, a divindade monoteísta descrita no Capítulo 7, dá acesso a vinte domínios. Ela tem a habilidade divina relevante Domínio Adicional para cinco deles (além de seus três originais), por isso pode utilizar os poderes e magias de oito domínios, mas não dos outros doze.

Clérigos diferentes da mesma divindade podem ter habilidades muito distintas. Um clérigo de Taia pode adorar seu aspecto Destruidora e escolher os domínios da Força e da Guerra, enquanto outro pode cultuar o aspecto Criadora e escolher os domínios do Conhecimento e da Magia. Em algumas religiões, os clérigos podem agrupar-se em diferentes ordens religiosas para distinguir melhor a escolha entre os domínios. Por exemplo, a igreja de Taia inclui uma ordem denominada Chama da Purificação, cujos membros geralmente escolhem entre os domínios da Morte, da Destruição, da Ordem e da Guerra. A mesma igreja também inclui uma ordem piedosa, a Trilha do Sol, cujos membros normalmente escolhem entre os domínios do Bem, da Cura e da Proteção.

No lugar de uma igreja com ordens distintas, algumas religiões monoteístas apresentam diferentes aspectos de sua divindade. Um único deus aparece em vários aspectos como o Criador e o Destruidor, e seus clérigos podem enfocar uma ou outra faceta, determinando seu acesso aos domínios e talvez até sua tendência com base nisso.

As divindades mais universais oferecem acesso a todos os domínios de tendência (da Ordem, do Caos, do Bem e do Mal). Semelhante a um panteão fechado, entretanto, nenhum clérigo pode escolher domínios de tendência que não correspondam à sua tendência. Embora a mente de um deus infinito possa conter opostos diametrais como domínios de tendências conflitantes, as psiques mortais são mais limitadas.

Em uma religião monoteísta, a tendência da divindade é particularmente importante. Os deuses mais universais são Neutros e na verdade permitem clérigos de qualquer tendência, inclusive Neutros. Outras divindades têm outras tendências (geralmente Bom) e podem ou não permitir que seus sacerdotes violem a regra geral que limita a tendência de um clérigo a 'um passo' da tendência de seu patrono. Alguns deuses Bons são cultuados por clérigos Maus, embora também seja possível que esses clérigos adquiram suas magias de outras fontes, como um demônio ou um celestial poderoso, ou simplesmente pelo poder de sua fé. Você deve considerar cuidadosamente se deseja proibir clérigos de determinada tendência. Geralmente, é preferível permitir clérigos de qualquer tendência.

Diferentes ordens dentro de uma igreja, ou diferentes aspectos de uma divindade única, também podem ter tendências diferentes. Nesse caso, aplica-se a regra geral: a tendência de um clérigo deve estar a um passo da característica de sua ordem ou do aspecto escolhido.

Caso o deus de uma religião monoteísta seja Bom e os clérigos Maus recebam suas magias de uma fonte maligna, a religião tende ao dualismo. A única distinção verdadeira nesse caso é o poder da força maligna, e é puramente filosófica, não prática. Não importa se a força primordial do mal é um deus ou um lorde demônio, desde que ela esteja ali e conceda magia a seus servidores.

Geralmente, o deus de uma religião monoteísta nasce com sua natureza divina e não existe possibilidade de ascensão total (embora seja possível para mortais ascenderem ao estado de semideuses, possivelmente com posto divino 0, como agentes escolhidos pela divindade). De fato, uma reli-

gião monoteísta está limitada a 20 postos de poder divino, todos concentrados em um único deus (embora possa existir qualquer número de seres com posto 0). Porém uma religião monoteísta poderia centrar-se em uma divindade que conquistou essa posição assassinando a divindade única anterior, ou numa entidade que eliminou todos os outros deuses recentemente ou em eras mitológicas. Nesse caso, um mortal poderia substituir esta divindade, tornando-se o ser supremo.

DUALISMO

Uma religião dualista vê o mundo como o palco de um conflito entre duas divindades ou forças divinas diametralmente opostas. Com frequência, as forças em oposição são o bem e o mal, ou divindades representando tais aspectos. Em alguns panteões, as forças ou divindades do caos e da ordem são os opostos fundamentais do sistema dualista. Vida e morte, luz e escuridão, matéria e espírito, corpo e mente, saúde e doença, pureza e corrupção, energias negativas e positivas... o universo de D&D é cheio de opostos polares que podem servir como o fundamento de uma religião dualista. Entretanto, não importam os termos em que o dualismo é expresso, um dos componentes do par é considerado "bom" — benéfico, desejável, ou sagrado — enquanto a outra metade é "ruim", ou mesmo explicitamente maligna. Se o conflito fundamental de uma religião é expresso como a oposição entre matéria e espírito, os seguidores dessa religião creem que um dos dois (normalmente a matéria) é maligno e que o outro (espírito) é bom, e assim procuram livrar seus espíritos deste mundo material e de seus males, através da ascensão e da contemplação.

São raros os sistemas dualistas que acreditam que ambas as forças devem permanecer em equilíbrio no universo, sempre repelindo uma à outra, mas permanecendo unidas em tensão criativa.

A maioria das religiões dualistas tem duas divindades, mas algumas têm um número de divindades perfiladas em lados opostos do grande conflito entre o bem e o mal (ou entre a ordem e o caos). Além de hostes de deuses, muitas religiões dualistas têm falanges de espíritos menores (possivelmente incluindo espíritos poderosos de posto divino 0) em ambos os lados do conflito. A distinção chave entre uma religião dualista e outra monoteísta com uma força opositora poderosa é que, num dualismo, supõe-se que ambas as forças sejam iguais. Nenhuma existia antes da outra, nenhuma é mais poderosa e possivelmente uma não pode existir sem a outra, mesmo com sua eterna animosidade.

A maioria dos seguidores de uma religião dualista cultua a divindade ou força identificada como "boa" pela religião. Os devotos desta entidade confiam que seu poder os protegerá das forças da divindade maligna e das atribulações causadas por ela. Uma vez que a divindade maligna da maioria das religiões dualistas é vista como a fonte de tudo o que é prejudicial à existência humana, apenas os maus e depravados cultuam essa abominação divina. Entretanto, monstros e demônios geralmente servem à divindade maligna, assim como cultos negros que reúnem-se em segredo. Embora os

textos oficiais de uma religião dualista proficiem com segurança que a divindade boa triunfará numa batalha final apocalíptica, as forças do mal acreditam que o resultado da batalha não é predeterminado e trabalham ativamente para promover os objetivos de sua divindade.

As divindades em um sistema dualista possuem grandes aspectos. Todas as facetas da existência refletem a luta dualista, e todas as coisas estão de um lado ou de outro do conflito. Se o dia é bom, a noite é má; se o fogo é mau, a água é boa. Agricultura, misericórdia, céu, medicina e poesia poderiam ser parte do aspecto de uma divindade Boa, enquanto fome, ódio, terra, doença e guerra pertenceriam à divindade Má. Como em um panteão, cada divindade não tem qualquer influência sobre o aspecto da outra — a divindade bondosa não pode causar doenças, assim como a divindade maligna não consegue curá-las.

Em uma cosmologia definida pelo conflito eterno entre o bem e o mal, espera-se que os mortais tomem partido. Se uma batalha apocalíptica espera no futuro, o vencedor desta batalha certamente recompensará as almas mortais que o auxiliaram a obter a vitória, punindo os que ajudaram o outro lado. Novamente, os textos consagrados da maioria das religiões dualistas predizem a vitória final do bem sobre o mal, e assim conclamam os mortais a tomarem partido do lado bom e a se oporem ao mal em todas as suas formas.

O dualismo é essencialmente um panteão aberto muito pequeno, que engloba duas divindades, e funciona da mesma forma em termos das regras. Entretanto, nem todas as tendências estão disponíveis para os clérigos da maioria dos sistemas dualistas. Se a polaridade do universo é entre o bem e o mal, clérigos da divindade boa devem ser Bons e clérigos da divindade maligna, Maus. Não existe lugar para a indecisão em tal religião. Da mesma forma, uma dicotomia entre ordem e caos exige que os clérigos sejam Leais ou Caóticos, jamais Neutros.

Cada divindade garante acesso a cerca de metade dos domínios disponíveis no jogo, embora seja difícil dividir os domínios de forma totalmente igualitária (veja os Seguidores da Luz no Capítulo 7 como exemplo). Como cada divindade oferece entre nove e treze domínios, os seguidores de cada uma podem constituir ordens que enfatizam certos aspectos da divindade e selecionar determinados domínios, como descrito em Monoteísmo, acima.

As raras religiões dualistas que enfatizam o equilíbrio das forças do universo podem funcionar como panteões fechados, permitindo que os clérigos sirvam ao próprio dualismo. Quase sempre, uma religião assim será Neutra autêntica e pode permitir clérigos de qualquer tendência. Nesse caso, os clérigos podem escolher quaisquer dois domínios, com as restrições normais aos domínios de tendência.

Assim como no monoteísmo, os deuses de religiões dualistas nascem divinos e não há espaço para a ascensão de mortais. No caso do dualismo, entretanto, existe um limite geral de 30 postos de poder divino, divididos de forma mais ou menos igualitária entre os dois deuses da religião. Naturalmente, podem existir diversos espíritos de posto 0. Entretanto,

PRÍNCIPES DEMÔNIOS E ARQUIDIABOS

A suposição básica de DUNGEONS&DRAGONS é que, embora existam lordes extra-planares e elementais poderosos, estes não são deuses e não podem conceder magias a clérigos como fazem as divindades. Embora sejam poderosos e geralmente reverenciados por aqueles que compartilham sua tendência, eles não ultrapassam posto divino 0. O príncipe demônio Yeenoghu é um exemplo clássico: ele é reverenciado por clérigos gnoll, mas na verdade é o deus Erythnul quem concede suas magias. Yeenoghu age como um intermediário, um patrono dos gnolls e um servo leal de Erythnul. Ou pelo menos, leal até que a chance de atingir a verdadeira divindade esteja a seu alcance...

Numa cosmologia alternativa, entretanto, pode ser importante permitir que tais seres concedam magia. Se clérigos malignos existirem em um mundo dominado por uma religião monoteísta com uma divindade boa,

eles precisam de uma fonte para suas magias. Em tal campanha, os príncipes demônios e arquidiabos, assim como outros lordes elementais e extraplanares, podem atingir posto divino 1 ou mais, embora não devam chegar além do status de semideuses (posto divino 5). Torná-los verdadeiras divindades significa que a religião deixa de ser estritamente monoteísta, uma vez que agora existem múltiplas deidades. Se existir apenas uma divindade maligna, a religião torna-se dualista. Se houver mais que uma, você criou um panteão aberto.

A alternativa é manter estas criaturas poderosas com posto divino 0, mas dar-lhes a habilidade especial de conceder magia a seus servos. Se você quiser limitar esta habilidade de alguma forma, permita-lhes conceder acesso a apenas um único domínio, o que seria uma pequena desvantagem para os adoradores do demônio, comparados aos clérigos da "fé verdadeira". Essa abordagem mantém a sensação de uma religião monoteísta no jogo.

enquanto a luta entre os dois deuses prossegue, é possível que um deles usurpe postos divinos do outro, perturbando o equilíbrio de poder entre ambos. Em algumas religiões, os mortais ou os espíritos poderosos também conquistam postos de um dos deuses — talvez lutando, roubando ou porque o deus investe parte de seu poder em um servo escolhido durante algum tempo.

ANIMISMO

O animismo é a crença de que espíritos habitam todas as partes do mundo natural. Numa visão animista, tudo tem um espírito, da maior montanha ao menor pedregulho, do grande oceano a um riacho murmurante, do sol e da lua à espada ancestral de um guerreiro. Todos estes objetos, e os espíritos que os habitam, estão vivos e conscientes, embora alguns sejam mais sábios, alertas e inteligentes que outros. Alguns também são mais poderosos e podem até mesmo ser considerados divindades. Todos são dignos de respeito e adoração.

Os clérigos de uma religião animista têm a habilidade de ordenar ou implorar que os espíritos executem tarefas específicas em seu benefício. Em vez de um patrono, estes clérigos possuem dois ou três espíritos padroeiros diferentes que lhes concedem magias e poderes. A maioria dos demais personagens não se dedica a um espírito em detrimento dos outros. Ao contrário, oferecem preces e sacrifícios a diferentes espíritos em diferentes ocasiões, conforme seja mais apropriado à situação. Um personagem piedoso provavelmente fará preces e oferendas a seus espíritos ancestrais e aos espíritos da casa, pedidos regulares a espíritos importantes como as Sete Fortunas da Boa Sorte, sacrifícios ocasionais de incenso a espíritos locais, como de uma floresta, e preces esporádicas a uma hoste de outras entidades.

Uma religião animista é muito tolerante. A maioria dos espíritos não se importa a quem mais um personagem oferece sacrifício, desde que recebam sua cota de oferendas e respeito. Conforme novas religiões se espalham em áreas animistas, elas geralmente conquistam adeptos, mas fazem poucas conversões. As pessoas apenas incorporam novos espíritos e divindades em suas orações, sem eliminar os antigos. Monges e estudiosos podem adotar práticas e sistemas filosóficos complexos sem modificar sua crença e respeito pelos espíritos.

Essencialmente, o animismo funciona como um grande panteão fechado. Todos os clérigos servem o panteão como um todo, e assim podem escolher quaisquer dois domínios (cada domínio representando uma espécie de espírito padroeiro para o clérigo), com as restrições normais para domínios de tendência. Os clérigos podem ser de qualquer tendência, uma vez que existem espíritos de todas elas.

Os espíritos abrangem toda a gama de postos divinos, de 0 a 20. Certamente, o animismo é um exemplo de um panteão infinito, uma vez que novos espíritos originam-se a todo instante. É provável que os espíritos adquiram seu poder da fé de seus seguidores. Um espírito que não é cultuado não morre, mas será difícil ultrapassar o posto divino 0. A divindade pode ser conquistada em um sistema animista. As pessoas que obtêm a reverência ou o temor de outros durante suas vidas permanecerão como espíritos menores depois da morte e o culto de mais pessoas lhes confere cada vez mais força. Também pode ser possível alcançar a divindade antes da morte, geralmente atingindo algum tipo de iluminação, mas isso seria a província de um sistema filosófico que se sobrepõe a uma religião animista, não do próprio sistema.

FORÇAS E FILOSOFIAS

Nem todos os poderes dos clérigos provêm das divindades. Em algumas campanhas, os filósofos podem ter convicção suficiente em suas idéias sobre o universo para que estas lhes forneçam poderes mágicos. Em outras, forças impessoais da natureza ou da magia que proporcionam poder a mortais sintonizados a elas podem substituir os deuses. Nas regras de D&D, os druidas e os rangers podem obter suas habilidades mágicas da própria natureza, ao invés de uma divindade em particular, e alguns clérigos também se devotam a ideais e não a um deus. Os paladinos podem servir a uma filosofia de justiça e cavalaria no lugar de uma deidade.

Por sua natureza, as forças e filosofias não são cultuadas, não são entidades capazes de ouvir e responder a preces ou aceitar sacrifícios. A devoção a uma filosofia ou força não exclui totalmente o serviço a uma divindade. Uma pessoa poderia devotar-se ao serviço do bem e, como resultado, cultuar diversos deuses bons, ou reverenciar a força da natureza e também servir aos seus deuses, que podem ser vistos como manifestações pessoais da força impessoal. Poucas filosofias em um mundo de fantasia negam a existência de divindades, embora uma crença filosófica comum afirme que os deuses sejam mais semelhantes aos mortais do que gostariam que estes acreditassem. De acordo com tais filosofias, os deuses não são verdadeiramente imortais (apenas vivem por muito tempo) e os próprios seres humanos podem atingir a divindade. De fato, ascender à divindade é o objetivo supremo de algumas filosofias.

Geralmente, o poder de uma filosofia deriva da crença que os mortais investem nela. Se apenas um mortal crê na filosofia, ela não é forte o suficiente para conceder poder mágico a essa pessoa. Uma força, por outro lado, teria poder a despeito da crença ou mesmo da existência de mortais.

Os clérigos de forças e de algumas filosofias atuam como clérigos sem divindade específica, conforme descrito no *Livro do Jogador*. O clérigo pode escolher quaisquer dois domínios, exceto domínios de tendência que não correspondam a sua. Outras filosofias limitam os domínios disponíveis a seus seguidores, assim como a tendência do clérigo, exatamente como as divindades de um panteão.

A NATUREZA DA DIVINDADE

Esta seção o ajudará a tomar decisões quando criar um panteão para seu mundo. As exigências em termos de regras serão abordadas posteriormente. O material a seguir inclui o clima, a sensação, e o impacto destas decisões em seu jogo. Diversas idéias de histórias e aventuras ilustram como suas decisões podem dar foco a uma campanha ou criar aventuras emocionantes. Cada parte desta seção contém observações sobre a aplicação destas decisões a sistemas monoteístas, dualistas, animistas e outros, caso sejam diferentes do politeísmo. Se uma escolha afetar os clérigos e os paladinos, suas consequências serão mencionadas.

Suas decisões afetarão os jogadores e seus personagens. Deixe seu impacto bem claro para os jogadores desde o início. Dependendo de seu estilo como Mestre, é possível discutir esses aspectos com seus jogadores enquanto desenvolve seu panteão. Caso os jogadores desejem a oportunidade de que seus personagens alcancem a divindade, será preciso elaborar um método. Se você instituir uma barreira entre os deuses e os mortais, isso afetará as magias que invocam outros planos e qualquer conjurador gostaria de saber disso de antemão.

PODER DIVINO INFINITO OU LIMITADO

Uma das primeiras decisões ao formular um panteão é definir se o número de deuses é limitado ou não. Se o total universal de poder divino é limitado, então um panteão teria alguns membros poderosos ou vários mais fracos. Se não houver limites, nada impede uma quantidade infinita de deuses de qualquer posto, mesmo se todos não tiverem aspectos diferentes. Os deuses locais ou do lar são mais comuns. Mas, se existir uma quantidade finita de poder divino, nenhum deus progrediria a menos que outro abrisse mão de seu poder ou morresse. Neste sistema, você deve estabelecer um número total de postos divinos para o panteão e dividi-los entre seus deuses. Veja Construindo um Panteão, adiante, para obter o número mínimo de deuses necessários. Um potencial divino limitado significa uma intensa política celestial, mas talvez não seja adequado que os deuses atuem dessa forma. É possível que um deus supremo institua uma espécie de "polícia divina" para manter a ordem na morada dos deuses se um sistema assim for do seu interesse. É possível construir um sistema limitado, onde os deuses existentes não assimilam todos os postos divinos desde o início, deixando espaço para crescimento e a inclusão de novos deuses.

Num sistema monoteísta, não é obrigatório que exista apenas um ser divino. Se construir um sistema com um deus único, você pode conceder postos divinos aos servos do deus, denominando-os santos, arcanjos ou o

que preferir. O mesmo é verdadeiro para um sistema dualista. As duas divindades opostas podem ter hostes ou coros de servos. O animismo pressupõe que existe poder espiritual em tudo e funciona melhor com uma quantidade infinita de poder divino.

CONHECIMENTO OCULTO

Enquanto elabora seu panteão, mantenha anotações sobre o que é de conhecimento público entre os mortais, e quais segredos os deuses conservam para si. Você pode criar um panteão onde o poder divino total é limitado e os deuses constantemente tramam para assassinar os outros ou proteger a si mesmos e a seus seguidores dessas atividades (dependendo de sua tendência). Os devotos mortais não sabem nada disso e os deuses se empenham para manter seus limites em segredo.

O conhecimento oculto pode ser genuinamente o domínio dos deuses ou estar escondido em textos antigos, talvez sob um código numérico ou simbólico. É possível que seres antigos como dragões e titãs detenham parte do conhecimento oculto. Essa informação é valiosa para os mortais e para os deuses. Um exemplo de conhecimento oculto valioso poderia ser o método exato adquirir o status de divindade (veja A Natureza da Divindade, adiante).

Sua escolha entre panteísmo, monoteísmo, dualismo ou animismo afeta a fonte de conhecimento oculto. Nos três primeiros casos, esse conhecimento viria dos mortais, dos servos divinos ou dos próprios deuses (ou do deus único, no monoteísmo). Como os deuses interagem com o mundo afeta a probabilidade de que eles escondam ou compartilhem o conhecimento sobre si. Se você construir um sistema animista, a maioria do conhecimento oculto vem de mortais que aprenderam algo sobre os espíritos ou sobre um espírito específico. Caso seu sistema tenha cultos de mistérios, muitos deles possuirão pelo menos um fragmento de conhecimento oculto partilhado somente com os iniciados.

"Oculto" pode ser um termo relativo. O conhecimento pode estar em um texto comum, mas escondido sob um código numérico; ou num idioma morto, esperando apenas uma tradução. Ou talvez qualquer pessoa alfabetizada possa entendê-lo facilmente, se o bibliotecário conseguisse se lembrar onde o texto está guardado.

A NATUREZA DA DIVINDADE

Os deuses são criaturas imortais com poder além da capacidade mortal. Você decide de onde eles vieram. Considere a centelha divina, a qualidade indefinível que separa deus e mortal, separadamente da fonte do poder divino (veja Divindades Dependentes e Independentes, adiante). Embora possam ser a mesma coisa, isso não é obrigatório.

Divindade Inata

A divindade, a centelha divina que torna possível aos deuses executar suas funções, pode ser inata. Os deuses Olímpicos, descendentes dos Titãs, nasceram com sua natureza divina. Nesse caso, os mortais como os personagens dos jogadores não podem atingir a divindade (embora as divindades possam conceder a condição divina aos mortais). Esses deuses raramente nascem durante a história conhecida. Eles quase sempre são mais antigos que as raças inteligentes e podem ter criado todas elas. Com esta opção, você determina o número e a identidade dos deuses no início do jogo, e isso geralmente permanece estático. Se sua campanha jamais se concentrará nos personagens ascendendo à divindade ou em eventos divinos, essa decisão sobre a natureza da divindade pode ser a melhor escolha. Veja Construindo um Panteão, adiante, para obter a quantidade mínima de deuses necessários.

A escolha entre panteísmo, monoteísmo ou dualismo não importa nesse caso. Em sistemas animísticos, presumir que os espíritos "nasceram" com a centelha divina é o melhor. Existem muitos espíritos e novos são criados o tempo todo. Ainda assim, é possível criar um sistema animístico no qual todos os espíritos são mortais que de algum modo adquiriram a divindade.

Idéia para Campanha: Descendentes de uma geração anterior de divindades, os deuses venceram seus ancestrais e recriaram o universo de

acordo com suas próprias idéias. Eles aprisionaram seus ancestrais em diversos planos. Os personagens dos jogadores, ao longo de suas aventuras, descobrem pistas para a existência dessas entidades primordiais e eventualmente encaram a decisão de libertá-las ou não.

Divindade Conquistada

Neste caso, a divindade pode ser alcançada a despeito de qualquer ação das deidades existentes. Um mortal que preencha os pré-requisitos que você definir automaticamente torna-se um deus. Esses requisitos devem variar, para que uma única classe não domine o panteão. Por exemplo, um guerreiro que derrote um lorde demônio teria a mesma chance de se tornar um deus quanto um mago que consiga domínio sobre todas as escolas de magia. Talvez qualquer um que viaje a um local distante de um Plano Exterior possa beber três vezes de uma fonte mística, fazendo testes de resistência de Vontade com dificuldade progressiva a cada gole, e conquistar a divindade. Novas deidades surgiram ao longo da história conhecida. Os requisitos para tornar-se um deus provavelmente são conhecidos pelo clérigo de mais alto posto em cada uma das religiões, mas podem ser de conhecimento comum em seu mundo, ou mantidos em segredo pelos deuses existentes.

O número de deuses existentes torna esta escolha um desafio significativo. Designar uma divindade para cada domínio, classe, raça e tendência permite um total de quarenta e sete deuses. Tantas criaturas poderiam alcançar a divindade que mesmo usando as classes de prestígio e raças para monstros, alguns deuses teriam aspectos extremamente limitados. Alguns se tornariam as divindades patronas de regiões e acidentes geográficos, como o deus das Montanhas Sulhaut, ou de países ou cidades específicas, tornando os deuses do lar e locais mais comuns. Os cultos de mistérios ajudam os fiéis a desenvolver relacionamentos pessoais com o divino entre o crescente número de deuses. Se o total de poder divino for limitado, poderia existir um grande número de deuses de baixo posto (incluindo um número infinito com posto divino 0) ou uma pequena quantidade de deuses de posto elevado. Com a divindade conquistada, os personagens conseguiriam ascender ao seu panteão. Talvez tenham que descobrir o caminho durante o jogo, mas ele existe.

Se escolher este caminho, você precisa decidir como os deuses atuais (no início de sua campanha) conquistaram sua divindade e há quanto tempo. Alguns deuses podem ter nascido assim, enquanto outros conquistaram sua divindade. Nesse caso, é preciso decidir como os deuses sentem-se em relação aos "recém-chegados" que conquistaram sua posição. Pode haver rivalidade ou mesmo guerra entre os dois tipos de entidades.

A divindade conquistada funciona bem com o panteísmo, mas não com o monoteísmo. Como foi discutido anteriormente, sistemas monoteístas geralmente postulam que o deus único é o criador do universo. Conquistar a divindade antes que houvesse um universo é um conceito difícil de racionalizar e seria mais complicado do que vale a pena. Por outro lado, se todos os deuses conquistaram esta posição após a criação do universo, você precisa dedicar algum tempo para determinar como ele começou a existir.

O dualismo funcionaria com o conceito de divindade conquistada. Os métodos que cada um dos deuses utilizou para conquistar suas respectivas posições talvez sejam os motivos responsáveis pelo conflito. De fato, caracterizar as divindades pelos métodos que utilizaram seria mais interessante que dividi-las entre o eixo Bem e Mal.

Se utilizar espíritos ancestrais em um sistema animista, conquistar a divindade significa tornar-se um espírito ancestral. Esta opção não é muito atraente para os jogadores, uma vez que eles precisam morrer (tornar-se espíritos) para desfrutar da posição de divindade. Não há problema em que a(s) deidade(s) no início da campanha tenha nascido com seu poder e criado um sistema para que outros adquirissem a divindade ao longo do tempo (veja Misturando Tudo, adiante).

O maior impacto da divindade conquistada para clérigos e paladinos é que novas divindades aparecem no decorrer do tempo, cada uma exigindo seu próprio templo e, dependendo de sua tendência, sua ordem sagrada (veja Substituição de Imortais, adiante). Além disso, clérigos e paladinos que servem deuses sabem que seus patronos nem sempre foram deidades. Sua fé não inclui conceitos como infalibilidade, onisciência ou onipotência de seus patronos.

O principal conhecimento oculto sobre uma entidade que conquistou sua própria divindade é sua natureza anterior. Embora os novos deuses possam ter sido famosos localmente, isso não significa que alguém a milhares de quilômetros sequer tenha ouvido um rumor a seu respeito. Naturalmente, se a nova deidade tem alguma fraqueza ou falha de personalidade, agirá com rapidez para obscurecer quaisquer registros dela. Apenas os deuses mais antigos viveram tempo suficiente para que os mortais perdessem por completo o rastro de suas origens mortais.

Idéia para Aventura: De poucas em poucas décadas, os deuses promovem um grande torneio. Todos os deuses abrem mão de seus poderes divinos (trate-os como se tivessem posto divino 0) por um dia e enfrentam todos os desafiantes, sejam eles divinos, infernais ou mortais. Os vinte e dois primeiros colocados (assumindo um deus para cada domínio, mas este número pode ser modificado com facilidade) tornam-se deuses de posto elevado. Qualquer divindade que não consiga essa colocação permanece com posto divino 0, mas perde seu aspecto e se torna o alvo de muita zombaria dos demais. Os personagens descobrem uma conspiração para garantir a vitória desonesta de um lorde abissal e precisam impedi-la.

Divindade Usurpada

O posto divino pode existir fisicamente, seja no Plano Material ou nos Planos Exteriores. Desta forma, um mortal pode roubá-lo e simultaneamente transformar-se num deus enquanto destrona outro. É óbvio que, todos os deuses guardam com ciúmes seus "objetos de poder", protegendo-os com armadilhas terríveis e seres poderosos — alguns revestidos do seu próprio poder.

Alguns pontos a considerar nesta opção: como os deuses se sentem a respeito dos novos deuses "usurpadores" e as divindades caídas, e o que acontece com elas. Talvez eles caiam ao posto de deuses locais ou do lar. Similar a divindade conquistada, pode haver rivalidade ou mesmo guerra entre os deuses novos e antigos. Você precisa decidir se os deuses roubam os poderes alheios e, caso positivo, qual o poder que isso lhes confere (ver Deicídio, adiante). Caso contrário será necessária uma boa explicação — talvez possuir mais que uma centelha divina elimine um deus. Defina quanto do processo de ascensão é conhecido. Se todos têm o conhecimento, não se esqueça de contá-lo a seus jogadores. Ou os deuses podem ser os únicos detentores da informação. Como alternativa, é possível que apenas deuses consigam perceber e manipular fisicamente as centelhas divinas, e por isso são capazes de roubá-las, mas os mortais não. Os mortais poderiam tornar-se deuses conquistando este estado ou por concessão direta.

Quando combinar o monoteísmo com o conceito de divindade usurpada, você precisará estabelecer de quem o deus único roubou sua divindade. Inicialmente, a idéia pode parecer paradoxal, mas funcionaria com a mitologia correta. Por exemplo, o deus pode ser o único que restou após todos os demais terem sua divindade roubada (nesse caso, decida onde foram parar as centelhas usurpadas). Ou talvez o deus único tenha roubado a divindade de todos os deuses anteriores.

Em um sistema dualista, os deuses podem ter cooperado para usurpar um deus ou deuses pré-existentes ou um ter roubado o outro. Este caso assegura a oposição dinâmica que forma um sistema dualista envolvente. Evite a idéia previsível de que o deus maligno roubou do bom; o contrário poderia ser mais interessante. Naturalmente, seria ainda mais notável e fantástico caso os dois deuses se diferenciem por outra coisa que não o bem e o mal.

Um sistema animista poderia pregar que os mortais roubaram a divindade dos deuses e foram transformados e estilizados pelo poder divino, tornando-se assim os espíritos reverenciados na campanha. Uma alternativa seria uma mitologia em que representantes dos reinos animal e vegetal ajudaram os mortais, tornando-se espíritos. Tais animais falantes e plantas com mobilidade são comuns na mitologia mundial. Em qualquer caso, você precisa definir a fonte do "roubo original". Deveria existir alguém de quem se roubar no início do universo.

Um crime como um roubo implica a existência de conhecimento secreto ou oculto. A qualquer momento em que houver uma mudança no panteão, surge o potencial para conhecimento secreto. Por exemplo, os usurpadores podem destruir todo o conhecimento sobre os deuses anteriores ou suas identidades originais. Esse "ocultamento ativo" significa que

qualquer um que descubra informações "heréticas" corre o risco de retribuição divina ou mortal.

Os clérigos e paladinos de deuses usurpadores enfrentam alguns dos mesmos desafios encarados pelos servos de divindades que conquistaram sua posição. Seus deuses já foram criaturas mortais. Eles não incluem conceitos como infalibilidade, onisciência e onipotência em suas doutrinas.

Idéia para Aventura: O patrono de um ou mais personagens torna-se mortal após alguém usurpar sua essência divina. Os aventureiros são fiéis importantes de seu culto, por isso ele contata os personagens e implora que lhe devolvam a centelha. Naturalmente o usurpador agora vive no reino divino, e o grupo precisa descobrir como encontrá-lo, e talvez como encontrar a centelha divina. Os jogadores devem roubar a divindade usurpada (qualquer que seja sua forma) e então decidir se a devolvem a seu patrono ou se tornam-se deuses.

Divindade Concedida

Nesta opção, uma fonte — geralmente os deuses existentes — concede o posto divino àqueles que o merecem. "Merecer" o posto divino pode significar superar todos os desafios para alcançar a fonte, ou envolver o desempenho de uma tarefa de forma particularmente exemplar para um patrono. É mais provável que isso signifique uma vida de devoção, obediência, lealdade e fé no panteão ou na divindade. A diferença de conquistar o posto divino é que neste sistema um ser particular decide se concede ou não a posição a um candidato. Por exemplo, Zeus geralmente decidia quem poderia unir-se ao panteão Olímpico.

Esta escolha para a natureza da divindade oferece aos membros de seu panteão a capacidade de controlar quem se juntará a eles. O número resultante de deuses é mais consistente e mais fácil de se lidar (comparado a divindade conquistada). Ao mesmo tempo, os personagens que desejarem tornar-se deuses têm um método para fazê-lo. Decida o custo de tornar-se um deus. Uma deidade pode conceder a posição como recompensa de uma missão heróica ou talvez um personagem tenha que assassinar um lorde demônio. Se o total de poder divino for limitado, seus deuses devem ser extremamente parcimoniosos com quem o receberá.

A escolha consciente relacionada com a concessão da divindade seria adequada ao monoteísmo com base na mitologia certa. O culto de uma divindade única e onipotente não nega a existência de deuses anteriores ou futuros. Um ciclo mítico em que um deus atua por eras e escolhe seu substituto é possível, mas será preciso definir o que tornava a deidade atual o candidato certo enquanto ainda era mortal.

O dualismo pode funcionar de modo semelhante, com os dois deuses escolhendo seus sucessores após um longo período de dominação divina. Como alternativa, uma deidade (talvez nascida com o poder ou mesmo uma usurpadora) poderia oferecer a centelha a um mortal por solidão para obter auxílio no controle do universo. A oposição poderia surgir quando a segunda divindade revelar uma faceta oculta, ou a primeira divindade poderia sabiamente perceber a necessidade de oposição para manter o equilíbrio universal e conceder poder a um ser contrário.

A mitologia correta poderia fazer até mesmo o animismo funcionar com poder concedido. Uma divindade observa a criação e decide que seu trabalho está feito, e pode se preocupar com outros assuntos. Entretanto, ela não quer deixar o mundo sem supervisão, separa parte de seu poder e o compartilha igualmente com toda a criação. Você decide se a centelha divina reside apenas em objetos inorgânicos ou apenas em coisas com inteligência animal ou inferior, ou se reside em todas as coisas e seres igualmente.

Todas essas abordagens presumem um ciclo que se estende infinitamente de volta no tempo. Se houve uma época em que uma divindade confiava em alguma outra fonte para obter sua centelha divina e então começou a cadeia de concessão da divindade a um ou mais sucessores, determine quando isso ocorreu. Essa "divindade original" pode ser a figura do criador em seu universo, mas de qualquer forma esse fato é um conhecimento secreto. Os deuses que desejam parecer oniscientes e onipotentes não gostariam que informações contraditórias escapassem ao conhecimento comum. Nem mesmo serem comparados negativamente a uma divindade preexistente.

Quando um mortal recebe o poder divino, seus amigos e seguidores podem se tornar os fundadores de ordens sagradas dedicadas a ele. Ao

contrário da divindade usurpada, a divindade concedida implica merecimento. Os clérigos e paladinos destes deuses sabem que o panteão existente considerou sua nova divindade digna de unir-se a suas fileiras. Isso concede um ar de legitimidade à nova fé.

Idéia para Aventura: O servo de um deus aproxima-se dos personagens com uma mensagem. Seu patrono lhes concederá a divindade, desde que recuperem um artefato específico do covil de um príncipe demônio no Abismo e o devolvam ao templo da divindade na capital. Os personagens devem viajar ao Abismo, localizar o covil do príncipe demônio, invadi-lo, recuperar o artefato e transportá-lo ao templo em segurança. Como um problema adicional, o artefato é terrivelmente perigoso para mortais no Plano Material, a não ser que seja manipulado cuidadosamente. Para piorar a situação, deuses malignos descobrem esta missão e tentam destruir a reputação do patrono libertando os horrores do artefato no mundo. Se os jogadores forem bem-sucedidos, seus personagens tornam-se deuses.

Divindade Abdicada

Você pode determinar que seus deuses abdicam de sua posição divina, permanentemente ou temporariamente. Um deus dominado pelo tédio ou pesar poderia decidir vagar pelos planos ou viver entre os mortais. Talvez escolha adotar as responsabilidades mais leves de um deus local ou do lar. Os outros deuses tem que assumir os domínios vagos, resultando em conflitos. Além disso, ainda mais guerras irrompem quando o deus que partiu retorna. Neste sistema, uma divindade pode abdicar de seu poder em nome de um sucessor escolhido — que pode ser um dos personagens dos jogadores.

Idéia para Aventura: O deus do mar abdicou de seus poderes para a deidade suprema do panteão e foi navegar com os mortais. Os personagens dos jogadores querem encontrá-lo, por serem seus antigos fiéis e desejarem seu retorno a seus deveres ou porque seu patrono ordenou que o fizessem. Os obstáculos no caminho podem incluir que o antigo deus tenha naufragado em uma ilha perigosa e misteriosa ou se corrompido e se tornado um pirata.

Misturando Tudo

É possível combinar essas idéias. Por exemplo, talvez os deuses atuais ou "principais" do panteão tenham nascido com a divindade. Algumas deidades menores conquistaram sua posição através de atos miraculosos e

missões heróicas. Outros receberam suas posições dos deuses principais como recompensa por sua devoção por décadas. Usurpar a centelha de divindades menores é considerado um ato mau ou caótico, mas é possível. Entretanto, as divindades intermediárias ou superiores são inseparáveis de suas essências divinas, por isso sua posição nunca está em perigo.

Criadores ou Usurpadores

Os atuais deuses ou deus da campanha não necessariamente criaram o universo. Se alguém ou alguma outra coisa entidade o fez, você precisa elaborar os detalhes. Também é preciso decidir se os fatos sobre o assunto são de conhecimento comum, secreto ou um meio-termo. Um panteão de deuses pode alegar ter criado o universo e estar mentindo ou ocultando a verdade. Talvez a atual safra de deuses tenha eliminado os criadores, como os deuses Olímpicos assassinaram os Titãs, ou derrotado os criadores e tomado seus lugares. Dependendo da sua mitologia, os deuses vencidos podem ser mais amáveis que os atuais ou entidades sombrias e alienígenas — nesse caso, todos temerão seu retorno.

Como alternativa, o universo pode ter nascido de um processo natural, similar a teoria do Big Bang. Se fizer esta escolha, as divindades podem ser criaturas superpoderosas que se originaram antes de qualquer outra forma de vida no universo. Toda a vida restante resultaria de suas experiências com sua nova existência.

DIVINDADES DEPENDENTES E INDEPENDENTES

Tendo considerado como as divindades se originaram, você precisa determinar seu poder. A escolha independe do número de deuses. O papel dos clérigos e membros leigos da igreja muda conforme as divindades obtêm seu poder do culto. Deuses independentes podem se interessar menos pelos assuntos de seus clérigos, mas divindades que dependem de seguidores provavelmente instruiriam seus clérigos a proteger os fiéis e trazer novos membros ao culto.

Adoradores como Fonte de Poder

Se os adoradores concedem poder às divindades, elas são dependentes dos primeiros. As deidades podem aceitar essa dependência ou irritar-se com ela e procurar alternativas. Se os adoradores são a fonte do poder, então o número total de seguidores e o zelo de cada um tornam-se vitais para as divindades. A maioria dos deuses que precisam de adoradores busca dar razões para que os mortais os cultuem. É difícil que esses deuses sejam distantes (veja Deuses Ativos e Distantes, adiante) ou indiferentes, muito menos hostis.

O poder que flui dos adoradores para o deus não significa que ele ame, ou sequer goste, de seus seguidores, mas indica que se os seguidores morrem ou perdem o interesse, o deus se torna mais fraco e pode eventualmente morrer (veja Deicídio, adiante). As divindades rivais poderiam incitar guerras para destruir os seguidores alheios. Os clérigos buscam ativamente recrutar e converter novos seguidores, competindo pela atenção de todos no raio de sua voz. As divindades procuram formas de fornecer mais poder a seus clérigos como representantes de sua essência.

COMO SURTIU O PANTEÃO DE D&D

Quase todas as divindades no panteão de D&D nasceram com seu poder divino. Vecna é um lich que ascendeu, conquistando posto divino. St. Cuthbert é um mortal que ascendeu (veja o Apêndice 2).

Os cultos de mistérios permitem que deuses dependentes obtenham iniciados fiéis, que fornecem mais poder à entidade. O culto dos ancestrais lhes garante poder suficiente para assegurar sua existência como espíritos. Talvez os deuses do lar ou locais sejam os remanescentes de entidades outrora poderosas que perderam seguidores ou nasceram por meio da crença regional.

As divindades desesperadas podem compelir os mortais a cultuá-las (as malignas podem fazê-lo por qualquer motivo), por isso muitos de seus "adoradores" a cultuam por medo. Várias divindades enfatizam o que fizeram pelos mortais, encorajando o culto por gratidão senão por amor (veja *Porque Mortais Cultuam Divindades*, adiante).

Idéia para Campanha: O governante de uma nação vizinha torna-se mais belicoso e exigente. Ao longo de diversas aventuras, os personagens dos jogadores são os cada vez mais importunados pelos guardas de fronteira, soldados e aventureiros da nação beligerante. Uma aventura poderia centrar-se em proteger uma vila de um grande monstro ou de uma tribo de goblinóides expulsos de seus campos de caça por soldados do país vizinho. Eventualmente, os personagens notam o aumento de sacerdotes de um deus maligno nas áreas de fronteira. O governante do país vizinho está sob influência deles e tenta destruir o país dos personagens dos jogadores para enfraquecer o patrono da nação e aumentar o próprio poder.

Poder Independente de Adoradores

Se a centelha divina não é a fonte do poder, ela fornece acesso a essa fonte. Se a origem do poder divino é independente dos mortais, então você terá menos limitações quando criar seu panteão. As divindades não são compelidas a agir de forma benevolente e podem ser indiferentes ou hostis (veja *Como as Divindades se Comportam*, adiante). Os mortais podem cultuar seus deuses por amor, gratidão, medo ou algum outro motivo. Na prática, esta situação não altera o papel dos clérigos, descrito no *Livro do Jogador*.

Idéia para Aventura: Um senhor idoso aproxima-se dos jogadores alegando ser seu patrono (se membros do grupo cultuarem deuses diferentes, ele é o deus do clérigo ou do paladino) e explica que um poderoso feiticeiro mortal criou uma magia capaz de impedir que as divindades acessem o poder divino. O feiticeiro quer destruir os deuses e o patrono deseja que os personagens o impeçam.

COMO AS DIVINDADES SE COMPORTAM

As atitudes básicas das divindades em relação a seus seguidores mortais definem como elas influenciam uma campanha. A atitude do deus geralmente se encaixa em uma de três categorias: benevolente, indiferente ou hostil.

Divindades Benevolentes

Os deuses benevolentes se preocupam com seus seguidores e tentam protegê-los. Concentram-se em formas construtivas de expandir seu culto e lutam para tornar-se figuras impressionantes, que as pessoas desejam cultuar. Conforme os personagens acumulam níveis, os deuses benevolentes ficam mais interessados em suas atividades e mais dispostos a responder a pedidos de auxílio ou informação. Esses deuses são mais propensos a compartilhar informações com seus adoradores do que ocultá-las.

NOS BASTIDORES: FONTES DE PODER DIVINO

Você pode construir um sistema elaborado para determinar quanto poder emana dos atos da divindade e quanto poder cada fiel proporciona. É possível criar tabelas demográficas para monitorar o aumento ou a diminuição de fiéis de deuses específicos. Você pode estabelecer níveis mínimos de poder para habilidades divinas relevantes e para a habilidade de conceder magias de cada nível. Os jogadores cujos personagens são clérigos podem gastar muito de seu tempo fazendo testes de Carisma para persuadir outras pessoas a adotar a sua fé. Este método de jogo envolve uma certa contabilidade, mas se for adequado a seu estilo, experimente-o.

Se os deuses são benevolentes, os mortais devem ser importantes para eles por algum motivo. Em geral, o culto dos mortais fornece poder aos deuses, tornando ambos interdependentes. Se for possível matar ou substituir as entidades em sua campanha, os deuses podem ser benevolentes para manter os fiéis satisfeitos e inofensivos. Em campanhas com deuses benevolentes, a maioria dos clérigos serve uma divindade específica e muitos paladinos pertencem a ordens divinas.

Seria difícil justificar por que deuses malignos são benevolentes. Você pode eliminar as deidades más e em seu lugar permitir que os demônios mais poderosos representem o mal. Este pode ser o cenário de uma guerra entre exércitos infernais e as divindades. Se utilizar demônios para representar o mal supremo, determine se os clérigos maus recebem suas magias dos arquidemônios ou de sua devoção a uma filosofia. Você pode manter os deuses maus, mas torná-los mais fracos ou menos importantes que as divindades boas. Talvez eles tenham sofrido recentemente uma derrota significativa na eterna luta entre o bem e o mal.

O comportamento benevolente combinado ao monoteísmo é similar a diversas religiões modernas do mundo real. É importante decidir porque a deidade é benevolente. Enfatizar uma relação de interdependência, onde a divindade necessita de seguidores para acumular poder e estes precisam da deidade para os obstáculos da vida, é um passo na direção correta. Ir além e afirmar que a divindade comporta-se de forma benevolente para impedir que os mortais adotem outra forma de culto, ou nenhuma, exige que você detalhe os efeitos das alternativas. Por exemplo, uma divindade monoteísta poderia agir de forma benévola em função de um medo secreto de um mortal insatisfeito capaz de assassinar o deus. Os deuses em um sistema dualista dificilmente se comportarão da mesma forma com o mesmo grupo de pessoas. Você pode ter um sistema em que ambos os deuses comportam-se de forma benevolente a seus próprios seguidores, mas não a seguidores de seus oponentes (veja *Misturando Tudo*, adiante). As divindades animísticas podem ser benevolentes, mas o animismo funciona melhor como um sistema misto, com os espíritos comportando-se de forma benevolente com pessoas que demonstram respeito e agindo com indiferença ou hostilidade aos que não o fazem.

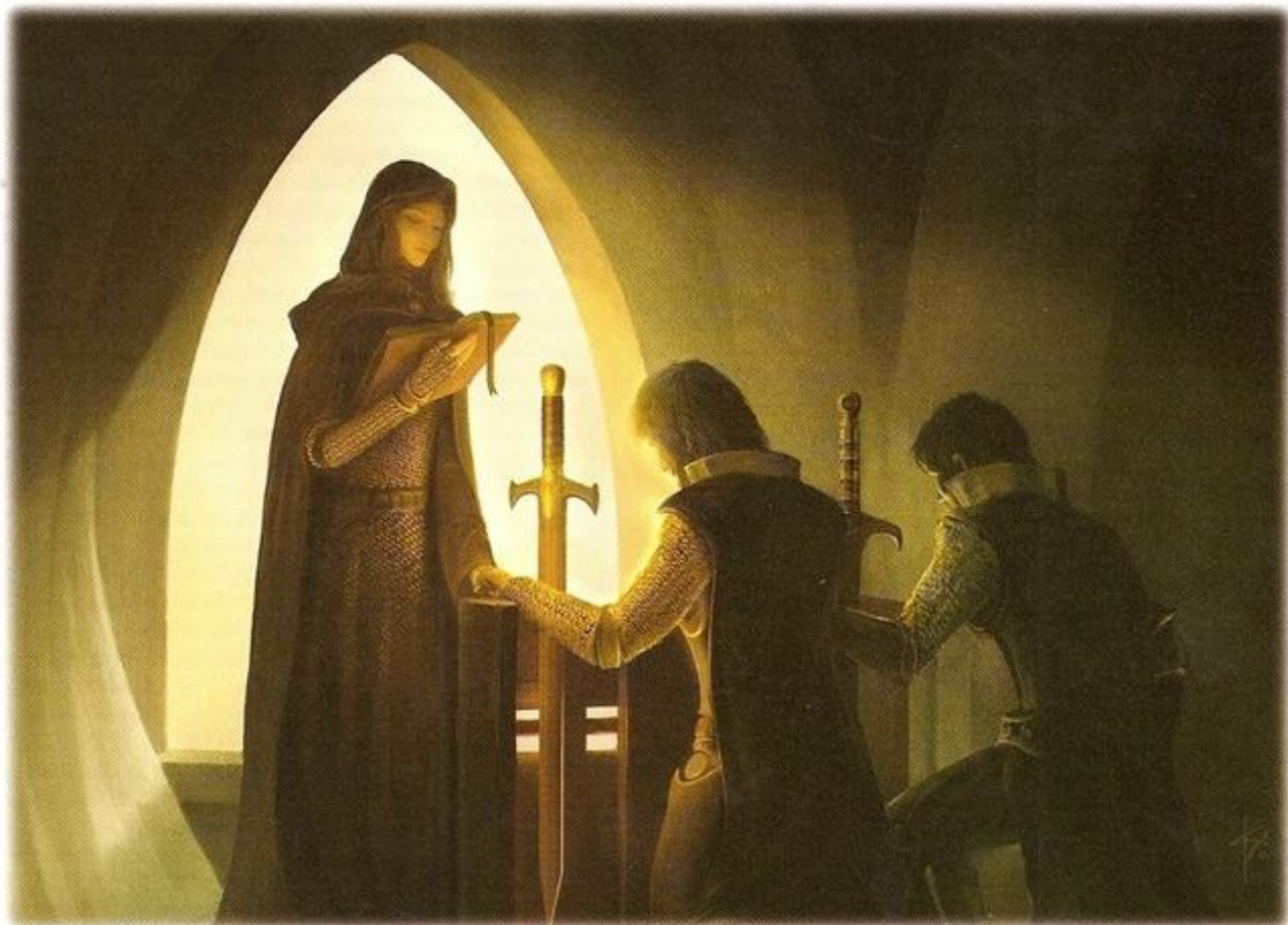
Idéia para Campanha: Quando os personagens dos jogadores eram crianças, deuses malignos dominaram o mundo. Seus asseclas oprimiram as religiões Boas e Neutras. Aqueles que conquistaram poder mundano o fizeram com a ajuda, ou pelo menos a permissão, dos deuses Maus. Recentemente, uma grande batalha eclodiu nos planos divinos e o bem triunfou. Agora, pessoas poderosas tentam tomar o lugar dos monarcas malignos e monstros maus percorrem a terra, livres para seguir sua própria vontade em vez dos comandos de seus mestres profanos. Os personagens podem alcançar o governo de nações ou se tornar campeões dos mais fracos.

Divindades Indiferentes

Os deuses indiferentes perseguem objetivos quase sempre ignorados por seus seguidores. Eles são uma fonte de magia divina e seres de imenso poder. Suas atividades podem ter impacto considerável no mundo e perturbar o equilíbrio entre o bem e o mal, entre o caos e a ordem, ou ambos. Por isso, são dignos de adoração apesar de sua indiferença (mas talvez não por amor; veja *Porque Mortais Cultuam Divindades*, adiante). Conforme os personagens acumulam seus níveis, os deuses permanecem indiferentes a

ADORADORES DO PANTEÃO DE D&D

As divindades do panteão de D&D são independentes dos mortais como fonte de poder, embora seja evidente que diversas delas usem mortais para aumentá-lo. Divindades como Corellon Larethian, Garl Glittergold, Gruumsh e Yondalla preocupam-se profundamente com seus seguidores e com certeza derivam algum poder deles. Boccob é notório por sua indiferença quanto a seguidores.



menos que o grupo descubra algum conhecimento perdido descrevendo os verdadeiros objetivos dos deuses. Se os personagens ajudarem ou interferirem, mesmo deuses isolados perceberão. Os deuses indiferentes funcionam melhor se forem independentes de seus fiéis; é difícil para uma divindade manter-se desinteressada quando os mortais podem comprometer sua fonte de poder. Os mortais provavelmente "veneram" estes deuses por medo.

Como alternativa, os deuses indiferentes podem ser criaturas muito antigas que se entediaram com os mortais e simplesmente ignoram o mundo. Conforme os personagens avançam, podem atrair a atenção dos deuses, para o bem ou para o mal.

Os deuses indiferentes não se comunicam ativamente com seus seguidores. Mas também não escondem informações. É provável que os segredos da campanha relacionados aos deuses sejam apenas conhecimento perdido. Estudiosos, sábios e clérigos antigos podem ter descoberto algum segredo, registrado e perdido o registro em uma enorme biblioteca, uma guerra ou uma catástrofe natural. Os deuses indiferentes não fornecem magia divina intencionalmente a seus clérigos. Em um mundo com esses deuses, muitos clérigos não servirão a divindades específicas.

Essa perspectiva facilita seu trabalho para elaborar a sua campanha. Você sabe que os deuses têm pelo menos um objetivo e talvez vários, mas não precisa descrever essas metas até que os personagens de seus jogadores

cheguem a um nível suficientemente elevado para descobri-las.

Alguns jogadores podem achar que um monoteísmo indiferente representa fielmente as religiões modernas, por isso o sistema tem as mesmas preocupações do monoteísmo benevolente. Um dualismo indiferente requer um esforço adicional para transmitir a oposição dinâmica e flutuante entre os dois deuses. Mais importante, requer um esforço adicional para transmitir a relevância de sua luta eterna para os personagens. Lembre-se que, embora as divindades tenham desinteresse pelos mortais, isso não significa que elas estejam inativas ou não afetem o mundo. Da mesma forma, um animismo indiferente poderia assemelhar-se a um mundo inerte. Se os espíritos não agem de maneiras que afetem os personagens dos jogadores, ou de forma que eles possam perceber, é como se não estivessem ali. O culto aos ancestrais, nesse caso, torna-se uma alternativa aos pedidos de auxílio divino ignorados. Os cultos de mistérios podem tentar vencer a indiferença através de rituais secretos.

Idéia para Campanha: Em um tempo remoto, deuses sombrios e alienígenas governavam o universo. Suas proles os baniram e tornaram-se o atual panteão de deuses. Os mortais conhecem a existência dos deuses atuais, mas apenas as raças mais antigas têm lembranças ou registros das divindades anteriores. Tomos escritos em linguagens perdidas, contendo profecias divinas sobre o retorno dos antigos deuses, escondem-se em catacumbas boorentas. O panteão atual concentra seus esforços em prever o

SUA CAMPANHA E AS RELIGIÕES DO MUNDO REAL

Enquanto desenvolve a mitologia de sua campanha de D&D, pense cuidadosamente se deseja que as religiões de seu mundo remetam seus jogadores para as religiões do mundo real. Por um lado, os jogadores podem achar mais fácil compreender religiões semelhantes às que eles

conhecem no mundo real. Entretanto, alguns jogadores podem sentir certa dificuldade de se integrar ao mundo da fantasia se as religiões do jogo forem muito semelhantes às da vida real.

retorno, preparar-se para ele e buscar uma forma de aniquilar a ameaça representada por seus ancestrais. Os jogadores iniciam uma aventura comum, mas descobrem imagens de deuses estranhos esculpidas nas paredes de antigas cavernas subterrâneas. Com o tempo, obtêm conhecimento suficiente para interpretar as imagens e outras informações dispersas que descobriam, compreendem a verdadeira natureza do universo e a ameaça representada pelos deuses ancestrais. Então talvez sejam recrutados pelos deuses atuais para ajudar nos preparativos do retorno. Você poderia até mesmo criar classes de prestígio com base nesse recrutamento.

Divindades Hostis

As divindades que tomam uma posição ativamente hostil em relação aos mortais podem ser devastadoras, em especial para personagens de níveis baixos. Assim como as demais atitudes divinas, você precisa decidir por que os deuses são hostis. Se os mortais assassinaram um deus na antiguidade, os imortais sobreviventes ainda podem ter ressentimento. As raças mortais do *Livro do Jogador* podem ter substituído a raça escolhida pelos deuses como espécie dominante. Se os deuses forem dracônicos, o povo-lagarto pode ter dominado o mundo assim como humanos, anões, elfos, gnomos e halflings fazem hoje. Ao pensar sobre isso, também determine porque os deuses hostis simplesmente não destroem o mundo. Talvez os deuses necessitem de mortais como fonte de poder (que oposto do caso dos deuses benevolentes, os mortais cultuam estes deuses na tentativa de aplacá-los). Destruir o mundo poderia libertar alguma ameaça aos deuses que atualmente está aprisionada sob a superfície da terra.

Se os deuses forem hostis, os clérigos geralmente servirão a forças divinas e não divindades específicas. A maioria dos paladinos pertencerá a ordens seculares e não divinas. Muitos mortais procuram alternativas ao culto das divindades hostis, criando novas exigências para os clérigos.

O desafio inerente ao uso de divindades hostis é o oposto daquele proporcionado pelas benevolentes. Neste caso, você precisa justificar porque as divindades boas são hostis. É possível reverter uma das abordagens dos deuses benevolentes, tornando os deuses bons mais fracos ou menos significativos que os maus. Nesta campanha, talvez os deuses bons tenham recentemente sofrido uma derrota significativa na luta eterna entre o bem e o mal. Este tema ou ambientação pode ser difícil para personagens de tendência boa, pois o mundo está contra eles, mas oferece o palco para aventuras épicas conforme os jogadores tentam corrigir o equilíbrio em favor do bem.

Um monoteísmo hostil tem poucas consequências ou implicações diferentes dos efeitos de um panteísmo hostil. Se uma divindade ou panteão ancestral criou o universo, a divindade atual pode não sentir qualquer compaixão pelo mundo. Assim como em um panteão, você precisa decidir porque o deus se limita à hostilidade e não destrói o mundo e começa tudo novamente. Como foi mencionado antes, o dualismo funciona melhor se os deuses se comportarem de forma contrária em relação aos seguidores do adversário. Um ou dois deuses hostis não são muito diferentes de vinte. O animismo hostil torna a vida um verdadeiro inferno para todos os envolvidos, a não ser que saibam gerar boa vontade suficiente para sobreviver, pois os espíritos são onipresentes. Se você estiver planejando um animismo hostil, inclua formas de apaziguar temporariamente os espíritos que são de conhecimento comum em regiões civilizadas. Os cultos de mistérios podem ensinar técnicas de pacificação efetivas para seus iniciados.

Existem muitas oportunidades para conhecimento secreto ou oculto em um sistema com divindades hostis. Por exemplo, os mortais precisam ocultar qualquer experimento destinado a protegê-los dos deuses. As divindades preferem destruir as provas de tais experimentos do que ocultá-las, mas registros únicos dessa informação podem existir em locais longínquos. Os mortais podem viver com medo de que os deuses aniquilem o mundo se ficarem irritados o suficiente porque as razões que os impedem ou demovem estão perdidas ou ocultas. A existência de uma ou mais divindades ancestrais poderia ter sido oculta ou destruída pelos atuais deuses ou deus.

Idéia para Campanha: Na cidade utilizada como quartel-general pelos personagens dos jogadores, iniciou-se a construção de uma torre de mármore branco entalhada com flores de lótus. Os organizadores da construção pagam bem e os trabalhadores não têm nada a reclamar quanto ao

tratamento. Os organizadores são homens ricos e logo tornam-se conselheiros dos governantes da cidade. Enquanto os personagens viajam e se aventuram, descobrem mais dessas torres em outras cidades. Também começam a encontrar políticas discordantes como taxas sobre mercadorias comercializadas entre diferentes cidades, impostos por circulação cobrados nos portões das cidades, e leis exigindo que os cidadãos utilizem símbolos de sua religião costurados nas roupas. Se forem questionados, os organizadores da construção da torre explicam que essas políticas fortalecem a cidade e encorajam os cidadãos a demonstrar sua fé com orgulho. Os personagens que conseguirem se infiltrar numa das torres e observar os rituais executados, descobrem que as torres são templos de uma divindade hostil e precisam agir para impedir que o culto da lótus consuma seu mundo.

Misturando Tudo

Você poderia distribuir as atitudes divinas conforme a tendência, tornando os deuses Bons benevolentes, os Neutros indiferentes, e os Maus hostis. As divindades Boas se esforçam para impedir as entidades malignas de destruir o mundo, enquanto as divindades Neutras procuram manter o equilíbrio entre ambas as forças. Como alternativa, você pode criar divindades benevolentes com mortais de sua própria tendência, hostis às opostas e indiferentes às demais. Suas divindades podem ter múltiplos aspectos ou personalidades divididas entre seus domínios e cada uma se comporta de forma distinta.

Os deuses podem ser indiferentes, ou benevolentes, se os mortais os cultuarem de acordo com seus desejos e especificações. Se o fiel não prestar o culto adequado, desagradará aos deuses, tornando-os ativamente hostis, com o tempo.

PORQUE MORTAIS CULTUAM DIVINDADES

As pessoas cultuam os deuses por amor, gratidão ou temor, dependendo da tendência de seu deus. Os deuses malignos recebem muito culto, até mesmo das pessoas comuns, apenas para mantê-los apaziguados.

Amor

Os mortais podem amar seus deuses como os criadores do mundo e de toda a vida nele. Os deuses podem ser a fonte de todas as necessidades da vida. Como alternativa, seriam a fonte dos confortos, efetivamente comprando o amor dos mortais. Os mortais escolhem obedecer à lei dos deuses de coração e servem seus patronos porque desejam fazê-lo. Os clérigos transmitem o amor dos fiéis à divindade e compartilham sua alegria com suas congregações.

Cultuar um deus único por amor utiliza os mesmos conceitos de um monoteísmo benevolente. É similar a muitas crenças do mundo real. Se cada mortal venera ambas as divindades de um sistema dualista, o sentimento de oposição e atrito entre os dois deuses é reduzido. Em um sistema dualista, alguns mortais deveriam amar um dos deuses e temer o pelo menos não gostar do outro. Cultuar espíritos animistas por amor não tem nenhuma das desvantagens das escolhas anteriores e apresenta pouca diferença funcional entre o culto por amor a um panteão.

O amor pode levar os mortais a fazerem coisas estranhas. Eles podem ocultar informações que mostrem sua divindade amada de modo negativo. Podem fazer coisas horríveis por ciúmes e tentar esconder as provas de suas ações. Da mesma forma, os amados deuses provavelmente se deleitam com a adoração e agem para remover qualquer coisa que ameace suas reputações ou seus relacionamentos com seguidores. Os cultos de mistério frequentemente surgem por amor a uma divindade em particular. O culto aos ancestrais pode representar um profundo amor aos falecidos.

ATITUDES DAS DIVINDADES DE D&D

As divindades do panteão de D&D geralmente são benevolentes, mas às vezes demonstram traços de indiferença, já que assuntos isolados do Plano Material exigem sua atenção.

Idéia para Aventura: O amado esposo de uma poderosa paladina sucumbiu à doença. Perturbada por sua perda, ela concluiu que seu patrono a traiu depois de tantos anos de amor e devoção. Culpando seu deus por não proteger sua família, tornou-se uma alga. Ela procura um artefato lendário que acredita-se conter o poder para assassinar um deus. Se um dos personagens dos jogadores for um paladino, a alga foi membro da mesma ordem. Se nenhum dos personagens for um paladino, então a alga pertencia a uma ordem sagrada que servia ao mesmo deus do clérigo do grupo. Os jogadores devem encontrar e deter a mulher em algum lugar do Pandemônio, o plano onde os deuses esconderam o artefato.

Gratidão

Os mortais podem cultuar os deuses por suas dádivas sem amá-los. Nesse caso, os mortais respeitam o poder dos deuses e apreciam suas dádivas, mas não gostam particularmente deles. As entidades podem ser desagradáveis ou apenas austeras. Pense nesses deuses como pais extremamente severos, mas não abusivos. Os mortais podem labutar sob leis e mandamentos, sem esquecer a natureza dos deuses como fonte da vida. Os clérigos relembram suas congregações de tudo o que os deuses fazem por eles enquanto interpretam aplicações da lei divina.

É difícil exagerar a importância de injetar elementos fantásticos em qualquer sistema monoteísta, visto que este é tão comum no mundo real. Logo, cultuar um deus único por gratidão requer o mesmo esforço discutido anteriormente. Esse caso torna-se mais interessante se a divindade for uma figura opressiva e severa. Não torne os mandamentos da fé intrusivos demais nas aventuras cotidianas, a menos que superá-los, talvez substituindo o deus, seja o foco da campanha. O melhor uso dessa situação para o dualismo será quando os mortais amarem uma das divindades, mas serem gratos à outra, ou temerem uma e serem gratos à outra. Esta escolha funciona bem com o animismo. O culto aos ancestrais pode girar em torno da gratidão pelo legado do ancestral para a família. A gratidão por uma casa ou por recursos da região podem motivar o culto de deuses locais ou do lar.

Idéia para Aventura: Um clérigo Bom, relacionado ao domínio da Proteção decide que a melhor forma dos mortais realmente se protegerem é através de acesso direto ao poder divino. Ele começa a pesquisar e realizar experiências, tentando encontrar uma forma de se conectar à fonte do poder dos deuses. Suas experiências alertam os deuses para suas tentativas, e eles avisam o clérigo do grupo das consequências. Não apenas as divindades poderiam ser alienadas de seu poder e tornarem-se incapazes de zelar pelos mortais, mas mortais de tendência oposta ganhariam acesso a um enorme poder. Os personagens devem localizar o clérigo renegado, encontrar uma forma de driblar suas defesas, e convencê-lo de que os perigos de seu plano superam os benefícios.

Temor

Quando os mortais temem os deuses, os cultos expressam arrependimento, penitência e apaziguamento. Os deuses temidos não são necessariamente hostis; na verdade, possuem domínio sobre a natureza e as forças naturais que impressionam os simples mortais. Os adoradores buscam proteger suas vidas, família e propriedades implorando aos deuses que evitem tempestades, terremotos, maremotos, secas, pragas, erupções vulcânicas e invernos rigorosos a outros lugares. Os clérigos atuam como intermediários, levando a mensagem de humildade e apaziguamento aos deuses. Os paladinos têm uma enorme experiência em dominar o medo e auxiliar as pessoas a fazerem o mesmo. Geralmente, onde os deuses são temidos, a maioria dos paladinos não pertencerá a ordens religiosas.

Os deuses podem ser ativamente hostis; nesse caso, haverá um bom motivo para temê-los. Embora muitos mortais não cultuariam divindades hostis de forma alguma, outros o farão como tentativa de pacificá-los.

Cultuar um deus único por temor é mais interessante que outras motivações. Uma cuidadosa reflexão sobre os motivos do medo e sobre o comportamento do deus oferecem elementos fantásticos suficientes para realçar a experiência do jogo. Os mortais podem temer a ambos os deuses de um sistema dualista caso sua luta constante tenha um impacto desastroso ocasional no mundo mortal. Cuidado para que esses efeitos não façam os jogadores sentirem-se impotentes na campanha. Em vez disso,

utilize desastres esporádicos para criar uma paisagem variada e dramática ou revelar cidades enterradas ou minas perdidas. Você pode até mesmo escrever aventuras de resgate, em que os personagens dos jogadores devem salvar um PdM de inundações, vulcões ou desabamentos. Cultuar espíritos animistas por temor carrega os mesmos desafios de lidar com espíritos animísticos hostis. Os espíritos ancestrais podem ser venerados como intermediários ou defensores entre os mortais e os deuses.

O medo é um bom motivo para esconder informações. Os mortais escondem muitas coisas dos deuses que temem, para evitar retribuição. Qualquer coisa que tenha sido escondida pode ser perdida, caso a pessoa que a escondeu morra sem revelar ou simplesmente se esqueça do local. O deus ou deuses podem esconder informações que revelem razões pelas quais não devem ser temidos.

Idéia para Aventura: Os clérigos de um templo local dedicado a um deus Leal e Bom começa a organizar unidades paramilitares para forçar o comparecimento aos cultos. Eles alegam às autoridades locais que seu deus não está recebendo sua justa parte das atenções, doações e oferendas, exibindo registros e estatísticas para provar seu argumento. Legalmente, ninguém pode contestá-los. Depende dos personagens dos jogadores conseguir provas de que as unidades estão cometendo crimes ou agindo de forma ofensiva ao governo local, enquanto simultaneamente resguardam as pessoas das brutais "patrulhas religiosas".

Outras Possibilidades

A necessidade é uma ótima razão para devoção. Nesse sistema, as divindades proporcionam algo que os mortais precisam, geralmente diariamente. Por exemplo, as divindades poderiam incorporar as forças da natureza, como um deus que dirige a carruagem solar pelo firmamento. Os mortais as cultuam para dar às divindades motivo, ou talvez poder, para fazer crescer os alimentos, mover o sol, e assim por diante. Por outro lado, os deuses podem ser a fonte de toda a magia, divina e arcana, exigindo adoração para concedê-la.

Outra possibilidade é que locais divinos gerem algum tipo de controle mental ou emocional sobre aqueles que vivem ao seu redor, tornando-se mais forte a cada culto. As divindades boas utilizam este fenômeno como forma de reforçar o desejo de veneração existente, ao passo que as malignas utilizam-no como uma arma para compelir a adoração.

Assim como com outras considerações, é possível misturar essas abordagens. Os seguidores de divindades Boas podem fazê-lo por amor. As divindades da natureza tendem a ser Neutras em DUNGEONS & DRAGONS, e seus fiéis podem cultua-los por gratidão pelos recursos naturais. Aqueles que seguem caminhos malignos cultuam seus deuses sombrios porque os temem.

POR QUE DIVINDADES

UTILIZAM OS MORTAIS

As divindades utilizam os mortais porque precisam deles. Dependendo de como você definir as divindades em seu jogo (veja Deuses Dependentes e Independentes, acima), elas podem precisar dos mortais porque suas ações lhes proporcionam poder ou porque algo impede que as divindades atuem no Plano Material.

Caso suas divindades dependam dos mortais como fonte de poder, pressuponha que apenas as ações executadas espontaneamente fornecem este poder. Ele não advém do culto, mas de todos os tipos de atividade. A quantidade de poder gerado por estas ações é diretamente proporcional ao esforço e ao sacrifício exigidos. Considerando o risco corrido e o esforço rotineiro dos aventureiros, é óbvio que eles são importantes para suas divindades. Nesses casos, as entidades podem enviar sinais e avatares para encorajar seus fiéis ou talvez aparecer pessoalmente.

Suas divindades podem não agir diretamente no reino mortal. Talvez exista alguma barreira que impeça seu acesso ao Plano Material (veja Divindades Ativas e Distantes, abaixo). Como alternativa, suas deidades podem ter um acordo que limita severamente suas intervenções no Plano Material. Essas divindades necessitam dos mortais para executar as tarefas que elas não conseguem. É provável que necessitem de heróis para inspirar

adoradores, recuperar artefatos ou lançar magias, ou para interferir com as igrejas dos deuses rivais. Nesses casos, as ações dos mortais refletem e influenciam os relacionamentos dos deuses e determinam seu poder divino.

DIVINDADES ATIVAS E DISTANTES

Em algumas campanhas, divindades ativas agem constantemente para influenciar o mundo. Em outras, deidades isoladas demonstram pouco interesse nos acontecimentos mortais. Ambas as opções são discutidas abaixo:

Divindades Ativas

D&D utiliza o modelo de deuses ativos. Podemos encontrar os avatares dos deuses em tavernas ou na estrada. Utilizar divindades ativas em sua campanha possui uma única, mas enorme, vantagem: fazer isso acrescenta um elemento de fantasia que separa a campanha claramente de simulações históricas, até mesmo mais que a existência da magia. Os clérigos e paladinos de ordens sagradas podem observar a pessoa descomunal emitindo luz e operando milagres à sua frente para justificar sua fé e devoção (este tipo de atividade pode fugir de controle facilmente; os perigos de deuses hiperativos são discutidos na seção Interferência Divina no Capítulo 2).

As mitologias históricas frequentemente seguem esta abordagem. Os deuses gregos viviam no mundo mortal, o que nós chamamos de Plano Material, no Monte Olimpo. Poseidon vivia no mar, Hermes viajava pela terra e Zeus tomava diversas formas para estar entre os mortais. Os deuses nórdicos cruzavam Bifrost, a Ponte do Arco-Iris com frequência, para se misturar a seus adoradores mortais.

Saber que os deuses estão presentes e vigilantes ajuda a explicar os sistemas de crença em sua campanha. Também serve para manter alguns dos personagens dos jogadores na linha. Apenas lembre-se que se os deuses sempre aparecem para salvar os personagens, estes não estão arriscando nada. Sem o risco, o sucesso perde o sabor e não há sensação de conquista. Os personagens de nível mais alto são mais importantes para os deuses, pois têm mais capacidade como agentes divinos e da mudança. Tais personagens precisam de menos resgates, mas provavelmente receberão mais atenção.

Geralmente, os sistemas monoteístas não têm a opção de divindade ativa, pois é difícil para um único deus estar presente em todos os locais necessários o tempo todo. Criar múltiplos servos para o deus supera esse desafio (veja Poder Divino Infinito ou Limitado, acima) e ajuda a introduzir o elemento fantástico que o monoteísmo necessita tão desesperadamente em jogos de fantasia. Se você deseja um monoteísmo ativo, crie um "hoste celestial" para auxiliar a divindade. O dualismo enfrenta metade deste desafio, já que tem o dobro do número de deuses. Os agentes divinos de ambas as entidades novamente podem superar este desafio ou é possível diferenciar os deuses tornando um mais distante e outro mais ativo. O animismo ativo é normal. Os cultos de mistérios de divindades ativas podem experimentar regularmente a presença física de seu patrono ou de um de seus representantes. Os deuses locais ou do lar ativos são provavelmente mais cultuados.

As divindades ativas tornam o ocultamento de pecados, idéias heréticas e experiências sacrilégas uma necessidade para todos os mortais. Ao mesmo tempo, as divindades são vulneráveis, pois estão presentes entre os mortais,

por isso escondem informações sobre suas fraquezas. Se um mortal descobre este segredo, os deuses o destroem. Se eles deixam passar uma cópia ou fragmento, este conhecimento torna-se perdido e não destruído.

Idéia para Aventura: Retornando de uma aventura, os personagens são pegos em uma tempestade antes de alcançarem as regiões civilizadas. Abriando-se num celeiro abandonado, encontram outro viajante aquecendo-se num pequeno braseiro. Ele reclama de fome e sede, e pede aos personagens que compartilhem seu alimento e bebida. Se estes aceitarem, ele agradece e junta-se a eles para a refeição. Durante a noite, ele desaparece, deixando em seu lugar um mapa e um estranho medalhão. Ambos são a chave para algum segredo divino oculto em seu mundo. Se os personagens não compartilharem água e comida, o viajante ainda assim desaparece durante a noite. Cada PJ que estiver de guarda deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 25 + nível médio dos personagens do grupo) uma vez durante seu turno a cada noite ou adormecerá (ou cairá num transe ainda mais profundo no caso de elfos). Se todo o grupo adormecer, o estranho misterioso transporta os personagens para uma ilha deserta sem suas rações ou cantis. No processo de viajar de ilha em ilha, procurando o caminho de casa, eles se deparam com o segredo divino mencionado anteriormente.

Divindades Distantes

As divindades distantes não desempenham um papel ativo no curso dos eventos no Plano Material. Talvez sejam muito ativas em seus próprios reinos, mas os mortais sabem quase nada em relação a isso. Escolher divindades distantes remove um pouco da fantasia de seu jogo, mas você pode superar isso centrando a campanha em várias tentativas de alcançar os deuses. Algumas dessas tentativas podem ser incrivelmente precipitadas e perigosas, enquanto outras podem ser nobres e dignas de apoio dos jogadores. O mentor ou o patrono de um dos personagens pode estar pesquisando e planejando essa tentativa desde o início da campanha, confiando mais nos personagens à medida que eles acumulam níveis. Outro aspecto digno de atenção é há quanto tempo os deuses mantêm-se distantes. Os deuses podem ter sido ativos em eras recordadas somente pelos mortais, pelos elfos, ou ainda mais antigos, pelos dragões. Se alguém se lembra de uma época em que os deuses eram ativos ou se livros de conhecimento arcano mencionam esta época, defina antes do início da campanha qual é a força poderosa o suficiente para limitar seus deuses.

Na cosmologia de DUNGEONS & DRAGONS há um limite para o quanto os deuses podem estar distantes. Qualquer um capacitado a viagens planares é capaz de alcançar os reinos divinos (veja Cosmologia e Reinos Divinos, adiante) e perturbar um deus até atrair sua atenção (o que talvez não seja algo bom). Sua cosmologia pode estabelecer uma barreira entre os deuses e os mortais, tornando mais difícil, mas ainda assim possível, alcançá-los.

Os deuses distantes são efetivamente semelhantes a deuses indiferentes (veja Como as Divindades se Comportam). Seus ensinamentos podem indicar benevolência, interesse e até mesmo amor pelos mortais, mas suas ações jamais os afetam. Muitos clérigos e paladinos servem a forças divinas em vez de divindades específicas, embora alguns argumentem que a própria distância entre os deuses e seus seguidores torna mais importante a devoção. Quando há uma pessoa descomunal emitindo luz e operando milagres à sua frente, não é necessário ter fé. Não é necessário acreditar em algo que está claramente presente.

BARREIRAS DIVINAS

Uma barreira forte o suficiente entre uma divindade e seus seguidores transformaria as magias divinas em algo lendário. As barreiras significam que a maioria dos clérigos devota-se a uma causa, conceito ou força divina, ao invés de uma divindade específica, se não recebem nenhuma magia. Um *milagre* seria quase impossível. Deixe claro para seus jogadores se sua barreira reduz a eficiência de algumas magias ou elimina outras. Considere o impacto que uma barreira teria na interação planar antes de colocá-la

entre os deuses e os mortais. Muitas magias arcanas e divinas invocam outros planos, incluindo *passagem invisível*, *projeção astral*, e magias de ilusão que invocam o plano das Sombras. Decida se a barreira rodeia o Plano Material, separando-o de todos os outros, ou se aprisiona somente os deuses. Nesse caso, terá pouco efeito na magia dos mortais. Caso circunde o Plano Material, dê aos seus jogadores uma lista de magias indisponíveis para seus personagens. O *Livro do Mestre* e o *Manual dos Planos* têm mais informação sobre como as magias interagem com barreiras entre os planos.

A energia positiva e negativa existe mesmo quando os deuses são distantes, por isso essa decisão não tem qualquer efeito sobre a conversão espontânea ou Expulsar/Fascinar mortos-vivos.

É possível criar um monoteísmo vibrante e atraente com um deus distante, mas fazê-lo requer alguma manifestação divina no mundo. As forças do mal podem ocupar esse papel facilmente. Se você personificar o mal em uma única figura, você estará se aproximando do dualismo. É melhor espalhar o mal entre os demônios do Abismo e de Baator. Meio-abissais são muito mais numerosos que meio-celestiais nesse sistema, e pelo menos um dos temas da campanha deveria ser como lidar com a tentação. Conforme mencionado anteriormente, uma das formas de diferenciar os deuses em um dualismo é tornar um deles ativo e o outro distante. Num sistema animista, espíritos distantes poderiam simplesmente não existir.

Por jamais terem provas diretas da existência dos deuses, a maior parte dos mortais desenvolve uma ampla gama de informações sobre as divindades que é totalmente incorreta. O conhecimento oculto frequentemente está à plena vista, enterrado entre toneladas de idéias erradas. Como as divindades distantes, por definição, jamais agem para destruir informações, podem ter deixado muita coisa para trás, escondida em cidades perdidas e templos arcaicos, presumindo que já tenham sido ativas algum dia.

Idéia para Campanha: Os personagens dos jogadores vivem num mundo onde acredita-se que os deuses sejam benevolentes, mas ninguém tem qualquer experiência individual direta dessa benevolência. Os clérigos dedicam-se a conceitos ou causas, no lugar dos deuses. Espalhados pelo mundo existem sinais de que os deuses já foram ativos (destroços de castelos voadores cujas proporções indicam habitantes enormes, cabeças enterradas de imensas estátuas inquebráveis que parecem feitas de diamante etc). Conforme os personagens aventuram-se entre as ruínas misteriosas, descobrem que os deuses também podem ter sido responsáveis pelas áreas desertas que se estendem por quilômetros e são encontradas em todo o mundo. Eles começam a suspeitar que os deuses se distanciaram do mundo para impedir que suas guerras o destruíssem. Eles podem decidir tentar chegar aos deuses e implorar que retornem a suas criações mortais.

Intercessão

A possibilidade de intercessão existe para deuses ativos. A maioria das magias de adivinhação divinas envolve uma intercessão menor (embora seja tão ínfima que responder a uma magia de adivinhação de baixo nível pode não requerer qualquer esforço consciente da divindade). Com deuses distantes, entretanto, você deve decidir quanta intercessão realmente está disponível. É possível criar uma aventura de níveis avançados, onde as divindades aparecem frequentemente por qualquer motivo. Contudo, lembre-se que interferência demais retira a diversão dos jogadores. Se um deus é capaz de remover obstáculos com um acenar de suas mãos, não é necessário nenhum esforço heróico da parte dos personagens. O heroísmo não é definido pelos tremendos poderes que os PJs podem ou não acumular, mas pelos terríveis riscos que assumem diante da morte iminente. Em determinado ponto, os personagens podem tornar-se extraordinariamente poderosos. Nesse momento, é provável que estejam habituados com viagens planares, ou tão acostumados quanto possível com algo assim. Essas cam

pnhas levam os jogadores a ter contato direto com os deuses em seus próprios planos natais. Os personagens podem até mesmo entrar em conflito ou desafiar esses poderes. Personagens poderosos são mais propensos a atrair a atenção de um deus, mas necessitam menos de intervenções divinas.

Idéia para Aventura: Um clérigo transforma um armazém ou prédio abandonado em um local de adoração. As pessoas começam a frequentar o templo porque o clérigo aparentemente garante a intercessão divina. Ele jamais pede dinheiro ou donativos, mas a congregação crescente começa a competir para proporcionar-lhe melhores acomodações, vestimentas, acessórios sacros e até mesmo um novo templo. Quando seus seguidores começam a desaparecer, os personagens dos jogadores descobrem que as intervenções divinas do clérigo são provocadas por devoradores de mentes disfarçados por ilusões, que assumiram gradativamente influência e controle sobre a cidade.

DEICÍDIO

A possibilidade de que os jogadores possam, ou não, matar os deuses precisa ser considerada no início da campanha, pois tem implicações profundas.

Os Deuses Podem Morrer

Na primeira opção, os deuses podem ser imortais, mas vulneráveis. Vivem para sempre, se deixados em paz. Caso personagens dos jogadores sejam capazes de matar os deuses, os personagens do Mestre também podem fazê-lo, como outros deuses e criaturas infernais muito poderosas. Se a centelha divina pode ser roubada e o poder divino é limitado, há fortes motivos para que os deuses matem uns aos outros para obter vantagens. Certamente, seus deuses podem não ser motivados pelo desejo de ganhar postos divinos mas outras criaturas podem, especialmente PdMs e personagens de tendência má. Se o poder divino for ilimitado ou impossível de ser roubado, há menos razão para um deicídio.

Esta opção permite mudanças no panteão. Também permite que os panteões substituam uns aos outros conforme as civilizações surgem e declinam. Se você decidir que os deuses dependem de adoradores para obter poder, algo deve acontecer quando os deuses perdem tantos seguidores que tornam-se impotentes e esquecidos.

Tumultos frequentes em seu panteão fazem com que menos pessoas cultuem quaisquer deuses. Se os deuses não perduram por mais tempo que os mortais, estes não verão motivo pra considerá-los sagrados. Certamente não há motivo em passar pelos rituais de iniciação de um culto de mistérios se o próprio culto já não terá um patrono ao final do processo. Os clérigos e paladinos podem seguir outra coisa além de um deus ou deuses se não tiverem certeza que seus patronos sobreviverão ao amanhecer. Mesmo que seus deuses possam morrer, isso não deve acontecer a toda hora. A morte de um deus deve ser um acontecimento importante em sua campanha. Considere as consequências de domínios caindo no controle de um deus de tendência oposta, por exemplo.

Se seus deuses puderem morrer, você deve decidir para onde eles vão. Talvez seus cadáveres fiquem à deriva pelo Plano Astral, ou simplesmente dissipem-se, ou ainda exista um plano exclusivamente para os deuses falecidos.

Um sistema monoteísta em que o deus único pode morrer corre o risco de, um dia, tornar-se um universo sem um ser divino. Algum mecanismo natural pode impedir que isso aconteça elevando automaticamente um mortal digno ao status de divindade caso a deidade atual pereça. Um sistema dualista perde seu equilíbrio central se qualquer um dos deuses morrer. A divindade remanescente deve designar imediatamente um oponente valoroso para manter o universo funcionando e o equilíbrio intacto. Sistemas animísticos acreditam que tudo está vivo e que essa vida emana dos espíritos. Se o espírito de um local ou de um objeto morre, o resultado é uma abominação. Um local ou objeto morto é uma fonte de horror e talvez de medo para os fiéis, mesmo se os espíritos forem hostis ou temidos. Talvez a habilidade para matar um espírito implique que o assassino possa algum dia assassinar o mundo. A morte acidental jamais deve ser possível para os espíritos. Qualquer um que mate um espírito intencionalmente enfrenta uma vida inteira fugindo dos fiéis aterrorizados que tentam

INTERCESSÃO PELO PANTEÃO DE D&D

Os deuses do panteão de D&D são extremamente interessados nos acontecimentos do Plano Material, mas permanecem nos planos Externos por comum acordo. As duas exceções são Fharlanghn, que vaga pelo Plano Material livremente, e Vecna, cuja cidadela no Plano Material é mantida em segredo mesmo para seus clérigos de mais alto nível. Quando as divindades do panteão de D&D intercedem em assuntos mortais, elas frequentemente o fazem indiretamente ou através de intermediários.

entregá-lo à justiça. O culto aos ancestrais é uma alternativa viável ao culto de deuses que podem morrer.

Os Deuses Não Podem Morrer

Deuses realmente imortais não temem nem aos mortais nem aos demais deuses. Isso não significa que as mesmas entidades sempre existiram: deuses novos podem passar a existir com a ascensão de novas civilizações e religiões e os antigos podem desaparecer conforme as civilizações declinam e as religiões morrem. A imortalidade advém da incapacidade de qualquer criatura ou personagem atingir os deuses ou talvez eles sejam invulneráveis como imortais. Os deuses que realmente não podem ser mortos proporcionam estabilidade e ordem em sua campanha, pois os personagens irão sentir-se incentivados pela existência eterna de seus deuses. A verdadeira imortalidade exacerba a fé de clérigos e paladinos, e faz com que eles dediquem suas vidas às divindades. Esse conceito é tão comum que torna indiferente o sistema aplicado.

Outras Opções

Talvez apenas uma divindade especificamente designada para esta tarefa possa matar os deuses. Esse deus age para preservar o panteão existente e o mundo, assassinando aqueles que os ameaçam.

Outra opção é que apenas itens, ações ou magias específicas possam matar deuses. Por exemplo, Balder é vulnerável apenas ao visco. Tétis tentou tornar seu filho Aquiles imortal mergulhando-o no rio Estige, mas seus calcanhares, por onde ela o segurava, permaneceram vulneráveis. O método para matar uma divindade (e pode existir um procedimento diferente para cada um) é protegido cuidadosamente pelos deuses.

Você pode proteger seus deuses dando a todos a habilidade de reconstruir seus corpos se sua forma atual for eliminada (veja a habilidade divina relevante Restauração no Capítulo 2). Essa "imortalidade intermitente" requer algum preparo. Em sistemas com esta característica, pelo menos um deus maligno e traiçoeiro passa a eternidade desenvolvendo magias e artefatos para impedir o retorno de deuses assassinados.

Suas divindades podem ser imortais apenas se tiverem um número mínimo de seguidores. Ao invés de depender de seus seguidores para obter poder, as divindades dependem deles para existir (embora ainda possam depender deles para acumular poder, se você desejar).

Em sua campanha é possível que os personagens dos jogadores busquem os corpos de deuses mortos pelos planos e os ressuscitem ou despertem.

Substituição

Se os deuses morrem, os mortais precisam enfrentar as consequências. Os clérigos preocupam-se inicialmente com os aspectos controlados por seu falecido patrono. Talvez ele seja herdado por outro deus, novo ou preexistente. Os clérigos podem ser afastados do poder divino caso sua tendência seja muito diferente da tendência da nova divindade. Os personagens que se tornam ex-clérigos dessa forma não precisam de uma penitência para recuperar sua posição, mas devem mudar de patrono. Por outro lado, estes clérigos podem optar por manter seus domínios atuais e obter sua magia de forças ou princípios abstratos no lugar da divindade sucessora.

PORQUE OS DEUSES RARAMENTE MORREM

As divindades possuem um tremendo poder pessoal. As habilidades divinas relevantes combinadas ao poder de seus corpos e mentes fazem deles criaturas impressionantes. Sua habilidade para invocar temor divino geralmente basta como defesa. Em seus lares (veja Cosmologia e Reinos Divinos, adiante) elas possuem um controle sutil sobre a própria realidade. Bando, senão exércitos, de servos, avatares e representantes geralmente rodeiam as divindades. Elas possuem relíquias e artefatos desconhecidos pelos mortais. Se existirem ameaças concretas a sua existência, elas tiveram séculos para preparar cuidadosamente suas defesas. Em muitos panteões, deuses aliados estão prontos a ajudar e defender uns aos outros:

Um deus completamente novo deve buscar clérigos e paladinos entre os fiéis para se tornarem seus seguidores. Estes podem ser personagens novos (de 1º nível) que a deidade encoraja e desenvolve ou personagens existentes, mas insatisfeitos com sua religião atual. Os agentes mortais demonstram os poderes concedidos pelo novo patrono, fornecendo provas de sua existência, e começam a atrair adoradores. Além disso, contratam arautos e bardos para divulgarem o novo templo e trazer os curiosos.

Naturalmente, se as divindades são distantes e indiferentes, podem acontecer mudanças em suas fileiras sem que os mortais percebam.

CONSTRUINDO UM PANTEÃO

Essa seção deve ser analisada ressaltando os aspectos práticos da criação de deuses para uma campanha de D&D. Já que os personagens dos jogadores são o foco de qualquer campanha de D&D, essa seção discute os deuses do ponto de vista dos personagens que os veneram.

QUANTAS DIVINDADES?

Se você escolheu uma religião monoteísta ou dualista ou um sistema ético para sua campanha, você só precisa de um ou dois deuses. Se optar por uma abordagem mais tradicional, utilizando diversas divindades em um panteão aberto ou fechado, desejará certificar-se de que providenciou um deus para cada classe, raça e tendência dos personagens.

Isso significa quantos deuses? Bem, depende do quanto você deseja que as tendências dos personagens adaptem-se as de suas divindades.

D&D não tem quaisquer regras que governem qual a tendência necessária para o culto de uma divindade — exceto para clérigos, cuja tendência deve estar a um passo da tendência de sua deidade (veja a descrição da classe no capítulo 3 do *Livro do Jogador*). Entretanto, a maioria dos personagens prefere deuses cuja tendência seja semelhante. Em seu mundo, pode ser possível para um ranger Leal e Bom cultuar um deus da caça Caótico e Mau, mas este fiel jamais seria bem-vindo numa seita que venera um deus maligno e muitos jogadores não se sentirão confortáveis com essa combinação.

EXEMPLO DE PANTEÃO

Supondo que o mundo de sua campanha inclua todas as raças comuns descritas no *Livro do Jogador*, o primeiro passo para construir um panteão é estabelecer divindades para cada uma das raças inumanas: anões, elfos, gnomos, halflings e orcs (se sua campanha incluir raças adicionais, serão necessárias divindades adicionais). A tendência de cada divindade racial deve ser a mais predominante naquela raça. Um personagem inumano que possui tendência radicalmente diferente da sua divindade racial pode escolher outra, de acordo com sua classe e tendência.

A seguir, você precisa fornecer uma quantidade suficiente de outras divindades para que qualquer personagem escolha uma deidade adequada a sua classe. A tendência desta divindade deve ser a mesma do personagem ou ter pelo menos um elemento em comum (Caótico, Mau, Bom ou Leal),

qualquer um, tolo o suficiente para atacar Pelor, provavelmente também enfrentará as forças de Heironeus. Dois outros fatores as protegem: oráculos e suas próprias igrejas. Muitas divindades possuem alguma habilidade para prever o futuro e dessa forma prever os ataques antes que aconteçam. Alguns têm servos que funcionam como oráculos em tempo integral, constantemente sondando as tramas do tempo para detectar qualquer ameaça. Um deus em potencial provavelmente irá enfrentar, antes de tudo, legiões de seguidores mortais. O esforço necessário para matar um deus é enorme e poucos estariam dispostos a despendê-lo — mesmo outros deuses relutariam em concentrar tanta energia e atenção em uma única tarefa.

sem nenhum elemento oposto. Por exemplo, um bárbaro caótico e bom pode escolher entre um deus neutro e bom e outro caótico e neutro (já que ambas as tendências têm algo em comum com o personagem), mas não deveria ser obrigado a escolher um deus caótico e mau, pois o componente maligno da tendência da divindade é diretamente oposto ao componente bom da tendência do bárbaro.

A tabela na página ao lado mostra uma combinação possível de divindades e seguidores em um panteão especialmente formulado. Este panteão mínimo inclui divindades suficientes para cobrir todas as combinações possíveis de classe e tendência entre os personagens da campanha.

Antes de definir as divindades que necessitaremos para preencher o panteão, dividimos as onze classes em quatro grupos de acordo com sua natureza geral:

- Personagens marciais (bárbaros, guerreiros, monges, paladinos e rangers).
- Personagens ladinos (bardos e ladinos).
- Conjuradores arcanos (feiticeiros e magos).
- Personagens sacerdotais (clérigos e druidas).

Começando pelos personagens marciais, concluímos que um deus Leal e Bom, um Caótico e Neutro, e outro Neutro e Mau seriam suficientes para que todos os bárbaros, guerreiros, monges, paladinos e rangers tenham pelo menos uma divindade apropriada para cultuarem (veja a Figura 1 na tabela). O código de cores da tabela indica que personagens poderiam, ou deveriam, cultivar quais divindades. Na Figura 1, a divindade CN (fundo verde) seria apropriada para bárbaros, guerreiros ou rangers N, CB, CN ou CM. A divindade LB (fundo azul) seria apropriada para personagens LB, LN, ou NB. A divindade NM (fundo marrom) seria apropriada para personagens N, LM, NM, ou CM.

As Figuras 2 e 3 funcionam da mesma forma: escolhemos três tendências para divindades que englobam todas as combinações possíveis de classe e tendência entre personagens ladinos e conjuradores arcanos, e então estabelecemos a mesma codificação de cores da Figura 1 para demonstrar quais divindades são apropriadas a cada combinação de classe e tendência (note que nas Figuras 2 e 3, a célula que representa os personagens Neutros contém as três cores, significando que qualquer uma das divindades é apropriada para esses personagens).

Os personagens sacerdotais são mais simples. Como a tendência de um druida deve incluir pelo menos um componente Neutro, uma única divindade neutra é tudo o que necessitamos para que todos os druidas tenham uma divindade apropriada (veja a Figura 4). Os clérigos são livres para escolher qualquer divindade para cultivar, desde que a tendência da divindade tenha pelo menos um componente em comum com a tendência do clérigo e nenhum componente diretamente oposto.

As Figuras 5 e 6 mostram duas variações de tendência possíveis, mas existem diversas outras. A ideia principal é respeitar que qualquer grupo de três divindades deve compreender tendências variadas o suficiente para que um fiel de qualquer uma tenha pelo menos uma divindade apropriada disponível.

IMORTALIDADE NO PANTEÃO DE D&D

Os personagens podem viajar ao local onde se encontram as formas mortais dos deuses e derrotá-los em combate. Em princípio isso é semelhante a rastrear o tarrasque até seu covil e destruí-lo, mas na prática é muito, muito mais difícil.

NOS BASTIDORES: O PANTEÃO DE D&D

O panteão de D&D foi desenvolvido utilizando técnicas um pouco diferentes das apresentadas nesta seção. Ao invés de dividir as classes de personagens em quatro grupos baseados em seu funcionamento no jogo,

ASPECTOS E DOMÍNIOS

O Livro do Jogador oferece vinte e dois domínios clericais. Quais são os domínios associados a uma divindade é a função principal de seus aspectos (veja o Capítulo 2 para uma discussão sobre aspectos e seleção de domínios). Entretanto, você deve assegurar que suas divindades oferecem todos os vinte e dois domínios do Livro do Jogador (caso contrário, nem todas as magias descritas no Livro do Jogador estarão disponíveis em sua campanha). Se quiser acrescentar domínios adicionais, estes também devem ser vinculados aos seus deuses.

FINALIZANDO

Quando tiver uma divindade para cada classe e tendência de personagem (além das divindades raciais, se desejar), você precisa detalhá-la com um nome, aspecto, personalidade, história resumida e dogma. Você pode descobrir que um panteão mínimo, dez e quinze divindades, como apresentado nesta sessão, não é adequado para sua campanha. Talvez uma sociedade ou seita religiosa mereça uma divindade muito diferente dos deuses que você esboçou. Nesse caso, simplesmente acrescente divindades o bastante para preencher as falhas.

COSMOLOGIA E REINOS DIVINOS

Em D&D, os deuses são criaturas físicas; dessa forma, precisam de lugares para viver e trabalhar. O local que você escolhe para isso afeta sua campanha.

Cada panteão apresentado nesse livro inclui uma discussão sobre a cosmologia de suas moradas. Os deuses Olímpicos, por exemplo, vivem primariamente no Plano Exterior chamado Olimpo, e existe apenas um punhado de outros planos nessa cosmologia. As divindades do panteão de D&D, por outro lado, vivem em diversos Planos Exteriores (e alguns no Plano Material).

Uma explicação completa sobre planos — Material, Interno, Externo e Transitório — pode ser encontrada nas páginas do Manual dos Planos e está além do escopo deste livro.

Características Planares

Certas características definem os aspectos de um plano e podem ser alteradas de forma limitada pelas divindades que o habitam (veja Reinos Divinos no Capítulo 2, para mais detalhes). Essas características incluem a gravidade, o tempo, morfologia, características elementais e de energia, características de tendência e características de magia.

- Características da Gravidade: Gravidade forte, fraca ou inexistente; gravidade direcional objetiva ou subjetiva.
- Características do Tempo: Fluido (acelerado, lento, normal), errático, atemporal.

cada classe foi considerada individualmente. A seguir foram selecionadas divindades para cada classe e tendência entre as diversas elaboradas ao longo dos anos para a ambientação de fantasia de D&D. Várias das divindades selecionadas servem a mais de um tipo de personagem. Por exemplo, Obad-Hai é uma divindade Neutra da natureza e das coisas selvagens, adorada por druidas e por bárbaros.

Essa abordagem produziu um panteão aberto cujos fiéis são relacionados por interesses comuns, perícias e estilos de vida semelhantes, ao invés de apenas por suas funções no jogo.

Exemplo de Panteão

Figura 1: Divindades para personagens marciais

Divindade Leal e Bom	Divindade Caótico e Neutro	Divindade Neutro e Mau
Leal e Bom Guerreiro Monge Paladino Ranger	Neutro e Bom Bárbaro Guerreiro Ranger	Caótico e Neutro Bárbaro Guerreiro Ranger
Leal e Neutro Guerreiro Monge Ranger	Neutro Bárbaro Guerreiro Ranger	Caótico e Neutro Bárbaro Guerreiro Ranger
Leal e Mau Guerreiro Monge Ranger	Neutro e Mau Bárbaro Guerreiro Ranger	Caótico e Mau Bárbaro Guerreiro Ranger

Figura 3: Divindades para conjuradores arcanos

Divindade Neutro e Bom	Divindade Neutro	Divindade Neutro e Mau
Leal e Bom Feiticeiro Mago	Neutro e Bom Feiticeiro Mago	Caótico e Bom Feiticeiro Mago
Leal e Neutro Feiticeiro Mago	Neutro Feiticeiro Mago	Caótico e Neutro Feiticeiro Mago
Leal e Mau Feiticeiro Mago	Neutro e Mau Feiticeiro Mago	Caótico e Mau Feiticeiro Mago

Figura 5: Disposição Alternativa

Divindade Leal e Bom	Divindade Neutro e Mau	Divindade Caótico e Bom
Fiéis Leal e Bom	Fiéis Neutro e Bom	Fiéis Caótico e Bom
Fiéis Leal e Neutro	Fiéis Neutro	Fiéis Caótico e Neutro
Fiéis Leal e Mau	Fiéis Neutro e Mau	Fiéis Caótico e Mau

Figura 2: Divindades para personagens Ladinos

Divindade Leal e Neutro	Divindade Caótico e Neutro	Divindade Neutro
Leal e Bom Ladino	Neutro e Bom Bardo Ladino	Caótico e Bom Bardo Ladino
Leal e Neutro Ladino	Neutro Bardo Ladino	Caótico e Neutro Bardo Ladino
Leal e Mau Ladino	Neutro e Mau Bardo Ladino	Caótico e Mau Bardo Ladino

Figura 4: Divindades para Druidas

	Divindade Neutro	
	Neutro e Bom Druida	
Leal e Neutro Druida	Neutro Druida	Caótico e Neutro Druida
	Neutro e Mau Druida	

Figura 6: Disposição Alternativa

Divindade Leal e Bom	Divindade Caótico e Neutro	Divindade Leal e Mau
Fiéis Leal e Bom	Fiéis Neutro e Bom	Fiéis Caótico e Bom
Fiéis Leal e Neutro	Fiéis Neutro	Fiéis Caótico e Neutro
Fiéis Leal e Mau	Fiéis Neutro e Mau	Fiéis Caótico e Mau

- Características Morfológicas: alterável, estático, mutável, morfologia mágica, morfologia divina, senciente.
- Características Elementais e de Energia: domínio do ar, da terra, do fogo, da água, positivo ou negativo (maior ou menor).
- Características de Tendência: Tendência (suave ou fortemente) Boa, Má, Leal, Caótica ou Neutra.
- Características da Magia: normal, morta ou selvagem; restrita, ativada ou limitada (por escola, sub-escola, descritores, nível, arcana ou divina).

Plano Material

O Plano Material é o universo comum dos mortais, o cenário normal de qualquer campanha de D&D. Dependendo da cosmologia, a ambientação de suas aventuras pode abranger a totalidade do Plano Material ou apenas uma minúscula parte dele.

Quando as divindades estabelecem seus lares entre os mortais no Plano Material, estes têm um sinal da presença divina entre eles. Essa visibilidade é o melhor aspecto desta escolha. Ter pelo menos uma "morada" divina num local conhecido acrescenta um elemento fantástico considerável a seu jogo. E torna mais provável que clérigos e paladinos sirvam a divindades, já que têm chance de interagir diretamente com seus patronos, da mesma forma que com divindades ativas.

Esta escolha implica em algum planejamento adicional. Um reino divino no Plano Material é menor que aquele nos Planos Exteriores (veja Reinos Divinos no Capítulo 2) e requer mais esforço para manter-se exótico e remoto. As possibilidades incluem o alto da maior montanha do reino, o fundo do mar, as profundezas de um vulcão em atividade ou um penhasco rochoso rodeado por marés cortantes, fortes correntes e recifes.

As divindades que habitam o Plano Material concentraram muitos esforços em suas defesas antes do início de sua campanha, talvez mesmo antes da história conhecida. Talvez a ideia não seja manter os mortais afastados, mas sim testá-los. Qualquer mortal que ultrapasse as defesas divinas e chegue à presença do deus torna-se digno de estar ali. Lembre-se disso quando jogadores ambiciosos tentarem transpor uma barricada divina. O deus responsável por essas defesas provavelmente quer repelir intrusos mortais, não destruí-los. Deuses maus, naturalmente, não têm escrúpulos em destruir qualquer criatura que invada seus domínios.

Considere o motivo que levou as divindades a romperem o padrão básico de viver em outros planos. Construir um lar, defendê-lo e manter os mortais afastados enquanto desempenha seu papel divino é bem mais difícil no Plano Material. Um deus pode aceitar isso por amor a suas criações. Geralmente, os deuses assim vivem em locais apropriados. Por exemplo, um deus do mar viveria nas profundezas de uma fossa marinha. Um deus dos anões pode viver no topo ou no interior de uma montanha inacessível. Mas a localização de uma morada divina talvez não seja escolha do deus. Um "deus caído" pode ter sido expulso do plano divino habitado pelo restante do panteão e aprisionado no Plano Material. Se deuses malignos ou hostis são dominantes em seu mundo, as deidades boas podem viver no mundo junto aos mortais, exiladas de suas moradas extra-planares.

As divindades que vivem no Plano Material não são necessariamente ativas. É mais provável que sejam ativas se dependerem de mortais para obter seu poder, pois protegerão seus acólitos. Se as divindades forem realmente imortais, podem se comportar da forma que você quiser, mas ainda assim é preferível que sejam benevolentes ou indiferentes. Deuses ativos hostis vivendo no Plano Material em tempo integral são um desafio enorme, ameaçando os reinos mortais com muita frequência.

O monoteísmo e o dualismo apresentam as mesmas considerações que o panteísmo para as divindades que vivem no reino dos mortais. O animismo enfrenta um desafio maior: os espíritos rapidamente superpovoariam o mundo se vivessem no Plano Material. Torná-los insubstanciais torna-se uma necessidade. Outra preocupação importante é sua mortalidade. Os espíritos no Plano Material são mais fáceis de utilizar se forem imortais. Os iniciados de cultos de mistérios podem ser os únicos mortais capazes de interagir com os deuses no Plano Material.

Idéia para Campanha: Os deuses vivem entre os mortais, escondendo sua identidade através da magia. Em intervalos regulares, eles se reúnem em um vale secreto para discutir os acontecimentos do mundo. As entradas para o vale são túneis sob as montanhas. Cada túnel tem uma entrada

secreta que se revela aos detentores de posto divino (mesmo que seja 0). No equinócio de inverno, os deuses descobrem que os túneis não estão mais se abrindo. Surgem recriminações e os deuses separam-se, cada um com um plano para reabrir os túneis. Desejando manter sua presença oculta dos mortais, os deuses falam através de seus oráculos e sacerdotes, procurando aventureiros corajosos para localizar itens mágicos antigos e reabrir os túneis, explorar minas perdidas procurando rotas alternativas para o vale, ou localizar a pessoa ou o deus responsável pelo fechamento dos portais.

Planos Exteriores

As divindades normalmente habitam essas camadas estranhas e exóticas das realidades alternativas. A maior parte dos Planos Exteriores tem morfologia divina. Isso permite às divindades alterar a paisagem, as leis físicas, o funcionamento da magia, ou qualquer combinação dos três quando estabelecem reinos pessoais nesses planos. A profundidade exata das alterações varia de acordo com o posto divino, conforme abordado no Capítulo 2. Mesmo fora do reino de uma divindade, os viajantes podem deparar-se com fenômenos desconhecidos no Plano Material.

Os Planos Exteriores não têm nenhuma das fraquezas do Plano Material, mas também não possuem sua força. Sua morfologia divina é facilmente moldada pelas divindades que os habitam. Os reinos divinos nos Planos Exteriores são medidos em quilômetros, não em metros. A própria natureza desses planos faz com que seja difícil alcançá-los e atrapa-lha o deslocamento em seu interior, tornando improváveis as interferências mortais. Aqueles que conseguem chegar a um reino divino devem ser poderosos o suficiente para merecer a atenção de um deus. É desnecessário escolher um local visível e intimidador, pois deuses e mortais não habitam o mesmo plano.

Colocar suas divindades nos Planos Exteriores remove as vantagens da proximidade no Plano Material; os deuses já não são imediatamente visíveis aos mortais. As paisagens exóticas dos Planos Exteriores podem compensar essa falta, mas apenas se os personagens conseguirem chegar até eles. Os personagens de D&D não especulam sobre a existência de outras dimensões — eles as utilizam. Por exemplo, todos os seres originados das magias *invocar criaturas* provêm de outros planos.

Embora não haja implicações especiais para o monoteísmo ou o dualismo, um Plano Exterior não é a morada mais apropriada para espíritos animistas; eles são parte do mundo ao redor de seus fiéis. Remover estes espíritos para outro plano nega sua conexão próxima com os locais, famílias, objetos ou criaturas associados a eles.

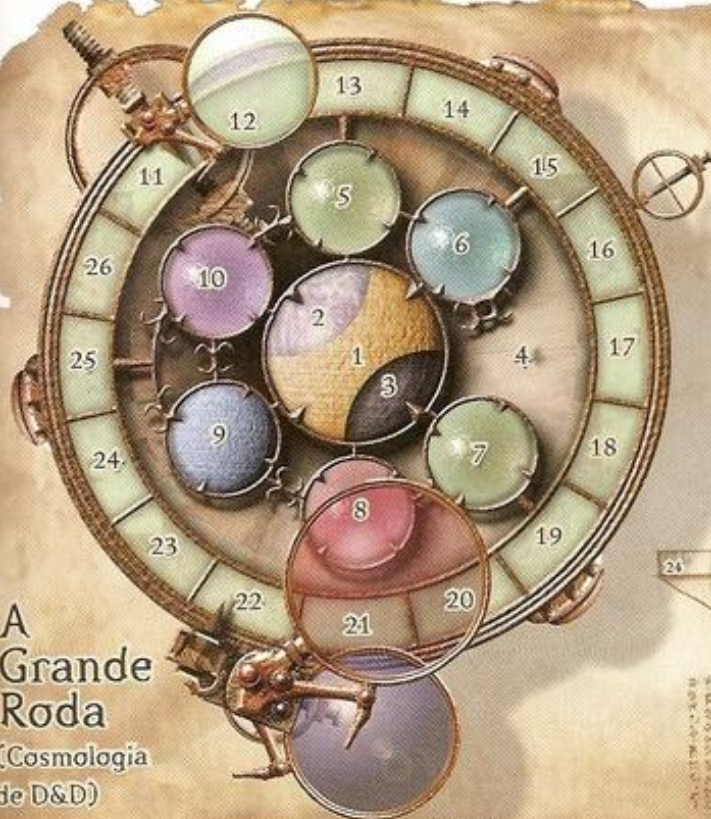
Idéia para Campanha: Todos os deuses residem num único Plano Exterior e os demais (incluindo o Plano Material) destinam-se apenas aos mortais. Cada divindade utiliza um determinado espaço como seu reino, baseado em seu posto divino. Os deuses Leais e Neutros acham essa divisão correta, mas os deuses Caóticos não concordam com as regras (supondo um "deus supremo" ou outra força poderosa capaz de impor regras ao panteão). Eles preparam agentes mortais, manipulando acidentes e coinci-

LARES DAS DIVINDADES DO PANTEÃO DE D&D

Os deuses de D&D residem nos seguintes planos:

Abismo	Lolth
Aqueronte	Gruumsh, Hextor, Wee Jas
Arborea	Corellon Larethian
Arcádia	St. Cuthbert
Baator	Tiamat, Kurtulmak
Bitopia	Garl Glittergold
Carceri	Nerull
Celéstia	Bahamut, Heironeus, Moradin, Yondalla
Elísio	Pelor
Pandemônio	Erythnul
Plano Material	Pharlanghn, Vecna
Terras Exteriores	Boccob, Obad-Hai
Terras Selvagens	Ehlonna
Ysgard	Kord, Olidammara

A Grande Roda (Cosmologia de D&D)



Plano Material

1. Plano Material

Planos Transitórios

2. Etéreo
3. Sombras
4. Astral

Planos Internos

5. Energia Positiva
6. Fogo
7. Terra
8. Energia Negativa
9. Água
10. Ar

Planos Externos

11. Celestia
12. Bitopia
13. Elisio
14. Terras Selvagens
15. Arborea
16. Ysgard
17. Limbo
18. Pandemônio
19. Abismo
20. Carceri
21. Desertos Cinzentos
22. Geena
23. Nove Infernos
24. Aqueronte
25. Mecanus
26. Arcádia
27. Terras Exteriores



dências para que estes encontrem aventuras e missões para adquirir experiência. Os outros deuses percebem a interferência das entidades Caóticas nos demais planos e começam a preparar seus próprios agentes para investigar e impedir essas atividades. Eventualmente, as deidades Caóticas estabelecem seus próprios territórios além dos reinos que lhes foram designados. Se esta situação se transformará numa guerra entre os deuses ou numa corrida para obter os melhores territórios nos Planos Exteriores depende da campanha.

Planos Interiores

Na cosmologia típica de D&D, os Planos Interiores englobam os quatro Planos Elementares (do Ar, da Terra, do Fogo e da Água) e os dois Planos de Energia (Positiva e Negativa). Situar os reinos divinos nos Planos Interiores em vez dos Exteriores tem consequências para os clérigos e os paladinos.

Os Planos Interiores têm a mesma morfologia do Plano Material: com trabalho duro é possível nivelar uma montanha, preencher um desfiladeiro, represar um rio ou construir um castelo. Os Planos Interiores não possuem morfologia divina como os Exteriores e você deve tratar os limites de um reino divino em um Plano Interior como se ele estivesse localizado no Plano Material.

As criaturas que se sentem mais confortáveis com um elemento em particular têm melhores chances de sobreviver no respectivo Plano Elemental. As criaturas com respiração subaquática proliferam no Plano Elemental da Água, enquanto thogquas e vermes púrpuras têm melhores chances no Plano Elemental da Terra. Todos os quatro Planos Elementais abrigam regiões onde mortais comuns do Plano Material podem sobreviver com relativa facilidade. Os deuses que vivem em um Plano Elemental situam parte de seus reinos nessas regiões. Por exemplo, um deus do Plano Elemental da Terra provavelmente terá um pátio ou um salão numa caverna aberta, onde os mortais conseguiriam ficar. Estes locais são imunes às tempestades, terremotos e correntes que varrem periodicamente os Planos Elementais. O deus certamente não tem dificuldade para sobreviver ao elemento, e o restante do reino divino reflete essa facilidade. Por exemplo, talvez não exista nenhum outro espaço aberto no reino de um deus que

habita o Plano Elemental da Terra. A estabilidade da região aberta serve para o conforto de suplicantes mortais.

Os Planos de Energia são perigosos para todos e os deuses podem escolher viver ali precisamente por esse motivo. Como a energia negativa drena as criaturas vivas e a energia positiva invade seus corpos até que elas literalmente explodam, os deuses utilizam esses planos como fossos ou muralhas ao redor de seus reinos. Se houver deuses nesses planos, torne-os imunes aos seus efeitos, ou crie seus reinos como ilhas em meio ao mar de energia que protege tudo em seu interior. Um sistema dualista teria um deus vivendo no Plano de Energia Positiva e outro no Plano de Energia Negativa.

Como alternativa, seus deuses podem aprisionar uma ou mais divindades em um Plano Interior especificamente porque o ambiente é tão perigoso e desconfortável. Os Planos Interiores são prisões melhores que o Plano Material, pois são mais afastados dos adoradores mortais dos outros. Sua própria natureza torna difícil para que seres os atravessem ou escapem. O ambiente imutável significa que uma divindade aprisionada neles não pode simplesmente transformar o plano num local habitável conforme desejar.

Embora os Planos Interiores não apresentem nenhum problema para o monoteísmo ou o dualismo, é difícil abrigar os espíritos animistas nesses locais, pelos mesmos motivos que desaconselham os Planos Exteriores. Entretanto, certos espíritos podem se comunicar ou viajar aos Planos Interiores, em particular se tiver afinidade por um elemento específico. Por exemplo, o espírito de uma espada ancestral poderia ir e voltar livremente ao Plano Elemental da Terra.

Idéia para Campanha: Os deuses são seres benevolentes, ativos e imortais. Eles destronaram os gênios hostis, ativos e imortais que já governaram o reino material (nessa cosmologia, há uma raça de gênios para cada Plano Elemental). Sob o governo dos gênios, o mundo era um local caótico, muito mais semelhante aos Planos Elementais. Eles criaram paisagens exóticas e dramáticas onde climas e formas topológicas extremas situavam-se próximas entre si. Os deuses baniram os gênios para os Planos Elementares, de onde eles tramam seu retorno à proeminência nas mentes e corações dos mortais. Dizem que tempestades, terremotos, maremotos e

incêndios em florestas e pradarias são manifestações dos instantes em que os gênios temporariamente assumem o controle de seus carcereiros divinos. Os deuses tentam tornar o mundo mais habitável para os mortais e manter os gênios aprisionados.

Planos Transitórios

Os Planos Transitórios atravessam e circundam os demais. Eles incluem o Plano Astral, o Plano Etéreo e o Plano das Sombras.

A proximidade desses planos ao Plano Material é tanto uma dádiva quanto uma maldição. Os deuses ativos têm grande facilidade para deslocar-se entre eles e seus adoradores mortais, mas os mortais também conseguem alcançar esses planos mais facilmente que os Planos Interiores ou Exteriores. Esses locais não apresentam a morfologia divina dos Planos Exteriores, logo só podem ser alterados através de magia e trabalho duro, similar ao Plano Material. Mas, ao contrário deste, existe pouca matéria-prima nos Planos Transitórios; quase toda a matéria existente foi trazida por algo ou alguém. Materiais de construção e estruturas acabadas devem ser transportadas ao plano e reinos completos tornam-se charmarizes para os viajantes planares.

Conforme indicado anteriormente, as formas físicas de divindades mortas podem residir em algum lugar. A cosmologia padrão do jogo D&D situa o "cemitério dos deuses" no Plano Astral. Você pode utilizar outro Plano Transitório de forma semelhante ou fazer com que deuses vivos e mortos ocupem o mesmo plano.

O monoteísmo e o dualismo enfrentam desafios mais simples que o panteísmo ao lidar com os Planos Transitórios. Uma religião com um deus único vivendo no Plano das Sombras poderia ensinar que este deus está sempre observando seus fiéis a partir das trevas. O Plano Etéreo é um lugar particularmente bom para espíritos animistas. Eles estão presentes e conseguem observar o Plano Material de forma limitada, mas estão distantes o suficiente para continuarem misteriosos.

Ideia para Campanha: Flutuando em algum lugar da abóbada do Plano Astral está a Cidade dos Deuses. Ela é uma enorme estrutura sólida com quilômetros de comprimento e profundidade. Em seu interior há portais ocultos que conduzem aos demais planos. Os habitantes da cidade são descendentes mortais de servos que foram levados ao lugar para servir aos deuses. As lendas relatam um tempo em que viveram sob o sol e as estrelas na superfície de um mundo de verdade, com seus semelhantes. Os aventureiros buscam um portal oculto que os levará de volta ao Plano Material, assim como a matéria-prima necessária para a confecção de ferramentas, armas e mesmo roupas. Itens mágicos exóticos, as relíquias dos deuses, estão espalhados pelas câmaras gigantescas. Os deuses há muito abandonaram o lugar, mas não se esqueceram dele. Forças demoníacas procuram a cidade na vastidão infinita do Plano Astral por causa dos portais para toda a Criação em seu interior. Os deuses observam sua cidade e a defendem de seus reinos extra-planares.

Outras Possibilidades

Se permitir a existência de outros planos, não há nenhuma razão para contentar-se com um único Plano Material. Os Planos Materiais Alternativos podem existir "acima" e "abaixo" do Plano onde residem os personagens. Você pode brincar com a gravidade, o tempo, a magia, a natureza morfológica, a topologia, criar um universo-espelho (onde até mesmo os deuses têm duplicatas) ou modificar a raça dominante. Seus personagens podem viajar a um plano alternativo onde o povo-lagarto e outras raças reptilianas semelhantes governam o mundo, cultuando deuses dracônicos e caçando humanos, elfos, anões, halflings e gnomos como vermes. Um Plano Material alternativo poderia ser a morada dos deuses. Viajando para lá, os personagens dos jogadores encontram seres supremos poderosíssimos trabalhando nos campos ou ferrando cavalos.

Você pode desenvolver uma cosmologia alternativa modificando os locais disponíveis para reinos divinos. Por exemplo, os Reinos Asgardianos podem ser configurados como uma série de Planos Materiais unidos por

Yggdrasil, a Árvore do Mundo. Esta cosmologia pode eliminar a necessidade da existência dos Planos Exteriores ou de quaisquer outros.

Magia nos Planos

Um grande número de magias afeta ou utiliza outros planos, além do Plano Material, conforme resumido a seguir:

Magias com Aspectos Astrais: As seguintes magias dependem de acesso ao Plano Astral e não funcionam nos reinos divinos onde a divindade tenha cortado as ligações com o Plano Astral (embora ela possa ter mantido ligações astrais em locais específicos). Também não funcionam em cosmologias que não incluam um Plano Astral (mas essa cosmologia pode proporcionar uma alternativa que permita o funcionamento das magias).

Projeção astral, porta dimensional, invocar criaturas (I-IX), teletransporte, círculo de teletransporte, teletransporte exato, desvanecimento.

Magias com Aspectos Eetéreos: As seguintes magias dependem de acesso ao Plano Etéreo e não funcionam em quaisquer Planos Exteriores. Também não funcionam em cosmologias que não incluam um Plano Etéreo (embora essa cosmologia possa proporcionar uma alternativa que permita o funcionamento das magias).

Piscar, passeio etéreo, forma etérea, a arca secreta de Leomund, labirinto, desvanecimento.

Magias com Aspectos das Sombras: As seguintes magias dependem de acesso ao Plano das Sombras e não funcionam em cosmologias que não incluam um Plano das Sombras (embora essa cosmologia possa proporcionar uma alternativa que permita o funcionamento das magias).

Conjuração de sombras aprimoradas, evocação de sombra aprimorada, sombras, conjuração de sombras, evocação de sombra, andar nas sombras.

Portais Mágicos: "Portal" é um termo geral para uma conexão interplanar estacionária. Os portais abrem-se em um local de seu plano originário e no plano de destino (ou planos, se houver diversos portais combinados). Eles propiciam um deslocamento instantâneo de um lugar a outro. Se uma divindade elimina as ligações com o Plano Astral em seu reino, nenhum portal poderá originar-se ou terminar nele, embora a divindade seja capaz de manter ligações astrais em locais específicos e portais para estes locais.

Planos Coexistentes e de Limites Coincidentes

Os termos "coexistente" e "de limites coincidentes" referem-se à facilidade de deslocamento entre dois planos.

Planos Coexistentes: Caso seja possível criar uma ligação entre dois planos em qualquer lugar, ambos são coexistentes. Esses planos sobrepõem-se completamente. Um plano coexistente pode ser alcançado de qualquer lugar do plano sobreposto. Percorrer um plano coexistente frequentemente permite ver ou interagir com o outro local. O Plano Etéreo é coexistente ao Plano Material e seus habitantes são capazes de enxergá-lo. Com a magia correta, os habitantes do Plano Material também podem ver e interagir com o Plano Etéreo (*invisibilidade* e *misséis mágicos*, por exemplo, afetam o Plano Etéreo).

Planos de Limites Coincidentes: Os planos conectados em pontos específicos têm limites coincidentes. Pense neles como se tocassem um ao outro em um ou mais locais específicos. Onde isso ocorre, existe uma conexão, e os viajantes podem deixar uma realidade e penetrar em outra. O Plano Astral tem limites coincidentes, pois existe em paralelo e pode ser acessado a partir da maioria dos outros planos. Na cosmologia de D&D, o Domínio Concordante das Terras Exteriores tem limites coincidentes com todos os demais Planos Exteriores.

Um plano pode ser ao mesmo tempo coexistente e de limites coincidentes. O Plano das Sombras, por exemplo, é coexistente, pois sobrepõe-se ao Plano Material e pode ser acessado com as magias ou habilidades corretas. Mas também tem limites coincidentes: é possível entrar no Plano das Sombras em certos pontos e viajar a reinos estranhos além da região que coexiste com o Plano Material.



Neste capítulo, apresentamos as mecânicas do jogo que regem os deuses, começando com o mais fundamental: o posto divino. O Posto Divino, em essência, é o que distingue os deuses dos mortais. Mesmo entidades com posto divino 0 são muito superiores aos mortais em seus poderes e habilidades. Apesar deste enorme abismo entre os seres comuns e as divindades, estas ainda são definidas pelos mesmos termos que os primeiros. Eles têm Dados de Vida, níveis de personagem e valores de habilidade, mas todos são muito elevados comparados ao que a maioria dos mortais jamais poderá alcançar.

POSTOS DE PODER DIVINO

Para os propósitos do jogo, cada divindade tem um posto divino, que é semelhante a um nível de personagem. O posto divino indica quanto poder ela tem e serve como forma de comparar uma divindade a outra. Eis um resumo dessa característica.

Posto 0: Muitas vezes, as criaturas deste posto são denominadas quase-divindades ou divindades heróicas. Os híbridos nascidos da união entre um mortal e uma deidade também se classificam nessa categoria. Essas entidades não podem conceder magias, mas são imortais e geralmente têm um ou mais valores de habilidade muito acima do normal de sua espécie e podem ter alguns adoradores. Os mortais comuns não têm posto divino 0 — eles simplesmente não possuem essa característica.

Posto 1 a 5: Estas entidades, denominadas semideuses, são as divindades mais fracas. Um semideus pode conceder magias e executar alguns feitos além dos limites mortais, como ouvir um gafehoto a um quilômetro de distância.

Um semideus tem entre algumas centenas e milhares de seguidores mortais dedicados e pode ser adorado ou respeitado por muito mais. Um semideus controla um pequeno reino celestial (geralmente num Plano

Exterior) e tem algum domínio sobre um aspecto — que inclui um ou mais tópicos, ideais ou emoções da existência mortal. Um semideus pode ser muito habilidoso em uma única perícia ou num grupo de perícias correlacionadas, adquirir vantagens em combate sob circunstâncias especiais ou ser capaz de causar pequenas alterações na própria realidade quando estão vinculadas ao seu aspecto. Por exemplo, um semideus dos ladrões seria capaz de alterar um item roubado de forma a nunca ser mais reconhecido.

Posto 6 a 10: Denominados deuses menores, essas entidades concedem magias e podem realizar feitos mais poderosos que os semideuses, como sentir determinado fenômeno a quinze quilômetros de distância.

As divindades menores têm entre alguns milhares e dezenas de milhares de seguidores e controlam reinos celestiais maiores que os semideuses. Eles também possuem sentidos mais aguçados para tudo que se refere ao seu aspecto.

Posto 11 a 15: Essas entidades são chamadas de divindades intermediárias. Têm centenas de milhares de adoradores mortais e controlam reinos celestiais maiores que os semideuses e as divindades menores.

Posto 16 a 20: Chamados de deuses maiores, essas entidades podem ter milhões de seguidores mortais e são respeitados até pelas outras divindades. A divindade maior mais poderosa governa as outras, exatamente como os soberanos mortais governam os plebeus.

Posto Acima de 21: Estas entidades estão acima da compreensão mortal e não se interessam por adoradores. Elas não concedem magias, não respondem a preces e não atendem súplicas. Se forem conhecidas, será somente por alguns estudiosos no Plano Material. São chamadas de deuses supremos. Em alguns sistemas panteístas, é necessário o consentimento de um deus supremo para ascender à divindade.

CARACTERÍSTICAS DIVINAS

Quase todas as divindades são criaturas do tipo "extra-planar" (geralmente com 20 Dados de Vida de Extra-Planar). Ao contrário de outros extra-planares, elas não têm visão no escuro, a menos que isso seja mencionado na sua descrição. As características físicas das divindades variam conforme a entidade e estão explicadas em suas descrições individuais.

O tipo extra-planar da divindade, assim como sua classe ou classes, determina sua habilidade para usar armas, talentos e perícias.

As divindades têm algumas ou todas as qualidades adicionais a seguir, dependendo de seu posto divino.

Pontos de Vida: As divindades recebem o valor máximo de cada Dado de Vida.

Deslocamento: As divindades podem se deslocar muito mais rápido que os mortais. Seu deslocamento básico de viagem varia de acordo com sua forma (bípede ou quadrúpede) e de seu tamanho, conforme demonstrado na tabela a seguir. Algumas entidades são exceções, com deslocamento maior ou menor que o normal.

Tamanho	Deslocamento	
	Bípede*	Quadrúpede**
Minúsculo	6 m	18 m
Mínimo	9 m	21 m
Miúdo	12 m	24 m
Pequeno	15 m	27 m
Médio	18 m	30 m
Grande	24 m	36 m
Enorme	30 m	42 m
Imenso	36 m	48 m
Colossal	42 m	54 m

* Ou qualquer forma com duas pernas ou menos.

** Ou qualquer forma com três pernas ou mais.

Observação: Utilize a coluna bípede para o deslocamento de Escavação e Natação de todas as divindades, não importa sua forma. Utilize metade do valor da coluna bípede para o deslocamento de Escalada e o dobro do valor da coluna quadrúpede para o deslocamento de Voo de todas as entidades capazes de voar.

Classe de Armadura: Um campo tangível de energia divina engloba e permeia o corpo de uma divindade, concedendo-lhe um bônus na Classe de Armadura equivalente a seu posto divino. Este bônus se acumula com todos os demais bônus de CA e afeta os ataques de toque e ataques de toque incorpóreos.

A maioria das divindades (todas aquelas com 20 Dados de Vida de extra-planar) tem um bônus de armadura natural equivalente a 13 + posto divino. Elas também recebem um bônus de deflexão na CA equivalente ao seu bônus de Carisma (se houver). As divindades que não são extra-planares recebem bônus de armadura natural normal + posto divino.

Muitas divindades têm outros bônus na Classe de Armadura, conforme mencionado em suas descrições.

Ataques: Os Dados de Vida, tipo e nível de personagem de uma divindade determinam seu bônus base de ataque. Além dos valores para ataques

com armas, essa seção das estatísticas também inclui ataques de toque e toque à distância, que serão utilizados quando a deidade conjurar magias ou utilizar habilidades similares a magia que exijam um toque para afetar o alvo. Um deus recebe um bônus divino equivalente a seu posto divino em todas as jogadas de ataque. As entidades de posto 1 ou superior não fracassam automaticamente ao obter um resultado 1 em uma jogada de ataque.

Jogada Sempre Maximizada: As divindades maiores (posto 16 a 20) obtêm automaticamente o maior resultado possível em qualquer teste, teste de resistência, jogada de ataque ou dano. Determine o sucesso, fracasso e outros efeitos de modo pertinente. Por exemplo, quando uma divindade maior realiza uma jogada de ataque, considere que o resultado da jogada foi 20 e defina o sucesso ou fracasso a partir desse número. Você deve lançar o d20 apenas para verificar a possibilidade de um sucesso decisivo (quando isso importar).

Esta qualidade significa que as divindades maiores não precisam do talento Maximizar Magia, pois suas magias já têm efeito máximo.

Testes de Resistência: Os Dados de Vida de um extra-planar, mais o nível de personagem, determinam os bônus de resistência de uma divindade. Ela também adiciona seu posto divino como bônus em todos os testes de resistência. Os deuses de posto 1 ou superior não fracassam automaticamente ao obter um resultado 1 em um teste de resistência.

Testes: Uma divindade adiciona seu posto divino como bônus (divino, sagrado ou profano) em todos os testes de perícia, habilidade, de conjurador e expulsão.

As divindades menores (posto 6 a 10) podem "escolher 10" em qualquer teste (caso ele seja mesmo necessário).

As divindades intermediárias e maiores (posto 11 a 20) sempre obtêm um resultado igual a 20 em qualquer teste (caso ele seja mesmo necessário).

Imunidades: As divindades têm as imunidades a seguir. Algumas podem ter imunidades adicionais. Exceto quando especificado o contrário, essas imunidades não se aplicam se o atacante for uma divindade de posto igual ou superior.

Transmutação: Uma divindade é imune a metamorfose, petrificação ou qualquer outro ataque capaz de alterar sua forma. Quaisquer poderes de alteração de forma possuídos pela entidade a afetam normalmente.

Drenar Energia, Dano de Habilidade Temporário e Permanente: Uma divindade não é afetada por drenar energia ou dano de habilidade temporário ou permanente.

Efeitos de Ação Mental: Uma divindade é imune a efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos morais).

Imunidade a Energia: As divindades de posto 1 ou superior são imunes a eletricidade, frio e ácido, mesmo que o atacante seja uma divindade de posto superior. Alguns deuses têm imunidades a energia adicionais.

As divindades de posto 1 ou superior são imunes a doenças e venenos, atordoamento, sono, paralisia, efeitos de morte e desintegração.

As divindades de posto 6 ou superior são imunes a efeitos de aprisionamento ou banimento. Estes efeitos incluem as magias *âncora dimensional*, *aprisionamento*, *aprisionar a alma*, *banimento*, *estase temporal*, *expulsão*, *prender a alma*, *prisão e repulsão*, além da habilidade *Expulsar/Fascinar*.

DEUSES ACIMA DO 20º NÍVEL

Quase todas as divindades são extra-planares com 20 DV e entre 30 e 50 níveis de personagem. Esses níveis acima do 20º nível efetivo obedecem a regras especiais, detalhadas no *Livro dos Níveis Épicos*.

Os níveis de personagem superiores a 21º conferem alguns, mas não todos, os benefícios dos níveis normais. As divindades recebem todas as características da classe em todos seus níveis (por exemplo, os talentos adicionais dos guerreiros, o dano de ataques desarmados dos monges, o inimigo predileto dos rangers, os ataques furtivos dos ladinos ou as habilidades de conjuração dos magos). Ela também adquire os Dados de Vida normais da classe e os pontos de perícia adicionais, como se possuísse um nível na classe pertinente. A divindade adquire um ponto adicional de habilidade a cada quatro níveis e um talento a cada três níveis.

Acima do 20º nível, os bônus de ataque e testes de resistência das divindades aumentam com uma progressão diferente. Elas recebem um bônus de ataque épico no 21º nível e em todos os níveis subsequentes, o que significa que uma divindade com 40 níveis de classe (além dos 20 Dados de Vida básicos de extra-planar) terá +4 de bônus base de ataque. Nenhum deus terá mais de quatro ataques derivados exclusivamente de seu bônus base de ataque, por isso uma deidade com +40 de bônus terá ataques adicionais +35, +30 e +25.

As divindades recebem +1 de bônus em testes de resistência no 22º nível e a cada nível subsequente. Uma entidade com 20 Dados de Vida de extra-planar e 40 níveis de classe terá +32 de bônus nos testes de resistência (Fortitude, Reflexos e Vontade).



Redução de Dano: Uma divindade tem Redução de Dano igual a 35 + posto divino/+4. Por exemplo, um semideus com posto divino 3 tem Redução de Dano igual a 38/+4.

Se a divindade também possuir Redução de Dano de outra fonte, como seus níveis de bárbaro, os valores não serão cumulativos ao poder obtido com o posto divino. Em vez disso, a criatura utiliza o benefício da maior Redução de Dano daquela situação.

Por exemplo, imagine uma divindade com Redução de Dano 38/+4 que também seja um bárbaro de 20º nível, com redução 4/-. Se a entidade é golpeada com uma arma +4 ou superior, ela utilizará a Redução de Dano 4/-, pois a habilidade do bárbaro não é neutralizada por armas +4. Sempre que um deus tiver um segundo tipo de Redução de Dano que possa ser aplicado em um ataque, seu valor estará relacionado entre parênteses na sequência adequada do bloco de estatísticas.

Resistências: Todas as divindades têm as resistências a seguir (no mínimo). Algumas têm resistências adicionais.

Resistência à Energia: Uma divindade tem resistência a fogo 20 + posto divino.

Resistência à Magia: Uma divindade tem Resistência à Magia 32 + posto divino.

Habilidades Divinas Relevantes: As divindades de posto 1 ou superior têm pelo menos um poder adicional — chamado habilidade divina relevante — a cada posto divino (veja Habilidades Divinas Relevantes, mais adiante neste capítulo).

Poderes de Domínio: Uma divindade de posto 1 ou superior consegue utilizar qualquer poder dos domínios que concederia aos seus adoradores,

uma quantidade de vezes por dia equivalente ao seu posto divino (normalmente, caso seja possível ativar o poder mais vezes, ela recebe o número mais elevado de utilizações diárias). Se um poder de domínio é baseado no nível do clérigo (ou na metade de seu nível), uma entidade sem níveis de clérigo terá um nível efetivo equivalente a seu posto divino (ou à metade dele) para determinar os efeitos obtidos.

Habilidades Similares a Magia: Uma divindade é capaz de utilizar qualquer magia dos domínios que concederia aos seus clérigos como uma habilidade similar a magia, sem limite diário. Seu nível de conjurador efetivo será 10 + seu posto divino. A CD dos testes de resistência dessas habilidades será 10 + nível da magia + bônus de Carisma (se houver) + posto divino.

Imortalidade: Todas as divindades (mesmo as entidades de posto 0) são naturalmente imortais e não podem falecer de causas naturais. Elas não envelhecem e não precisam comer, dormir ou respirar. A única forma pela qual uma divindade pode morrer envolve circunstâncias especiais, geralmente sendo assassinado num combate mágico ou físico.

As divindades de posto 1 ou superior são imunes a morte por dano maciço (veja Ferimentos e Morte no Capítulo 8 do Livro do Jogador).

Sentidos: As divindades de posto 1 ou superior têm uma percepção incrivelmente aguçada. Os sentidos dessas entidades (inclusive visão no escuro e visão na penumbra, se houver) estendem-se por 1,5 m de raio x posto divino. De fato, uma divindade de posto 10 pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 15 quilômetros da mesma forma que um humano perceberia as coisas ao alcance de suas mãos. Essa percepção limita-se aos sentidos que a entidade possui. Por exemplo, ela não conse-

DIVINDADES E BÔNUS DE SINERGIA

Muitas perícias concedem bônus de sinergia para outras quando o personagem tem 5 graduações ou mais nelas. Por exemplo, ele adquire +2 de bônus de sinergia em testes de Cavalgar se tiver 5 ou mais graduações na perícia Adestrar Animais.

A cada 20 graduações que uma divindade tiver em uma perícia, o bônus de sinergia desta perícia (se existir) aumenta em +2. Por exemplo, uma divindade com 40 graduações em Adestrar Animais receberia +4 de bônus de sinergia em testes de Cavalgar e uma divindade com 45 graduações receberia +6 de bônus.

guiria enxergar na escuridão, a menos que tenha visão no escuro, nem através de objetos sólidos sem utilizar sua habilidade Percepção Remota ou algum tipo de "visão de raios-x".

Percepção Remota: Usando uma ação padrão, uma divindade de posto 1 ou superior é capaz de perceber o ambiente num raio de 1,5 km x posto divino ao redor de qualquer um de seus adoradores, locais sagrados ou outros objetos e lugares consagrados para ela. Este é um efeito sobrenatural que também pode ser centralizado em locais onde os títulos ou o nome da entidade seja pronunciado durante 1 hora ou qualquer lugar que abrigue um evento relacionado ao aspecto do deus (veja as descrições das divindades para obter maiores detalhes).

A Percepção Remota é capaz de atravessar planos e superar qualquer barreira, com exceção de um Escudo Divino (descrito nas Habilidades Divinas Relevantes) ou uma área previamente bloqueada por uma divindade de posto igual ou superior. A habilidade não é afetada pelas magias *confundir detecção*, *dificultar detecção* ou efeitos similares e não cria um sensor que poderia ser detectado por outras criaturas (como a magia *observação*).

Uma divindade é capaz de estender sua percepção para dois ou mais locais remotos ao mesmo tempo e ainda ter consciência de seus arredores (conforme seu posto).

Posto Divino	Locais Remotos
1-5	2
6-10	5
11-15	10
16-20	20

Uma vez escolhido o local visado pela percepção, a divindade receberá automaticamente as informações sensoriais do lugar até selecionar outro ou ser impedido de enxergá-lo (por exemplo, após uma hora desde que o nome da entidade foi pronunciado).

Bloquear Percepção: Usando uma ação padrão, uma divindade de posto 1 ou superior é capaz de bloquear a capacidade de percepção de outras divindades de posto igual ou inferior. Este poder se estende por 1,5 km de raio x posto divino da 1) própria criatura, 2) de um templo ou local consagrado à entidade ou 3) de um evento relacionado a seu aspecto. Ela pode bloquear dois ou mais locais simultaneamente, além da área à sua volta. A habilidade permanece ativa durante 1 hora por posto divino.

Aspectos: Todas as divindades de posto 1 ou superior têm conhecimento e controle limitados sobre alguma característica da existência mortal. A conexão de uma entidade com seu aspecto lhe fornece determinados poderes.

Sentir Aspecto: Os semideuses têm uma capacidade limitada de percepção dos eventos relacionados aos seus aspectos. Eles distinguem automaticamente qualquer acontecimento que envolva mil pessoas ou mais. Essa habilidade está limitada ao presente.

As divindades menores percebem automaticamente qualquer evento que envolva seu aspecto e afete quinhentas pessoas ou mais.

As divindades intermediárias percebem automaticamente qualquer evento que envolva seus aspectos, não importa o número de pessoas envolvidas. Além disso, seus sentidos são capazes de alcançar uma semana no passado por posto divino.

As divindades maiores percebem automaticamente qualquer evento que envolva seus aspectos, não importa o número de pessoas envolvidas. Além disso, seus sentidos alcançam uma semana no passado ou no futuro por posto divino.

Quando uma entidade adquire consciência de um evento, apenas sabe que ele está ocorrendo e sua localização. Ela não obtém qualquer informação sensorial pertinente. Por exemplo, um semideus do mar perceberia todos os maremotos que ameaçassem diversas vilas, duas cidades pequenas ou uma grande. Ele reconheceria a existência das ondas, mas não sua altura ou a posição exata de sua origem.

Assim que uma divindade torna-se ciente de um evento, é capaz de utilizar a Percepção Remota.

Ações Automáticas: As divindades não precisam realizar testes de habilidade com a mesma frequência que os mortais. Elas são capazes de executar uma ação relacionada a seu aspecto como uma ação livre, mas a CD do teste deve ser igual ou inferior aos valores da tabela a seguir. A

quantidade de ações livres que uma divindade consegue realizar a cada rodada também varia conforme seu posto divino.

Posto Divino	CD Máxima Para Ação Livre	Ações Livres Por Rodada
1-5	15	2
6-10	20	5
11-15	25	10
16-20	30	20

Por exemplo, um semideus da guerra conseguiria forjar duas espadas longas como uma ação livre (Ofícios [arameiro] CD 15). A divindade precisará das ferramentas e o material adequado disponíveis.

Criar Itens Mágicos: Uma divindade de posto 1 ou superior consegue criar itens mágicos relacionados a seu aspecto sem adquirir os talentos de criação de itens necessários, desde que atenda aos demais pré-requisitos. O valor máximo do item disponível varia conforme o posto divino (veja a tabela a seguir). O custo é tempo de criação do item permanecem idênticos, mas a entidade poderá realizar qualquer atividade enquanto não estiver trabalhando no item (veja *Criando Itens Mágicos no Livro do Mestre*).

Posto Divino	Preço de Mercado Máximo
1-5	4.500 PO
6-10	30.000 PO
11-15	200.000 PO (exceto artefatos)
16-20	Sem Limite (incluindo artefatos)

Por exemplo, um semideus do fogo poderia criar uma varinha de mãos flamejantes sem o talento *Criar Varinha*, mas precisaria conhecer a magia *mãos flamejantes*.

Se uma divindade tem o talento de criação relacionado ao item que deseja criar, o custo (em ouro e XP) e o tempo de criação são reduzidos à metade.

Aura Divina: A simples presença de uma divindade de posto 1 ou superior é capaz de influenciar profundamente os mortais e os seres de posto divino inferior, que podem achar a experiência enobrecedora ou perturbadora, de acordo com seu relacionamento com o deus e do estado de humor da entidade.

Todos os efeitos gerados pela aura divina são habilidades extraordinárias de ação mental. Os mortais e deuses de posto inferior devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade para evitar a aura; a dificuldade será 10 + posto divino + modificador de Carisma. As divindades são imunes à aura de entidades de posto equivalente ou inferior. Caso resista aos efeitos da aura de uma divindade, a criatura ficará imune à mesma habilidade durante um dia inteiro.

A aura divina é uma emanção que se estende em torno da entidade num raio que varia conforme seu posto divino. Ela determina a área afetada e será capaz de modificá-la como uma ação livre. Caso selecione um raio de 0 m, a aura se tornará efetivamente inativa. Quando as auras de duas ou mais divindades situam-se na mesma área, somente a aura da mais poderosa continua ativa. Se os postos forem iguais, elas coexistem.

Posto Divino	Tamanho da Aura Divina
1-5	3 m/posto
6-10	30 m/posto
11-15	30 m/posto
16-20	1,5 km/posto

A divindade consegue tornar seus seguidores, criaturas da mesma tendência ou ambos imunes ao efeito como uma ação livre. A imunidade permanece ativa durante um dia ou até ser dissipada pela entidade. Uma vez afetadas pela aura divina, as criaturas continuam a sofrer suas consequências enquanto estiverem na área pré-determinada.

Pasmo: Os seres afetados apenas contemplam a divindade, fascinados. Eles podem se defender normalmente, mas não conseguem executar qualquer outra ação.

Susto: Os seres afetados ficam abalados e sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes. O menor olhar ou gesto da entidade os deixará assustados — eles fugirão assim que possível, mas serão capazes de escolher uma rota de fuga.

Resolução: Os aliados da divindade recebem +4 de bônus de moral em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e testes, enquanto seus inimigos sofrem -4 de penalidade de moral nas mesmas jogadas.

Conceder Magias: Uma divindade automaticamente concede magias e poderes de domínio aos conjuradores divinos mortais que a veneram. A maioria dos deuses é capaz de fornecer as magias da lista dos clérigos, rangers e de três domínios ou mais. As divindades que tenham níveis de druida dispõem das magias da lista druida e as entidades que tenham níveis de paladino conseguem fornecer as magias da lista dos paladinos. Elas são capazes de negar o acesso às magias para qualquer mortal como uma ação livre; uma vez que a magia seja concedida, ela permanecerá na mente do indivíduo até ser conjurada.

Conjuração Espontânea: Uma divindade de posto 1 ou superior pode conjurar qualquer magia que concederia aos seus seguidores espontaneamente. Este poder é idêntico à habilidade dos clérigos de converter magias de cura (veja a seção Clérigo no Capítulo 3 do Livro do Jogador), mas aplica-se a todos os efeitos disponíveis para o deus. Ela tem ainda mais flexibilidade em relação aos seus domínios, conforme descrito no tópico pertinente.

Comunicação: Uma divindade de posto 1 ou superior é capaz de entender, falar e ler qualquer idioma, incluindo idiomas não-verbais.

A divindade pode falar diretamente com quaisquer criaturas num raio de 1,5 km x posto divino.

Comunicação Remota: Usando uma ação padrão, uma divindade de posto 1 ou superior é capaz de enviar e receber mensagens de um local distante. Ela conseguirá se comunicar com seus adoradores, com qualquer indivíduo a 1,5 km x posto divino de um lugar consagrado à entidade (como templos, santuários ou bosques sagrados) ou de suas estátuas ou representações.

O alvo contatado receberá uma mensagem telepática que apenas ele poderá ouvir. Por outro lado, é possível que a voz da divindade ressoe no ar, a partir do solo ou em qualquer objeto a sua escolha (exceto de itens ou locais consagrados a deuses de posto igual ou superior). Nesse caso, as criaturas ao alcance do som poderão escutá-la.

A divindade é capaz de enviar um presságio ou manifestação no lugar da mensagem falada ou telepática. A natureza exata desta comunicação varia conforme o deus, mas geralmente é um fenômeno visível — como um raio de luz, uma mudança climática, uma reunião de animais ou praticamente qualquer outra coisa.

O poder de comunicação de uma divindade atravessa os planos e supera qualquer barreira. Uma vez iniciada, a entidade conseguirá sustentar o envio e recebimento de mensagens como uma ação livre, até decidir encerrá-la.

Uma divindade é capaz de sustentar uma quantidade de comunicações remotas simultâneas equivalente às ativações da Percepção Remota (veja Percepção Remota, acima).

Reino Divino: Cada divindade de posto 1 ou superior tem um local que serve como escritório, residência pessoal, câmara de audiências e muitas vezes seu refúgio ou fortaleza. Ela sempre terá o máximo de seu poder em seu reino.

Uma divindade tem pelo menos algum controle sobre o ambiente de seu plano e consegue determinar a temperatura e elementos menores do local, como cheiros e sons de fundo. A amplitude dessa manipulação varia conforme o posto da divindade e da localização do reino (Plano Exterior ou outro local, inclusive o Plano Material)

Amplitude de Controle		
Posto Divino	Plano Exterior	Plano Material
1-5	30 m/posto	30 m/posto
6-10	1,5 km	30 m/posto
11-15	15 km	30 m/posto
16-20	150 km	30 m/posto

Em seu reino, a divindade conseguirá estabelecer qualquer temperatura adequada ao plano em que o refúgio está localizado (no Plano Material, qualquer variação entre -28° C e 48° C) e preencher a área com sons e odores à seu critério. Os sons não podem ser mais altos que o barulho produzido por 100 seres humanos; é possível gerar o som de um coro invisível, o estrondo de uma batalha, uma selva cheia de pássaros ou ruidos

similares, mas nada inteligível ou nocivo. Esse controle é similar à magia *som fantasma*, mas produzirá um volume sonoro muito superior. A habilidade de criar odores é semelhante. As divindades de posto 6 ou superior são capazes de gerar palavras e frases inteligíveis.

Um semideus ou divindade menor pode erguer construções e alterar a paisagem, mas deve fazê-lo através de seu próprio trabalho, magia ou seus poderes divinos.

Uma divindade de posto 6 ou superior tem domínio absoluto sobre o ambiente do plano, além de controlar suas ligações com o Plano Astral (presumindo que a cosmologia onde o reino está situado admita um Plano Astral). A manipulação das conexões astrais de um refúgio divino inutiliza o *teletransporte* e efeitos semelhantes (veja a lista de magias de conexão astral no Capítulo 1). É possível selecionar alguns locais que conservem as ligações astrais intactas. Da mesma forma, o deus é capaz de isolar o reino contra portais planares ou determinar lugares onde eles serão tolerados.

Uma divindade de posto 11 ou superior também consegue imbuir as características Magia Ativa ou Magia Restrita em até quatro grupos de magias (escolas, domínios ou descritores) no seu reino. A característica Magia Ativa permite que um talento metamágico seja aplicado a um grupo de efeitos sem que eles ocupem lugares de magia de níveis superiores. Muitas divindades vinculam essa habilidade às suas magias de domínio, tornando-as maximizadas (veja o talento Maximizar Magia) nas fronteiras de seu reino. A característica Magia Restrita não afeta as magias e habilidades similares à magia das divindades.

Além disso, uma divindade de posto 11 ou superior pode erigir edifícios livremente e manipular o terreno num raio de 15 km para transformá-lo em qualquer outro tipo existente no Plano Material. Esses edi-

DIVINDADES E CONJURAÇÃO

Como são personagens com cerca de 60 níveis, as divindades são capazes de tolerar com facilidade até mesmo os custos de experiência mais elevados. Considere que uma divindade tem uma margem de segurança de cerca de 30.000 XP, que pode ser utilizada semanalmente para a criação de itens mágicos e conjuração de magias que tenham componentes de XP.

O que acontece quando uma divindade conjura *milagre*? Em vez de implorar a outra divindade que realize uma tarefa, o deus simplesmente a fundamenta em seu próprio poder. Ele paga o custo em pontos de experiência sem hesitar e obtém o efeito desejado.

NOS BASTIDORES: DIVINDADES E MAGIAS DIVINAS

A tarefa de conceder magias divinas exige pouco de uma divindade. Na verdade, é possível que os clérigos e outros conjuradores divinos preparem e conjurem suas magias divinas exclusivamente pela devoção a uma causa, sem a intervenção de qualquer deus.

O treinamento, a capacidade e a devoção do seguidor são os fatores que permitem a conjuração e a preparação das magias divinas; logo, uma divindade precisa ter níveis em uma classe de conjurador para lançar quase todas as magias divinas. Os efeitos de domínio são uma exceção. Os domínios de uma entidade estão diretamente relacionados ao seu aspecto e representam grande parte de sua identidade e poder. Portanto, elas são capazes de utilizar os poderes concedidos de seus domínios com liberdade total e acionar suas magias de domínio como habilidades similares à magia.

cios e alterações são manifestações do controle da entidade sobre seu plano divino.

Uma divindade maior (posto 16 ou superior) também é capaz de realizar as seguintes ações:

- Modificar ou aplicar uma característica de gravidade em seu reino.
- Modificar ou aplicar uma característica elemental ou de energia em seu reino.
- Modificar ou aplicar uma característica de tempo em seu reino.
- Aplicar a característica Magia Limitada a uma escola, domínio ou descritor no seu reino, impedindo que estas magias e as habilidades similares funcionem em determinadas áreas. As magias e habilidades similares da divindade não são afetadas por essas restrições.

Assim que a entidade definir as condições de seu reino, elas serão permanentes, embora o deus seja capaz de modificá-las. É possível selecionar uma nova condição ambiental usando uma ação padrão. A mudança ocorre gradativamente num período de 10 minutos.

Modificar as conexões astrais, as características planares ou o terreno do plano requer mais esforço — a divindade precisa trabalhar durante um ano e um dia para executar a tarefa. Nesse tempo, ela tem que dedicar 8 horas por dia ao projeto. Durante as 16 horas restantes, a divindade será capaz de executar qualquer ação desejada, conquanto permaneça no reino. As conexões astrais, as características planares e o terreno permanecem inalterados até que a modificação esteja completa.

Transporte: Uma divindade de posto 1 ou superior pode utilizar *teletransporte exato* como uma habilidade similar a magia, sem limite diário, como um conjurador de 20º nível, mas afetará somente a si mesma e até 50 kg de objetos x posto divino. Uma divindade de posto 6 ou superior também é capaz de utilizar *viagem planar* como uma habilidade similar a magia, sem limite diário, como um conjurador de 20º nível, mas somente afetará a si mesma e até 50 kg em objetos.

Se a divindade tiver um familiar, montaria ou arma pessoal inteligente, ela precisará tocá-la para que consiga acompanhá-la em qualquer modo de transporte mágico. O peso da criatura é considerado no limite de peso máximo.

Familiar: Uma divindade de posto 1 ou superior, que tenha níveis de feiticeiro ou mago, será capaz de considerar qualquer criatura de determinado tipo como familiar, conquanto esteja num raio de 1,5 km x posto divino. Por exemplo, Bast (do panteão faraônico) é uma ilusionista de 10º nível de posto divino 8. Os felinos são suas criaturas prediletas, o que significa que Bast pode utilizar como familiar qualquer felino num raio de 12 quilômetros de sua localização atual. O animal adquire todas as características do familiar de um mago de 10º nível. Essa habilidade especial afeta somente uma criatura simultaneamente, mas a divindade consegue transferi-la de um familiar para outro instantaneamente, desde que o segundo alvo esteja dentro do alcance máximo.

Essa habilidade especial não substitui a habilidade normal de invocar um familiar, que ainda pode ser uma criatura de qualquer tipo. Por exemplo, Bast poderia ter um sapo como seu familiar padrão, além de controlar outros felinos. O sapo receberia as habilidades normais do familiar de um mago de 10º nível, mas precisaria estar num raio de 1,5 km da localização da deusa (para obter detalhes sobre as habilidades especiais dos familiares e as vantagens do seu mestre, veja o Capítulo 3 do *Livro do Jogador*).

TEMPO E PODERES DIVINOS

Muitos poderes divinos somente podem ser acionados algumas vezes a cada dia. Para os propósitos desse livro, um dia é um período de 24 horas, iniciado a partir do momento em que a divindade utiliza a habilidade pertinente. Por exemplo, se um deus tem acesso a uma habilidade com duas utilizações diárias e a ativa à meia-noite de segunda-feira, será capaz de utilizá-la apenas mais uma vez até a meia-noite de terça-feira. A partir desse

ASPECTOS

Cada divindade coordena, controla e influencia determinados tópicos ou ideais da realidade ou da existência mortal. Coletivamente, essas áreas de influência representam o aspecto da divindade. As deidades preocupam-se e envolvem-se intimamente com seus aspectos e geralmente ostentam mais poder quando atuam dentro dos limites destes ideais.

Os aspectos dos deuses de um panteão raramente se modificam, embora seja possível. Se uma divindade morrer, retornar dos mortos, perder ou adquirir postos divinos, ou sofrer mudanças radicais de personalidade, seu aspecto pode mudar.

Uma ou mais divindades podem compartilhar alguns elementos de seus aspectos. Por exemplo, no panteão de D&D, Boccob e Wee Jas incluem a Magia como um dos elementos de seu aspecto.

CONSTRUINDO O SEU PRÓPRIO ASPECTO

Os aspectos representam tópicos, ideais, emoções e conceitos essenciais nas vidas dos adoradores. Quanto mais importante um assunto for para um grupo de criaturas, mais imprescindível será que uma divindade maior o controle. Por exemplo, se você estiver construindo um panteão de uma cultura que utiliza o mar para obter alimentação ou comércio, então o elemento Mar (e/ou o domínio) deveria pertencer a uma divindade maior. Da mesma forma, os povos constantemente ameaçados por terremotos ou vulcões provavelmente associariam o elemento Terra a uma divindade maior.

Exemplo de Lista

A tabela a seguir contém muitos exemplos de facetas da existência, que poderiam ser os elementos do aspecto de uma divindade. Um panteão seria capaz de ignorar alguns desses elementos e enfatizar outros, concedendo-os a múltiplas divindades.

A tabela a seguir contém muitos exemplos de facetas da existência, que poderiam ser os elementos do aspecto de uma divindade. Um panteão seria capaz de ignorar alguns desses elementos e enfatizar outros, concedendo-os a múltiplas divindades.

Abundância	Atletismo	Civilização
Agilidade	Audição	Clima
Agricultura	Aventura	Colheita
Água	Bardos	Comércio
Alagadiços	Beleza	Comunicação
Amor	Bem	Confiança
Animais	Bestas	Conflito
Animais selvagens	Bom Senso	Conhecimento
Anões	Bosques	Conhecimento
Aprendizado	Briga	arcano
Ar	Caça	Conquista
Aranhas	Caos	Contenda
Armadilhas	Casamento	Coragem
Arqueiros	Cavalaria	Corridas
Arte	Celebração	Criação
Artes e ofícios	Céu	Crocodilos
Artesãos	Chacina	Cura
Árvores	Chuvas	Dança
Assassinato	Cidades	Desgraça

momento, ela terá novamente duas ativações do poder disponíveis.

É possível que o tempo não respeite um padrão imutável em todo o universo de jogo. Nesse caso, o tempo que afetará a divindade será aquele presente no lugar onde ela estiver quando acionar o poder. Em um plano atemporal, o tempo simplesmente não passa. Uma vez que a divindade tenha exaurido seu limite diário de poderes, não pode acioná-los novamente até abandonar o local.

Destino	Feiúra	Jogo	Metal	Perspicácia	Tempestades
Destruição	Fertilidade	Jornadas	Mineração	Planejamento	Tempestades do deserto
Disciplina	Flora e Fauna	Julgamento	Misericórdia	Poesia	Terra
Discórdia	Florestas	Justiça	Montanhas	Previsão	Terremotos
Distância	Fogo	Juventude	Moradia	Primavera	Território
Doença	Força	Kobolds	Morte	Profecia	Tiranía
Dor	Forja	Ladinos	Mortos-vivos	Proteção	Travessuras
Dragões bondosos	Frio	Ladrões	Mulheres	Rapidez	Trovão
Dragões malignos	Fúria	Lapidação	Música	Regiões selvagens	Truques
Drama	Gatos	Lar	Nascimento	Renascimento	Vaidade
Drow	Gigantes	Lealdade	Natureza	Resistência	Valor
Duelo	Gnomos	Liberdade	Nobreza	Retribuição	Vento
Elfos	Guerra	Loucura	Noite	Riqueza	Verdade
Engenharia	Guerreiros	Lua	Ódio	Sabedoria	Viagem
Equilíbrio	Halflings	Luz	Ofícios	Seca	Vício
Escrita	Homens	Magia	Orcs	Segredos	Vida
Escuridão	Honestidade	Mal	Ordem	Serpentes	Vigilância
Espiões	Honra	Malícia	Ourivesaria	Sofrimento	Vingança
Esportes	Horizontes	Mar	Ousadia	Sol	Vinho
Esposas	Humor	Maridos	País	Sono	Visão
Estações	Ilusão	Massacres	Paixão	Sorte	Vitória
Estradas	Insetos	Matança	Pânico	Submundo	Zelo
Estratégia	Intriga	Maternidade	Parto	Supremacia	
Exercício	Inveja	Medicina	Pastores	Táticas	
Exploração	Inverno	Mentiras	Pedra	Teatro	
Família	Joalheiros	Mercadores	Perigos fluviais		

Qualquer raça e/ou profissão pode ser incluída como elemento de um aspecto. Por exemplo, Moradin tem soberania sobre os Anões e Pã é uma divindade Olímpica com o elemento Pastores em seu aspecto.

Além disso, a maioria dos panteões tem pelo menos um líder. Normalmente, essa divindade é o pai ou a mãe de todas as demais entidades do panteão. Com efeito, ela possui o elemento de aspecto Supremacia, que abrange qualquer deus da sua descendência. Por exemplo, o panteão Olímpico inclui Zeus, pai dos deuses, e Hera, mãe dos deuses.

ASPECTOS E DOMÍNIOS

Se você está elaborando um panteão para sua campanha, não se esqueça de incluir elementos de aspecto suficientes para abranger todos os 22 domínios divinos (veja o Capítulo 11 do *Livro do Jogador*).

NOS BASTIDORES: HABILIDADES DIVINAS E TALENTOS ÉPICOS

As habilidades divinas relevantes permitem que os deuses realizem façanhas apenas sonhadas pelos mortais: desferir um ataque giratório contra todas as criaturas ao alcance (em vez de somente contra os adversários num raio de 1,5 m), utilizar *forma selvagem* para transformar-se num dinossauro, acelerar uma magia de 9º nível, disparar uma saraivada de flechas sobre todas as criaturas na linha de visão, etc. Essas tarefas estão simplesmente além das capacidades dos personagens dos jogadores... a menos que ultrapassem o 20º nível.

O *Livro dos Níveis Épicos* apresenta mais de uma centena de talentos épicos que oferecem acesso a algumas dessas habilidades aos personagens mortais. Muitas das habilidades divinas relevantes correspondem à combinação de dois ou mais talentos épicos. Por exemplo, a habilidade Bardo Divino de Apolo lhe permite ativar sua música de bardo usando uma ação padrão, afetar criaturas que são imunes a efeitos de ação mental, dobrar os efeitos da habilidade, influenciar uma grande quantidade de aliados ao mesmo tempo, criar efeitos duradouros de inspiração e utilizar a música de proteção como uma reação. Orfeu, um mortal, seria capaz de selecionar os talentos épicos Inspiração Rápida, Música dos Deuses, Inspiração Épica, Inspiração Grupal, Inspiração Duradoura e Música de Proteção Reativa conforme ultrapassa o 20º nível e além, conseguindo realizar a maioria dos efeitos que a habilidade Bardo Divino oferece. Entretanto, o alcance da música de bardo de Orfeu jamais chegará a 22,5 km, como a habilidade de Apolo. Algumas proezas realmente estão além da capacidade dos mortais.

Caso você tenha o *Livro dos Níveis Épicos*, é possível alterar as estatísticas divinas deste livro para utilizar completamente as regras épicas. As divindades poderiam se beneficiar de alguns talentos épicos e outras regras apresentadas naquele suplemento, como as magias e itens mágicos de nível épico. Embora nenhum dos personagens deste livro tenha mais de 20 níveis de classe, não existe motivo que os impeçam se o Mestre tiver acesso às regras para ajustá-los.

Uma das principais dificuldades para elaborar as estatísticas divinas é que, não importa o nível da divindade, certos personagens em alguma campanha do mundo pertencerão a um nível mais elevado. As entidades apresentadas nesse livro são adversários virtualmente impossíveis de enfrentar para personagens de 20º nível ou inferior e, com uma média de 60 Dados de Vida, representam grandes desafios para a maioria dos aventureiros de nível épico. Entretanto, alguém, em algum lugar, vai elaborar uma campanha até o 100º nível e os personagens irão considerar as divindades apresentadas nesse livro como desafios razoáveis ou mesmo fáceis. Caso sua campanha atinja essas proporções monumentais, você deveria aumentar o nível de classe das divindades para mantê-las superiores aos PJs.

Por outro lado, talvez isso não seja necessário. É possível que a campanha seja estruturada pelo conceito de que os mortais são capazes de sobrepujar o poder das divindades maiores. Contudo, pense no assunto com cautela e não encare este suplemento como a palavra final sobre as estatísticas divinas. Quando o nível de poder dos deuses não se adaptar à sua aventura, modifique-o.

TABELA 2-1: HABILIDADES DIVINAS RELEVANTES

Habilidade	Pré-Requisito
Alterar Realidade	Car 29
Alterar Tamanho	—
Alterar Forma	Alterar Tamanho
Trocar Forma	Posto Divino 6
	Alterar Tamanho
	Alterar Forma
Metamorfose	Posto Divino 11
	Alterar Tamanho
	Alterar Forma
Metamorfose Verdadeira	Posto Divino 16
	Alterar Tamanho
	Alterar Forma
	Metamorfose
Ampliar Criatura	—
Arqueirismo Divino	Bônus Base de Ataque +20
	Des 29
	Tiro Certo
	Tiro Longo
Ataque Furtivo Divino	20º nível de ladino
	Ataque Incapacitante
Atuação Irresistível	40 graduações em Atuação
Avatar	Posto Divino 6
	Car 29
Bardo Divino	20º nível de bardo
Benção Divina	Valor da Habilidade Seleccionada 40
Caminhar	Domínio da Viagem
Cansaço	Domínio da Viagem
Clarividência	Posto Divino 6
	Sab 29
Comandar Plantas	—
Conhecer a Morte	—
Conhecer Segredos	—
Conhecimento Incontestável	Posto Divino 11
	Int 40
	Conhecimento de bardo ou
	mestre do conhecimento
	10º nível de bardo ou
	mestre do conhecimento
	Domínio do Conhecimento
Conjuração Divina	20º nível de conjurador
Contra-mágica Instantânea	—
Controlar Criaturas	—
Convocar Criaturas	—
Criar Objetos	Posto Divino 6
	Int 29

Habilidade	Pré-Requisito
Criar Objetos Aprimorados	Posto Divino 11
	Int 29
	Criar Objetos
Criação Divina	Posto Divino 16
	Int 29
	Criar Objetos
	Criar Objetos Aprimorados
Cura Acelerada Divina	Cons 29 ou Cura Acelerada
Restauração	Posto Divino 11
	Cura Acelerada Divina
Distinguir Magia	Domínio da Magia
Dividir e Separar	—
Dom da Vida	—
Vida e Morte	Posto Divino 6
	Dom da Vida ou Mãos da Morte
Vida e Morte em Massa	Posto Divino 16
	Vida e Morte
	Dom da Vida ou Mãos da Morte
Domínio Adicional	Posto Divino 6
Drenar Vida	Domínio da Morte
Druida Divino	20º nível de druida
Escudo Divino	Car 29
Escudo Divino em Área	Posto Divino 6
	Car 29
	Escudo Divino
Esplendor Divino	Posto Divino 16
	Car 26
Esquiva Divina	Des 29
Explosão Energética	—
Falar com Criaturas	—
Ferir Inimigo	Bônus Base de Ataque +20
Foco em Arma Divino	—
Especialização	Bônus Base de Ataque +20
Divina em Arma	Foco em Arma Divino com a arma
Foco em Magia Divino	Foco em Magia
	Foco em Magia Aprimorado
Foco em Perícia Divino	23 graduações na perícia escolhida
Força Indomável	For 40
	Domínio da Força
Fúria Divina	20º nível de bárbaro
Golpe Aniquilador	Posto Divino 11
	Bônus Base de Ataque +20
	For 25
Golpe Anti-Criatura	Bônus Base de Ataque +20

Um elemento de aspecto pode abranger mais de um domínio. Por exemplo, talvez uma divindade maior dos mares também tenha os domínios do Ar e da Viagem, além do domínio da Água. Suas escolhas devem indicar muitas facetas da personalidade da deidade. Um deus do mar que tenha os domínios Caos e Destruição (além da Água) indica que as pessoas temem o poder do oceano. Ainda que várias divindades compartilhem os mesmos elementos de aspecto, não significa que terão os mesmos domínios. As duas divindades do mar descritas acima poderiam integrar um único panteão.

Cada divindade tem pelo menos três domínios, mas talvez possua mais se adquirir a habilidade divina relevante Domínio Adicional.

HABILIDADES DIVINAS RELEVANTES

Uma habilidade divina relevante é similar a um talento — ela concede uma nova capacidade ou aprimora aquelas possuídas pela entidade. Conforme indicado anteriormente, a divindade terá uma habilidade

divina relevante para cada posto divino, além das habilidades adicionais que refletem sua posição: os semideuses recebem uma habilidade adicional, as divindades menores adquirem duas, as intermediárias recebem três e as divindades maiores selecionam cinco.

Algumas habilidades divinas relevantes têm pré-requisitos. Normalmente, a divindade precisará atender a todos os critérios para selecionar a habilidade. O posto divino 1 é um pré-requisito para todas as habilidades descritas a seguir.

As habilidades divinas relevantes mais comuns são descritas a seguir. Algumas divindades têm habilidades exclusivas, relacionadas na sua descrição individual.

Como Ativar as Habilidades Divinas Relevantes: Ativar uma habilidade divina relevante requer uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade, exceto quando especificado o contrário na descrição do poder.

Habilidades Divinas Relevantes e Antimagia: As habilidades divinas relevantes funcionam normalmente em um campo antimagia e nunca são afetadas pela Resistência à Magia.

TABELA 2-1: HABILIDADES DIVINAS RELEVANTES

Habilidade	Pré-Requisito
Golpes Irresistíveis	Foco em Arma Sucesso Decisivo Aprimorado
Impor Missão	—
Imunidade Energética Adicional	Posto Divino 6 Resistência a Energia do tipo adequado
Iniciativa Suprema	Des 29 Iniciativa Aprimorada
Inspiração Divina	—
Lábia Divina	Car 29 40 graduações em Blefar Domínio da Enganação
Ladino Divino	20º nível de Ladino Esquiva Evasão Aprimorada Amortecer Impacto
Maestria Arcana	1º nível de conjurador Int 29 Dominar Magia
Magia Arcana Espontânea	Posto Divino 6 1º nível de conjurador Int 29 Dominar Magia Maestria Arcana
Maestria Divina da Água	Domínio da Água
Maestria Divina do Ar	Domínio do Ar
Maestria Divina de Armaduras	Usar Armadura (leve) Usar Armadura (média)
Maestria Divina de Armas	20º nível de guerreiro Domínio da Guerra
Maestria Divina da Batalha	20º nível de guerreiro Reflexos de Combate Int 13 Des 13 Esquiva Especialização Mobilidade Deslocamento Ataque Giratório Domínio da Guerra
Maestria Divina do Fogo	Domínio do Fogo
Maestria Divina da Terra	Domínio da Terra
Maestria dos Mortos-Vivos	Posto Divino 16 17º nível de clérigo

Habilidade	Pré-Requisito
Mãos da Morte	—
Vida e Morte	Posto Divino 6 Dom da Vida ou Mãos da Morte
Vida e Morte em Massa	Posto Divino 16 Vida e Morte Dom da Vida ou Mãos da Morte
Memória Divina	—
Mente da Fera	—
Mestre Artesão	23 graduações em pelo menos duas perícias Ofícios
Metamagia Automática	1º nível de conjurador
Monge Divino	20º nível de monge
Movimento Instantâneo	Posto Divino 6 Des 29
Onda do Caos	Domínio do Caos
Paladino Divino	20º nível de paladino
Poder da Natureza	—
Poder da Sorte	Domínio da Sorte
Poder da Verdade	—
Possuir Mortal	Car 29
Presença Aterradora	Car 24
Qualidades de Morto-Vivo	—
Radiância Divina	Tendência: Bom Domínio do Sol
Raio Divino	Car 29
Raio Divino em Massa	Posto Divino 6 Car 29 Raio Divino
Ranger Divino	20º nível de ranger Sab 25 40 graduações em Sobrevivência 30 graduações em Conhecimento (natureza)
Redução de Dano Superior	Cons 29
Resistência a Energia Superior	—
Resistência à Magia Superior	—
Rogar Maldição	—
Senso da Batalha	—
Sentido Hiper-Aguçado	Sab 29
Tempestade Divina	Posto Divino 11
Tempestade Energética	Posto Divino 11
Velocidade Divina	Des 29
Movimento Livre	Des 29 Velocidade Divina

DESCRIÇÃO DAS HABILIDADES DIVINAS RELEVANTES

O formato das descrições das habilidades divinas relevantes é o seguinte:

Nome da Habilidade

Descrição do que a habilidade faz ou representa em linguagem coloquial.

Pré-Requisitos: O posto divino mínimo, valor de habilidade mínimo, outra habilidade divina relevante, bônus base de ataque mínimo, perícias ou qualquer condição que o personagem deve atender para selecionar esta habilidade divina. Esta referência estará ausente caso a habilidade não tenha pré-requisitos. É possível haver mais de uma exigência. Qualquer habilidade divina relevante requer posto divino 1 como pré-requisito básico. As quase-divindades (posto 0) não ostentam esses poderes.

Benefícios: Os benefícios que a habilidade fornece ao personagem. Se a divindade selecionar a mesma habilidade diversas vezes, seus benefícios não são cumulativos, exceto quando especificado o contrário. Em geral, escolher uma habilidade divina duas vezes oferece o benefício uma única vez.

Observação: Notas adicionais sobre a habilidade, que podem ser úteis durante sua ativação no jogo ou para indicar se é adequada para um deus criado pelo Mestre.

Repouso: Algumas habilidades exigem que a divindade descanse após sua ativação. Caso isso não seja necessário, esta referência estará ausente. Uma divindade em repouso é capaz de executar atividades leves, como falar ou caminhar com metade de seu deslocamento normal. Se tentar qualquer atividade mais cansativa, o personagem somente poderá realizar ações parciais e sofre -6 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes.

A divindade não será capaz de utilizar outra habilidade que exija repouso até descansar completamente. Qualquer intervalo de tempo em que ela executar atividades cansativas não será considerado como o período de descanso necessário. Por exemplo, durante uma visita ao Plano Material, Corellon Larethian aciona a habilidade Criar Objetos Aprimorados para fabricar um arco longo composto reforçado (obra-prima [+2]) com valor de 800 PO. Depois, Corellon precisará descansar durante 70 minutos. Se o deus élfico percebesse a aproximação de seu inimigo, Gruumsh, ele poderia fugir ou lutar, mas o tempo despendido com essas atividades não seria abatido nos 70 minutos de descanso exigidos.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Este tópico descreve um ou mais elementos de aspecto associados à habilidade divina relevante em questão. A informação serve como um guia para os Mestres que desejam criar suas

próprias divindades, mas não deve ser considerada de modo inflexível. Por exemplo, os elementos de aspecto sugeridos para Golpe Aniquilador são morte, justiça, vingança e guerra. Na maioria das ocasiões, a divindade que tiver a habilidade possuirá um ou mais desses elementos em seu aspecto. Entretanto, os personagens desprovidos desses elementos ainda podem selecionar o Golpe Aniquilador, desde que atendam aos pré-requisitos.

Alterar Forma

A divindade é capaz de realizar pequenas modificações na sua aparência e forma. Esta é uma habilidade extraordinária.

Pré-Requisito: Habilidade divina relevante Alterar Tamanho.

Benefícios: Usando uma ação equivalente a movimento, a divindade é capaz de alterar sua forma, incluindo roupas e equipamento. A nova forma deve ser corpórea. O corpo da divindade pode sofrer uma transmutação física limitada, incluindo a adição ou subtração de um ou dois membros. Caso a forma selecionada tenha asas, o personagem conseguirá voar;

conseqüentemente, ele será capaz de nadar se assumir uma forma aquática, respirar na água se possuir gueltras, e assim por diante.

A divindade consegue permanecer na forma escolhida indefinidamente, mas retornará para sua forma original caso seja eliminada.

Observação: Os bônus base de ataque, Classe de Armadura e testes de resistência da divindade não se alteram. Ela não adquire nenhuma das habilidades especiais, formas de ataque, defesas, valores de habilidade ou comportamentos da nova forma.

A divindade é capaz de alterar seus aspectos físicos (como a cor e textura dos cabelos, cor da pele e sexo); ela poderia utilizar esta habilidade para criar disfarces, recebendo +10 de bônus em testes de Disfarces.

O personagem é capaz de utilizar a habilidade Alterar Tamanho simultaneamente com Alterar Forma para se tornar mais alta, baixa, magra ou pesada.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Natureza, segredos, ladrões.

CATEGORIAS DE TAMANHO EM D&D

As informações a seguir foram retiradas do *Livro do Jogador* e do *Livro dos Monstros*.

TABELA 2-2: TAMANHO DAS CRIATURAS

Tamanho	CA/Modificador de Ataque	Dimensão*	Peso**	Exemplo de Criatura	Alcance Natural	Face
Minúsculo	+8	15 cm ou menos	60 g ou menos	Mosca	0	15 cm por 15 cm
Mínimo	+4	15 cm a 30 cm	60 g a 500 g	Sapo	0	30 cm por 30 cm
Miúdo	+2	30 cm a 60 cm	500 g a 4 kg	Gato	0	75 cm por 75 cm
Pequeno	+1	60 cm a 1,20 m	4 kg a 30 kg	Halfling	1,5 m	1,5 m por 1,5 m
Médio	0	1,20 m a 2,40 m	30 kg a 250 kg	Humano	1,5 m	1,5 m por 1,5 m
Grande	-1	2,40 m a 4,80 m	250 kg a 2 t	Ogro (altura)	3 m	1,5 m por 1,5 m
				Cavalo (comprimento)	1,5 m	1,5 m por 3 m
Enorme	-2	4,80 m a 9,20 m	2 t a 16 t	Gigante das Nuvens (altura)	4,5 m	3 m por 3 m
				Bulette (comprimento)	3 m	3 m por 6 m
				Caçador (comprimento)	3 m	4,5 m por 4,5 m
Imenso	-4	9,20 m a 18,40 m	16 t a 125 t	Estátua Animada de 15 m (altura)	6 m	6 m por 6 m
				Kraken (comprimento)	3 m †	6 m por 12 m
				Verme Púrpura enrolado (comprimento)	4,5 m	9 m por 9 m
Colossal	-8	18,40 m ou mais	125 t ou mais	O Tarrasque (altura)	7,5 m	12 m por 12 m
				Grande Ancião Vermelho (comprimento)	4,5 m	12 m por 24 m

* Altura para bípedes, comprimento do corpo para quadrúpedes (do focinho à base da cauda).

** Presumindo que a criatura tenha a densidade de um animal normal. Uma criatura feita de rocha pesaria consideravelmente mais. Uma criatura gasosa pesaria muito menos.

† Com o ataque de mordida.

TABELA 2-3: HABILIDADES CONFORME A ALTERAÇÃO DE TAMANHO

Tamanho	Novo Tamanho								
Anterior	Minúsculo	Mínimo	Miúdo	Pequeno	Médio	Grande	Enorme	Imenso	Colossal
Minúsculo	—	+0 For	+2 For	+6 For	+10 For	+18 For	+26 For	+34 For	+42 For
	—	-4 Atq/CA	-6 Atq/CA	-7 Atq/CA	-8 Atq/CA	-9 Atq/CA	-10 Atq/CA	-12 Atq/CA	-16 Atq/CA
Mínimo	+0 For	—	+2 For	+6 For	+10 For	+18 For	+26 For	+34 For	+42 For
	+4 Atq/CA	—	-2 Atq/CA	-3 Atq/CA	-4 Atq/CA	-5 Atq/CA	-6 Atq/CA	-8 Atq/CA	-12 Atq/CA
Miúdo	-2 For	-2 For	—	+4 For	+8 For	+16 For	+24 For	+32 For	+40 For
	+6 Atq/CA	+2 Atq/CA	—	-1 Atq/CA	-2 Atq/CA	-3 Atq/CA	-4 Atq/CA	-6 Atq/CA	-10 Atq/CA
Pequeno	-6 For	-6 For	-4 For	—	+4 For	+12 For	+20 For	+28 For	+36 For
	+7 Atq/CA	+3 Atq/CA	+1 Atq/CA	—	-1 Atq/CA	-2 Atq/CA	-3 Atq/CA	-5 Atq/CA	-9 Atq/CA
Médio	-10 For	-10 For	-8 For	-4 For	—	+8 For	+16 For	+24 For	+32 For
	+8 Atq/CA	+4 Atq/CA	+2 Atq/CA	+1 Atq/CA	—	-1 Atq/CA	-2 Atq/CA	-4 Atq/CA	-8 Atq/CA
Grande	-18 For	-18 For	-16 For	-12 For	-8 For	—	+8 For	+16 For	+24 For
	+9 Atq/CA	+5 Atq/CA	+3 Atq/CA	+2 Atq/CA	+1 Atq/CA	—	-1 Atq/CA	-3 Atq/CA	-7 Atq/CA
Enorme	-26 For	-26 For	-24 For	-20 For	-16 For	-8 For	—	+8 For	+16 For
	+10 Atq/CA	+6 Atq/CA	+4 Atq/CA	+3 Atq/CA	+2 Atq/CA	+1 Atq/CA	—	-2 Atq/CA	-6 Atq/CA
Imenso	-34 For	-34 For	-32 For	-28 For	-24 For	-16 For	-8 For	—	+8 For
	+12 Atq/CA	+8 Atq/CA	+6 Atq/CA	+5 Atq/CA	+4 Atq/CA	+3 Atq/CA	+2 Atq/CA	—	-4 Atq/CA
Colossal	-42 For	-42 For	-40 For	-36 For	-32 For	-24 For	-16 For	-8 For	—
	-16 Atq/CA	+12 Atq/CA	+10 Atq/CA	+9 Atq/CA	+8 Atq/CA	+7 Atq/CA	+6 Atq/CA	+4 Atq/CA	—

Alterar Realidade

A divindade é capaz de modificar a realidade conforme desejar.

Pré-Requisito: Car 29.

Benefícios: Esta habilidade é similar a magia *desejo*. A divindade somente pensa em algo e sua vontade se transforma em realidade. Acionar a habilidade requer uma ação padrão (no mínimo).

Observação: A divindade é capaz de duplicar qualquer magia de 9º nível ou inferior usando uma ação padrão. A magia duplicada não exige componentes materiais ou XP e a CD de seu teste de resistência (se houver) será 20 + posto da divindade + modificador de Carisma.

A divindade também pode duplicar uma magia afetada por qualquer talento metamágico (desde que o talento esteja disponível para personagens abaixo do 20º nível). Esta aplicação da habilidade exige que a divindade repouse durante 1 rodada a cada nível acrescentado normalmente pelo talento. Ainda é necessário usar uma ação padrão para acionar a habilidade, portanto seria inútil utilizá-la para duplicar uma magia acelerada.

A divindade consegue transformar um efeito mágico ou sobrenatural em um efeito permanente. A exigência de repouso varia conforme o efeito: 10 minutos por nível do efeito x quantidade de criaturas afetadas ou 10 minutos x total Dados de Vida das criaturas afetadas ou 10 minutos para cada 3 m³ afetados. Considere o valor mais elevado aplicável.

A divindade é capaz de criar objetos mundanos e temporários, de forma idêntica a habilidade Criar Objetos (inclusive o tempo de repouso necessário), mas os itens continuam a existir durante um dia x posto divino. A entidade também é capaz de criar objetos mundanos permanentes, como se estivesse utilizando a habilidade Criar Objetos, mas todas as exigências de repouso serão duplicadas e não haverá redução do período exigido quando a divindade estiver num Plano Exterior ou em seu próprio Reino.

A divindade pode criar itens mágicos ou criaturas temporárias. Isto funciona como a habilidade Criação Divina (inclusive o tempo de repouso necessário), mas os itens continuam a existir durante uma hora x posto

divino. Não é possível utilizar essa habilidade para criar seres vivos ou itens mágicos permanentes.

Finalmente, a divindade é capaz de remodelar uma paisagem, criando qualquer variedade de terreno que possa imaginar. Cada 3 m³ de material remodelado exige 1 rodada de esforço e a divindade precisa repousar durante um dia a cada 3 m³ afetados depois de concluir a tarefa.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Qualquer um.

Alterar Tamanho

A divindade é capaz de modificar seu tamanho.

Benefícios: Como uma ação livre, a divindade consegue assumir qualquer tamanho entre Mínusculo e Colossal. Ela também é capaz de modificar o tamanho de até 50 kg de objetos tocados. Se a divindade tiver um familiar, uma montaria pessoal ou uma arma pessoal inteligente, essa criatura poderá alterar seu tamanho junto com a divindade, mas seu peso será considerado no limite máximo que será afetado. Esta é uma habilidade sobrenatural.

Observação: Esta habilidade permite que a divindade assuma qualquer proporção desde o tamanho de um grão de areia até 500 m de altura.

Uma mudança radical de tamanho terá um enorme impacto na habilidade de combate da divindade. Sua Força, Classe de Armadura, bônus de ataque e dano com armas se alteram de acordo com o tamanho assumido, conforme indicado nas tabelas a seguir. O valor da Força da divindade não pode ser reduzido para menos de 1 através dessa habilidade.

Lembre-se que o uso dessa habilidade divina não afeta todas as características da entidade (como Destreza, Constituição, etc.).

Elementos de Aspecto Sugeridos: Qualquer um.

Ampliar Criatura

A divindade é capaz de aumentar o tamanho de um tipo de criatura.

Benefícios: Esta habilidade é similar a magia *ampliar animais*, mas afeta uma criatura do tipo selecionado x posto divino a cada dia; todos os

TABELA 2-4: DANO COM ARMAS POR AUMENTO DE TAMANHO

Aumento por Categorias de Tamanho								
Dano Básico*	1	2	3	4	5	6	7	8
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6
1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8
1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6
1d8 ou 1d10	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6	16d8
1d12	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6	16d8	32d6

* Converta separadamente cada dado do valor de dano. Por exemplo, um ataque que provoca 4d6 pontos de dano provocará 4d8 se o tamanho da divindade aumentar uma categoria. O mesmo ataque provocará 8d6 pontos de dano se o tamanho da divindade aumentar duas categorias.

TABELA 2-5: DANO COM ARMAS POR DECRÉSCIMO DE TAMANHO

Decréscimo por Categorias de Tamanho								
Dano Básico*	1	2	3	4	5	6	7	8
1d2	1	—	—	—	—	—	—	—
1d3	1d2	1	—	—	—	—	—	—
1d4	1d3	1d2	1	—	—	—	—	—
1d6	1d4	1d3	1d2	1	—	—	—	—
1d8 ou 1d10	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—	—	—
1d12	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—	—
2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—	—	—
4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—	—
8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—
16d6	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1
32d6	16d6	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2
2d8	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—	—
4d8	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—
8d8	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1
16d8	16d6	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2
32d8	32d6	16d6	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3

alvos devem estar na linha de visão da deidade para serem afetadas. O efeito permanece ativo durante um dia inteiro.

Observação: É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um tipo de criatura diferente em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Natureza.

Arqueirismo Divino

A divindade é a epitome do arqueiro, com habilidades que superam as capacidades dos arqueiros mortais.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +20, Des 29, Tiro Certo, Tiro Longo.

Benefícios: A divindade consegue disparar uma arma de ataque à distância em qualquer alvo ao alcance de sua visão e de seus sentidos pessoais. Nenhum incremento de distância altera a jogada de ataque.

A divindade não sofre ataques de oportunidade quando disparar um arco numa área ameaçada.

Usando uma ação de rodada completa, a divindade é capaz de disparar uma única flecha contra todos os adversários num raio de 3 m x posto divino, usando seu bônus de ataque mais elevado. Ela deve possuir o talento Foco em Arma do tipo de arco usado nesse ataque especial.

Quando dispara uma arma de ataque à distância, a entidade ignora qualquer bônus de cobertura na Classe de Armadura do alvo ou qualquer chance de falha concedida por camuflagem.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Arqueirismo, guerra.

Ataque Furtivo Divino

Os ataques furtivos da divindade são devastadores.

Pré-Requisitos: Ataque Furtivo +10d6, golpe incapacitante.

Benefícios: O ataque furtivo da divindade provoca +3d6 pontos de dano.

Qualquer ataque de oportunidade desferido pela divindade é considerado um ataque furtivo.

A divindade é capaz de flanquear ou surpreender qualquer oponente com posto divino inferior e desferir um ataque furtivo contra esse oponente. Ela ainda não consegue infligir o dano adicional em adversários imunes a sucessos decisivos.

Sempre que a divindade causar dano por meio de um ataque furtivo, a vítima também sofrerá a mesma quantidade de dano no turno subsequente da entidade.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Ladrões.

Atuação Irresistível

As atuações da divindade afetam o público de forma mais intensa que as atuações dos bardos mortais.

Pré-Requisitos: 40 graduações em Atuação.

Benefícios: Quando a divindade cantar, tocar um instrumento, contar anedotas, recitar versos ou executar qualquer atuação usando uma ação de rodada completa, ela poderá criar qualquer um dos efeitos indicados a seguir. Ela é capaz de utilizar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente ao seu posto divino e afetar uma criatura x posto divino numa explosão com raio de 3 m x posto divino (centrada na deidade).

- As criaturas afetadas são incapazes de realizar qualquer ação; em vez disso, elas dançam, assistem ao espetáculo com atenção atenta, gargalham ou aplaudem (à critério da divindade). Elas também sofrem -4 de penalidade na Classe de Armadura, fracassam automaticamente em todos os testes de resistência de Reflexos (exceto com um resultado 20 natural) e não podem usar escudos. É possível resistir a esse efeito de ação mental com um teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino). Os efeitos permanecem ativos enquanto a divindade continuar atuando e 1 rodada x posto divino após o término do espetáculo.

- As criaturas afetadas ficam calmas e extáticas. Elas se tornam imunes a efeitos de medo e compulsão, exceto aqueles criados por divindades de posto superior, e quaisquer efeitos desse tipo ativos sobre os alvos são anulados e dissipados. A habilidade também neutraliza e dissipa a Fúria, exceto quando induzida por divindades de posto superior. As imunidades a medo e compulsão permanecem ativas enquanto a enti-

dade continuar atuando e 1 rodada x posto divino após o término do espetáculo.

- As criaturas afetadas adormecem. Esse efeito é similar a magia sono, mas afetará qualquer criatura. É possível resistir ao efeito de ação mental com um teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino). As criaturas dormem durante 1 hora x posto divino ou até serem despertadas. A entidade pode extinguir o efeito conforme desejar.
- As criaturas afetadas ficam tão comovidas que simplesmente morrem. Somente criaturas vivas com uma quantidade de Dados de Vida igual ou inferior ao total de DV da divindade são afetadas. É possível resistir ao efeito com um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino).

Assim que obtiver sucesso em qualquer teste de resistência contra as atuações da divindade, a criatura não poderá ser afetada novamente durante um dia inteiro.

Observação: Nem todas as divindades com esta habilidade conseguem gerar todos os efeitos relacionados acima; consulte a descrição da entidade.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Artes, bardos, beleza, dança, amor, música, poesia.

Avatar

A divindade é capaz de utilizar parte de sua energia superior para criar uma duplicata.

Pré-Requisitos: Posto Divino 6, Car 29.

Benefícios: Um avatar serve como alter-ego da divindade, permitindo que ela esteja efetivamente em dois ou mais lugares ao mesmo tempo.

Um avatar é uma extensão da divindade. Ela terá consciência de tudo que o avatar experimentar e descobrir e vice-versa. Cada duplicata é considerada uma localização remota acessível e vinculada diretamente à entidade. Uma divindade menor é capaz de sustentar cinco avatares ao mesmo tempo; uma divindade intermediária consegue administrar dez duplicatas; uma divindade maior é capaz de sustentar vinte avatares simultaneamente.

É necessário despendar um ano para substituir um avatar destruído ou criar um novo. O processo não requer qualquer atenção especial da divindade; ela simplesmente inicia o processo e ele se completa automaticamente.

Um avatar só pode ser criado no próprio reino da divindade.

Se a divindade tiver a habilidade Criação Divina, será capaz de utilizá-la para construir novos avatares em qualquer lugar. Entretanto, a divindade será forçada a repousar conforme descrito em Criação Divina.

Um avatar é uma versão menos poderosa da divindade, que apresenta as estatísticas modificadas do criador da seguinte forma:

Posto Divino: O posto divino do avatar equivale à metade (arredondada para baixo) do posto da divindade. Essa redução afeta diversas estatísticas e habilidades da duplicata, incluindo os bônus de ataque, dano, testes, testes de resistência, Classe de Armadura, Redução de Dano, resistências, quantidade de habilidades divinas relevantes (incluindo as adicionais), ativações diárias de poderes de domínio, CD dos testes de resistência contra habilidades similares a magia, alcance dos sentidos, ações automáticas, capacidade de criação de itens mágicos e extensão da aura divina. Os valores de habilidade, deslocamento, níveis de classe e Dados de Vida permanecem inalterados.

Habilidades Divinas: O avatar terá habilidades divinas relevantes conforme seu posto divino ajustado. A divindade escolhe as habilidades do avatar no momento da criação. A duplicata não pode ter uma habilidade divina relevante que não esteja disponível para as entidades de seu posto ou ativar quaisquer poderes caso não atenda aos pré-requisitos. Um avatar não é capaz de selecionar as habilidades divinas relevantes Avatar ou Possuir Mortal.

Um avatar não terá poderes de percepção e comunicação remotas.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Qualquer um.

Bardo Divino

A divindade é a epitome do bardo, com habilidades que superam as capacidades dos bardos mortais.

Pré-Requisito: 20º nível de bardo.

Benefícios: Essa habilidade concede diversos benefícios:

- Para as habilidades de bardo que têm alcance (música de proteção, fascinar, inspirar competência, inspirar grandeza), o alcance será 1,5 km x posto divino.
- A divindade é capaz de ativar qualquer habilidade de inspiração da música de bardo usando uma ação padrão. A inspiração surte efeito imediatamente após a divindade concluir a ação.
- As habilidades de música de bardo da divindade podem afetar as criaturas imunes a efeitos de ação mental. Entretanto, estas criaturas recebem +10 de bônus em seus testes de resistência de Vontade contra esses efeitos.
- Os efeitos de todas as habilidades de música de bardo da divindade são duplicados. Inspirar coragem fornece +4 de bônus de moral em testes de resistência contra efeitos de feitiço e medo e +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano com armas. Inspirar competência concede +4 de bônus de competência em todos os testes de perícia. Inspirar grandeza concede +4d10 Dados de Vida, +4 de bônus de competência nas jogadas de ataque e +2 de bônus de competência nos testes de resistência de Fortitude. O número de aliados que a divindade consegue afetar com inspirar competência ou grandeza é dobrado. Quando inspirar competência em diversos aliados, ela será capaz de selecionar as habilidades que serão afetadas em cada um deles.
- Os efeitos das habilidades "inspirar" da música de bardo da divindade permanecem ativos durante 10 vezes mais tempo depois que a atuação terminar. Isso não tem efeito sobre habilidades que não perduram depois que o bardo pára de atuar (como inspirar competência).
- Quando qualquer efeito sujeito a música de proteção (magias, habilidades sobrenaturais ou efeitos similares a magia que tenham o descritor [dependente de idioma] ou [sônico]) ocorrer ao alcance da audição da divindade, ela será capaz de ativar sua própria música de proteção, como se tivesse preparado uma ação para fazê-lo.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Arte, bardos, beleza, dança, amor, música, poesia.

Benção Divina

A divindade pode conceder habilidades excepcionais para os mortais.

Pré-Requisito: Valor da habilidade selecionada 40.

Benefícios: Escolha uma habilidade: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma. A divindade precisa ter um valor mínimo de 40 no atributo selecionado. Ela será capaz de conceder +6 de bônus de aprimoramento nesta habilidade para os mortais selecionados, com duração de um dia inteiro. A quantidade máxima de criaturas afetadas por dia equivale ao posto divino da entidade.

Observação: É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um atributo diferente em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Agilidade, beleza, resistência, conhecimento, força, sabedoria.

Caminhar

A divindade é capaz de percorrer grandes distâncias rapidamente, permitir que as criaturas vivas selecionadas se desloquem mais rápido ou saltar distâncias extraordinárias.

Pré-Requisitos: Domínio da Viagem.

Benefícios: O movimento local ou de viagem da divindade é duplicado (consulte o Livro do Jogador). Além disso, essa habilidade indica que a altura da divindade não limita a distância máxima de um salto.

Finalmente, a divindade é capaz de aumentar o movimento de viagem das criaturas vivas selecionadas. Ela consegue afetar uma criatura x posto divino simultaneamente ou a mesma quantidade no decorrer do dia. Os alvos precisam estar na linha de visão da entidade. As criaturas escolhidas duplicam seu deslocamento local ou de viagem.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Viagem.

Cansaço

A divindade é capaz de infligir exaustão sobre as criaturas.

Pré-Requisitos: Domínio da Viagem.

Benefícios: A divindade consegue exaurir a energia das criaturas vivas, fazendo-as se sentirem cansadas. Ela pode afetar uma criatura x posto divino simultaneamente ou a mesma quantidade no decorrer do dia. Os alvos precisam estar na linha de visão da entidade para serem influenciados. As vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino) ou estarão fatigadas (consulte o Livro do Mestre) e seu deslocamento será reduzida à metade. Além disso, qualquer montaria ou veículo que estiverem utilizando também será afetado. O efeito permanece ativo durante um dia inteiro.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Viagem.

Clarividência

A divindade consegue distinguir a realidade além das aparências.

Pré-Requisitos: Posto Divino 6, Sab 29.

Benefícios: A divindade é capaz de enxergar a verdadeira natureza de ilusões, criaturas e objetos transmutados ou disfarçados, desde que estejam num raio de 3 m x posto divino. Esta habilidade é similar à magia *visão da verdade*, mas não revela a tendência das criaturas e não elimina disfarces mundanos.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Conhecimento, verdade.

Comandar Plantas

A divindade é capaz de controlar plantas e criaturas vegetais.

Benefícios: Uma vez por dia, a divindade é capaz de acelerar o crescimento de plantas num raio 1,5 km x posto divino. Ela consegue ativar a habilidade mesmo em locais onde a vegetação não poderia sobreviver (como no meio de um deserto), embora nesse caso as plantas murchem e morram um dia depois. Esta habilidade é similar à magia *ampliar plantas*, mas não pode ser anulada ou dissipada por qualquer conjurador — exceto uma divindade de posto superior.

Uma vez por dia, a divindade também é capaz de enfeitar criaturas vegetais, animar plantas ou forçá-las a enredar seus inimigos. Essa habilidade é similar à magia *comandar plantas*, mas sua duração máxima será um dia, não importa a opção escolhida pela divindade. A deidade consegue enfeitar uma quantidade de criaturas vegetais equivalente ao seu posto divino, não importa o total de Dados de Vida dos alvos.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Agricultura, terra, fertilidade.

Conhecer a Morte

A divindade sabe quando e como as criaturas encontrarão seu fim.

Benefícios: A divindade determina o momento e as circunstâncias exatas do falecimento de qualquer criatura mortal simplesmente observando-a. Algumas divindades escolhem revelar o futuro através de enigmas, enquanto outras apenas se entristecem com esse conhecimento.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Morte.

Conhecer Segredos

É impossível ocultar segredos da divindade.

Benefícios: A divindade consegue desvendar a história completa de qualquer criatura (incluindo os segredos mais embaraçosos ou vitais que ela conheça) simplesmente observando-a. Esta habilidade é similar à magia *lendas e histórias*, mas os resultados são instantâneos e o alvo precisa obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino) para anular o efeito.

Observação: Vecna é capaz de extrair os segredos de uma criatura x posto divino simultaneamente ou a mesma quantidade no decorrer do dia.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Conhecimento, segredos.

Conhecimento Incontestável

O domínio da divindade sobre o conhecimento é praticamente absoluto.

Pré-Requisitos: Posto divino 11, Int 40, característica de classe conhecimento (bardo ou mestre do conhecimento), 10º nível na classe que concede a habilidade, domínio do Conhecimento.

Benefícios: A divindade jamais fracassa num teste de conhecimento de bardo ou mestre do conhecimento, não importa quão obscura seja a informação envolvida. Ela fala e compreende todos os idiomas e pode

conjurar lendas e histórias e analisar encantamento como ações livres, sem limite diário. Cada ativação é considerada na quantidade de ações livres que a divindade consegue realizar a cada rodada.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Conhecimento.

Conjuração Divina

A divindade é um conjurador extremamente capacitado.

Pré-Requisitos: 20º nível de conjurador.

Benefícios: A divindade pode conjurar magias de nível efetivo superior a 9. A quantidade de magias diárias disponíveis em cada nível acima do 9º depende do valor da habilidade-chave das classes de conjurador nas quais a entidade tem 20 níveis, conforme demonstrado na Tabela 2-6: Conjuração Divina. Os números da tabela representam as magias diárias em cada nível acima do 9º, consideradas magias adicionais com base no valor da habilidade-chave. O conjurador pode utilizar essas magias para efeitos alterados com talentos metamágicos ou magias de nível inferior. Por exemplo, um mago 20/clérigo 10 com Inteligência 46 e a habilidade Conjuração Divina seria capaz de conjurar diariamente as seguintes magias acima do 9º nível: quatro de 10º nível, três de 11º, três de 12º, três de 13º, três de 14º, duas de 15º, duas de 16º, duas de 17º e duas de 18º. Ela não adquire magia adicionais de clérigo, uma vez que não alcançou o 20º nível na classe.

Se uma divindade alcançar o 20º nível em uma classe de conjurador que tenha menos de 9 níveis de magia (como bardo, paladino ou ranger), ela também poderá lançar uma magia adicional por dia de cada nível entre o último disponível na classe e o 9º nível, além das magias adicionais pertinentes com base no seu valor da habilidade-chave. Essas magias não estão relacionadas na Tabela 2-6. Por exemplo, um bardo de 20º nível com Carisma 34 poderia conjurar três magias de 7º nível, três de 8º e duas de 9º (uma por nível, além das magias adicionais baseadas em Carisma), além de 2 magias adicionais em cada nível entre o 10º e o 12º, conforme indicado na Tabela 2-6.

A divindade não provoca ataques de oportunidade quando conjurar magias numa área ameaçada.

Finalmente, ela adquire os benefícios do talento Foco em Magia em qualquer efeito que conjurar.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Magia.

Contra-Mágica Instantânea

A divindade é capaz de realizar contra-mágicas como uma ação livre.

Benefícios: Quando qualquer magia for conjurada na linha de visão da divindade, ela poderá executar uma contra-mágica como uma ação livre, desde que seja capaz de conjurar a magia de imediato (ou a tenha como uma habilidade similar a magia) e obtenha sucesso no teste de Identificar

MAGIAS ADICIONAIS ACIMA DO 9º NÍVEL

A habilidade Conjuração Divina amplia o limite diário de magias para níveis superiores ao 9º (que podem ser utilizados para lançar efeitos de nível inferior ou magias que superam o 9º nível devido aos talentos metamágicos). A quantidade de magias adicionais disponível ao personagem varia de acordo com o valor da habilidade-chave pertinente (Inteligência para magos, Sabedoria para clérigos, druidas, paladinos e rangers e Carisma para bardos e feiticeiros), conforme demonstrado na Tabela 2-6: Conjuração Divina.

Ainda que a tabela apresente valores de habilidade até 61 e magias adicionais até o 25º nível, a progressão continua idêntica nos dois casos. Para valores de habilidade superiores a 62 ou níveis de magias superiores ao 26º, extrapole a tabela seguindo o mesmo padrão.

Os números da tabela indicam o total de magias adicionais recebido pela divindade conforme seu valor de habilidade, já inclusas as magias extras de cada nível que um personagem normal receberia. Esse é um dos benefícios da habilidade divina relevante Conjuração Divina. Para obter as magias adicionais entre o 1º e o 9º nível, consulte a Tabela 1-1 do Livro do Jogador.

TABELA 2-6: CONJURAÇÃO DIVINA

Valor	Mod	Magias por Dia																
		10º	11º	12º	13º	14º	15º	16º	17º	18º	19º	20º	21º	22º	23º	24º	25º	
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	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
30-31	+10	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
32-33	+11	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
34-35	+12	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
36-37	+13	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
38-39	+14	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
40-41	+15	3	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
42-43	+16	3	3	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
44-45	+17	3	3	3	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	
46-47	+18	4	3	3	3	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	
48-49	+19	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	
50-51	+20	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	—	—	—	—	—	
52-53	+21	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	—	—	—	—	
54-55	+22	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	—	—	—	
56-57	+23	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	—	—	
58-59	+24	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	—	
60-61	+25	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	
etc...																		

Magia. A Contra-Mágica Instantânea é considerada na quantidade de ações livres que a divindade consegue realizar a cada rodada.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Magia.

Controlar Criaturas

A divindade é capaz de dominar e controlar as ações de um tipo específico de criatura.

Benefícios: A divindade é capaz de comandar um tipo de criatura, indicado na sua descrição. Essa habilidade é similar à magia *dominar monstros*, mas não é um efeito de ação mental (a divindade assume controle direto do alvo).

A cada dia, a divindade é capaz de tentar controlar uma quantidade de criaturas equivalente ao seu posto divino. Ela poderá selecionar todos os alvos simultaneamente ou em situações distintas. As criaturas devem estar na linha de visão da divindade para serem afetadas. Assim que o controle for estabelecido, a distância não importará mais e a entidade poderá sustentar a habilidade à distância, mesmo através dos planos ou de proteções e barreiras (com exceção de escudos divinos e magias de proteção conjuradas por divindades de posto superior). O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + posto da divindade + modificador de Carisma) para resistir e poderá refazer o teste se o deus obrigá-la a realizar tarefas contrárias à sua natureza.

O controle simultâneo da divindade está limitado a 10 criaturas x posto divino. Caso já tenha a quantidade máxima de criaturas subjugadas, ainda será capaz de controlar outras criaturas, mas primeiro deverá liberar uma ou mais vítimas que estão sob seu domínio. Por exemplo, uma divindade com posto divino 15 poderia dominar 15 criaturas no decorrer do dia ou afetar 15 alvos simultaneamente. A divindade conseguiria manter até 150 criaturas subjugadas a qualquer momento. Se atingir ou ultrapassar esse valor, deverá liberar ao menos uma criatura para ativar esta habilidade sobre um novo alvo.

Observação: É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um tipo de criatura diferente em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Qualquer um.

Convocar Criaturas

A divindade é capaz de invocar criaturas para a auxiliarem ou servir.

Benefícios: Os tipos de criaturas invocadas pela divindade estão relacionados em sua descrição. Nenhuma criatura pode ter mais Dados de Vida que o posto divino do invocador e a quantidade máxima de criaturas a serviço da divindade simultaneamente equivale ao seu posto divino.

As criaturas são transportadas diante da presença da entidade através de uma conexão inter-dimensional similar à magia *portal*, embora a passagem conduza ao Plano Material. As criaturas servem o invocador voluntariamente, usando todas as suas habilidades. Em todos os demais aspectos, o efeito é idêntico à variação "Convocar Criaturas" da magia *portal*.

Observação: É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um tipo de criatura diferente em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Qualquer um.

Criação Divina

A divindade consegue criar itens mágicos ou seres vivos conforme desejar.

Pré-Requisitos: Posto Divino 16, Int 29, habilidade divina relevante Criar Objetos, habilidade divina relevante Criar Objetos Aprimorados.

Benefícios: Usando uma ação de rodada completa, a divindade é capaz de gerar criaturas mortais ou itens mágicos com peso total limitado a 50 kg x posto divino ou volume total de 6 m³ x posto divino. Se a divindade utilizar esta habilidade em um plano com morfologia divina ou em seu próprio reino, duplique o volume e o peso máximos. Caso o reino da divindade esteja situado em um plano com morfologia divina, triplique o volume e o peso disponíveis nesse local.

Observação: Essa habilidade é similar a Criar Objetos Aprimorados, com as seguintes exceções:

É possível utilizar a habilidade para criar qualquer tipo de criatura que não tenha postos divinos — a divindade poderia gerar um ser vivo com níveis de classe, mas nunca com níveis superiores ao seu próprio total naquela classe ou seu posto divino, o que for menor.

Repouso: A divindade converte uma parcela substancial de sua energia vital para a criatura — isso a enfraquece durante algum tempo. Ela precisará repousar durante 10 minutos x Dados de Vida da criatura x Nível de Desafio da criatura para cada ser vivo obtido (mínimo de 10 minutos por criatura). Caso a criação tenha níveis de classe, cada nível é considerado um Dado de Vida adicional. Por exemplo, se Hades utilizasse esta habilidade para gerar 5 cães infernais, ele precisaria descansar por 600 minutos (10 minutos x 4 DV x 3 ND = 120 minutos por cão infernal x 5 criaturas = 600 minutos).

Com exceção dos artefatos, a divindade é capaz de criar qualquer item mágico. A exigência de repouso para a criação de itens mágicos é idêntica àquela descrita em Criar Objetos Aprimorados.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Ofícios, criação, supremacia.

Criar Artefato

A divindade consegue criar itens mágicos que excedem os limites mortais.

Pré-Requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Forjar Anel, Escrever Pergaminho.

Benefícios: A divindade é capaz de criar armas e armaduras mágicas, bastões, cajados, varinhas, itens maravilhosos, anéis e pergaminhos que excedem os limites mortais desses itens (conforme descritos no *Livro do Mestre*). Por exemplo, a divindade poderia criar uma espada mágica com um bônus superior a +5, um cajado que permita o uso de magias acima do 9º nível, um manto do Carisma com bônus superior a +6, etc. Mais informações sobre esses itens podem ser encontradas no *Livro dos Níveis Épicos*.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Ofícios, conhecimento, magia.

Criar Objetos

A divindade consegue criar objetos simples conforme desejar.

Pré-Requisitos: Posto Divino 6, Int 29.

Benefícios: Usando uma ação de rodada completa, a divindade é capaz de criar um ou mais objetos simples e mundanos, com peso total limitado a 25 kg x posto divino ou volume total de 3 m³ x posto divino. Se a divindade utilizar esta habilidade em um plano com morfologia divina ou em seu próprio reino, duplique o peso e o volume máximos. Caso o reino da divindade esteja situado em um plano com morfologia divina, triplique o volume e o peso disponíveis nesse local.

Observação: Para determinar os limites desta habilidade, lembre-se que um objeto simples não tem partes móveis mais complexas que uma dobradiça e deve ser composto de um único material. A substância não pode ser mais valiosa que o ferro (2 PP por kg). A divindade conseguiria obter uma corda, um saco de couro, uma colher de madeira ou uma panela de ferro com facilidade. Ela poderia criar a lâmina de uma faca, mas não uma faca com cabo de madeira.

Uma vez criados, os objetos serão permanentes e mundanos. Se a divindade tiver graduações na perícia Ofícios adequada, poderá realizar um teste de Ofícios durante a criação para transformar o objeto numa obra-prima.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Ofícios, criação.

Criar Objetos Aprimorados

A divindade é capaz de criar objetos complexos conforme desejar.

Pré-Requisitos: Posto Divino 11, Int 29, habilidade divina relevante Criar Objetos.

Benefícios: Usando uma ação de rodada completa, a divindade é capaz de criar um ou mais objetos mundanos, com peso total limitado a 50 kg x posto divino ou volume total de 60 cm³ x posto divino. Se a divindade utilizar esta habilidade em um plano com morfologia divina ou em seu próprio reino, duplique o peso e o volume máximos. Caso o reino da divindade esteja situado em um plano com morfologia divina, triplique o volume e o peso disponíveis nesse local.

Observação: Essa habilidade é similar a Criar Objetos, mas pode ser utilizada para criar qualquer item mundano.

Repouso: A divindade converte uma parcela substancial de sua energia vital para o objeto — isso a enfraquece durante algum tempo. Ela conseguiria criar um objeto de 100 PO ou menos sem sofrer penalidades.

A cada 100 PO adicionais (ou fração desse valor), a deidade precisará repousar durante 10 minutos. Caso esteja criando o objeto num plano com morfologia divina ou em seu próprio reino, poderá criar objetos de 200 PO ou menos sem descansar. Caso o reino divino esteja localizado num plano com morfologia divina, ela conseguirá criar objetos de 300 PO ou menos sem repousar.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Ofícios, criação.

Cura Acelerada Divina

A divindade cura seus ferimentos num instante.

Pré-requisitos: Com 29 ou a qualidade especial Cura Acelerada.

Benefícios: A divindade adquire cura acelerada 20 + posto divino. Caso perca um membro ou parte do corpo, será capaz de recolocá-la instantaneamente segurando-a contra o ferimento.

Observação: Esta habilidade não se acumula com a qualidade especial Cura Acelerada.

É possível adquirir essa habilidade diversas vezes e seus efeitos se acumulam. Uma divindade que selecioná-la em duas ocasiões terá Cura Acelerada 40 + (2 x posto divino).

Elementos de Aspecto Sugeridos: Resistência, cura.

Distinguir Magia

A divindade é capaz de distinguir auras mágicas simplesmente observando-as.

Pré-Requisito: Domínio da Magia.

Benefícios: Esta habilidade é similar à *detectar magia*, mas afeta toda a área que a divindade consegue enxergar e determina imediatamente a quantidade de auras presentes, suas localizações e intensidades. A divindade precisa obter sucesso em um teste de Identificar Magia para definir a escola de cada aura, mas quase todas as divindades com esta habilidade podem usar a perícia como uma ação livre.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Magia.

Dividir e Separar

A divindade é capaz de destruir armas e objetos usados contra ela em combate.

Benefícios: Se qualquer arma ou item for utilizado contra a divindade em combate, ela poderá destruí-lo através do toque. Um ataque de toque bem-sucedido gera os efeitos combinados das magias *desintegrar* e *disjunção de Mordenkainen*, ambas direcionadas exclusivamente ao objeto atingido. A CD para os dois efeitos será 19 + modificador de Carisma. Um item continua vulnerável a esta habilidade durante um dia inteiro após ser utilizado contra a deidade.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Vitória, guerra.

Dom da Vida

A divindade pode restaurar a vida de qualquer criatura mortal falecida.

Benefícios: A divindade restaura a vida da criatura, não importa há quanto tempo faleceu ou as condições do corpo.

Observação: Esta habilidade é similar a magia *ressurreição verdadeira*, mas não exige o componente material e não importa o tempo transcorrido desde a morte do alvo.

Esta habilidade poderia restaurar a vida de uma criatura involuntária, mas apenas mediante a permissão da divindade que governa o submundo ou o reino divino onde as almas mortais residem (Hades, Osiris, Hel). O Dom da Vida é capaz de reviver um elemental ou extra-planar e ressuscitar um personagem cuja alma esteja aprisionada (consulte *Ressuscitando os Mortos*, Capítulo 10 do *Livro do Jogador*), embora o espírito não possa estar sob o cativeiro de uma divindade de posto divino superior ao usuário da habilidade.

Não é possível restaurar as criaturas eliminadas pela habilidade Mãos da Morte ou Vida e Morte de uma divindade de posto superior.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Cura, vida.

Domínio Adicional

A divindade seleciona um domínio adicional.

Pré-Requisito: Posto divino 6.

Benefícios: A divindade escolhe um domínio para acrescentar a sua relação. Ela é capaz de conceder as magias e os poderes do novo domínio e utilizá-las pessoalmente de forma idêntica às magias e poderes de seus outros domínios.

Observação: É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um novo domínio em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Qualquer um.

Drenar Vida

A divindade é capaz de criar uma nuvem escura que absorve a energia vital alheia.

Pré-Requisitos: Domínio da Morte.

Benefícios: Como uma ação livre, a divindade é capaz de gerar uma nuvem de escuridão que emana de seu corpo numa dispersão de 3 m de raio x posto divino e 3 m de altura. A nuvem impede a visão, como a magia *escuridão profunda*, embora não seja dissipada por efeitos de luz (exceto quando conjurados por divindades de posto superior). As criaturas vivas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino) ou morrerão de imediato. Mesmo que obtenham sucesso, a habilidade impõe dois níveis negativos (a CD do teste de resistência para remover os níveis negativos é idêntica à CD do primeiro teste). A nuvem somente afetará a mesma criatura uma vez por dia, mas a escuridão gerada permanece eficaz.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Morte, mortos-vivos.

Druida Divino

A divindade é a epitome do druida, com habilidades que superam as capacidades dos druidas mortais.

Pré-Requisitos: 20º nível de druida.

Benefícios: Enquanto estiver usando a *forma selvagem*, o personagem adquire todas as habilidades extraordinárias e sobrenaturais da criatura selecionada. Por exemplo, caso se transforme em um leopardo com a *forma selvagem*, a divindade receberia as habilidades bote, agarrar aprimorado e rasgar; caso se transforme numa lâmia, ela adquire o ataque de drenar Sabedoria.

Além dos animais padrão, a divindade consegue assumir a forma de bestas ou bestas mágicas. Algumas entidades conseguem se transformar em outras criaturas, como plantas, insetos, elementais ou dragões. Estas formas são indicadas nas suas descrições.

A divindade pode assumir a forma de qualquer animal, besta ou besta mágica de tamanho Minúsculo a Colossal.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Natureza.

Escudo Divino

A divindade é capaz de utilizar parte de sua energia vital como uma barreira que a protegerá contra diversos ataques.

Pré-Requisito: Car 29.

Benefícios: Como uma ação livre, a divindade é capaz de erguer um escudo com 10 minutos de duração; a barreira protege seu corpo e seu equipamento de ataques. O escudo neutraliza 10 pontos de dano x posto divino. Ao superar esse valor, o escudo é dissipado. O dano afetado inclui qualquer fonte, inclusive o ataque de um raio divino. A divindade pode ativar essa habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu bônus de Constituição.

Observação: A divindade consegue ajustar o escudo para ignorar o dano que ela neutralizaria de outra forma. Por exemplo, se ela é imune a fogo, seria possível adaptar o Escudo Divino para ignorar dano por fogo. Os efeitos de múltiplos escudos divinos não se acumulam.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Proteção.

Escudo Divino em Área

A divindade consegue utilizar parte de sua energia pessoal como uma barreira de proteção contra diversos tipos de ataque.

Pré-Requisitos: Posto Divino 6, Car 29, habilidade divina relevante Escudo Divino.

Benefícios: Essa habilidade é similar ao Escudo Divino, com as seguintes exceções: a divindade cria uma barreira transparente de 9 m² x posto

divino ou uma esfera ou hemisfério de 30 cm de raio x posto divino. É possível situar a muralha em qualquer lugar na linha de visão da deidade. Ela é capaz de movimentar a barreira em relação a um objeto liberado ou a uma criatura voluntária (como a própria divindade).

A barreira pode ser ajustada para ignorar determinados tipos de dano, exatamente como o Escudo Divino. Se o criador decidir que a muralha se deslocará em relação a uma criatura voluntária, também será capaz de permitir que o alvo, seus aliados e seus ataques a ultrapassem, sem reduzir a proteção oferecida pelo escudo.

Observação: A divindade consegue moldar o escudo ao redor de si ou de uma criatura voluntária para se ajustar à superfície da pele, impedindo que o alvo seja tocado.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Misericórdia, proteção.

Especialização Divina em Arma

A divindade causa imensas quantidades de dano sua arma predileta.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +20, habilidade divina relevante Foco em Arma Divino com a arma selecionada.

Benefícios: Essa habilidade é similar ao talento Especialização em Arma dos guerreiros, mas a divindade recebe um bônus de dano com a arma equivalente ao seu posto divino.

Observação: Caso a arma escolhida seja de ataque à distância, o dano adicional será aplicado contra qualquer alvo na linha de visão da divindade.

Esse dano adicional se acumula com o valor da habilidade divina relevante Maestria Divina de Armas e do talento Especialização em Arma.

É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um tipo de arma diferente em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Guerra.

Esplendor Divino

A mera proximidade da divindade é fatal para os mortais.

Pré-Requisitos: Posto Divino 16, Car 26.

Benefícios: Qualquer mortal que invada um raio de 3 m x posto divino do corpo da deidade em sua forma natural morrerá instantaneamente, sem direito a realizar nenhum teste de resistência.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Supremacia.

Esquiva Divina

A divindade evita dano e efeitos nocivos abandonando a realidade no momento exato.

Pré-requisito: Des 29.

Benefícios: Qualquer ataque físico ou magia que vise diretamente o personagem tem uma chance de falha equivalente a 50% + 1% por posto divino. Os efeitos de área que incluam a divindade também são afetados.

Observação: Esta habilidade é similar à magia piscar, mas é apenas defensiva e a entidade não se desloca para o Plano Astral. Ela simplesmente abandona a realidade por alguns momentos. A Esquiva Divina nunca interfere com os ataques da própria divindade.

Se um ataque superar a chance de falha, a divindade ainda poderá realizar o teste de resistência (se houver).

Elementos de Aspecto Sugeridos: Agilidade, jogo, sorte, proteção.

Explosão Energética

A divindade é capaz de gerar uma rajada de energia fulminante.

Benefícios: A divindade cria uma emanção de um tipo específico de energia (ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônica, conforme indicado na sua descrição) com 3 m x posto divino de raio. É possível reduzir o dano à metade com um teste de resistência bem-sucedido (Reflexos para ácido, frio, eletricidade ou fogo e Fortitude para energia sônica; CD 10 + modificador de Constituição + posto divino).

Observação: É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um tipo de energia diferente em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Natureza.

Falar com Criaturas

A divindade é capaz de se comunicar com alguns tipos de criaturas, conforme indicado em sua descrição.

Benefícios: A divindade adquire a habilidade sobrenatural de conversar com a criatura especificada. Esta habilidade é similar a magia *falar com animais* ou *falar com plantas* permanente, ou ainda a magia *idiomas* que permite à entidade se comunicar apenas com as criaturas indicadas.

Observação: É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um tipo de criatura diferente em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Natureza.

Ferir Inimigo

Qualquer arma utilizada pela divindade causa sangramento quando atinge o alvo.

Pré-Requisito: Bônus base de ataque +20.

Benefícios: A arma afetada provoca ferimentos duradouros na criatura atingida; ela sofre 1d6 pontos de dano a cada rodada subsequente, além do dano normal causado pela arma. Múltiplos ferimentos resultam em perda de sangue cumulativa (dois ferimentos provocarão 2d6 pontos de dano por turno, etc.). Para estancar o sangramento, é necessário obter sucesso em um teste de Cura (CD 15 + posto divino) ou conjurar qualquer magia de cura ou semelhante (cura completa, círculo da cura, etc.) sobre a vítima.

Observação: Esta habilidade somente funciona quando a divindade utilizar uma arma corpórea pessoalmente. Ela afeta as armas de ataque à distância, mas não se ela for empunhada por outra criatura. A divindade consegue imbuir essa habilidade em qualquer arma natural, mas nunca sobre magias, habilidades similares a magia, sobrenaturais ou divinas relevantes.

É possível adquirir essa habilidade diversas vezes e seus efeitos se acumulam. Por exemplo, um ferimento causará 3d6 pontos de dano a cada rodada se a divindade adquirir a habilidade três vezes.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Morte, dor, guerra.

Foco em Arma Divino

A divindade é particularmente treinada com um tipo de arma.

Pré-Requisito: Essa habilidade é similar ao talento Foco em Arma, mas a divindade recebe +4 de bônus em ataques com a arma selecionada.

Observação: Esse bônus se acumula com os modificadores de posto divino normalmente recebidos pelas divindades nas jogadas de ataque, com a habilidade divina relevante Maestria Divina de Armas e com o talento Foco em Arma.

É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um tipo de arma diferente em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Guerra.

Foco em Magia Divino

A CD dos testes de resistência de uma escola de magia da divindade é elevada.

Pré-Requisitos: Foco em Magia, Foco em Magia Aprimorado.

Benefícios: A divindade seleciona uma escola de magia. A CD dos testes de resistência para qualquer magia dessa escola aumenta de acordo com seu posto divino. Esse bônus substitui e não se acumula aos bônus de Foco em Magia e Foco em Magia Aprimorado.

Observação: É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo uma escola de magia diferente em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Magia.

Foco em Perícia Divino

A divindade tem uma habilidade excepcional com a perícia selecionada.

Pré-Requisitos: 23 graduações na perícia escolhida.

Benefícios: A divindade recebe um bônus de 10 + seu posto divino nos testes da perícia selecionada.

Observação: Este bônus se acumula com os modificadores de posto divino normalmente recebidos pelas divindades em seus testes. Caso a perícia escolhida esteja relacionada ao aspecto da entidade, adicione seu posto divino à CD para determinar suas ações automáticas. Por exemplo, qualquer tarefa com CD 20 ou inferior será uma ação livre para uma divindade menor quando estiver relacionada com seu aspecto. Se uma divindade de posto 6 tiver Foco em Perícia Divino com uma perícia pertinente ao seu aspecto, ela será capaz de executar tarefas com CD 26 ou inferior como ações livres.

É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo uma perícia diferente em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Qualquer um.

Força Indomável

É quase impossível vencer a divindade em competições de força.

Pré-Requisitos: For 40, domínio da Força.

Benefícios: Sempre que a divindade realizar um teste resistido de Força (inclusive os testes da manobra Agarrar) ela recebe +25 de bônus divino. Esse bônus se acumula com o bônus normal do posto divino.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Força.

Fúria Divina

A divindade mergulha em um estado aterrorizante de fúria ao ser atingida por uma arma.

Pré-Requisito: 20º nível de bárbaro.

Benefícios: Esta habilidade é similar à fúria dos bárbaros (e substitui a habilidade de classe). A entidade somente conseguirá ativar a fúria divina quando sofrer qualquer dano causado por armas e poderá utilizá-la uma quantidade de vezes por dia equivalente ao seu posto divino. Uma vez acionada, a fúria permanece ativa durante 1 hora (embora possa ser encerrada a critério da divindade). Enquanto estiver nesse estado, ela recebe +10 de bônus de Força, +10 de bônus de Constituição e +5 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade. A Resistência à Magia e as resistências à energia da deidade aumentam em +10. A divindade é capaz de executar uma ação parcial adicional por rodada. Enquanto estiver em fúria, ela sofre -5 de penalidade na Classe de Armadura e não é capaz de realizar ações que exijam paciência e concentração, como se deslocar furtivamente, conjurar magias e ativar habilidades divinas relevantes.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Destruição, fúria, força, guerra.

Golpe Aniquilador

Qualquer ataque físico desferido pela divindade é capaz de destruir imediatamente um inimigo.

Pré-Requisitos: Posto divino 11, bônus base de ataque +20, For 25.

Benefícios: Quando a divindade realizar um ataque com uma arma branca ou natural, o oponente atingido poderá ser obliterado. As criaturas, objetos portados e itens mágicos devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 20 + posto da divindade + dano sofrido) ou serão reduzidos a -10 Pontos de Vida e eliminados de imediato. Os objetos mundanos e liberados (ou seja, que não estão sendo carregados ou portados) são desintegrados. A divindade é capaz de destruir até 300 m³ (um cubo de 30 m de lado) de matéria inanimada x posto divino, portanto a habilidade destruirá somente parte de qualquer objeto ou estrutura muito grande.

Observação: As divindades que tenham posto divino igual ou superior ao atacante são imunes ao Golpe Aniquilador. A habilidade não afeta os objetos ou efeitos que são imunes a ataques físicos, como as muralhas de energia.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Morte, justiça, vingança, guerra.

Golpe Anti-Criatura

Qualquer arma utilizada pela divindade é mais eficaz contra um determinado tipo de adversário.

Pré-Requisito: Bônus base de ataque +20.

Benefícios: A arma afetada recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque e provoca +4d6 pontos de dano contra o inimigo selecionado. O bônus e o dano adicionais se acumulam com quaisquer outras propriedades da arma.

Observação: A divindade seleciona um tipo de inimigo da lista a seguir:

A habilidade funcionará somente quando a divindade atacar com uma arma branca, de arremesso ou disparo. Ela consegue aplicar os benefícios do Golpe Anti-Criatura a qualquer arma natural, mas não a magias, habilidades similares, habilidades sobrenaturais ou habilidades divinas.

É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um tipo diferente de inimigo em cada ocasião. Entretanto, a divindade somente

TIPOS DE INIMIGOS

Aberrações
Animais
Bestas
Bestas Mágicas
Constructos
Dragões
Elementais
Extra-planares, bons
Extra-planares, caóticos
Extra-planares, leais

Extra-planares, maus
Fadas
Gigantes
Humanóides
(escolha um subtipo)
Humanóides Monstruosos
Insetos
Limos
Metamorfo
Mortos-Vivos
Plantas

afetará uma criatura selecionada simultaneamente, embora possa alterar o tipo de adversário uma vez por rodada como uma ação livre.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Morte, justiça, vingança, guerra.

Golpes Irresistíveis

É quase impossível evitar os ataques da divindade com a arma branca selecionada.

Pré-Requisitos: Foco em Arma e Sucesso Decisivo Aprimorado com a arma branca escolhida.

Benefícios: Quando a divindade realizar um ataque corporal usando a arma selecionada, considere-o um ataque de toque (o golpe ignora os bônus de armadura e de armadura natural na CA). Caso seja atingido, o oponente deverá obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + modificador de Constituição + posto divino). Se fracassar, ficará atordoado durante 1d10 rodadas.

Quando a divindade golpeia um objeto com a arma escolhida, o ataque ignora a dureza do alvo.

Observação: É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um tipo de arma diferente em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Guerra.

Impor Missão

A divindade pode encantar as criaturas para que sejam forçadas a executar uma tarefa à sua escolha.

Benefícios: Esta habilidade é similar a magia tarefa/missão, mas afeta somente os mortais e apenas será removida por uma divindade de posto igual ou superior à entidade responsável.

A divindade consegue afetar uma criatura x posto divino simultaneamente ou a mesma quantidade no decorrer do dia. As vítimas precisam estar na linha de visão da entidade.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Justiça, ordem.

Imunidade Energética Adicional

A divindade é imune ao tipo de energia selecionado.

Pré-Requisitos: Posto divino 6, resistência ao tipo de energia pertinente.

Benefícios: A divindade recebe imunidade a ácido, frio, eletricidade, fogo ou energia sônica.

Observação: Esta habilidade afeta inclusive os ataques de divindades de posto superior.

É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo uma forma de energia diferente em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Qualquer um.

Iniciativa Suprema

A divindade sempre age primeiro na ordem de Iniciativa. Esta é uma habilidade extraordinária.

Pré-Requisitos: Des 29, Iniciativa Aprimorada.

Benefícios: A divindade sempre será a primeira na ordem de Iniciativa, não importa o resultado do teste de Iniciativa de qualquer outro participante de um encontro ou batalha.

Observação: Determine a iniciativa normalmente entre as criaturas que não possuem esta habilidade, colocando-os em ordem após a divindade.

A entidade é capaz de adiar ou preparar uma ação, assim como qualquer outro participante, e fazê-lo altera seu valor de Iniciativa conforme

descrito no Capítulo 8 do *Livro do Jogador*. A divindade também pode reformular seu turno, reassumindo sua posição original no início da Iniciativa.

Caso duas ou mais divindades com essa habilidade estejam na mesma batalha, a entidade de maior posto divino assumirá a posição inicial na ordem de Iniciativa, seguida pela deidade de posto imediatamente inferior e assim por diante. As demais criaturas agem em ordem depois da última deidade com a habilidade Iniciativa Suprema.

Quando duas divindades com esta habilidade e o mesmo posto divino estiverem em um confronto, determine a Iniciativa normalmente para cada uma; o vencedor agirá primeiro.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Agilidade, ladrões, guerra.

Inspiração Divina

A divindade é capaz de infundir um estado emocional específico nos alvos.

Benefícios: A divindade pode encantar as criaturas selecionadas e infundir uma emoção específica. Ela consegue afetar uma criatura x posto divino simultaneamente ou a mesma quantidade no decorrer do dia. Os alvos precisam estar na linha de visão da entidade para serem influenciados. Os efeitos dependem do estado emocional induzido:

Coragem: As criaturas encantadas se tornam imunes aos efeitos de medo e recebem +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque, dano com armas, testes de perícia e testes de resistência de Vontade.

Desespero: As criaturas encantadas são afetadas pelos efeitos de um símbolo do desespero, a menos que obtenham sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino). O efeito permanece ativo durante um dia inteiro.

Medo: As criaturas encantadas devem obter sucesso em um teste de Sabedoria (CD = posto divino da deidade) para atacar ou lutar. Se fracassarem, elas fogem em pânico durante 1d4 rodadas. Caso obtenham sucesso, estarão imunes ao efeito durante 10 minutos. A criatura encantada também sofre -2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque, dano com armas, testes de perícia e testes de resistência de Vontade.

Frenesi: As criaturas em frenesi imergem em bebedeiras, festejos e danças, a menos que sejam provocadas ou incitadas à violência. Elas se tornam violentas se forem atacadas ou perceberem uma ameaça para a sua segurança. As criaturas em frenesi recebem +4 de bônus de moral na Força e na Destreza, -4 de penalidade na Sabedoria e -2 de penalidade na CA. Os alvos devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino) para anular o efeito. Esta variação é uma compulsão e um efeito de ação mental.

Espança: As criaturas encantadas recebem +4 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano com armas, testes de resistência, de habilidade e de perícia.

Fúria: As criaturas encantadas recebem +4 de bônus de moral na Força e na Constituição, +2 de bônus de moral em testes de resistência de Vontade e -2 de penalidade na CA. Elas são compelidas a lutar a despeito do risco. Os alvos devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino) para anular os efeitos. Esta variação é uma compulsão e um efeito de ação mental.

Amor e Desejo: Um efeito de amor obriga o alvo a se apaixonar pela criatura selecionada, procurando a qualquer custo estar ao seu lado e fazendo qualquer coisa para receber seu afeto. A

variação "desejo" é semelhante, mas o alvo busca qualquer oportunidade para se tornar fisicamente íntimo da criatura selecionada. Os alvos devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino) para anular os efeitos. Esta variação é uma compulsão e um efeito de ação mental.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Qualquer um.

Lábia Divina

Os discursos convincentes da divindade conseguem persuadir as pessoas a agir.

Pré-Requisitos: Car 29, 40 graduações em Belfar, domínio da Enganação.

Benefícios: Usando uma ação de rodada completa, a divindade é capaz de discursar e convencer os ouvintes a escolherem um curso de ação. O efeito é similar a magia *sugestionar multidões* conjurada por um mago de 10º nível + posto divino, mas consegue afetar (10 + posto divino) criaturas, todas as menos de (3 x posto divino) metros de distância entre si. A CD do teste de resistência será 10 + modificador de Carisma + posto divino.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Comércio, mentiras, ladrões.

Ladino Divino

A divindade é a epitome do ladino, com habilidades que superam as capacidades dos ladinos mortais.

Pré-Requisitos: 20º nível de ladino, Esquiva, evasão aprimorada, amortecer impacto.

Benefícios: Quando for atingida pelo ataque de um oponente previamente designado como alvo do talento Esquiva, a divindade é capaz de executar um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + dano sofrido) para evitar todo o dano.

Se a divindade passar a 1,5 m de uma armadilha, poderá realizar um teste de Procurar para notá-la, como se estivesse procurando ativamente.

A divindade consegue estimar o valor exato de qualquer tesouro na sua linha de visão. Ela também é capaz de determinar imediatamente os pertences de qualquer criatura e sua localização no corpo do alvo.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Ladrões.

Maestria Arcana

A divindade é capaz de preparar magias de mago sem consultar um grimório.

Pré-Requisitos: 1º nível de conjurador, Int 29, Dominar Magia.

Benefícios: A entidade consegue preparar qualquer magia de mago que seja capaz de conjurar sem precisar de um grimório.

Observação: Esta habilidade fornece acesso a todas as magias da lista de mago /feiticeiro, mas a divindade deve possuir níveis suficientes na classe e o valor de Inteligência mínimo para conjurá-las. A divindade também é capaz de inventar novas magias de mago/feiticeiro sem qualquer pesquisa.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Conhecimento, magia.

Maestria Divina da Água

A divindade tem domínio sobre a água.

Pré-Requisitos: Domínio da Água.

Benefícios: A divindade recebe um bônus de competência nas suas jogadas de ataque, dano e na Classe de Armadura equivalente ao seu posto divino quando ela e seus oponentes estiverem em contato com a água.

A entidade adquire um deslocamento de natação proporcional ao seu tamanho (consulte Características Divinas).



Sem limite diário, usando uma ação de rodada completa, a divindade é capaz de gerar um maremoto devastador. Em terra, a onda tem efeitos similares a uma corredeira: as criaturas Grandes ou menores apanhadas na correnteza devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou serão arrastadas pela água, sofrendo 1d6 pontos de dano por contusão a cada rodada (1d3 pontos de dano caso obtenham sucesso num teste de Natação, CD 20). As criaturas Enormes são derrubadas e as criaturas Imensas ou Colossais são retidas (consulte a seção Perigos do Tempo no Capítulo 3 do Livro do Mestre). A torrente arrasa todas as construções de madeira e 25% das edificações de pedra que atingir. No oceano, o maremoto emborça navios e os reduz a estilhaços. A onda assola 1,5 km x posto divino em terras costeiras.

A divindade será capaz de determinar automaticamente a localização de qualquer criatura ou objeto no mesmo corpo de água em que estiver num raio de 3 m x posto divino.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Água.

Maestria Divina do Ar

A divindade tem domínio sobre o ar.

Pré-Requisito: Domínio do Ar.

Benefícios: A divindade recebe um bônus de competência nas suas jogadas de ataque, dano e na Classe de Armadura equivalente ao seu posto divino quando ela e seus oponentes estiverem no ar.

A divindade consegue voar com capacidade de manobra perfeita.

Quando estiver voando, ela será capaz de determinar automaticamente a localização de qualquer criatura corpórea num raio de 3 m x posto divino, sentindo os distúrbios causados no ar.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Ar, vento.

Maestria Divina de Armaduras

A divindade é capaz de mover-se livremente usando armadura leve ou média.

Pré-Requisitos: Usar Armadura (leve), Usar Armadura (média).

Benefícios: A divindade ignora o limite do bônus máximo de Destreza quando utilizar armaduras leves ou médias.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Guerra.

Maestria Divina de Armas

A divindade é excepcionalmente habilidosa com armas.

Pré-Requisitos: 20º nível de guerreiro, domínio da Guerra.

Benefícios: A divindade adquire os benefícios dos talentos Foco em Arma, Especialização em Arma e Sucesso Decisivo Aprimorado ao utilizar qualquer arma simples ou comum.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Guerra.

Maestria Divina da Batalha

A divindade é a epitome do guerreiro, lorde supremo das táticas de batalha mais sofisticadas.

Pré-Requisitos: 20º nível de guerreiro, Reflexos de Combate, Int 13, Des 13, Esquiva, Especialização, Mobilidade, Deslocamento, Ataque Giratório, domínio da Guerra.

Benefícios: A divindade é capaz de desferir uma quantidade ilimitada de ataques de oportunidade por rodada. Ela ainda não poderá realizar mais de um ataque de oportunidade contra o mesmo oponente na mesma rodada.

Usando uma ação de rodada completa, a divindade é capaz de desferir um ataque corporal contra todos os oponentes a seu alcance, utilizando seu bônus de ataque mais elevado. Essa habilidade não provoca ataques de oportunidade.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Justiça, vingança, guerra.

Maestria Divina do Fogo

A divindade tem domínio sobre o fogo.

Pré-Requisitos: Domínio do Fogo.

Benefícios: A divindade recebe um bônus de competência nas suas jogadas de ataque, dano e na Classe de Armadura equivalente ao seu posto divino quando ela e seus oponentes estiverem em contato com o fogo ou empunhando armas com as habilidades especiais *flamejante* ou *explosão flamejante*.

A divindade se torna imune aos efeitos do fogo e do calor.

Ela será capaz de determinar automaticamente a localização de qualquer criatura corpórea num raio de 3 m x posto divino, sentindo os distúrbios na temperatura ambiente.

A divindade adquire controle absoluto sobre todas as chamas mundanas (mas não mágicas) e consegue duplicar o efeito de qualquer magia que tenha o descritor [fogo] usando uma ação padrão.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Fogo.

Maestria Divina da Terra

A divindade tem domínio sobre a terra.

Pré-Requisitos: Domínio da Terra.

Benefícios: A divindade recebe um bônus de competência nas suas jogadas de ataque, dano e na Classe de Armadura equivalente ao seu posto divino quando ela e seus oponentes estiverem em contato com o solo.

A entidade adquire um deslocamento de escavação proporcional ao seu tamanho (consulte Características Divinas), além da habilidade de deslizar através de rochas, poeira e praticamente qualquer tipo de terreno (exceto metal) com a mesma facilidade que um peixe atravessa a água. Esse deslocamento não cria túneis ou aberturas, nem gera qualquer ondulação ou sinal da presença da divindade.

A divindade recebe a habilidade Sentido Sísmico e sentirá automaticamente a localização de qualquer criatura em contato com o solo num raio de 3 m x posto divino.

A divindade terá controle absoluto sobre todos os objetos e criaturas feitas de terra (incluindo pedra e metal). Ela consegue alterar a forma de qualquer quantidade de terra como uma ação livre. Ela também é capaz de duplicar os efeitos das magias *moldar rochas*, *mover terra*, *toque enferrujante*, *pedra em lama*, *lama em pedra* e *desintegração* em qualquer objeto de terra, rocha ou metal. Finalmente, ela poderia transmutar quaisquer objetos compostos de terra, rocha ou metal em uma substância diferente — como transformar uma moeda de prata em ouro. A divindade consegue afetar qualquer objeto na sua linha de visão, mas apenas um objeto ou criatura a cada rodada.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Terra.

Maestria dos Mortos-Vivos

A divindade tem domínio absoluto sobre os mortos-vivos.

Pré-Requisitos: Posto divino 14, 17º nível de clérigo.

Benefícios: A divindade é capaz de destruir ou comandar automaticamente qualquer morto-vivo, conforme desejar e como uma ação livre, embora cada ativação seja considerada na quantidade de ações livres que ela consegue realizar a cada rodada. Não há limite diário de utilização para esta habilidade, mas a divindade não pode comandar mais de um morto-vivo x posto divino simultaneamente (os Dados de Vida das criaturas são irrelevantes).

Elementos de Aspecto Sugeridos: Morte, vida, mortos-vivos.

Magia Arcana Espontânea

A divindade é capaz de conjurar espontaneamente qualquer magia de mago disponível para ela.

Pré-Requisitos: Posto divino 6, 1º nível de mago, Int 29, Dominar Magia, habilidade divina relevante Maestria Arcana.

Benefícios: Esta habilidade é similar à capacidade dos clérigos de converter magias de cura espontaneamente, mas afeta apenas efeitos arcanos. A divindade precisa do valor mínimo de Inteligência e níveis de mago suficientes para conjurar a magia.

Observação: A divindade ainda necessitará de um grimório para armazenar as magias arcanas, exceto se possuir a habilidade *Conjuração Divina*.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Conhecimento, magia.

Mãos da Morte

A divindade é capaz de eliminar qualquer criatura viva.

Benefícios: A divindade aponta para qualquer criatura mortal ao alcance da percepção de seus sentidos e extingue sua vida. Deve existir uma linha de efeito ininterrupta entre a divindade e a vítima.

Observação: Esta habilidade é similar a magia destruição, mas não possui qualquer componente material. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude com CD 20 + bônus de Carisma + posto divino. Mesmo que obtenha sucesso, ainda sofrerá 10d6 pontos de dano, o que é capaz de eliminá-lo da mesma forma. Se a habilidade matar a criatura (em função do teste de resistência ou do dano sofrido), ela não poderá ser *revivida* ou *ressuscitada*, exceto através das habilidades divinas relevantes Dom da Vida, Vida e Morte ou Vida e Morte em Massa de uma divindade de posto igual ou superior.

Sugestão de Elementos de Aspecto: Morte.

Memória Divina

A divindade tem uma memória sobre-humana para um assunto em particular.

Benefícios: A divindade se recorda de todos os acontecimentos que existem relacionados a um determinado assunto. O tipo de evento está indicado na sua descrição.

Observação: É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um assunto diferente em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Conhecimento.

Mente da Fera

A divindade pode fornecer consciência para vegetais e animais e reduzir as criaturas sapientes a consciência animal ou vegetal.

Benefícios: A divindade pode fornecer uma consciência quase humana para árvores e animais. Essa consciência permanece ativa durante um dia e a criatura afetada obedecerá aos comandos da deidade com todas as suas habilidades. A divindade consegue afetar uma criatura x posto divino simultaneamente ou a mesma quantidade no decorrer do dia. Os alvos precisam estar na linha de visão da entidade.

Além disso, a divindade também é capaz de transformar qualquer criatura em uma planta ou animal de tamanho idêntico ou duas categorias de tamanho inferior. O alvo precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino) para resistir ao efeito. Os alvos transformados em plantas se tornam objetos. Os alvos transformados em animais adquirem as características e habilidades do animal pertinente.

A habilidade Alterar Realidade é capaz de tornar esses efeitos permanentes.

Observação: Ehlonna é capaz de utilizar esta habilidade uma vez por dia x posto divino e seus efeitos permanecem ativos durante um dia inteiro.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Natureza.

Mestre Artesão

As capacidades de criação de itens e as perícias de Ofícios da divindade são insuperáveis.

Pré-Requisitos: 23 graduações em duas perícias Ofícios diferentes.

Benefícios: Qualquer objeto criado pela divindade é considerado uma obra-prima, mas utiliza o preço do item básico (não o preço do objeto superior) para determinar o tempo e o custo necessários para fabricá-lo. Qualquer item criado pela divindade terá o dobro dos Pontos de Vida normais e +10 de bônus na CA para quebrar. Além dos objetos menores, esses benefícios se aplicam a paredes, portas e outras estruturas e edifícios criados pela divindade.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Ofícios, criação.

Metamagia Automática

A divindade consegue aplicar um talento metamágico aos efeitos ou habilidades similares a magia conjurados sem alterar o nível da magia.

Pré-Requisito: 1º nível de conjurador.

Benefícios: A divindade precisa selecionar um talento metamágico. Como uma ação livre, ela consegue aplicar o talento selecionado às magias de todas as suas classes de conjurador ou às suas habilidades similares. Um efeito alterado pelo uso dessa habilidade não ocupa o lugar de uma magia de nível superior.

Observação: A divindade está sujeita às limitações normais associadas aos talentos metamágicos. Por exemplo, caso utilize essa habilidade divina para acelerar magias arcanas, ainda será capaz de conjurar apenas uma magia acelerada por rodada.

Não é possível selecionar talentos metamágicos que tenham o 21º nível ou superior como pré-requisitos. Os talentos que aumentam o nível efetivo da magia, como Elevar Magia, não são afetados por esta habilidade.

É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um talento metamágico e uma classe de conjurador ou habilidade similar a magia diferentes em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Conhecimento, magia.

Metamorfose

A divindade consegue assumir a forma de qualquer criatura viva corpórea (exceto outras divindades). Essa é uma habilidade extraordinária.

Pré-Requisitos: Posto Divino 11, habilidade divina relevante Alterar Tamanho, habilidade divina relevante Alterar Forma.

Benefícios: A divindade consegue assumir a forma de um animal, besta, dragão, fada, gigante, humanóide, besta mágica, humanóide monstruoso ou planta. A forma adotada deve ser viva e corpórea.

Ela é capaz de permanecer na forma selecionada indefinidamente, mas reassumirá sua forma original caso seja morta.

Observação: Esta habilidade é similar a habilidade divina relevante Trocar Forma, mas a divindade não estará limitada a uma quantidade específica de formas.

A divindade consegue utilizar a habilidade Alterar Tamanho simultaneamente com a Metamorfose para assumir qualquer proporção desde o tamanho de um grão de areia até 500 m de altura.

Essa habilidade pode ser usada para criar disfarces e concede +20 de bônus nos testes da perícia Disfarces.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Natureza, segredos, ladrões.

Metamorfose Verdadeira

A divindade consegue assumir a forma de qualquer criatura ou objeto (exceto outras divindades). Esta é uma habilidade extraordinária.

Pré-Requisitos: Posto Divino 16, habilidade divina relevante Alterar Tamanho, habilidade divina relevante Alterar Forma, habilidade divina relevante Metamorfose.

Benefícios: A divindade consegue assumir a forma de qualquer objeto ou criatura existente. Ela é capaz de permanecer na forma selecionada indefinidamente, mas reassumirá sua forma original caso seja morta.

Observação: Esta habilidade é similar a habilidade divina relevante Trocar Forma, com as seguintes alterações.

A divindade consegue assumir qualquer forma, orgânica ou inorgânica, corpórea ou incorpórea. Ela adquire todas as habilidades sobrenaturais da forma selecionada.

Ela é capaz de utilizar esta habilidade para criar disfarces e recebe +20 de bônus nos testes da perícia Disfarces.

A divindade consegue utilizar a habilidade Alterar Tamanho simultaneamente com Metamorfose Verdadeira para assumir qualquer proporção desde o tamanho de um grão de areia até 500 m de altura.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Natureza, segredos, ladrões.

Monge Divino

A divindade é a epitome do monge, com habilidades que superam as capacidades dos monges mortais.

Pré-Requisito: 20º nível de monge.

Benefícios: Os golpes desarmados da divindade são considerados ataques com uma arma mágica cortante com +5 de bônus de melhoria e as qualidades *afiada*, *onleim* e *vorpal*. Caso deseje, seus ataques causarão dano por contusão em vez de dano por corte, mas as qualidades *afiada* e *vorpal* não se aplicam. O dano básico dos ataques desarmados da entidade será 2d12.

A divindade é capaz de utilizar o talento Desviar Objetos para repelir quaisquer ataques à distância (inclusive magias que exigem ataques de toque à distância). Ela pode desviar uma quantidade ilimitada de ataques na mesma rodada. Quando repele um objeto, ele é redirecionado contra o

atacante, utilizando o bônus base de ataque à distância da deidade. Quando reflete uma magia, o nível da magia é adicionado à CD para desviar o ataque.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Ordem.

Movimento Instantâneo

A divindade é capaz de se deslocar instantaneamente.

Pré-Requisito: Posto Divino 6, Des 29.

Benefícios: Usando uma ação de movimento, a divindade é capaz de se deslocar 9 m x posto divino, semelhante a magia *porta dimensional*, embora nunca surgirá dentro de um objeto sólido e consegue agir imediatamente após o teletransporte.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Magia.

Movimento Livre

A divindade é capaz de mover-se quase instantaneamente.

Pré-requisitos: Des 29, habilidade divina relevante Velocidade Divina.

Benefícios: Uma vez por rodada, a divindade é capaz de percorrer seu deslocamento como uma ação livre.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Viagem.

Onda do Caos

A divindade é capaz de obrigar as criaturas ao seu redor a agir de maneira imprevisível.

Pré-Requisito: Tendência Caótica.

Benefícios: A divindade é capaz de gerar uma onda de energia mental que se estende a partir dela numa dispersão com 3 m de raio x posto divino. As criaturas na área afetada devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino) ou serão forçadas a agir de forma imprevisível. Esta habilidade é similar a magia *confusão* conjurada por um feitiço de 10º nível + posto divino.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Caos.

Paladino Divino

A divindade é a epitome do paladino, com habilidades que superam as capacidades dos paladinos mortais.

Pré-Requisito: 20º nível do paladino.

Benefícios: A aura de coragem da divindade concede +8 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo e afeta todos os aliados num raio de 30 m.

A monstrosia especial da divindade, se houver, adquire o modelo celestial.

A divindade é capaz de destruir o mal três vezes por dia e inflige 3 pontos adicionais de dano a cada nível de classe se obtiver sucesso no ataque.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Bem, justiça, ordem, nobreza, guerra.

Poder da Natureza

A divindade é capaz de controlar as forças da natureza.

Benefícios: A divindade é capaz de executar as ações indicadas a seguir num raio de 1,5 km x posto divino, usando uma ação de rodada completa, sem limite diário:

- Agitar ou tranquilizar os ventos para produzir qualquer resultado entre ar parado e tornados.
- Ajustar a temperatura de qualquer lugar entre -45°C e 45°C.
- Abalar a terra, com efeitos idênticos a magia *terremoto*.
- Criar chuva, granizo, neve ou tempestades.

Esses efeitos permanecem ativos enquanto a divindade se concentra e mais 1 minuto x posto divino depois. Ela é capaz de interromper o efeito

simultaneamente ou a mesma quantidade no decorrer do dia. Os alvos precisam estar na linha de visão da entidade.

Os alvos recebem +1 de bônus de sorte x posto divino ou sofrem -1 de penalidade de sorte x posto nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes durante um dia inteiro. Qualquer criatura que atacar a divindade automaticamente sofrerá a penalidade, mas essa ativação não será deduzida do limite diário.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Destino, jogo, sorte.

Poder da Verdade

A divindade é capaz de discernir mentiras e compeli as criaturas a dizerem a verdade.

Benefícios: A divindade sabe quando alguém (com exceção de uma divindade de posto igual ou superior) mente deliberadamente. Esta habilidade é similar a magia *discernir mentiras*, mas funciona ininterruptamente e afeta qualquer criatura percebida pela entidade.

A divindade também consegue encantar os alvos para que se tornem sinceros. Ela consegue afetar uma criatura x posto divino simultanea-

mente ou a mesma quantidade no decorrer do dia. Os alvos precisam estar na linha de visão da entidade. As vítimas serão incapazes de emitir qualquer declarações falsas ou omitir a verdade deliberadamente durante um dia inteiro. Cada alvo precisa obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino) para resistir. Criaturas que obtiverem sucesso ficam imunes a esta habilidade durante um dia.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Justiça, ordem, verdade.

Possuir Mortal

A divindade é capaz de infundir parte de sua energia num mortal tornando-o uma extensão da sua consciência.

Pré-Requisito: Car 29.

Benefícios: A divindade é capaz de possuir qualquer mortal em qualquer lugar que perca. Para evitar a possessão, a criatura deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino).

Observação: As magias que neutralizam a possessão também bloqueiam esta habilidade nos mortais involuntários. Da mesma forma, magias que dissipam a possessão expulsam a divindade. Entretanto, se mortal for voluntário, a divindade não poderá ser neutralizada ou expulsa por um Eucelo Divino ou pela habilidade divina relevante. Além disso, a Realidade de uma divindade de posto superior.

Efetivamente, o mortal possuído torna-se um avatar da divindade, consegue acessar todas as memórias e sentidos da criatura. Cada mortal possuído é considerado uma localização remota penetrada pela divindade e disponível para a comunicação. Um semideus é capaz de possuir dez mortais ao mesmo tempo; uma divindade menor consegue possuir cinco; uma divindade intermediária possuir dez ou menos sem permissão; e uma divindade maior seria capaz de possuir até 20 mortais simultaneamente.

Enquanto a divindade estiver no corpo da criatura, suas habilidades são modificadas, exceto pelo seguinte:

Tipo: Mortal da divindade.

Bônus de Vida: Mesmo do mortal +1 para cada posto divino.

Classe de Armadura: O mortal recebe um bônus divino em sua Classe Armadura igual a metade do posto divino.

Valores de Habilidades: Força, Destreza e Constituição permanecem inalteradas. Inteligência, Sabedoria e Carisma são idênticos aos valores

Presença Aterradora

Os ataques da divindade causam terror aos adversários.

Pré-Requisito: Car 24.

Benefícios: Sempre que a divindade executar uma ação pré-estabelecida, indicada em sua descrição (em geral atacar, às vezes, rugir ou realizar outro gesto intimidador), todos os inimigos num raio de 9 m devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino). Se fracassarem, os inimigos na área afetada que não sejam os alvos diretos da entidade ficarão abalados durante 3d6 rodadas e as criaturas atacadas diretamente ficarão apavoradas durante 3d6 rodadas. Caso obtenha sucesso no teste de resistência, a criatura se tornará imune à habilidade por um dia inteiro.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Destruição, guerra.

Qualidades de Morto-Vivo

A divindade, embora viva, compartilha as qualidades dos mortos-vivos.

Benefícios: Semelhante aos mortos-vivos, a divindade é imune aos efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrão e efeitos de moral), veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e efeitos necromânticos. Ela é imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário e permanente, drenar energia ou morte por dano maciço. A divindade ignora qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos.

Algumas divindades, como Nerull e Toldoth, adquirem essa qualidade pois se assemelham a mortos-vivos. Osiris tem as qualidades dos mortos-vivos porque faleceu e vive no submundo.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Morte, mortos-vivos.

Radiância Divina

A divindade é capaz de emitir uma poderosa luz sagrada.

Pré-Requisito: Tendência: Bom, domínio do Sol.

Benefícios: A divindade consegue emitir luz numa emanção de (3 m x posto divino) de seu corpo. Essa luz neutraliza e dissipa todos os efeitos de escuridão (exceto quando conjurados por divindades de posto superior), causa dor e elimina os mortos-vivos, que sofrem 2d8 pontos de dano a cada rodada (nenhum teste de resistência).

Usando uma ação de rodada completa, a divindade consegue gerar três raios de luz incinerante que podem visar alvos a uma distância de 1,5 km x posto divino. Cada raio provoca 1d6 pontos de dano a cada 2 postos divinos. Os mortos-vivos sofrem 1d12 pontos de dano a cada 2 postos divinos.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Bem, luz, sol.

Raio Divino

A divindade é capaz de liberar parte de sua energia em um raio.

Pré-Requisito: Car 29.

Benefícios: É possível ativar essa habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + bônus de Carisma da divindade. O raio consegue atingir qualquer alvo selecionado a até 1,5 km x posto divino (a divindade escolhe a distância). As criaturas e objetos atingidos sofrem 1d12 pontos de dano por posto divino, mais 1d12 pontos de dano a cada ponto de bônus de Carisma da divindade. Não há teste de resistência, mas a divindade precisa obter sucesso em um ataque de toque à distância para atingir o alvo.

A divindade é capaz de definir a aparência, som, cheiro e sensação do raio conforme desejar: uma labareda de chamas, uma rajada de vento ou qualquer outro fenômeno. Não importa sua aparência, o dano infligido resulta diretamente do poder divino e não será afetado por *proteção contra elementos* e magias similares.

Observação: O raio destrói uma muralha de energia, muralha prismática ou esfera prismática (todas as camadas de um efeito prismático são destruídas). O raio não é afetado e consegue atingir um alvo protegido pela muralha de energia ou de qualquer efeito prismático.

Um Escudo Divino é capaz de neutralizar o raio.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Morte, destruição, guerra.

Raio Divino em Massa

A divindade é capaz de liberar parte de sua energia vital como um ataque. É possível utilizar esta habilidade contra diversos alvos ou numa área.

Pré-Requisitos: Posto Divino 6, Car 29, habilidade divina relevante Raio Divino.

Benefícios: Esta habilidade é similar ao Raio Divino, mas é possível selecionar até cinco alvos x posto divino ou uma área, que poderia ser um cone, explosão, emanção ou cilindro. Um cone teria 30 m de comprimento x posto divino. Uma explosão ou emanção teriam 15 m de raio x posto. Um cilindro teria 15 m de raio x posto e 3 m de altura x posto. A divindade escolhe a forma e as dimensões exatas.

Cada ativação da habilidade é considerada no limite do Raio Divino da divindade.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Morte, destruição, guerra.

Ranger Divino

A divindade é a epitome do ranger, com habilidades que superam as capacidades dos rangers mortais.

Pré-Requisitos: 20º nível de ranger, Sab 25, 40 graduações em Sobrevivência, 30 graduações em Conhecimento (natureza).

Benefícios: Qualquer arma utilizada pela divindade contra seus inimigos prediletos é considerada uma arma *anti-criatura* do tipo adequado. Portanto, seu bônus de melhoria é elevado em +2 e seu dano em +2d6 pontos.

A divindade é capaz de seguir rastros usando seu deslocamento terrestre normal, todos os terrenos normais são considerados solo muito macio e os modificadores na CD ocasionados por clima ou tempo transcorrido são ignorados.

A divindade consegue rastrear criaturas sobre ou sob a água e através do ar, com base nas mínimas perturbações que elas causam e nos resquícios de sua passagem. A tabela a seguir acrescenta essas características à lista de superfícies existente no *Livro do Jogador*.

Superfície	CD
Sobre a água	60
Sob a água	80
Ar	120

Elementos de Aspecto Sugeridos: Arqueiros, caça, natureza.

Redução de Dano Superior

A divindade é incrivelmente resistente a ataques físicos.

Pré-Requisito: Con 29.

Benefícios: A Redução de Dano da divindade recebe um bônus de posto/+1. Por exemplo, Heironeous tem posto divino 15, o que lhe confere RD 50/+4. Se adquirir esta habilidade, Heironeous passaria a ter RD 65/+5.

Observação: É possível adquirir essa habilidade diversas vezes e seus efeitos se acumulam. Uma divindade que selecioná-la em duas ocasiões terá sua Redução de Dano elevada em (posto divino x 2)/+2.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Qualquer um.

Resistência a Energia Superior

A divindade tem resistência a energia superior aos outros deuses.

Benefícios: A divindade adquire resistência 20 + posto divino contra ácido, frio, eletricidade, fogo ou energia sônica.

Observação: É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo uma forma de energia diferente ou o mesmo tipo de energia em cada ocasião. Quando é aplicada a uma energia já afetada pela deidade, o valor da resistência será elevado em 20 pontos. Por exemplo, todas as divindades têm resistência ao frio 20 + posto divino. Caso uma divindade adquira Resistência a Energia Superior (frio), o valor da habilidade seria 40 + posto divino.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Qualquer um.

Resistência à Magia Superior

A divindade tem Resistência à Magia superior aos outros deuses.

Benefícios: A Resistência à Magia da divindade aumenta em 20 pontos.

Observação: É possível adquirir essa habilidade diversas vezes e seus efeitos se acumulam. Uma divindade que selecioná-la em duas ocasiões terá Resistência à Magia +40.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Magia.

Restauração

Caso seja destruída, a divindade simplesmente se recompõe.

Pré-Requisitos: Posto divino 11, habilidade divina relevante Cura Divina Acelerada.

Benefícios: Quando a divindade sofrer um ataque capaz de destruí-la, ela simplesmente se dispersa e se recompõe posteriormente. Jogue 10d10 para determinar a quantidade de dias necessários para completar a restauração.

Observação: Se a divindade morrer em seu próprio reino, subtraia seu posto divino da quantidade de dias necessários. Caso o reino esteja localizado num Plano Exterior de morfologia divina e a entidade perecer nesse local, subtraia o dobro de seu posto divino da quantidade de dias. A restauração sempre exige pelo menos um dia.

Esta habilidade não funcionará se a entidade for eliminada por uma divindade de posto igual ou superior.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Morte, vida, mortos-vivos.

Rogar Maldição

A divindade é capaz de rogar uma maldição debilitante sobre outras criaturas.

Benefícios: Esta habilidade é similar a magia rogar maldição, embora os mortais não possam realizar qualquer teste de resistência. As divindades com posto igual ou inferior são afetadas, mas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino) para anular o efeito. A maldição somente poderá ser removida por uma deidade de posto igual ou superior à entidade responsável.

A divindade consegue afetar uma criatura x posto divino simultaneamente ou a mesma quantidade no decorrer do dia. As vítimas precisam estar na linha de visão da entidade.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Mal.

Senso da Batalha

É quase impossível surpreender, flanquear ou emboscar a divindade.

Benefícios: Com exceção das divindades de posto divino superior, será impossível surpreender ou flanquear o personagem. A entidade conserva seu bônus de Destreza na Classe de Armadura caso seja surpreendida ou atacada por um inimigo invisível e será imune a ataques furtivos, a menos que sejam desferidos por divindades de posto mais elevado.

Observação: Se a divindade possuir a característica de classe esquiva sobrenatural, ela será substituída por esta habilidade divina.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Guerra.

Sentido Hiper-Aguçado

A divindade tem um sentido — visão, audição ou olfato — mais aguçado que o normal, mesmo entre as entidades de sua estirpe.

Pré-Requisito: Sab 29.

Benefícios: A divindade escolhe um sentido entre visão, audição ou olfato. O alcance desse sentido é ampliado em 1,5 km x posto divino ou é capaz de ignorar um tipo de barreira física ou mágica. Por exemplo, a divindade conseguiria enxergar através de objetos sólidos ou no interior de escuridão mágica. O sentido aguçado ultrapassa 3 m x posto divino de barreiras físicas ou 30 m x posto divino de uma obstrução esparsa (como neblina ou fumaça).

Observação: Algumas divindades têm aplicações especiais dessa habilidade que superam os sentidos normais, como a capacidade de Prah de enxergar criaturas e objetos etéreos.

É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um sentido diferente em cada ocasião.

Sugestão de Elementos de Aspecto: Qualquer um.

Tempestade Divina

A divindade é capaz de gerar um vórtice de energia que a protege e elimina as criaturas de outras tendências.

Pré-Requisito: Posto Divino 11.

Benefícios: A divindade se envolve em um vórtice de energia sagrada ou profana, que se manifesta de forma diferente conforme sua personalidade. O turbilhão emana da entidade num raio de 3 m x posto divino. O

efeito neutraliza ataques com armas de arremesso e disparo (eles fracassam caso sejam realizados por criaturas na área afetada, direcionados a criaturas dentro do vórtice ou quando suas trajetórias invadirem os limites do turbilhão).

Além disso, a energia expulsa as criaturas com tendências contrárias no eixo ético (leal-caótico). Um deus Neutro, Neutro e Bom ou Neutro e Mau criará um vórtice que não expelle nenhuma criatura. As vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino) ou serão arremessadas além do turbilhão, independente do seu tamanho. Elas sofrem 1d6 pontos de dano a cada 3 m percorridos. As criaturas que obtiverem sucesso no teste de resistência ficarão imunes ao efeito do vórtice durante um dia inteiro, embora ele ainda neutralize seus ataques à distância. Se fracassar, a criatura poderá tentar retornar à área afetada, mas deve realizar um novo teste de resistência.

A energia inflige dano às criaturas com tendências contrárias no eixo moral (bem-mal). Um deus Neutro, Leal e Neutro ou Caótico e Neutro criará um vórtice que não causa nenhum dano. As vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + modificador de Carisma + posto divino) a cada rodada ou sofrerá 1 ponto de dano sagrado x posto divino. Caso obtenha sucesso, a criatura evitará o dano, mas precisará realizar outro teste de resistência na rodada subsequente se permanecer na área.

As criaturas com tendência diametralmente oposta à tendência da divindade sofrem os dois efeitos.

Por exemplo, a *tempestade da justiça* de Heironeous expelle as criaturas Caóticas e inflige dano a criaturas malignas, mas expulsa e causa dano nas criaturas Caóticas e Más. A *tempestade da dor* de Hextor expelle criaturas Caóticas e inflige dano a criaturas Boas, mas surte os dois efeitos nas criaturas Caóticas e Boas. A *tempestade solar* de Pelor inflige dano a criaturas malignas.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Guerra.

Tempestade Energética

A divindade é capaz de gerar um vórtice de energia espiralada que a protege e elimina as criaturas que tocam seus limites.

Pré-Requisito: Posto divino 11.

Benefícios: A divindade se envolve em um vórtice de energia (ácido, frio, eletricidade, fogo, sônica, energia positiva ou negativa, conforme indicado na sua descrição). O turbilhão emana da entidade num raio de 3 m x posto divino. O efeito neutraliza ataques com armas de arremesso e disparo (eles fracassam caso sejam realizados por criaturas na área afetada, direcionados a criaturas dentro do vórtice ou quando suas trajetórias invadirem os limites do turbilhão).

As tempestades energéticas que utilizem ácido, frio, eletricidade, fogo ou energia sônica infligem 1 ponto de dano por energia e 1 ponto de dano sagrado por posto divino a cada rodada.

A energia positiva causa 1 ponto de dano x posto divino aos mortos-vivos e recupera a mesma quantidade de PV em criaturas vivas.

A energia negativa causa 1 ponto de dano x posto divino a criaturas vivas e recupera a mesma quantidade de PV dos mortos-vivos.

Observação: É possível adquirir essa habilidade diversas vezes, escolhendo um tipo de energia diferente em cada ocasião.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Fogo, tempestades.

Trocar Forma

A divindade consegue assumir a forma das criaturas relacionadas ao seu aspecto. Esta é uma habilidade extraordinária.

Pré-Requisitos: Posto divino 6, habilidade divina relevante Alterar Tamanho, habilidade divina relevante Alterar Forma.

Benefícios: A divindade adquire as habilidades físicas, naturais e extraordinárias da forma selecionada (mas não suas habilidades similares a magia ou sobrenaturais), sem perder a própria identidade. As habilidades físicas incluem o tamanho natural e os valores de Força, Destreza e Constituição. A habilidades naturais incluem armadura, armas naturais (como garras, mordida, bote, rasgar, dilacerar e constrição, mas nunca petrificação, sopro, drenar energia, efeitos de energia e similares) e demais qualidades físicas básicas (presença ou ausência de asas, número de mem-

bro, etc.). Um corpo com membros adicionais não permite que a divindade realize mais ataques que o normal (ou ataques com duas armas sob condições mais vantajosas). As habilidades naturais também incluem capacidades mundanas de deslocamento, como escalar, natação e voo com asas. O deslocamento da entidade será idêntico ao da forma assumida ou seu valor original, o que for maior.

Em geral, qualquer parte do corpo ou peça de equipamento separada da criatura retornará para sua forma original. Entretanto, quando a forma selecionada tiver uma habilidade extraordinária que lhe permita produzir uma substância ou abandonar parte de seu corpo, esta habilidade também será adquirida. Por exemplo, uma deidade que se transformar numa víbora terá uma picada venenosa.

A divindade conserva seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, níveis de classes, pontos de vida (a despeito da mudança no valor de Constituição), tendência, bônus base de ataque e testes de resistência. As alterações nos valores de Força, Destreza e Constituição podem afetar os bônus finais de ataque e testes de resistência. Ela mantém seu tipo (quase sempre extra-planar), habilidades extraordinárias, magias e habilidades similares a magia, mas perde as habilidades sobrenaturais. Ela conserva seu bônus divino na Classe de Armadura e as qualidades e habilidades divinas, exceto as habilidades sobrenaturais.

A divindade é capaz de conjurar magias se tiver os componentes disponíveis. Ela precisará de voz humanoides para os componentes Verbais e mãos humanoides para os componentes Gestuais. Da mesma forma, ela precisará de mãos para ativar grande parte de seus poderes, como criar objetos relacionados com seu aspecto.

Quando a metamorfose ocorrer, o equipamento da divindade (se houver) se transformará para se adaptar à nova forma. Caso a criatura selecionada não utilize equipamentos (aberração, animal, besta, besta mágica, constructo, dragão, elemental, limo, alguns extra-planares, planta, alguns mortos-vivos, alguns metamorfos ou inseto) o equipamento será absorvido pela nova forma e não será utilizável. Os componentes materiais e focos absorvidos não podem ser utilizados para conjurar magias. Se a nova forma utilizar equipamentos (fada, gigante, humanoides, alguns extra-planares, a maioria dos metamorfos, mortos-vivos), o equipamento se adaptará à nova forma mas conservará suas propriedades.

Essa habilidade não é capaz de conferir níveis ou habilidades de classe. É possível alterar aspectos físicos menores, como cor e textura do cabelo, da pele e sexo da criatura. Ela é capaz de utilizar esta habilidade para criar disfarces e recebe +15 de bônus nos testes da perícia Disfarces.

A divindade consegue utilizar a habilidade Alterar Tamanho simultaneamente com Trocar Forma para assumir qualquer proporção desde o tamanho de um grão de areia até 500 m de altura.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Natureza.

Velocidade Divina

A divindade é capaz de utilizar um efeito de velocidade.

Pré-Requisito: Des 29.

Benefícios: A divindade age como se estivesse sob o efeito de velocidade durante 1 minuto x posto divino a cada dia. Não é necessário exaurir toda a duração em rodadas consecutivas. Ativar esta habilidade é uma ação livre.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Viagem, vento.

Vida e Morte

A divindade é capaz de eliminar uma criatura mortal em qualquer lugar ou plano. Da mesma forma, poderia restaurar a vida de qualquer criatura falecida.

Pré-Requisitos: Posto divino 6, habilidade divina relevante Dom da Vida ou Mãos da Morte.

Benefícios: A divindade seleciona qualquer mortal e extingue ou restaura sua vida de imediato.

Observação: Essa habilidade funciona através das fronteiras planares e sobrepuja qualquer barreira, exceto um Escudo Divino. Entretanto, o alvo precisa estar num local distinguível para a entidade, seja através de seus próprios sentidos ou da habilidade de percepção remota. Caso não seja

possível enxergar a criatura, será necessário identificá-la de algum modo inequívoco, seja recitando a hora e local de seu nascimento ou morte, declamando seus feitos notáveis ou infames ou algo semelhante.

Para eliminar um mortal, a habilidade é similar a magia *destruição*, mas não exige componentes materiais, nem permite um teste de resistência. A criatura não poderá ser *revivida* ou *ressuscitada*, exceto através das habilidades divinas relevantes Dom da Vida ou Vida e Morte de uma divindade de posto igual ou superior.

Para restaurar a vida de um mortal, a habilidade é similar a magia *ressurreição verdadeira*, mas não possui componentes materiais e não considera o tempo transcorrido desde a morte do alvo.

Esta habilidade não pode restaurar a vida de uma criatura contra sua vontade, mas conseguiria ressuscitar um elemental ou um extra-planar, um indivíduo cuja alma esteja aprisionada (pela magia *aprimorar a alma* do Livro do Jogador, por exemplo), conquanto o espírito não esteja sob o cativeiro de uma divindade de posto superior.

Esta habilidade não restaura a vida de criaturas eliminadas pelas habilidades Mãos da Morte ou Vida e Morte de uma entidade de posto divino superior.

Repouso: Após utilizar qualquer versão desta habilidade, a divindade precisará repousar durante 1 minuto por nível ou Dado da Vida da criatura afetada. Nesse caso, as divindades que tenham o elemento de aspecto Morte não precisam descansar.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Morte, supremacia.

Vida e Morte em Massa

A divindade é capaz de eliminar grandes quantidades de mortais em praticamente qualquer lugar ou plano. Da mesma forma, ela poderia restaurar a vida de diversas criaturas.

Pré-Requisitos: Posto divino 16, habilidade divina relevante Dom da Vida ou Mãos da Morte, habilidade divina relevante Vida e Morte.

Benefícios: A divindade é capaz de selecionar qualquer número de criaturas e extinguir ou restaurar suas vidas de imediato.

Observação: Todos os mortais afetados pela habilidade devem estar a 1,5 km de distância x posto divino entre si. Em todos os demais aspectos, a habilidade é idêntica a Vida e Morte.

Repouso: Após utilizar qualquer versão desta habilidade, a divindade precisará repousar durante 1 minuto por nível ou Dado de Vida das criaturas afetadas.

Elementos de Aspecto Sugeridos: Morte, supremacia.

TALENTOS

Além dos talentos do Livro do Jogador, as divindades também podem adquirir os talentos descritos a seguir, originalmente publicados em outros produtos de DUNGEONS & DRAGONS. Estes talentos (assim como as habilidades do Livro do Jogador) foram elaborados para os personagens dos jogadores — logo, muitos têm pré-requisitos que são automaticamente atendidos por qualquer divindade, como o bônus base de ataque +2 para Linha de Frente. Ainda assim, eles foram mantidos nas descrições para conservar sua semelhança com a publicação original.

Agarrar Aprimorado [Geral]

A divindade foi treinada em artes marciais que enfatizam imobilização e arremessos corporais.

Pré-Requisito: Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: Quando a divindade obtiver sucesso em um ataque desarmado, ela causará o dano normal e poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre, sem provocar ataques de oportunidade. Nenhum ataque de toque inicial é necessário. A divindade é capaz de infligir dano normal durante a manobra (em vez de dano por contusão), sem qualquer penalidade no teste de Agarrar.

Normal: Os personagens que não tenham esse talento devem obter sucesso em um ataque de toque (que provoca ataques de oportunidade) para Agarrar o oponente. Eles também sofrem -4 de penalidade nos testes de Agarrar quando tentam causar dano normal.

Ampliar Magia [Metamágico]

A divindade consegue aumentar a área de efeito de suas magias.

Pré-Requisitos: Qualquer outro talento metamágico.

Benefício: A divindade pode ampliar as áreas de efeito de explosões, dispersões ou emanações. As magias que tenham efeitos diferentes (como raios ou névoas) não podem ser modificadas por esse talento. Quaisquer variantes de medida da magia são ampliadas em 50%. Por exemplo, uma bola de fogo ampliada (que geralmente afeta uma dispersão de 6 m de raio) atingirá qualquer alvo numa dispersão de 9 m de raio. Uma magia ampliada ocupa o lugar de uma magia três níveis superiores.

Combater com Duas Armas Superior [Geral]

A divindade é um mestre em combater com duas armas.

Pré-Requisitos: Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, Ambidestria, bônus base de ataque +15.

Benefício: Além do ataque adicional padrão que a divindade recebe devido à arma na mão inábil e do segundo ataque com a arma na mão inábil proporcionado pelo talento Combater com Duas Armas Aprimorado, ela adquire um terceiro ataque com a arma da mão inábil, embora sofra -10 de penalidade na jogada de ataque (consulte a Tabela 8-2: Penalidades em Combate com Duas Armas do Livro do Jogador).

Especial: Um ranger que atenda somente aos pré-requisitos Combater com Duas Armas Aprimorado e bônus base de ataque mínimo ainda poderá selecionar este talento, mas apenas obterá seus benefícios quando estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura. É possível adquirir essa habilidade como um talento adicional dos guerreiros.

Combater com Múltiplas Armas Aprimorado [Geral]

Uma divindade que tenha três braços (ou mais) será capaz de combater utilizando uma arma em cada mão. Ela poderá desferir dois ataques adicionais por rodada com cada arma extra.

Pré-Requisitos: Des 15+, três braços ou mais, Combater com Múltiplas Armas, Destreza Múltipla, bônus base de ataque +9.

Benefício: Além dos ataques adicionais padrão que a divindade recebe devido ao talento Combater com Múltiplas Armas, ela adquire um segundo ataque com cada arma, embora sofra -5 de penalidade nas jogadas de ataque.

Normal: O talento Combater com Múltiplas Armas fornece apenas um ataque adicional com cada arma.

Especial: Este talento substitui o talento Combater com Duas Armas Aprimorado para divindade com mais de dois braços.

Combater com Múltiplas Armas Superior [Geral]

Uma divindade que tenha três braços (ou mais) será capaz de combater utilizando uma arma em cada mão. Ela poderá desferir três ataques adicionais por rodada para cada arma extra.

Pré-Requisitos: Des 19+, três braços ou mais, Combater com Múltiplas Armas, Combater com Múltiplas Armas Aprimorado, Destreza Múltipla, bônus base de ataque +15.

Benefício: A divindade é capaz de desferir três ataques adicionais com cada arma empunhada, mas sofre -5 de penalidade no segundo ataque e -10 no terceiro, para todas as armas.

Especial: Esse talento substitui Combater com Duas Armas Superior para divindades com mais de dois braços.

Controlar Plantas [Geral]

A divindade é capaz de canalizar o poder da natureza para exercer domínio sobre as plantas.

Pré-Requisitos: Expulsar Plantas, habilidade de conjurar a magia *falar com plantas*.

Benefício: A divindade é capaz de fascinar ou comandar vegetais da mesma forma que um clérigo maligno afetaria os mortos-vivos. Para comandar uma planta, ela deve ser capaz de se comunicar através dos efeitos de *falar com plantas*, embora possa fazê-lo por telepatia, se desejar. É possível utilizar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + modificador de Carisma. Considere o nível de conjurador mais elevado da divindade para determinar o efeito de fascinar os vegetais.

Disfarçar Magia [Metamágico]

A divindade é capaz de conjurar magias sem que os observadores percebam.

Pré-Requisitos: Música de bardo, 12+ graduações em Atuação.

Benefícios: A divindade dominou a arte de lançar magias com sutileza, misturando componentes verbais e gestuais em suas performances com tanta habilidade que os presentes raramente notam a conjuração. Semelhante as magias silenciosas e sem gestos, é impossível determinar a natureza de uma magia disfarçada com um teste de Identificar Magia. A atuação da divindade é visível para qualquer observador, mas a conjuração da magia alterada não é óbvia. A não ser que o efeito da magia emane a partir do conjurador ou os presentes tenham outro método para distinguir a sua fonte, eles não saberão de onde ele surgiu. Uma magia disfarçada ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

Energia Contundente [Metamágico]

A divindade pode alterar magias que utilizam um tipo de energia para causar dano por contusão.

Pré-Requisitos: Qualquer outro talento metamágico, 5 graduações em Conhecimento (arcano).

Benefício: Escolha um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônica. O conjurador poderá alterar as magias que tenham qualquer descritor de energia para infligir dano por contusão em vez do dano normal. Em todos os aspectos, a magia contundente gera os efeitos normais, exceto pelo tipo de dano causado. Dessa forma, uma bola de fogo contundente de 6º nível causaria 6d6 pontos de dano por contusão, mas nenhum dano por fogo.

Uma magia contundente ocupa o lugar de uma magia de nível equivalente, alterada pelos talentos metamágicos aplicados (se houver).

Especialização Superior [Geral]

A divindade dominou a arte de combater defensivamente.

Pré-Requisitos: Int 13, Especialização, Bônus base de ataque +6.

Benefício: Quando a divindade utilizar o talento Especialização para elevar sua Classe de Armadura, o valor subtraído das jogadas de ataque e adicionado na CA estará limitado somente pelo seu bônus base de ataque. Esse talento elimina o limite máximo de +5 para o talento Especialização.

Expulsar Plantas [Geral]

A divindade é capaz de utilizar o poder da natureza para expulsar ou impedir as plantas.

Pré-Requisitos: Habilidade de conjurar a magia *detectar animais ou plantas*.

Benefício: A divindade é capaz de expulsar (mas não destruir) vegetais da mesma forma que um clérigo bom afetaria os mortos-vivos. Para determinar o resultado de uma tentativa de Expulsar Plantas, considere todos os resultados capazes de destruir a criatura como uma simples expulsão. As plantas imóveis são consideradas incapazes de fugir. É possível utilizar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + modificador de Carisma. Considere o nível de conjurador mais elevado da divindade para determinar o efeito da expulsão.

Faz-Tudo [Geral]

A divindade adquiriu um conhecimento limitado sobre quase tudo, até as perícias mais obscuras.

Pré-Requisito: 6º nível de experiência.

Benefícios: A divindade é capaz de utilizar qualquer perícia sem treinamento, mesmo as exclusivas de outras classes ou que não permitam esse tipo de testes. Entretanto, ele não poderá adquirir graduações nas perícias exclusivas, a menos que estejam disponíveis para a sua classe.

Foco em Magia Aprimorado [Geral]

Escolha uma escola de magia já selecionada pelo talento Foco em Magia da divindade: as suas magias dessa escola serão ainda mais poderosas.

Pré-Requisito: Foco em Magia.

Benefício: A divindade adiciona +4 na Classe de Dificuldade dos testes de resistência contra as magias da escola selecionada. Esse talento substitui (mas não se acumula) os bônus fornecidos pelo Foco em Magia anterior.

Especial: É possível adquirir esse talento diversas vezes. Entretanto, seus efeitos não são cumulativos; sempre que selecioná-lo, ele se aplica a uma nova escola de magia.

Força Divina [Divino]

A divindade é capaz de canalizar a energia sagrada para aumentar o dano que causa em batalha.

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Carisma 13+, Força 13+, Ataque Poderoso.

Benefícios: A divindade adiciona seu bônus de Carisma a todas as suas jogadas de dano com armas, durante uma quantidade de rodadas equivalente ao seu modificador de Carisma. A ativação usa uma ação padrão e uma tentativa de Expulsão. Esta é uma habilidade sobrenatural.

Ignorar Componentes [Metamágico]

A divindade conjurar magias sem a necessidade de componentes materiais.

Pré-Requisitos: Qualquer outro talento metamágico.

Benefício: Um efeito modificado por esse talento não exige qualquer componente material. As magias que não possuem componentes materiais ou utilizam qualquer material que custe mais de 1 PO não podem ser afetadas por esse talento. Uma magia sem componentes ocupa o lugar de uma magia de nível equivalente, alterada pelos talentos metamágicos aplicados (se houver).

Linha de Frente [Geral]

A divindade foi treinada em técnicas defensivas contra oponentes em Investida.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +2, Reflexos de Combate.

Benefício: A divindade pode desferir um ataque de oportunidade contra um adversário que esteja atacando-o em Investida, assim que ele entrar na sua área ameaçada. Seu ataque acontecerá imediatamente antes da Investida ser resolvida.

Magia de Alcance [Metamágico]

A divindade é capaz de conjurar magias de toque sem encostar no alvo.

Benefício: A divindade é capaz de lançar uma magia que tenha alcance "Toque" a até 9 metros de distância. Efetivamente, a magia se torna um raio; o conjurador precisará realizar um teste de ataque de toque à distância para afetar o alvo desejado. Uma magia de alcance alterado ocupa o espaço de uma magia dois níveis superiores.

Magia Penetrante Aprimorada [Geral]

As magias da divindade são extremamente poderosas, superando a Resistência à Magia com mais eficácia.

Pré-Requisito: Magia Penetrante

Benefício: A divindade adiciona +4 de bônus nos testes de conjurador (1d20 + nível do conjurador) para superar a Resistência à Magia das criaturas. Esse talento substitui (mas não se acumula) os bônus fornecidos por Magia Penetrante.

Magia Persistente [Metamágico]

Uma das magias da divindade adquire uma duração muito extensa.

Pré-Requisito: Estender Magia.

Benefício: Uma magia persistente tem 24 horas de duração. A magia escolhida precisa ter alcance pessoal ou fixo (por exemplo, *compreensão de linguagens* ou *detectar magia*, por exemplo). As magias com duração "Instantânea", com alcance de "Toque" e magias ou efeitos que são descarregados após o uso não podem ser afetadas por esse talento. Não é necessário se concentrar para perceber a existência ou ausência dos alvos das magias *detectar magias*, *detectar pensamentos* ou similares, embora a obtenção de informações adicionais ainda exija concentração. Essa última tarefa usa uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidades. Uma magia persistente ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superiores.

Magia Sagrada [Metamágico]

As magias de dano da divindade são imbuídas com seu poder superior.

Benefício: Metade do dano causado por qualquer magia sagrada é alimentada diretamente pela entidade divina, portanto não será afetada por efeitos como *suportar elementos* ou magias similares. A outra metade do dano da magia deve ser tratada normalmente. Uma magia sagrada ocupa o espaço de uma magia dois níveis superiores. Somente conjuradores divinos podem selecionar esse talento.

Música Adicional [Geral]

A divindade é capaz de usar sua habilidade música de bardo mais vezes a cada dia.

Pré-Requisito: Música de bardo.

Benefício: A divindade adiciona quatro utilizações por dia à sua habilidade música de bardo.

Normal: Os bardos sem este talento podem utilizar a música de bardo uma vez por dia a cada nível.

Especial: É possível escolher este talento diversas vezes e seus efeitos se acumulam.

Nocautear [Geral]

Os golpes da divindade são tão poderosos que derrubam seus adversários no solo.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +2, Imobilização Aprimorada, Força 15+.

Benefício: Em combates corpo a corpo, sempre que a divindade causar 10 ou mais pontos de dano num único ataque, poderá realizar um ataque de imobilização contra o oponente atingido como uma ação livre. É impossível combinar esse talento com Imobilização Aprimorada para conseguir um ataque extra; o uso bem-sucedido deste talento não garante nenhum ataque adicional em função dos talentos *Trespasar* ou *Trespasar Aprimorado*.

Olhos na Nuca [Geral]

As habilidades supremas de combate da divindade a auxiliam a reduzir a ameaça de ataques pelos flancos.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Sab 19+.

Benefícios: Os atacantes não recebem +2 de bônus nas jogadas quando estiverem flanqueando a divindade. Esse talento não surte nenhum efeito quando a deidade perde seu bônus de Destreza na CA, como quando é surpreendida, por exemplo.

Normal: Quando a divindade é flanqueada, os oponentes nas laterais recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque contra ela.

Percepção às Cegas, 1,5 m de raio [Geral]

A divindade é capaz de sentir seus oponentes na escuridão.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +4, Lutar às Cegas, Sab 19+.

Benefícios: Usando sentidos como audição aguçada e sensibilidade a vibrações, a divindade consegue detectar a localização dos oponentes num raio de 1,5 m do seu corpo. As magias *invisibilidade* e *escuridão* são irrelevantes, embora ainda seja impossível distinguir criaturas incorpóreas. Com exceção do alcance, esse talento é idêntico à habilidade extraordinária *Percepção às Cegas* descrita no *Livro dos Monstros*.

Pontaria Precisa [Geral]

O treinamento da divindade com armas de ataque à distância permite que ela atinja adversários protegidos por qualquer espécie de cobertura.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Tiro Certo, Precisão.

Benefício: A divindade recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque à distância contra inimigos com qualquer nível de cobertura. Este talento não afeta oponentes inimigos com cobertura total ou desprotegidos.

Presteza [Geral]

A divindade se desloca com tanta agilidade que consegue fazer curvas fechadas sem perder tempo.

Pré-Requisitos: Des 15+, Corrida.

Benefício: Quando estiver correndo ou durante uma Investida, a divindade é capaz de realizar uma única mudança de direção de até 90 graus. A criatura perderá esse benefício se estiver usando armaduras médias ou pesadas e caso sua carga total seja superior a leve.

Normal: Os personagens sem esse talento apenas conseguem correr ou realizar Investidas em linha reta.

Repetir Magia [Metamágico]

A divindade é capaz de conjurar uma magia que se repetirá na rodada seguinte.

Pré-Requisitos: Qualquer outro talento metamágico.

Benefício: Uma magia repetida é conjurada de novo, automaticamente, no início do turno subsequente da divindade. Não importa a localização do conjurador, a segunda magia irá se originar no mesmo ponto e afetará a mesma área da versão original. É impossível usar esse talento com magias com alcance de "Toque". Se o efeito primário exigia um alvo, a segunda conjuração afetará o mesmo alvo se ele estiver num raio de 9 m de sua posição inicial; caso contrário, a magia repetida fracassará. Uma magia repetida ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superiores.

Separar Aprimorado [Geral]

A divindade é capaz de atingir seus ataques exatamente onde deseja que eles acertem.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +2, Separar.

Benefício: Quando atinge a arma de um oponente, a divindade causa o dobro do dano.

Substituição de Energia [Metamágico]

A divindade é capaz de alterar magias que utilizam um tipo de energia para utilizar outro tipo.

Pré-Requisitos: Qualquer outro talento metamágico, 5 graduações em Conhecimento (arcano).

Benefício: Escolha um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônica. O conjurador poderá alterar as magias que tenham qualquer descritor de energia para utilizar a energia do tipo selecionado. Em todos os aspectos, a magia alterada gera os efeitos normais, exceto pelo tipo de dano causado. Por exemplo, uma bola de fogo transformada numa bola sônica funciona de forma idêntica, mas causa dano sônico ao invés de dano por fogo.

Uma magia substituída ocupa o lugar de uma magia de nível equivalente, alterada pelos talentos metamágicos aplicados (se houver).

Especial: É possível adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que selecioná-lo, ele se aplica a um novo tipo de energia.

Sucesso Decisivo Poderoso [Geral]

A divindade escolhe um tipo de arma, como espada longa ou machado grande. Quando empunhar essa arma, ela causará enormes quantidades de dano.

Pré-Requisitos: Usar Arma e Sucesso Decisivo Aprimorado com a arma pertinente, bônus base de ataque +12.

Benefício: Uma vez por dia, antes de realizar a jogada de ataque, a divindade poderá declarar que um único ataque corporal é um sucesso decisivo. Se a jogada obtiver sucesso, a divindade automaticamente executa uma avaliação de golpe decisivo, não importa o resultado original da jogada de ataque.

Especial: É possível adquirir esse talento diversas vezes, escolhendo um tipo de arma diferente em cada ocasião. É possível adquirir essa habilidade como um talento adicional dos guerreiros.

Vingança Divina [Divino]

A divindade é capaz de canalizar a energia sagrada para causar dano de combate adicional aos mortos-vivos.

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Expulsão Adicional.

Benefícios: A divindade adiciona 2d6 pontos de dano sagrado a todos os ataques bem-sucedidos contra mortos-vivos, usando armas brancas, até o final de sua próxima ação. A ativação usa uma ação padrão e uma tentativa de Expulsão. Esta é uma habilidade sobrenatural.

COMO INTERPRETAR UM DEUS

Esta sessão apresenta sugestões para utilizar deuses em sua campanha.

ENCONTRANDO-SE COM UM DEUS

Quando os personagens se encontram com uma divindade, estão diante de uma criatura com sentidos que se estendem por quilômetros. Uma deidade precisa somente pensar ou desejar qualquer coisa para obrê-la. A percepção de seu aspecto abrange áreas enormes e seu controle sobre as pedras fundamentais da matéria, da energia e da vida a transforma no mestre da maioria das situações, em particular no Plano Material. A presença avassaladora de uma divindade aterroriza quase todos os mortais e pode obrigá-los a fugir em pânico.

Os deuses procuram os mortais que realizam grandes proezas que favoreçam seus aspectos, assim como aqueles capazes de ameaçar seu poder, primazia ou existência. Mesmo quando um deus agracia um mortal ou um grupo com sua presença física, sua atenção está concentrada, sem qualquer esforço, em diversos locais simultaneamente. Os mortais que alcançam a morada de uma divindade a irritam com a interrupção. Eles podem esperar uma recepção bastante fria (ou quente, dependendo da divindade e do plano).

Como Mestre, você deve manipular a experiência de encontrar um deus para se adaptar à sua campanha. É possível amedrontar os jogadores ou lhes oferecer boas-vindas, conforme o sentimento que a aventura forneceu aos personagens em relação a suas divindades e da quantidade de interação desejada entre os PJs e as entidades superiores.

Dependendo do tipo de panteão escolhido, você poderá obter inspiração em outras fontes.

Panteões Históricos

Os mitos e lendas retratam os panteões de todas as partes do mundo. Por exemplo, é fácil descobrir como Zeus age consultando livros de mitologia grega.

Panteões Fictícios

Se você está baseando sua campanha em ambientações descritas em livros de ficção, pense cuidadosamente se deseja utilizar as divindades como elas foram retratadas. Os escritores definem o necessário para contar sua história — e estão certos em fazer isso — mas as exigências de um romance e de uma campanha são muito diferentes. Se você gosta de um hábito ou aspecto de personalidade divino de um romance, procure avaliá-lo antes de arriscar seu funcionamento na mesa de jogo.

Se estiver utilizando um panteão que existe apenas em livros, então as publicações serão sua única fonte de informação disponível. Pense nessa situação como uma oportunidade. Você será capaz de expandir o material publicado e acrescentar informações que o autor pode ter considerado irrelevantes — ou simplesmente não tinha espaço para descrever.

Panteão Próprio

Ao desenvolver seu próprio panteão, invente métodos para lhe fornecer características especiais. Suas divindades podem ser similares aos deuses gregos, com aspectos de personalidade exagerados, fraquezas humanas e comportamento contraditório. Eles podem ser humildes, sábios e simpáticos — ou possuir mentalidades alienígenas, uma vez que suas habilidades e sentidos lhes permitem abordar o universo de formas incompreensíveis para os mortais.

Como as Divindades se Comportam

Apresentamos a seguir várias sugestões para interpretar um deus quando os personagens dos jogadores o encontrarem.

Criança Mimada: Os deuses fazem as coisas à sua maneira. Se eles desejam algo, tentam consegui-lo com pouco — ou nenhum — esforço. A gratificação instantânea é normal para essas entidades. Eles não têm nenhuma consciência acerca dos esforços e dificuldades enfrentadas pelos mortais. Eles distribuem missões e tarefas sem nunca se preocupar com a dificuldade relacionada e se enfurecem quando seus seguidores recusam-nas. Em geral, as divindades que lidam diretamente com criaturas vivas demonstram mais compreensão, mas ainda assim não hesitam em determinar a linha entre preocupações razoáveis e adoradores que contrariam a sua vontade. Quando interpretar uma divindade assim, ignore os proble-

mas do grupo como algo trivial. Fique com raiva quando eles não puderem fazer imediatamente o que a entidade deseja, caso seja apropriado. Ou seja paciente, insistente e jamais negocie.

Imortal: Para uma divindade, os mortais (mesmo os elfos) têm a expectativa de vida dos insetos. O que parece crucial para um ser humano pode não significar nada para uma divindade que é capaz de esperar pela resolução de qualquer problema temporal. Os deuses podem agir bruscamente ou com pressa, mas geralmente o fazem devido às suas preocupações particulares. Essas deidades têm uma visão de longo prazo para os personagens e gostam de lembrar ao grupo que eles são mortais e seus problemas logo serão resolvidos.

Eu Vejo Tudo: Os deuses não conseguem apenas perceber eventos a quilômetros de distância, mas também enxergar através dos seus sacerdotes, templos e elementos de aspecto, mesmo através dos planos. Assuma que uma divindade descobrirá qualquer truque que os personagens tentarem, inclusive se esgueirar para roubar sob a cobertura de uma distração. Além disso, um ser imortal provavelmente já viu qualquer truque que os aventureiros possam conceber e já preparou as defesas adequadas. Você não precisa planejar cada possibilidade, apenas presumir que a divindade está alerta.

Poder Encarnado: Os deuses podem executar tarefas maiores, mais rápido e com mais precisão do que os mortais. Qualquer conjurador arcano é capaz de fazer algo surgir do nada. Uma divindade conseguiria fabricar quantidades inacreditáveis de matéria instantaneamente e sem muito esforço. Elas o fazem sem quaisquer componentes verbais, gestuais ou materiais óbvios. Caminhar pelo arco-íris ou transformar um personagem inconveniente (ao menos para ela) em uma tartaruga durante um encontro são pequenas manifestações das habilidades de um deus. A entidade poderia curar ferimentos fatais, converter os estilhaços de um artefato maligno em diamantes perfeitos ou emudecer um personagem insolente até que ele cumpra uma penitência. Todos os efeitos possíveis com um *desejo* podem ser ampliados pela divindade.

O Homem Mascarado: Odin freqüentemente perambulava nas terras dos mortais disfarçado como um ancião. Zeus desceu do Olimpo em diversas formas. É possível que os aventureiros encontrem uma divindade e nunca percebam (embora a maioria dos deuses não resista a exibir uma demonstração de poder quando parte; veja Poder Encarnado, acima).

Condescendente: Os poderes de uma divindade estão muito além da capacidade mortal. Ela é capaz de expressar sua simpatia e compaixão como piedade. As divindades menos simpáticas podem desconsiderar os mortais como seres inúteis ou sem importância. Seus adoradores precisam realizar enormes façanhas para serem levados a sério pela divindade. Combinada à imortalidade, essa atitude significa que as divindades tendem a ignorar as preocupações imediatas dos mortais, exceto quando algum evento ameaça seu poder, aspecto ou sua própria existência. Recompense os jogadores cujos personagens formulam pedidos de forma a despertar o interesse de seus patronos.

Longe Demais: Interpretar uma divindade significa que você pode dramatizar, destruir o cenário e comportar-se mal sem maiores consequências. Os vilões de cinema geralmente são exemplos maravilhosos desse tipo de comportamento, embora nem todos os deuses sejam vilões. Jack Nicholson, como o Coringa em *Batman*, e Tommy Lee Jones, como Stranix em *A Força em Alerta*, são duas excelentes fontes de inspiração. Caso uma divindade seja orgulhosa e irritada, interprete essa atitude recusando-se a olhar para os jogadores e ofendendo-se com qualquer argumento. Caso contrário, demonstre a benevolência e simpatia do deus se aproximando do jogador que interpreta o personagem e olhe diretamente em seus olhos.

Aura Divina: Os deuses utilizam suas auras para induzir o estado de ânimo apropriado sobre as criaturas que se aproximam. Os aventureiros poderiam resistir ao impulso de cair de joelhos e louvar a entidade, mas isso exigiria um imenso esforço. Descreva aos jogadores que os joelhos dos personagens tremem com o esforço para resistir, e sempre que o olhar da divindade se dirige para um aventureiro, a intensidade do impulso dobra (embora não sejam necessários testes adicionais). Seja aterradora ou inspiradora, uma aura divina é uma experiência difícil de esquecer.

Ira Divina: As emoções de uma divindade são claras. Elas demonstram seus sentimentos sem rodeios. Se alguns mortais forem pisoteados, reduzidos a cinzas, esmagados sob edifícios ou montanhas em desabamento, ou arremessados a centenas de quilômetros por uma rajada de vento, a

deidade pode nem sequer notar — especialmente quando é capaz de ressuscitar o mortal posteriormente. Questionar o conhecimento ou poder de uma divindade ou discordar abertamente dela com certeza despertará sua cólera. Se os personagens realizam esforços imensos para contatar os deuses, algumas demonstrações de ira divina podem modificar esse comportamento.

Egoísmo: As divindades se concentram na manutenção e na expansão. Elas agem para conservar seu poder (pessoal e do aspecto) e eliminar quaisquer ameaças. Ao mesmo tempo, geralmente elaboram planos para adquirir mais poder e influência dentro do seu panteão. É incomum que os mortais detenham poder suficiente para se tornar um empecilho a essas duas prioridades (quando forem poderosos o bastante, consulte Ira Divina, acima). Talvez o maior desafio para contatar uma divindade seja desviar sua atenção das preocupações particulares que ela acumula e perceber o grupo. Os mortais que auxiliarem uma deidade de modo significativo — considerando que ela é uma entidade imortal e incrivelmente poderosa — terão mais chances de obter auxílio divino.

POLÍTICA DIVINA EM SUA CAMPANHA

As divindades têm seus próprios esquemas e preocupações. Afinal, os maiores desafios que enfrentam ainda são seus semelhantes. Ares e Atena competem constantemente pela atenção de Zeus e discutem sobre a melhor forma de realizar uma guerra. Essa política requer grande parte da atenção de qualquer divindade. Felizmente, ela quase nunca é percebida pelos jogadores no início da campanha. Os personagens não detêm poder suficiente para distrair ou ameaçar os deuses (pelo menos até alcançarem níveis elevados) e qualquer interação direta com eles será rara — ou mesmo impossível. Caso os personagens da campanha gastem muito tempo se comunicando com deuses enquanto acumulam níveis, dedique algum tempo para elaborar as rivalidades e a política de seu panteão.

INTERFERÊNCIA DIVINA

O princípio essencial para incluir divindades em uma campanha de fantasia é utilizá-las judiciosamente e com parcimônia. O excesso de interferência divina elimina a diversão dos jogadores. Se um deus é capaz de remover obstáculos com um gesto, não existe necessidade de um esforço heróico dos personagens. O jogo *DUNGEONS & DRAGONS* foi desenvolvido para níveis mortais. Os personagens são heróicos, não devido aos imensos poderes que eventualmente conseguem acumular, mas em função dos terríveis riscos que enfrentam diante da morte iminente. Empregar uma divindade para salvar os personagens desse risco macularia o conceito primordial do jogo.

Em determinado momento, os personagens de nível elevado se tornam incrivelmente poderosos. Nesse ponto, é provável que estejam confortáveis com viagens planares (ou tão confortáveis quanto possível nessa atividade). Essas aventuras podem conduzir os personagens a uma interação direta com os panteões de seus mundos. Os aventureiros podem entrar em conflito ou desafiar essas entidades. Entretanto, na maior parte do tempo, as atividades dos mortais se desenrolam sem muita interferência ou mesmo atenção dos deuses.

ENCONTROS DIVINOS E PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Exceto pelas (supostamente) raras ocasiões em que um grupo de personagens realmente supera uma divindade em combate, a experiência obtida em um desses encontros será necessariamente baseada na história. Portanto, não é possível calcular os pontos de experiência adquiridos através do Nível de Desafio verdadeiro ou provável da deidade. Em vez disso, o Mestre deveria oferecer uma recompensa baseada nas circunstâncias do encontro, sua importância para a aventura e a campanha, e seu resultado definitivo. A próxima seção fornece algumas sugestões, mas elas jamais devem substituir seu bom senso.

De fato, algumas formas de contato com as divindades são rotineiras, por mais bizarro que isso pareça. Um clérigo rezando para obter magias ou utilizando *comunhão* tem um nível limitado de interação com seu patrono, mas não recebe pontos de experiência no processo. Na verdade, no caso da magia *comunhão*, ele perde XP. Da mesma forma, quando uma divindade aparece nos sonhos de um personagem ou numa visão para enviá-lo em

algum tipo de missão, ele não deveria adquirir experiência. Ela receberá XP suficiente durante a busca, onde reside o desafio genuíno.

Entretanto, outros tipos de conferências divinas são desafios legítimos e precisam ser tratadas como qualquer encontro e fornecer pontos de experiência. Algumas situações exigem que os personagens negociem com uma divindade, frustrem seus planos ou simplesmente escapem vivos de sua ira. Algumas negociações são simples, outras mais difíceis (lembre-se que as divindades geralmente têm modificadores das perícias Belfar, Diplomacia e Sentir Motivação entre +50 e +80). Via de regra, determine o Nível de Desafio de um encontro de negociação entre o nível médio do grupo menos 2 e o nível médio do grupo +1. A distribuição de XP varia entre 150 XP e 450 XP multiplicado pelo nível do grupo. Frustrar os planos de uma deidade é uma grande façanha e provavelmente teria um Nível de Desafio variando entre o nível médio do grupo e três níveis acima (entre 300 XP e 900 XP multiplicado pelo nível do grupo). Escapar da fúria de uma divindade é uma proeza extrema e gera um Nível de Desafio entre quatro e sete níveis acima da média do grupo (entre 1.200 XP e 3.600 XP multiplicado pelo nível do grupo).

Naturalmente, o poder relativo da divindade (determinado pelo seu posto divino, os Dados de Vida e os níveis de personagem que ela detém) comparado ao nível do grupo é uma consideração importante, em especial nos encontros em que os PJs estão em conflito com o deus. Para aventureiros de 65º nível, escapar da fúria de Imhotep não seria um encontro de ND 69, já que a divindade é um pouco mais forte que um Especialista de 20º nível. Lembremos que essas sugestões nunca deveriam substituir o bom senso do Mestre para indicar a dificuldade do encontro.

Quando uma divindade realmente perecer em função das atividades do grupo, o Mestre deveria conceder uma quantidade de XP equivalente ao nível de cada personagem vezes 1.000. Com certeza, será experiência o bastante para alcançar o próximo nível e é provável que seja a maior recompensa que um personagem conseguiria receber, comparável a derrotar sozinho um monstro com ND quatro vezes superior. Entretanto, lembre-se do conselho do Livro do Mestre: "... um encontro no qual os PJs derrotam uma criatura muito superior ao seu nível (ND oito vezes ou mais acima do nível do grupo) provavelmente foi o resultado de uma sorte fantástica ou de um conjunto único de circunstâncias, portanto não seria adequado conceder a premiação total em XP. Como Mestre, essa decisão compete apenas a você." Se os aventureiros foram expectadores passivos numa batalha entre duas divindades, que terminou com a morte de uma delas, seria apropriado conceder algum XP somente por sobreviverem a esse evento traumático, embora não seja adequado presentear-las com um nível devido a esta participação limitada.

SERVIÇAIIS DIVINOS

Os deuses têm seguidores, assim como quaisquer outros personagens poderosos. Muitos dos serviços divinos são mortais. Eles atuam como asseclas, guardas e mensageiros das divindades. Embora invista menos em seus serviços do que nos seus avatares, a deidade geralmente encara um ataque ou ação ofensiva contra um laço como um ataque ou ação direta contra uma entidade superior.

Qualquer tipo de criatura pode servir às divindades. Em geral, elas só aceitam serviços que cumpriram alguma grande tarefa em seu favor. Quase sempre, esses servos têm a mesma tendência da divindade. A tendência de um serviço nunca será oposta à tendência do deus — seja no eixo Ordem-Caos ou Bem-Mal. Embora muitos laços sejam mortais transportados fisicamente para o reino divino, alguns são espíritos que fizeram a jornada aos reinos divinos através de seus próprios meios depois do falecimento (veja Suplicantes, adiante).

As divindades consideram os serviços extensões de si mesmas, portanto limitam sua quantidade para reduzir as oportunidades que os rivais teriam para atacar ou insultar sua supremacia. Proteger os serviços é uma questão de prestígio e nenhuma divindade está disposta a arriscar seu cargo no panteão por causa de alguns servos.

A Inteligência não é um pré-requisito para se tornar um serviço. Muitas divindades aceitam criaturas com inteligência animal como laços. Elas atuam como guardas, sinais ou presságios da presença iminente da deidade.

REPRESENTANTES

Um representante divino fala e age em nome do seu patrono. Quando a demanda pela presença divina é muito elevada, ela pode utilizar esses substitutos.

Os representantes são serviços divinos, investidos com uma parcela limitada do poder do seu patrono. Uma divindade é capaz de fornecer 1 posto (reduzindo seu posto divino de acordo) para um único laço durante o tempo necessário para cumprir qualquer tarefa. O serviço deve estar fisicamente presente para a entidade realizar a transferência. Ele adquire todas as habilidades divinas da entidade e os poderes e habilidades de um semideus de posto 1. No entanto, sem atender aos pré-requisitos de valores de habilidade ou posto divino mínimos, o representante não será capaz de utilizar todos esses poderes.

Uma divindade poderia sustentar vários representantes, mas perderia 1 posto divino a cada indivíduo selecionado. É possível recuperar um único posto divino usando uma ação padrão e o processo não exige a presença física do representante. O serviço pode ficar aprisionado em um plano distante caso a entidade decida recuperar seu posto enquanto ele estiver ausente.

Em todos os demais aspectos, um representante é a própria divindade encarnada. Um insulto ao substituto é uma ofensa direta ao patrono. Da mesma forma, um ataque ao serviço é um ataque ao deus. As deidades esperam que seus representantes sejam tratados com o mesmo temor, respeito e reverência que elas.

As entidades dificilmente transferem postos divinos a criaturas com inteligência muito limitada. Em geral, os representantes são laços exemplares, os melhores entre os serviços de seu patrono.

Exemplo de um Representante de Heironeous

➤ **Hodge Guiley:** Semideus (posto divino 1) Pal20; Humanóide (Médio); DV 20d10+40; 240 PV; Inic. +4; Desl.: 36 m; CA 28 (toque 11, surpresa 28); Corpo a corpo: espada longa elétrica de toque espectral +3 +24/+19/+14/+9 (dano: 1d8+8 mais 1d6 de eletricidade; dec. 17–20/x2); ataque com escudo, escudo [Grande] de esmagamento animado +16 (dano: 1d8); HE Destruir o mal, expulsar mortos-vivos 5/dia; QE Imunidades divinas, RD 36/+4, resistência a fogo e frio 20, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com qualquer criatura num raio de 1,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato sem limite, RM 33, aura divina (3 m, CD 13), habilidade divina relevante (Dom da Vida), aura de coragem, detectar o mal, graça divina, saúde divina, cura pelas mãos, imunidade a eletricidade, imortal, remover doença 6/semana, 1 natural não é um fracasso automático, sentidos estendem-se por 1,5 km, percepção remota (aplica-se aos templos, adoradores e ao nome de Heironeous), bloquear percepção de personagens com posto divino 0, executar tarefas relacionadas ao aspecto justiça com CD 15 ou inferior como ações livres, criar itens mágicos menores relacionados à justiça, percepção do aspecto da Justiça (idêntica a Heironeous); Tend. LB; TR Fort +18, Ref +10, Von +12; For 16, Des 10, Con 14, Int 8, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +10, Cavalgar (cavalo) +10, Concentração +10, Conhecimento (religião) +5, Cura +10, Diplomacia +10; Ataque Poderoso, Especialização em Arma (espada longa), Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Trespasar, Trespasar Aprimorado.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, Guiley é capaz de tentar destruir o mal usando um ataque regular. Ela recebe +2 em sua jogada de ataque e inflige 20 pontos adicionais de dano. Destruir uma criatura que não seja maligna não surte efeito, mas a característica não poderá ser utilizada novamente naquele dia.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Capaz de expulsar mortos-vivos como um clérigo de 18º nível.

Imunidades Divinas: Imune a transmutação, drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, efeitos de ação mental, veneno, atordoamento, paralisia, efeitos de morte.

Aura de Coragem (Sob): Imune aos efeitos de medo, mágicos ou mundanos. Seus aliados num raio de 3 m recebem +4 de bônus de moral em testes de resistência contra efeitos de medo.

Detectar o Mal (SM): Capaz de conjurar detectar o mal sem limite diário, similar a magia.

Graça Divina: Guiley aplica seu modificador de Carisma como bônus em todos os testes de resistência (Esse modificador já está incluso nas estatísticas acima).

Saúde Divina: Imune a todas as doenças, inclusive doenças mágicas como podridão da múmia e licantrópia.

Cura pelas Mãos (SM): Capaz de curar ferimentos através do toque usando uma ação padrão. Guiley pode recuperar 40 pontos de vida por dia. É possível curar seus ferimentos e/ou dividir esse valor entre múltiplos alvos. Não é necessário utilizá-lo numa única ocasião.

Magias de Paladino/Dia: 4/4/3/3; CD = 12 + nível da magia.

Inventário: armadura de batalha invulnerável de toque espectral +4, escudo grande de metal do esmagamento e animado +5, espada longa elétrica de toque espectral +3, botas de caminhar e saltar, manto da resistência +1.

SUPPLICANTES

Alguns espíritos demonstram sua devoção ao seu patrono viajando até o plano natal da entidade. Aqueles que sobrevivem à esta jornada assustadora, surreal e perigosa através dos planos se tornam servos da divindade. Embora alguns permaneçam como espíritos desincorporados, muitos se tornam suplicantes segundo a vontade suprema de seus patronos. Esses suplicantes divinos são similares aos extra-planares e aos demais suplicantes encontrados em diversas regiões dos Planos Exteriores. Conforme a personalidade do deus, um suplicante poderia ser um serviçal calmo, incansável e irracional, que existe em êxtase sob os cuidados da entidade, ou um escravo queimando nas chamas infernais de pecados reais ou imaginários, torturado e eventualmente transformado em um poderoso instrumento do mal. Ou ainda um guerreiro que trava suas batalhas sob a luz do dia e despense suas noites com bebidas e mulheres, preparando-se para a última batalha do universo.

Em geral, os suplicantes conservam a forma que tinham em vida, embora possam ser reconstruídos pela divindade para se adequar à natureza da pós-vida. Numa campanha em que todos os deuses são dragões, por exemplo, os suplicantes assumiriam uma forma dragontina quando fossem transformados. Na cosmologia de D&D, a maioria dos suplicantes têm aparência humanóide.

Em geral, os suplicantes que se tornam lacaios divinos são criaturas que possuem Inteligência e Sabedoria superior a 1. Os seguintes tipos de criatura podem ser transformados em suplicantes, conforme a divindade: aberrações, animais, bestas, dragões, fadas, gigantes, humanóides, bestas mágicas, humanóides monstruosos, metamorfos e plantas, limos ou insetos com valores de habilidade suficientes (os entes são adequados, as vinhas assassinas não). Os construtos e os mortos-vivos dificilmente se tornam suplicantes, embora os espíritos de suas formas originais possam ser escolhidos. Os elementais e extra-planares tendem a retornar aos seus planos natais, logo não se tornam suplicantes. Entretanto, seus espíritos ainda podem ser invocados dos mortos.

Em termos de jogo, os suplicantes não costumam ser figuras importantes. Ainda que encontrar aliados e conhecidos tombados na corte de uma divindade seja útil para a campanha e os PJs, uma criatura que foi transformada em um suplicante está definitivamente morta. O modelo apresentado a seguir é indicado para PdMs, não para jogadores. Caso um personagem que se tornou um suplicante seja ressuscitado (voltando a ser um PJ), ele esquecerá todas as suas experiências como extra-planar.

Como Criar um Suplicante

"Suplicante" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura, de acordo com a natureza da campanha (daqui por diante denominada "criatura-base"). O tipo da criatura muda para "extra-planar". O suplicante conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das alterações abaixo.

Dados de Vida: Mude para 2d8. Conserve os pontos de vida adicionais (originados de talentos, etc.).

CA: Os bônus ou penalidades de Armadura Natural, Destreza e tamanho são conservados. Os bônus de armadura não se aplicam.

Ataques: O bônus base de ataque é reduzido para +2, sujeito aos modificadores de tamanho e Força.

Ataques Especiais: Um suplicante perde todas as habilidades sobrenaturais e similares a magia, mas conserva suas habilidades extraordinárias. Além disso, adquire as características a seguir.

Imunidade Mental: Todos os suplicantes são imunes a efeitos de ação mental. Isso pode ser causado pela natureza irracional de sua existência, pela devoção à divindade ou por habitar um plano de tendência semelhante.

Outras Imunidades: Dependendo da sua natureza, o suplicante é imune a dois efeitos adicionais: ácido, frio, eletricidade, fogo, veneno, petrificação ou metamorfose. Todos os suplicantes de um plano ou divindade específica terão as mesmas imunidades.

Resistências: Dependendo da natureza do plano do suplicante, ele adquire resistência 20 contra dois elementos (escolha entre ácido, frio, eletricidade ou fogo).

Comprometimento Planar: Os suplicantes não podem abandonar o plano que habitam. Eles são teletransportados 150 km numa direção aleatória se houver qualquer tentativa de forçá-los a escapar.

Qualidades Especiais Adicionais: Alguns planos concedem habilidades adicionais aos suplicantes nativos. Essas qualidades especiais incluem as seguintes características:

- Redução de Dano 5/prata e Resistência à Magia 5.
- Círculo mágico contra o mal contínuo.
- Cura Acelerada 1.
- Redução de Dano 10/+1.
- Resistência à Magia 10.
- 2d8 Dados de Vida adicionais.
- Remova todas as imunidades e resistências, exceto imunidade a efeitos de ação mental. Adicione resistência a ácido, frio, eletricidade, fogo e veneno 5.

Essas alterações resultam da natureza do plano ou dos seus habitantes mais poderosos.

Testes de Resistência: Bônus base de resistência +3.

Habilidades: As mesmas da criatura base. Algumas cosmologias ou divindades inseguras podem estabelecer um limite de 18 para os valores de habilidade dos suplicantes. As habilidades superiores ao limite são reduzidas ao valor máximo.

Perícias: Os suplicantes não possuem perícias. As perícias anteriores são perdidas.

Talentos: Os suplicantes não possuem talentos. Os talentos anteriores são perdidos.

Terreno/Clima: Terrestre e Subterrâneo/Qualquer (no plano natal).

Organização: A mesma da criatura base.

Nível de Desafio: 1.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: A mesma do plano natal.

Progressão: Nenhuma.

Suplicantes Excepcionais

As divindades podem escolher servos especiais para tarefas indispensáveis, conservando a personalidade e os conhecimentos anteriores da criatura. Esses suplicantes excepcionais mantêm os talentos e perícias que detinham em vida, mas ainda enfrentam as mesmas limitações dos outros suplicantes de seu plano.

Exemplo de Suplicante

Suplicante Ogro (Plano Caótico e Mau)

Extra-Planar (Grande)

Dados de Vida: 2d8+8 (17 PV)

Iniciativa: -1 (Des)

Velocidade: 9 m

CA: 13 (-1 tamanho, -1 Des, +5 natural)

Ataques: Pancada +6

Dano: Pancada 1d4+5

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Nenhum

Qualidades Especiais: Imunidade mental, imunidade a veneno, resistência a eletricidade, fogo e ácido 20

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +2, Von +3

Habilidades: For 21, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7

Perícias: Nenhuma

Talentos: Nenhum

Terreno/Clima: Terrestre, aquático e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário, casal, gangue (2-4) ou bando (5-8)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Nenhuma

DESCRIÇÕES DAS DIVINDADES

Os capítulos a seguir incluem estatísticas de jogo para dezenas de divindades de fantasia e da mitologia. Cada descrição é organizada no mesmo formato geral, conforme indicado abaixo.

BLOCO DE ESTATÍSTICAS DA DIVINDADE

A primeira seção do texto apresenta informações básicas sobre a divindade.

Nome: A primeira linha fornece o nome pelo qual a divindade é mais conhecida. Outros nomes e títulos atribuídos à divindade (se houver) estarão imediatamente abaixo do nome.

Símbolo: Uma descrição resumida do símbolo sagrado ou profano portado pelos clérigos da divindade. Com frequência, esse símbolo é utilizado em altares ou itens dedicados à entidade.

Plano Natal: A porção do cosmos onde a divindade reside na maior parte do tempo.

Tendência: A tendência da divindade. Os deuses seguem as mesmas tendências dos mortais. Consulte o Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspecto: Os aspectos da existência mortal com os quais a divindade é frequentemente associada. Os elementos de aspecto são apresentados na ordem de importância para a entidade.

Seguidores: As criaturas ou classes que cultuam ou veneram a divindade, por ordem de quantidade e importância para o deus.

Tendência dos Clérigos: As tendências disponíveis aos clérigos da divindade. Conforme indicado no *Livro do Jogador*, um clérigo quase sempre tem a mesma tendência de seu patrono. Alguns clérigos estão 'um passo' afastados de seus respectivos deuses. Por exemplo, quase todos os clérigos de Heironeous são Leais e Bons, mas certos indivíduos são Leais e Neutros ou Neutros e Bons. É impossível que o clérigo seja Neutro, a menos que a divindade também seja.

Duas tendências estão a 'um passo' entre si quando aparecem adjacentes — horizontal ou verticalmente — na tabela abaixo. As tendências adjacentes pela diagonal não são incluídas nessa regra.

Leal e Bom	Neutro e Bom	Caótico e Bom
Leal e Neutro	Neutro	Caótico e Neutro
Leal e mau	Neutro e Mau	Caótico e Mau

Algumas divindades não aceitam clérigos de quaisquer tendências diferentes da sua. Por exemplo, St. Cuthbert, um deus Leal e Neutro, reconhece apenas clérigos Leais e Bons ou Leais e Neutros.

Dominios: Os clérigos da divindade podem escolher os domínios apresentados nessa referência. Os deuses são capazes de utilizar qualquer magia de domínio disponível aos seus seguidores como uma habilidade similar a magia (sem limite diário) e os poderes concedidos dos seus domínios (uma vez por dia x posto divino, no mínimo). Expulsar/Fascinar Mortos-vivos não é um poder, mas uma habilidade de classe. A divindade somente poderá expulsar ou fascinar mortos-vivos se tiver níveis de clérigo ou algum poder especial sobre essas criaturas.

Arma Predileta: A arma favorita da divindade. Geralmente, os clérigos da entidade utilizam essas armas e algumas magias que conjuram, como *arma espiritual*, assumem aspectos semelhantes.

TEXTO DESCRITIVO

Imediatamente após o bloco de estatísticas, são apresentadas informações sobre a aparência da divindade e outros assuntos gerais.

Dogma: Descreve os mandamentos básicos do credo ou dos ensinamentos da divindade.

Clero e Templos: Este texto detalha como os clérigos da divindade agem e os tipos de templos ou santuários dedicados a ela.

BLOCO DE ESTATÍSTICAS DE JOGO

A seguir, são apresentadas as estatísticas da divindade para D&D. Elas utilizam o mesmo formato das estatísticas de qualquer outra criatura do sistema.

Todos os modificadores aplicáveis foram incluídos nas estatísticas da divindade, incluindo modificadores de habilidade, bônus de posto divino, bônus de equipamento mágico, bônus de sinergia e bônus de talentos ou habilidades divinas relevantes.

As divindades não possuem Nível de Desafio. As entidades deste porte estão muito além do reino dos heróis mortais e determinar seu nível de poder em comparação aos humanos não tem muito sentido. Se você precisar calcular o Nível de Desafio de um deus, adicione o total de Dados de Vida ao posto divino da criatura. O resultado será uma estimativa superficial para o nível dos personagens capazes de enfrentar o deus. Entretanto, nunca utilize este Nível de Desafio presumido para calcular a quantidade de pontos de experiência recebidos pelo grupo ao sobrepujar a deidade (veja *Encontros Divinos* e *Pontos de Experiência*, neste mesmo Capítulo, para obter diretrizes sobre a premiação em XP dos encontros divinos).

Os parágrafos finais do bloco de estatísticas do jogo fornecem informações adicionais sobre a divindade.

Imunidades Divinas: Quaisquer imunidades que a divindade tenha em virtude de seu posto divino, habilidades divinas relevantes ou aspecto.

Habilidades Divinas Relevantes: Uma lista das habilidades divinas relevantes da divindade. As habilidades exclusivas, relacionadas com o aspecto da entidade, são descritas nessa referência.

Poderes de Domínio: Os poderes de domínio que a entidade pode utilizar. Em alguns casos, um deus terá acesso a poderes concedidos irrelevantes, portanto eles serão omitidos. Por exemplo, o domínio da Magia permite que os clérigos utilizem itens que criem efeitos arcanos. Ele é irrelevante quando o deus tem níveis de mago, logo nem sequer é mencionado.

Habilidades Similares a Magia: As habilidades similares a magia da divindade e a CD dos testes de resistência. Quando uma habilidade similar a magia é suplantada por outra mais poderosa, somente a melhor estará relacionada. Por exemplo, as divindades que tenham o domínio da Viagem podem utilizar *teletransporte* (magia de domínio de 5º nível) e *teletransporte exato* (magia de domínio de 7º nível) sem limite diário. Uma vez que *teletransporte exato* é infinitamente melhor, será a única mencionada. As magias marcadas com um asterisco estão descritas no Apêndice 1.

Magias/Dia e Magias Conhecidas: Caso a divindade tenha classes de conjurador, a quantidade de magias disponíveis no seu limite diário e suas magias conhecidas (para bardos e feiticeiros) são apresentadas nessa referência. Uma vez que a maioria das deidades conjura magias espontaneamente (sem preparação), em geral não haverá listas de magias preparadas.

Inventário: Embora a maioria das divindades descritas neste livro não esteja equipada com uma grande quantidade de itens, em geral elas são ricas o suficiente para adquirir qualquer item (exceto artefatos) que desejarem. No entanto, essa atitude é rara, uma vez que seus poderes são tão formidáveis que carregar esses itens não aumentaria significativamente suas capacidades.

Algumas divindades portam seus objetos prediletos, quase sempre como características de personalidade. Exceto quando especificado o contrário, esses itens são artefatos menores com 25º nível de conjurador.

OUTROS PODERES DIVINOS

Essa seção descreve as habilidades da entidade decorrentes de sua posição divina.

O parágrafo inicial explica como as jogadas da divindade são afetadas por seu posto divino.

Sentidos: A distância afetada pelos sentidos da divindade (um valor equivalente ao posto divino x 1,5 km), além de outros fatores relacionados à sua percepção dos eventos mundanos e planares.

Percepção do Aspecto: As atividades, conceitos e ideais percebidos pela divindade, sempre relacionados ao seu aspecto.

Ações Automáticas: Os tipos de tarefas que a divindade é capaz de executar como ações livres. As ações livres não exigem tempo. A divindade consegue executá-las durante seu turno e ainda se deslocar e realizar uma ação parcial.

Criar Itens Mágicos: Os tipos de itens mágicos que a divindade é capaz de criar sem a necessidade de um talento de criação de item. A divindade ainda precisa gastar tempo e pontos de experiência para fabricar esses objetos encantados.

Ilustração de A. Suetel

O panteão de D&D é uma reunião de deuses espalhados pelos Planos Exteriores. Não há um líder e as inúmeras divindades maiores, intermediárias e menores estão em eterno conflito envolvendo territórios no Plano Material e em outros lugares. As rivalidades são ferrenhas (particularmente entre Hextor e Heironeous e entre Corellon Larethian e Gruumsh). É possível ascender à divindade — Vecna o fez recentemente e St. Cuthbert ascendeu numa era passada.

A COSMOLOGIA DE D&D

A cosmologia de D&D é frequentemente chamada de A Grande Roda devido à forma como os planos se encaixam.

A Grande Roda consiste de vinte e sete planos. Eles são:

Plano Material: O Plano Material engloba o mundo apresentado nos livros básicos de D&D. Também podem existir planos materiais alternativos.

Três Planos Transitórios: A Grande Roda contém o Plano Etéreo, o Plano Astral e o Plano das Sombras. Esses planos funcionam conforme descritos nos livros básicos.

Seis Planos Interiores: Quatro planos elementais e dois planos de energia são parte da Grande Roda. Os planos elementais englobam os elementos clássicos — fogo, ar, terra e água — enquanto os planos de energia incorporam as energias positiva e negativa.

Dezessete Planos Exteriores: Esses planos de tendência são o lar de diversas divindades e extra-planares, e geralmente possuem diversas camadas. Os Planos Exteriores são:

- Domínios Heróicos de Ysgard
- Caos Eternamente Mutável do Limbo
- Profundezas Ecoantes de Pandemônio
- Camadas Infinitas do Abismo

- Profundezas Tártaras de Carceri
- Desertos Cinzentos de Hades
- Eternidade Gélida da Geena
- Nove Infernos de Baator
- Campo de Batalha Infernal do Aqueronte
- Nirvana Tecnológico de Mecanus
- Reinos Pacíficos da Arcádia
- Sete Paraísos Escalonados de Celestia
- Paraísos Gêmeos de Bitopia
- Abençoado Campos do Elísio
- Floresta das Terras Selvagens
- Clareiras Olímpicas de Arborea
- Domínio Concordante das Terras Exteriores

Semiplanos: Finalmente a cosmologia de D&D contém a opção de uma infinidade de semiplanos.

REUNINDO A COSMOLOGIA DE D&D

A cosmologia de D&D consiste nos seguintes elementos e arranjos.

- O Plano Material está no centro.
- O Plano das Sombras e o Plano Etéreo são coexistentes ao Plano Material. Todos os planos, inclusive o Plano das Sombras e o Plano Etéreo, são coexistentes ao Plano Astral, que envolve toda a cosmologia como uma nuvem.
- Os seis Planos Interiores rodeiam o Plano Material. Estão separados do Plano Material e uns dos outros (não têm conexão entre si). Todos são coexistentes com o Plano Astral. Cada um dos Planos Interiores tem a característica elemental ou de energia apropriada.
- Os Planos Exteriores estão distribuídos como uma grande roda em torno do Plano Material. Cada Plano Exterior tem limites coincidentes com os planos em ambos os lados, mas

TABELA 3-1: O PANTEÃO DE D&D

Nome	Domínios	Posto	Tendência	Arma Predileta	Aspecto
Bahamut	Ar, Bem, Sorte, Proteção	Menor	LB	Garra	Dragões bons, vento
Boccob	Conhecimento, Magia, Enganação	Maior	N	Bordão	Magia, conhecimento arcano, previsão, equilíbrio
Corellon Larethian	Caos, Bem, Proteção, Guerra	Maior	CB	Espada Longa	Elfos, magia, artes e ofícios, música, guerra
Ehlonna	Animais, Bem, Plantas, Sol	Interm.	NB	Espada Longa	Florestas, bosques, flora e fauna, fertilidade
Erythnul	Caos, Mal, Enganação, Guerra	Interm.	CM	Maça Estrela	Ódio, inveja, maldade, pânico, feiúra, massacre
Fharlanghn	Sorte, Proteção, Viagem	Interm.	N	Bordão	Horizontes, distâncias, viagem, estradas
Garl Glittergold	Bem, Proteção, Enganação	Maior	NB	Machado de Guerra	Gnomos, humor, sagacidade, ilusão, lapidação, ourivesaria
Gruumsh	Caos, Mal, Força, Guerra	Maior	CM	Lança	Orcs, guerra, território
Heironeus	Bem, Ordem, Guerra	Interm.	LB	Espada Longa	Coragem, cavalaria, justiça, honra, guerra, atrevimento
Hextor	Destruição, Mal, Ordem, Guerra	Interm.	LM	Mangual	Tiranania, guerra, discórdia, massacres, conflito, forma física
Kord	Caos, Bem, Sorte, Força	Interm.	CB	Espada Larga	Força, atletismo, esportes, briga, coragem
Kurtulmak	Mal, Ordem, Sorte, Enganação	Interm.	LM	Lança	Kobolds, armadilhas, mineração, guerra
Lolth	Caos, Destruição, Mal, Enganação	Interm.	CM	Chicote	Drow, aranhas, mal, escuridão
Moradin	Terra, Bem, Ordem, Proteção	Maior	LB	Martelo de Combate	Anões, criação, forjaria, engenharia, guerra
Nerull	Morte, Mal, Enganação	Maior	NM	Foice Longa	Morte, escuridão, assassinato, submundo
Obad-Hai	Ar, Animais, Terra, Fogo, Plantas, Água	Interm.	N	Bordão	Natureza, bosques, liberdade, caça, feras
Olidammara	Caos, Sorte, Enganação	Interm.	CM	Sabre	Ladinos, música, farra, vinho, humor, truques
Pelor	Bem, Cura, Força, Sol	Maior	NB	Maça	Sol, luz, força, cura
St. Cuthbert	Destruição, Ordem, Proteção, Força	Interm.	LN	Maça	Retribuição, bom senso, sabedoria, zelo, honestidade, verdade, disciplina
Tiamat	Destruição, Mal, Ordem, Enganação	Menor	LM	Garra	Dragões maus, conquista
Vecna	Mal, Conhecimento, Magia	Menor	NM	Adaga	Segredos, intriga
Wee Jas	Morte, Ordem, Magia	Interm.	LN	Adaga	Morte, magia, vaidade, ordem
Yondalla	Bem, Ordem, Proteção	Maior	LB	Espada Curta	Halfings, proteção, fertilidade

é separado dos demais. A única exceção é o Domínio Concordante das Terras Exteriores, que possui limites coincidentes a todos os outros Planos Exteriores e por isso serve como ponto central para negócios entre os extra-planares.

- Os Planos Exteriores são coexistentes com o Plano Astral. São separados do Plano Etéreo e do Plano das Sombras, por isso existem limites ao acesso a certas magias enquanto se está num Plano Exterior. Os Planos Exteriores são compostos de camadas relacionadas e o acesso mais comum é através da camada superior de cada plano. Os planos de tendência Boa, também chamados planos celestiais, são unidos pelo curso do Rio Oceanus, enquanto os planos de tendência Má, ou planos infernais, são unidos pelo curso do Rio Estige.
- Existe um número imenso de semiplanos limitados que se conectam a diversos lugares. Conduites individuais, portais flutuantes e vórtices também são comuns.

BAHAMUT

O Dragão de Platina, Rei dos Dragões Bons, Senhor do Vento Norte
Divindade Menor

Símbolo: Uma estrela acima de uma nebulosa

Plano Natal: Celéstia

Tendência: Leal e Bom

Aspecto: Dragões bons, vento

Seguidores: Dragões bons, qualquer um buscando proteção dos dragões malignos.

Tendência dos Clérigos: LB, NB

Domínios: Ar, Bem, Sorte, Proteção

Arma Predileta: Garra

Bahamut (bar-rá-mut) é reverenciado em muitos lugares. Embora todos os dragões bons lhe prestem homenagem, os dragões de ouro, prata e latão o têm em altíssima consideração. Outros dragões, mesmo os malignos (com

exceção de sua arqui-rival, Tiamat) respeitam Bahamut por sua sabedoria e poder.

Em sua forma natural, Bahamut é um dragão comprido e sinuoso coberto por escamas branco-prateadas que cintilam e brilham mesmo à luz mais fraca. Seus olhos, semelhantes aos de um gato, são azul-celeste, da cor do céu no verão, segundo alguns. Outros insistem que são de um tom gelado de índigo, como o coração de uma geleira. Talvez os dois relatos apenas reflitam o humor inconstante do Dragão de Platina.

Dogma

Bahamut é severo e despreza o mal. Ele não tolera desculpas para atos malignos. Apesar disso, ele é um dos seres mais compassivos do multiverso. Ele tem uma simpatia sem limites pelos oprimidos, os despossuídos e os abandonados. Ele encoraja seus seguidores a promover a causa do bem, mas prefere deixar que os seres lutem suas próprias batalhas quando puderem. Para Bahamut, é melhor oferecer informação, cura ou um refúgio seguro (temporário) que assumir o fardo de outrem.

Bahamut é servido por sete grandes anciões de ouro que frequentemente acompanham o deus ou seus avatares.

Clero e Templos

Bahamut tem poucos clérigos e ainda menos templos. Aceita apenas clérigos Bons. Os clérigos de Bahamut, sejam dragões, meio-dragões ou outros seres atraídos por sua filosofia, lutam para executar ações constantes mas sutis em prol do bem, interferindo sempre que necessário mas tentando causar o menor dano possível no processo.

Muitos dragões de ouro, prata e latão mantêm santuários simples dedicados a Bahamut em seus lares, geralmente nada mais elaborado que o símbolo de Bahamut entalhado numa parede.



BAHAMUT

Dragão (Colossal)

Posto Divino: 10

Dados de Vida: 53d12+742 (1.378 PV)

Iniciativa: +4 (Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m, voo 90 m perfeito, natação 18 m.

CA: 76 (-8 tamanho, +10 divino, +52 natural, +12 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +76, 2 garras +71, 2 asas +71, golpe de cauda +71; ou magia: toque +76 ou toque à distância +55.

Dano: Mordida 4d8+21/19-20, garra 2d8+10, asa 4d6+10, golpe de cauda 4d6+31; ou de acordo com a magia.

Face/Alcance: 12 m por 24 m/4,5 m.

Ataques Especiais: Sopros, esmagar, golpe de cauda, magias, habilidades similares a magia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, imunidade a fogo, Redução de Dano 45/+4, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 15 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, percepção às cegas 15 km, faro, visão no escuro, respirar na água, RM 42, aura divina (300 m, CD 32).

Testes de Resistência: Fort +52, Ref +38, Von +51.

Habilidades: For 53, Des 10, Con 39, Int 35, Sab 36, Car 35.

Perícias: Alquimia +50, Empatia com Animais +50, Blefar +75, Concentração +82, Diplomacia +75, Disfarces +44, Arte da Fuga +66, Obter Informação +75, Cura +51, Intimidar +75, Senso de Direção +51, Conhecimento (arcano) +44, Conhecimento (história) +44, Conhecimento (local) +47, Conhecimento (natureza) +44, Conhecimento (religião) +44, Conhecimento (planos) +44, Ouvir +81, Espionar +78, Procurar +75, Sentir Motivação +79, Identificar Magias +78, Observar +81, Sobrevivência +51.

Talento: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Magias em Combate, Especialização, Investida Aérea, Trespasar Aprimorado, Pairar, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Arrebatador, Sobrevoar.

Sopros (Sob): Bahamut tem três sopros diferentes.

Frio: Um cone de frio de 24 m de comprimento que inflige 36d10 pontos de dano. Um teste de resistência de Reflexos (CD 60) reduz o dano a metade.

Forma Gasosa: Uma névoa serpenteante que preenche um cone de 24 m de comprimento. As criaturas no interior desta área ficam atordoadas e assumem uma forma gasosa durante 32 rodadas. Um teste de resistência de Fortitude (CD 60) anula o efeito.

Desintegração: Um raio de luz azul que ocupa uma área de 1,5 m de altura, 1,5 m de largura, e 48 m de comprimento. As criaturas são obliteradas se falharem num teste de resistência de Fortitude (CD 60). As criaturas bem-sucedidas no teste de resistência ainda sofrem 18d10 pontos de dano. O raio abre um buraco de 1,5 m X 1,5 m X 48 m em objetos que fracassarem no teste de resistência e provoca 18d10 pontos de dano caso contrário.

Assim que Bahamut utilizar seu sopro, deverá esperar 1d4 turnos até utilizá-lo novamente, não importa qual deles tenha sido acionado.

Esmagar (Ext): Bahamut pode aterrissar sobre seus inimigos usando uma ação padrão, utilizando seu corpo para esmagá-los. Os ataques de esmagamento afetam somente oponentes de tamanho Grande ou inferior. Um ataque de esmagamento atinge todas as criaturas que couberem sob o corpo de Bahamut. As criaturas na área afetada devem obter sucesso

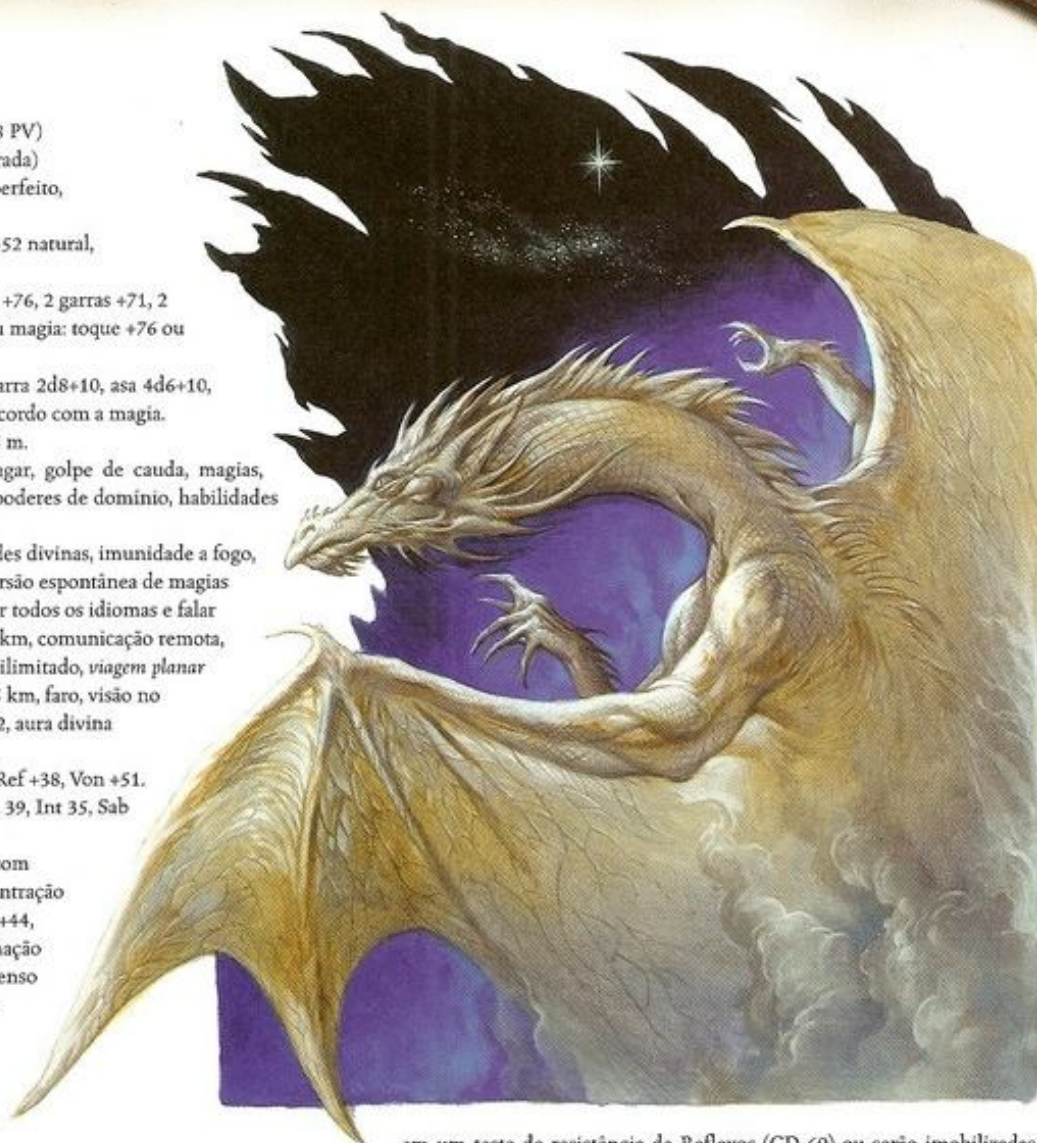
em um teste de resistência de Reflexos (CD 60) ou serão imobilizadas automaticamente, sofrendo 4d8+31 pontos de dano a cada rodada até que Bahamut se afaste. O deus é capaz de manter a imobilização como um ataque normal da manobra Agarrar.

Golpe de Cauda (Ext): Usando uma ação padrão, Bahamut pode arrastar sua cauda em um semicírculo de 12 metros. As criaturas Médias ou menores na área afetada sofrem automaticamente 2d8+31 pontos de dano e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 60) para não serem derrubadas.

Poderes de Domínio: 10/dia expulsar ou destruir criaturas da terra, ou fascinar ou comandar criaturas do ar; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; 10/dia realizar novamente uma jogada; 10/dia *escudo de proteção* (o alvo tocado recebe +20 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora).

Habilidades Similares a Magia: Bahamut utiliza estas habilidades como um conjurador de 20º nível, com exceção de magias do Bem, que utiliza como um conjurador de 21º nível. A CD para os testes de resistência é 32 + nível da magia. *Ajuda, andar no ar, campo antimagia, barreira de lâminas, cancelar encantamento, corrente de relâmpagos, controlar o clima, controlar os ventos, dissipar o mal, grupo de elementais* (apenas como magia do ar), *escudo entrópico, movimentação livre, forma gasosa, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, círculo mágico contra o mal, limpar a mente, milagre, despistar, névoa obscurecente, esfera prismática, proteção contra elementos, proteção contra o mal, repulsão, santuário, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, reverter magia, invocar criaturas IX* (apenas como magia do bem), *ciclone, muralha de vento*.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, fogo, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.



Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Alterar Realidade, Avatar, Controlar Criaturas (dragões Bons, ou qualquer dragão com Carisma igual a 12 ou menos), Maestria Divina do Ar, Raio Divino, Escudo Divino, Domínio Adicional (Sorte), Sentido Hiper-Aguçado (percepção às cegas), Metamorfose, Imunidade a Magia†. †Habilidade única, descrita adiante.

Respirar na Água: Como uma habilidade extraordinária, Bahamut pode respirar sob a água indefinidamente (embora, sendo uma divindade, não precise respirar). Capaz de utilizar livremente seus sopros, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Inventário: Amuleto de proteção contra localização e detecção, braseiros da armadura +8, manto do deslocamento, cubo do portal, cubo de energia, gema da claridade, luva de armazenamento, buraco portátil, anel de resistência +5, bastão de prontidão, bastão do cancelamento e cajado do poder. Bahamut carrega ou utiliza estes itens apenas quando estiver na forma humanoide. Os bônus concedidos por eles não foram contabilizados nas estatísticas acima.

Magias de Clérigo/Dia: 6/10/9/9/8/8/7/7/7/7; CD base = 23 + nível da magia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/9/9/9/8/8/8/8/7/7; CD base = 22 + nível da magia): 0 – marca arcana, globos de luz, detectar magia, detectar venenos, som fantasma, luz, mãos mágicas, consertar, prestidigitação; 1º – alarme, detectar portas secretas, área escorregadia, misseis mágicos, ataque certo; 2º – detectar pensamentos, arrubar, localizar objetos, obscurecer objetos, despedaçar; 3º – deslocamento, dificultar detecção, velocidade, névoa fétida; 4º – olho arcano, terreno ilusório, invisibilidade aprimorada, esfera resiliente de Ofiluke; 5º – mão interposta de Bigby, névoa mortal, enfraquecer o intelecto, telecinésia; 6º – névoa ácida, analisar encantamento, repulsão; 7º – cubo de força, palavra de poder atordoar, rajada prismática; 8º – labirinto, limpar a mente, metamorfosear objetos; 9º – sexto sentido, parar o tempo, encarnação fantasmagórica.

Imunidade a Magia (habilidade divina relevante exclusiva): Bahamut é imune aos efeitos de qualquer magia ou habilidade similar a magia de 5º nível ou inferior.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Bahamut pode 'escolher 10' em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como uma falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Bahamut pode ver (utilizando sua visão normal ou a visão no escuro), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 15 km. Além disso, tem percepção às cegas com alcance de 15 km e pode ver criaturas invisíveis e etéreas a até 480 m (como a magia ver o invisível, constantemente ativa). Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 15 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até cinco locais simultaneamente. Pode bloquear o poder de percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em até dois locais simultaneamente durante 10 horas.

Percepção do Aspecto: Bahamut é capaz de perceber qualquer coisa que afete o bem-estar dos dragões Bons, desde que o evento em questão afete pelo menos quinhentos dragões.

Ações Automáticas: Bahamut pode utilizar suas perícias de Conhecimento como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou inferior. Capaz de executar até cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Bahamut pode criar armaduras e itens de proteção, como um anel de resistência elemental, e itens que controlam o ar, como um anel de comando de elemental do ar ou um incensário de controle de elemental do ar, desde que o valor de mercado do item não exceda 30.000 PO.

Avatares

Bahamut visita o mundo com frequência, geralmente com o aspecto de um homem muito velho ou de um jovem inexperiente. Está sempre acompanhado de uma guarda de honra composta por sete grandes anciões de ouro que assumem as formas de companheiros de viagem ou animais. Bahamut mantém-se vigilante contra as maquinarias de Tiamat, tomando as atitudes que considera necessárias para impedir o aumento de sua influência e desfazer qualquer dano que ela tenha provocado. Bahamut jamais dá as costas a uma criatura Leal e Boa em perigo, mas raramente interfere diretamente se Tiamat não estiver envolvida. Do contrário, ele

oferece cura, conselhos ou informações. Bahamut é o velho eremita cuja profecia sutil revela um grande mistério (se os jogadores forem sábios o suficiente para reconhecer e utilizar a pista), ou o estranho gentil que oferece um refúgio seguro ou aquela magia tão necessária.

As peregrinações de Bahamut foram a inspiração de muitos contos de bardos. O mais conhecido relata um encontro à beira da estrada com um modesto velho e seus sete canários adestrados. Ninguém teria percebido nada, diz o conto, se um bando de ogros liderado por um ogro mago não tivesse atacado os espectadores.

➤ **Avatar de Bahamut:** Idêntico a Bahamut, com exceção do posto divino 5; CA 66 (toque 19, surpresa 66); Corpo a corpo: mordida +71 (dano: 4d8+21, dec. 19–20), 2 garras +66 (dano: 2d8+5), 2 asas +66 (dano: 4d6+10), golpe de cauda +66 (dano: 4d6+31), ou magia: toque +71 ou toque à distância +55; QE Redução de Dano 40/+4, RM 37, aura divina (15 m, CD 27); TR Fort +47, Ref +33, Von +46; todos os modificadores de perícia reduzidos em 5.

Sopros: Idênticos aos de Bahamut, com a diferença de que a CD para testes de resistência é de 55.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Controlar Criaturas (dragões Bons ou qualquer dragão com Carisma 12 ou menos), Escudo Divino, Domínio Adicional (Sorte), Metamorfose.

Habilidades Similares a Magia: 15º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 27 + nível da magia.

BOCCOB

O Distráido, Lorde de Todas as Magias,

Arquimago dos Deuses

Divindade Maior

Simbolo: Um olho equilibrado sobre um pedestal dentro de um pentágono.

Plano Natal: Terras Exteriores

Tendência: Neutro

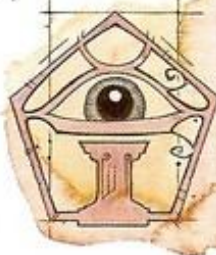
Aspecto: Magia, conhecimento arcano, previsão, equilíbrio

Seguidores: Magos, feiticeiros, ilusionistas, filósofos, sábios

Tendência dos Clérigos: CN, LN, N, NM, NB

Domínios: Conhecimento, Magia, Enganação

Arma Predileta: Bordão



A deidade da magia, Boccob (bó-cob), surge como um belo homem de idade indeterminada, vestido em robes violeta largos. Suas vestes são cobertas por runas douradas e cintilantes que se movem e se alteram. Ele tem poucos seguidores, mas isso não parece lhe importar.

Dogma

Boccob é uma divindade distante que não persegue objetivos específicos, com exceção de proclamar a magia como a força mais importante no mundo — mais vital que o Bem, o Mal, a Ordem ou o Caos. A maior parte de seus clérigos obedece estritamente à neutralidade. Um missal adverte os seguidores de Boccob a procurar o equilíbrio entre bem, Mal, Ordem e Caos e impedir os avanços sejam do Bem ou do Mal.

Esta constante moderação em assuntos políticos, éticos e filosóficos não faz com que Boccob e seus seguidores tenham muitos amigos. Ainda assim, os adoradores de Boccob são respeitados por seu conhecimento e habilidade mágica, e seu conselho é valorizado (embora nem sempre obedecido cegamente).

Clero e Templos

Os clérigos de Boccob utilizam vestes violeta com ornamentos dourados; muitos são clérigos/magos ou clérigos/feiticeiros. A maioria se mantém afastada dos assuntos mortais e devotam-se à pesquisa mágica e à formulação de profecias. Eles compartilham seu conhecimento do futuro com parcimônia, para que ninguém obtenha vantagem e perturbe o equilíbrio. O clero de Boccob cria itens mágicos ativamente e quase sempre vende-os a qualquer um com dinheiro suficiente. Durante tempos de guerra, os

clérigos de Boccob negociam itens mágicos com os dois lados do conflito. Muitos se empenham em desenterrar vestígios de conhecimento arcano, recuperar itens mágicos perdidos e investigar mistérios. Eles se opõem com firmeza a qualquer tentativa de destruir um item mágico ou local místico.

Geralmente, os templos de Boccob se localizam em áreas urbanas. Sempre são fortificados para resistir as interferências externas e abrigam grandes bibliotecas. Muitos são equipados com excelentes instrumentos de observação. O clero utiliza esse aparato para localizar infiltradores e vigiar os arredores.

Em geral, os visitantes de um templo de Boccob têm uma recepção fria e nunca são bem-vindos de verdade, a menos que possuam um item mágico raro para oferecer ao sacerdote ou dinheiro para gastar com magias, itens mágicos e informações.

BOCCOB

Magia 20/Clérigo 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 17

Dados de Vida: 20d8+140 (extra-planar)

mais 20d4+140 (Mag) mais 20d8+140 (Clr) (820 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 79 (+17 divino, +8 Des, +30 natural, +14 deflexão)

Ataques: Corpo a Corpo: *Cajado de Boccob* +69/+64/+59/+54; ou magia: toque +64 ou toque à distância +65. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: *Cajado de Boccob* 1d6+12; ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (cajado: 18 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Expulsar mortos-vivos 12/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

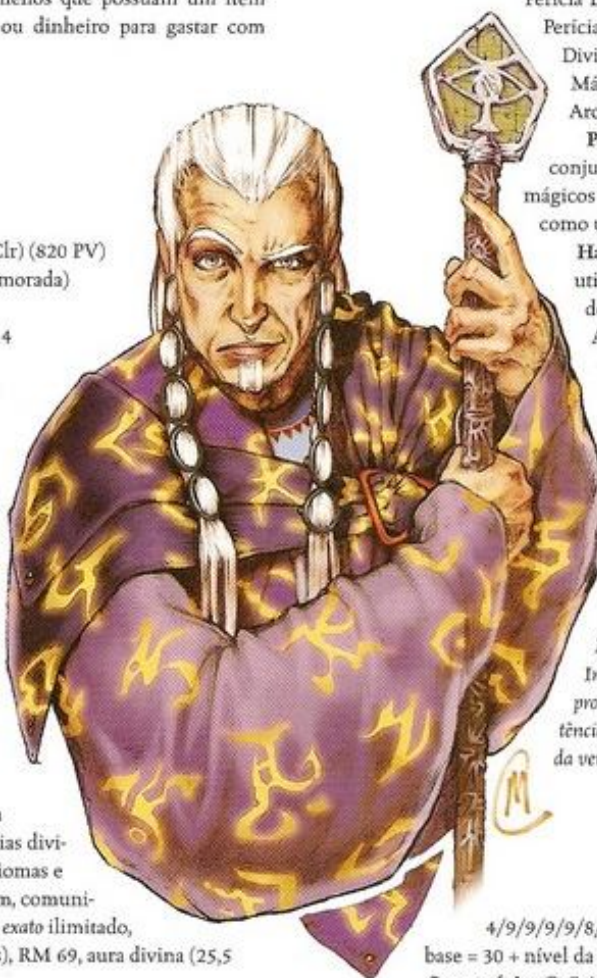
Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 52/+4, resistência a fogo 37, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 25,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, familiar (corujas), RM 69, aura divina (25,5 km, CD 36).

Testes de Resistência: Fort +58, Ref +57, Von +60. *Sempre obtém 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 24, Des 27, Con 28, Int 50, Sab 29, Car 29.

Perícias: Alquimia +100, Avaliação +70, Bolear +49, Concentração +89, Diplomacia +83, Disfarces +82, Obter Informação +69, Esconder-se +71, Intimidar +28, Conhecimento (arcano) +127, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +80, Conhecimento (geografia) +80, Conhecimento (história) +100, Conhecimento (local) +80, Conhecimento (natureza) +87, Conhecimento (nobreza e realeza) +80, Conhecimento (religião) +100, Conhecimento (planos) +100, Conhecimento (mortos-vivos) +100, Ouvir +56, Profissão (apotecário) +89, Espionar +100, Procurar +80, Sentir Motivação +59, Identificar Magias +127, Observar +71. *Sempre recebe 20 em testes de perícia.

Talento: Prontidão, Preparar Poção, Magias em Combate, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Potencializar Magia, Aumentar Magia, Ignorar Componentes, Estender Magia, Fortjar Anel, Magia Penetrante Aprimorada, Elevar Magia, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Maximizar Magia, Acelerar Magia, Magia de Alcance, Magia Sagrada, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Magia Penetrante, Magia Sem Gestos.



Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Maestria Arcana, Escudo Divino em Área, Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Metamagia Automática (magias arcanas silenciosas), Metamagia Automática (magias arcanas sem gestos), Avatar, Controlar Criaturas (qualquer criatura capaz de lançar magias ou utilizar habilidades similares), Criar Artefato, Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Raio Divino, Criação Divina, Escudo Divino, Foco em Perícia Divino (Conhecimento [arcano]), Foco em Perícia Divino (Identificar Magias), Conjuração Divina, Resistência à Magia Superior, Contra-Mágica Instantânea, Distinguir Magia, Magia Arcana Espontânea.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias de Adivinhação; utiliza itens mágicos de complemento de magia ou ativação como um mago de 30º nível.

Habilidades Similares a Magia: Boccob utiliza estas habilidades como um conjurador de 27º nível, com exceção das magias de Adivinhação, que utiliza como um conjurador de 28º nível. A CD para os testes de resistência são 36 + nível da magia. Campo antimagia, transformação momentânea, clarividência/clarividência, confusão, detectar portas secretas, detectar pensamentos, discernir localização, dissipar magia, adivinhação, visão falsa, encontrar o caminho, sexto sentido, identificação, transferência de poder divino, invisibilidade, lendas e histórias, despistar, disjunção de Mordenkainen, dificultar detecção, Aura Indetectável de Nystul, metamorfosear objetos, proteção contra magias, animação ilusória, resistência à magia, reverter magia, parar o tempo, visão da verdade.

Magias de Clérigo/Dia:

6/9/8/8/8/8/6/6/6/6;

CD base = 19 + nível da magia.

Magias de Mago/Dia:

(Níveis 0–21):

4/9/9/9/9/8/8/8/8/7/4/4/4/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 30 + nível da magia.

Inventário: O Cajado de Boccob combina as características de um cajado do mago, um cajado de poder e um bordão defensor +5.

Nível de Conjurador: 25º; Peso: 2,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Boccob recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Boccob pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 25,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 25,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em até dois locais simultaneamente durante 17 horas.

Percepção do Aspecto: Boccob percebe qualquer uso de magia (conjuração de magias, utilização de itens, habilidades similares a magia ou criação de itens mágicos) dezessete semanas antes de acontecer e conserva a sensação durante dezessete semanas depois da ocorrência. Ele tem uma habilidade semelhante para notar a descoberta, registro ou compartilhamento de qualquer magia ou conhecimento arcano. Da mesma forma, percebe qualquer profecia ou predição do futuro (corretas

ou não) e qualquer evento que altere o equilíbrio entre Bem, Mal, Ordem e Caos na cosmologia.

Ações Automáticas: Boccob pode utilizar qualquer perícia de Conhecimento (mesmo aquelas em que não possui graduações) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de utilizar Conhecimento (arcano) ou Identificar Magias como ação livre para CD 47 ou inferior. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Como divindade da magia, Boccob pode criar qualquer tipo de item mágico.

Avatares

Embora Boccob consiga sustentar até 20 Avatares simultaneamente, ele raramente os utiliza. Os avatares de Boccob parecem muito com ele: belos humanos em seu auge. Utilizam vestimentas violeta com detalhes dourados.

Avatar de Boccob: Idêntico a Boccob com exceção do posto divino 8; CA 61 (toque 31, surpresa 53); Corpo a corpo: *Cajado de Boccob* +60/+55/+50/+45 (dano: 1d6+12), ou magia: toque +55 ou toque à distância +56; QE Redução de Dano 43/+4, resistência a fogo 28, RM 40, aura divina (240 m, CD 27); TR Fort +49, Ref +48, Von +51; todos os modificadores de perícia reduzidos em 9 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Maestria Arcana, Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Metamagia Automática (magias arcanas sem gestos), Controlar Criaturas (qualquer criatura capaz de lançar magias ou utilizar habilidades similares), Escudo Divino, Conjuração Divina, Contra-Mágica Instantânea, Distinguir Magia, Magia Arcana Espontânea.

Habilidades Similares a Magia: 18º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 27 + nível da magia.

CORELLON LARETHIAN

Criador dos Elfos, O Protetor, Protetor e Preservador da Vida, Soberano dos Elfos

Divindade Maior

Símbolo: Lua crescente de prata

Plano Natal: Arbórea

Tendência: Caótico e Bom

Aspecto: Elfos, magia, artes e ofícios, música, guerra

Seguidores: Elfos, meio-elfos, bardos

Tendência dos Clérigos: CB, CN, NB

Domínios: Caos, Bem, Proteção, Guerra

Arma Predileta: Espada Longa



A deidade dos elfos, Corellon Larethian (*côr-e-lon la-rê-ti-an*) geralmente surge como um elfo andrógino, vestindo um manto azul-celeste e armado de um arco longo e uma espada longa. Ele também utiliza um grande amuleto circular com seu símbolo. Ele aparenta ter agilidade e rapidez e seus movimentos são graciosos e hábeis.

Corellon Larethian é o criador e protetor da raça élfica. Ele governa as coisas que os elfos mais valorizam, como magia, música, artes, ofícios, poesia e a arte da guerra. Gruumsh, a divindade dos orcs, é seu arqui-inimigo. Devido à habilidade de Corellon como guerreiro, Gruumsh é chamado de "Caolho".

Dogma

Corellon preocupa-se com todos os aspectos do bem-estar dos elfos. Ele também se mantém alerta contra qualquer mácula maligna entre seu povo e tenta eliminar qualquer influência do mal assim que surge. Corellon teve um papel fundamental no cisma que resultou na expulsão dos drow para o Subterrâneo.

Corellon incentiva seu povo à autoconfiança, vigilância contra o perigo e apreciação das belezas do mundo. É a influência de Corellon que incita os elfos a estudarem magia e esgrima durante todos os anos de suas longas vidas, a servirem como guardiões e zeladores das florestas e a apreciar os prazeres estéticos, apesar de sua ascendência guerreira.

Clero e Templos

Os clérigos de Corellon geralmente vestem mantos azuis. Eles prestam serviços como líderes, professores, diplomatas e generais nas comunidades élficas. Treinam os demais nas artes do combate e da magia, enquanto aperfeiçoam suas próprias habilidades, e servem como mediadores em quaisquer disputas que se originam do modo de vida independente dos elfos. Em geral, procuram manter relações cordiais com as demais criaturas boas e silvestres.

Os templos de Corellon podem situar-se em qualquer lugar onde habitem elfos, quase sempre em bosques silvestres. Embora sejam belos e planejados para se mesclar à paisagem ao seu redor, eles são invariavelmente robustos e defensíveis. Muitas vezes, se localizam no alto das colinas, vãos de rios e outros locais com importância estratégica. Plantas ou árvores vivas são sempre incluídas num templo de Corellon, seja como decoração ou parte da estrutura.

CORELLON LARETHIAN

Guerreiro 19/Mago 20/Clérigo 10

Extra-Planar (Médio — Caótico, Bom)

Posto Divino: 19

Dados de Vida: 20d8+140 (extra-planar) mais 19d10+133 (Gue) mais 20d4+140 (Mag) mais 10d8+70 (Clr) (993 PV)

Iniciativa: +21, sempre age primeiro (+17 Des, +4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 18 m

CA: 87 (+17 Des, +19 divino, +32 natural, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *espada longa afiada, caótica, da velocidade* +5 +91/+91/+86/+81/+76; à distância: *arco longo composto [reforçado] caótico, da distância e da velocidade* +5 (bônus de For +10) com flechas +5 +90/+90/+90/+85/80/+75; ou magia: toque +74 ou toque à distância +81. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: *Espada longa afiada, caótica e da velocidade* +5 1d8+36, dec. 15–20; *arco longo composto [reforçado] caótico, da distância e da velocidade* +5 (bônus de For +10) com flechas +5 1d8+22, dec. 19–20/x3; ou de acordo com a magia. *Sempre causa dano máximo (espada longa 44 pontos, arco longo 30 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Expulsar mortos-vivos 12/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Traços raciais dos elfos, imunidades divinas, Redução de Dano 52/+4, resistência a fogo 39, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 28,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, *viagem planar* ilimitada, familiar (gatos), RM 51, aura divina (28,5 km, CD 37).

Testes de Resistência: Fort +82, Ref +92, Von +84. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 30, Des 44, Con 24, Int 35, Sab 29, Car 29.

Perícias: Alquimia +70, Avaliação +36, Equilíbrio +54, Blefar +44, Escalar +51, Concentração +78, Ofícios (fazer arcos) +95, Ofícios (armeria) +95, Ofícios (carpintaria) +95, Diplomacia +63, Disfarces +44, Arte da Fuga +52, Adestrar Animais +44, Esconder-se +63, Intimidar +46, Saltar +69, Conhecimento (arcano) +83, Conhecimento (religião) +83, Ouvir +67, Furtividade +52, Atuação +44, Cavalgar (cavalo) +54, Espionar +54, Procurar +71, Sentir Motivação +65, Identificar Magias +68, Observar +67, Natação +51, Acrobacia +56, Usar Cordas +47, Sobrevivência +57. *Sempre recebe 20 em testes de perícia.

Talentos: Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Criar Bastão, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Desviar Objetos, Força Divina, Esquiva, Ignorar Componentes, Especialização, Forjar Anel, Magia Penetrante Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo composto), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Usar Arma Comum (arco longo composto), Usar Arma Comum (arco curto composto), Usar Arma Comum (arco longo), Usar Arma Comum (espada longa), Usar Arma Comum (sabre), Mobilidade, Tiro Certo, Ataque Poderoso, Precisão, Saque Rápido,

Acelerar Magia, Tiro Rápido, Magia de Alcance, Magia Sagrada, Escrever Pergaminho, Magia Penetrante, Deslocamento, Magia Sem Gestos, Especialização Superior, Rastrear, Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma (arco longo composto), Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Arma (arco longo composto), Ataque Giratório.

Traços Raciais dos Elfos: +2 de bônus racial em testes de resistência de Vontade contra magias ou efeitos de encantamento; visão na penumbra; pode realizar um teste de Procurar sempre que passar a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida, como se estivesse procurando ativamente.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Maestria Arcana, Escudo Divino em Área, Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Avatar, Senso da Batalha, Controlar Criaturas (elfos), Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Arqueirismo Divino, Raio Divino, Velocidade Divina, Criação Divina, Escudo Divino, Conjuração Divina, Foco em Arma Divino (espada longa), Especialização Divina em Arma (espada longa), Domínio Adicional (Caos), Dom da Vida, Acuidade com Espada Longa†, Magia Arcana Espontânea, Iniciativa Suprema.

†Habilidade exclusiva, descrita adiante.

Poderes de Domínio:

+1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; 19/dia *escudo de proteção* (o alvo tocado recebe +10 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora).

Habilidades

Similares a Magia:

Corellon utiliza estas habilidades como um conjurador de 29º nível, com exceção de magias do Caos e do Bem, que utiliza como um conjurador de 30º nível. A CD para os testes de resistência é 38 + nível da magia. *Ajuda, animar objetos, campo antimagia, barreira de lâminas, martelo do caos, manto do caos, dissipar o mal, dissipar a ordem, poder divino, coluna de chamas, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, círculo mágico contra o mal, círculo mágico contra a ordem, roupa encantada, arma mágica, limpar a mente, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder, atordoar, esfera prismática, proteção contra elementos, proteção contra o mal, proteção contra a ordem, repulsão, santuário, despedaçar, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, arma espiritual, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos ou do Bem), palavra do caos.*

Magias de Clérigo/Dia: 6/8/7/6/6/5; CD base = 21 + nível da magia.

Magias de Mago/Dia (Níveis 0-12): 4/7/6/6/6/6/5/5/5/5/2/2/2; CD base = 21 + nível da magia.

Acuidade com Espada Longa (habilidade divina relevante exclusiva): Corellon pode aplicar seu bônus de Destreza a ataques desferidos com qualquer espada longa empunhada com apenas uma mão.

Inventário: Corellon carrega Sahandrian, uma espada longa +5 com as habilidades especiais afiada, caótica e velocidade.

Nível de Conjurador: 25º; Peso: 3 kg.

Corellon também carrega Kaluvynrian, um arco longo composto [reforçado] +5 (bônus For +10) com as habilidades especiais caótico, distância e velocidade.

Nível de Conjurador: 25º; Peso: 1,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Corellon recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Corellon pode ver (utilizando sua visão normal ou visão na penumbra), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 28,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 28,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em até dois locais simultaneamente durante 19 horas.

Percepção do Aspecto: Corellon percebe qualquer coisa que afete o bem-estar dos elfos dezenove semanas antes de acontecer e conserva a sensação durante dezenove semanas após a ocorrência. Ele tem uma percepção semelhante sempre que elfos se dedicam a artes ou ofícios, conjuram magias ou entram em combate.

Ações Automáticas: Corellon pode utilizar Ofícios (fazer arcos), Ofícios (armeiro) ou Ofícios (carpintaria) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Corellon pode criar qualquer armadura leve ou média, qualquer arma simples ou comum, qualquer varinha ou cajado, e qualquer item relacionado a carpintaria ou furtividade, como um manto élfico.

Avatares

Geralmente, os avatares de Corellon são homens. Quase sempre aparecem como elfos, mas ocasionalmente assumem a forma de outras criaturas silvestres como centauros, driades, pixies ou entes. Ele envia seus avatares para patrulhar as fronteiras de territórios élficos ou zelar sutilmente por artesãos ou líderes élficos.

Avatar de Corellon:

Idêntico a Corellon, com exceção do posto divino 9; CA 67 (toque 46, surpresa 50); Corpo a corpo: espada longa afiada, caótica de velocidade +5 +81/+81/+76/+71/+66 (dano: 1d8+26, dec. 15-20), à distância: arco longo composto [reforçado] caótico de distância e velocidade +5 com flechas +5 +80/+80/+80/+75/+70/+65 (dano: 1d8+22, dec. 19-20/x3), ou magia: toque +64 ou toque à distância +71; QE Redução de Dano 44/+4, resistência a fogo 29, RM 41, aura divina (270 m, CD 27); TR Fort +72, Ref +82, Von +74; todos os modificadores de perícia reduzidos em 10 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Maestria Arcana, Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Senso da Batalha, Controlar Criaturas (elfos), Arqueirismo Divino, Raio Divino, Escudo Divino, Conjuração Divina, Foco em Arma Divino (espada longa), Especialização Divina em Arma (espada longa), Acuidade com Espada Longa†, Magia Arcana Espontânea. †Habilidade exclusiva, descrita acima.

Habilidades Similares a Magia: 19º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 28 + nível da magia. Como não tem a habilidade relevante Domínio Adicional, o avatar de Corellon perde acesso ao domínio do Caos e às habilidades similares a magia *animar objetos, martelo do caos, manto do caos, dissipar a ordem, círculo mágico contra a ordem, proteção contra a ordem, despedaçar, invocar criaturas IX e palavra do caos.*

Santuário de Corellon Larethian



EHLONNA

Ehlonna das Florestas, Deusa dos Bosques

Divindade Intermediária**Simbolo:** Unicórnio rampante**Plano Natal:** Terras Selvagens**Tendência:** Neutro e Bom**Aspecto:** Florestas, bosques, flora e fauna, fertilidade**Seguidores:** Elfos, gnomos, meio-elfos, halflings, rangers, druidas, caçadores, fazendeiros, lenhadores**Tendência dos Clérigos:** CB, LB, NB**Domínios:** Animal, Bem, Plantas, Sol**Arma Predileta:** Espada Longa

Ehlonna (ê-lo-ná) surge como uma humana de cabelos negros ou como uma elfa de cachos dourados. Suas vestes variam desde as vestes de trabalho de um lenhador ou ranger até o delicado vestido de uma princesa élfica, mas são sempre verde-claras. Ehlonna cuida de todas as pessoas boas que vivem nas florestas, amam os bosques ou retiram deles seu sustento.

Dogma

Ehlonna é responsável por todas as pessoas boas que vivem nas florestas, amam os bosques ou retiram seu sustento deles. Da mesma forma protege as florestas e os bosques da destruição ou de abusos.

Ehlonna conchama seus seguidores a viverem em harmonia com seus lares, extraíndo apenas o que necessitam. A generosidade da floresta, ela ensina, é um presente a ser desfrutado e apreciado, não um tesouro a ser cobiçado ou saqueado.

Clero e Templos

Os clérigos de Ehlonna geralmente vestem roupas práticas em tons de verde. Eles vivem em florestas e têm relações amigáveis com os rangers, druidas, elfos e fadas locais. Também permanecem vigilantes contra avanços de pessoas malignas, desmatadores e quaisquer criaturas que queiram explorar ou destruir as florestas. Quando confrontam alguém capaz de danificar uma floresta, eles tendem a ser gentis e firmes, pelo menos no

início. Se os invasores insistirem, os clérigos de Ehlonna serão implacáveis ao expulsá-los. Muitos deles assumem a tarefa de ensinar silvicultura e o plantio de árvores.

Em geral, os templos de Ehlonna são espaços abertos com apenas as árvores como teto. Pequenos santuários dedicados a deusa são encontrados em povoados da floresta.

EHLONNA

Ranger 20/Druida 10/Clérigo 10**Extra-Planar (Médio)****Posto Divino: 15****Dados de Vida:** 20d8+160 (extra-planar) mais 20d10+160 (Rgr) mais 10d8+80 (Drd) mais 10d8+80 (Clr) (1.000 PV)**Iniciativa: +16****Deslocamento: 18 m****CA:** 78 (+16 Des, +15 divino, +28 natural, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: espada longa dançarina e defensora +5 +69/+64/+59/+54, adaga dançarina e sagrada +5 +68/+63; à distância: arco longo composto [reforçado] sagrado +5 (bônus de For +9) com flechas +5 +84/+84/+79/+74/+69; ou magia: toque +59 ou toque à distância +65.

Dano: Espada longa dançarina e defensora +5 1d8+15, dec. 17–20, adaga dançarina e sagrada +5 1d4+10/19–20, ou arco longo composto [reforçado] sagrado +5 (bônus de For +9) com flechas +5 1d8+19, dec. 19–20/x3; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Expulsar mortos-vivos 12/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 50/+4, resistência a fogo 35, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, inimigos prediletos (goblinóides +5, dragões +4, gigantes +3, bestas +2, bestas mágicas +1), senso da natureza, resistir à tentação da natureza, visão na penumbra, rastro invisível, imunidade a veneno, forma selvagem (Pequeno, Médio ou Grande 4/dia), caminho da floresta, RM 47, aura divina (450 m, CD 33).

Testes de Resistência: Fort +55, Ref +63, Von +56.**Habilidades:** For 31, Des 42, Con 27, Int 26, Sab 29, Car 29.

Perícias*: Empatia com Animais +67, Blear +42, Concentração +56, Ofícios (fazer arcos) +48, Ofícios (carpintaria) +48, Diplomacia +56, Adestrar Animais +64, Cura +64, Esconder-se +69, Intimidar +44, Senso de Direção +52, Conhecimento (arcano) +33, Conhecimento (natureza) +76, Conhecimento (religião) +33, Ouvir +64, Furtividade +69, Profissão (herborista) +82, Cavalgar (cavalo) +55, Espionar +46, Procurar +61, Sentir Motivação +42, Identificar Magias +56, Observar +64, Natação +35, Sobrevivência +73. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Prontidão, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Esquiva, Tiro Longo, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Combater com Duas Armas Aprimorado, Mobilidade, Tiro Certo, Precisão, Saque Rápido, Acelerar Magia, Tiro Rápido, Tiro em Movimento, Deslocamento, Magia Sem Gestos, Rastrear, Foco em Arma (arco longo composto), Foco em Arma (espada longa).

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Escudo Divino em Área, Avatar, Convocar Criaturas (animais), Convocar Criaturas (unicórnios), Controlar Criaturas (fadas), Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Arqueirismo Divino, Raio Divino, Ranger Divino, Dom da Vida, Aumentar Criatura (animais), Raio Divino em Massa, Mente da Fera.

Poderes de Domínio: 15 usos por dia de cativar animais; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; 15/dia expulsar ou comandar plantas; 15/dia expulsão aprimorada.

Habilidades Similares a Magia: Ehlonna utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias do Bem, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD dos testes de resistência é 34 + nível da magia. Acalmar animais, imobilizar animal, dominar animais, repelir vermes, comunhão com a natureza, cúpula de proteção contra vida, forma animal, destruição rastejante, alterar forma, proteção contra o mal, ajuda, círculo mágico contra o mal, destruição sagrada, dissipar o mal, barreira de lâminas, palavra sagrada, aura sagrada, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem), constrição, pele de árvore, ampliar plantas, controlar plantas, muralha de espinhos, repelir madeira, cajado vivo, comandar plantas, homens vegetais, resistência a elementos, esquentar metal, luz cegante, escudo do fogo, coluna de chamas, semente de fogo, raio de sol, explosão solar, esfera prismática.

Magias de Clérigo/Dia: 6/8/7/6/6/5; CD base = 19 + nível da magia.

Magias de Druida/Dia: 6/7/6/5/5/4; CD base = 19 + nível da magia.

Magias de Ranger/Dia: 6/5/5/5; CD base = 19 + nível da magia.

Inventário: A arma favorita de Ehlonna é *Jenevier*, um arco longo composto [reforçado] +5 (bônus de For +9) de madeira branco-pálida. Ela tem a habilidade especial *sagrada*.

Nível de Conjurador: 20º; **Peso:** 1,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Ehlonna recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como uma falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Ehlonna pode ver (utilizando sua visão normal ou visão na penumbra), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em até dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto:

Ehlonna percebe qualquer coisa que afete o bem-estar de uma floresta no instante em que acontece e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência. Qualquer árvore viva pode ser o foco dos seus poderes de percepção e comunicação remota.

Ações Automáticas:

Ehlonna pode utilizar Ofícios (carpintaria), Conhecimento (natureza) e Profissão (herborista) ou Sobrevivência como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Ela é capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Ehlonna pode criar qualquer armadura leve ou média, arma simples, arco e qualquer item relacionado a carpintaria ou furtividade, como um manto élfico, desde que o valor de mercado do item não exceda 200.000 PO.

Avatares

Os avatares de Ehlonna variam em aparência, assim como a deusa. Ela os envia para vigiar as florestas e advertir os seres que profanam áreas selvagens ou molestam seus habitantes.

➤ **Avatar de Ehlonna:** Idêntico a Ehlonna, com exceção do posto divino 7; CA 62 (toque 42, surpresa 46); Corpo a corpo: *espada longa dançarina e defensora* +5 +61/+56/+51/+46 (dano: 1d8+15, dec. 19–20), *adaga dançarina e sagrada* +5 +60/+55 (dano: 1d4+10, dec. 19–20), à distância: *arco longo composto [reforçado] sagrado* +5 (bônus de For +9) com *flechas* +5 +76/+76/+71/+66/+61 (dano: 1d8+19, dec. x3); ou magia: toque +51 ou toque à distância +57; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 38, aura divina (210 m, CD 27); TR Fort +47, Ref +55, Von +48; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Convocar Criaturas (animais), Convocar Criaturas (unicórnios), Arqueirismo Divino, Ranger Divino, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (arco longo composto), Domínio Adicional (Sol), Aumentar Criaturas (animais), Mente da Fera.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 26 + nível da magia.



ERYTHNUL

O Diverso

Divindade Intermediária**Símbolo:** Uma máscara com metade de um javali e metade de um demônio**Plano Natal:** Pandemônio**Tendência:** Caótico e Mau**Aspecto:** Ódio, inveja, maldade, pânico, feiúra, massacre**Seguidores:** Bárbaros, guerreiros, ladinos, usurpadores, foras-da-lei**Tendência dos Clérigos:** CM, CN, NM**Domínios:** Caos, Mal, Enganação, Guerra**Arma Predileta:** Maça Estrela

A divindade do massacre, Erythnul (ê-rit-nul), é uma visão terrível. Ele geralmente surge como um humano com músculos nodosos e estrutura atarracada. Sua pele é manchada e avermelhada, como se escorresse sangue de seus poros. Em combate, seu aspecto oscila entre humano, gnoll, bugbear, ogro e troll. Essa forma mutante é refletida em seu título, O Diverso. Ele utiliza uma maça estrela de duas mãos em batalha. Essa arma possui a cabeça em pedra com furos que produzem ruídos aterroizantes sempre que Erythnul a brande.

Dogma

Erythnul é uma divindade brutal que se delicia com o pânico e o massacre. Em terras civilizadas, seus seguidores (incluindo guerreiros maus, bárbaros e ladinos) formam pequenos cultos criminosos. Em terras selvagens, é cultuado por bárbaros maus, gnolls, bugbears, ogros e trolls.

Erythnul incita seus seguidores a derramar sangue por prazer, a cobiçar o que não é deles e a destruir todos que lhes neguem seus desejos. Também encoraja a cultivar a feiúra e a desavença em lugares agradáveis.

Tirar algo de alguém — especialmente de um rival — é um ato exaltado aos olhos de Erythnul. Os inimigos que não podem ser mortos devem ser mutilados e o que não pode ser roubado deve ser destruído.

Clero e Templos

Os clérigos de Erythnul favorecem roupas de cor vermelho-ferrugem ou manchadas de sangue. São cruéis, sádicos e furiosos. Eles se mantêm no anonimato na maioria dos lugares civilizados. Em terras selvagens, os membros do clero são conhecidos como valentões e tiranos assassinos. Eles adoram profanar coisas belas e desfigurar pessoas atraentes.

Qualquer lugar que presenciou um grande derramamento de sangue ou um ato de crueldade espetacular será considerado um local sagrado e ideal para a construção de um templo a Erythnul. No campo, seus adoradores erguem fortalezas atarracadas e feias nos locais onde ocorreram batalhas, emboscadas ou massacres. Em áreas urbanas, os templos de Erythnul geralmente se ocultam em bairros miseráveis, de preferência nos locais onde houve crimes terríveis.

ERYTHNUL**Bárbaro 10/Guerreiro 10/Ladino 10/Feiticeiro 10****Extra-Planar (Médio — Caótico, Mau)****Posto Divino:** 15**Dados de Vida:** 20d8+220 (extra-planar) mais 10d12+110 (Bbr) mais 10d10+110 (Gue) mais 10d6+110 (Lad) mais 10d4+110 (Fet) (1.250 PV)**Iniciativa:** +15, sempre age primeiro (+11 Des, +4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)**Deslocamento:** 21 m**CA:** 73 (+11 Des, +15 divino, +28 natural, +9 deflexão)**Ataques:** Corpo a corpo: maça estrela grande, profana, caótica e aterradora +5 +81/+76/+71/+66; ou magia: toque +71 ou toque à distância +66.**Dano:** Maça estrela grande, profana, caótica e aterradora +5 2d6+46, dec. 19–20; ou de acordo com a magia.**Face/Alcance:** 1,5 m por 1,5 m/1,5 m**Ataques Especiais:** Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, ataque furtivo +5d6, golpe incapacitante.**Qualidades Especiais:** Imunidades divinas, Redução de Dano 50/+4, resistência a fogo 35, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (javali), armadilhas, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +1 contra armadilhas), RM 47, aura divina (+50 m, CD 33).**Testes de Resistência:** Fort +58, Ref +58, Von +54.**Habilidades:** For 42, Des 33, Con 33, Int 24, Sab 24, Car 29.**Perícias:** Equilíbrio +28, Bfear +47, Escalar +47, Concentração +79, Diplomacia +28, Operar Mecanismo +37, Disfarces +62, Obter Informação +39, Esconder-se +64, Intimidar +81, Saltar +49, Conhecimento (arcano) +52, Ouvir +80, Furtividade +64, Abrir Fechaduras +64, Punga +66, Espionar +35, Procurar +60, Sentir Motivação +38, Identificar Magias +62, Observar +75, Natação +47, Acrobacia +51, Usar Cordas +47.*Sempre recebe 20 nos testes de perícia.**Talentos:** Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Varinha, Esquiva, Potencializar Magia, Aumentar Magia, Especialização, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (maça estrela), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Combater com Duas Armas Aprimorado, Maximizar Magia, Mobilidade, Ataque Poderoso, Saque Rápido, Escrever Pergaminho, Deslocamento, Ataque Atordoante, Quebrar, Foco em Arma (maça estrela), Especialização em Arma (maça estrela), Ataque Giratório.**Imunidades Divinas:** Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.**Habilidades Divinas Relevantes:** Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Avatar, Senso da Batalha, Raio Divino, Velocidade Divina, Inspiração Divina (fúria), Escudo Divino, Foco em Arma Divino (maça estrela), Especialização Divina em Arma (maça estrela), Domínio Adicional (Enganação), Presença Aterradora, Mãos da Morte, Fúria Múltipla†, Raio Divino em Massa, Iniciativa Suprema, Onda do Caos, Ferir Inimigo. †Habilidade exclusiva, descrita adiante.**Poderes de Domínio:** +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal].**Habilidades Similares a Magia:** Erythnul utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias do Caos e do Mal, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 34 + nível da magia. Animar objetos, barreira de lâminas, blasfêmia, transformação momentânea, martelo do caos, manto do caos, confusão, criar mortos-vivos, profanar, dissipar o bem, dissipar a ordem, poder divino, visão falsa, coluna de chamas, invisibilidade, círculo mágico contra o bem, círculo mágico contra a ordem, roupa encantada, arma mágica, despistar, dificultar detecção, metamorfosear objetos, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder, atordoar, proteção contra o bem, proteção contra a ordem, animação ilusória, despedaçar, arma espiritual, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos ou do Mal), parar o tempo, aura profana, nuvem profana, palavra do caos.**Magias de Feiticeiro Conhecidas** (6/9/8/8/7/5; CD base = 19 + nível da magia): 0 — marca arcana, globos de luz, detectar magia, som fantasma, luz, mãos mágicas, abrir/fechar, prestidigitação, ler magias; 1º — toque macabro, recuo acelerado, ataque certeiro, servo invisível, ventriloquismo; 2º — cegueira/surdez, imagem menor, reflexos, ver o invisível; 3º — dissipar magia, voo, velocidade; 4º — emoções, assassino fantasmagórico; 5º — telecinésia.**Fúria Múltipla (habilidade divina relevante exclusiva):** Quinze vezes por dia, Erythnul é capaz de imergir num estado de fúria frenética similar à habilidade divina relevante Fúria Divina (este poder substitui a habilidade de fúria do bárbaro para Erythnul). Uma vez acionado, este poder permanece ativo durante 1 hora. Enquanto estiver em fúria, Erythnul recebe +5 de bônus nas jogadas de ataque, dano com armas e testes de resistência de Vontade, e +10 de bônus de Força e Constituição. Ele também recebe 100 pontos de vida temporários. Além disso, Erythnul

sofre -5 de penalidade na Classe de Armadura e não pode utilizar perícias ou habilidades que exijam paciência e concentração, como Furtividade, lançar magias ou utilizar habilidades divinas relevantes. Erythnul pode cancelar a fúria quando desejar.

Enquanto estiver enfurecido, Erythnul muda de forma aleatoriamente a cada rodada, de acordo com a tabela a seguir:

d%	Forma Adotada
01-20	Bugbear
21-40	Gnoll
41-60	Humano (guerreiro de 2º nível)
61-80	Ogro
81-100	Troll

A mudança de forma ocorre como uma ação livre no início do turno de Erythnul e dura até seu próximo turno. A forma adotada não influencia suas estatísticas, mas sempre que ele sofre dano de uma arma, o sangue derramado imediatamente torna-se uma criatura do mesmo tipo da forma atual. A criatura atacará imediatamente os inimigos de Erythnul e lutará até a morte.

Aplice as seguintes alterações enquanto Erythnul estiver enfurecido: CA 68; 1.350 PV; corpo a corpo: *maça estrela [grande] profana caótica aterradora* +5 +86/+81/+76/+71 (dano: 2d6+51, dec. 19-20); TR Fort +63, Von +59; For 52, Con 43; Escalar +52, Concentração +84, Saltar +54, Natação +52.

Inventário: Erythnul empunha *Agonia*, uma *maça estrela* +5 cuja cabeça assemelha-se a seu símbolo sagrado. Esta arma possui o rosto de um demônio em um dos lados e o de um javali no outro. Ela tem as qualidades caótica, aterradora (ver adiante) e profana.

Nível de Conjurador: 20º; Peso: 4 kg.

Habilidade Especial de Arma Aterradora: Esta arma produz um gemido sobrenatural sempre que seu portador ataca. Este efeito de medo sônico e de ação mental propaga-se numa explosão de 9 m. Os aliados do portador não são afetados, mas os inimigos devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 16) ou ficarão abalados durante 3d6 rodadas. Os alvos do ataque ficam apavorados durante 3d6 rodadas se no teste de resistência. Os inimigos que obtiverem sucesso ficam imunes a habilidade da arma durante um dia.

Nível de Conjurador: 7º; Pré-Requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, medo; Valor de Mercado: bônus +3.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Erythnul recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como uma falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Erythnul pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Erythnul percebe qualquer ato de ódio, inveja, maldade, brutalidade ou destruição no instante em que acontece e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Erythnul é capaz de quebrar qualquer item como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Da mesma forma, pode utilizar Abrir Fechaduras ou Operar Mecanismo como ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Erythnul pode criar qualquer armadura, arma simples ou comum e qualquer item que provoque medo, como uma *varinha do medo* ou *tambores do pânico*, desde que o valor de mercado do item não exceda 200.000 PO.

Avatares

Os avatares de Erythnul são fisicamente idênticos ao deus. Ele os envia para espalhar o medo e a morte, normalmente para seu próprio divertimento.

➤ **Avatar de Erythnul:** Idêntico a Erythnul com exceção do posto divino 7; Iniciativa +15; CA 57 (toque 37, surpresa 57); Corpo a corpo: *maça estrela grande, profana, caótica e aterradora* +5 +73/+68/+63/+58 (dano: 2d6+38); ou magia: toque +63 ou toque à distância +58; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 39, aura divina (210 m, CD 25); TR Fort +50, Ref +50, Von +46; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8 pontos.

Habilidades Divinas

Relevantes: Alterar Tamanho, Inspiração Divina (fúria), Escudo Divino, Foco em Arma Divino (maça estrela), Especialização Divina em Arma (maça estrela), Presença Aterradora, Fúria Múltipla†, Onda do Caos, Ferir Inimigo. † Habilidade exclusiva, descrita acima.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 27 + nível da magia. Como não possui a habilidade relevante Domínio Adicional, o avatar de Erythnul perde acesso ao domínio da Enganação e às habilidades similares a magia *transformação momentânea*, *confusão*, *visão falsa*, *invisibilidade*, *despistar*, *dificultar detecção*, *metamorfosear objetos*, *animação ilusória* e *parar o tempo*.

Fúria Múltipla: Aplique as seguintes alterações quando o avatar de Erythnul estiver em fúria: CA 52; corpo a corpo: *maça estrela [grande] profana caótica aterradora* +5 +78/+72/+68/+63 (dano: 2d6+43, dec. 19-20); TR Fort +55, Von+51; Escalar +44, Concentração +76, Saltar +46, Natação +44.

FHARLANGHN

O Monitor do Horizonte

Divindade Intermediária

Símbolo: Um disco com uma linha em curva e um crescente com as pontas voltadas para baixo

Plano Natal: Plano Material

Tendência: Neutro

Aspecto: Horizontes, distância, viagem, estradas

Seguidores: Bardos, viajantes, mercadores

Tendência dos Clérigos: CN, LN, N, NM, NG

Domínios: Sorte, Proteção, Viagem

Arma Predileta: Bordão



Fharlanghn (far-lan-gun), a divindade das estradas, surge como um homem idoso, marcado pelo tempo, com a pele profundamente enrugada e olhos brilhantes. Ele utiliza roupas comuns, geralmente em couro e linho natural. Suas roupas estão sempre sujas de viagem. Ele perambula pelas estradas e trilhas do Plano Material, cumprimentando os demais viajantes educadamente. Fharlanghn está sempre disposto a conversar, mas nunca durante muito tempo.

Dogma

Fharlanghn é o patrono de todos os que percorrem longas distâncias, não importa qual caminho sigam ou o meio de transporte utilizado.

Fharlanghn afirma que as pessoas devem viajar e experimentar coisas novas. O atual estado das coisas não é fixo e você nunca saberá quando uma nova perspectiva ou mesmo um novo lar será adequado. Procure a inspiração no horizonte.

Clero e Templos

Os clérigos de Fharlanghn viajam pelo mundo, sempre buscando coisas novas. Eles preferem roupas simples em tons de marrom e verde desbotado. Eles abençoam caravanas (e às vezes guiam-nas), exploram novos territórios, atuam como batedores para exércitos e colonos e registram longos diários descrevendo as jornadas além do horizonte. Além disso, prestam serviços como tradutores e diplomatas. Muitos atuam como inspetores ou engenheiros e ajudam a construir estradas, pontes e portos. Outros se envolvem na fabricação de equipamentos de viagem, desde sapatos até barcos a vela. Não importa suas atividades, os clérigos de Fharlanghn deslocam-se com frequência e um personagem que visite um santuário ou um templo mais de uma vez provavelmente encontrará uma equipe de clérigos diferente em cada ocasião.

É comum encontrar santuários dedicados a Fharlanghn na beira de estradas movimentadas. Geralmente, seus templos também são pontos de parada para viajantes que precisam de abrigo ou proteção.

FHARLANGHN

Bardo 20/Clérigo 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 14

Dados de Vida: 20d8+180 (extra-planar)

mais 20d6+180 (Brd) mais

20d8+180 (Clr) (980 PV)

Iniciativa: +21, sempre age primeiro (+17 Des, ++ Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 18 m

CA: 79 (+17 Des, +14 divino, +27 natural, +11 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *bordão defensor* +5 +64/+59/+54/+49, *bordão da velocidade* +5 +64/+64/+59; ou magia: *toque* +61 ou *toque à distância* +71.

Dano: *Bordão defensor* +5 1d6+12, *bordão da velocidade* +5 1d6+8; ou de acordo com a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Expulsar mortos-vivos 14/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 49/+4, resistência a fogo 34, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 21 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte

exato ilimitado, viagem planar ilimitada, conhecimento de bardo +30, música de bardo 20/dia (música de proteção, fascinar, inspirar competência, inspirar coragem, inspirar grandeza, sugestão), RM 46 aura divina (420 m, CD 35).

Testes de Resistência: Fort +55, Ref +63, Von +53.

Habilidades: For 24, Des 45, Con 28, Int 31, Sab 25, Car 33.

Perícias*: Avaliação +35, Equilíbrio +56, Blefar +53, Concentração +69, Ofícios (curtume) +47, Ofícios (construção) +47, Ofícios (carpintaria) +47, Diplomacia +84, Adestrar Animais +48, Cura +34, Esconder-se +54, Intimidar +29, Saltar +23, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +47, Conhecimento (geografia) +47, Conhecimento (natureza) +47, Conhecimento (religião) +47, Ouvir +56, Furtividade +11, Atuação +44, Profissão (cartógrafo) +67, Profissão (engenheiro) +67, Profissão (herborista) +44, Profissão (navegador) +67, Profissão (escriva) +67, Profissão (inspetor) +67, Cavalgar (cavalo) +56, Espionar +57, Sentir Motivação +57, Identificar Magias +57, Observar +23, Natação +26, Acrobacia +44, Usar Instrumento Mágico +48, Sobrevivência +44.

*Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Prontidão, Ambidestria, Reflexos de Combate, Criar Item Maravilhoso, Desviar Objetos, Potencializar Magia, Tolerância, Aumentar Magia, Especialização, Estender Magia, Elevar Magia, Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Combater com Duas Armas Aprimorado, Maximizar Magia, Mobilidade, Corrida, Deslocamento, Rastrear, Combater com Duas Armas.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Avatar, Raio Divino, Criar Objeto, Criar Objetos Aprimorados, Velocidade Divina, Escudo Divino, Cansaço, Dom da Vida, Movimento Instantâneo, Raio Divino em Massa, Moldar Trilha, Caminhar, Iniciativa Suprema. †Habilidade exclusiva, descrita a seguir.

Poderes de Domínio: 14/dia realizar novamente uma jogada; 14/dia *escudo de proteção* (o alvo tocado recebe +20 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora); 20 rodadas/dia movimentação livre.

Habilidades Similares a Magia:

Fharlanghn utiliza estas habilidades como um conjurador de 24º nível. A CD para os testes de resistência é 35 + nível da magia. *Ajuda, campo antimagia, projeção astral, cancelar encantamento, porta dimensional, escudo entrópico, recuo acelerado, encontrar o caminho, vôo, movimentação livre, aura sagrada, localizar objeto, limpar a mente, milagre, despistar, passagem invisível, esfera prismática, proteção contra elementos, repulsão, santuário, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, reverter magia, teletransporte exato.*

Magias de Bardo Conhecidas:

(4/7/7/7/6/6/6; CD base = 21 + nível da magia): 0 – detectar magia, luz, consertar, abrir/fechar, prestidigitação, ler magias; 1º – alarme, enfeitiçar pessoas, área escorregadia, servo invisível, ventriloquismo; 2º – transe animal, detectar pensamentos, poeira ofuscante, reflexos, invocar enxames; 3º – confusão, emoções, velocidade, esculpir o som, lentidão; 4º – detectar observação, terreno ilusório, imobilizar monstros, invisibilidade aprimorada, grito; 5º – controlar a água, visão falsa, névoa mental, imagem arcana, despistar; 6º – controlar o clima, observação aprimorada, projetar imagem, véu.

Magias de Clérigo/Dia:

6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 17 + nível da magia.



O Brincalhão, O Protetor Vigilante,
A Gema Sem Preço, A Esperteza Brilhante

Divindade Maior**Símbolo:** Uma pepita de ouro**Plano Natal:** Bitopia**Tendência:** Neutro e Bom**Aspecto:** Gnomos, humor,
sagacidade, ilusão, lapidação,
ourivesaria**Seguidores:** Gnomos, ilusionistas,
joalheiros, piadistas de mau gosto**Tendência dos Clérigos:** CB, NB, LB**Domínios:** Bem, Proteção, Enganação**Arma Predileta:** Machado de Guerra

A deidade dos gnomos, Garl Glittergold, também chamado Ouro-Líquido, surge como um belo gnomo de pele dourada e olhos de jóias faiscantes. Veste-se bem, geralmente com uma casaca de seda com cauda longa e meias de seda. Ele sempre utiliza muitas jóias e acessórios de ouro.

Garl Glittergold descobriu os gnomos e liderou-os para o mundo. Desde então, tem sido seu protetor. Ele é famoso pelas piadas e trotes que aplica nas demais divindades, embora nem todas suas vítimas achem graça em suas brincadeiras. Uma vez Garl implodiu a caverna de Kurtulmak, a divindade dos kobolds. Desde então, as duas divindades juraram inimizade.

Dogma

Garl promove uma doutrina de praticidade temperada com humor. A ignorância e a complacência são perigosas, adverte Garl, e ele incentiva seu povo a explorar o mundo a seu redor e também novas formas de executar tarefas. Garl enfatiza o cérebro acima dos músculos e ensina que confundir ou embaraçar um inimigo pode ser uma vitória tão completa quanto matá-lo ou capturá-lo.

Clero e Templos

Os clérigos de Garl prestam serviço como guardiões e professores em comunidades de gnomos. Mantêm uma vigilância cuidadosa contra as raças hostis (particularmente os kobolds) e instruem os jovens usando uma mistura de praticidade e humor. Essa abordagem, dizem, mantém os jovens entretidos e facilita o aprendizado.

Os clérigos de Garl também conservam extensos registros sobre magias de ilusão (normalmente como grimórios e pergaminhos), piadas de mau gosto, projetos de armadilhas e histórias. Quanto maior e mais extravagante o conto, melhor, dizem os clérigos, embora nem todos concordem. Como seu patrono, os clérigos de Garl gostam de jóias de ouro.

Os clérigos erigem poucos templos para o deus, preferindo estabelecer capelas e santuários modestos nos locais onde os gnomos vivam ou se reúnam. Esses santuários sempre são construídos de forma a serem fáceis de defender contra forças hostis e os clérigos decoram-nos com artefatos belos. Os santuários incluem pelo menos uma armadilha projetada para atormentar visitantes indesejáveis. Esses instrumentos raramente são fatais e quase sempre são extravagantes.

GARL GLITTERGOLD**Ilusionista 12/Clérigo 14/Ladino 16****Extra-Planar (Pequeno — Bom)****Posto Divino:** 18**Dados de Vida:** 20d8+160 (extra-planar) mais 12d4+96 (Ilus) mais 14d8+112 (Clr) mais 16d6+128 (Lad) (912 PV)**Iniciativa:** +16 (+12 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)**Deslocamento:** 15 m**CA:** 84 (+1 tamanho, +12 Des, +18 divino, +31 natural, +12 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: machado de guerra dançarino, do toque espectral e da velocidade +5 +72/+72/+67/+62/+57; ou magia: toque +66 ou toque à distância +72. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Moldar Trilha (habilidade divina relevante exclusiva): Concentrando-se por 10 minutos, Fharlanghn é capaz de moldar uma área de 13 m² e 3 m de profundidade para criar uma trilha, estrada, túnel ou ponte. Ele também consegue utilizar a habilidade para eliminar bloqueios, como neve ou resíduos de uma tempestade ou avalanche. Ele pode aumentar o comprimento da área reduzindo sua largura, por exemplo 21 m por 84 m ou 3 m por 588 m. Este poder é similar a magia *mover terra*, pois não quebra violentamente a superfície do terreno. Em vez disso, a terra flui, criando ondulações, até alcançar o resultado desejado. Árvores, estruturas, formações rochosas e afins não são afetados, exceto pela mudança na elevação e na topografia relativa.

A área moldada pode incluir pontes e represas feitas de material local, como uma ponte de madeira sobre um riacho na floresta ou uma muralha de contenção de pedra ao longo da encosta de uma montanha.

Ao contrário de *mover terra*, esta habilidade afeta rochas e pode ser usado para escavar túneis. Similar a *mover terra*, ele funciona devagar demais para aprisionar ou enterrar criaturas.

Inventário: O bordão de Fharlanghn, *Amigo do Viajante*, é uma arma dupla. Ambas as extremidades possuem bônus de melhoria +5. Uma extremidade tem a habilidade especial defensor e a outra a habilidade especial velocidade.

Nível de Conjurador: 20º; Peso: 2,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Fharlanghn recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como uma falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Fharlanghn pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 21 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 21 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 14 horas.

Percepção do Aspecto: Fharlanghn percebe o começo ou o fim de qualquer jornada de cinco quilômetros ou mais no instante em que acontece e conserva a sensação durante catorze semanas após a ocorrência. Da mesma forma, percebe a construção ou destruição de estradas, pontes, túneis ou veículos.

Ações Automáticas: Fharlanghn pode utilizar Ofícios (curtume), Ofícios (construção), Ofícios (carpintaria), Profissão (cartógrafo), Profissão (engenheiro), Profissão (herborista), Profissão (navegador), Profissão (escriba) ou Profissão (inspetor) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Fharlanghn pode criar qualquer item que envolva viagem ou deslocamento dentro de um mesmo plano, como *bolas de caminhar* e *saltar* ou um *tapete voador*, desde que o valor de mercado do item não exceda 200.000 PO.

Avatares

Fharlanghn quase não utiliza seus avatares, preferindo vagar pelo mundo em pessoa, embora ocasionalmente envie um avatar para ajudar um viajante necessitado ou acompanhar um grande explorador no início de uma jornada épica.

Avatar de Fharlanghn: Idêntico a Fharlanghn com exceção do posto divino 7; CA 65 (toque 45, surpresa 48); Corpo a corpo: *bordão defensor* +5 +57/+52/+47/+42 (dano: 1d6+12) e *bordão de velocidade* +5 +57/+52/+47/+42 (dano: 1d6+8); ou magia: toque +54 ou toque à distância +64; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 39, aura divina (210 m, CD 28); TR Fort +48, Ref +56, Von +45; todos os modificadores de perícia reduzidos em 7 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Criar Objetos, Criar Objetos Aprimorados, Velocidade Divina, Escudo Divino, Cansaço, Movimento Instantâneo, Moldar Trilha, Caminhar, Iniciativa Suprema. †Habilidade exclusiva, descrita acima.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 28 + nível da magia.

Dano: Machado de guerra dançarino, do toque spectral e da velocidade +5 1d8+14, dec. x3; ou conforme a magia. **Sempre causa dano máximo** (machado: 22 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Ataque Furtivo +8d6 (48 pontos), golpe incapacitante, amortecer impacto, evasão aprimorada, expulsar mortos-vivos 15/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Traços raciais dos gnomos, imunidades divinas, Redução de Dano 53/+4, resistência a fogo 38, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 27 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (textugo), armadilhas, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +2 contra armadilhas), RM 70, aura divina (27 km, CD 35).

Testes de Resistência: Fort +59, Ref +63, Von +63. **Sempre recebe 20** em testes de resistência.

Habilidades: For 22, Des 34, Con 26, Int 42, Sab 30, Car 34.

Perícias: Alquimia +87, Avaliação +76, Equilíbrio +74, Bolear +89, Escalar +43, Concentração +74, Ofícios (lapidação) +90, Ofícios (forjaria) +90, Ofícios (construção) +51, Ofícios (armadilheiro) +90, Decifrar Escrita +53, Diplomacia +80, Operar Mecanismo +73, Disfarces +66, Arte da Fuga +49, Falsificação +53, Obter Informação +49, Esconder-se +93, Mensagens Secretas +53, Intimidar +36, Senso de Direção +47, Saltar +26, Conhecimento (arcano) +66, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +72, Conhecimento (geografia) +49, Conhecimento (história) +49, Conhecimento (religião) +52, Ouvir +66, Furtividade +72, Atuação +53, Punga +78, Espionar +80, Sentir Motivação +70, Identificar Magias +99, Observar +72, Acrobacia +39, Usar Cordas +39. **Sempre recebe 20** nos testes de perícia.

Talento: Ambidestria, Preparar Poção, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Criar Item Maravilhoso, Desviar Objetos, Esquiva, Forjar Anel, Grande Fortitude, Foco em Magia Aprimorada (Ilusão), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Vontade de Ferro, Mobilidade, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Ilusão), Magia Penetrante, Deslocamento, Foco em Arma (machado de guerra), Ataque Giratório.

Traços Raciais dos Gnomos: Visão na penumbra, +2 de bônus em testes de resistência contra ilusões, +1 de bônus nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides, +4 de bônus de esquiva contra gigantes, globos de luz, som fantasma e prestidigitação 1/dia, 1º nível de conjurador.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Maestria Arcana, Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Metamagia Automática (magias arcanas silenciosas), Metamagia Automática (magias arcanas sem gestos), Avatar, Golpe Anti-Criatura (kobolds), Senso da Batalha, Clarividência, Controlar Criaturas (gnomos), Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Raio Divino, Criação Divina, Esquiva Divina, Lâbia Divina, Escudo Divino, Foco em Magia Divino (Ilusão), Resistência à Magia Superior, Raio Divino em Massa, Magia Arcana Espontânea.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; 18/dia escudo de proteção (o alvo tocado recebe +14 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora).

Habilidades Similares a Magia: Garl utiliza estas habilidades como um conjurador de 28º nível, com exceção de magias do Bem, que utiliza como um conjurador de 29º nível. A CD para os testes de resistência é 35 + nível da magia. *Ajuda, campo antimagia, barreira de lâminas, transformação momentânea, confusão, dissipar o mal, visão falsa, aum sagnada, destruição sagnada, palavra sagnada, invisibilidade, círculo mágico contra o mal, limpar a*

mente, despistar, dificultar detecção, metamorfosear objetos, esfera prismática, proteção contra elementos, proteção contra o mal, repulsão, santuário, animação ilusória, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem), parar o tempo.

Magias de Clérigo/Dia: 6/9/9/7/7/6/6/4; CD base = 20 + nível da magia ou 38 + nível da magia para magias de ilusão.

Magias de Mago/Dia: 5/9/9/9/7/7/6/6; CD base = 25 + nível da magia ou 43 + nível da magia para magias de ilusão. Escolas Proibidas: Adivinhação e Necromancia.

Inventário: Garl empunha Arumidina, um machado de guerra +5 com as habilidades especiais toque spectral, velocidade e dançarino.

Nível de Conjurador: 25º; Peso: 3,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Garl recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Garl pode ver (utilizando sua visão normal ou visão na penumbra), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 27 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 27 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 18 horas.

Percepção do Aspecto: Garl percebe qualquer coisa que afete o bem-estar dos gnomos dezoito semanas antes de acontecer e conserva a sensação durante dezoito semanas após a ocorrência. Ele tem uma percepção semelhante sempre que os gnomos se dedicam ao humor, conjuram ilusões ou fabricam jóias.

Ações Automáticas: Garl pode utilizar Ofícios (lapidação), Ofícios (forjaria), Ofícios (construção) ou Ofícios (armadilheiro) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Garl pode criar itens mágicos, como uma gema da visão, as diversas estatuetas de poderes incríveis, itens adornados com jóias, como um elmo brilhante, e qualquer anel mágico.

Avatares

Garl envia seus avatares para percorrer as terras dos gnomos, sempre atentos aos problemas e para ajudar nos ofícios e nas brincadeiras da raça. Ocasionalmente, também envia seus avatares a outros lugares, para descobrir o que acontece no resto do mundo e pregar peças em mortais pretensiosos. Os avatares de Garl geralmente se parecem com gnomos, mas podem ter qualquer sub-raça ou sexo.

➤ **Avatar de Garl Glittergold:** Idêntico a Garl, com exceção do posto divino 9; CA 66 (toque 44, surpresa 54); Corpo a corpo: machado de guerra dançarino, do toque spectral e da velocidade +5 +63/+63/+58/+53/+48 (dano: 1d8+14, dec. x3), ou magia: toque +57 ou toque à distância +63; QE Redução de Dano 44/+4, resistência a fogo 29, RM 61, aura divina (270 m, CD 26); TR Fort +50, Ref +54, Von +52; todos os modificadores de perícia reduzidos em 9 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Maestria Arcana, Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Golpe Anti-Criatura (kobolds), Clarividência, Controlar Criaturas (gnomos), Raio Divino, Esquiva Divina, Lâbia Divina, Escudo Divino, Foco em Magia Divino (Ilusão), Magia Arcana Espontânea.

Habilidades Similares a Magia: 19º nível de conjurador; CD do teste de resistência 26 + nível da magia.

Magias: Como Garl, com a exceção de que a CD dos testes de resistência contra magias de ilusão de clérigo é 29 + nível da magia e a CD para testes de resistência contra magias de ilusão de mago é 34 + nível da magia.



GRUUMSH

Caolho, Aquele Que Nunca Dorme
Divindade Maior
Símbolo: Uma órbita ocular vazia
Plano Natal: Aqueronte
Tendência: Caótico e Mau
Aspecto: Orcs, guerra, território
Seguidores: Orcs, meio-orcs
Tendência dos Clérigos: CM, CN, NM
Dominios: Caos, Mal, Força, Guerra
Arma Predileta: Lança



Gruumsh, a divindade dos orcs, é Caótico e Mau. Ele surge como um grande orc usando uma armadura de batalha negra. Ele tem um único olho central que jamais pisca. Nutre um ódio especial por Corellon Larethian, Moradin e seus seguidores. Em eras passadas, Corellon Larethian arrancou o olho esquerdo de Gruumsh em combate. Alguns clérigos orcs contestam essa versão, alegando que a divindade élfica roubou o olho porque não conseguiu derrotar Gruumsh numa luta justa.

Dogma

Gruumsh exige que seus seguidores sejam fortes, que eliminem os fracos entre os seus e reclamation todo o território que pertence à raça por direito (que abrange quase tudo). Ele não tolera sinais de trégua entre seu povo. Seu credo prega a guerra incessante, embora Gruumsh não se oponha à simples colonização quando isso for possível.

Gruumsh odeia tudo que não é orc ou criado pela raça e sente um rancor particular contra os elfos (por causa de seu olho). Ele sente a mesma raiva dos anões, que competiram com os orcs pelo domínio das montanhas e venceram — uma inconveniência que Gruumsh considera estritamente temporária.

Clero e Templos

Os clérigos de Gruumsh lutam para se tornarem os líderes de guerra de suas comunidades ou os principais conselheiros desses líderes. Também são responsáveis pela eliminação dos fracos e inadequados. Normalmente vestem equipamento de batalha.

Há um templo ou santuário de Gruumsh no coração de quase todas as comunidades orcs. Eles tendem a ser lugares opressivos, cheios de fumaça amarga e cheiro de sangue. Os templos e santuários maiores sempre têm celas onde são mantidos os futuros sacrifícios a Gruumsh; muitos também abrigam arenas de gladiadores.

GRUUMSH

Guerreiro 20/Clérigo 9/Bárbaro 9

Extra-Planar (Médio — Caótico, Mau, Orc)

Posto Divino: 16

Dados de Vida: 20d8+220 (extra-planar) mais 20d10+220 (Gue) mais 9d8+99 (Clr) mais 9d12+99 (Bbr) (1.178 PV)

Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12 m (armadura de batalha, velocidade base 21 m)

CA: 78 (+1 Des, +16 divino, +29 natural, +13 armadura [armadura de batalha pesada fortificada +5], +9 flexão)

Ataques: Corpo a corpo: lança longa afiada, caótica e profana +5 +83/+78/+73/+68; ou magia: toque +73 ou toque à distância +62.

*Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: Lança longa afiada, caótica e profana +5 1d8+50, dec. 18–20/x3; ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (lança longa: 58 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m (3 m com a lança longa).

Ataques Especiais: Fascinar mortos-vivos 12/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Traços raciais dos orcs, imunidades divinas, Redução de Dano 67/+5, imunidade a fogo, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 27 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, movimento rápido,

fúria 3/dia, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado), RM 48, aura divina (24 km, CD 35).

Testes de Resistência: Fort +60, Ref +54, Von +56. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 46, Des 25, Con 33, Int 24, Sab 25, Car 29.

Perícias: Bfear +48, Escalar +62, Concentração +62, Ofícios (armoreiro) +84, Ofícios (forjaria) +61, Ofícios (construção) +55, Ofícios (armerio) +84, Diplomacia +31, Intimidar +59, Saltar +62, Conhecimento (arcano) +58, Conhecimento (história) +46, Conhecimento (religião) +36, Ouvir +60, Espionar +46, Procurar +55, Sentir Motivação +52, Identificar Magia +41, Observar +57, Natação +67, Sobrevivência +32. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Esquiva, Potencializar Magia, Tolerância, Especialização, Trespasar Aprimorado, Grande Fortitude, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (lança longa), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Vontade de Ferro, Mobilidade, Ataque Poderoso, Saque Rápido, Corrida, Magia Penetrante, Deslocamento, Magia Sem Gestos, Quebrar, Especialização Superior, Rastrear, Foco em Arma (lança longa), Especialização em Arma (lança longa), Ataque Giratório.

Traços Raciais dos Orcs: Visão no escuro, -1 de penalidade nas jogadas de ataque sob luz intensa.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Avatar, Golpe Anti-Criatura (anões), Golpe Anti-Criatura (elfos), Senso da Batalha, Controlar Criaturas (orcs), Maestria Divina da Batalha, Raio Divino, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (lança longa), Especialização Divina em Arma (lança longa), Domínio Adicional (Caos), Névoa da Guerra†, Mãos da Morte, Redução de Dano Superior, Vida e Morte, Raio Divino em Massa, Ferir Inimigo. †Habilidade exclusiva, descrita a seguir.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal]; 16/dia feito de Força (+9 de bônus de aprimoramento em For durante 1 rodada).

Habilidades Similares a Magia: Gruumsh utiliza estas habilidades como um conjurador de 28º nível, com exceção de magias do Caos e do Mal, que utiliza como um conjurador de 29º nível. A CD para os testes de resistência é 35 + nível da magia. *Animar objetos*, *punho cerrado de Bigby*, *mão esmagadora de Bigby*, *mão poderosa de Bigby*, *barreira de lâminas*, *blasfêmia*, *força do touro*, *martelo do caos*, *manto do caos*, *criar mortos-vivos*, *profanar*, *dissipar o bem*, *dissipar a ordem*, *poder divino*, *resistência a elementos*, *coluna de chamas*, *círculo mágico contra o bem*, *círculo mágico contra a ordem*, *roupa encantada*, *arma mágica*, *palavra de poder*, *cegar*, *palavra de poder*, *matar*, *palavra de poder*, *atordoar*, *proteção contra o bem*, *proteção contra a ordem*, *força dos justos*, *despedaçar*, *imunidade à magia*, *arma espiritual*, *pele rochosa*, *invocar criaturas IX* (apenas como magia do Caos ou do Mal), *aura profana*, *nuvem profana*, *palavra do caos*.

Fúria: Aplique as seguintes alterações quando Gruumsh estiver em fúria: CA 76; 1.294 PV; corpo a corpo: lança longa [afiada] caótica profana +5 +85/+80/+75/+70 (dano: 1d8+52, dec. 18–20/x3; dano máximo: 60 pontos); TR Fort +62, Von +54; For 50, Con 37; Escalar +64, Saltar +64, Natação +69. Sua fúria permanece ativa durante 16 rodadas; depois disso, ele ficará fatigado até o final do encontro.

Magias de Clérigo/Dia: 6/7/7/6/4/3; CD base = 17 + nível da magia.

Névoa da Guerra (habilidade divina relevante exclusiva):

Gruumsh é capaz de gerar uma nuvem de fumaça negra e amarga que emana de seu corpo numa dispersão de 9 m e 3 m de altura. Seus efeitos são similares a magia *névoa mortal*. A CD dos testes de resistência contra efeito é 37.

Inventário: Gruumsh carrega Lança Sangrenta, uma lança [afiada] caótica profana +5 que inflige dano como uma lança longa. Lança Sangrenta pode assumir qualquer tamanho entre meia-lança e lança longa. Isso

aumenta o alcance de Gruumsh em 1,5 m (por exemplo, em sua forma Média, a arma tem alcance de 3 m). Devido ao comprimento variável de sua arma, Gruumsh consegue atacar os inimigos adjacentes.

Nível de Conjurador: 20º; Peso: 4,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Gruumsh recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada, inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência. Ele é imortal.

Sentidos: Gruumsh pode ver (utilizando sua visão normal ou visão no escuro), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 24 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 24 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 16 horas.

Percepção do Aspecto: Gruumsh percebe qualquer coisa que afete o bem-estar dos orcs dezesseis semanas antes de acontecer e conserva a sensação durante dezesseis semanas após a ocorrência. Ele tem uma percepção semelhante sempre que os orcs se dedicam ao combate, guerreiam, conquistam ou perdem território.

Ações Automáticas: Gruumsh pode utilizar Ofícios (armoreiro), Ofícios (forjaria), Ofícios (construção) ou Ofícios (armeiro) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Também pode quebrar qualquer objeto quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Gruumsh pode criar armas e armaduras mágicas.

Avatares

Os avatares de Gruumsh são sempre grandes orcs do sexo masculino, vestindo armaduras de batalha negras. Às vezes, eles têm um único olho central que nunca pisca, noutras têm a órbita esquerda vazada. Geralmente, Gruumsh não envia seus avatares para nenhum lugar, a menos que suspeite de maquinções contra os orcs por parte de Corellon Larethian ou outra divindade intrometida.

➤ **Avatar de Gruumsh:** Idêntico a Gruumsh, com exceção do posto divino 8; CA 62 (toque 26, surpresa 62); Corpo a corpo: lança longa afiada, caótica e profana +5 +75/+70/+65/+60 (dano 1d8+42, dec. x3), ou magia: toque +65 ou toque à distância +54; QE Redução de Dano 43/+4, RM 40, aura divina (240 m, CD 27); TR Fort +52, Ref +46, Von +46; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Golpe Anti-Criatura (anões), Golpe Anti-Criatura (elfos), Controlar Criaturas (orcs), Maestria Divina da Batalha, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (lança longa), Especialização Divina em Arma (lança longa), Domínio Adicional (Caos), Névoa da Guerra†, Ferir Inimigo. †Habilidade exclusiva, descrita acima.

Habilidades Similares a Magia: 20º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 27 + nível da magia.

Fúria: Aplique as seguintes alterações quando o avatar de Gruumsh estiver em fúria: CA 60; corpo a corpo: lança longa [afiada] caótica profana +5

+77/+72/+67/+62 (dano: 1d8+44, dec. 18–20/x3); TR Fort +54; Von +46; Escalar +56, Saltar +56, Natação +61.

HEIRONEOUS

O Invencível

Divindade Intermediária

Símbolo: Um punho segurando um relâmpago

Plano Natal: Celéstia

Tendência: Leal e Bom

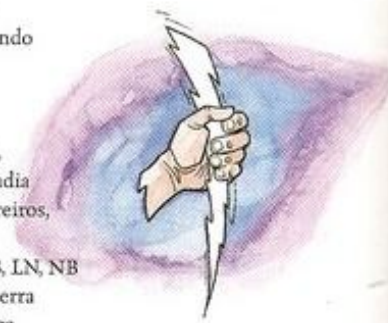
Aspecto: Coragem, cavalaria, justiça, honra, guerra, ousadia

Seguidores: Paladinos, guerreiros, monges, juizes, guardas

Tendência dos Clérigos: LB, LN, NB

Domínios: Bem, Ordem, Guerra

Arma Predileta: Espada longa



A divindade da coragem, Heironeous (rei-rô-neus), surge como um humano do sexo masculino, alto e de pele acobreada, cabelos castanho-avermelhados e olhos cor de âmbar. Ele usa uma belíssima armadura de cota de malha e carrega uma espada longa. Heironeous guerreia contra todos os tipos de males, especialmente seu meio-irmão e arquienimigo, Hextor.

Dogma

Heironeous espera que seus seguidores mantenham os mais altos ideais de cavalaria e justiça e considerem a adversidade como um desafio a ser enfrentado e superado, assim como derrotem o mal a qualquer custo. O mundo é um lugar perigoso onde aqueles que lutam pela justiça e que protegem os fracos e os inocentes enfrentam uma série infinita de desafios. Ele exorta seus seguidores a sempre agir com honra e defender as virtudes da cavalaria e da justiça com atos, não apenas com palavras.

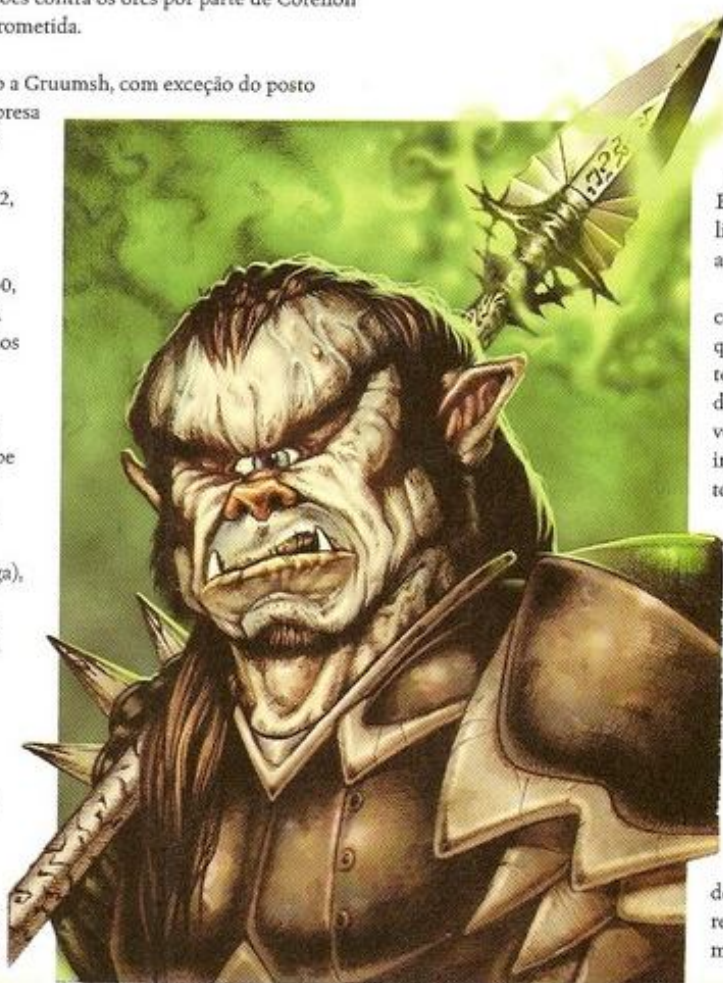
Todos que enfrentam o perigo com determinação e calma prevalecerão contra o mal, adverte Heironeous.

Clero e Templos

A hierarquia religiosa de Heironeous organiza-se como uma ordem militar. Ela tem uma cadeia de comando clara, linhas de suprimento e depósitos de armamentos bem guarnecidos.

Os clérigos de Heironeous lutam contra os seguidores de Hextor sempre que podem e gastam o resto de seu tempo protegendo as terras civilizadas das ameaças do mal. Os clérigos mais velhos atuam como juizes, estrategistas e instrutores militares. A igreja como um todo é bastante militante, sempre defendendo alguma causa ou declarando

em cruzadas contra o mal ou a injustiça. Embora alguns considerem seus altos ideais e devoção intensa à causa um pouco intimidadores, a igreja de Heironeous é muito admirada. Esta admiração se origina principalmente do fato dos seguidores de Heironeous combatem males genuínos, geralmente sem pensar em recompensas monetárias. Eles costumam dizer que "a glória é a recompensa pela derrota do mal, enquanto a virtude é a recompensa por obedecer aos mandamentos de Heironeous".



Templo de Heironeous

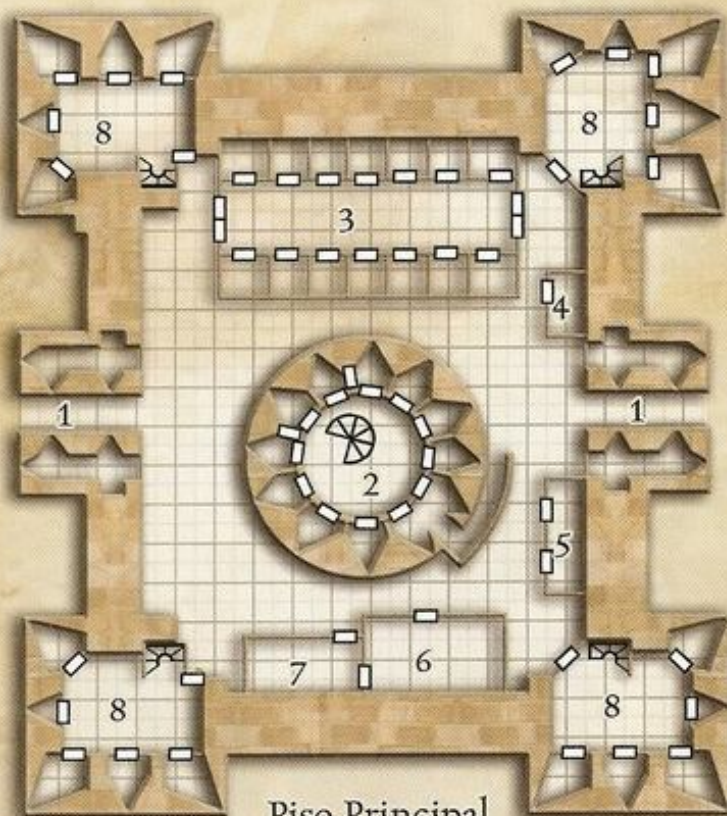
CAPÍTULO TRÊS
O PANTEÃO
DE D&D



Balestra

Altar

1. Portaria
2. Arsenal
3. Estábulo
4. Forja
5. Armazém
6. Salão Principal
7. Cozinha
8. Quartéis/Aposentos dos Sacerdotes
9. Capela
10. Ameia (com telhado)
11. Ameia Superior (com telhado)



Piso Principal



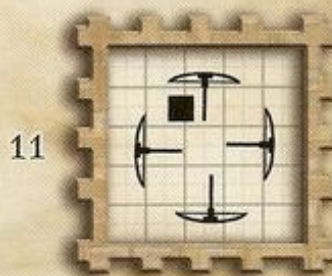
9

Piso Superior



10

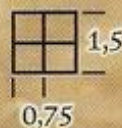
Pavimento Central da Torre



11

Pavimento Superior da Torre

Escala em Metros



Os clérigos de Heironeous também se opõem aos clérigos de Hextor sempre e onde for possível.

Os templos de Heironeous sempre têm uma aparência militar. Em áreas despovoadas, também servem como fortalezas. Mesmo em áreas povoadas ou urbanas, quase sempre abrigam pátios abertos e gramados onde os soldados podem treinar.

HEIRONEOUS

Clérigo 20/Paladino 20

Extra-Planar (Médio

— Bom)

Posto Divino: 15

Dados de Vida:

20d8+180 (extra-planar) mais

20d8+180 (Clérigo) mais

20d10+180 (Pal) (1.060 PV)

Iniciativa: +12, sempre age primeiro (+8 Des, +4

Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 18 m

CA: 89 (+8 Des, +15

divino, +28 natural, +10 armadura

[cota de malha +5], +7 escudo

[escudo grande de aço +5],

+11 deflexão)

Ataques: Corpo a

corpo: espada longa defensora, sagrada e do

toque espectral +5

+83/+78/+73/+68; ou

magia: toque +73 ou

toque à distância +83.

Dano: Espada longa defensora, sagrada e do toque espectral +5 1d8+48,

dec. 17–20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Destruir o mal (+11 em ataque e +60 no dano), expulsar mortos-vivos 14/dia (38º nível efetivo de clérigo), poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades

divinas, Redução de Dano 65/+5,

resistência a fogo 35, conversão

espontânea de magias divinas,

compreender, falar e ler todos os idiomas e

falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino

divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, aura de

coragem, montaria [cavalo de guerra pesado celestial], detectar o mal,

graça divina, saúde divina, vínculo empático com a montaria, cura pelas

mãos, remover doenças 6/semana, compartilhar magias com a montaria,

RM 47, aura divina (450 m, CD 36).

Testes de Resistência: Fort +56, Ref +55, Von +54.

Habilidades: For 47, Des 27, Con 28, Int 25, Sab 25, Car 33.

Perícias: Concentração +64, Ofícios (armoreiro) +85, Ofícios (forjaria)

+85, Ofícios (armerio) +85, Diplomacia +91, Adestrar Animais +49,

Cura +23, Conhecimento (arcano) +65, Conhecimento (história) +45,

Conhecimento (nobreza e realeza) +45, Conhecimento (religião) +85,

Conhecimento (mortos-vivos) +42, Ouvir +45, Cavalgar (cavalo) +68,

Espionar +42, Sentir Motivação +45, Identificar Magia +52, Observar

+45. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Força Divina,

Esquiva, Especialização, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo

Aprimorado (espada longa), Desarme Aprimorado, Iniciativa

Aprimorada, Mobilidade, Combate Montado, Ataque Poderoso,

Investida Montada, Magia Penetrante, Investida Implacável,

Deslocamento, Especialização Superior, Atropelar,

Foco em Arma (espada longa), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença,

desintegração, eletricidade, drenar

energia, efeitos de ação mental,

paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, apri-

sionamento, banimento.

Habilidades Divinas

Relevantes: Alterar

Realidade, Alterar Tamanho,

Escudo Divino em Área,

Avatar, Senso da Batalha,

Maestria Divina de Armaduras,

Raio Divino, Inspiração Divina (coragem),

Paladino Divino, Escudo Divino,

Tempestade Divina, Foco em Arma

Divino (espada longa), Especialização

Divina em Arma (espada longa),

Dom da Vida, Redução de Dano

Superior, Impor Missão, Vida e

Morte, Iniciativa Suprema.

Poderes de Domínio:

+1 nível efetivo para conjurar

magias com o descritor [Bem]; +1

nível efetivo para conjurar

magias com o descritor [Ordem].

Habilidades Similares

a Magia: Heironeous

utiliza estas habilidades

como um conjurador de

25º nível, com exceção de

magias do Bem e da Ordem, que

utiliza como um conjurador

de 26º nível. A CD para

os testes de resis-

tência é 36 +

nível da magia.

Ajuda, barreira de

lâminas, acalmar

emoções, ditado,

dissipar o caos,

dissipar o mal,

poder divino, coluna

de chamas, imobilizar

monstros, aura sagrada,

destruição sagrada,

palavra sagrada, círculo mágico contra o caos,

círculo mágico contra o mal, roupa encantada,

arma mágica, cólera da ordem, palavra de poder,

cegar, palavra de poder, matar, palavra de

poder, atordoar, proteção contra o caos, prote-

ção contra o mal, escudo da lei, arma espiri-

tual, invocar criaturas IX (apenas como

magia do Bem ou da Ordem).

Magias de Clérigo/Dia: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 17 + nível da magia.

Magias de Paladino/Dia: 5/5/5/4; CD base = 17 + nível da magia.

Montaria Especial: Heironeous tem um cavalo de guerra celestial, que é sua montaria especial. As estatísticas do animal são as seguintes: Besta Mágica Grande, DV 12d8+36; 73 PV; Iniciativa +1; Velocidade 15 m;

CA 24 (toque 10, surpresa 23); corpo a corpo: cascos +14/+14 (dano: 1d6+6), mordida +9 (dano: 1d4+3); HE Destruir o mal (1/dia, dano +12); QE Faro, evasão aprimorada, comandar equinos 10/dia, RM 25; AL LB; TR Fort +11, Ref +9, Von +7; For 22, Des 13, Con 17, Int 9, Sab 16, Car 6.

Perícias e Talentos: Ouvir +9, Observar +9.

Inventário: Em combate, Heironeous carrega sua espada longa, *Arauto da Justiça*. *Arauto da Justiça* é uma espada longa +5 com as habilidades especiais defensora, sagrada e toque espectral.

Nível de Conjurador: 20º; Peso: 3 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Heironeous recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como uma falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Heironeous pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Heironeous percebe qualquer ato de cavalaria, justiça, honra ou coragem no instante em que acontece e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Heironeous pode utilizar Ofícios (armoreiro), Ofícios (forjaria), Ofícios (arameiro) ou Conhecimento (nobreza e realeza) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Heironeous pode criar armas, armaduras e itens mágicos que auxiliem seus usuários em qualquer adversidade, como um colar da adaptação, um anel de regeneração ou um peripato da cicatrização, e itens que ajudem seus usuários a se manterem firmes moral e eticamente, como uma filactéria da fé, desde que o valor de mercado do item não exceda 200.000 PO.

Avatares

Heironeous envia seus avatares para prevenir ou reverter grandes injustiças, ajudar mortais corajosos lutando contra chances desesperadoras e em qualquer lugar onde suspeite que a mão de Hextor esteja em ação.

➤ **Avatar de Heironeous:** Idêntico a Heironeous, com exceção do posto divino 7; CA 73 (toque 36, surpresa 65); Corpo a corpo: espada longa defensora, sagrada e do toque espectral +5 +75/+70/+65/+60 (dano: 1d8+40, dec. 17–20) ou magia: toque +65 ou toque à distância +55; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 29, RM 39, aura divina (210 m, CD 28); TR Fort +48, Ref +47, Von +46; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Senso da Batalha, Maestria Divina de Armaduras, Raio Divino, Inspiração Divina (coragem), Paladino Divino, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (espada longa), Especialização Divina em Arma (espada longa).

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 28 + nível da magia.

HEXTOR

O Campeão do Mal, Porta-Voz do Inferno, O Terror da Batalha, Divindade Intermediária

Símbolo: Um punho segurando seis flechas vermelhas

Plano Natal: Aqueronte

Tendência: Leal e Mau

Aspecto: Tirania, guerra, discórdia, massacres, conflito, forma física

Seguidores: Guerreiros, monges, conquistadores, tiranos

Tendência dos Clérigos: LM, LN, NM

Domínios: Destruição, Mal, Ordem, Guerra

Arma Predileta: Mangual



A divindade da tirania, Hextor (*néc-tor*), às vezes surge como um belo homem com cabelos escuros e pele clara (geralmente é retratado assim em seu papel como divindade da perfeição física). Mais frequentemente, ele assume o aspecto de um horrível humanoide de seis braços e pele acinzentada. Nesta forma, ele utiliza uma arma diferente em cada braço e uma brunea de ferro com muitos ornamentos em forma de crânios.

Hextor é o arquiinimigo de Heironeous, seu meio-irmão e também divindade da guerra.

Dogma

Hextor procura conquistar ou destruir tudo o que se opõe a ele. Ele afirma aos seus seguidores que o mundo é um lugar escuro e sangrento, onde os fortes governam os fracos, e que o poder é a única recompensa válida. Perseguir cruel e incansavelmente seus objetivos é o único caminho confiável para o sucesso. A ordem deve ser forjada a partir do caos e a lei a partir da anarquia. A tirania traz ordem ao caos. Os dissidentes devem ser oprimidos ou destruídos, senão a anarquia triunfará.

Clero e Templos

A seita de Hextor não é secreta como outras religiões obscuras. Os templos de Hextor operam abertamente em muitas cidades e seus clérigos utilizam roupas negras decoradas com crânios ou rostos cinzentos.

Os clérigos de Hextor constantemente planejam ou lideram ataques contra rebeldes e benfeitores. Eles desprezam os regentes de bom coração e governos que incentivam a liberdade individual, e sempre planejam o enfraquecimento ou a derrubada de regimes que pareçam alvos fáceis para conquista. Quando não estão lutando ou planejando, eles treinam as artes da guerra. Muitos prestam serviço como generais, conselheiros militares ou sentinelas para governantes agressivos ou tiranos com punhos de ferro.

Os clérigos de Hextor também se opõem aos clérigos de Heironeous sempre que possível.

Os templos de Hextor sempre são fortalezas ameaçadoras, construídas para impressionar as pessoas comuns com o poder do deus. Muitos são construídos em locais onde já aconteceram muitas batalhas, devido ao seu valor estratégico.

HEXTOR

Clérigo 20/Guerreiro 20

Extra-Planar (Médio — Mau, Leal)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+180 (extra-planar) mais 20d8+180 (Clr) mais 20d10+180 (Gue) (1.060 PV)

Iniciativa: +11, sempre age primeiro (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 18 m

CA: 78 (+7 Des, +15 divino, +28 natural, +10 armadura [brunea +5], +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: mangual leve ordeiro, profano e do toque espectral +5 +74/+69/+64/+59, espada longa +5 +74/+69/+64, machado de guerra +5 +74/+69/+64, maça pesada +5 +74/+69/+64, picareta pesada +5 +74/+69/+64, cimitarra +5 +74/+69/+64; ou magia: toque +71 ou toque à distância +61.

Dano: Mangual leve ordeiro, profano e do toque espectral +5 1d8+25, dec. 19–20; espada longa +5 1d8+15, dec. 17–20; machado de guerra +5 1d8+15, dec. 19–20/x3; maça pesada +5 1d8+15, dec. 19–20; picareta pesada +5 1d6+15, dec. 19–20/x4; cimitarra +5 1d6+15, dec. 15–20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Fascinar mortos-vivos 12/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 50/+4, resistência a fogo 35, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, RM 47, aura divina (450 m, CD 34).

Testes de Resistência: Fort +58, Ref +54, Von +54.

Habilidades: For 45, Des 25, Con 32, Int 24, Sab 25, Car 29.

Perícias: Escalar +52, Concentração +49, Ofícios (armoreiro) +82, Ofícios (forjaria) +82, Ofícios (arameiro) +82, Diplomacia +72, Adestrar

Templo de Hextor



Piso Principal



Balestra

Altar

Portões



Piso Inferior

1. Portaria
2. Estábulos
3. Capela para os Visitantes
4. Sala de Troféus
5. Quartéis
6. Aposentos do Sumo-Sacerdote
7. Capela Principal
8. Arsenal
9. Aposentos dos Sacerdotes



Piso Superior da Torre

Escala em Metros

3
1,5

Animais +70, Cura +23, Saltar +52, Conhecimento (arcano) +68, Conhecimento (história) +45, Conhecimento (nobreza e realeza) +45, Conhecimento (religião) +68, Ouvir +50, Cavalgar (cavalo) +73, Espionar +45, Sentir Motivação +45, Identificar Magias +45, Observar +50. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Desviar Objetos, Força Divina, Esquiva, Potencializar Magia, Tolerância, Especialização, Trespasar Aprimorado, Combater com Múltiplas Armas Superior*, Encontrar Aprimorado, Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Combater com Múltiplas Armas Aprimorado*, Imobilização Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Maximizar Magia, Mobilidade, Destreza Múltipla, Combater com Múltiplas Armas, Ataque Poderoso, Saque Rápido, Acelerar Magia, Corrida, Magia Penetrante, Deslocamento, Magia Sem Gestos, Quebrar, Especialização Superior, Ataque Giratório. *Estes talentos permitem que Hextor faça três ataques com cada arma empunhada nas mãos inábeis.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Avatar, Senso da Batalha, Maestria Divina de Armaduras, Raio Divino, Inspiração Divina (medo), Escudo Divino, Tempestade Divina, Domínio Divino de Arma, Domínio Adicional (Destruição), Mãos da Morte, Rogar Maldição, Raio Divino em Massa, Trocar Forma (ver abaixo), Iniciativa Suprema.

Alterar Forma: O poder de Alterar Forma de Hextor permite que ele alterne entre uma forma basicamente humana e sua forma com seis braços. As estatísticas acima são para sua forma de seis braços. Em forma humana, Hextor tem apenas dois braços e geralmente utiliza um mangual leve e uma maça pesada.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Ordem]; 15/dia destruir (+20 nas jogadas de ataque e dano para o ataque de uma arma).

Habilidades Similares a Magia: Hextor utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias do Mal e da Ordem, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 34 + nível da magia. *Barreira de lâminas, blasfêmia, acalmar emoções, círculo da destruição, praga, criar mortos-vivos, profanar, ditado, desintegrar, dissipar o caos, dissipar o bem, poder divino, terremoto, coluna de chamas, doença plena, imobilizar monstros, implosão, infligir ferimentos críticos, infligir ferimentos leves, círculo mágico contra o caos, círculo mágico contra o bem, roupa encantada, arma mágica, cólera da ordem, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder, atordoar, proteção contra o caos, proteção contra o mal, despedaçar, escudo da lei, arma espiritual, invocar criaturas IX (apenas como magia do Mal ou da Ordem), aura profana, nuvem profana.*

Magias de Clérigo/Dia: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 17 + nível da magia.

Inventory: A arma favorita de Hextor é seu mangual leve, *Executor*. Esta arma é um mangual leve +5 com as habilidades especiais ordeiro, profano e toque espectral.

Nível de Conjurador: 20º; Peso: 2,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Hextor recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Hextor pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Hextor percebe qualquer ato de crueldade, tirania ou injustiça no instante em que acontece e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Hextor pode utilizar Ofícios (armoreiro), Ofícios (forjaria), Ofícios (armerio) ou Conhecimento (nobreza e realeza) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Hextor pode criar armas e armaduras mágicas e itens mágicos destrutivos, como uma *trombeta da destruição*, desde que o valor de mercado do item não exceda 200.000 PO.

Avatares

Hextor envia seus avatares para desfazer boas ações e ajudar em conquistas épicas, e para qualquer lugar onde suspeite que a mão de Heironeous esteja em ação.

➤ **Avatar de Hextor:** Idêntico a Hextor, com exceção do posto divino 7; CA 62 (toque 33, surpresa 55); Corpo a corpo: mangual leve ordeiro, profano e do toque espectral +5 +66/+61/+56/+51 (dano: 1d8+25), espada longa +5 +66/+61/+56 (dano: 1d8+15, dec. 17–20), machado de guerra +5 +66/+61/+56 (dano: 1d8+15, dec. 19–20/x3), maça pesada +5 +66/+61/+56 (dano: 1d8+15, dec. 19–20), picareta pesada +5 +66/+61/+56 (dano: 1d6+15, dec. 19–20/x4), cimbalina +5 +66/+61/+56 (dano: 1d6+15, dec. 15–20), ou magia: toque +63 ou toque à distância +53; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 39, aura divina (210 m, CD 26); TR Fort +50, Ref +46, Von +46; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Maestria Divina de Armaduras, Inspiração Divina (medo), Escudo Divino, Domínio Divino de Arma, Domínio Adicional (Destruição), Rogar Maldição, Trocar Forma.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 26 + nível da magia.

KORD

O Lutador

Divindade Intermediária

Símbolo: Uma estrela composta de maças e lanças

Plano Natal: Ysgard

Tendência: Caótico e Bom

Aspecto: Força, atletismo,

esportes, briga, coragem

Seguidores: Bárbaros, guerreiros, ladinos, atletas

Tendência dos Clérigos:

CB, LB, NB

Domínios: Caos, Bem, Sorte, Força

Arma Predileta: Espada larga

Kord (córf), a divindade da coragem, surge como um homem extremamente musculoso, com barba e longos cabelos ruivos, usando manoplas de pele de dragão brancas, botas azuis e um cinturão de lutador de couro vermelho. Um ser hedonista, ele é conhecido por aceitar todos os tipos de desafios físicos apenas por prazer. Ele também tem fama de se associar a belas humanas, elfas ou mesmo gigantas, e há rumores sobre os grandes heróis que nasceram desses romances. Ele empunha sua espada larga inteligente, a matadora de dragões Kelmar, e quando é ferido geralmente imerge numa intensa fúria sangüinária.

Dogma

Kord ama as competições, os desafios físicos e promove os esportes mundanos como forma de resolução de disputas entre seus seguidores. Seus ensinamentos afirmam que os fortes e preparados devem liderar os mais fracos e que a coragem é a maior qualidade do mundo, seja para governantes ou cidadãos. Todos devem desprezar a covardia, alega Kord.

Clero e Templos

Os clérigos de Kord devem ser líderes. Eles valorizam a força, mas não o domínio. Eles treinam as pessoas para que se tornem mais fortes, organizam torneios atléticos e participam de atividades físicas desafiadoras.

Duvidar de sua boa forma é um grave insulto e eles fazem o possível para provar sua capacidade física (embora compreendam a diferença entre desafios difíceis e suicidas). Preferem roupas vermelhas e brancas.

Os templos de Kord tendem a ser espaçosos e arejados. Sempre incluem pelo menos um ginásio e geralmente grandes banhos. Sempre abrigam campos de competições desportivas.

KORD

Guerreiro 20/Bárbaro 20

Extra-Planar (Médio — Caótico, Bom)

Posto Divino: 14

Dados de Vida: 20d8+200 (extra-planar) mais 20d10+200 (Gue) mais 20d12+200 (Bbr) (1.200 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 21 m

CA: 68 (+8 Des, +14 divino, +27 natural, +9 flexão)

Ataques: Corpo a corpo: Kelmar (espada larga +5) +86/+81/+76/+71; ou magia: toque +76 ou toque à distância +62.

Dano: Kelmar (espada larga +5) 2d6+54, dec. 17–20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 49/+4 (4/-), resistência a fogo 34, resistência sônica 34, cura acelerada 34, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 21 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, movimento rápido, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 46, aura divina (420 m, CD 33).

Testes de Resistência: Fort +58, Ref +54, Von +53.

Habilidades: For 55, Des 27, Con 30, Int 24, Sab 24, Car 29.

Perícias: Equilíbrio +26, Blefar +46, Escalar +76, Concentração +47, Diplomacia +29, Arte da Fuga +45, Adestrar Animais +43, Esconder-se +45, Intimidar +45, Senso de Direção +41, Saltar +103, Ouvir +64, Furtividade +48, Atuação +46, Cavalgar (cavalo) +64, Procurar +54, Sentir Motivação +54, Observar +57, Natação +99, Acrobacia +61, Usar Cordas +36, Sobrevivência +51. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Desviar Objetos, Esquiva, Tolerância, Especialização, Trespasar Aprimorado, Grande Fortitude, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga), Sucesso Decisivo Aprimorado (ataque desarmado), Desarme Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sacar Rápido, Corrida, Deslocamento, Ataque Atordoante, Quebrar, Especialização Superior, Rastrear, Foco em Arma (espada larga), Foco em Arma (ataque desarmado), Especialização em Arma (espada larga), Especialização em Arma (ataque desarmado), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Avatar, Maestria Divina da Batalha, Raio Divino, Bênção Divina (Força), Cura Acelerada Divina, Inspiração Divina (coragem), Fúria Divina, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (espada larga), Especialização Divina em Arma (espada larga), Domínio Adicional (Sorte), Resistência a Energia Superior (sônica), Dom da Vida, Força Indomável.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; 14/dia realizar novamente uma jogada; 14/dia feito de Força (+14 de bônus de aprimoramento em For durante 1 rodada).

Habilidades Similares a Magia: Kord utiliza estas habilidades como um conjurador de 24º nível, com exceção de magias do Caos e do Bem, que utiliza como um conjurador de 25º nível. A CD para os testes de resistência é 33 + nível da magia. Ajuda, animar objetos, punho cerrado de Bigby, mão esmagadora de Bigby, mão poderosa de Bigby, barreira de lâminas, cancelar encantamento, força do touro, martelo do caos, manto do caos, dissipar o mal, dissipar a ordem, resistência a elementos, escudo entrópico, movimentação livre, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, círculo mágico contra o mal, círculo mágico contra a ordem, roupa encantada, milagre, despistar, proteção contra elementos, proteção contra o mal, proteção contra a ordem, força dos justos, despedaçar, imunidade à magia, reverter magia, pele rochosa, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem ou do Caos), palavra do caos.

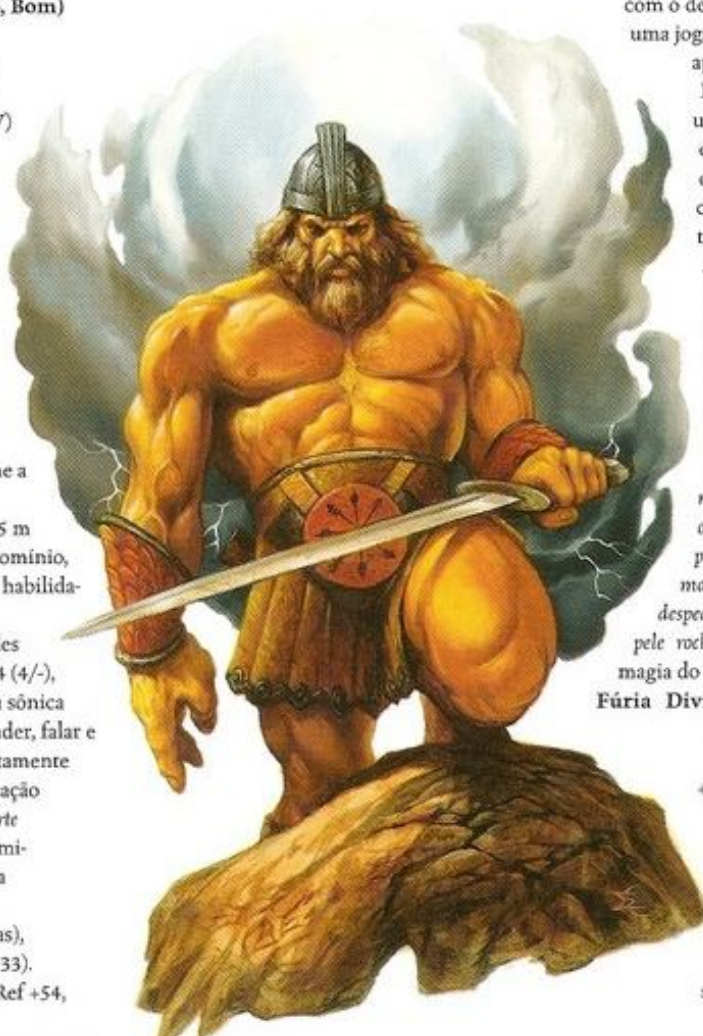
Fúria Divina: Aplique as seguintes alterações quando Kord estiver em fúria: CA 63, 1.500 PV; corpo a corpo: espada larga +5 +91/+86/+81/+76 (dano: 2d6+59, dec. 17–20); QE resistência a fogo 44, resistência sônica 44, RM 56; TR Fort +63, Von +58; For 65, Con 40; Escalar +81, Concentração +52, Saltar +108, Natação +104. Sua fúria pode ser acionada 14/dia, durante 1 hora (ou até ser encerrada) e ele não fica fatigado.

Inventário: A espada larga de Kord, Kelmar, é uma espada larga +5 de adamantina com a habilidade especial anti-criatura contra dragões. Kelmar é inteligente, e possui valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma 24. Ela pode falar e comunicar-se por telepatia. Sua tendência é CB e ela tem os seguintes poderes especiais, utilizados sem limite diário: detectar tendência (apenas Leal e Mau), encontrar armadilhas, detectar magia, localizar objetos (36 m de raio) e visão da verdade. Ela também é capaz de detectar pensamentos 3/dia. Kelmar tem o propósito especial de matar dragões Leais e Maus. Quando a espada atinge um desses dragões, o dragão deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 23) ou morrerá.

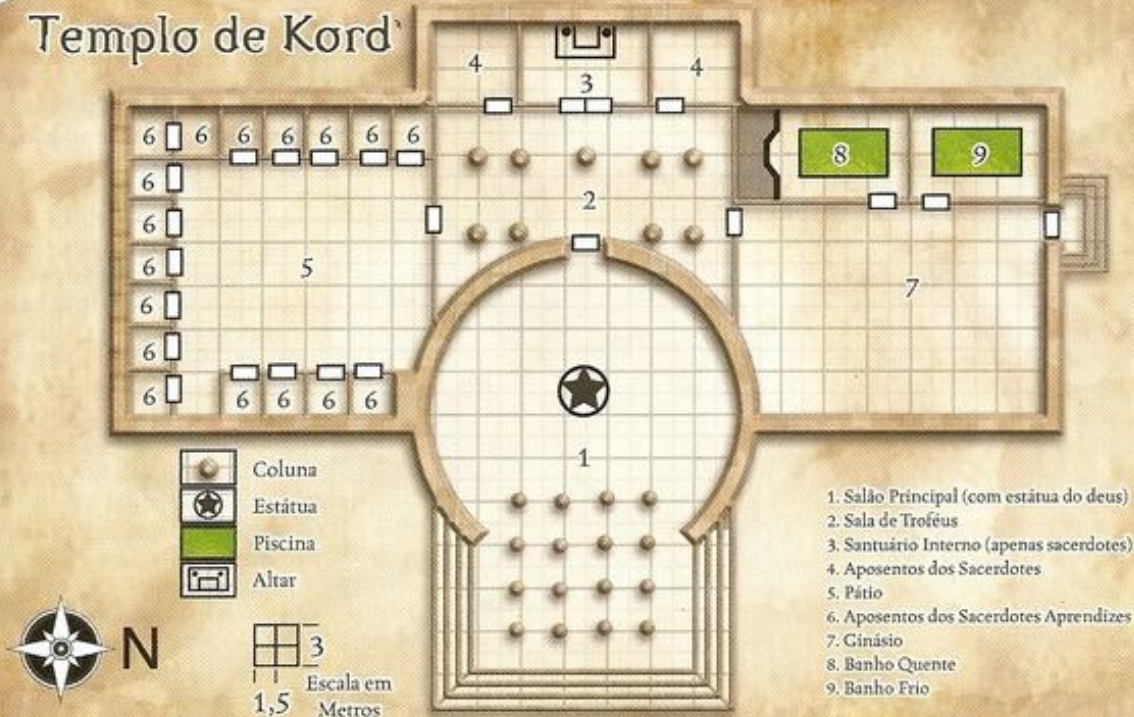
Nível de Conjurador: 20º; **Peso:** 7,5 kg.

Outros Poderes Divinos
Como uma divindade intermediária, Kord recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Kord pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 21 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 21 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 14 horas.



Templo de Kord



Percepção do Aspecto: Kord percebe qualquer ato de coragem no instante em que acontece e conserva a sensação durante catorze semanas após a ocorrência. Ele tem uma percepção semelhante de qualquer competição esportiva e proeza física ou de resistência significativa (como escalar uma montanha).

Ações Automáticas: Kord pode utilizar qualquer perícia relacionada a Força ou Destreza como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Para utilizar uma perícia como uma ação livre, Kord tem que possuir graduações na perícia ou deve ser possível utilizá-la sem treinamento. Kord não pode realizar ações livres quando a tarefa envolve uma ação de movimento ou parte de uma ação de movimento. Da mesma forma, ele consegue executar qualquer tarefa que poderia ser alcançada com um teste simples de Força ou Destreza. Por exemplo, ele poderia derrubar uma porta ou amarrar um nó como uma ação livre, mas não conseguiria saltar, escalar ou nadar, pois as três envolvem ações de movimento. Capaz de executar dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Kord pode criar armas mágicas simples ou comuns e itens sem escrita que melhorem os valores de habilidades físicas (Força, Destreza ou Constituição), desde que o valor de mercado do item não exceda 200.000 PO.

Avatares

Kord não utiliza muito seus avatares, preferindo experimentar o mundo por si mesmo, embora algumas vezes envie um deles para parabenizar um atleta ou aventureiro que acaba de realizar uma façanha épica, ou para supervisionar uma competição e assegurar sua imparcialidade.

Avatar de Kord: Idêntico a Kord, com exceção do posto divino 7; CA 54 (toque 34, surpresa 54); Corpo a corpo: espada larga +5 +79/+74/+69/+64 (dano: 2d6+47, dec. 19-20) ou magia: toque +69 ou toque à distância +55; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 39, aura divina (210 m, CD 26); TR Fort +51, Ref +47, Von +46; todos os modificadores de perícia reduzidos em 7 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Maestria Divina da Batalha, Cura Acelerada Divina, Inspiração Divina (coragem), Fúria Divina, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (espada larga), Especialização Divina em Arma (espada larga), Domínio Adicional (Sorte), Força Indomável.

Fúria Divina: Aplique as seguintes alterações quando o avatar de Kord estiver em fúria: CA 49; 1.500 PV; Corpo a corpo: espada larga +5 +84/+79/+74/+69 (dano: 2d6+52, dec. 19-20); QE resistência a fogo 37, resistência sônica 37, RM 49; TR Fort +56, Von +51; For 65, Con 40; Escalar +74, Concentração +45, Saltar +101, Natação +97. Sua fúria pode ser acionada 7 vezes por dia, durante 1 hora (ou até ser encerrada) e ele não fica fatigado.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 26 + nível da magia.

KURTULMAK

Esmagador de Gnomos, O Observador

Divindade Intermediária

Símbolo: Um crânio de gnomos

Plano Natal: Baator

Tendência: Leal e Mau

Aspecto: Kobolds, armadilhas,

mineração, guerra

Seguidores: Kobolds

Tendência dos Clérigos: LM, LN, NM

Domínios: Mal, Ordem, Sorte, Enganação

Arma Predileta: Lança



Kurtulmak (kur-túl-mac), a divindade dos kobolds, surge como um kobold particularmente grande. Ele tem cerca de 1,5 m de altura, com a pele escamosa malhada de preto e verde. Sua cauda assemelha-se a de um rato e termina num ferrão.

Kurtulmak ensinou aos kobolds as artes da mineração, emboscada e construção de armadilhas. Garl Glittergold, a divindade dos gnomos, certa vez derrubou a caverna onde Kurtulmak residia por brincadeira. Isso feriu duplamente o orgulho de Kurtulmak, pois ele se considera um especialista em trapças e um mineiro inigualável. Desde então Kurtulmak odeia Garl e seus gnomos. Kurtulmak odeia perder de qualquer forma, mas especialmente por métodos frívolos como ilusões ou piadas de mau gosto. Ele guarda o ressentimento e um grande estilhaço em seu pequeno ombro.

Dogma

Kurtulmak é uma divindade selvagem que está sempre atenta aos acontecimentos no Plano Material e disposto a assegurar qualquer vantagem para seu povo. Ele ensina os kobolds

lutas justas são para tolos ou azarados. É melhor fugir e lutar novamente que ser derrotado e nenhuma luta está realmente terminada se um único kobold sobreviver. A vingança é doce, diz Kurtulmak, mesmo se exigir anos de preparação. O deus também ensina que uma língua perspicaz, um bom plano e uma emboscada planejada são melhores que um braço forte.

Clero e Templos

Os clérigos de Kurtulmak lideram bandos de guerra e invasão, fornecem as defesas das tribos (em especial a construção de armadilhas) e supervisionam as operações de mineração de cada tribo. Outros lideram expedições para explorar novas áreas e sondam povoados de anões e gnomos em busca de fraquezas que os kobolds possam explorar.

Nenhuma comunidade de kobolds está completa sem um templo ou santuário de Kurtulmak. Eles geralmente são escavados em rocha sólida e acessados através de passagens estreitas e serpenteantes protegidas por armadilhas. O interior de um templo de Kurtulmak é apertado e decorado com pilhas de crânios de gnomos.

KURTULMAK

Guerreiro 16/Clérigo 8/Ladino 8/Feiticeiro 8

Extra-Planar (Médio — Mau, Leal)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+200 (extra-planar) mais 16d10+160 (Gue) mais 8d8+80 (Clr) mais 8d6+80 (Lad) mais 8d4+80 (Fer) (1.064 PV)

Iniciativa: +21, sempre age primeiro (+17 Des, +4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 18 m

CA: 79 (+17 Des, +15 divino, +28 natural, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: lança curta afiada, ordeina e profana +5 +68/+63/+58/+53, ferrão +68; ou magia: toque +62 ou toque à distância +72.

Dano: Lança curta afiada, ordeina e profana +5 1d8+17, dec. 18–20/x3, ferrão 1d4+5 mais veneno, dec 19–20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, fascinar mortos-vivos 12/dia, ataque furtivo +4d6.

Qualidades Especiais: Traços Raciais dos kobolds, imunidades divinas, Redução de Dano 50/44, resistência a fogo 35, cura acelerada 35, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (ratos), evasão, armadilhas, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado), RM 47, aura divina (450 m, CD 33).

Testes de Resistência: Fort +57, Ref +66, Von +56.

Habilidades: For 25, Des 45, Con 31, Int 29, Sab 24, Car 29.

Perícias*: Avaliação +35, Equilíbrio +43, Blefar +35, Escalar +52, Concentração +47, Ofícios (forjaria) +77, Ofícios (construção) +77, Ofícios (armadilheiro) +89, Diplomacia +28, Operar Mecanismo +58, Disfarces +69, Arte da Fuga +66, Esconder-se +63, Intimidar +35, Saltar +41, Conhecimento (arcano) +46, Conhecimento (arquitetura e enge-

nharia) +47, Conhecimento (geografia) +47, Ouvir +63, Furtividade +75, Abrir Fechaduras +66, Punga +39, Profissão (mineiro) +69, Espionar +43, Procurar +49, Sentir Motivação +40, Identificar Magias +46, Observar +52, Natação +41. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos

de Combate, Esquiva, Tolerância, Trespasar Aprimorado, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (lança curta), Sucesso Decisivo Aprimorado (ferrão), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Vontade Aprimorada, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Ataque Deslocamento, Ataque Atordoante, Especialização Superior, Acuidade (ferrão), Foco em Arma (lança curta), Foco em Arma (ferrão), Especialização (lança curta), Especialização (ferrão), Ataque

Traços Raciais dos Kobolds: Visão noturna, penalidade de -1 nas jogadas de ataque com luz intensa.

Imunidades Divinas: Resistência a efeitos de morte, desintegração, drenar energia, atos de ação mental, veneno, sono, atordoamento, transmutação, alteração de realidade, habilidade divina relevante.

Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Avatar, Golpe Antimorte, Senso da Batalha, Controlar Criaturas (kobolds), Raio de Luz, Esquiva Divina, Cura Acelerada Divina, Escudo Divino, Foco em Magia Divina (Ofícios [armadilheiro]), Domínio Adicional (Ordem), Criaturas (kobolds), Mãos da Morte, Raio Divino em Massa, Supremacia, Túnel†, Ferir Inimigo. †Habilidade exclusiva, descritiva.

Ferrão Venenoso: Fortitude (CD 65); dano inicial e secundário de dano temporário de Constituição.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias de Domínio [Mal]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o Domínio [Ordem]; 15/dia realizar novamente uma jogada.

Habilidades Similares a Magia: Kurtulmak utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias da Ordem do Mal, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para a resistência é 34 + nível da magia. Ajuda, blasfêmia, cancelar encantamentos, acalmar emoções, transformação momentânea, confusão, criar monstros, profanar, ditado, dissipar o caos, dissipar o bem, escudo entrópico, movimento livre, imobilizar monstros, aura sagrada, invisibilidade mágica contra o caos, círculo mágico contra o bem, milagre, despistar, detecção, cólera da ordem, metamorfosear objetos, proteção contra o caos, contra elementos, proteção contra o bem, animação ilusória, escudo da magia, invocar criaturas IX (apenas como magia do Mal ou da Ordem do tempo, aura profana, nuvem profana).

Magias de Clérigo/Dia: 6/7/6/6/4; CD base = 17 + nível da magia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/9/8/7/5; CD base = 17 + nível da magia): 0 – marca arcana, globos de luz, detectar magia, detectar veneno, fantasma, mãos mágicas, abrir/fechar, prestidigitação; 1º – animar objetos, portas secretas, ruído acelerado, queda suave, área escorregadia; 2º – poeira ofuscante, ver o invisível; 3º – deslocamento, névoa fétida; 4º – dano aprimorado.

Túnel (habilidade divina relevante exclusiva): Kurtulmak é capaz de escavar um túnel na terra, argila, areia ou rocha até 45 m de comprimento e 3 m de diâmetro. O túnel começa na direção atual do deus e se estende na direção escolhida. Para cada



Ilustração de B. Snoddy W. J. E. Norman

adicional de concentração, o túnel aumenta 4,5 m. Este poder é similar a magia *criar passagens*, mas o túnel criado é permanente. Kurtulmak pode utilizar esta habilidade para escavar poços, mas se o fizer, ele afundará lentamente conforme o poço é escavado.

Inventário: A arma pessoal de Kurtulmak é *Ferroadora*, uma lança curta +5 com as habilidades especiais *afiada*, *ordeira* e *profana*.

Nível de Conjurador: 20º; **Peso:** 1,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Kurtulmak recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Kurtulmak pode ver (utilizando sua visão normal ou visão no escuro), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Kurtulmak percebe qualquer coisa que afete o bem-estar dos kobolds no instante em que acontece e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência do evento. Ele tem uma percepção semelhante sempre que kobolds cavam túneis, constroem armadilhas ou dedicam-se à guerra.

Ações Automáticas: Kurtulmak pode utilizar Ofícios (forjaria), Ofícios (construção), Conhecimento (arcano), Conhecimento (arquitetura e engenharia), Conhecimento (geografia) ou Profissão (mineiro) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Ele pode utilizar Ofícios (armadilheiro) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 35 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Kurtulmak pode criar armaduras leves, armas simples ou comuns (Médias ou menores); itens que aprisionam criaturas, como uma *corda de constrição*; itens que aceleram o movimento, como *bolas de caminhar* e *saltar* ou uma *poção da velocidade*; e itens que afetam ou movem a terra, como um *cajado da terra* e *da pedra*, desde que o valor de mercado do item não exceda 200.000 PO.

Avatares

Os avatares de Kurtulmak parecem-se exatamente com ele. O deus os envia para ajudar os kobolds em incursões ou batalhas importantes e para combater a influência de outras divindades nos assuntos dos kobolds, especialmente *Garl Glittergold*.

➤ **Avatar de Kurtulmak:** Idêntico a Kurtulmak, com exceção do posto divino 7; CA 63 (toque 43, surpresa 63); Corpo a corpo: *lança curta afiada*, *ordeira* e *profana* +5 +60/+55/+50/+45 (dano: 1d8+17, dec. 18–20/x3), *ferrão* +60 (dano: 1d4+5 mais veneno, dec. 19–20) ou magia: toque +54 ou toque à distância +64; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 39, aura divina (210 m, CD 25); TR Fort +49, Ref +58, Von +48; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8 pontos. **Veneno:** Idêntico a Kurtulmak, com exceção da CD 57 para testes de resistência.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Golpe Anti-Criatura (gnomos), Controlar Criaturas (kobolds), Escudo Divino, Foco em Perícia Divino (Ofícios [armadilheiro]), Domínio Adicional (Ordem), Aumentar Criaturas (kobolds), Túnel†, Ferir Inimigo. †Habilidade exclusiva, descrita acima.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 26 + nível da magia.

LOLTH

Rainha dos Drow, A Deusa Aranha, Rainha dos Fossos de Teias Demoniacas

Divindade Intermediária

Símbolo: Uma aranha negra com a cabeça de uma drow

Plano Natal: O Abismo

Tendência: Leal e Mau

Aspecto: Drow, aranhas, mal, escuridão

Seguidores: Drow

Tendência dos Clérigos: CM, CN, NM

Domínios: Caos, Destruição, Mal, Enganação

Arma Predileta: Chicote

Lolth (lól-fi) surge como uma drow alta e bela ou como uma aranha negra com a cabeça de uma drow. Ela mantém um reinado cruel e tirânico sobre os drow, governando com uma combinação de medo e promessas de poder.

Lolth foi a primeira a disseminar o mal entre os elfos e liderou os drow a se afastarem do resto da sociedade élfica e morar no Subterrâneo. Os drow zombam de qualquer sugestão de que tenham sido banidos da superfície. Ainda assim, Lolth jurou vingança contra Corellon Larethian e seu povo.

Dogma

Lolth constantemente incita os drow a lutarem entre si. Ela alega que isso elimina os fracos e torna a raça mais forte, mas na verdade ela é uma divindade cruel e caprichosa que se delicia com o sofrimento alheio. Ela é cuidadosa em prevenir conflitos abertos ou disseminados entre sua raça. Não tolera campanhas de assédio ou atrito entre grupos de drow, mas aprova ataques bem planejados, rápidos e avassaladores.

Lolth espera que seu povo seja astuto, calculista e reconheça os perigos e oportunidades ao seu redor. Ela não aprova ou utiliza sentimentos, fraquezas ou amor. Ela espera que sua raça governe o Subterrâneo (o reino abaixo da superfície da terra), eliminando os inimigos fracos o suficiente para serem destruídos e esperando o momento certo para atacar os demais oponentes. Ela também espera que eles invadam e conquistem a superfície com o tempo, não para colonizá-la, mas para derrotar Corellon Larethian e os elfos.

Clero e Templos

Lolth governa seu povo através de seu clero, composto exclusivamente de mulheres organizadas em casas nobres, repletas de sacerdotisas de famílias próximas. As clérigas mais velhas governam a casa e as mais jovens obtêm autoridade por ordem de idade. Cada casa inclui drow que não são clérigos, mas parentes de sangue ou casamento. As clérigas são as governantes absolutas de Lolth. São as líderes, a guarda, as juízas e as executoras da sociedade drow.

Praticamente todas as casas têm pelo menos um pequeno santuário dedicado a Lolth, mesmo que seja uma única estátua de aranha ou um altar modesto. Os templos maiores da divindade geralmente têm o formato de uma aranha. Eles servem como locais de reunião, sacrifício e centros de entretenimento para os drow de posto elevado.

LOLTH

Clérigo 20/Guerreiro 10/Mago 10

Extra-Planar (Médio — Caótico, Mau)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+120 (extra-planar) mais 20d8+120 (Clr) mais 10d10+60 (Gue) mais 10d4+60 (Mag) (820 PV)

Iniciativa: +9

Deslocamento: 18 m, escalar 9 m

CA: 73 (+9 Des, +15 divino, +28 natural, +11 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +65, *adaga caótica*, *profana* e *do toque espectral* +5 +67/+62/+57/+52; à distância: *chicote caótico*, *profano* e *do toque espectral* +5 +70/+65/+60/+55; ou magia: toque +62 ou toque à distância +72.

Dano: Mordida 1d6+12, dec. 19–20, *adaga caótica*, *profana* e *do toque espectral* +5 1d4+12, dec. 19–20, *chicote caótico*, *profano* e *do toque espectral* +5 1d2+7; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m



Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, veneno, fascinar mortos-vivos 14/dia.

Qualidades Especiais: Traços Raciais dos Drow, imunidades divinas, Redução de Dano 50/+4, resistência a fogo 35, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (aranhas), RM 67, aura divina (450 m, CD 34).

Testes de Resistência: Fort +53, Ref +56, Von +62.

Habilidades: For 24, Des 29, Con 22, Int 41, Sab 41, Car 32.

Perícias: Alquimia +69, Avaliação +50, Equilíbrio +28, Blefar +83, Escalar +43, Concentração +84, Ofícios (tecido) +93, Diplomacia +54, Disfarces +77, Arte da Fuga +52, Obter Informação +49, Esconder-se +81, Intimidar +55, Saltar +39, Conhecimento (arcano) +93, Conhecimento (história) +66, Conhecimento (religião) +89, Conhecimento (planos) +66, Ouvir +70, Furtividade +61, Espionar +83, Procurar +75, Sentir Motivação +68, Identificar Magias +93, Observar +77, Natação +45, Acrobacia +54. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Lutar às Cegas, Preparar Poção, Reflexos de Combate, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Força Divina, Esquiva, Potencializar Magia, Usar Arma Exótica (chicote), Especialização, Estender Magia, Magia Penetrante Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Maximizar Magia, Mobilidade, Ataque Poderoso, Acelerar Magia, Magia de Alcance, Escrever Pergaminho, Dominar Magia, Magia Penetrante, Deslocamento, Especialização Superior, Acuidade com Arma (mordida), Foco em Arma (mordida), Foco em Arma (chicote), Especialização em Arma (mordida), Especialização em Arma (chicote), Ataque Giratório.

Traços Raciais dos Drow: +2 de bônus racial em testes de resistência de Vontade contra magias ou efeitos de encantamento, visão no escuro, pode realizar um teste de Procurar sempre que passar a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida, como se estivesse procurando ativamente, +2 de bônus em testes de resistência de Vontade contra magias ou habilidades similares a magia, fotofobia cego por 1 rodada se exposta abruptamente a luzes intensas, -1 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes e testes de resistência enquanto estiver sob luz intensa).

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Maestria Arcana, Avatar, Invocar Criaturas (vermes), Controlar Criaturas (drow), Raio Divino, Escudo Divino, Domínio Adicional (Destruição), Aumentar Criaturas (aranhas), Mãos da Morte, Resistência à Magia Superior, Raio Divino em Massa, Trocar Forma (ver abaixo), Falar com Criaturas (vermes), Magia Arcana Espontânea.

Trocar Forma: Este poder permite que Lolth alterne entre sua forma drow e sua forma de aranha.

Veneno: As criaturas mordidas por Lolth em sua forma de aranha sofrem 3d6 pontos de dano temporário de Força, a menos que obtenham

sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 41). Um minuto depois a vítima deve obter sucesso em um segundo teste de resistência de Fortitude (CD 41) ou sofrerá mais 3d6 pontos de dano temporário de Força.

Teias: Em sua forma de aranha, Lolth é capaz de produzir teias oito vezes por dia. Ela pode lançar a teia como uma rede ou criar armadilhas de até 5,5 m², como uma aranha monstruosa (veja o Livro dos Monstros). As teias de Lolth têm dificuldade CD 47 para Arte da Fuga, CD 53 para quebrar e 33 pontos de vida a cada 1,5 m de espessura.

Além disso, as teias de Lolth são tóxicas. As criaturas que a tocarem (com exceção de Lolth ou aranhas) sofrem 1d6 pontos de dano temporário de Força, a menos que obtenham sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 31). Um minuto depois, devem obter sucesso em um segundo teste de resistência de Fortitude (CD 31) ou sofrerão mais 1d6 pontos de dano temporário de Força.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal]; 15/dia destruir (+20 nas jogadas de ataque e dano para o ataque com uma arma).

Habilidades Similares a Magia: Lolth utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias do Caos e do Mal, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 35 + nível da magia. Animar objetos, blasfêmia, transformação momentânea, martelo do caos, círculo da destruição, manto do caos, confusão, praga, criar mortos-vivos, profanar, desintegrar, dissipar o bem, dissipar a ordem, terremoto, visão falsa, doença plena, implosão, infligir ferimentos críticos, infligir ferimentos leves, invisibilidade, círculo mágico contra o bem, círculo mágico contra a ordem, despistar, dificultar detecção, metamorfosear objetos, proteção contra o bem, proteção contra a ordem, animação ilusória, despedaçar, invocar criaturas IX (apenas como magia do Mal ou do Caos), parar o tempo, aura profana, nuvem profana, palavra do caos.

Magias de Clérigo/Dia:
6/10/10/10/9/9/8/8/7/7
CD base = 25 + nível da magia

Magias de Mago/Dia:
4/8/8/7/6/5
CD base =
25 + nível da magia

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária.

Lolth recebe automaticamente um resultado

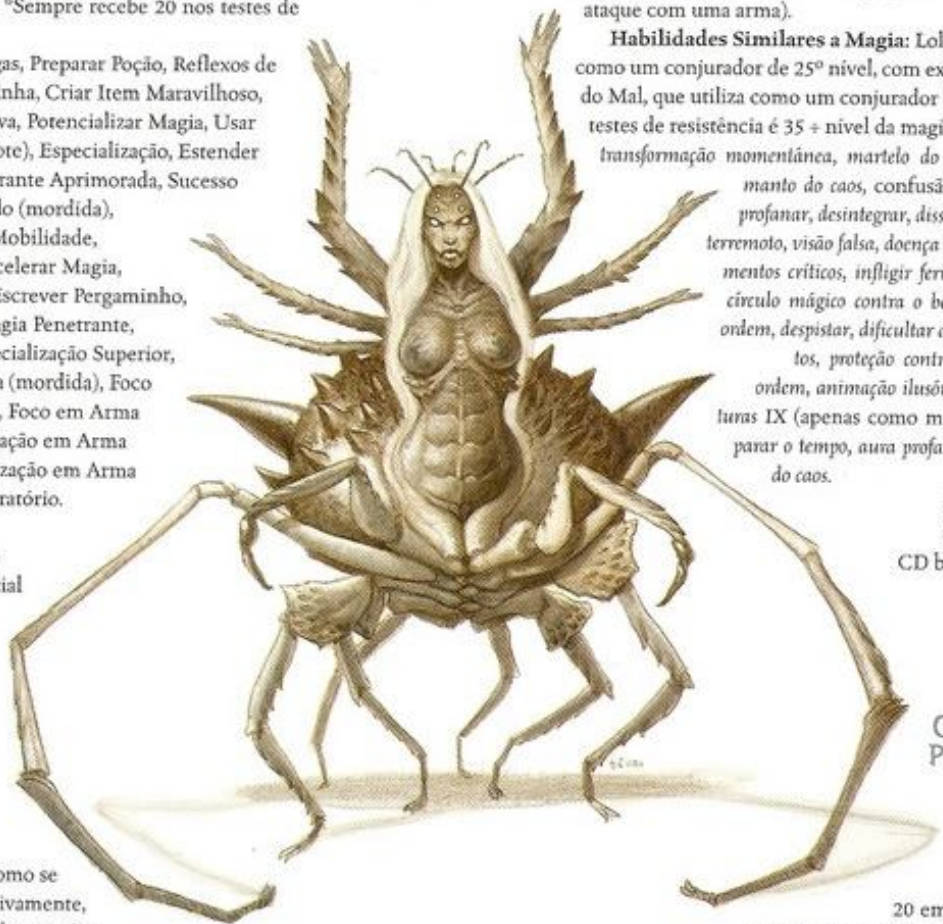
20 em qualquer teste. Ela trata

uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Lolth pode ver (utilizando sua visão normal ou visão no escuro), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Sua visão penetra inclusive a escuridão mágica. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Lolth percebe qualquer coisa que afete o bem-estar dos drow no instante em que acontece e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência. Ela tem uma percepção semelhante sempre que os drow guerreiam ou cometem atos de violência entre si.

Ações Automáticas: Lolth pode utilizar Conhecimento (arcano), Conhecimento (história), Conhecimento (religião) ou Conhecimento (planos) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Ele também pode utilizar sua perícia em Esconder-se como uma ação livre. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.



Criar Itens Mágicos: Lolth pode criar armaduras leves ou médias, armas simples ou comuns; itens que criam escuridão, como um pergaminho de escuridão ou uma varinha de escuridão profunda; itens de adivinhação, como uma bola de cristal; e itens que disfarçam o usuário, como um chapéu do disfarce, desde que o valor de mercado do item não exceda 200.000 PO.

Avatares

Lolth frequentemente envia seu avatar para observar suas clérigas e intimidar seus inimigos.

➤ **Avatar de Lolth:** Idêntico a Lolth, com exceção do posto divino 7; CA 56 (toque 37, surpresa 47); Corpo a corpo: mordida +57 (dano: 1d6+12, dec. 19–20), *adaga cáptica, profana e do toque espectral* +5 +59/+54/+49/+44 (dano: 1d4+12, dec. 19–20), à distância: *chicote cáptico, profano e do toque espectral* +5 +62/+57/+52/+47 (dano: 1d2+7) ou magia: toque +56 ou toque à distância +58; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 59, aura divina (210 m, CD 26); TR Fort +45, Ref +48, Von +54; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8 pontos.

Veneno: Idêntico a Lolth, com exceção de CD 33 para os testes de resistência.

Teias: Idêntico a Lolth, com exceção de CD 39 para Arte da Fuga, CD 45 para quebrar e 25 pontos de vida a cada 1,5 m de espessura. O veneno inoculado tem CD 23.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Invocar Criaturas (vermes), Raio Divino, Escudo Divino, Domínio Adicional (Destruição), Mãos da Morte, Resistência à Magia Superior, Alterar Forma.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 27 + nível da magia.

MORADIN

O Forjador da Alma, Pai dos Anões, Pai de Todos, O Criador

Divindade Maior

Símbolo: Martelo e bigorna

Plano Natal: Celéstia

Tendência: Leal e Bom

Aspecto: Anões, criação, forja, engenharia, guerra

Seguidores: Anões, ferreiros

Tendência dos Clérigos: LB, LN, NB

Domínios: Terra, Bem, Ordem, Proteção

Arma Predileta: Martelo de combate



Moradin (mô-râ-din), a divindade dos anões, surge como um anão de rosto severo e constituição poderosa. A metade superior de seu corpo é particularmente robusta, com peito amplo, ombros largos e braços musculosos. Ele tem longos cabelos negros, barba e sempre veste uma armadura de batalha. Ele carrega um escudo e um martelo de combate. Moradin forjou os primeiros anões em metal e jóias e deu-lhes vida.

Dogma

Moradin é um defensor ferrenho do povo anão e dos princípios da Ordem e do Bem. Ele ensina o valor de criar itens que duram, da lealdade ao clã, aos líderes e ao povo, e de enfrentar a adversidade com estoicismo e tenacidade. Ele não tolera nenhuma mácula de maldade entre os anões; foi ele quem expulsou os derro e os duergar. É a influência de Moradin que conduz os anões a procurarem a excelência na manufatura e a defender com firmeza o que lhes pertence.

Clero e Templos

Os clérigos de Moradin são encarregados de manter e defender os interesses dos anões em todos os aspectos da vida. Eles executam uma grande gama de cerimônias públicas (casamentos, bênção de novas empreitadas, coroação de monarcas, etc.). Eles também educam os mais jovens, preparam as defesas da comunidade e patrocinam expedições para colonizar novas terras. Eles registram genealogias detalhadas da raça e arquivos históricos.

Cada templo ou santuário de Moradin inclui uma bigorna e uma forja que os clérigos conservam permanentemente acesa. A bigorna pode ser um simples objeto de decoração ou parte de uma forja funcional, mas com frequência é o altar do templo.

MORADIN

Guerreiro 20/Especialista 14/Clérigo 15

Extra-Planar (Médio — Bom, Leal)

Posto Divino: 19

Dados de Vida: 20d8+260 (extra-planar) mais 20d10+260 (Gue) mais 14d6+182 (Esp) mais 15d8+195 (Clr) (1.461 PV)

Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m, escavar 18 m

CA: 91 (+1 Des, +19 divino, +32 natural, +13 armadura de batalha +5, +7 escudo grande de aço +5, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *martelo de combate de arremesso, sagnado, ordeiro e de retorno* +5 +92/+87/+82/+77; à distância: *martelo de combate de arremesso, sagnado, ordeiro e de retorno* +5 +81; ou magia: toque +82 ou toque à distância +71. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: *Martelo de combate de arremesso, sagnado, ordeiro e de retorno* +5 1d8+44, dec. x3; ou de acordo com a magia. *Sempre causa dano máximo (martelo de combate: 52 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Expulsar mortos-vivos 12/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Traços Raciais dos Anões, imunidades divinas, Redução de Dano 73/+5, cura acelerada 39, resistência a fogo 39, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 28,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, RM 71, aura divina (28,5 km, CD 37).

Testes de Resistência: Fort +70, Ref +64, Von +64. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 46, Des 24, Con 36, Int 24, Sab 28, Car 29.

Perícias: Avaliação +37, Blefar +39, Concentração +74, Ofícios (armoeiro) +72, Ofícios (lapidação) +72, Ofícios (forjaria) +74, Ofícios (construção) +74, Ofícios (armeiro) +72, Diplomacia +32, Intimidar +30, Conhecimento (arcano) +55, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +37, Conhecimento (história) +31, Conhecimento (religião) +55, Ouvir +46, Profissão (arquiteto) +74, Profissão (cervejeiro) +74, Profissão (engenheiro) +74, Profissão (mineiro) +74, Profissão (curtidor) +74, Espionar +60, Procurar +51, Sentir Motivação +51, Identificar Magias +67, Observar +30. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Trespasar, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Bastão, Criar Item Maravilhoso, Esquiva, Desviar Objetos, Força Divina, Potencializar Magia, Especialização, Forjar Anel, Trespasar Aprimorado, Grande Fortitude, Magia Penetrante Aprimorada, Encontrar Aprimorado, Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Ataque Poderoso, Acelerar Magia, Magia Penetrante, Deslocamento, Magia Sem Gestos, Ataque Atordoante, Quebrar, Especialização Superior, Foco em Arma (martelo de combate), Especialização em Arma (martelo de combate), Ataque Giratório.

Traços Raciais de Anão: +1 de bônus nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides; +2 de bônus nos testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magia; +2 de bônus em testes de resistência de Fortitude contra todos os venenos; +4 de bônus de esquiva contra gigantes; visão no escuro; ligação com pedras (+2 de bônus racial em testes para perceber trabalhos incomuns em pedra; pode realizar o teste como se estivesse procurando ativamente se estiver a menos de 3 m e utilizar a perícia Procurar para detectar armadilhas em pedra como um ladino; intuir profundidade); +2 de bônus racial em testes de Avaliação, Ofícios ou Profissão relacionados a pedra ou metal.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Escudo Divino em Área, Avatar, Senso da Batalha, Controlar Criaturas (anões), Criar Artefato, Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Maestria Divina da Batalha, Raio Divino, Criação Divina, Maestria Divina da Terra, Cura Acelerada Divina, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (martelo de combate), Especialização Divina em Arma (martelo de combate), Domínio Adicional (Ordem), Dom da Vida, Redução de Dano Superior, Resistência à Magia Superior, Mestre Artesão.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Ordem]; 19/dia escudo de proteção (o alvo tocado recebe +15 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora); 19/dia expulsar ou destruir criaturas do ar, ou fascinar ou comandar criaturas da terra.

Habilidades Similares a Magia: Moradin utiliza estas habilidades como um conjurador de 29º nível, com exceção de magias do Bem e da Ordem, que utiliza como um conjurador de 30º nível. A CD para os testes de resistência é 38 + nível da magia. *Ajuda, campo antimagia, barreira de lâminas, acalmar emoções, ditado, dissipar o caos, dissipar o mal, terremoto, grupo de elementais (apenas como magia da Terra), imobilizar monstros, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, corpo de ferro, círculo mágico contra o caos, círculo mágico contra o mal, pedra encantada, limpar a mente, cólera da ordem, esfera prismática, proteção contra o caos, proteção contra elementos, proteção contra o mal, repulsão, escudo da lei, proteger outro, amolecer terra e pedra, imunidade à magia, resistência à magia, pedras afiadas, moldar rochas, pele rochosa, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem ou da Ordem), muralha de pedra.*

Magias de Clérigo/Dia: 6/9/8/8/7/7/5/4/3; CD base = 19 + nível da magia.

Inventário: Moradin carrega Martelo Espiritual, um martelo de combate +5 com as habilidades especiais sagrado, ordeiro, de retorno e de arremesso.

Nível de Conjurador: 25º; **Peso:** 4 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Moradin recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Moradin pode ver (utilizando sua visão normal ou visão no escuro), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 28,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 28,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 19 horas.

Percepção do Aspecto: Moradin percebe qualquer coisa que afete o bem-estar dos anões dezoito semanas antes de acontecer e conserva a sensação durante dezoito semanas após a ocorrência. Ele tem uma percepção semelhante sempre que os anões se dedicam a artes ou ofícios ou guerreiam.



Ações Automáticas: Moradin pode utilizar qualquer perícia de Ofícios, mesmo aquelas em que não possui graduações, como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos:

Moradin pode criar armas mágicas simples ou comuns, armaduras, e ferramentas mágicas, como uma picareta dos titãs.

Avatares

Geralmente, os avatares de Moradin são fisicamente idênticos ao deus, mas algumas vezes assumem a forma de elementais da terra, xorns ou membros de alguma sub-raça de anões. Moradin envia seus avatares para as terras dos anões para observar discretamente os artesãos e líderes e protegê-los da influência de Gruumsh ou divindades de povos subterrâneos malignos.

Avatar de Moradin: Idêntico a Moradin,

com exceção do posto divino 9; CA 71 (toque 29, surpresa 70); Corpo a corpo: martelo de combate +5 +82/+77/+72/+67 (dano: 1d8+34, dec. x3), à distância: martelo de combate +5 +71, ou magia: toque +72 ou toque à distância +81; QE Redução de Dano 53/+5, resistência a fogo 29, RM 41, aura divina (270 m, CD 27); TR Fort +60, Ref +54, Von +54; todos os modificadores de perícia reduzidos em 10 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Criar Objetos, Maestria Divina da Batalha, Maestria Divina da Terra, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (martelo de combate), Especialização Divina em Arma (martelo de combate), Domínio Adicional (Ordem), Redução de Dano Superior, Resistência à Magia Superior.

Habilidades Similares a Magia: 19º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 28 + nível da magia.

NERULL

A Morte, O Inimigo do Bem, Aquele Que Odeia a Vida, O Portador da Ecuridão, Rei de Toda a Ecuridão, O Dilacerador da Carne

Divindade Maior

Símbolo: Crânio e foice

Plano Natal: Carceri

Tendência: Neutro e Mau

Aspecto: Morte, escuridão, assassinato, submundo

Seguidores: Necromantes, assassinos, ladinos

Tendência dos Clérigos: CM, LM, NM

Domínios: Morte, Mal, Enganação

Arma Predileta: Foice



Nerull (ne-rul), a divindade da morte, é amplamente conhecida e muitíssimo temida. Sua forma emaciada lembra um cadáver mumificado, quase esquelético, com a pele vermelho-ferrugem, cabelos preto-esverdeados espessos, uma capa negra com capuz, olhos, dentes e unhas de uma tonalidade esverdeada doentia. Seu cajado negro, *Cefador da Vida*, tem uma lâmina em forma de foice que mata qualquer criatura que tocá-lo.

Dogma

Nerull é o patrono daqueles que procuram os maiores males para seu próprio prazer ou ganho. Todos são iguais no reino gélido de Nerull. Cada

criatura viva é uma afronta ao Ceifador e cada morte traz uma faísca maligna de alegria ao seu coração morto há gerações. Os fiéis rezam para Nerull para apaziguá-lo, mas somente atraem sua atenção e seu destino final. As criaturas que matam em seu nome serão recompensadas (ou pelo menos, esta é a promessa do clero).

Clero e Templos

Os clérigos de Nerull são furtivos e solitários, já que poucas pessoas sadias toleram sua presença. Com exceção das terras mais malignas, Nerull não possui igrejas organizadas. Sem uma hierarquia primordial, as igrejas isoladas chegam a trabalhar umas contra as outras. Ainda assim, o Ceifador é temido em todo o mundo. Seus clérigos utilizam roupas vermelho-ferrugem quando não estão disfarçados. Os clérigos de Nerull cometem assassinatos como oferendas a sua divindade. Caso suas ações sejam descobertas, eles se mudam para novos territórios de caça. Alguns são andarilhos que fingem um ar de inocência enquanto viajam de cidade em cidade, assassinando algumas pessoas e partindo.

Os templos de Nerull são sempre escondidos, mesmo nas terras onde o Ceifador é cultuado. Geralmente, localizam-se sob o solo, como partes de complexos de catacumbas. A maioria dos templos é repleta de criaturas mortas-vivas e outras capazes de espalhar ou celebrar a morte, como bruxas, abissais e vargouilles.

NERUL

Necromante 10/Clérigo 20/Ladino 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 17

Dados de Vida: 20d8+140 (extra-planar) mais 10d4+70 (Nec) mais 20d8+140 (Clr) mais 10d6+70 (Lad) (840 PV)

Iniciativa: +15, sempre age primeiro (+11 Des, +4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 18 m

CA: 77 (+11 Des, +17 divino, +30 natural, +9 deflexão)

Ataques*: Corpo a corpo: *foice afiada, de energia brilhante e da velocidade* +5 +70/+70/+65/+60/+55; ou magia: toque +64 ou toque à distância +73. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano*: *Foice afiada, de energia brilhante e da velocidade* +5 2d4+15/X4; ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (foice: 23 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Fascinar mortos-vivos 24/dia, ataque furtivo +5d6 (30 pontos), golpe incapacitante, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 52/+4, resistência a fogo 37, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 25,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, familiar (morcegos), evasão, armadilhas, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado), RM 69, aura divina (25,5 km, CD 36).

Testes de Resistência*: Fort +56, Ref +60, Von +64. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 25, Des 33, Con 25, Int 35, Sab 40, Car 29.

Perícias*: Alquimia +62, Avaliação +44, Blefar +74, Concentração +77, Diplomacia +58, Operar Mecanismo +49, Disfarces +83, Esconder-se +91, Intimidar +60, Conhecimento (arcano) +82, Conhecimento (história) +49, Conhecimento (religião) +82, Conhecimento (planos) +72, Conhecimento (mortos-vivos) +82, Ouvir +80, Furtividade +76, Abrir Fechaduras +48, Punga +54, Espionar +82, Procurar +72, Sentir Motivação +90, Identificar Magia +92, Observar +80. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Preparar Poção, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Criar Bastão, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Esquiva, Potencializar Magia, Expulsão Adicional (x3), Foco em Magia Aprimorada (Necromancia), Magia Penetrante Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Magia de Alcance, Magia Sagrada, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Foco em Magia (Necromancia), Magia Penetrante, Magia sem Gestos, Foco em Arma (foice), Ampliar Magia.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Maestria Arcana, Escudo Divino em Área, Golpe Aniquilador,

Templo de Nerull



1. Catacumbas
2. Antecâmaras
3. Corredor com Armadilhas
4. Capela Principal
5. Capela Lateral
6. Posto da Guarda
7. Sacristia
8. Quartel
9. Câmara de Tortura
10. Prisão
11. Aposentos dos Sacerdotes
12. Cozinha
13. Biblioteca



Altar



Incensário



Poço



0,75 Escala em Metros

Avatar, Controlar Criaturas (mortos-vivos), Criar Artefato, Raio Divino, Velocidade Divina, Criação Divina, Foco em Magia Divina (Necromancia), Escudo Divino, Resistência à Magia Superior, Mãos da Morte, Vida e Morte, Drenar Vida, Magia Arcana Espontânea, Iniciativa Suprema, Qualidades de Morto-Vivo.

Poderes de Domínio: 17/dia toque letal (se o alvo tocado tiver menos de 120 PV, morrerá); +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal].

Habilidades Similares a

Magia: Nerull utiliza estas habilidades como um conjurador de 27º nível, com exceção de magias do Caos e do Mal, que utiliza como um conjurador de 28º nível. A CD para os testes de resistência é 36 + nível da magia. Criar mortos-vivos menores, blasfêmia, causar medo, transformação momentânea, confusão, criar mortos-vivos aprimorados, criar mortos-vivos, drenar força vital, proteção contra a morte, profanar, destruição, dissipar o bem, visão falsa, invisibilidade, círculo mágico contra o bem, despistar, dificultar detecção, metamorfosear objetos, proteção contra o bem, animação ilusória, matar, invocar criaturas IX (apenas como magia do Mal), parar o tempo, aura profana, nuvem profana, grito da banshee.

Magias de Clérigo/Dia: 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7; CD base = 25 + nível da magia.

Magias de Mago/Dia: 5/8/8/7/6/5; CD base = 21 + nível da magia.

Inventário: Nerull carrega Ceifadora da Vida, uma foice +5 com as habilidades especiais energia brilhante, afiada e velocidade. A Ceifadora da Vida assemelha-se a um cajado nodoso de ébano com uma lâmina curva de energia.

Nível de Conjurador: 25º; **Peso:** 6 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Nerull recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Nerull pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 25,5 km. Nerull consegue enxergar da mesma forma na luz ou escuridão, inclusive na escuridão mágica, desde que não tenha sido criada por uma divindade de posto superior. Usando uma ação padrão, ele é capaz de perceber qualquer coisa a até 25,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 17 horas.

Percepção do Aspecto: Nerull percebe qualquer morte dezessete semanas antes de acontecer e conservar a sensação durante dezessete semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Nerull pode utilizar Conhecimento (arcano), Conhecimento (história), Conhecimento (religião), Conhecimento (planos) ou Conhecimento (mortos-vivos) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Ele também pode utilizar qualquer magia ou poder de domínio (mas não habilidades divinas relevantes) que causem morte como uma ação livre. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Nerull pode criar armas mágicas a partir de uma adaga, dardo, maça leve, porrete, arco curto, clava, maça pesada, maça estrela, bordão, sabre ou qualquer tipo de besta, assim como itens que produzam efeitos de morte, como uma máscara da caveira. Ele também pode criar itens que escondam ou disfarcem o usuário, como um anel de invisibilidade, um robe da camuflagem ou um chapéu do disfarce.

Avatares



Os avatares de Nerull são fisicamente idênticos ao deus. Ele raramente os utiliza, exceto para testemunhar uma morte particularmente significativa ou bizarra.

Avatar de Nerull: Idêntico a Nerull, com exceção do posto divino 8; CA 59 (toque 38, surpresa 59); Corpo a corpo: foice afiada, de energia brilhante e da velocidade +5 +61/+56/+51/+46/+41 (dano: 2d4+15, dec. x4), ou magia: toque +55 ou toque à distância +64; QE Redução de Dano 43/+4, resistência a fogo 28, RM 60, aura divina (240 m, CD 27); TR Fort +46, Ref +50, Von +54; todos os modificadores de perícia reduzidos em 9 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Controlar Criaturas (mortos-vivos), Raio Divino, Velocidade Divina, Foco em Magia Divina (Necromancia), Escudo Divino, Resistência à Magia Superior, Iniciativa Suprema, Qualidades de Morto-Vivo.

Habilidades Similares a Magia: 18º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 27 + nível da magia.

Magias: Idêntico a Nerull, exceto que a CD dos testes de resistências para magias de Necromancia de clérigo é 33 + nível da magia, e a CD dos testes de resistência para magias arcanas de Necromancia é 29 + nível da magia.

OBAD-HAI

A Flauta do Pastor

Divindade Intermediária

Símbolo: Máscara de folhas de carvalho e bolotas

Plano Natal: Terras Exteriores

Tendência: Neutro

Aspecto: Natureza, bosques, liberdade, caça, bestas

Seguidores: Bárbaros, rangers, druidas, caçadores

Tendência dos Clérigos: CN, LN, N, NM, NB

Domínios: Ar, Animais, Terra, Fogo, Plantas, Água

Arma Predileta: Bordão



Obad-Hai (ô-bad-nai), a divindade da natureza, com frequência é descrita como um homem magro e marcado pelo tempo, de idade avançada mas indeterminada, vestido em tons de marrom e com o aspecto de um eremita, embora as comunidades inumanas descrevam-no como alguém de sua própria raça. Como prega a neutralidade estrita, Obad-Hai é rival de Ehlonna. Ele toca uma flauta de pastor (um instrumento musical de sopro, de madeira, com palheta dupla), de onde retirou seu título e carrega um bordão.

Dogma

Obad-Hai governa a natureza e as terras selvagens e é amigo de todos que vivem em harmonia com o mundo natural. Ele espera que seus seguidores vivam em harmonia com a natureza em toda a sua variedade. As criaturas que destroem ou exploram a natureza merecem vingança imediata e apropriada. No entanto, os indivíduos que são unos com ela não têm nada

a temer, embora alguns tolos bem-intencionados muitas vezes sejam derrotados por perigos que não conseguiram evitar ou superar. Obad-Hai ensina que as terras selvagens podem ser feias, perigosas ou terríveis, mas isso faz parte da ordem natural e deve ser tão respeitado quanto as coisas belas, inofensivas ou maravilhosas, pois esses aspectos causam a primeira impressão em um recém-chegado.

Clero e Templos

Os clérigos de Obad-Hai não possuem hierarquia. Eles tratam todos os membros da ordem como iguais. Eles usam roupas em tons de marrom e mantêm santuários em bosques escondidos, geralmente longe da civilização. Eles permanecem isolados nas áreas selvagens, dificilmente se envolvendo com a sociedade.

Uma grande diversidade de pessoas atuam como clérigos de Obad-Hai, incluindo humanos, gnomos, halflings e fadas silvestres. Eles servem como protetores da natureza, agindo como agentes da vingança quando sua proteção é insuficiente ou chega tarde demais.

Os templos de Obad-Hai podem estar localizados praticamente em qualquer lugar, mas quase sempre são encontrados entre carvalhos antigos.

OBAD-HAI

Druida 20/Clérigo 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+180 (extra-planar) mais 20d8+180 (Drd) mais 20d8+180 (Clr) (1,020 PV)

Iniciativa: +9

Deslocamento: 18 m

CA: 72 (+9 Des, +15 divino, +28 natural, +10 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *bordão defensor de explosão elétrica* +5 +66/+61/+56/+51, *bordão da velocidade e de explosão congelante* +5 +66/+61/+56/+51; ou magia: toque +67 ou toque à distância +69.

Dano: *Bordão defensor de explosão elétrica* +5 1d6+12/+1d6 de eletricidade, dec. 19–20, *bordão da velocidade e de explosão congelante* +5 1d6+8/+1d6 de frio, dec. 19–20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Expulsar mortos-vivos 13/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 50/+4, resistência a fogo 35, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, mil faces, senso da natureza, resistir à tentação da natureza, visão na penumbra, corpo atemporal, rastro invisível, imunidade a veneno, *forma selvagem* (animais Miúdos, Pequenos, Médios, Grandes, Enormes ou atrozes 6/dia, elementais 3/dia), caminho da floresta, RM 47, aura divina (450 m, CD 34).

Testes de Resistência: Fort +56, Ref +56, Von +63.

Habilidades: For 24, Des 28, Con 29, Int 30, Sab 43, Car 31.

Perícias: Empatia com Animais +68, Concentração +67, Ofícios (curtume) +84, Ofícios (olaria) +84, Ofícios (construção) +84, Ofícios (carpintaria) +84, Diplomacia +47, Adestrar Animais +48, Cura +33, Esconder-se +40, Senso de Direção +47, Conhecimento (arcano) +49, Conhecimento (geografia) +41, Conhecimento (natureza) +78, Conhecimento (religião) +65, Ouvir +49, Furtividade +40, Atuação +41, Profissão (herborista) +70, Cavalgar (cavalo) +26, Espionar +68, Procurar +41, Sentir Motivação +51, Identificar Magias +88, Observar +49, Usar Instrumento Mágico +41, Sobrevivência +94. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Ambidestria, Lutar às Cegas, Preparar Poção, Reflexos de Combate, Criar Cajado, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Esquiva, Tolerância, Forjar Anel, Combater com Duas Armas Notável, Sucesso Decisivo Aprimorado (bordão), Combater com Duas Armas Aprimorado, Acelerar Magia, Corrida, Escrever Pergaminho, Rastrear, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (bordão).

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar

energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Avatar, Controlar Criaturas (animais), Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Raio Divino, Escudo Divino, Cura Acelerada Divina, Explosão Energética (fogo), Domínio Adicional (Ar), Domínio Adicional (Terra), Domínio Adicional (Fogo), Dom da Vida, Mãos da Morte, Poder da Natureza, Falar com Criaturas (animais), Falar com Criaturas (plantas).

Poderes de Domínio: 10/dia expulsar ou destruir criaturas da terra, ou fascinar ou comandar criaturas do ar; 15/dia utilizar *ativar animais*; 10/dia expulsar ou destruir criaturas do ar, ou fascinar ou comandar criaturas da terra; 10/dia expulsar ou destruir criaturas da água, ou fascinar ou comandar criaturas do fogo; 10/dia expulsar ou destruir criaturas do fogo, ou fascinar ou comandar criaturas da água.

Habilidades Similares a Magia: Obad-Hai utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias do Bem, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 34 + nível da magia. *Névoa ácida, andar no ar, forma animal, cúpula de proteção contra vida, pele de árvore, mãos flamejantes, acalmar animais, corrente de relâmpagos, cajado vivo, comandar plantas, comunhão com a natureza, cone glacial, controlar plantas, controlar a água, controlar o clima, controlar os ventos, destruição rastejante, dominar animais, terremoto, grupo de elementais, constrição, semente de fogo, escudo do fogo, tempestade da vingança, névoa, forma gasosa, imobilizar animal, evaporação, tempestade glacial, nuvem incendiária, corpo de ferro, pedra encantada, névoa obscura, ampliar plantas, criar chamas, repelir*



Ilustração de K. Anderson

vermes, repelir madeira, suportar elementos, homens vegetais, alterar forma, amolecer terra e pedra, pedras afiadas, moldar rochas, pele rochosa, muralha de fogo, muralha de pedra, muralha de espinhos, respirar na água, ciclone, muralha de vento.

Magias de Clérigo/Dia: 6/10/10/10/10/9/8/8/7; CD base = 26 + nível da magia.

Magias de Druida/Dia: 6/9/9/9/9/8/7/7/6; CD base = 26 + nível da magia.

Inventário: O bordão de Odab-Hai, *Toque da Tempestade*, é uma arma dupla. Ambas as extremidades são armas +5. Um lado tem as habilidades especiais defensor e explosão elétrica, e o outro as habilidades especiais velocidade e explosão congelante.

Nível de Conjurador: 20º; Peso: 2,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Obad-Hai recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Obad-Hai pode ver (utilizando sua visão normal ou visão na penumbra), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nome tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Obad-Hai percebe qualquer coisa que afete a natureza (terra, mar, ar) no instante em que acontece e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência. Qualquer planta ou animal pode ser o foco dos poderes de percepção e comunicação remota de Obad-Hai.

Ações Automáticas: Obad-Hai pode utilizar Ofícios (curtume), Ofícios (olaria), Ofícios (construção), Ofícios (carpintaria), Conhecimento (arcano), Conhecimento (geografia), Conhecimento (natureza) ou Conhecimento (religião) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Obad-Hai pode criar itens mágicos que produzem efeitos de energia, como uma varinha de bola de fogo; itens que controlam elementais, como um incensário de controlar elementais do ar; itens que controlam animais e plantas, como um cajado de invocar enxames; itens que controlam ou afetam os elementos, como um cajado de terra e pedra; e itens que protegem o usuário contra os elementos, como um anel de resistência elemental, desde que o valor de mercado do item não exceda 200.000 PO.

Avatares

Os avatares de Obad-Hai variam em aspecto, assim como ele. O deus os envia para patrulhar áreas selvagens e protegê-las contra agressões e monitorar as atividades de Ehlonna.

➤ **Avatar de Obad-Hai:** Idêntico a Obad-Hai com exceção do posto divino 7; CA 56 (toque 36, surpresa 47); Corpo a corpo: *bordão defensor de explosão elétrica* +5 +58/+53/+48/+43 (dano: 1d6+12) e *bordão da velocidade e de explosão congelante* +5 +58/+53/+48/+43 (dano: 1d6+8), ou magia: toque +60 ou toque à distância +62; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 39, aura divina (210 m, CD 26); TR Fort +48, Ref +48, Von +55; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Metamagia Automática (acelerar habilidades similares a magia), Raio Divino, Escudo Divino, Cura Acelerada Divina, Domínio Adicional (Ar), Domínio Adicional (Terra), Falar com Criaturas (animais), Falar com Criaturas (plantas). Sem a habilidade divina relevante Domínio Adicional (Fogo), o avatar de Obad-Hai perde acesso ao domínio do Fogo e às habilidades similares a magia *mãos flamejantes*, *grupo de elementais*, *semente de fogo*, *escudo do fogo*, *tempestade da vingança*, *nuvem incendiária*, *criar chamas*, *suportar elementos* e *muralha de fogo*.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 26 + nível da magia.

OLIDAMMARA

O Ladino Sorridente

Divindade Intermediária

Símbolo: Máscara sorrindo

Plano Natal: Ysgard

Tendência: Caótico e Neutro

Aspecto: Ladinos, música, festas, vinho, humor, truques

Seguidores: Ladinos, bardos, atores, virtuosos

Tendência dos Clérigos: CM, CB, CN

Domínios: Caos, Sorte, Enganação

Arma Predileta: Sabre



A divindade dos ladinos, Olidammara (O-li-da-ma-ra) geralmente surge como um homem de cabelos castanhos e aspecto extravagante, de pele bronzeada e olhos alegres, mas com frequência permanece incógnito. Olidammara aprecia vinhos, mulheres e canções. Ele é um vagabundo, um trapaceiro e um mestre dos disfarces. Possui poucos templos, mas muitos brindam em sua homenagem.

Dogma

Olidammara adora atrapalhar todos os que parecem ligados demais a uma vida ordeira e a uma rotina previsível. Ele incita seus seguidores a dedicar todos os seus esforços a dominar a arte da música. Ele também ensina que a vida deve ser feliz e divertida e que as melhores piadas exigem um alvo. O jogo pode se virar contra qualquer jogador e os seguidores de Olidammara devem aceitar as zombarias e apreciar os reverses que sofrerem. O vinho, afirma a divindade, é uma das alegrias da vida e a única coisa melhor que fazê-lo é bebê-lo. Evite o sofrimento, a moderação e a solenidade, pois eles são os maiores venenos para a alma.

Clero e Templos

A religião de Olidammara é pouco organizada, mas seus clérigos são numerosos. Geralmente, trabalham nas cidades ou percorrem o interior. Os clérigos de Olidammara quase sempre têm uma segunda profissão, como menestres, vinicultores ou faz-tudo. Assim, eles podem ser encontrados em quase todos os lugares, fazendo ou vestindo qualquer coisa.

Existem poucos templos dedicados apenas a Olidammara. Mas, como dizem seus seguidores, há um templo de Olidammara em qualquer lugar que tenha vinho, canções e risadas. A maioria dos templos formais de Olidammara é oculta, pois também funciona como esconderijo para ladrões. Muitas tavernas possuem pequenos santuários dedicados ao deus.

OLIDAMMARA

Ladino 20/Bardo 10/Clérigo 10

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+140 (extra-planar) mais 20d6+140 (Lad) mais 10d6+70 (Brd) mais 10d8+70 (Clr) (840 PV)

Iniciativa: +24, sempre age primeiro (+20 Des, +4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 18 m

CA: 84 (+20 Des, +15 divino, +28 natural, +11 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *sabre afiado, caótico e da velocidade* +5 +81/+81/+76/+71/+66; ou magia: toque +63 ou toque à distância +76.

Dano: *Sabre afiado, caótico e da velocidade* +5 1d6+12, dec. 12-20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Ataque furtivo +13d6, expulsar mortos-vivos 14/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, golpe incapacitante.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 50/+4, resistência a fogo 35, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, conhecimento de bardo +20, música de bardo 10/dia (música de proteção, fascinar, inspirar competência,

inspirar coragem, inspirar grandeza, sugestão), evasão, evasão aprimorada, oportunismo, mente evasiva, armadilhas, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 47, aura divina (450 m, CD 35).

Testes de Resistência: Fort +54, Ref +69, Von +54.

Habilidades: For 24, Des 50, Con 24, Int 30, Sab 24, Car 33.

Perícias: Avaliação +45, Equilíbrio +59, Blefar +103, Escalar +62, Concentração +54, Ofícios (instrumentos musicais) +57, Diplomacia +48, Operar Mecanismo +45, Disfarces +58, Arte da Fuga +55, Cura +26, Esconder-se +67, Mensagens Secretas +48, Intimidar +52, Saltar +26, Conhecimento (arcano) +71, Conhecimento (história) +45, Conhecimento (local) +45, Ouvir +68, Furtividade +69, Abrir Fechaduras +75, Atuação +62, Punga +65, Profissão (herborista) +42, Profissão (vinicultor) +68, Leitura Labial +45, Espionar +68, Procurar +55, Sentir Motivação +66, Identificar Magias +52, Observar +54, Acrobacia +69, Usar Instrumento Mágico +78, Sobrevivência +42. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Esquiva, Aumentar Magia, Especialização, Estender Magia, Sucesso Decisivo Aprimorado (sabre), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilizar Aprimorado, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Saque Rápido, Foco em Perícia (Atuação), Magia Penetrante, Deslocamento, Especialização Superior, Acuidade com Arma (sabre), Foco em Arma (sabre), Ataque Giratório.

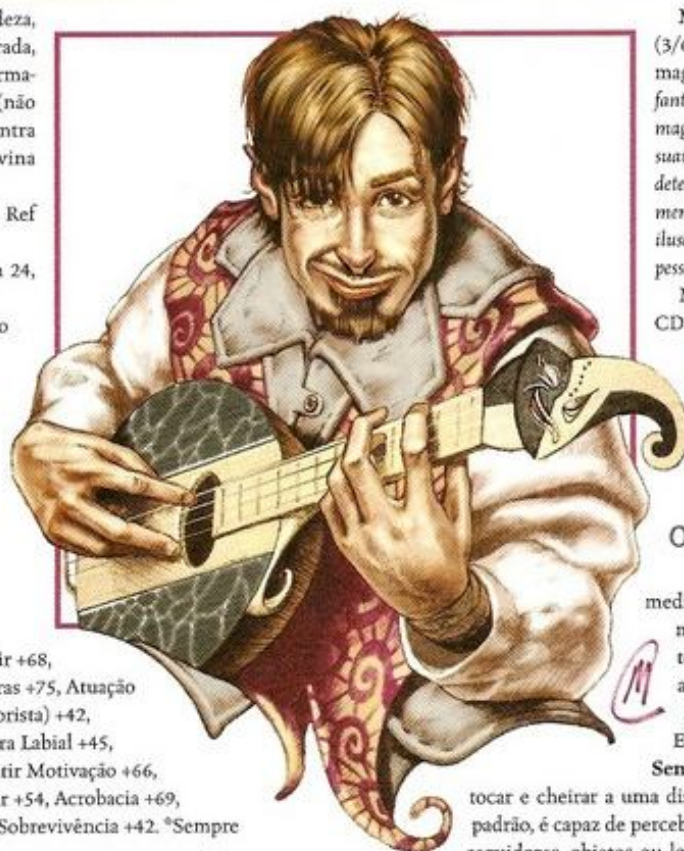
Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Avatar, Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Raio Divino, Velocidade Divina, Esquiva Divina, Memória Divina (melodias), Ladino Divino, Escudo Divino, Foco em Perícia Divino (Blefar), Ataque Furtivo Divino, Movimento Instantâneo, Atuação Irresistível (menos o efeito de acalmar), Trocar Forma (ver abaixo), Iniciativa Suprema.

Trocar Forma: Olidammara pode assumir a forma de qualquer animal com carapaça (como um caramujo, uma tartaruga ou mesmo uma tartaruga-dragão). Enquanto estiver nesta forma, Olidammara consegue recolher-se à sua carapaça. Ao fazê-lo, ele não pode executar ações e perde todos os seus bônus de Destreza na CA, mas a cada hora ele adquire uma utilização adicional do poder Escudo Divino.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; 15/dia realizar novamente uma jogada.

Habilidades Similares a Magia: Olidammara utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias do Caos, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 35 + nível da magia. Ajuda, animar objetos, cancelar encantamento, transformação momentânea, martelo do caos, manto do caos, confusão, dissipar a ordem, escudo entrópico, visão falsa, movimentação livre, aura sagrada, invisibilidade, círculo mágico contra a ordem, milagre, despistar, dificultar detecção, metamorfosear objetos, proteção contra elementos, proteção contra a ordem, animação ilusória, despedaçar, reverter magia, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos), parar o tempo, palavra do caos.



Magias de Bardo Conhecidas

(3/6/6/5/2; CD base = 21 + nível da magia): 0 – globos de luz, detectar magia, som fantasma, mãos mágicas, prestidigitação, ler magias; 1º – detectar portas secretas, queda suave, mensagem, ventriloquismo; 2º – detectar pensamentos, boca encantada, imagem menor, reflexos; 3º – confusão, emoções, escrita ilusória, muralha de vento; 4º – dominar pessoas, terreno ilusório.

Magias de Clérigo/Dia: 6/7/7/6/5/4; CD base = 17 + nível da magia.

Inventário: Olidammara carrega Ataque Rápido, um sabre +5 com as habilidades especiais caótico, afiado e velocidade.

Nível de Conjurador: 20º; Peso: 1,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Olidammara recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Olidammara pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nome tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Olidammara percebe qualquer roubo e qualquer piada, poema, canção, poema ou peça no instante em que acontece e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência. Ele tem uma percepção semelhante da vinicultura.

Ações Automáticas: Olidammara pode utilizar Ofícios (instrumentos musicais), Operar Mecanismo, Conhecimento (arcano), Conhecimento (história), Conhecimento (local), Abrir Fechaduras, Profissão (herborista) ou Profissão (vinicultor) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Ele também pode utilizar Punga como uma ação livre, embora cada tentativa exija um teste. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Olidammara pode criar armas mágicas a partir de uma adaga, dardo, maça leve, porrete, arco curto, arco curto composto, espada curta, clava, maça pesada, maça estrela, bordão, sabre ou qualquer tipo de besta; bem como qualquer item que esconda ou disfarce o usuário, como um anel de invisibilidade, um robe da camuflagem ou um chapéu do disfarce; ou instrumentos musicais como uma trombeta da destruição, uma flauta do esgoto ou uma lira da construção, desde que o valor de mercado do item não exceda 200.000 PO.

Avatares

Os avatares de Olidammara podem ter qualquer aspecto, embora ele prefira sua própria forma humanoide. Ele os envia para pregarem peças em outras divindades ou em mortais famosos.

✶ **Avatar de Olidammara:** Idêntico a Olidammara, com exceção do posto divino 7; CA 68 (toque 48, surpresa 68); Corpo a corpo: sabre afiado, caótico e da velocidade +5 +73/+73/+68/+63/+58 (dano: 1d6+12, dec. 16–20), ou magia: toque +56 ou toque à distância +69; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 39, aura divina (210 m, CD 27); TR Fort +26, Ref +36, Von +26; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Metamagia Automática (acelerar habilidades similares a magia), Criar Objetos,

Velocidade Divina, Esquiva Divina, Memória Divina (melodias), Escudo Divino, Movimento Instantâneo, Iniciativa Suprema.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 27 + nível da magia.

PELOR

O Radiante

Divindade Maior

Símbolo: Face solar

Plano Natal: Elísio

Tendência: Neutro e Bom

Aspecto: Sol, luz, força, cura

Seguidores: Bardos, rangers, druidas, curandeiros, plebeus

Tendência dos Clérigos: CB, LB, NB

Domínios: Bem, Cura, Força, Sol

Arma Predileta: Maça



Pelor (pê-lor), a divindade do sol, é retratado com um homem idoso vestido de branco, com cabelos revoltos e barba dourada brilhante. Pelor é o criador de muitas coisas boas, um protetor dos necessitados e o adversário de tudo o que é maligno. Ele é a divindade mais cultuada entre os humanos normais e seus sacerdotes são bem recebidos em todo o mundo.

Dogma

Embora amplamente cultuado como uma divindade gentil e pacífica que alivia o sofrimento, Pelor também possui aspectos militares. Ele dirige sua cólera contra a escuridão e o mal e revigora e cura os campeões da causa do bem.

Pelor ensina que a energia da vida origina-se do sol. Sua luz traz força aos fracos e saúde aos feridos, enquanto destrói a escuridão e o mal. Ele incita seus seguidores a desafiar agressivamente as forças da corrupção, mas também a recordar que assim como olhar para o sol pode trazer cegueira aos olhos, a preocupação incansável com a destruição das forças negativas pode cegar o coração à verdadeira essência da vida: gentileza, misericórdia e compaixão.

Clero e Templos

Os clérigos de Pelor se vestem de amarelo. Em geral, são pessoas gentis, mas de grande força. São essencialmente protetores e nutridores, mas não hesitam quando chega a hora de empunhar armas. Utilizam seus poderes de cura, nutrição e ajuda aos necessitados enquanto praticam as habilidades necessárias para defender seus protegidos, caso sejam ameaçados. Muitos clérigos de Pelor deixam suas obrigações pastorais e saem para explorar terras distantes numa tentativa de expulsar seres malignos e levar as bênçãos da sua divindade aos mais necessitados.

Os templos de Pelor tendem a ser elevados, arejados e de um branco ofuscante. Normalmente, são construídos para que o sol brilhe na maioria de seus aposentos ao longo do dia. Com frequência, possuem pátios abertos e ensolarados. Os templos de Pelor sempre estão rigorosamente limpos e muitos têm alas que abrigam hospitais.

PELOR

Clérigo 20/Druida 10/Guerreiro 10

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 17

Dados de Vida: 20d8+180 (extra-planar) mais 20d8+180 (Clr) mais 10d8+90 (Drd) mais 10d10+90 (Gue) (1.040 PV)

Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 73 (+7 Des, +17 divino, +30 natural, +9 deflexão)

Ataques*: Corpo a corpo: *maça pesada flamejante do rompimento* +5 +79/+74/+69/+64; ou magia: toque +69 ou toque à distância +64. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano*: *Maça pesada flamejante do rompimento* +5 1d8+42, dec. 19–20; ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (maça: 50 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Expulsar mortos-vivos 24/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, imunidade a fogo, Redução de Dano 52/+4, cura acelerada 37, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 28,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, senso da natureza, resistir à tentação da natureza, rastro invisível, imunidade a veneno, *forma selvagem* (animais Pequenos, Médios ou Grandes 4/dia), caminho da floresta, RM 49, aura divina (28,5 km, CD 36).

Testes de Resistência*: Fort +58, Ref +56, Von +64. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 34, Des 24, Con 28, Int 32, Sab 40, Car 29.

Perícias*: Empatia com Animais +39, Concentração +85, Ofícios (vidraçaria) +91, Ofícios (forjaria) +91, Diplomacia +57, Adestrar Animais +72, Cura +70, Senso de Direção +38, Conhecimento (arcano) +79, Conhecimento (natureza) +69, Conhecimento (religião) +62, Conhecimento (mortos-vivos) +39, Ouvir +60, Atuação +49, Profissão (fazendeiro) +95, Profissão (herborista) +95, Profissão (navegador) +95, Cavalgar (cavalo) +63, Espionar +61, Procurar +51, Sentir Motivação +55, Identificar Magia +71, Observar +60, Sobrevivência +55. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Trespasar, Reflexos de Combate, Força Divina, Vingança Divina, Esquiva, Potencializar Magia, Especialização, Estender Magia, Expulsão Adicional (x3), Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (maça pesada), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Combate Montado, Ataque Poderoso, Magia de Alcance, Investida Montada, Magia Sagrada, Investida Implacável, Deslocamento, Especialização Superior, Foco em Arma (maça pesada), Especialização em Arma (maça pesada), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Avatar, Invocar



Criaturas (todos os tipos de águia), Criar Artefato, Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Raio Divino, Criação Divina, Cura Acelerada Divina, Radiância Divina, Escudo Divino, Tempestade Divina, Foco em Arma Divino (maça pesada), Especialização Divina em Arma (maça pesada), Domínio Adicional (Força), Imunidade Energética Adicional (fogo), Dom da Vida, Vida e Morte, Raio Divino em Massa, Vida e Morte em Massa.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Cura]; 17/dia feito de Força (+20 de bônus de aprimoramento em For durante 1 rodada); 17/dia expulsão aprimorada.

Habilidades Similares a Magia: Pelor utiliza estas habilidades como um conjurador de 27º nível, com exceção de magias do Bem e de Cura, que utiliza como um conjurador de 28º nível. A CD para os testes de resistência é 36 + nível da magia. *Ajuda, punho cerrado de Bigby, mão esmagadora de Bigby, mão poderosa de Bigby, barreira de lâminas, força do touro, curar ferimentos críticos, curar ferimentos leves, curar ferimentos moderados, curar ferimentos graves, dissipar o mal, resistência a elementos, semente de fogo, escudo do fogo, coluna de chamas, cura completa, círculo da cura, esquentar metal, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, círculo mágico contra o mal, roupa encantada, cura completa em massa, esfera prismática, proteção contra o mal, regeneração, força dos justos, luz cegante, imunidade à magia, pele rochosa, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem), raio de sol, explosão solar, ressurreição verdadeira.*

Magias de Clérigo/Dia: 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7; CD base = 25 + nível da magia.

Magias de Druida/Dia: 6/8/8/7/6/5; CD base = 25 + nível da magia.

Inventário: Pelor carrega *Cetro Solar*, uma *maça pesada* +5 com as habilidades especiais rompimento e flamejante.

Nível de Conjurador: 25º; **Peso:** 4 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Pelor recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Pelor pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 28,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 28,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 19 horas.

Percepção do Aspecto: Pelor percebe todo crepúsculo e alvorecer e sabe quando uma fonte de luz é acesa ou apagada. Ele também tem consciência de qualquer ato de cura. Ele percebe essas coisas dezenove semanas antes de acontecerem e conserva a sensação durante dezenove semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Pelor pode utilizar Ofícios (vidraria), Ofícios (forjaria), Conhecimento (arcano), Conhecimento (natureza), Conhecimento (religião), Conhecimento (mortos-vivos), Profissão (fazendeiro), Profissão (herborista) ou Profissão (navegador) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Ele também pode utilizar qualquer perícia relacionada a Força como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Para utilizar uma perícia como uma ação livre, Pelor tem que possuir graduações na perícia ou deve ser possível utilizá-la sem treinamento. Pelor não pode realizar ações livres quando a tarefa envolve uma ação de movimento ou parte de uma ação de movimento. Da mesma forma, ele consegue executar qualquer tarefa que poderia ser alcançada com um teste simples de Força. Por exemplo, ele poderia derrubar uma porta ou amarrar um nó como uma ação livre, mas não conseguiria saltar, escalar ou nadar, pois as três envolvem ações de movimento. Capaz de executar vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Pelor pode criar qualquer arma e qualquer item capaz de emitir luz ou chamas, como armas de explosão flamejante, um *elmo brilhante* ou um *robe das cores cintilantes*. Ele também pode criar itens com o poder de curar ferimentos ou restaurar a vida, como uma *poção de cura*, um *cajado da vida*, ou doses de *unguento de Keoghtom*.

Avatares

Os avatares de Pelor são fisicamente idênticos ao deus, mas às vezes assumem a forma de jovens de qualquer sexo. Ele os envia para lidar com epidemias ou tratar os feridos em grandes desastres, em especial se foram causados por outra divindade.

➤ **Avatar de Pelor:** Idêntico a Pelor, com exceção do posto divino 8; CA 55 (toque 34, surpresa 44); Corpo a corpo: *maça pesada flamejante do rompimento* +5 +66/+61/+56/+51 (dano: 1d8+25, dec. 19–20), ou magia: toque +60 ou toque à distância +55; QE Redução de Dano +3/+4, RM 40, aura divina (240 m, CD 27); TR Fort +49, Ref +47, Von +55; todos os modificadores de perícia reduzidos em 9 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Raio Divino, Cura Acelerada Divina, Radiância Divina, Escudo Divino, Domínio Adicional (Força), Imunidade Energética Adicional (fogo), Dom da Vida, Vida e Morte.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 27 + nível da magia.

ST. CUTHBERT

São Cuthbert da Maça

Divindade Intermediária

Símbolo: Supernova cravejada de rubis

Plano Natal: Arcádia

Tendência: Leal e Neutro

Aspecto: Retribuição, bom senso, sabedoria, zelo, honestidade, verdade, disciplina

Seguidores: Guerreiros, monges, juizes, guardas

Tendência dos Clérigos: LB, LN

• **Domínios:** Destruição, Ordem, Proteção, Força

Arma Predileta: Maça



A divindade da retribuição, St. Cuthbert (seint cuf-bärt), assume muitas formas. Muitas vezes, se disfarça como um plebeu comum ou um homem de cabelos brancos e bigode, vestindo uma armadura de batalha. Ele sempre carrega sua famosa maça.

St. Cuthbert prega a vingança e a punição justa a todos que transgredirem a lei. Ele prefere o bem ao mal, porque as criaturas malignas violam as leis com mais frequência e de forma mais visível que as boas, mas não é Bom por si mesmo. Ele pode ter sido um homem mortal um dia (como alegam seus seguidores), mas se isso for verdade, aconteceu há muito tempo e numa era esquecida pela humanidade.

Dogma

As palavras de St. Cuthbert são sábias, práticas e sensatas. Entre seus seguidores, a Palavra da Maça é a lei, e seus clérigos se dedicam a propagar essas palavras, para que todos possam se beneficiar da sabedoria da divindade. A fraqueza na fé e agir contra os ensinamentos de St. Cuthbert são intoleráveis, especialmente entre os crentes. St. Cuthbert incita seus seguidores a fazerem esforços cada vez maiores para trazer os infiéis ao rebanho. Honestidade, verdade, praticidade e sensatez são as maiores virtudes, afirma St. Cuthbert.

Clero e Templos

Os clérigos da Maça são pessoas severas que falam sinceramente. Eles não toleram a estupidez e desaprovam qualquer deslize na fé. Treinam as artes da guerra e conservam a forma física. Muitos servem como guardas, detetives, juizes e caçadores de recompensas.

Os templos de St. Cuthbert são sempre sólidos e imponentes. Suas entradas ou fachadas invariavelmente ostentam inscrições de frases atribuídas à Maça. Elas podem ser inspiradoras, como "o Caos e o Mal prevalecem onde as pessoas boas não tomam a iniciativa", ou mesmo ameaçadoras, como "A teimosia provoca galos nas cabeças dos infiéis."

ST. CUTHBERT

Guerreiro 20/Clérigo 20

Extra-Planar (Médio — Leal)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d10+160 (Gue) mais 20d8+160 (Clr) (1.000 PV)

Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 69 (+7 Des, +15 divino, +28 natural, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *maça pesada do rompimento, sagrada e ordeira* +5 +79/+74/+69/+64; ou magia: toque +69 ou toque à distância +62.Dano: *Maça pesada do rompimento, sagrada e ordeira* +5 1d8+43, dec. 19–20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Expulsar mortos-vivos 12/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 50/+4, resistência a fogo 35, cura acelerada 32, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, RM 67, aura divina (450 m, CD 34).

Testes de Resistência: Fort +37, Ref +34, Von +44.

Habilidades: For 38, Des 24, Con 27, Int 24, Sab 45, Car 29.

Perícias*: Concentração +43, Ofícios (armoreiro) +83, Ofícios (forjaria) +83, Ofícios (arameiro) +83, Diplomacia +48, Conhecimento (arcano) +63, Conhecimento (história) +32, Conhecimento (nobreza e realeza) +43, Conhecimento (religião) +43, Ouvir +60, Profissão (advogado) +85, Espionar +63, Procurar +49, Sentir Motivação +100, Identificar Magias +63, Observar +60, Usar Instrumento Mágico +45, Sobrevivência +58. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Força Divina, Esquiva, Potencializar Magia, Especialização, Trespasar Aprimorado, Grande Fortitude, Magia Penetrante Aprimorada, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (maça pesada), Desarme Aprimorado, Iniciativa, Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Vontade de Ferro, Maximizar Magia, Mobilidade, Ataque Poderoso, Acelerar Magia, Escrever Pergaminho, Magia Penetrante, Deslocamento, Magia Sem Gestos, Quebrar, Especialização Superior, Rastrear, Foco em Arma (maça pesada), Especialização em Arma (maça pesada), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Golpe Aniquilador, Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Bênção Divina (Sabedoria), Cura Acelerada Divina, Escudo Divino, Avatar, Raio Divino, Foco em Perícia Divino (Sentir Motivação), Escudo Divino, Foco em Arma Divino (maça pesada), Especialização Divina em Arma (maça pesada), Domínio Adicional (Destruição), Resistência à Magia Superior, Poder da Verdade.

Poderes de Domínio: 15/dia destruir (+4 em ataque e +20 de dano para o ataque com uma arma); +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Ordem]; 15/dia *escudo de proteção* (os alvos tocados recebem +20 de bônus no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora); 15/dia *feito de força* (+20 de bônus de aprimoramento em For durante 1 rodada).

Habilidades Similares a Magia: St. Cuthbert utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias da Ordem, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistên-

cia é 34 + nível da magia. Campo antimagia, punho cerrado de Bigby, mão esmagadora de Bigby, mão poderosa de Bigby, força do louro, acalmar emoções, círculo da destruição, praga, ditado, desintegrar, dissipar o caos, terremoto, resistência a elementos, doença plena, imobilizar monstros, implosão, infligir ferimentos críticos, infligir ferimentos leves, círculo mágico contra o caos, roupa encantada, limpar a mente, cólera da ordem, esfera prismática, proteção contra o caos, proteção contra elementos, repulsão, força dos justos, santuário, despedaçar, escudo da lei, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, pele rochosa, invocar criaturas IX (apenas como magia da Ordem).

Magias de Clérigo/Dia: 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8; CD base = 27 + nível da magia.

Inventário: A Maça de Cuthbert, um artefato maior, é uma *maça pesada de rompimento, sagrada, ordeira* +5. Ela permite que seu usuário conjure luz cegante como habilidade similar a magia, sem limite diário (20º nível de conjurador).

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, St. Cuthbert recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: St. Cuthbert pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: St. Cuthbert percebe qualquer julgamento, ato de vingança ou punição no instante em que acontece e conserva a sensação por quinze semanas após a ocorrência. Ele sabe quando alguém diz a verdade espontaneamente, apesar do grande risco ou vergonha.

Ações Automáticas: St. Cuthbert pode utilizar Ofícios (armoreiro), Ofícios (forjaria), Ofícios (arameiro), Conhecimento (arcano), Conhecimento (história), Conhecimento (nobreza e realeza), Conhecimento (religião) ou Profissão (advogado) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: St. Cuthbert pode criar armas e itens mágicos que produzam efeitos de adivinhação ou revelem a verdade, como um medalhão do pensamento, lentes da revelação ou uma poção da verdade, desde que o valor de mercado do item não exceda 200.000 PO.

Avatares

Os avatares de St. Cuthbert variam em aspecto, assim como o deus. Ele os envia para cuidar dos fiéis ou para revelar embustes.

Avatar de St. Cuthbert: Idêntico a

St. Cuthbert, com exceção do posto divino 7; CA 53 (toque 33, surpresa 46); Corpo a corpo: +71/+66/+61/+56 ou magia: toque +61 ou toque à distância +54; Qd Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 59, aura divina (210 m, CD 26); TR Fort +29, Ref +26, Von +36; Sentir Motivação +84; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Raio Divino, Cura Acelerada Divina, Escudo Divino, Foco em Perícia Divino (Sentir Motivação), Foco em Arma Divino (maça pesada), Domínio Adicional (Destruição), Resistência à Magia Superior, Poder da Verdade.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 26 + nível da magia.



TIAMAT

O Dragão Cromático, Rainha dos Dragões Malignos

Divindade Menor

Símbolo: Um dragão de cinco cabeças

Plano Natal: Baator

Tendência: Leal e Mau

Aspecto: Dragões malignos, conquista

Seguidores: Dragões malignos, conquistadores

Tendência dos Clérigos: NM, LM

Dominios: Destruição, Mal, Ordem, Enganação

Arma Predileta: Garra



Tiamat (ti-a-mát), assim como seu arqui-rival, Bahamut, é reverenciada como uma divindade em muitos lugares. Todos os dragões maus prestam reverência a Tiamat; os dragões verdes e azuis são mais dispostos a reconhecer sua soberania. Os dragões bons mantêm um respeito saudável por Tiamat, embora geralmente evitem mencioná-la ou mesmo pensar na entidade.

Em sua forma natural, Tiamat é um grande dragão com cinco cabeças e a cauda de um wyvern. Cada cabeça tem uma cor diferente: branco, negro, verde, azul e vermelho. Seu corpo enorme é rajado nas mesmas cores.

Tiamat tem muitos consortes, inclusive grandes anciões dragões das espécies branco, negro, verde, azul e vermelho.

Dogma

Tiamat empenha-se em propagar o mal, derrotar o bem e ampliar a influência dos dragões malignos. Ela gosta de destruir vilas, cidades ou países, mas somente como distração de seus planos sutis, que englobam o mundo todo. Ela é a vilã que se oculta nas sombras — sua presença é notada, mas dificilmente vista.

Tiamat procura constantemente aumentar o poder e o domínio dos dragões malignos sobre a terra, enquanto seus súditos se envolvem em disputas territoriais com os dragões bons. Tiamat sempre exige vingança, homenagens e tributos de seus seguidores.

Clero e Templos

Como Bahamut, Tiamat tem poucos clérigos e ainda menos templos. Ela aceita apenas clérigos Maus. Assim como a própria Tiamat, eles procuram colocar o mundo sob o domínio dos dragões malignos.

Embora a maioria dos dragões malignos cultue Tiamat, poucos mantêm santuários dedicados a ela em seus covis, porque não desejam os olhos cobiçosos da deusa sobre seus tesouros. Em vez disso, dedicam cavernas enormes e sombrias a sua divindade e conservam-nas repletas de tesouros e sacrifícios.

TIAMAT

Dragão (Colossal)

Posto Divino: 10

Dados de Vida: 49d12+588 (906 PV)

Iniciativa: +4 (Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12 m, voo 45 m

desajeitado, natação 12 m

CA: 69 (-8 tamanho, +10 divino,

+48 natural, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: 5 mordidas +70, 2

asas +65, ferrão +65; ou magia: toque +70

ou toque à distância +51.

Dano: Mordida 4d6+19, dec. 19–20, asa

2d8+9, ferrão 3d6+9; ou conforme

a magia



Face/Alcance: 12 m por 24 m/4,5 m

Ataques Especiais: Sopros, esmagar, golpe de cauda, imitar sons, magias, habilidades similares a magia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, imunidade a fogo, Redução de Dano 45/+4, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 15 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, percepção às cegas 15 km, faro, visão no escuro, respirar na água, RM 42, aura divina (300 m, CD 29).

Testes de Resistência: Fort +48, Ref +36, Von +43.

Habilidades: For 49, Des 10, Con 35, Int 28, Sab 25, Car 29.

Perícias: Alquimia +45, Blefar +71, Concentração +73, Diplomacia +71, Obter Informação +69, Intimidar +71, Conhecimento (arcano) +41, Conhecimento (dragões) +44, Conhecimento (história) +41, Conhecimento (planos) +41, Conhecimento (religião) +41, Ouvir +71, Espionar +71, Sentir Motivação +69, Identificar Magias +71, Observar +71, Sobrevivência +33.

Talento: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespassar, Magias em Combate, Trespassar Aprimorado, Pairar, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Iniciativa Aprimorada, Especialização, Investida Aérea, Ataque Poderoso, Arrebatador, Pairar.

Sopros (Sob): Cada uma das cabeças de Tiamat produz um sopro diferente.

Branca: Um cone de frio de 21 m de comprimento; as criaturas na área afetada sofrem 12d6 pontos de dano por frio.

Negra: Uma rajada de ácido com 1,5 m de altura, 1,5 m de largura e 42 m de comprimento; as criaturas na área afetada sofrem 24d4 pontos de dano por ácido.

Verde: Um cone de gás corrosivo de 21 m de comprimento; as criaturas na área afetada sofrem 24d6 pontos de dano por ácido.

Azul: Uma rajada de relâmpagos com 1,5 m de altura, 1,5 m de largura, e 42 m de comprimento; as criaturas na área afetada sofrem 24d8 pontos de dano elétrico.

Vermelha: Um cone de fogo de 21 m de comprimento; as criaturas na área afetada sofrem 24d10 pontos de dano por fogo. Cada um dos sopros de Tiamat permite um teste de resistência de Reflexos (CD 56) para reduzir o dano à metade.

Assim que Tiamat utilizar seu sopro, deverá esperar 1d4 turnos até utilizá-lo novamente, não importa qual deles tenha sido acionado.

Esmagar (Ext):

Tiamat pode aterrisar sobre seus inimigos usando uma ação padrão, utilizando seu corpo para esmagá-los. Os ataques de esmagamento afetam somente oponentes de tamanho Grande ou inferior. Um ataque de esmagamento atinge todas as criaturas que couberem sob o corpo de Tiamat. As criaturas na área afetada devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 56) ou serão imobilizadas automaticamente, sofrendo 4d8+28 pontos de da-

no a cada rodada até que Tiamat se afaste. A deusa é capaz de manter a imobilização como um ataque normal da manobra Agarrar.

Golpe de Cauda (Ext): Usando uma ação padrão, Tiamat pode arrastar sua cauda em um semicírculo de 12 metros. As criaturas Médias ou menores na área afetada sofrem automaticamente 2d8+28 pontos de dano e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 56) para não serem derrubadas.

Cabeças Múltiplas: Tiamat é capaz de morder com todas as cabeças, mesmo que tenha se deslocado ou usado a manobra Investida na mesma rodada. Em vez de morder, cada cabeça pode utilizar um sopro ou uma habilidade similar a magia como uma ação padrão. Tiamat também é capaz de lançar uma magia por rodada, considerando-a a ação padrão de uma das cabeças.

Se um único golpe com uma arma cortante infligir 185 pontos de dano, uma das cabeças de Tiamat será decepada, similar ao processo descrito para as hidras.

Imitar Sons: Sempre que desejar, Tiamat pode imitar qualquer voz ou som que já tenha escutado. Os ouvintes podem detectar a farsa com um teste de resistência de Vontade (CD 43).

Veneno: As criaturas atingidas pela cauda de Tiamat sofrem 3d6 pontos de dano temporário de Constituição, a menos que obtenham sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 56). Um minuto depois, a vítima deve obter sucesso em um segundo teste de resistência de Fortitude (CD 56) ou sofrerá mais 3d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Respirar na Água: Como uma habilidade extraordinária, Tiamat pode respirar sob a água indefinidamente (embora, sendo uma divindade, não precise respirar). Capaz de utilizar livremente seus sopros, magias e outras habilidades enquanto estiver submersa.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, fogo, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Alterar Realidade, Golpe Aniquilador, Escudo Divino em Área, Controlar Criaturas (dragões malignos ou qualquer dragão com Carisma igual a 12 ou inferior), Raio Divino, Escudo Divino, Domínio Adicional (Ordem), Sentido Hiper-Aguçado (percepção às cegas), Metamorfose, Imunidade à Magia (habilidade única descrita adiante).

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Ordem]; 10/dia destruir (+20 em ataque e dano para o ataque com armas).

Habilidades Similares a Magia: Tiamat utiliza estas habilidades como um conjurador de 20º nível, com exceção de magias do Mal e da Ordem, que utiliza como um conjurador de 21º nível. A CD para os testes de resistência é 30 + nível da magia. *Acalmar emoções, transformação momentânea, círculo da destruição, confusão, praga, criar mortos-vivos, blasfêmia, profanar, ditado, desintegrar, dissipar o caos, dissipar o bem, terremoto, visão falsa, doença plena, imobilizar monstros, implosão, infligir ferimentos críticos, infligir ferimentos leves, invisibilidade, círculo mágico contra o caos, círculo mágico contra o bem, despistar, dificultar detecção, cólera da ordem, metamorfosear objetos, proteção contra o caos, proteção contra o bem, animação ilusória, despedaçar, escudo da lei, invocar criaturas IX (apenas como magia do Mal ou da Ordem), parar o tempo, aunar profana, nuvem profana.*

Tiamat tem a habilidade de corromper a água uma vez por dia. Esta habilidade transforma 3 m³ de líquido em água estagnada, suja, inerte e incapaz de sustentar vida animal. Essa habilidade pode estragar poções mágicas e outros líquidos aquosos; os itens isolados são arruinados automaticamente. Os itens carregados por uma criatura não serão afetados se o portador obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 43).

Tiamat pode encantar répteis três vezes por dia. Essa habilidade é similar a *enfeitiçar multidões* (Vontade CD 27 anula), mas afeta somente os répteis. Tiamat consegue se comunicar com qualquer réptil encantado de maneira idêntica a magia *falar com animais*.

Magias de Clérigo/Dia: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 23 + nível da magia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/9/8/8/8/8/7/7/7/3; CD base = 22 + nível da magia): 0 – marca arcana, globos de luz, detectar magia, detectar venenos, som fantasma, luz, mãos mágicas, abrir/fechar, prestidigitação; 1º – alarme, área escorregadia, mísseis mágicos, ataque certeiro, ventriloquismo; 2º – detectar pensamentos, névoa, arrombar, localizar objetos, imagem silenciosa; 3º – deslocamento, dificultar detecção, velocidade, imagem maior; 4º – olho arcana, emoções, invisibilidade aprimorada, conjuração de sombras; 5º – enfraquecer intelecto, névoa mental, minagem arcana, telecinésia; 6º – analisar encantamento, corrente de relâmpagos, projetar imagem; 7º – insanidade, rajada prismática, inverter a gravidade; 8º – palavra de poder, cegar, aprisionar a alma, dança irresistível de Otto; 9º – drenar energia, prender a alma, grito da banshee.

Imunidade à Magia (habilidade divina relevante exclusiva): Tiamat é imune aos efeitos de qualquer magia ou habilidade similar a magia de 5º nível ou inferior.

Inventário: Amuleto dos planos, braceiras da armadura +8, tapete voador (1,8 m por 2,7 m), manto do deslocamento, bola de cristal com detectar pensamentos, caveira negra, faixas de ferro de Bilarro, frasco de ferro (vazio), orbe das tempestades, buraco portátil, anel de resistência +5, bastão de governo e bastão de esplendor. Tiamat carrega ou utiliza estes itens apenas quando estiver na forma humanoíde. Os bônus concedidos por eles não estão contabilizados nas estatísticas acima.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Tiamat pode 'escolher 10' em qualquer teste. Ela trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Tiamat pode ver (utilizando sua visão normal ou a visão no escuro), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 15 km. Além disso, tem percepção às cegas com alcance de 15 km e pode distinguir criaturas invisíveis e etéreas num raio de 480 m (como ver o invisível constantemente ativa). Usando uma ação padrão, ela é capaz de perceber qualquer coisa a até 15 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até cinco locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 10 horas.

Percepção do Aspecto: Tiamat é capaz de perceber qualquer coisa que afete o bem-estar dos dragões malignos, desde que o evento em questão afete pelo menos quinhentos dragões.

Ações Automáticas: Tiamat pode utilizar Conhecimento (arcano), Conhecimento (dragões), Conhecimento (história), Conhecimento (planos) ou Conhecimento (religião) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou menos. Capaz de executar cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Tiamat pode criar armas de qualquer tipo, assim como itens que enganem ou controlem criaturas, como um chapéu de disfarce, um manto do deslocamento ou um cajado do encantamento, desde que o valor de mercado do item não exceda 30.000 PO.

Avatares

Tiamat é muito ativa no mundo. Ela geralmente viaja disfarçada como uma humana ou elfa encantadora. Diversos dragões malignos de diferentes tipos a acompanham disfarçados ou escondem-se nas mediações.

➤ **Avatar de Tiamat:** Idêntico a Tiamat, com exceção do posto divino 5; CA 59 (toque 16, surpresa 59); Corpo a corpo: 5 mordidas +65 (dano: 4d6+19, dec. 19–20), 2 asas +60 (dano: 2d8+9), ferrão +60 (dano: 3d6+9 mais veneno), ou magia: toque +65 ou toque à distância +46; QE Redução de Dano 40/+4, RM 37, aura divina (15 m, CD 24); TR Fort +43, Ref +31, Von +38; todos os modificadores de perícia reduzidos em 5 pontos.

Sopros e Veneno: Idênticos a Tiamat, com CD 51 para os testes de resistência.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Escudo Divino, Domínio Adicional (Ordem), Metamorfose, Imunidade à Magia.

Habilidades Similares a Magia: 15º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 25 + nível da magia.

O Lorde Aleijado, O Nome Sussurrado,
O Mestre de Todos os Segredos e Mistérios
Divindade Menor
Símbolo: Uma mão esquerda segurando um globo ocular
Plano Natal: Plano Material
Tendência: Neutro e Mau
Aspecto: Segredos, Intriga
Seguidores: Magos, feiticeiros, conspiradores
Tendência dos Clérigos: CM, LM, NM
Domínios: Mal, Conhecimento, Magia
Arma Predileta: Adaga



Vecna (*véc-na*), a divindade dos segredos, foi um rei mortal que se tornou um lich. Ele geralmente surge como um lich sem a mão e o olho esquerdos. Ele perdeu a mão e o olho em uma luta contra seu tenente traidor, Kas. Vecna governa o que não deve ser conhecido e aquilo que as pessoas desejam manter em segredo.

Dogma

Vecna planeja a destruição dos outros deuses para que ele possa dominar o mundo.

De acordo com Vecna, existe um segredo que pode destruir qualquer entidade, não importa quão poderoso seja. No seio de cada coração jaz uma semente de escuridão, mantida oculta de todos, menos da própria consciência. Encontrar esse mal secreto e explorá-lo é a chave para derrotar seus inimigos. Força e poder, diz Vecna, vêm do conhecimento e do controle sobre o que os demais não possuem. Ele também adverte seus seguidores a jamais revelarem tudo que sabem.

Clero e Templos

Os clérigos de Vecna subvertem governos, seduzem pessoas boas para o mal e planejam o futuro controle do mundo. Naturalmente, estes planos significam que suas vidas estão condenadas caso sejam descobertos e eles são muito discretos para impedir essa tragédia. É possível encontrá-los em qualquer lugar do mundo, espalhando o mal ou procurando documentos e itens que datam do antigo império de seu mestre. Ele tem um interesse particular nas relíquias do mestre (sua mão e seu olho), que novamente foram perdidas. O negro e o vermelho são suas cores preferidas.

O clero de Vecna é composto de células isoladas de cultistas que procuram segredos sombrios e arcanos para completar seus planos malignos. Os templos de Vecna servem como base e quartel general para seus clérigos. Eles estão sempre bem escondidos e protegidos contra visitantes não autorizados. Geralmente, também incluem vastos arquivos de informação, segredos que os clérigos de Vecna descobriram ao longo dos séculos.

VECNA

Mago 20/Clérigo 20
Morto-Vivo (Médio)
Posto Divino: 10
Dados de Vida: 20d12 (Mag) mais 20d12 (Clr) (480 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 18 m



CA: 51 (+7 Des, +10 divino, +5 natural, +10 brânçadeins da armadura, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *adaga profana, do sangramento e do toque spectral* +5 +42/+37, toque +32/+27; ou magia: toque +32 ou toque à distância +32.

Dano: *Adaga profana, do sangramento e do toque spectral* +5 1d4+12, dec. 19-20, toque 1d8+3; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Toque paralisante (CD 29), expulsar mortos-vivos 12/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, imunidades divinas, Redução de Dano 45/+4, resistência a fogo 30, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 15 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, familiar (cobras), resistência à expulsão +4, RM 62, aura divina (300 m, CD 29).

Testes de Resistência: Fort +28, Ref +33, Von +44.

Habilidades: For 24, Des 24, Con -, Int 43, Sab 35, Car 29.

Perícias: Alquimia +59, Avaliação +47, Blefar +30, Concentração +53, Diplomacia +43, Disfarces +40, Esconder-se +46, Intimidar +42, Conhecimento (arcano) +69, Conhecimento (história) +69, Conhecimento (religião) +51, Conhecimento (planos) +46, Conhecimento (mortos-vivos) +69, Ouvir +53, Furtividade +46, Espionar +69, Procurar +55, Sentir Motivação +51, Identificar Magias +69, Observar +43.

Talentos: Prontidão, Ambidestria, Lutar às Cegas, Preparar Poção, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Esquiva, Potencializar Magia, Aumentar Magia, Ignorar Componentes, Estender Magia, Forjar Anel, Grande Fortitude, Magia Penetrante Aprimorada, Elevar Magia, Maximizar Magia, Magia de Alcance, Magia Sagrada, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Magia Penetrante, Deslocamento, Magia Sem Gestos.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Maestria Arcana, Escudo Divino em Área, Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Criar Objetos, Raio Divino, Cura Acelerada Divina, Escudo Divino, Conjuração Divina, Resistência à Magia Superior, Conhecer Segredos, Magia Arcana Espontânea.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias de Adivinhação; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal].

Habilidades Similares a Magia: Vecna utiliza estas habilidades como um conjurador de 20º nível, com exceção de magias de Adivinhação e do Mal, que utiliza como um conjurador de 21º nível. A CD para os testes de resistência é 29 + nível da magia.

Campo antimagia, clarividência/clariaudiência, criar mortos-vivos, profanar, detectar portas secretas, detectar pensamentos, discernir localização, dissipar o bem, dissipar magia, adivinhação, encontrar o caminho, sexto sentido, identificação, transferência de poder divino, lendas e histórias, círculo mágico contra o bem, disjunção de Mordenkainen, aura indeletável de Nystul, proteção contra o bem, proteção contra magias, resistência à magia, reverter magias, invocar criaturas IX (apenas como magia do Mal), visão da verdade, aura profana, nuvem profana.

Magias de Clérigo/Dia (Níveis 0-16):

4/8/8/8/8/7/7/7/6/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 28 + nível da magia.

Inventário: Vecna carrega Arrependimento, uma adaga +5 com as qualidades toque spectral, sangramento e profana.

Nível de Conjurador: 25º; **Peso:** 0,5 kg.

Além de sua adaga, Vecna utiliza brânçadeins da armadura + 10 e um manto da resistência +5.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Vecna pode 'escolher 10' em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Vecna pode ver (utilizando sua visão normal ou visão no escuro), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 15 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 15 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até cinco locais simultaneamente. Capaz de bloquear o poder de percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 10 horas.

Percepção do Aspecto: Vecna percebe a descoberta, o registro ou a divulgação de qualquer segredo que afete pelo menos quinhentas pessoas (esses segredos podem ser políticos, como uma aliança secreta, ou pessoais, como a doença de um líder).

Ações Automáticas: Vecna pode utilizar Conhecimento (arcano), Conhecimento (história), Conhecimento (religião), Conhecimento (planos), Conhecimento (mortos-vivos) ou Identificar Magias como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou menos. Capaz de executar até cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Vecna pode criar qualquer tipo de item mágico, desde que seu valor de mercado não exceda 30.000 PO.

WEE JAS

A Deusa Bruxa, Feiticeira de Rubi, A Dama Severa, A Guardiã da Morte
Divindade Intermediária

Símbolo: Crânio vermelho envolto em chamas

Plano Natal: Aqueronte

Tendência: Leal e Neutro

Aspecto: Morte, magia, vaidade, ordem

Seguidores: Necromantes, magos

Tendência dos Clérigos: LM, LB, LN

Domínios: Morte, Ordem, Magia

Arma Predileta: Adaga

Wee Jas (uí-djás), a divindade da morte e da magia, é normalmente retratada como uma mulher lindíssima em um belo vestido adornado com uma jóia com o desenho de um crânio. Wee Jas é uma divindade exigente, que espera obediência de seus seguidores. Ela respeita Boccob, mas ambos não são aliados.

Dogma

Wee Jas promove o uso de magias e itens mágicos (embora muitos de seus seguidores insistam que ela favorece a criação dessas coisas). Wee Jas ensina seus seguidores que a magia é a chave para tudo. Ela promete que a compreensão, o poder pessoal, a segurança, a ordem e o controle sobre o destino advém do estudo da magia. Ela adverte seus seguidores a respeitar seus antecessores, pois os antepassados deixaram seu conhecimento e morreram para que houvesse espaço para o novo. Ela recorda que a morte é inevitável, mas promete que seus conhecimentos e memória serão honrados pelos que vierem depois.

Clero e Templos

O clero de Wee Jas tem uma hierarquia severa. Seus clérigos são famosos por sua disciplina e sua

obediência aos superiores. Os clérigos de Wee Jas arbitram disputas, dão conselhos sobre magia, investigam curiosidades arcanas, criam itens mágicos e administram funerários. Os clérigos de níveis inferiores devem sempre obedecer aos sacerdotes de nível superior. Eles usam robes pretos ou cinzas.

Os templos de Wee Jas são poucos e afastados, mas ela conta com muitos feiticeiros e magos (especialmente necromantes) poderosos entre seus seguidores. A maioria de seus templos está localizada próximos de cemitérios e catacumbas, e sempre abrigam criptas onde estão enterrados magos poderosos. Também possuem vastas bibliotecas de conhecimento arcano e enormes coleções de itens que já pertenceram a grandes magos de eras passadas.

WEE JAS

Mago 20/Clérigo 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+140 (extra-planar) mais 20d4+140 (Mag) mais 20d8+140 (Clr) (820 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 70 (+8 Des, +15 divino, +28 natural, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *adaga afiada, ordeira e do toque espectral* +56/+69/+64/+59/+54; ou magia: *toque* +63 ou *toque à distância* +64.

Dano: *Adaga afiada, ordeira e do toque espectral* +5 1d4+12, dec. 19–20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Fascinar mortos-vivos 20/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 50/+, resistência a fogo 35, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, familiar (corvos), RM 47, aura divina (450 m, CD 34).

Testes de Resistência: Fort +54, Ref +55, Von +59.

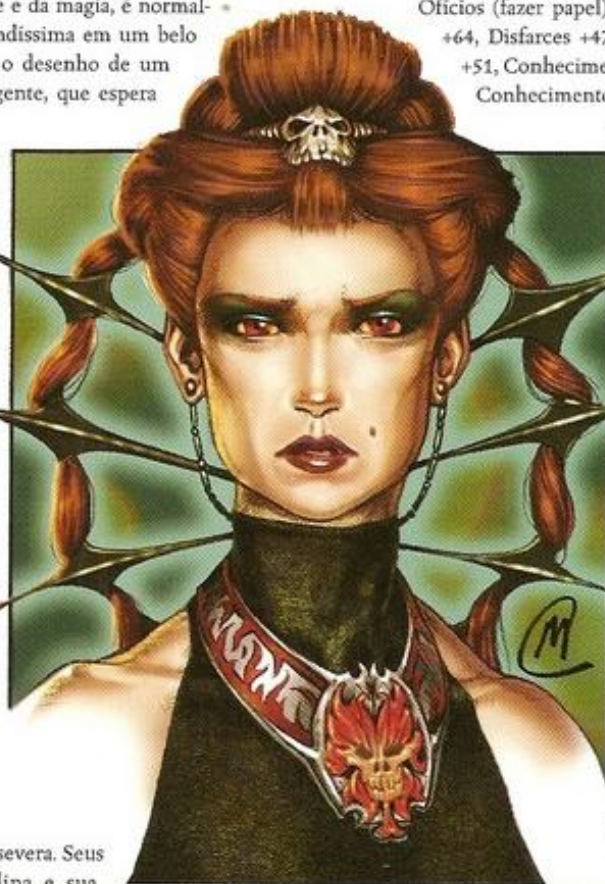
Habilidades: For 24, Des 27, Con 24, Int 47, Sab 34, Car 29.

Perícias: Alquimia +86, Avaliação +66, Belfar +57, Concentração +85, Ofícios (fazer papel) +96, Ofícios (encadernação) +96, Diplomacia +64, Disfarces +47, Obter Informação +44, Cura +29, Intimidar +51, Conhecimento (arcano) +96, Conhecimento (história) +86, Conhecimento (religião) +96, Conhecimento (planos) +76, Conhecimento (mortos-vivos) +96, Ouvir +76, Furtividade +66, Profissão (herborista) +64, Profissão (escriba) +90, Espionar +96, Procurar +77, Sentir Motivação +77, Identificar Magia +96, Observar +76. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Preparar Poção, Criar Bastão.

Criar Cajado, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Esquiva, Potencializar Magia, Aumentar Magia, Ignorar Componentes, Estender Magia, Expulsão Adicional (x2), Forjar Anel, Magia Penetrante Aprimorada, Elevar Magia, Iniciativa Aprimorada, Maximizar Magia, Mobilidade, Magia de Alcance, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Magia Penetrante, Magia Sem Gestos, Acuidade com Arma (adaga), Foco em Arma (adaga).

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.



Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Maestria Arcana, Metamagia Automática (acelerar magias divinas), Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Avatar, Criar Artefato, Escudo Divino, Conjuração Divina, Tempestade Energética (energia negativa), Tempestade Energética (energia positiva), Mãos da Morte, Contra-Mágica Instantânea, Conhecer a Morte, Vida e Morte (não precisa repousar), Distinguir Magia, Magia Arcana Espontânea.

Poderes de Domínio: 15/dia toque mortal (jogue 20d6; se o total de PV do alvo for menor que o resultado, ele morrerá); +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Ordem].

Habilidades Similares a Magia: Wee Jas utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção das magias da Ordem, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 34 + nível da magia. *Criar mortos-vivos menores, campo antimagia, acalmar emoções, causar medo, criar mortos-vivos aprimorados, criar mortos-vivos, drenar força vital, proteção contra a morte, destruição, ditado, dissipar o caos, dissipar magia, imobilizar monstros, identificação, transferência de poder divino, círculo mágico contra o caos, disjunção de Mordekainen, aura indetectável de Nystul, cólera da ordem, proteção contra o caos, proteção contra magia, escudo da lei, matar, resistência à magia, reverter magia, invocar criaturas IX (apenas como magia da Ordem), grito da banshee.*

Magias de Clérigo/Dia (Níveis 0–12): 6/9/9/9/8/7/7/7/6/2/2/2; CD base = 22 + nível da magia.

Magias de Mago/Dia (Níveis 0–18): 4/9/9/8/8/8/8/7/7/7/4/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 28 + nível da magia.

Inventário: Wee Jas carrega *Discrição*, uma adaga +5 com as qualidades ordeira, toque espectral e afiada.

Nível de Conjurador: 25º; Peso: 0,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Wee Jas recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ela trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Wee Jas pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Wee Jas percebe qualquer morte no instante em que acontece e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Wee Jas pode utilizar Alquimia, Ofícios (fazer papel), Ofícios (encadernação), Conhecimento (arcano), Conhecimento (história), Conhecimento (religião), Conhecimento (planos), Conhecimento (mortos-vivos), Profissão (herborista), Profissão (escriva) ou Identificar Magia como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Wee Jas pode criar qualquer tipo de item mágico, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

Avatares

Os avatares de Wee Jas são sempre mulheres altas e belas, embora possam ter qualquer idade aparente ou etnia. Ela as envia para testemunhar os ritos funerários de magos famosos e visitar locais onde ocorreram mortes em massa.

➤ **Avatar de Wee Jas:** Idêntico a Wee Jas, com exceção do posto divino 7; CA 54 (toque 34, surpresa 46); Corpo a corpo: *adaga afiada, ordeira e do toque espectral* +5 +61/+56/+51/+46 (dano 1d4+12, dec. 19–20), ou magia: toque +55 ou toque à distância +56; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 39, aura divina (210 m, CD 26); TR Fort +46, Ref +47, Von +51; Sentir Motivação +84; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Metamagia Automática (acelerar magias de clérigo), Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Escudo Divino, Conjuração Divina, Mãos da Morte, Contra-mágica Instantânea, Distinguir Magia.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 26 + nível da magia.

YONDALLA

A Protetora e Provedora, A Matriarca Cuidadosa, A Abençoada

Divindade Maior

Símbolo: Escudo com uma cornucópia

Plano Natal: Celéstia

Tendência: Leal e Bom

Aspecto: Halflings, proteção, fertilidade

Seguidores: Halflings,

exploradores, pioneiros

Tendência dos Clérigos: LB, NB, LN

Domínios: Bem, Ordem, Proteção

Arma Predileta: Espada curta



A divindade dos halflings, Yondalla (ion-dá-la), surge como uma halfling forte e imponente. Ela usa roupas verdes, amarelas e marrons, e sempre carrega um escudo. Yondalla é a criadora e protetora da raça dos halflings.

Dogma

Yondalla prega a harmonia interna dos halflings e defesa vigorosa contra seus inimigos. Ela incita seu povo a cooperar com os demais, mas se manterem fiéis à sua herança como raça. A maioria dos halflings adota este conselho, o que lhes permite formar comunidades unidas em que todos são bem-vindos, mesmo quando se estabelecem em áreas dominadas por outras criaturas. Yondalla também ensina que as oportunidades devem ser aproveitadas, o que leva a maioria dos halflings a serem ao mesmo tempo adaptáveis e oportunistas. Yondalla não tolera o mal entre seu povo, mas não despreza nenhum deles. Pelo contrário, ela tenta guiar os halflings perdidos de volta a seus lares e amigos.

Clero e Templos

Os clérigos de Yondalla se preocupam com todos os aspectos da vida dos halflings, exceto os roubos (os crimes surgem entre os halflings, dizem os clérigos, por uma interpretação demasiadamente liberal dos conselhos de Yondalla sobre aproveitar oportunidades). Os clérigos de Yondalla ministram em casamentos e funerais, abençoam colheitas e novos empreendimentos e planejam as defesas da comunidade.

Os templos dedicados a Yondalla geralmente se situam entre jardins fartos ou plantações. Sempre abrigam armazéns repletos de alimento e outras necessidades, além de arsenais e áreas fortificadas onde os fiéis locais podem enfrentar desastres naturais ou inimigos em segurança.

YONDALLA

Feiticeiro 12/Paladino 13/Clérigo 15

Extra-Planar (Pequeno — Bom, Leal)

Posto Divino: 18

Dados de Vida: 20d8+200 (extra-planar) mais 12d4+120 (Fet) mais 13d10+130 (Pal) mais 15d8+150 (Clr) (1.058 PV)

Iniciativa: +17, sempre age primeiro (+13 Des, +4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 15 m

CA: 91 (+1 tamanho, +13 Des, +18 divino, +31 natural, +6 armadura [broquel animado de deflexão e reflexão +5], +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *espada curta ordeira, defensora e da velocidade* +5 +75/+75/+70/+65/+60; ou magia: toque +65 ou toque à distância +72. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: *Espada curta ordeira, defensora e da velocidade* +5 1d6+11, dec. 17–20; ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (espada curta: 17 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Destruir o mal (+12 em ataque e +13 de dano), expulsar mortos-vivos 19/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 53/+4, resistência a fogo 38, cura acelerada 38, conversão espontânea de

magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 27 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, familiar (ursos), aura de coragem, *detectar o mal*, graça divina, saúde divina, cura pelas mãos, remover doença 4/semana, RM 70, aura divina (27 km, CD 35).

Testes de Resistência: Fort +60, Ref +65, Von +65. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 22, Des 37, Con 30, Int 25, Sab 40, Car 34.

Perícias: Alquimia +40, Empatia com Animais +53, Avaliação +48, Blefar +53, Escalar +26, Concentração +71, Ofícios (curtume) +88, Ofícios (forjaria) +88, Ofícios (carpintaria) +88, Diplomacia +68, Adestrar Animais +46, Cura +49, Esconder-se +33, Intimidar +32, Saltar +26, Conhecimento (arcano) +72, Conhecimento (natureza) +48, Ouvir +60, Furtividade +34, Profissão (fazendeiro) +96, Cavalgar (cavalo) +33, Espionar +51, Procurar +48, Sentir Motivação +56, Identificar Magias +51, Observar +58. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Prontidão, Reflexos de Combate, Vingança Divina, Esquiva, Especialização, Expulsão Adicional, Magia Penetrante Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada curta), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Magia Sagrada, Magia Penetrante, Deslocamento, Especialização Superior, Rastrear, Foco em Arma (espada curta), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas

Relevantes: Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Alterar Forma, Escudo Divino em Área, Avatar, Senso da Batalha, Comandar Plantas, Controlar Criaturas (halfings), Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Raio Divino, Criação Divina, Esquiva Divina, Cura Acelerada Divina, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (espada curta), Dom da Vida, Ignorar Falha de Magia Arcana†, Resistência à Magia Superior, Raio Divino em Massa, Falar com Criaturas (animais), Falar com Criaturas (plantas), Iniciativa Suprema. †Habilidade exclusiva, descrita a seguir.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Ordem]; 18/dia *escudo de proteção* (o alvo tocado ganha +15 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora).

Habilidades Similares a Magia: Yondalla utiliza estas habilidades como um conjurador de 28º nível, com exceção de magias do Bem e da Ordem, que utiliza como um conjurador de 29º nível. A CD para os testes de resistência é 35 + nível da magia. Ajuda, campo antimagia, barreira de lâminas, acalmar emoções, ditado, dissipar a ordem, dissipar o mal, imobilizar monstros, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, círculo mágico contra o caos, círculo mágico contra o mal, limpar a mente, cólera da ordem, esfera prismática, proteção contra o caos, proteção contra elementos, proteção contra o mal, repulsão, santuário, escudo da lei, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem ou da Ordem).

Magias de Clérigo/Dia: 6/10/10/10/8/8/7/6/4; CD base = 25 + nível da magia.

Magias de Paladino/Dia: 5/5/5; CD base = 25 + nível da magia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/9/9/9/9/5; CD base = 22 + nível da magia): 0 – marca arcana, detectar magia, detectar veneno, som

fantasma, luz, mãos mágicas, consertar, prestidigitação, ler magias; 1º – alarme, detectar portas secretas, recuo acelerado, área escorregadia, névoa obscurante; 2º – trancas arcana, detectar pensamentos, poeira ofuscante, ver o invisível, invocar enxames; 3º – deslocamento, vôo, imobilizar mortos-vivos, nevasca; 4º – confusão, esfera resiliente de Otiluke, névoa sólida; 5º – ampliar animais, mão interposta de Bigby; 6º – mão vigorosa de Bigby.

Ignorar Falha de Magia Arcana (habilidade divina relevante exclusiva): Yondalla ignora a chance de falha em magias arcanas por carregar um escudo ou broquel.

Inventário: Em combate, Yondalla empunha Lâmina da Cornucópia, sua espada curta. Lâmina da Cornucópia é uma espada curta +5 com as habilidades especiais ordeira, defensora e de velocidade.

Nível de Conjurador: 25º; Peso: 1,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Yondalla recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ela é imortal.

Sentidos: Yondalla pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 27 km. Ela enxerga da mesma forma na luz do dia, do crepúsculo, à luz do luar ou das estrelas, mas não enxerga na escuridão total. Usando uma ação padrão, ela é capaz de perceber qualquer coisa a até 27 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente.

Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 18 horas.

Percepção do Aspecto: Yondalla percebe qualquer coisa que afete o bem-estar dos halfings dezoito semanas antes de acontecer e conserva a sensação durante dezoito semanas após a ocorrência. Ela tem uma percepção semelhante do nascimento de qualquer halfing.

Ações Automáticas: Yondalla pode utilizar Ofícios (curtume), Ofícios (forjaria), Ofícios (carpintaria), Conhecimento (arcano) ou Conhecimento (natureza) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Yondalla pode criar armaduras e instrumentos mágicos de proteção, como braçadeiras da armadura, um anel de proteção, ou um manto da resistência.

Avatares

Yondalla envia seus avatares para percorrer as terras dos halfings, mantendo os olhos abertos para qualquer problema, e ajudando na agricultura e outras atividades da comunidade.

➤ **Avatar de Yondalla:** Idêntico a Yondalla, com exceção do posto divino 9; CA 73 (toque 45, surpresa 60); Corpo a corpo: espada curta ordeira, defensora e de velocidade +5 +66/+66/+61/+56/+51 (dano: 1d6+11, dec. 17–20), ou magia: toque +55 ou toque à distância +62; QE Redução de Dano 44/+4, resistência a fogo 29, RM 61, aura divina (270 m, CD 26); TR Fort +51, Ref +56, Von +56; todos os modificadores de perícia reduzidos em 9 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Esquiva Divina, Cura Acelerada Divina, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (espada curta), Dom da Vida, Resistência à Magia Superior, Falar com Criaturas (animais), Falar com Criaturas (plantas), Iniciativa Suprema.

Habilidades Similares a Magia: 19º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 26 + nível da magia.



Ilustração de A. Seichel

O panteão Olímpico é uma interpretação fantasiosa das religiões da Grécia histórica da Antiguidade. Ele inclui as divindades mais apropriadas para o uso em uma campanha de DUNGEONS & DRAGONS, adaptadas a uma cosmologia e teologia que fazem sentido na perspectiva das regras. Esses deuses foram excluídos de seu contexto histórico na Grécia real e unidos em um panteão fechado adequado às necessidades dos clérigos e demais personagens de D&D.

TEOLOGIA OLÍMPICA

O panteão Olímpico é um panteão fechado e todos os seus deuses são aparentados por sangue ou por matrimônio. Muitos compartilham a mesma morada planar (o Olimpo) e são unidos sob a liderança de Zeus.

Os atuais deuses do panteão são a terceira e quarta gerações de divindades. Gaia (a terra) e Urano (o céu) foram as primeiras divindades, pais dos Titãs e de diversos outros monstros, incluindo os Ciclopes e os Hecatonquiros (gigantes de cem braços). Os Titãs se ergueram contra seu pai ciumento e tirânico, Cronos (o tempo) derrotou Urano e usurpou seu trono. Cronos casou-se com sua irmã Réia e teve seis filhos: Hades, Poseidon, Hera, Deméter, Héstia e Zeus. Cronos devorou seus cinco primeiros filhos, mas Réia escondeu o sexto, Zeus, que eventualmente retornou para matar seu pai e libertar seus irmãos da barriga do genocida. Repetindo o ciclo da história divina, Zeus e seus irmãos tomaram o lugar de Cronos como líderes de um novo panteão.

Zeus e Hera se casaram e tiveram dois filhos, Ares e Hefestos. Entretanto Zeus é famoso por seus inúmeros casos com Titãs, deuses e

mortais, e tem muitos outros filhos: Apolo e Artemis, filhos gêmeos da Titã Leto; Dionísio, filho da mortal Semele; Hermes, filho da deusa menor Maia; Hércules, filho da mortal Alcmena; e Atena, que surgiu da cabeça de Zeus sem uma mãe. Afrodite, criada da espuma do mar e do sangue de Urano, é a última deusa principal da família Olímpica.

Quatro divindades menores completam o panteão: Hécate, Tique, Pã e Nike. Hécate, Nike e Tique são filhas de Titãs: Hécate de Perses e Astéria, Nike de Stryx e Pallas, e Tique de Oceano e Tétis. As três deusas ficaram ao lado de Zeus e seus irmãos contra os Titãs, e desfrutaram de lugares de honra no Olimpo. Pã é o filho de Hermes e de uma driade e tem grande poder sobre as forças da natureza.

COSMOLOGIA OLÍMPICA

No centro do mundo, jaz uma grande montanha chamada Olimpo. Este pico poderoso ergue-se tão acima do mundo que seu cume é um outro plano de existência: o Olimpo, morada dos deuses do panteão. Com apenas uma exceção, todas as divindades Olímpicas consideram o reino como seu plano natal e cada uma tem seu domínio pessoal nesse lugar. Algumas almas mortais encontram o caminho do Olimpo depois da morte, particularmente aqueles que tinham um laço especial com alguma deidade ou foram membros de cultos de mistérios (veja Deméter e Dionísio). O Olimpo não tem uma tendência dominante, pois é compartilhado por divindades de várias tendências. Entretanto, tem um pequeno predomínio de energia positiva.

TABELA 4-1: O PANTEÃO OLÍMPICO

Nome	Domínios	Posto	Tendência	Arma Predileta	Aspecto
Zeus	Ar, Caos, Bem, Nobreza, Força, Clima	Maior	CB	Meia-lança ou lança curta	Céu, ar, tempestades, destino, nobreza
Afrodite	Caos, Encantamento, Bem	Interm.	CB	Adaga	Amor, beleza
Apolo	Bem, Cura, Conhecimento, Magia, Sol	Interm.	CG	Arco longo composto	Luz, profecia, música, cura
Ares	Caos, Destruição, Mal, Guerra	Interm.	CM	Lança curta	Guerra, assassinato, conflito
Ártemis	Animais, bem, Plantas, Sol	Interm.	NB	Espada curta	Caça, animais selvagens, parto, dança
Athena	Artesanato, Comunidade, Bem, Conhecimento, Ordem, Guerra	Maior	LB	Lança curta	Sabedoria, ofícios, civilização, guerra
Deméter	Terra, Plantas, Proteção	Menor	N	Lança	Agricultura
Dionísio	Caos, Destruição, Insanidade	Interm.	CN	Bordão	Humor, loucura, vinho, fertilidade, teatro
Hades	Morte, Terra, Mal	Maior	NM	Espada longa	Morte, submundo, terra, riqueza
Hécate	Criação, Mal, Conhecimento, Magia	Interm.	NM	Adaga	Lua, magia, abundância, mortos-vivos
Hefestos	Artesanato, Comunidade, Terra, Fogo, Bem	Interm.	NB	Martelo de combate	Forja, ofícios
Hera	Comunidade, Nobreza, Proteção, Enganação	Maior	N	Maça leve	Casamento, mulheres, intriga
Hércules	Caos, Bem, Sorte, Força	Semi	CB	Clava grande	Força, aventura
Hermes	Caos, Bem, Sorte, Viagem, Enganação	Interm.	CB	Bordão	Viagem, comércio, ladrões, jogo, corrida
Héstia	Comunidade, Bem, Proteção	Menor	NB	Adaga	Lar, lareira, família
Nike	Ordem, Nobreza, Guerra	Semi	LN	Maça leve	Vitória
Pã	Animais, Caos, Plantas	Menor	CN	Golpe Desarmado	Natureza, paixão, pastores, montanhas
Posseidon	Caos, Terra, Água	Maior	CN	Tridente	Mar, rios, terremotos
Tique	Sorte, Proteção, Viagem	Menor	N	Espada curta	Sorte
A Academia	Bem, Conhecimento	—	NB	Bordão	Bem, verdade, beleza

TABELA 4-2: DIVINDADES OLÍMPICAS POR RAÇA

Raça	Divindades
Humano	Por classe e tendência
Anão	Hefestos, Hades, ou por classe e tendência
Elfo	Apolo, Ártemis, ou por classe e tendência
Gnomo	Hermes, Hefestos, ou por classe e tendência
Meio-Elfo	Por classe e tendência
Meio-Orc	Ares ou por classe e tendência
Halfling	Tique ou por classe e tendência

TABELA 4-3: DIVINDADES OLÍMPICAS POR CLASSE

Classe	Divindades
Bardo	Afrodite (CB), Apolo (CB), Dionísio (CN)
Bárbaro	Zeus (CB), Pã (CN), Ares (CM)
Clérigo	Qualquer uma
Druída	Ártemis (NB), Deméter (N), Pã (CN), Posseidon (CN)
Guerreiro	Athena (LB), Hércules (CB), Nike (LN), Posseidon (CN), Ares (CM)
Monge	Athena (LB), Nike (LN)
Paladino	Athena (LB)
Ranger	Athena (LB), Zeus (CB), Apolo (CB), Ártemis (NB)
Ladino	Hermes (CB), Hera (N), Tique (N), Dionísio (CN)
Feiticeiro	Apolo (CB), Hécate (LM)
Mago	Apolo (CB), Hécate (LM)
Ilusionista	Hermes (CB)
Necromante	Hades (NM)

Na cosmologia Olímpica, abaixo do mundo mortal (o Plano Material) jaz o reino de Hades, que tem o mesmo nome de seu governante. Hades é a terra dos mortos, onde a maioria das almas mortais permanece como sombras insubstanciais até desaparecerem em nada. Hades tem uma tendência suavemente maligna e um pequeno predomínio de energia negativa. Abaixo do Hades está o Tártaro, o grande reino de escuridão nebulosa onde os deuses Olímpicos confinaram seus antepassados, os Titãs, pela eternidade. O Tártaro é fortemente maligno.

Para oeste, além da terra mística de Hespéria, há um quarto plano exterior: Elísio ou os Campos Elísios. Para essas terras abençoadas, são chamadas as almas de grandes heróis após a morte. O Elísio tem tendência suavemente boa.

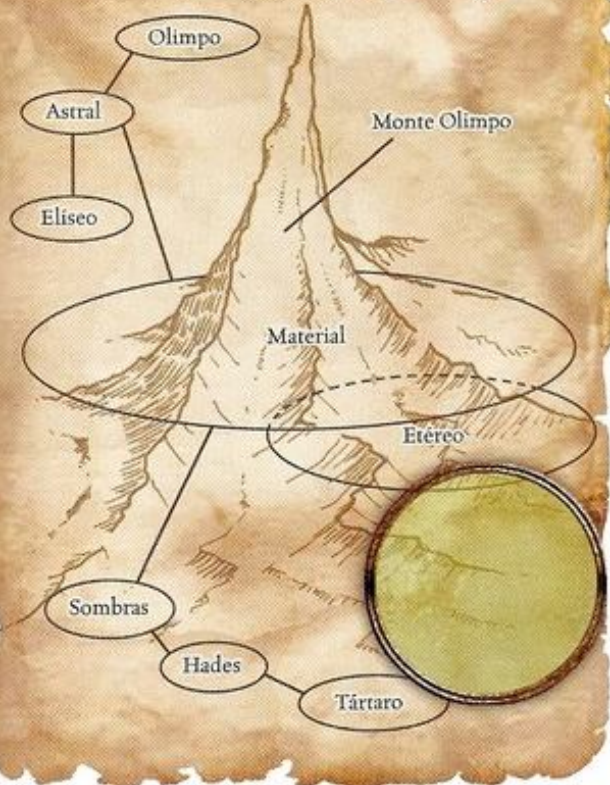
Os planos transitórios foram ligeiramente alterados na cosmologia Olímpica. O Plano Etéreo coexiste com o Plano Material, como sempre. O Plano Astral conecta-se apenas com o Olimpo e o Elísio. O plano das Sombras conecta-se apenas com Hades. A única forma de chegar ao Tártaro é através de Hades.

O PANTEÃO OLÍMPICO

Uma vez que as divindades olímpicas constituem um panteão fechado, os clérigos podem escolher todo o panteão como patrono, em vez de uma única divindade. De fato, todos os mortais devem reverenciar as doze divindades olímpicas (Zeus, Afrodite, Apolo, Ares, Ártemis, Athena, Deméter, Hefestos, Hera, Hermes, Héstia e Posseidon) como um panteão.

Os clérigos que cultuam o panteão Olímpico podem escolher qualquer um dos seguintes domínios: Ar, Animais, Artesanato, Caos, Encantamento, Comunidade, Criação, Morte, Destruição, Terra, Mal, Fogo, Bem, Cura, Conhecimento, Ordem, Sorte, Magia, Nobreza, Plantas, Proteção, Força, Sol, Viagem, Enganação, Guerra, Água ou Clima. Um clérigo do panteão pode selecionar qualquer tendência. Ele precisa escolher a arma que se materializa quando conjura *arma espiritual* dentre as seguintes: adaga, clava grande, maça leve, espada longa, bordão, espada curta, lança (qualquer tipo), tridente, golpe desarmado ou martelo de combate.

Cosmologia Olímpica



ZEUS

Pai de Todos os Deuses e Mortais

Divindade Maior

Símbolo: Punho segurando raios

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Caótico e Bom

Aspecto: Céu, ar, tempestades, destino, nobreza

Seguidores: Todos

Tendência dos Clérigos: CB, CN, NB

Domínios: Ar, Caos, Bem, Nobreza, Força, Clima

Arma Predileta: Meia-lança ou lança curta



Zeus, o monarca dos deuses, surge como um humano poderoso com cerca de 4,5 m de altura. Ele tem cabelos brancos e uma longa barba branca. Veste uma túnica branca e carrega seu escudo, Égide, que traz uma reprodução da cabeça da primeira medusa. Uma águia gigante celestial branca está sempre a seu lado.

Zeus é um dos seis filhos de Cronos e Réia e liderou os outros deuses numa rebelião contra seu pai tirânico (após libertá-los da barriga de Cronos). Ele tem muitos títulos menores, incluindo O Previsor dos Males, Generoso, Planejador, Conselheiro, Descensor, Empoeirado, Amigável, Deus dos Juramentos, Guia do Destino, Hospitaleiro, Lanceiro, Rei, Ordenador, Purificador, Salvador, Forte, Supremo, Raio e Guerreiro.

Zeus é casado com Hera, mas seus encontros amorosos com outras mulheres (tanto divinas quanto mortais) são famosos. Ele é o pai de uma quantidade enorme de deuses e mortais excepcionais, incluindo as divindades Ares, Hefestos, Apolo, Ártemis, Dionísio, Hermes, Hércules e Atena, um grande número de divindades menores (como as Musas e as Graças), e um grande número de mortais, a maioria aventureiros com façanhas heróicas em sua carreira.

Dogma

Como governante do panteão, Zeus controla os eventos do universo. Sua igreja ensina que nada acontece em lugar algum sem a permissão do monarca. Cada bênção ou maldição que recai sobre as cabeças dos mortais acontece pela "vontade dos deuses" — fundamentalmente, isso significa

Zeus, embora as outras divindades Olímpicas com frequência contestem suas decisões. Zeus é muito inconstante na administração da justiça universal. Ele escolhe favoritos e muda de idéia por capricho. Entretanto, Zeus se importa com a vida mortal, de forma semelhante ao amor de um pai distante de seus filhos. Ele quase nunca envia a destruição sem algum motivo, real ou imaginário. O papel dos mortais, ensina o clero de Zeus, é apenas aceitar os desígnios de Zeus, para o bem ou para o mal.

Clero e Templos

Os clérigos de Zeus desfrutam de uma posição de prestígio entre o clero das divindades Olímpicas. Assim como Zeus é o rei dos deuses, eles também são os governantes entre os clérigos. Nenhum clérigo Olímpico se importa com a hierarquia da igreja, mas quando seu patrono é o líder do panteão, tende-se a receber um pouco mais de respeito.

Os clérigos de Zeus utilizam túnicas brancas e fazem sacrifícios mensais em seus grandes templos. Os santuários são encontrados em qualquer povoado onde os deuses Olímpicos são cultuados; mesmo as cidades menores ostentam estruturas grandes e impressionantes para homenagear o monarca dos deuses.

ZEUS

Bárbaro 20/**Guerreiro** 20/**Clérigo** 10

Extra-Planar (Grande)

Posto Divino: 19

Dados de Vida: 20d8+240 (extra-planar) mais 20d12+240 (Bbr) mais 20d10+270 (Gue) mais 10d8+120 (Clr) (1.550 PV)

Iniciativa: +14 (+10 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 27 m, voo 72 m perfeito

CA: 86 (-1 tamanho, +10 Des, +19 divino, +32 natural, +7 Égide, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: lança curta *Enorme*, do trovão e da explosão elétrica +5 +93/+88/+83/+78; ou magia: toque +83 ou toque à distância +73. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: Lança curta *Enorme*, do trovão e da explosão elétrica +5 2d6+56, dec. 19-20 mais 1d6 por eletricidade/x3; ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (lança curta: 68 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 12/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 54/+4 (4/-), resistência a fogo 39, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 28,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 51, aura divina (28,5 km, CD 38).

Testes de Resistência: Fort +70, Ref +66, Von +65. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 51, Des 30, Con 34, Int 28, Sab 28, Car 28.

Perícias: Concentração +61, Diplomacia +40, Adestrar Animais +68, Cura +38, Intimidação +68, Senso de Direção +68, Saltar +98, Conhecimento (arcano) +78, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +68, Conhecimento (geografia) +68, Conhecimento (história) +73, Conhecimento (local) +68, Conhecimento (natureza) +73, Conhecimento (nobreza e realeza) +73, Conhecimento (religião) +78, Conhecimento (planos) +73, Ouvir +50, Cavalgar (cavalo) +31, Espionar +38, Procurar +48, Sentir Motivação +48, Identificar Magias +38, Observar +50. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Percepção às Cegas 1,5 m de Raio, Trespasar, Reflexos de Combate, Força Divina, Esquiva, Tolerância, Substituição de Energia (eletricidade), Especialização, Olhos na Nuca, Trespasar Aprimorado, Grande Fortitude, Linha de Frente, Encontro Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (lança curta), Desarme Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Golpe Desarmado Aprimorado, Nocautear, Liderança, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (lança curta), Magia Sagrada, Deslocamento,

Quebrar,
Especialização
Superior, Foco
em Arma
(lança curta),
Especialização em
Arma (lança curta),
Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Senso da Batalha, Fúria Divina, Invocar Criaturas (águas celestiais gigantes), Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Sangue Criador†, Maestria Divina da Batalha, Raio Divino, Criação Divina, Escudo Divino, Esplendor Divino, Foco em Arma Divino (lança curta), Especialização Divina em Arma (lança curta), Tempestade Energética (relâmpagos), Domínio Adicional (Ar), Domínio Adicional (Nobreza), Domínio Adicional (Força), Raio Divino em Massa, Metamorfose, Metamorfose Verdadeira. †Habilidade exclusiva, descrita a seguir.

Poderes de Domínio: 19/dia expulsar ou destruir criaturas da terra, ou expulsar ou fascinar criaturas do ar; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; 19/dia inspirar aliados (+2 de bônus de moral durante 9 rodadas); 19/dia feito de Força (+10 de bônus de aprimoramento em For durante 1 rodada).

Habilidades Similares a Magia: Zeus utiliza estas habilidades como um conjurador de 29º nível, com exceção de magias do Caos e do Bem, que utiliza como um conjurador de 30º nível. A CD para os testes de resistência é 38 + nível da magia. *Ajuda, andar no ar, animar objetos, punho cerrado de Bigby, mão esmagadora de Bigby, mão poderosa de Bigby, barreira de lâminas, força do touro, convocar relâmpagos, corrente de relâmpagos, martelo do caos, manto do caos, controlar o clima, controlar os ventos, ordem, discernir mentiras, dissipar o mal, dissipar a ordem, auxílio divino, grupo de elementais (apenas do ar), resistência a elementos, cativar, névoa, forma gasosa, tarefa/missão, comando aprimorado, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada,*

tempestade glacial, círculo mágico contra o mal, círculo mágico contra a ordem, roupa encantada, névoa obscurante, proteção contra o mal, proteção contra a ordem, repulsão, força dos justos, despedaçar, nevasca, imunidade à magia, pele rochosa, tempestade de vingança, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos ou do Bem), ciclone, muralha de vento, palavra do caos.

Fúria Divina

Aplice as seguintes alterações quando Zeus estiver em fúria: CA 81;

1.900 PV; Corpo a

corpo: lança curta

Enorme do trovão de explosão elétrica +5+98;

+93/+88/+83 (dano

2d6+61, dec

19-20/x3, dano

máximo: 73 pontos;

QE Resistência a fogo

49; RM 61; TR Fort

+75, Von +70; For 61,

Con 44; Concentração

+66, Saltar +103. Sua

fúria pode ser acionada

19 vezes por dia,

durante 1 hora (ou até ser encerrada), e ele não

fica fatigado.

Magias de

Clérigo/Dia:

6/8/7/6/6/5; CD base = 19

+ nível da magia.

Sangue Criador (abili-

dade divina relevante exclusiva): Quando Zeus sofre pelo menos

20 pontos de dano de um único golpe, seu sangue transforma-se em um monstro ao atingir o chão (caso Zeus esteja lutando no ar, o monstro surgirá abaixo dele, à distância; se ele estiver combatendo sobre o mar ou num plano sem gravidade, seu sangue não se transforma.) Determine o monstro jogando 1d4+10 para estabelecer o nível da masmorra, depois consulte a tabela apropriada no Capítulo 4 do Livro do Mestre.

Inventário: O escudo de Zeus, *Égide*, é um escudo de aço [enorme] +5 com a habilidade especial *fortificação*. O escudo ostenta uma reprodução da cabeça da primeira medusa e concede a habilidade especial *Presença Aterradora* a seu portador, afetando todas as criaturas que se aproximam num raio de 3 m. Estas criaturas ficam assustadas, a menos que obtenham sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 50).

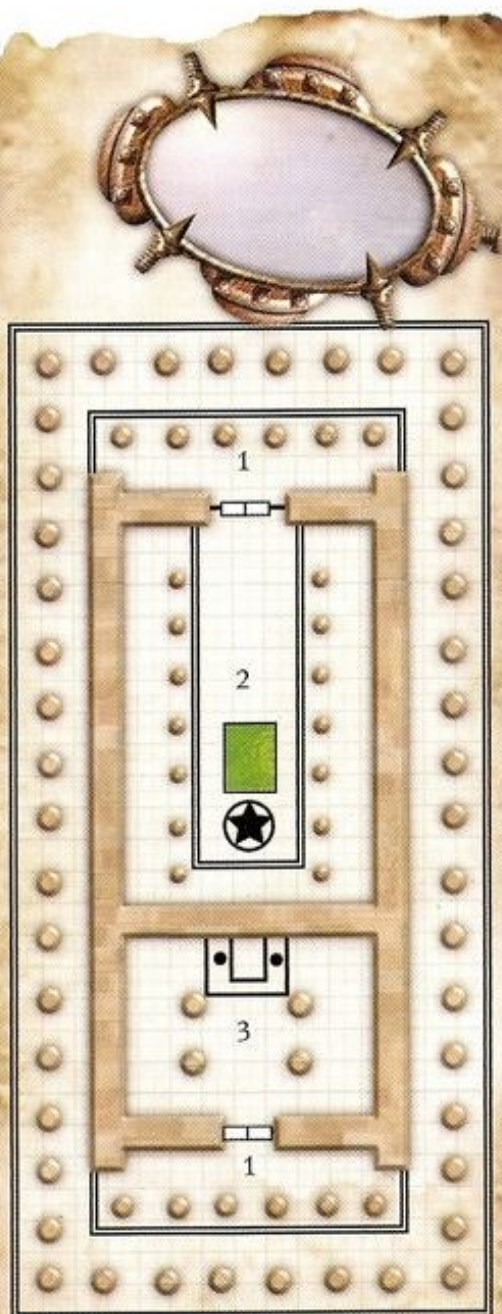
Nível de Conjurador: 25º; Peso: 15 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Zeus recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Zeus pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 28,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 28,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 19 horas.

Percepção do Aspecto: Zeus percebe todos os eventos sob o céu dezoito semanas antes de acontecer e conserva a sensação por dezoito semanas após a ocorrência.



Templo Olímpico

1. Peristilo
2. Câmara de Culto
3. Sala do Altar (apenas sacerdotes)



Altar



Espelho d'Água

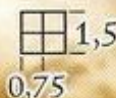


Coluna



Estátua

Escala em Metros



Ações Automáticas: Zeus pode utilizar qualquer uma de suas perícias como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Zeus pode criar armas mágicas e qualquer item que utilize eletricidade, como uma varinha de relâmpago.

Avatares

Zeus utiliza seus avatares principalmente em seus casos com mulheres mortais.

Avatar de Zeus: Idêntico a Zeus, com exceção do posto divino 9; CA 66 (toque 37, surpresa 56); Corpo a corpo: *lança curta Enorme, do trovão e da explosão elétrica* +5 +83/+78/+73/+68 (dano: 2d6+46/+1d6 de eletricidade, dec. x3), ou magia: toque +73 ou toque à distância +63; QE Redução de Dano 44/+4, resistência a fogo 29, RM 41, aura divina (270 m, CD 28); TR Fort +60, Ref +56, Von +55; todos os modificadores de perícia reduzidos em 10 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Sangue Criador†, Raio Divino, Fúria Divina, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (lança), Domínio Adicional (Ar), Domínio Adicional (Nobreza), Domínio Adicional (Força).

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 27 + nível da magia. †Habilidade exclusiva, descrita acima.

Fúria Divina: Aplique as seguintes alterações quando o avatar de Zeus estiver em fúria: CA 61; 1.900 PV; corpo a corpo: *lança curta [enorme] do trovão, de explosão elétrica* +5 +98/+93/+88/+83 (dano: 2d6+61, dec. 19-20/x3, dano máximo: 73 pontos); QE Resistência a fogo 39; RM 51; TR Fort +75, Von +70; For 61, Con 44; Concentração +56, Saltar +93. Sua fúria pode ser acionada 9 vezes por dia, durante 1 hora (ou até ser encerrada), e ele não fica fatigado.

Habilidades Similares a Magia: Nível de conjurador 19º; CD do teste de resistência: 28 + nível da magia.

AFRODITE

Divindade Intermediária

Símbolo: Concha marinha

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Caótico e Bom

Aspecto: Amor, beleza

Seguidores: Artistas, amantes, bardos, elfos

Tendência dos Clérigos: CB, CN, NB

Domínios: Caos, Encantamento, Bem

Arma Predileta: Adaga



A divindade do amor romântico, do desejo sexual e da beleza física, Afrodite personifica esses ideais. Ela surge como uma mulher humana de beleza fenomenal, num vestido simples e adornada por jóias. Ela sempre está sorrindo e um de seus apelidos é "Afrodite Amante dos Sorrisos". Afrodite nasceu da espuma do mar após Cronos castrar seu pai Urano e jogar seus genitais amputados no mar.

Fiel à sua natureza, Afrodite não apenas inspira outras divindades a atos de paixão (entre si e com mortais), mas também manteve diversos relacionamentos. Ela é casada com Hefestos, mas teve seis filhos com Ares, um com Hermes, dois com Poseidon, um com Dionísio e pelo menos um com um mortal, o troiano Anquises.

Dogma

Enquanto seu amante constante Ares representa o lado destrutivo do caos, Afrodite personifica a alegria da paixão, da liberdade e da futilidade. Seu tipo de paixão cria vida em vez de destruí-la e ela celebra a beleza da vida em todas as suas formas. Afrodite incita seus seguidores a extrair o prazer que puderem da vida, sem permitir que as estruturas sociais oprimam sua liberdade, criatividade ou paixão. Embora promova os ideais do bem, ela não exige que ninguém empunhe armas para promovê-los. Ainda que suas próprias ações tenham provocado grandes conflitos, Afrodite prefere ver os mortais se amando do que guerreando.

Clero e Templos

Os clérigos de Afrodite são casamenteiros, oferecem conselhos aos apaixonados e se intrometem na vida pessoal alheia. Também são extremamente hedonistas, buscando qualquer oportunidade de desfrutar os prazeres que este mundo oferece antes de chegarem ao próximo. A maioria é gentil e pacífica, e poucos encontram motivos para se aventurar. Todos que o fazem acreditam que suas ações podem melhorar o mundo, tornando-o um lugar mais pacífico onde o amor e a beleza possam florescer sem a exposição à violência e ao mal.

Os templos de Afrodite são decorados com obras de arte e adornos preciosos. Em geral, se localizam nas cidades, embora a própria Afrodite, sendo um dos doze Olímpicos, seja reverenciada em qualquer parte do mundo.

AFRODITE

Bardo 20/Clérigo 10/Feiticeiro 10

Extra-Planar (Grande)

Posto Divino: 14

Dados de Vida: 20d8+140 (extra-planar) mais 20d6+140 (Brd) mais 10d8+70 (Clr) mais 10d4+70 (Fet) (820 PV)

Iniciativa: +10 (Des)

Deslocamento: 18 m

CA: 78 (-1 tamanho, +10 Des, +14 divino, +27 natural, +18 deflexão)

Ataques: Toque à distância: Onda +63; corpo a corpo: *adaga Pequena, ordeira e dançarina* +5 +69/+64/+59/+54; à distância: *adaga Pequena, ordeira e dançarina* +5 +68; ou magia: toque +65 ou toque à distância +63.

Dano: Onda 1d10; *adaga Pequena, ordeira e dançarina* +5 1d6+16, dec. 19-20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 21/dia.

Qualidades Especiais:

Imunidades divinas, Redução de Dano 49/+4, resistência a fogo 3+, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 21 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, conhecimento de bardo +30, música de bardo 20/dia (música de proteção, fascinar, inspirar competência, inspirar coragem, inspirar grandeza, *sugestão*) alcance 21 km, familiar (borboletas), RM 46, aura divina (420 m, CD 42).

Testes de Resistência: Fort +53, Ref +58, Von +53.

Habilidades: For 32, Des 30, Con 24, Int 30, Sab 24, Car 47.

Perícias*: Empatia com Animais +52, Equilíbrio +46, Belfar +52, Concentração +81, Ofícios (olaria) +64, Ofícios (tecagem) +64, Diplomacia +91, Disfarces +52, Obter Informação +82, Adestrar Animais +52, Cura +31, Esconder-se +20, Mensagens Secretas 43, Intimidar +64, Saltar +27, Conhecimento (arcano) +84, Conhecimento (religião) +79, Conhecimento (planos) +64, Ouvir +63, Furtividade +64, Atuação +103, Espionar +64, Sentir Motivação +71, Identificar Magias +64, Observar +23, Acrobacia +44. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Prontidão, Disfarçar Magia, Esquiva, Aumentar Magia, Ignorar Componentes, Estender Magia, Especialização, Forjar Anel, Foco em Magia Aprimorada (Encantamento), Magia Penetrante Aprimorada, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Foco em Perícia (Atuação), Magia Penetrante, Deslocamento, Especialização Superior, Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Avatar, Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Maldição da Insanidade†, Bardo Divino, Bênção Divina (Carisma), Esquiva Divina, Inspiração Divina (qualquer emoção), Escudo Divino, Foco em Perícia Divino (Atuação), Foco em Magia Divino (Encantamento), Inspiração Poderosa (amor e desejo), Metamorfose. †Habilidade exclusiva, descrita abaixo.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; 14/dia aumentar Car em +4 por 1 minuto; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem].

Habilidades Similares a Magia: Afrodite utiliza estas habilidades como um conjurador de 24º nível, com exceção de magias do Caos e do Bem, que utiliza como um conjurador de 25º nível. A CD para os testes de resistência é 42 + nível da magia. Ajuda, animar objetos, barreira de lâminas, acalmar emoções, martelo do caos, enfeitiçar monstros, enfeitiçar pessoas, manto do caos, ordem, dissipar o mal, dissipar a ordem, dominar monstros, emoções, tarefa/missão, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, insanidade, círculo mágico contra o mal, círculo mágico contra a ordem, proteção contra o mal, proteção contra a ordem, despedaçar, sugestão, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos ou do Bem), palavra do caos.

Magias de Bardo Conhecidas (4/9/9/8/8/8/8; CD base = 28 + nível da magia, ou 42 + nível da magia para encantamentos): 0 – *passar, som fantasma, luz, abrir/fechar, prestidigitação, ler magias*; 1º – *causar medo, enfeitiçar pessoas, recuo acelerado, hipnotismo, sono*; 2º – *transe animal, calivar, padrão hipnótico, sugestão, riso histérico de Tasha*; 3º – *enfeitiçar monstros, confusão, emoções, medo, missão menor*; 4º – *cancelar encantamento, dominar pessoas, imobilizar monstros, modificar memória, grito*; 5º – *controlar a água, sonho, dissipar magia aprimorada, despistar, pesadelo*; 6º – *ataque visual, tarefa/missão, sugestionar multidões, repulsão*.

Magias de Clérigo/Dia: 6/7/7/6/5/4; CD base = 17 + nível da magia, ou 31 + nível da magia para encantamentos.



Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/11/11/10/9/7; CD base = 28 + nível da magia, ou 42 + nível da magia para encantamentos): 0 – globos de luz, brilho, som fantasma, mãos mágicas, consertar, abrir/fechar, prestidigitação, raio de gelo, resistência; 1º – compreensão de linguagens, mensagem, névoa obscura, raio do enfraquecimento, imagem silenciosa; 2º – cegueira/surdez, detectar pensamentos, reflexos, vento sussurrante; 3º – dissipar magia, deslocamento, velocidade; 4º – rogar maldição, confusão; 5º – enfraquecer o intelecto.

Maldição da Insanidade (habilidade divina relevante exclusiva): Quando um mortal enfurece Afrodite, ela pode enlouquecê-lo com apenas um olhar. O efeito é idêntico à magia insanidade e os mortais não têm direito a testes de resistência. Se Afrodite desejar e seu alvo for um homem, ela pode torná-lo impotente.

Inspiração Poderosa (habilidade divina relevante exclusiva): Quando Afrodite utiliza sua habilidade de Inspiração Divina para incitar amor ou desejo, ela é capaz de afetar divindades de qualquer posto. A CD para este poder é 56. Dizem que apenas Atena, Héstia e Ártemis são imunes aos poderes de indução sensual de Afrodite.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Afrodite recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ela trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Afrodite pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 21 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 21 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Afrodite sabe quando duas pessoas se apaixonam ou fazem amor e tem conhecimento de qualquer ação cometida no calor da paixão. Ela conserva a sensação desses eventos durante catorze semanas após sua ocorrência.

Ações Automáticas: Afrodite pode utilizar qualquer perícia relacionada a Carisma como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Para utilizar uma perícia como uma ação livre, Afrodite tem que possuir graduações na perícia ou deve ser possível utilizá-la sem treinamento. Afrodite não pode realizar ações livres quando a tarefa envolve uma ação de movimento ou parte de uma ação de movimento. Capaz de executar dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Afrodite pode criar qualquer item mágico com efeitos de encantamento, como *olhos do encantamento*, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

Avatares

Os avatares de Afrodite são sempre mulheres belas, embora sua aparência varie muito. Ela as utiliza para desfrutar a companhia de ninfas, outras fadas e ocasionalmente dos mortais.

➤ **Avatar de Afrodite:** Idêntico a Afrodite, com exceção do posto divino 7; CA 64 (toque 44, surpresa 54); Toque a distância: onda +56 (dano: 1d10), corpo a corpo: *adaga Pequena, ordeira e dançarina* +5 +62/+57/+52/+47 (dano: 1d6+6/+2d6 caótico, dec. 19-20), ou magia: toque +56 ou toque à distância +58; QE Redução de Dano 42/+1, resistência a fogo 27, RM 39, aura divina (210 m, CD 35); TR Fort +46, Ref +51, Von +46; Atuação +92; todos os modificadores de perícia reduzidos em 7 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Bardo Divino, Bênção Divina (Carisma), Escudo Divino, Foco em Perícia Divino (Atuação).

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 35 + nível da magia.

Magias: Idêntico a Afrodite, com exceção de CD 30 contra as magias de bardo, CD 19 para magias de clérigo e CD 30 para magias de mago.

O Músico dos Deuses, O Deus Arqueiro, O Que Alina à Distância, O Curandeiro, O Deus da Luz, O Deus da Verdade

Divindade Intermediária

Símbolo: Lira

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Caótico e Bom

Aspecto: Luz, profecia, música, cura

Seguidores: Bardos, elfos, magos, feiticeiros, curandeiros, sábios

Tendência dos Clérigos: CB, CN, NB

Domínios: Bem, Cura, Conhecimento, Magia, Sol

Arma Predileta: Arco longo composto



Apolo, o deus da música, da luz e da cura, surge como um belo jovem imberbe carregando uma lira dourada e um arco de prata.

Foi Apolo quem ensinou a arte da cura aos homens. Embora geralmente seja benevolente e caridoso, ele pode ser terrível quando está irritado, disparando flechas que levam doença e morte à suas vítimas. Ele é bastante vaidoso em relação à sua habilidade musical.

Dogma

Apolo é um deus tolerante que se interessa pela cura das aflições do espírito e do corpo. Ele prega a paz, o perdão e a justiça em detrimento da vingança. Ele incita seus seguidores a fazer a paz sempre que possível e ajudar os que se desviaram do caminho a expiar suas faltas. Ele não tolera atos malignos voluntários e não tem paciência com criminosos reincidentes. Ele tem uma péssima opinião sobre ladrões e sobre indivíduos que ganham a vida desonestamente (Dizem que nenhuma falsidade jamais escapou de seus lábios). Ele aplica punições severas aos criminosos.

Apolo incita seus seguidores a se mostrarem corajosos e incansáveis ao enfrentar o mal, mas também a se lembrarem da compaixão pelas vítimas do mal e a dedicar tempo para apreciar as coisas belas da vida, especialmente a música.

Clero e Templos

Os clérigos de Apolo frequentemente utilizam roupas douradas ou amarelas. Prestam serviço como conselheiros, professores, diplomatas e curandeiros. Preferem desempenhar papéis pacíficos, arbitrando disputas e curando os feridos sempre que possível. Entretanto, não temem brandir duas armas quando necessário e estão dispostos a provar suas opiniões no campo de batalha quando não podem fazê-lo nos salões de conselho.

Os templos de Apolo se localizam em campos ensolarados ou próximos a cavernas ou fontes térmicas. Além de hospitais para os doentes, os santuários de Apolo normalmente possuem câmaras oraculares onde seus clérigos prevêem o futuro.

APOLLO

Guerreiro 9/Bardo 20/Mago 10/Clérigo 10

Extra-Planar (Grande — Caótico, Bom)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+140 (extra-planar) mais 9d10+63 (Gue) mais 20d6+140 (Brd) mais 10d4+70 (Fet) mais 10d8+70 (Clr) (973 PV)

Iniciativa: +15 (+11 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 24 m

CA: 75 (-1 tamanho, +11 Des, +15 divino, +28 natural, +12 deflexão)

Ataques: À distância: *arco longo composto [reforçado]* Enorme, da velocidade, do rompimento e sagrado +5 (bônus For +7) com flechas +5 +85/+85/+80/+75/+70; ou corpo a corpo: *golpe desarmado* +66/+61/+56/+51; ou magia: toque +66 ou toque à distância +70.

Dano: *Arco longo composto [reforçado]* Enorme, da velocidade, do rompimento e sagrado +5 (bônus For +7) com flechas +5 1d10+19, dec. 19-20/x3; *golpe desarmado* 1d4+7; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Expulsar mortos-vivos 12/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 50/+4, resistência a fogo 35, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, conhecimento de bardo +35, música de bardo 28/dia (música de proteção, *fusinar*, inspirar competência, inspirar coragem, inspirar grandeza, *sugestão*) com alcance de 22,5 km, familiar (falcão), RM 67, aura divina (450 m, CD 37).

Testes de Resistência: Fort +58, Ref +63, Von +61.

Habilidades: For 24, Des 33, Con 24, Int 40, Sab 30, Car 34.

Perícias: Alquimia +73, Equilíbrio +28, Blefar +73, Escalar +34, Concentração +94, Ofícios (instrumentalista) +90, Diplomacia +98, Obter Informação +50, Adestrar Animais +42, Cura +63, Intimidar +33, Saltar +39, Conhecimento (arcano) +102, Conhecimento (geografia) +66, Conhecimento (história) +66, Conhecimento (natureza) +89, Conhecimento (nobreza e realeza) +66, Conhecimento (religião) +102, Conhecimento (planos) +89, Ouvir +82, Atuação +86, Profissão (herborista) +84, Cavalgar (cavalo) +28, Espionar +93, Procurar +64, Sentir Motivação +82, Identificar Magia +102, Observar +59, Natação +37, Acrobacia +34, Usar Instrumento Mágico +70, Sobrevivência +31. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Preparar Poção, Reflexos de Combate, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Item Maravilhoso, Desviar Objetos, Disfarçar Magia, Esquiva, Potencializar Magia, Aumentar Magia, Especialização, Estender Magia, Música Adicional (x2), Tiro Longo, Presteza, Foco em Magia Aprimorado (Encantamento), Forjar Anel, Foco em Magia Aprimorado (Ilusão), Magia Penetrante Aprimorada, Elevar Magia, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo composto), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Fazer Tudo, Reflexos Rápidos, Maximizar Magia, Mobilidade, Magia Persistente, Tiro Certeiro, Sucesso Decisivo Poderoso (arco longo composto), Precisão, Acelerar Magia, Tiro Rápido, Corrida, Escrever Pergaminho, Pontaria Precisa, Tiro em Movimento, Foco em Perícia (Atuação), Foco em Magia (Encantamento), Foco em Magia (Ilusão), Dominar Magia, Magia Penetrante, Magia Sem Gestos, Ataque Atordoante, Especialização Superior, Foco em Arma (arco longo composto), Especialização em Arma (arco longo composto), Ataque Giratório, Ampliar Magia.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Maestria Arcana, Avatar, Arqueirismo Divino, Bardo Divino, Raio Divino, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (arco longo composto), Domínio Adicional (Cura), Domínio Adicional (Conhecimento), Dom da Vida, Contra-Mágica Instantânea, Atuação Irresistível, Poder da Verdade, Magia Arcana Espontânea.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Cura]; +1 nível efetivo para conjurar magias de Adivinhação; utilizar itens mágicos de complemento de magia ou ativação como um mago de 15º nível; 15/dia expulsão aprimorada.

Habilidades Similares a Magia: Apolo utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias do Bem, de Cura e de Adivinhação, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 38 + nível da magia. Ajuda, campo antimagia, barreira de lâminas, clarividência/clarividência, curar ferimentos críticos, curar ferimentos leves, curar ferimentos moderados, curar ferimentos graves, detectar porta secreta, detectar pensamentos, discernir localização, dissipar o mal, dissipar magia, adivinhação, resistência a elementos, encontrar o caminho, semente de fogo, escudo do fogo, coluna de chamas, sexto sentido, cura, círculo da cura, esquentar metal, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, identificação, transferência de poder divino, lendas e histórias, círculo mágico contra o mal, cura completa em massa, disjunção de Mordenkainen, aura indetectável de Nystul, esfera prismática, proteção contra o mal, proteção contra magias, regeneração, luz cegante, resistência à magia, reverter magia, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem), ruído de sol, explosão solar, ressurreição verdadeira, visão da verdade.

Magias de Bardo Conhecidas

(4/7/7/7/7/6/6; CD base = 22 + nível da magia, ou 26 + nível da magia para encantamentos e ilusões):

0 – globos de luz, brilho, som fantasma, luz, mãos mágicas, lev magias; 1º – apagar, recuo acelerado, identificação, sono, ventriloquismo; 2º – transe animal, luz do dia, poeira ofuscante, pirotecnia, riso histérico de Tasha; 3º – confusão, deslocamento, velocidade, escrita ilusória, esculpir o som; 4º – dominar pessoas, imobilizar monstros, modificar memória, padrão prismático, grito; 5º – controlar a água, visão falsa, névoa mental, despistar, imagem persistente; 6º – controlar o clima, velocidade em massa, repulsão, véu.

Magias de Clérigo/Dia: 6/8/8/7/6/5; CD base = 20 + nível da magia, ou 24 + nível da magia para encantamentos e ilusões.

Magias de Mago/Dia: 4/8/8/7/6/5; CD base = 25 + nível da magia, ou 29 + nível da magia para encantamentos e ilusões.

Inventário: Apolo dispara flechas +5 de seu arco. As criaturas vivas atingidas por estas flechas devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 23) ou serão afligidas por uma doença sobrenatural, a peste de Apolo, com período de incubação de 1 dia. O dano é 1d4 em Con e 1d4 em Des.

Nível de Conjurador: 20º; Peso: 1,5 kg (20 flechas).

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Apolo recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Apolo pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Apolo percebe o lançamento de qualquer magia, qualquer flecha sendo disparada, ou qualquer ato de cura no instante em que acontece e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Apolo pode utilizar Ofícios (instrumentos musicais), Conhecimento (arcano), Conhecimento (geografia), Conhecimento (história), Conhecimento (natureza), Conhecimento (nobreza e realeza), Conhecimento (religião), Conhecimento (planos) ou Profissão (herborista) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Apolo pode criar qualquer item mágico, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

Avatares

Os avatares de Apolo geralmente são jovens imberbes que se parecem com o deus. Ele quase não os utiliza, exceto para combater grandes males.

➤ **Avatar de Apolo:** Idêntico a Apolo, com exceção do posto divino 7; CA 59 (toque 39, surpresa 48); À distância: arco longo composto [reforçado] Enorme, da velocidade, do rompimento e sagrado +5 (bônus For +7) com flechas +5 77/+77/+72/+67/+62 (dano: 1d8+19, dec. x3), corpo a corpo: golpe desarmado (dano: 1d3+7), ou magia: toque +58 ou toque à distância +62; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 39, aura divina (210 m, CD 29); TR Fort +50, Ref +55, Von +53; todos os modificadores de pericia reduzidos em 8 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Maestria Arcana, Arqueirismo Divino, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (arco longo composto), Domínio Adicional (Cura), Domínio Adicional (Conhecimento), Poder da Verdade, Magia Arcana Espontânea.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 30 + nível da magia.

O Deus Impiedoso, O Regozijador das Batalhas

Divindade Intermediária

Símbolo: Lança

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Caótico e Mau

Aspecto: Guerra, assassinato, conflito

Seguidores: Guerreiros, bárbaros, meio-orcs

Tendência dos Clérigos: CM, CN, NM

Domínios: Caos, Destruição, Mal, Guerra

Arma Predileta: Meia-lança



Ares, o deus do conflito, geralmente surge como um homem grande com olhos ardentes e enfurecidos e uma expressão ameaçadora permanentemente estampada em seu rosto. Ares é a personificação do lado selvagem da guerra. Ele aprecia o conflito, a raiva e o derramamento incontido de sangue. Ele também é ciumento, inconstante e se ofende com facilidade. Por isso, não é um deus muito popular entre os mortais ou no panteão. Ele é o filho de Zeus e de Hera, odiado por ambos. Ares é o arquiinimigo de Atena, sua meia-irmã (de certa forma) e também deusa da guerra.

Dogma

Ares ensina que o mundo é um lugar cruel e terrível onde apenas os fortes têm direito à felicidade. Ele instrui seus seguidores a responder a qualquer insulto, mentir quando necessário e cobiçar o que não lhes pertence. Todas essas ações, segundo Ares, podem levar à alegria da batalha.

Clero e Templos

Os clérigos de Ares preferem vestes escarlates e fazem o possível para instigar o conflito e a guerra aberta. Muitos prestam serviço como generais ou conselheiros militares para governantes agressivos. Outros lideram bandos de assaltantes sanguinários que aterrorizam o interior. Quando não estão lutando ou conspirando ativamente, eles treinam as artes da guerra. Muitos clérigos de Ares são clérigos/guerreiros ou clérigos/bárbaros.

Os clérigos de Ares se opõem aos sacerdotes de Atena sempre que possível. Quando as duas seitas se encontram, certamente haverá derramamento de sangue. Os templos de Ares são raros. Em geral, são fortalezas inalcançáveis, construídas para intimidar civis e servir como bases para ataques e outras ações militares.

ARES

Clérigo 20/Guerreiro 20

Extra-Planar (Grande — Caótico, Mau)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+220 (extra-planar) mais 20d8+220 (Clr) mais 20d10+220 (Gue) (1.180 PV)

Iniciativa: +12, sempre age primeiro (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 24 m

CA: 86 (−1 tamanho, +8 Des, +15 divino, +28 natural, +10 armadura [peitoral de aço pesado [fortificação] +5], +7 armadura [escudo grande de aço +5], +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: lança curta caótica, profana e do toque spectral +5 +84/+79/+74/+69; ou magia: toque +74 ou toque à distância +63.

Dano: Lança curta caótica, profana e do toque spectral +5 1d8+41, dec. 19-20/x3; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, fascinar mortos-vivos 12/dia.

ARES



Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 40/+4, resistência a fogo 35, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, RM 47, aura divina (450 m, CD 34).

Testes de Resistência: Fort +58, Ref +55, Von +54.

Habilidades: For 48, Des 26, Con 32, Int 25, Sab 25, Car 29.

Perícias: Escalar +56, Concentração +49, Ofícios (armoreiro) +82, Ofícios (forjaria) +82, Ofícios (armerio) +82, Diplomacia +72, Adestrar Animais +70, Cura +23, Saltar +56, Conhecimento (arcano) +68, Conhecimento (história) +45, Conhecimento (nobreza e realeza) +45, Conhecimento (religião) +68, Ouvir +50, Cavalgar (cavalo) +74, Espionar +45, Sentir Motivação +45, Identificar Magias +45, Observar +50. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Lutar às Cegas, Percepção às Cegas, 1,5 m de Raio, Trespasar, Reflexos de Combate, Força Divina, Esquiva, Tolerância, Especialização, Olhos na Nuca, Pés Ligeiros, Trespasar Aprimorado, Linha de Frente, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (lança curta), Desarme Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Nocautear, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (lança curta), Saque Rápido, Corrida, Deslocamento, Quebrar, Especialização Superior, Foco em Arma (lança curta), Especialização em Arma (lança curta), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Avatar, Senso da Batalha, Maestria Divina de Armaduras, Maestria Divina da Batalha, Raio Divino, Inspiração Divina (fúria), Escudo Divino, Tempestade Divina, Foco em Arma Divino (lança curta), Especialização Divina em Arma (lança curta), Domínio Adicional (Caos), Presença Aterradora, Raio Divino em Massa, Iniciativa Suprema, Ferir Inimigo.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; 15/dia (+20 nas jogadas de ataque e dano para o ataque de uma arma); +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal].

Habilidades Similares a Magia: Ares utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias do caos e do mal, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 34 + nível da magia. *Animar objetos, barreira de lâminas, blasfêmia, martelo do caos, círculo da destruição, manto do caos, praga, criar mortos-vivos, profanar, desintegrar, dissipar o bem, dissipar a ordem, poder divino, terremoto, coluna de chamas, doença plena, implosão, infligir ferimentos críticos, infligir ferimentos leves, círculo mágico contra o bem, círculo mágico contra a ordem, roupa encantada, arma mágica, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder, atordoar, proteção contra o bem, proteção contra a ordem, despedaçar, arma espiritual, invocar criaturas LX (apenas como magia do caos ou do mal), aura profana, nuvem profana, palavra do caos.*

Magias de Clérigo/Dia: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 17 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Ares recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. É imortal.

Sentidos: Ares pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em até dois locais simultaneamente por 15 horas.

Percepção do Aspecto: Ares percebe qualquer ato de agressão, derramamento de sangue ou guerra no instante em que acontece, e conserva a sensação por quinze semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Ares pode utilizar Ofícios (armoreiro), Ofícios (forjaria), Ofícios (armerio) ou Conhecimento (nobreza e realeza) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Ares pode criar armas mágicas, armaduras e itens destrutivos como uma *trombeta da destruição*, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

Avatares

Ares envia seus avatares para destruir resoluções pacíficas de conflitos e auxiliar em disputas épicas. Ele também envia seus avatares onde quer que suspeite da ação de Atena.

➤ **Avatar de Ares:** Idêntico a Ares com exceção do posto divino 7; CA 70 (toque 33, surpresa 62); Corpo a corpo: *lança curta caótica, profana e do toque espectral* +5 +77/+73/+67/+63 (dano: 1d8+33, dec. x3), ou magia: toque +66 ou toque à distância +55; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 39, aura divina (210 m, CD 26); TR Fort +50, Ref +47, Von +46; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Senso da Batalha, Maestria Divina da Batalha, Raio Divino, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (lança curta), Especialização Divina em Arma (lança curta), Domínio Adicional (Caos), Ferir Inimigo.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência 26 + nível da magia.

ÁRTEMIS

Ártemis das Setas Douradas, Amiga da Juventude,

Senhora do Lago, A Caçadora

Divindade Intermediária

Símbolo: Arco e flecha sobre o disco lunar

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Neutro e Bom

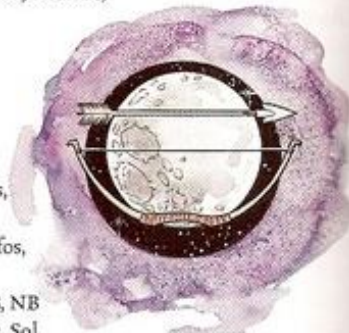
Aspecto: Caça, animais selvagens, parto, dança

Seguidores: Rangers, druidas, elfos, halflings, caçadores

Tendência dos Clérigos: CB, LB, NB

Domínios: Animal, Bem, Plantas, Sol

Arma Predileta: Espada curta



Ártemis, divindade da caça e dos animais selvagens, surge como uma jovem em roupas rústicas, sempre carregando um arco e uma espada. Além de seus títulos normais, ela também é chamada "A Ruidosa Ártemis" por seus altos brados de caça.

Ártemis é irmã gêmea de Apolo, filha de Zeus e da Titã Leto. Ela geralmente se mantém afastada dos mortais, embora aprecie a companhia de ninfas e driades.

Dogma

Os ensinamentos de Ártemis enfatizam o valor material e sagrado das terras selvagens e de seus habitantes. Ela é amiga das ninfas e driades e, em menor grau, dos centauros e sátiros (suas predileções claramente pendem às mulheres de todas as espécies). Seus seguidores, incluindo as criaturas silvestres, são conclamados a proteger as áreas selvagens, prevenindo sua destruição ou uso abusivo.

Embora a própria Ártemis seja uma caçadora selvagem, ela ordena que seus seguidores cacem apenas o que necessitam como alimento e jamais por esporte.

Clero e Templos

As clérigas de Ártemis são sempre mulheres e devem permanecer castas e celibatárias. Elas tendem a se afastar da civilização, cuidando das terras

selvagens e suas criaturas. Assim como a divindade, elas passam muito tempo com animais e fadas silvestres. Geralmente, se vestem com túnicas de camurça ou verde-musgo.

Como uma divindade Olímpica, Ártemis é reverenciada como parte do panteão, quase sempre ao lado de Apolo. Os gêmeos compartilham templos em diversas cidades, mas Ártemis tem santuários pequenos e simples dedicados exclusivamente a ela espalhados nas terras selvagens. Esses santuários situam-se em bosques sagrados e nas margens de riachos puros.

ÁRTEMIS

Druida 20/Ranger 20

Extra-Planar (Grande)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+180 (extra-planar)
mais 20d8+180 (Drd) mais 20d10+180 (Rgr)
(1.060 PV)

Iniciativa: +19, sempre age primeiro
(+15 Des, +4 Iniciativa Aprimorada,
Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 24 m

CA: 79 (-1 tamanho, +15 Des,
+15 divino, +28 natural, +12
deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *espada curta afiada* +5/+70/+65/+60/+55;
ou à distância: *arco longo composto [reforçado] da velocidade*
+5 (bônus For +11) com *flechas*
+5 +84/+84/+79/+74/+69; ou
magia: toque +65 ou toque à
distância +69.

Dano: *Espada curta afiada* +5
1d8+16, dec. 18-20; *arco longo composto [reforçado] da velocidade*
+5 (bônus For +11) com
flechas +5 2d6+36, dec. 19-
20/x3; ou conforme a magia.

Face/Alcance:

1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Poderes
de domínio, habilidades
divinas relevantes, habilida-
des similares a magia.

Qualidades Especiais:

Imunidades divinas, Redução
de Dano 50/+4, resistência a
fogo 35, conversão espon-
tânea de magias divinas,
compreender, falar e ler
todos os idiomas e falar
diretamente com seres a até
22,5 km, comunicação remota,
reino divino, *teletransporte exato* ilimi-
tado, *viagem planar* ilimitada, mil faces, inimi-
gos prediletos (animais +5, bestas +4, bestas mágicas
+3, aberrações +2, gigantes +1), senso da natureza, resis-
tência à tentação da natureza, corpo atemporal, rastro invisível, imuni-
dade a veneno, *forma selvagem* (animais Miúdos, Pequenos, Médios,
Grandes, Enormes ou atrozes 6/dia, elementais 3/dia), caminho da
floresta, RM 67, aura divina (450 m, CD 37).

Testes de Resistência: Fort +56, Ref +62, Von +57.

Habilidades: For 32, Des 40, Con 29, Int 26, Sab 26, Car 35.

Perícias: Empatia com Animais +87, Concentração +84, Adestrar
Animais +87, Cura +85, Esconder-se +76, Senso de Direção +83, Saltar
+66, Conhecimento (arcano) +43, Conhecimento (natureza) +83,
Conhecimento (religião) +43, Ouvir +65, Furtividade +70, Profissão
(herborista) +63, Cavalgar (cavalo) +32, Espionar +43, Procurar +43,

Identificar Magias +43, Observar +65, Natação +46, Sobrevivência +83.

*Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Reflexos de Combate, Esquiva, Tiro Longo, Sucesso
Decisivo Aprimorado (arco longo composto), Iniciativa Aprimorada,
Vontade de Ferro, Mobilidade, Controlar Plantas, Expulsar Plantas, Tiro
Certeiro, Ataque Poderoso, Precisão, Saque Rápido, Tiro Rápido,
Corrida, Pontaria Precisa, Tiro em Movimento, Rastrear, Foco em Arma
(arco longo composto).

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente,
ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar
energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento,
transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar

Realidade, Alterar Tamanho, Escudo

Divino em Área, Avatar, Invocar

Criaturas (animais), Controlar

Criaturas (fadas), Arqueirismo

Divino, Velocidade Divina,

Esquiva Divina, Escudo Divino,

Foco em Arma Divino

(arco longo composto),

Especialização Divina

em Arma (arco longo

composto), Domínio

Adicional (Sol),

Aumentar Criaturas

(animais), Resistência à Magia

Superior, Mente da Fera,

Falar com Criaturas (animais),

Falar com Criaturas (plantas),

Iniciativa Suprema.

Poderes de Domínio:

15/dia usar *cativar animais*; +1

nível efetivo para conjurar

magias com o descritor [Bem];

15/dia fascinar ou comandar

plantas; 15/dia

expulsão aprimorada.

Habilidades Similares

a Magia: Ártemis utiliza

estas habilidades como um

conjurador de 25º nível, com

exceção de magias do Bem, que

utiliza como um conjurador de

26º nível. A CD para os testes de

resistência é 37 + nível da magia.

Ajuda, forma animal, cúpula de proteção

*contra vida, pele de árvore, barreira de lâmi-
nas, acalmar animais, cado vivo, comandar*

plantas, comunhão com a natureza, controlar

plantas, destruição nastejante, dissipar o mal, dominar

animais, resistência a elementos (apenas frio ou fogo),

construção, semente de fogo, escudo do fogo, coluna de

chamas, esquentar metal, imobilizar animal, aura sagrada,

*destruição sagrada, palavra sagrada, círculo mágico contra o mal, ampliar plan-
tas, esfera prismática, proteção contra o mal, repelir vermes, repelir madeira, luz*

ceganha, homens vegetais, alterar forma, invocar criaturas IX (apenas como

magia do Bem), raio de sol, explosão solar, muralha de espinhos.

Magias de Druida/Dia: 6/7/7/7/7/6/5/5/5/4; CD base = 18 +
nível da magia.

Magias de Ranger/Dia: 5/5/5/5; CD base = 18 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Ártemis recebe automaticamente
um resultado 20 em qualquer teste. Ela trata uma jogada igual a 1 em
ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática.
Ela é imortal.



Sentidos: Ártemis pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Ártemis percebe qualquer caçada e qualquer outra ação que afete um animal selvagem e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Ártemis pode utilizar Empatia com Animais, Adestrar Animais, Senso de Direção, Conhecimento (natureza), Ouvir, Profissão (herborista), Observar ou Sobrevivência como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Ártemis pode criar qualquer arco, flecha, espada ou aljava mágicos, como uma *cimitarra silvestre*, mantos ou botas élficas, *cajado das florestas*, *braçadeiras do anqueiro*, vestimentas do druida ou um *anel de cativar animais*, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

Avatares

Os avatares de Ártemis surgem como jovens mulheres ou driades. Ela raramente os envia ao mundo.

➔ **Avatar de Ártemis:** Idêntico a Ártemis com exceção do posto divino 7; Inic. +19; CA 63 (toque 33, surpresa 48); Corpo a corpo: *espada curta afiada* +5 +63/+58/+53/+48 (dano: 1d8+16, dec. 18-20); à distância: *arco longo composto [reforçado] da velocidade* +5 (bônus For +11) com flechas +5 +71/+66/+61/+56 (dano: 2d6+28, dec. x3), ou magia: toque +57 ou toque à distância +61; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 39, aura divina (210 m, CD 29); TR Fort +48, Ref +54, Von +49; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Invocar Criaturas (animais), Arqueirismo Divino, Velocidade Divina, Esquiva Divina, Foco em Arma Divino (arco longo composto), Especialização Divina em Arma (arco longo composto), Domínio Adicional (Sol).

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 29 + nível da magia.

ATENA



Divindade Maior

Simbolo: Coruja

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Leal e Bom

Aspecto: Sabedoria, ofícios, civilização, guerra

Seguidores: Paladinos, guerreiros, monges, juizes, guardas

Tendência dos Clérigos: LB, LN, NB

Domínios: Artesanato, Comunidade, Bem, Conhecimento, Ordem, Guerra

Arma Predileta: Lança curta

Atena, a divindade do combate nobre, do artesanato habilidoso, da prudência e das cidades, surge como uma mulher imponente com olhos acinzentados e sedutores. Normalmente, ela porta um escudo e usa elmo e armadura. Ela é a filha predileta de Zeus, que às vezes lhe empresta seu escudo, Égide.

Atena é filha somente de Zeus, pois nenhuma mulher a concebeu. Um dia, Zeus sofreu uma terrível dor de cabeça. Para aliviá-la, Hefestus usou seu machado para abrir o crânio do poderoso deus. Do corte, surgiu Atena, completamente crescida e totalmente armada e vestida.

Atena foi a primeira a ensinar aos mortais muitas das artes civilizadas. Ela é considerada a inventora da tecelagem, da roda de ceramista, dos freios para cavalos e muitas outras ferramentas. Ela também criou a oliveira como um presente para os mortais. Ela é a protetora das tecelãs e, juntamente com Hefestus, a patrona do artesanato e de todas as artes que tornam a civilização possível.

Atena é guerreira, mas apenas na defesa das coisas que acredita serem dignas de proteção, como cidades, vilas e campos cultivados. Ela se opõe aos impulsos destrutivos de seu irmão, Ares, sempre e da melhor forma possível.

Dogma

Atena espera que seus seguidores sustentem os mais nobres ideais de sabedoria, razão e pureza. A deusa ordena que seus seguidores lutem em defesa do lar e da pátria contra inimigos externos e sejam tão habilidosos nas artes da paz quanto nas táticas da guerra.

Clero e Templos

Os clérigos de Atena lutam contra adoradores de Ares sempre que podem e passam o resto do tempo protegendo as terras civilizadas contra ameaças externas. Os clérigos de Atena são sempre ativos na vida cívica, prestando serviços como juizes, conselheiros, planejadores e professores. Sua igreja é uma grande fomentadora das artes, patrocinando obras públicas e pintores, escultores ou arquitetos.

Os templos de Atena são imponentes e de aspecto agradável. Em áreas menos civilizadas, onde monstros e assaltantes são uma ameaça, os templos de Atena tendem a ser fortificados, mas ainda assim são construídos de modo esteticamente sublime.

ATENA

Guerreiro 20/Clérigo 20

Extra-Planar (Grande — Bom, Leal)

Posto Divino: 17

Dados de Vida: 20d8+140 (extra-planar) mais 20d10+140 (Gue) mais 20d8+140 (Clr) (940 PV)

Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 24 m

CA: 92 (–1 tamanho, +9 Des, +17 divino, +30 natural, +10 peitoral de aço +5, +7 escudo grande de aço +5, +10 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *lança curta sagrada, ordeira e da velocidade* +5 +74/+74/+69/+64/+59; ou magia: toque +64 ou toque à distância +65.

*Sempre recebe 20 em testes de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: Lança curta sagrada, ordeira e da velocidade +5 1d8+32, dec. 19-20/x3; ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (lança curta: 40 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 13/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 52/+4, resistência a fogo 37, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 25,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, RM 49, aura divina (25,5 km, CD 37).

Testes de Resistência: Fort +56, Ref +58, Von +66. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 27, Des 29, Con 25, Int 33, Sab 45, Car 31.

Perícias: Avaliação +49, Escalar +40, Concentração +44, Ofícios (olaria) +91, Ofícios (escultura) +91, Ofícios (construção) +91, Ofícios (tecelagem) +91, Diplomacia +74, Adestrar Animais +70, Cura +36, Saltar +40, Conhecimento (arcano) +48, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +51, Conhecimento (história) +51, Conhecimento (religião) +71, Ouvir +69, Profissão (fazendeiro) +77, Profissão (herborista) +77, Cavalgar (cavalo) +71, Espionar +48, Procurar +51, Sentir Motivação +67, Identificar Magias +48, Observar +69, Natação +45, Usar Cordas +37. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Percepção às Cegas 1,5 m de Raio, Preparar Poção, Trespasar, Reflexos de Combate, Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Item Maravilhoso, Força Divina, Esquiva, Especialização, Olhos na Nuca, Trespasar Aprimorado, Linha de Frente, Encontrão Aprimorado, Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Golpe Desarmado Aprimorado, Nocautear, Mobilidade, Combate Montado, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo

Poderoso (lança curta), Magia de Alcance, Magia Sagrada, Escrever Pergaminho, Deslocamento, Separar, Especialização Superior, Foco em Arma (lança curta), Ataque Giratório.

Imunidades

Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas

Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Avatar, Senso da Batalha, Criar Objetos, Criar Objetos Aprimorados, Maestria Divina de Armaduras, Maestria Divina da Batalha, Raio Divino, Esquiva Divina, Inspiração Divina (coragem), Escudo Divino, Tempestade Divina, Foco em Arma Divino (lança curta), Maestria Divina de Armas, Especialização Divina em Arma (lança curta), Domínio Adicional (Comunidade), Domínio Adicional (Ordem), Domínio Adicional (Guerra), Raio Divino em Massa.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias da escola Conjuração (criação); 17/dia acalmar emoções; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; +1 nível efetivo para conjurar magias de Adivinhação; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Ordem].

Habilidades Similares a

Magia: Atena utiliza estas habilidades como um conjurador de 27º nível, com exceção de magias de Conjuração (criação), do Bem, de Adivinhação e da Ordem, que utiliza como um conjurador de 8º nível. A CD para os testes de resistência é 37 + nível da magia. Ajuda, animar cordas, barreira de lâminas, bênção, clarividência/clarividência, detectar portas secretas, detectar pensamentos, dilato, discernir localização, dissipar a ordem, dissipar o mal, adivinhação, poder divino, compor, encontrar o caminho, coluna de chamas, sexto sentido, enrijecer, banquete de heróis, imobilizar monstros, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, lendas e histórias, círculo mágico contra a ordem, círculo mágico contra o mal, roupa encantada, arma mágica, criar itens temporários, cura completa em massa, criar itens efêmeros, milagre, cólera da ordem, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder, atordoar, oração, esfera prismática, proteção contra o caos, proteção contra o mal, ligação telepática de Rary, refúgio, escudo da lei, proteger outro, arma espiritual, condição, moldar rochas, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem ou da Ordem), criar itens permanentes, visão da verdade, moldar madeira.

Magias de Clérigo/Dia: 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8; CD base = 27 + nível da magia.



Inventário: Atena utiliza um elmo que cria um campo antimagia (idêntico à magia) com um raio de 3 a 45 m ao seu redor. Atena pode ajustar o raio a cada rodada como uma ação livre. Também como uma ação livre, Atena pode desativar completamente o campo antimagia ou reativá-lo.

Nível de Conjurador: 25º; **Peso:** 1,5 kg.

Quando Atena não está carregando o escudo de Zeus, Égide, utiliza um escudo grande de aço +5 com a habilidade especial fortificação. O escudo também reproduz a face de uma medusa. Quando ativado, o escudo desferiu um único ataque visual por rodada, semelhante ao olhar de uma medusa. Os mortais num raio de 45 m devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 25) ou serão transformados em pedra. Atena consegue ativar ou desativar este poder uma vez por rodada como uma ação livre. **Nível de Conjurador:** 25º; **Peso:** 7,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Atena recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (incluindo jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ela é imortal.

Sentidos: Atena pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 25,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 25,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 17 horas.

Percepção do Aspecto: Atena percebe a execução de qualquer ofício, qualquer luta e qualquer

ameaça a uma área civilizada (comunidades com população superior a 901 habitantes) dezessete semanas antes de acontecer e conserva a sensação durante dezessete semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Atena pode utilizar Ofícios (olaria), Ofícios (escultura), Ofícios (construção), Ofícios (tecelagem), Conhecimento (arcano), Conhecimento (arquitetura e engenharia), Conhecimento (história) e Conhecimento (religião) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Atena pode criar armas e armaduras mágicas e itens que possam auxiliar o usuário em adversidades, como um colar da adaptação, um anel de regeneração e um perianeto da cicatrização. Ela também cria itens que ajudem o usuário a permanecer moral e eticamente firme, como uma filactéria da fé.

Avatares

Atena envia seus avatares para defender cidades e vilas contra ataques, para testemunhar grandes conquistas nas artes ou ofícios e para se opor às ações de Ares.

➤ **Avatar de Atena:** Idêntico a Atena, com exceção do posto divino 8; CA 74 (toque 36, surpresa 65); Corpo a corpo: *lança curta sagrada, ordeira e da velocidade* +5 +63/+63/+58/+53/+48 (dano: 1d8+23, dec. x3), ou magia: toque +55 ou toque à distância +56; QE Redução de Dano 43/+4, resistência a fogo 28, RM 40, aura divina (240 m, CD 28); TR Fort +47, Ref +49, Von +57; todos os modificadores de perícia reduzidos em 9 pontos. **Habilidades Divinas Relevantes:** Alterar Tamanho, Senso da Batalha, Maestria Divina da Batalha, Esquiva Divina, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (lança curta), Especialização Divina em Arma (lança curta), Domínio Adicional (Comunidade), Domínio Adicional (Ordem), Domínio Adicional (Guerra).

Habilidades Similares a Magia: 18º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 28 + nível da magia.

DEMÉTER

A *Providora*, Deméter dos Cabelos Adoráveis,
Deméter do Fruto Esplêndido

Divindade Menor

Símbolo: Cabeça de uma égua

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Neutro

Aspecto: Agricultura

Seguidores: Fazendeiros

Tendência dos Clérigos: CN, LN,
N, NB, NM

Domínios: Terra, Plantas, Proteção

Arma Predileta: Lança curta ou meia-lança



Deméter, a divindade da agricultura e da fertilidade, é uma deusa da terra cujo humor influencia a vida e a fertilidade dos campos. Ela surge como uma mulher maternal, vestida com robes nas cores da vegetação: verde exuberante na primavera e no verão, dourado no outono e marrom ou negro no inverno (quando lamenta por sua filha, Perséfone). Ela é uma das seis filhas dos Titãs Cronos e Réia.

Dogma

Deméter controla o ciclo anual de crescimento e morte da terra. Os fazendeiros são seus principais devotos, oferecendo preces e sacrifícios especiais a ela durante o plantio, por toda a estação de cultivo e na época da colheita. Ela incita seus seguidores a tratarem a terra com cuidado e respeito e determina os procedimentos agrícolas para assegurar a fertilidade do solo, como rotação de culturas e instituição de campos de pousio.

Deméter também é a figura central de um culto de mistérios, chamado os Mistérios de Elêusis (por serem originários da cidade de Elêusis). Veja a seguir mais informações sobre este culto.

Clero e Templos

Os clérigos dedicados a Deméter são sempre membros dos Mistérios de Elêusis (veja adiante). Utilizando túnicas verdes, douradas ou marrons, eles presidem festivais agrícolas, abençoam plantações e colheitas, e levam novos iniciados aos Mistérios. Poucos são aventureiros ativos.

Existem muitos templos de Deméter, que variam desde estruturas elaboradas a simples santuários de vila.

DEMÉTER

Druida 20/Abjurador 20

Extra-Planar (Grande)

Posto Divino: 10

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d8+160 (Drd) mais 20d4+160 (Abj) (880 PV)

Iniciativa: +8 (Des)

Deslocamento: 24 m

CA: 61 (-1 tamanho, +8 Des, +10 divino, +23 natural, +11 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *lança longa* +5 +67/+62/+57/+52; ou magia: toque +61 ou toque à distância +57.

Dano: Lança longa +5 1d8+23, dec. 19-20/x3; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 45/+4, cura acelerada 30, resistência a fogo 30, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 15 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (cavalos), mil faces, senso da natureza, resistir à tentação da natureza, corpo atemporal, rastro invisível, imunidade a veneno, forma selvagem (animais Miúdos, Pequenos, Médios, Grandes, Enormes ou atrozes 6/dia, elementais 3/dia), caminho da floresta, RM 42, aura divina (300 m, CD 31).

Testes de Resistência: Fort +50, Ref +50, Von +60.

Habilidades: For 35, Des 26, Con 26, Int 30, Sab 43, Car 33.

Perícias: Empatia com Animais +64, Concentração +79, Diplomacia +63, Adestrar Animais +64, Cura +71, Esconder-se +14, Senso de Direção +69, Conhecimento (arcano) +60, Conhecimento (local) +63, Conhecimento (natureza) +83, Conhecimento (religião) +63, Ouvir +66, Profissão (fazendeiro) +89, Profissão (herborista) +89, Cavalgar (cavalo) +20, Espionar +60, Sentir Motivação +49, Identificar Magias +60, Observar +66, Natação +42, Sobrevivência +79.

Talentes: Prontidão, Preparar Poção, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Esquiva, Potencializar Magia, Tolerância, Aumentar Magia, Especialização, Estender Magia, Elevar Magia, Sucesso Decisivo Aprimorado (lança longa), Vontade de Ferro, Maximizar Magia, Mobilidade, Magia Persistente, Controlar Plantas, Expulsar Plantas, Acelerar Magia, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Dominar Magia, Magia Sem Gestos, Especialização Superior, Foco em Arma (lança longa).

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Maestria Arcana, Avatar, Invocar Criaturas (plantas), Comandar Plantas, Controlar Criaturas (plantas), Cura Acelerada Divina, Escudo Divino, Restauração, Falar com Criaturas (animais), Falar com Criaturas (plantas).

Poderes de Domínio: 10/dia expulsar ou destruir criaturas do ar, ou fascinar ou comandar criaturas da terra; 10/dia fascinar ou comandar plantas; 10/dia *escudo de proteção* (o alvo tocado recebe +10 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora).

Habilidades Similares a Magia: Deméter utiliza estas habilidades como um conjurador de 20º nível. A CD para os testes de resistência é 31 + nível da magia. *Campo antimagia*, *pele de árvore*, *cajado vivo*, *comandar plantas*, *controlar plantas*, *terremoto*, *grupo de elementais* (apenas como magia da terra), *constrição*, *corpo de ferro*, *pedra encantada*, *limpar a mente*, *ampliar plantas*, *esfera prismática*, *proteção contra elementos*, *repelir madeira*, *repulsão*, *santuário*, *homens vegetais*, *proteger outro*, *amolecer terra e pedra*, *imunidade à magia*, *resistência à magia*, *pedras afiadas*, *moldar rochas*, *pele rochosa*, *muralha de pedra*, *muralha de espinhos*.

Magias de Druida/Dia: 6/9/9/9/9/8/7/7/6/6; CD base = 26 + nível da magia.

Magias de Mago/Dia: 5/8/8/7/7/7/6/6/6; CD base = 20 + nível da magia. Escola proibida: Ilusão.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Deméter pode 'escolher 10' em qualquer teste. Ela trata um resultado 1 em jogadas de ataque e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Deméter pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 15 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 15 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até cinco locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 10 horas.

Percepção do Aspecto: Deméter percebe qualquer coisa que afete campos cultivados no instante em que acontece.

Ações Automáticas: Deméter pode utilizar Conhecimento (arcano), Conhecimento (local), Conhecimento (natureza) ou Conhecimento (religião) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou menos. Capaz de executar até cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Deméter pode criar qualquer item mágico que comande ou controle plantas, como uma arma anti-plantas ou uma varinha de constrição, desde que seu valor de mercado não exceda 30.000 PO.

Avatares

Deméter utiliza seus avatares regularmente nos rituais dos Mistérios de Elêusis (veja adiante). Eles surgem com o mesmo aspecto de sua forma divina.

Avatar de

Deméter: Idêntico a Deméter, com exceção do posto divino 5; CA 51 (toque 33, surpresa 43); Corpo a corpo: lança longa +5 +62/+57/+52/+47 (dano: 1d8+23, dec. x3), ou magia: toque +56 ou toque à distância +52; QE Redução de Dano 40/+4, resistência a fogo 25, cura acelerada 25, RM 37, aura divina (150 m, CD 26); TR Fort +45, Ref +45, Von +55; todos os modificadores de perícia reduzidos em 5 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes:

Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Maestria Arcana, Comandar Plantas, Cura Acelerada Divina, Escudo Divino.

Habilidades Similares a Magia: 15º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 26 + nível da magia.

OS MISTÉRIOS DE ELÊUSIS

Deméter é a figura central de um importantíssimo culto de mistérios centralizado na cidade de Elêusis (em sua campanha, essa cidade e seu culto podem ter outro nome). O mito central deste grupo, muito mais importante que qualquer história sobre as escapadas de Zeus ou sobre os

trabalhos de Hércules, é a história da filha de Deméter, Perséfone, e seu rapto por Hades.

De acordo com o mito, Zeus deu permissão a Hades para tomar Perséfone como sua esposa, o que ele fez, raptando-a enquanto ela colhia flores com suas amigas. Ele a conduziu para o submundo e fez dela sua noiva. Ouvindo os gritos de agonia de Perséfone, Deméter correu para procurar sua filha, buscando em toda a terra durante nove dias, até descobrir sobre o rapto de Hades.

Ao saber do destino de Perséfone, Deméter caiu em prantos, perambulando sem destino até chegar a Elêusis. Lá, disfarçada como

uma velha, ela entrou no palácio do rei Celeu, e tomou a seus cuidados seu filho mais jovem, Demofonte. Ela ungiu o bebê com ambrósia e o colocou para dormir sobre o fogo, planejando torná-lo imortal. Sua mãe,

Metaneira, descobriu a criança em meio às chamas e gritou, sem entender o que Deméter fazia. Furiosa, a deusa abandonou a casa e ordenou que fosse construído um templo em sua honra na cidade. Durante um ano, ela se

recolheu ao templo, impedindo que qualquer plantação crescesse sobre a terra.

Finalmente, ordenando que Perséfone fosse trazida de volta do

Hades, Zeus persuadiu Deméter a reunir-se aos outros deuses no Olimpo. Mas, por ter

aceitado comida (uma única semente de romã) no submundo, Perséfone estava obrigada a retornar pelas leis da hospitalidade. Zeus determinou que Perséfone passaria um terço do ano no submundo com Hades, e os dois terços restantes no Olimpo com os outros deuses.

Enquanto Perséfone está no submundo, Deméter chora e a terra não produz frutos. Durante o resto do ano, Deméter permite que os campos cresçam e floresçam.

Este mito é a doutrina fundamental dos Mistérios de Elêusis, mas ainda mais importantes são as séries de rituais realizados durante os Mistérios que recriam o mito como uma experiência pessoal para o iniciado. Os iniciados dançam e comemoram enquanto Perséfone colhe flores;

quando chegam as notícias do rapto, toda a alegria cessa. Carregando tochas, eles personificam Deméter

procurando por sua filha. No ato central do ritual, os iniciados identificam-se com Demofonte, nutrido nos braços de Deméter e escolhido para a imortalidade. Eles encenam a descida de Perséfone ao submundo e a ascensão ao Olimpo com Deméter. Dizem que o avatar de Deméter aparece e abençoa os iniciados no auge do ritual. Os cultistas dos mistérios vivem suas vidas sob a bênção de Deméter. Acreditam que ao morrer, não se tornarão meras sombras no Hades, mas habitarão o Olimpo com Deméter, em êxtase eterno.

Os rituais dos Mistérios são totalmente secretos. Nenhum iniciado pode falar sobre os eventos do interior do templo durante os ritos, sob pena de morte.



Enlouquecedor das Mulheres, Dionísio Coroado de Heras, Dionísio Que Ruge

Divindade Intermediária

Símbolo: Tirso, um bastão terminado em forma de pinha e rodeado por videiras

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Caótico e Neutro

Aspecto: Humor, loucura, vinho, fertilidade, teatro

Seguidores: Sátiros, faunos, celebrantes, ladinos

Tendência dos Clérigos: CM, CB, CN

Dominios: Caos, Destruição, Insanidade

Arma Predileta: Bordão



Dionísio, a divindade do vinho, do humor e da insanidade, surge como um jovem carregando uma ânfora de vinho, uma lira e um tirso. Como Deméter, ele é um deus da agricultura com poder sobre a fertilidade da terra e das criaturas, mas seu aspecto é limitado às videiras, ao vinho e à influência deste sobre os mortais.

Dionísio é chamado o Enlouquecedor das Mulheres, devido a sua habilidade de inspirar um frenesi em seus seguidores (especialmente as mulheres). Ele é filho de Zeus e de uma humana mortal, Sêmele.

Dogma

Essencialmente, o "dogma" de Dionísio é um estilo de vida — uma vida de caprichos e displicência, livre de qualquer constrangimento devido a tradição, leis, inibição ou moral. A liberdade é uma virtude cardeal da fé de Dionísio e um princípio acima do Bem e do Mal. Com frequência, as celebrações dos embriagados se transformam em selvageria, mas Dionísio não condena esses excessos. Os mortais cultuam Dionísio onde haja e bebam vinho, derramando um pouco de seu copo em homenagem ao deus.

Dionísio, assim como Deméter, também é o centro de um culto de mistérios, os mistérios Órficos (veja adiante).

Clero e Templos

Os clérigos de Dionísio sempre integram os Mistérios Órficos (veja adiante). Utilizando vestes bordô ou púrpura, eles lideram os rituais extáticos em honra a Dionísio, que geralmente envolvem muitas festas e bebidas. Os ritos dos Mistérios Órficos incluem esfalear a carne de um touro e comê-la crua, reproduzindo a derrota de Zagreu pelas mãos dos Titãs.

Quase sempre, os templos de Dionísio são construídos em cavernas, porque Zagreu nasceu em uma.

DIONÍSIO

Bardo 15/Druida 15/Ranger 10

Extra-Planar (Grande)

Posto Divino: 12

Dados de Vida: 20d8+200 (extra-planar) mais 15d6+150 (Brd) mais 15d8+150 (Drd) mais 10d10+100 (Rgr) (1.020 PV)

Iniciativa: +15 (+11 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 24 m

CA: 73 (–1 tamanho, +11 Des, +12 divino, +25 natural, +16 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *bordão Enorme caótico* +5 +66/+61/+56/+51; *bordão Enorme caótico* +5 +66/+61/+56; ou magia: toque +61 ou toque à distância +60.

Dano: *Bordão Enorme caótico* +5 1d8+17; *bordão Enorme caótico* +5 1d8+11; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 47/+4, resistência a fogo 32, cura acelerada 32, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 18 km, comunicação remota, reino divino, tele-

transporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, conhecimento de bardo +23, música de bardo 15/dia (música de proteção, fascinar, inspirar competência, inspirar coragem, inspirar grandeza, sugestão), inimigos prediletos (aberrações +3, bestas mágicas +2, vermes +1), mil faces, senso da natureza, resistir à tentação da natureza, corpo atemporal, rastro invisível, imunidade a veneno, *forma selvagem* (animais Miúdos, Pequenos, Médios, Grandes, Enormes ou atrozes 5/dia), caminho da floresta, RM 44, aura divina (360 m, CD 38).

Testes de Resistência: Fort +56, Ref +55, Von +52.

Habilidades: For 35, Des 33, Con 30, Int 27, Sab 27, Car 43.

Perícias: Alquimia +55, Empatia com Animais +73, Blefar +63, Concentração +82, Ofícios (viticultura) +80, Diplomacia +60, Cura +67, Esconder-se +69, Intimidar +50, Senso de Direção +30, Saltar +54, Conhecimento (natureza) +80, Conhecimento (religião) +55, Ouvir +70, Furtividade +73, Atuação +63, Profissão (herborista) +80, Espionar +35, Identificar Magias +35, Sobrevivência +65. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Ambidestria, Trespasar, Esquiva, Tolerância, Especialização, Grande Fortitude, Combater com Duas Armas Notável, Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Combater com Duas Armas Aprimorado, Mobilidade, Controlar Plantas, Expulsar Plantas, Ataque Poderoso, Deslocamento, Especialização Superior, Rastrear, Combater com Duas Armas, Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Avatar, Controlar Criaturas (qualquer criatura em êxtase, incluído criaturas afetadas por sua Inspiração Divina), Comandar Plantas (apenas trepadeiras), Cura Acelerada Divina, Inspiração Divina (frenesi), Escudo Divino, Inspiração Poderosa (frenesi)†, Mente da Fera (apenas criaturas em plantas/animais), Restauração, Metamorfose, Metamorfose Verdadeira, Água em Vinho†. †Habilidade exclusiva, descrita adiante.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; 12/dia destruir (+4 em ataque e +2 de dano para o ataque com uma arma); enlouquecer (valor de Insanidade 6, Sab 33 para propósitos de conjuração, Sab 21 para todos os outros propósitos); 12/dia clareza da loucura (+6 de bônus numa jogada envolvendo Sab).

Habilidades Similares a Magia: Dionísio utiliza estas habilidades como um conjurador de 22º nível, com exceção de magias do Caos, que utiliza como um conjurador de 23º nível. A CD para os testes de resistência é 38 + nível da magia. *Animar objetos*, *raios de confusão**, *martelo do caos*, *círculo da destruição*, *manto do caos*, *confusão*, *praga*, *desintegrar*, *dissipar a ordem*, *terremoto*, *doença plena*, *implosão*, *infligir ferimentos críticos*, *infligir ferimentos leves*, *insanidade*, *grito enlouquecedor**, *círculo mágico contra a ordem*, *assassino fantasmagórico*, *proteção contra a ordem*, *côlera**, *ação aleatória*, *despedaçar*, *invocar criaturas IX* (apenas como magia do Caos), *toque de loucura**, *encarnação fantasmagórica*, *palavra do caos*.

Magias de Bardo Conhecidas (4/8/7/7/7/5; CD base = 26 + nível da magia): 0 – *paralisar*, *detectar magia*, *sonar fantasma*, *mãos mágicas*, *prestidigitação*, *ler magias*; 1º – *causar medo*, *enfeitiçar pessoas*, *recuo acelerado*, *sono*; 2º – *nublir*, *agilidade felina*, *retardar envenenamento*, *viso histérico de Tasha*; 3º – *deslocamento*, *emoções*, *medo*, *velocidade*; 4º – *terreno ilusório*, *modificar memória*, *neutralizar venenos*, *grito*; 5º – *sonho*, *visão falsa*, *névoa mental*.

Magias de Druida/Dia: 6/7/7/7/6/5/4/3/2; CD base = 23 + nível da magia.

Magias de Ranger/Dia: 3/3; CD base = 23 + nível da magia.

Inspiração Poderosa (habilidade divina relevante exclusiva): Dionísio é capaz de utilizar sua habilidade Inspiração Divina nas criaturas que já estejam participando dos ritos orgiásticos de seu culto. Neste caso, ele conseguirá afetar uma quantidade ilimitada de criaturas e os alvos não têm direito a realizar testes de resistência.

Água em Vinho (habilidade divina relevante exclusiva): Dionísio pode converter qualquer quantidade de líquido ao alcance de sua visão em vinho de excelente qualidade.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Dionísio recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Dionísio pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 18 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 18 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 12 horas.

Percepção do Aspecto: Dionísio percebe instantaneamente qualquer um que esteja bebendo vinho e conserva a sensação durante doze semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Dionísio pode utilizar Ofícios (viticultura) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Dionísio pode criar qualquer item mágico cuja função envolva fúria, emoções descontroladas, ações aleatórias ou vinho, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO. Ele pode criar um diamante do caos e uma espada da fúria amaldiçoada, assim como diversos itens exclusivos, como uma poção de criação de vinho, um machado grande da fúria, ou um cálice do frenesi.

Avatares

Dionísio utiliza seus avatares para interagir com os membros dos Mistérios Órficos (veja adiante). Eles se parecem exatamente com sua forma divina.

➤ **Avatar de Dionísio:** Idêntico a Dionísio, com exceção do posto divino 6; CA 61 (toque 42, surpresa 50); Corpo a corpo: *bondeão Enorme caótico* +5 +60/+55/+50/+45 (dano: 1d8+17/+2d6 caótico), *bondeão Enorme caótico* +5 +60/+55 (dano: 1d8+11/+2d6 caótico), ou magia: toque +55 ou toque à distância +54; QE Redução de Dano 41/+4, resistência a fogo 26, cura acelerada 26, RM 38, aura divina (180 m, CD 32); TR Fort +50, Ref +49, Von +46; todos os modificadores de perícia reduzidos em 6 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Velocidade Divina, Esquiva Divina, Cura Acelerada Divina, Inspiração Divina (frenesi), Metamorfose, Água em Vinho†. †Habilidade exclusiva, descrita acima.

Habilidades Similares a Magia: 16º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 32 + nível da magia.

OS MISTÉRIOS ÓRFICOS

O culto de mistérios de Dionísio ensina um mito secreto sobre a origem da divindade, supostamente transmitido à humanidade pelo bardo épico

Orfeu. Zeus e a filha de Deméter, Perséfone, tiveram um envolvimento que resultou no nascimento de uma divindade chamada Zagreu. Hera, num acesso de ciúmes, convocou alguns Titãs do Tártaro para matar o deus ainda criança. Zagreu tentou escapar metamorfoseando-se em várias formas: Zeus, Cronos, um jovem, um leão, um cavalo, uma serpente e finalmente um touro.

Apanhando-o na forma do touro, os Titãs dilaceraram seu corpo e o comeram. Mas antes que pudessem terminar a refeição medonha, Zeus apareceu e os fulminou com raios, resgatando o coração de Zagreu e criando a humanidade a partir das cinzas dos Titãs. Por terem consumido

Zagreu, algo de sua natureza divina permaneceu nas cinzas, criando uma "centelha divina" nas profundezas da natureza humana.

Zeus então entregou o coração de Zagreu a Sêmele. Algumas lendas dizem que ela comeu o coração, enquanto outras afirmam que Zeus o utilizou para fazer uma poção que a engravidou. De qualquer forma, o resultado foi o nascimento de Dionísio.

Assim, ele continua fiel à mitologia comum que afirma que ele é filho de Zeus e Sêmele, mas também o torna uma reencarnação de Zagreu.

Sêmele também morreu como resultado dos ciúmes de Hera. Ela enganou a mulher, fazendo com que esta convencesse Zeus a lhe revelar seu esplendor divino, mas seu corpo mortal não conseguiu suportar sua glória e ela se consumiu em chamas.

A criança em seu útero, sendo meio divina, sobreviveu, e uma trepadeira cresceu das cinzas de Sêmele para abrigar o bebê Dionísio. Zeus tomou o feto e costurou-o em sua própria coxa, onde se completou a gestação. Como resultado desse nascimento notável, Dionísio é conhecido como o Duplamente Nascido.

Quando adulto, Dionísio descobriu o vinho e compartilhou essa bênção duvidosa com os mortais. Também desceu ao submundo para libertar sua mãe, Sêmele, e levá-la para residir com ele no Olimpo como uma imortal (Orfeu também desceu ao submundo para encontrar um ente querido, sua esposa, mas não foi capaz de trazê-la de volta ao mundo).

Os Mistérios Órficos de Dionísio, assim como o culto de mistérios de Deméter, permitem que os iniciados reencarnem este mito complexo, tornando-se participantes na vida, morte e renascimento de Zagreu/Dionísio. Assim como no culto a Deméter, os iniciados dos mistérios acreditam que encontram Dionísio ou seu avatar em pessoa, num ritual em que simbolicamente morrem para suas antigas vidas e renascem para uma nova. Após a iniciação, eles desfrutam de uma vida de celebração despreocupada e frenesi orgiaco, e esperam viver com Dionísio/Zagreu no Olimpo após suas mortes.

HADES

Divindade Maior

Símbolo: Carneiro negro

Plano Natal: Hades

Tendência: Neutro e Mau

Aspecto: Morte, submundo, terra, riqueza

Seguidores: Necromantes, assassinos, ladinos, assassinos

Tendência dos Clérigos: CM, LM, NM

Dominios: Morte, Terra, Mal

Arma Predileta: Espada longa



Hades, o deus da morte e da riqueza, surge como um homem grande, de musculatura poderosa com pele acinzentada. Ele tem uma barba negra e

hirsuta e olhos negros, e usa jóias de ouro que simbolizam seu controle sobre a riqueza. Enquanto seus irmãos Zeus e Poseidon governam respectivamente o céu e o mar, Hades é o regente do submundo e também tem certo controle sobre a terra.

Hades é um dos seis filhos de Cronos e Réia e uma das doze divindades Olímpicas principais. Entretanto, ao contrário dos demais membros do panteão, ele não reside no Olimpo. Seu lar é a escuridão estigia do Hades. Ele é casado com Perséfone, filha de Deméter, mas ela vive com ele apenas durante os meses de inverno.

Dogma

Ao contrário de outras divindades com aspectos que incluem a morte, Hades não nutre raiva ou ódio pelos mortais cujas almas adentram seu reino. A morte, ele ensina, é o destino de todos os mortais, o que os separa das divindades, e deve ser aceita mesmo que traga tristeza.

Clero e Templos

Os clérigos de Hades tendem a compartilhar seu comportamento circunspecto e sombrio. Vestidos de negro, eles ministram em funerais e ritos anuais em honra a antepassados falecidos. Diferente da maioria das festividades Olímpicas, essas cerimônias são solenes e austeras.

Os templos de Hades são construídos nos subterrâneos, em cavernas ou em depressões, para que seu piso seja abaixo do nível do solo. Eles tendem a ser escuros e sem janelas, criando uma atmosfera sombria remanescente da escuridão do submundo.

HADES

Guerreiro 20/Ladino 10/Assassino 10

Extra-Planar (Grande)

Posto Divino: 17

Dados de Vida: 20d8+320+272 (extra-planar) mais 20d10+320 (Gue) mais 10d6+160 (Lad) mais 10d6+160 (Asn) (1.712 PV)

Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 24 m, escavar 12 m

CA: 74 (-1 tamanho, +9 Des, +17 divino, +30 natural, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: espada bastarda Enorme profana +5 +82/+77/+72/+67; ou magia: toque +72 ou toque à distância +65. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: Espada bastarda Enorme profana +5 2d8+48 mais 2d6 profano, dec. 19-20; ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (espada: 64 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Golpe incapacitante, ataque mortal (CD 29), poderes de domínio, usar venenos, habilidades divinas relevantes, ataque furtivo +13d6, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 52/+4, resistência a fogo 37, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 25,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, +5 em testes de resistência contra venenos, evasão, armadilhas, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 49, aura divina (25,5 km, CD 36).

Testes de Resistência: Fort +45, Ref +38, Von +39. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 42, Des 28, Con 42, Int 29, Sab 30, Car 29.

Perícias: Equilíbrio +28, Blefar +66, Concentração +58, Ofícios (forjaria) +76, Ofícios (construção) +76, Diplomacia +50, Obter Informação +66, Esconder-se +62, Intimidar +78, Saltar +35, Conhecimento (arcano) +61, Conhecimento (religião) +61,

Conhecimento (planos) +61, Ouvir +77, Furtividade +76, Punga +77, Identificar Magias +86, Observar +77, Acrobacia +46. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Lutar às Cegas, Percepção às Cegas 1,5 m de Raio, Trespasar Reflexos de Combate, Força Divina, Esquiva, Tolerância, Usar Armas Exóticas (espada bastarda), Especialização, Trespasar Aprimorado, Grande Fortitude, Encontro Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Desarme Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Golpe Desarmado Aprimorado, Vontade de Ferro, Nocautear, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (espada bastarda), Deslocamento, Ataque Atordoante, Separar Especialização Superior, Foco em Arma (espada bastarda), Especialização em Arma (espada bastarda), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.



Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Avatar, Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Maestria Divina da Batalha, Raio Divino, Criação Divina, Maestria Divina da Terra, Ataque Furtivo Divino, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (espada bastarda), Especialização Divina em Arma (espada bastarda), Mãos da Morte, Conhecer a Morte, Vida e Morte (sem necessidade de repouso), Drenar Vida, Vida e Morte em Massa, Metamorfose, Ferir Inimigo.

Poderes de Domínio: 17/dia toque mortal (se o alvo tocado não tiver 120 PV ou mais, morre); 17/dia expulsar ou destruir criaturas da água, ou fascinar ou comandar criaturas da terra; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal].

Habilidades Similares a Magia: Hades utiliza estas habilidades como um conjurador de 27º nível, com exceção de magias do Mal, que utiliza como um conjurador de 28º nível. A CD para os testes de resistência é 36 + nível da magia. Criar mortos-vivos menores, blasfêmia, causar medo, criar mortos-vivos aprimorados, criar mortos-vivos, drenar força vital, proteção contra a morte, profanar, destruição, dissipar o mal, terremoto, grupo de elementais (apenas como magia da terra), corpo de ferro, círculo mágico contra o bem, pedra encantada, proteção contra o bem, matar, amolecer terra e pedra, pedras afiadas, moldar rochas, pele rochosa, invocar criaturas IX (apenas como magia do mal), aura profana, nuvem profana, grito da banshee, muralha de pedra.

Magias de Assassino/Dia: 5/4/4/3; CD base = 19 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Hades recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Hades pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 25,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 25,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 17 horas.

Percepção do Aspecto: Hades percebe qualquer morte dezesete semanas antes de acontecer e conserva a sensação durante dezesete semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Hades pode utilizar Conhecimento (arcano), Conhecimento (religião) ou Conhecimento (planos) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Ele também pode utilizar qualquer magia ou poder de domínio que produza morte (mas não habilidades divinas relevantes) como uma ação livre. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Hades pode criar qualquer arma mágica ou itens que produzam efeitos de morte, como uma máscara da caveira.

Avatares

O avatar de Hades conduz uma carruagem puxada por cavalos gigantes ou pesadelos. Ele o envia ao mundo principalmente para exigir a alma de heróis que desafiam a morte.

➤ **Avatar de Hades:** Idêntico a Hades, com exceção do posto divino 8; CA 56 (toque 35, surpresa 56); Corpo a corpo: espada bastarda Enorme profana +5 +73/+68/+63/+58 (dano: 2d8+39/+2d6 profano, dec. 19-20), ou magia: toque +63 ou toque à distância +56; QE Redução de Dano 43/+4, resistência a fogo 28, RM 40, aura divina (240 m, CD 27); TR Fort +36, Ref +29, Von +30; todos os modificadores de perícia reduzidos em 9 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Raio Divino, Escudo Divino, Foco em Arma Divino (espada bastarda), Especialização Divina em Arma (espada bastarda), Mãos da Morte, Conhecer a Morte, Vida e Morte.

Habilidades Similares a Magia: 18º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 27 + nível da magia.

Deusa do Escuro da Lua, Deusa das Encruzilhadas,

Temível Deusa da Noite

Divindade Intermediária

Símbolo: A lua, se pondo

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Neutro e Mau

Aspecto: Lua, magia, abundância, mortos-vivos

Seguidores: Magos, Feiticeiros, assassinos, caçadores, ladinos

Tendência dos Clérigos: CM, LM, NM

Domínios: Criação, Mal,

Conhecimento, Magia

Arma Predileta: Adaga



Hécate, a divindade da lua, da magia e da abundância, é temida e reverenciada ao mesmo tempo. Sua verdadeira forma é uma mulher com três cabeças. Entretanto, ela surge conforme desejar, normalmente como uma bela mulher de cabelos negros e brilhantes. Ela é conhecida como fornecedora de alimentos, riquezas e outras coisas desejáveis, e como defensora das crianças. Ela é uma divindade independente e caprichosa, que caminha pela noite com uma matilha de cães infernais, que ataca sobre qualquer ser vivo que encontrar no caminho.

Dogma

Hécate é a patrona dos conjuradores de magia negra e daqueles que utilizam a magia em seu próprio benefício. Ela promove o uso de magias e itens mágicos, e afirma para seus seguidores que a magia é a chave que abre as portas da riqueza, do poder e de todas as coisas desejáveis.

Ela prega as alegrias da abundância, mas alerta contra a tolice do desperdício. Qualquer bom ceifador ou caçador deixaria algumas sementes e alguns faunos para o ano seguinte.

Clero e Templos

Hécate tem poucos clérigos, e a maioria deles é de clérigos/magos ou clérigos/feiticeiros. Eles preferem vestes brancas-azuladas (da cor do luar). Seus clérigos geralmente trabalham sozinhos, pesquisando magia, criando itens, e procurando tesouros lendários. Eles formam células de cultistas para perseguir seus planos de maior escala.

Os templos de Hécate servem como base e santuário para seus clérigos. São sempre bem escondidos, geralmente nas profundezas de florestas escuras e assombradas e guardados por mortos-vivos.

HÉCATE

Mago 20/Clérigo 20

Extra-Planar (Grande)

Posto Divino: 11

Dados de Vida: 20d8+140 (extra-planar) mais 20d4+140 (Mag) mais 20d8+140 (Clr) (820 PV)

Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 24 m

CA: 63 (-1 tamanho, +9 Des, +11 divino, +24 natural, +10 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: adaga Pequena, do toque espectral, afiada e profana +5 +65/+60/+55/+50; ou magia: toque +59 ou toque à distância +61.

Dano: adaga Pequena, do toque espectral, afiada e profana +5 1d6+12, dec. 15-20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Fascinar mortos-vivos 13/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 46/+4, resistência a fogo 31, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 16,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (cães), RM 63, aura divina (330 m, CD 31).

Testes de Resistência: Fort +50, Ref +52, Von +54.

20), ou magia: toque +53 ou toque à distância +55; QE Redução de Dano 40/+4, resistência a fogo 25, RM 37, aura divina (150 m, CD 25); TR Fort +44, Ref +46, Von +48; todos os modificadores de perícia reduzidos em 6 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Velocidade Sombria†, Conjuração Divina, Domínio Adicional (Conhecimento), Resistência a Magia Superior. †Habilidade exclusiva, descrita acima.

Habilidades Similares a Magia: 15º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 25 + nível da magia.

HEFESTOS

Trabalhador dos Imortais, Deus da Forja

Divindade Intermediária

Símbolo: Martelo e bigorna

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Neutro e Bom

Aspecto: Forja, ofícios

Seguidores: Anões, artesãos, guerreiros

Tendência dos Clérigos: LB, LN, NB

Domínios: Artesanato, Comunidade,

Terra, Fogo, Bem

Arma Predileta: Martelo de combate



Hefestos, o deus dos ferreiros, do fogo e dos ofícios, surge como um gigante alto e barbudo, coxo e corcunda. Entre os belos deuses Olímpicos, ele é o único feio. Dizem que sua mãe, Hera, tentou expulsá-lo. Caso seja verdade, isso aconteceu num passado distante. Hefestos é muito honrado entre os deuses como o armador e ferreiro do Olimpo. Os contos dos bardos afirmam que os vulcões abrigam as suas forjas.

Hefestos é patrono de todas as artes civilizadas, embora tenha desvelo especial pelos ferreiros. Ele é casado com Afrodite, mas ama secretamente Atena, que não repara ou não se digna a reconhecer seu afeto.

Dogma

Hefestos é uma divindade pacífica que ensina o valor do trabalho duro, da honestidade e da confiabilidade. Ele enfatiza a lealdade à família e aos demais merecedores de apreço, principalmente aos superiores, às leis justas e aos anciões. Ele encoraja seus seguidores a enfrentar os problemas com vigor e persistência, como ferreiros trabalhando o metal na forma desejada.

Clero e Templos

Os clérigos de Hefestos são encarregados de manter a vida cívica. Eles desempenham uma grande variedade de cerimônias públicas; a mais importante é a introdução das crianças na família e na comunidade. Eles também supervisionam a educação dos jovens e especialmente o treinamento de aprendizes de ferreiros e outros artesãos.

Em cada templo ou santuário de Hefestos, um fogo é mantido permanentemente aceso, e muitos incluem uma forja ou outro tipo de oficina. Os abrigos e santuários para os enfermos e aleijados também são comuns.

HEFESTOS

Guerreiro 15/Clérigo 12/Especialista 8

Extra-Planar (Grande — Bom)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+180 (extra-planar) mais 15d10+135 (Gue) mais 12d8+108 (Clr) mais 8d6+72 (Esp) (879 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 69 (-1 tamanho, +8 Des, +15 divino, +28 natural, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *martelo de combate Enorme da explosão flamejante* +5 +80/+75/+70/+65; ou magia: toque +74 ou toque à distância +62.

Dano: *Martelo de combate Enorme da explosão flamejante* +5 2d8+37, dec. 19–20/x3; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Expulsar mortos-vivos 12/dia, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, imunidade a fogo, Redução de Dano 50/+4, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, RM 47, aura divina (450 m, CD 34).

Testes de Resistência: Fort +56, Ref +55, Von +56.

Habilidades: For 51, Des 27, Con 28, Int 30, Sab 29, Car 29.

Perícias: Avaliação +36, Concentração +39, Ofícios (armador) +85, Ofícios (fazer arcos) +83, Ofícios (forjaria) +79, Ofícios (armador) +85, Diplomacia +41, Esconder-se +19, Conhecimento (arcano) +30, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +76, Conhecimento (geografia) +76, Conhecimento (natureza) +56, Conhecimento (religião) +64, Conhecimento (planos) +48, Ouvir +56, Profissão (mineiro) +82, Espionar +40, Procurar +57, Sentir Motivação +47, Identificar Magias +51, Observar +56, Usar Instrumento Mágico +55, Usar Cordas +41.

*Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Lutar às Cegas, Trespasar, Criar Item Maravilhoso, Força Divina, Esquiva, Substituição de Energia (fogo), Especialização, Trespasar Aprimorado, Linha de Frente, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (martelo de combate), Desarme Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Nocautear, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (martelo de combate), Foco em Perícia (Ofícios [armador]), Foco em Perícia (Ofícios [forjaria]), Foco em Perícia (Ofícios [armador]), Separar, Especialização Superior, Foco em Arma (martelo de combate), Especialização em Arma (martelo de combate).

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Escudo Divino em Área, Avatar, Criar Artefato, Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Raio Divino, Criação Divina, Maestria Divina do Fogo, Escudo Divino, Tempestade Energética (fogo), Domínio Adicional (Comunidade), Domínio Adicional (Bem), Golpes Irresistíveis (martelo de combate), Mestre Artesão.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias da escola Conjuração (criação); 15/dia *acalmar emoções*; 15/dia expulsar ou destruir criaturas do ar, ou fascinar ou comandar criaturas da terra; 15/dia expulsar ou destruir criaturas da água, ou fascinar ou comandar criaturas do fogo; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem].

Habilidades Similares a Magia: Hefestos utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias de Conjuração (criação) e do Bem, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 34 + nível da magia. *Ajuda, animar condas, barreira de lâminas, bênção, mãos flamejantes, dissipar o mal, terremoto, grupo de elementais (apenas como magia da Terra ou do Fogo), semente de fogo, escudo do fogo, tempestade da vingança, enrijecer*, banquete de heróis, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, nuvem incendiária, corpo de ferro, círculo mágico contra o mal, pedra encantada, criar itens temporários, cura completa em massa, criar itens efêmeros, compor, milagre, oração, esfera prismática, criar chamas, proteção contra o mal, ligação telepática de Rary, refúgio, suportar elementos, proteger outro, amolecer terra e pedra, pedras afiadas, condição, moldar rochas, pele rochosa, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem), criar itens permanentes, muralha de fogo, muralha de pedra, moldar madeira.*

Magias de Clérigo/Dia: 6/9/7/7/6/6/4; CD base = 19 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Hefestos recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Hefestos pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Pode enxergar igualmente na luz do dia ou na escuridão total. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um

de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele consegue estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Hefestos sabe quando qualquer chama é acesa ou quando alguém usa qualquer perícia Ofícios no instante em que acontece e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência. Qualquer chama (mas não as criaturas de fogo) pode ser o foco dos poderes de percepção e comunicação remota de Hefestos.

Ações Automáticas: Hefestos pode utilizar Ofícios (armoreiro), Ofícios (fazer arcos), Ofícios (forjaria), Ofícios (armeiro), Conhecimento (arcano), Conhecimento (arquitetura e engenharia), Conhecimento (geografia), Conhecimento (natureza), Conhecimento (religião), Conhecimento (planos) e Profissão (mineiro) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Hefestos pode criar armaduras metálicas, qualquer arma, itens metálicos como anéis, e ferramentas como uma picareta dos titãs, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

Avatares

Os avatares de Hefestos geralmente surgem como homens musculosos com cabelos negros despenteados, barbas por fazer e algum tipo de deformidade física. Ele os envia para observar erupções vulcânicas (e sempre ajuda a evacuar os habitantes das proximidades). Outros avatares testemunham ou auxiliam feitos épicos de forjadores.

➤ **Avatar de Hefestos:** Idêntico a Hefestos, com exceção do posto divino 7; extra-planar Médio (bom); Desl. 12 m; CA 53 (toque 33, surpresa 45); Corpo a corpo: *martelo de combate Grande, da explosão flamejante e de retorno* +5 +72/+67/+62/+57 (dano: 1d8+37, dec. x3), ou magia: toque +66 ou toque à distância +54; QE Redução de Dano 42/+4, RM 39, aura divina (210 m, CD 26); TR Fort +48, Ref +47, Von +48; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Criar Objetos, Maestria Divina do Fogo, Escudo Divino, Domínio Adicional (Comunidade), Domínio Adicional (Bem), Mestre Artesão.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 26 + nível da magia.

HERA

Protetora, Noiva, Hera das Flores

Divindade Maior

Símbolo: Leque de penas de pavão

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Neutro

Aspecto: Casamento, mulheres, intriga

Seguidores: Mulheres, esposas, espões, planejadores

Tendência dos Clérigos: CN, LN, N, NM, NB

Dominios: Comunidade, Nobreza, Proteção, Enganação

Arma Predileta: Maça leve



A rainha das divindades Olímpicas, Hera surge como uma mulher alta e nobre. Ela é a patrona do casamento, mas também das esposas ciumentas, pois a última coisa que seu casamento com Zeus é um modelo de fidelidade. Devido aos ciúmes dos vários casos de Zeus com outras deusas e mulheres mortais, Hera muitas vezes reagiu violentamente. Ela conspirou com os Titãs pela morte de Zagreu (veja os Mistérios Órficos, sob Dionísio), enganou a mãe mortal de Dionísio, Sêmele, a causar sua própria morte, e tentou prejudicar Hércules durante toda sua vida mortal.

Hera é uma dos seis filhos dos Titãs Cronos e Réia, e por isso é irmã de Zeus, além de sua esposa. Ela lutou bravamente contra os Titãs ao lado do marido, mas sua importância tem declinado com cada nova divindade ou herói que Zeus concebe com outras.

Dogma

Hera defende a busca do primeiro lugar e não tem escrúpulos em defender métodos questionáveis para alcançar suas metas.

Ela é delatora, espiã e manipuladora, e muitos de seus seguidores se orgulham em imitá-la. O poder, afirma, jamais é concedido livremente — deve ser tomado. Embora Hera tenha certa inclinação óbvia para o Mal, ela tem muitos seguidores e clérigos Bons que enfatizam seus aspectos mais positivos como uma divindade protetora e nutriz. Ela também é a patrona da nobreza e do governo.



Clero e Templos

Os clérigos de Hera utilizam túnicas azuis ou violetas. Eles presidem casamentos, em geral oferecendo admoestações severas ao noivo para permanecer fiel a sua nova esposa. Eles também ministram cerimônias de posse de cargos eletivos ou de coroação de reis.

Hera tem grandes templos localizados nas maiores cidades, mas não é tão popular em outros locais.

HERA

Ladino 20/Mago 20

Extra-Planar (Grande)

Posto Divino: 16

Dados de Vida: 20d8+180 (extra-planar) mais 20d6+180 (Lad) mais 20d4+180 (Mag) (900 PV)

Iniciativa: +11 (Des)

Deslocamento: 24 m

CA: 81 (-1 tamanho, +11 Des, +16 divino, +29 natural, +16 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *maça pesada Grande do trovão* +5 +73/+68/+63/+58; ou magia: toque +67 ou toque à distância +66. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: *Maça pesada Grande do trovão* +5 2d6+23; ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (maça: 35 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m.

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, ataque furtivo +10d6 (60 pontos), habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 51/+4, resistência a fogo 36, cura acelerada 36, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 24 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, familiar (pavões), golpe incapacitante, amortecer impacto, evasão aprimorada, oportunismo, armadilhas, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 48, aura divina (24 km, CD 42).

Testes de Resistência: Fort +57, Ref +59, Von +58. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 35, Des 32, Con 29, Int 27, Sab 27, Car 43.

Perícias: Alquimia +44, Blefar +82, Concentração +65, Ofícios (tecelagem) +64, Diplomacia +88, Operar Mecanismo +44, Disfarces +72, Arte da Fuga +67, Falsificação +44, Obter Informação +72, Esconder-se +63, Mensagens Secretas +66, Intimidar +74, Conhecimento (arcano) +64, Conhecimento (nobreza e realeza) +64, Conhecimento (religião) +64, Ouvir +64, Furtividade +67, Abrir Fechaduras +47, Punga +49, Leitura Labial +44, Espionar +44, Procurar +44, Sentir Motivação +44, Identificar Magias +44. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Preparar Poção, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Esquiva, Potencializar Magia, Aumentar Magia, Ignorar Componentes, Especialização, Forjar Anel, Magia Penetrante Aprimorada, Elevar Magia, Vontade de Ferro, Faz-Tudo, Mobilidade, Magia Persistente, Ataque Poderoso, Acelerar Magia, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Foco em Perícia (Diplomacia), Dominar Magia, Magia Penetrante, Deslocamento, Magia Sem Gestos, Foco em Arma (maça pesada).

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Maestria Arcana, Metamagia



Ilustração de E. Peterson

Automática (estender magias arcanas), Avatar, Raio Divino, Esquiva Divina, Cura Acelerada Divina, Ladino Divino, Escudo Divino, Golpe Divino, Explosão Energética (sônica), Domínio Adicional (Proteção), Sentido Hiper-Aguçado (audição), Sentido Hiper-Aguçado (visão), Conhecer Segredos, Rogar Maldição, Metamorfose, Metamorfose Verdadeira.

Poderes de Domínio: 16/dia acalmar emoções; 16/dia inspirar aliados (+2 de bônus de moral por 16 rodadas); 16/dia escudo de proteção (o alvo tocado recebe +16 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora).

Habilidades Similares a Magia: Hera utiliza estas habilidades como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 42 + nível da magia. *Campo antimagia*, *bênção*, *transformação momentânea*, *confusão*, *ordem*, *discernir mentiras*, *auxílio divino*, *cativar*, *visão falsa*, *tarefa/missão*, *comando aprimorado*, *banquete de heróis*, *invisibilidade*, *roupa encantada*, *cuna completa em massa*, *limpar a mente*, *milagre*, *despistar*, *dificultar detecção*, *metamorfosear objetos*, *oração*, *esfera prismática*, *proteção contra elementos*, *ligação telepática de Rary*, *refúgio*, *repulsão*, *santuário*, *animação ilusória*, *proteger outro*, *imunidade à magia*, *resistência à magia*, *condição*, *tempestade de vingança*, *parar o tempo*.

Magias de Mago/Dia: 4/6/6/6/6/5/5/5/5/4; CD base = 18 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Hera recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ela é imortal.

Sentidos: Hera pode ver, tocar e cheirar a uma distância de 24 km, e pode ouvir a uma distância de 48 km. Ela também pode ver através de 48 m de objetos sólidos. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 24 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou

qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 16 horas.

Percepção do Aspecto: Hera percebe a realização de qualquer casamento e sempre sabe quando um marido trai sua esposa. A exceção é seu próprio marido, cujas ações não são percebidas pelo seu aspecto. Hera distingue esses eventos dezesseis semanas antes de acontecerem e conserva a sensação durante dezesseis semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Hera pode utilizar quaisquer perícias relacionadas a Carisma ou Inteligência como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Para utilizar uma perícia como uma ação livre, Hera tem que possuir graduações na perícia ou deve ser possível utilizá-la sem treinamento. Ela não pode realizar ações livres quando a tarefa envolve uma ação de movimento ou parte de uma ação de movimento. Capaz de executar vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Hera pode criar qualquer item mágico que envolva espionagem ou furtividade, como uma bola de cristal ou um robe da camuflagem.

Avatares

Hera envia seu avatar para espionar os avatares de Zeus, punir seus rivais mortais e imortais e atormentar ou matar os filhos ilegítimos de Zeus. O avatar geralmente surge como uma mulher humana.

Avatar de Hera:

Idêntico a Hera, com exceção do posto divino 8; CA 65 (toque 44, surpresa 65); Corpo a corpo: *maça pesada do trovão* +5 +65/+60/+55/+50 (dano: 1d8+23), ou magia: toque +59 ou toque à distância +58; QE Redução de Dano 43/+4, resistência a fogo 28, sem cura acelerada, RM 40, aura divina (240 m, CD 34); TR Fort +49, Ref +51, Von +50; todos os modificadores de perícia reduzidos em 8 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Maestria Arcana, Metamagia Automática (estender magias arcanas), Raio Divino, Escudo Divino, Domínio Adicional (proteção), Sentido Hiper-Aguçado (audição), Sentido Hiper-Aguçado (visão), Metamorfose.

Habilidades Similares a Magia: 18º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 34 + nível da magia.

Semideus

Símbolo: Cabeça de um leão
Plano Natal: Olimpo
Tendência: Caótico e Bom
Aspecto: Força, aventura
Seguidores: Guerreiros, atletas
Tendência dos Clérigos: CB, LB, NB
Domínios: Caos, Sorte, Força
Arma Predileta: Clava grande.

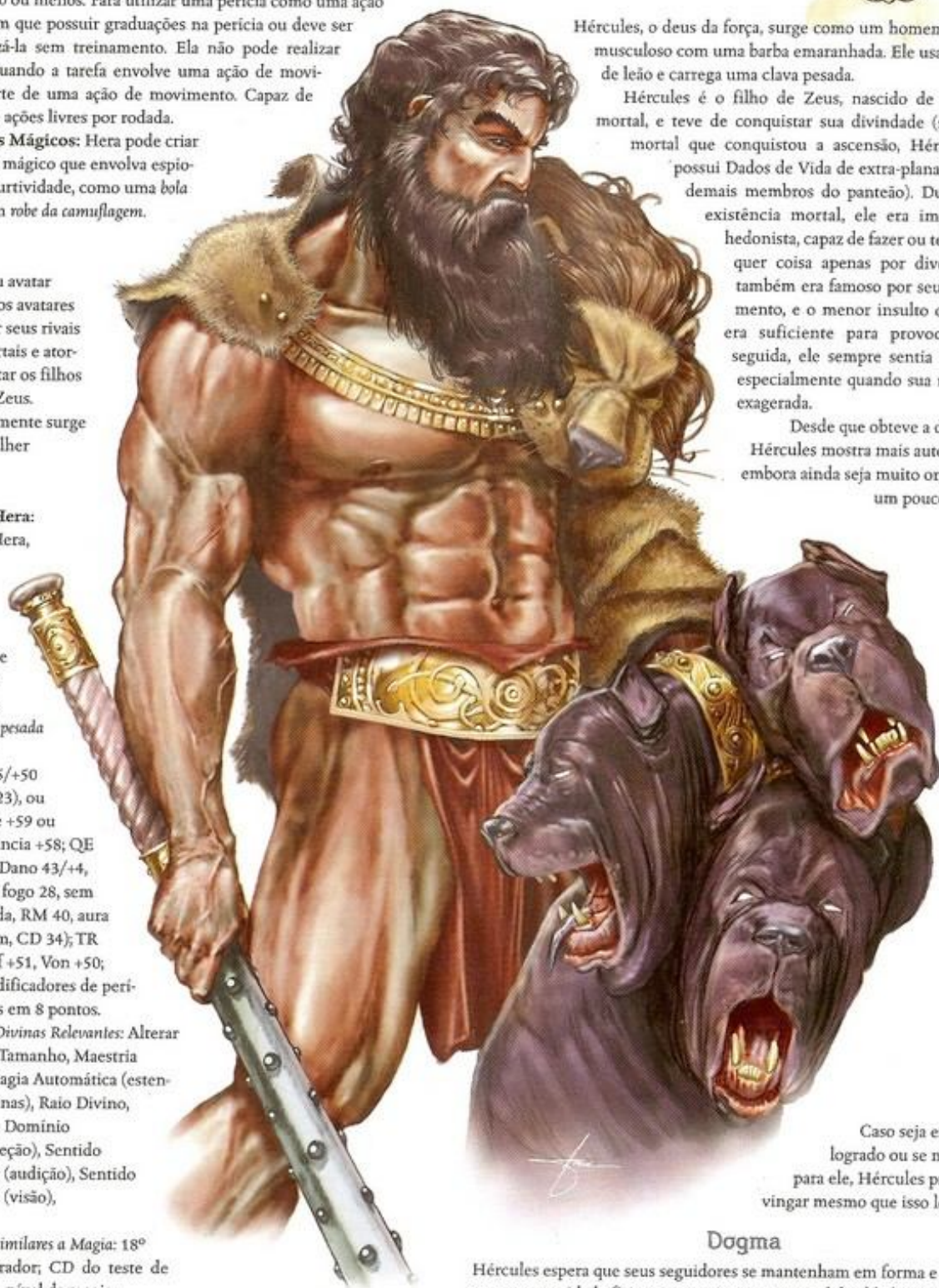
HÉRCULES



Hércules, o deus da força, surge como um homem grande e musculoso com uma barba emaranhada. Ele usa uma pele de leão e carrega uma clava pesada.

Hércules é o filho de Zeus, nascido de uma mãe mortal, e teve de conquistar sua divindade (sendo um mortal que conquistou a ascensão, Hércules não possui Dados de Vida de extra-planar como os demais membros do panteão). Durante sua existência mortal, ele era impulsivo e hedonista, capaz de fazer ou tentar qualquer coisa apenas por diversão. Ele também era famoso por seu temperamento, e o menor insulto ou afronta era suficiente para provocá-lo. Em seguida, ele sempre sentia remorsos, especialmente quando sua reação era exagerada.

Desde que obteve a divindade, Hércules mostra mais autocontrole, embora ainda seja muito orgulhoso e um pouco vaidoso.



Caso seja enganado, logrado ou se mentirem para ele, Hércules procura se vingar mesmo que isso leve anos.

Dogma

Hércules espera que seus seguidores se mantenham em forma e confiem em sua capacidade física para superar quaisquer dificuldades. Se existe uma coisa que impressiona Hércules é a auto-confiança.

Ele promove desafios físicos como forma de resolver disputas entre seus seguidores. Esses desafios incluem competições de luta entre duas pessoas para resolver uma discussão ou missões mais longas, onde os envolvidos tentam realizar uma série de tarefas difíceis. Enquanto era mortal, Hércules certa vez teve de completar doze grandes tarefas como penitência depois de um dos seus ataques de fúria.

Clero e Templos

Os clérigos de Hércules acreditam em ações rápidas e desprezam planos intrincados ou longos debates. Eles passam o tempo se exercitando e ajudando os demais a fazerem o mesmo. Também organizam eventos atléticos e outras competições físicas. Frequentemente, tentam superar os outros clérigos em missões longas e árduas.

Os templos de Hércules tendem a ser espaçosos e arejados. Sempre incluem um ginásio e grandes banhos. Invariavelmente possuem campos anexos para competições atléticas.

HÉRCULES

Bárbaro 20/Guerreiro 20

Extra-Planar (Médio — Caótico, Bom)

Posto Divino: 5

Dados de Vida: 20d12+180 (Bbr) mais 20d10+180 (Gue) (800 PV)

Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 21 m

CA: 44 (+7 Des, +5 divino, +5 natural, +10 pele do leão da Neméia, +7 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *clava grande* +5 +67/+62/+57/+52; à distância: *arco longo composto [reforçado]* da distância +5 (bônus For +4) com *flechas* +5 +53/+48/+43/+38; ou magia: toque +57 ou toque à distância +42.

Dano: *Clava grande* +5 1d10+51, dec. 19-20; *arco longo composto [reforçado]* da distância +5 (bônus For +4) com *flechas* +5 1d8+14, dec. x3; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 40/+4 (4/-), resistência a fogo 25, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, movimento rápido, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 37, aura divina (15 m, CD 22).

Testes de Resistência: Fort +36, Ref +28, Von +26.

Habilidades: For 55, Des 25, Con 28, Int 20, Sab 21, Car 24.

Perícias: Equilíbrio +14, Escalar +70, Arte da Fuga +22, Adestrar Animais +50, Intimidar +35, Senso de Direção +26, Saltar +72, Ouvir +40, Cavalgar (cavalo) +49, Sentir Motivação +13, Observar +17, Natação +69, Acrobacia +21, Sobrevivência +33.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Percepção às Cegas 1,5 m de Raio, Trespasar, Reflexos de Combate, Força Divina, Esquiva, Especialização, Tiro Longo, Trespasar Aprimorado, Encontro Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (clava grande), Agarrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Golpe Desarmado Aprimorado, Nocautear, Mobilidade, Tiro Certo, Ataque Poderoso, Precisão, Tiro Rápido, Tiro em Movimento, Deslocamento, Separar, Especialização Superior, Rastrear, Foco em Arma (clava grande), Foco em Arma (arco longo composto), Especialização em Arma (clava grande), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Fúria Divina, Foco em Arma Divino (clava grande), Especialização Divina em Arma (clava grande), Força Indomável.

Poderes de Domínio: 5/dia realizar novamente uma jogada; 5/dia feito de Força (+5 de bônus de aprimoramento em For durante 1 rodada).

Habilidades Similares a Magia: Hércules utiliza estas habilidades como um conjurador de 15º nível. A CD para os testes de resistência é 22 + nível da magia. *Animar objetos*, *punho cerrado de Bigby*, *mão esmagadora de Bigby*, *mão poderosa de Bigby*, *cancelar encantamento*, *força do touro*, *martelo do caos*, *manto do caos*, *dissipar a ordem*, *resistência a elementos*, *escudo entrópico*, *movimentação livre*, *aura sagrada*, *círculo mágico contra o mal*, *roupa encantada*, *milagre*, *despistar*, *proteção contra elementos*, *proteção contra a ordem*, *força dos justos*, *despedaçar*, *imunidade à magia*, *reverter magia*, *pele rochosa*, *invocar criaturas IX* (apenas como magia do Caos), *palavra do caos*.

Fúria Divina: Aplique as seguintes alterações quando Hércules estiver em fúria: CA 39; 1.000 PV; corpo a corpo: *clava grande* +5 +72/+67/+62/+57 (dano: 1d10+56, dec. 19-20); QE resistência a fogo 35, RM 47; TR Fort +41, Von +31; For 65, Con 38; Escalar +75, Saltar +77, Natação +74. Sua fúria pode ser acionada 5 vezes por dia, durante 1 hora (ou até ser encerrada), e ele não fica fatigado.

Inventário: Hércules veste a pele do leão da Neméia, uma besta lendária cuja pele era invulnerável a cortes ou perfurações. A pele serve como um manto e proporciona ao usuário +10 de bônus de armadura e reduz o dano infligido ao usuário por armas de corte ou perfuração à metade.

Nível de Conjurador: 20º; Peso: 1 kg.

Outros Poderes Divinos

Como um semideus, Hércules trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Hércules pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 7,5 km. Usando uma ação padrão, ela pode perceber qualquer coisa a até 7,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela consegue estender sua percepção a até dois locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 5 horas.

Percepção do Aspecto: Hércules percebe qualquer competição atlética que envolva mil ou mais pessoas, e qualquer proeza física ou de resistência notável (como escalar uma montanha), desde que seja do conhecimento de pelo menos mil pessoas.

Ações Automáticas: Hércules pode utilizar qualquer perícia relacionada a Força ou Destreza como uma ação livre quando a CD da tarefa for 15 ou menos. Para utilizar uma perícia como uma ação livre, Hércules tem que possuir graduações na perícia ou deve ser possível utilizá-la sem treinamento. Ele não pode realizar ações livres quando a tarefa envolve uma ação de movimento ou parte de uma ação de movimento. Da mesma forma, ele consegue executar qualquer tarefa que poderia ser alcançada com um teste simples de Força ou Destreza. Por exemplo, ele poderia derrubar uma porta ou amarrar um nó como uma ação livre, mas não conseguiria saltar, escalar ou nadar, pois as três envolvem ações de movimento. Capaz de executar cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Hércules pode criar armas mágicas simples ou comuns e itens sem escrita que aumentem as habilidades físicas (Força, Destreza e Constituição), desde que seu valor de mercado não exceda 4.500 PO.

HERMES

Senhor dos Ladrões, Mensageiro dos Deuses

Divindade Intermediária

Símbolo: Caduceu (cajado alado com duas serpentes entrelaçadas)

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Caótico e Bom

Aspecto: Viagem, comércio, roubo, jogo, corrida

Seguidores: Ladinos, ilusionistas, viajantes, mercadores, atletas

Tendência dos Clérigos: CB, CN, NB

Dominios: Caos, Bem, Sorte, Viagem, Enganação

Arma Predileta: Bordão



Hermes, a divindade dos viajantes, mercadores, ladrões, jogadores, atletas e oradores elegantes, surge como um belo jovem carregando um caduceu branco. Ele utiliza um elmo alado e sandálias. Ele talvez seja o mais astuto e perspicaz dos deuses Olímpicos. Sua carreira como ladrão começou antes que tivesse um dia de idade, ao roubar um rebanho de gado de Apolo (que nutre uma antipatia por ladrões até hoje).

Dogma

Hermes valoriza a honestidade, tanto que é comum resolver as disputas entre os deuses Olímpicos. Embora tenha estima pela esperteza e coragem necessárias para um roubo bem-sucedido, ele desaprova os ladrões que visam pessoas incapazes de arcar com a perda. Ele incita seus seguidores a serem confiáveis e ligeiros, mas despreza o tédio e sorri quando algo inesperado perturba a rotina. Hermes abomina o ócio. Se não há nada de útil a fazer, afirma, o melhor é viajar e obter novas experiências.

Clero e Templos

Os clérigos de Hermes raramente ficam parados. Estão sempre ocupados com alguma coisa ou viajando pelo mundo. São encontrados em uma grande variedade de ocupações, prestando serviços como diplomatas, juizes, tradutores, cambistas, inspetores e exploradores.

Os santuários dedicados a Hermes são comuns ao longo de estradas, mas os templos são razoavelmente raros.

HERMES

Ladino 20/Mago 20

Extra-Planar (Grande — Caótico, Bom)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+140 (extra-planar) mais 20d6+140 (Lad) mais 20d4+140 (Mag) (780 PV)

Iniciativa: +24, sempre age primeiro (+20 Des, +4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 36 m, vôo 108 m perfeito

CA: 82 (-1 tamanho, +20 Des, +15 divino, +28 natural, +10 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *bordão Enorme, da velocidade e sagrado* +5 +64/+64/+59/+54/+49, *bordão Enorme defensor* +5 +64/+59/+54; ou magia: toque +61 ou toque à distância +74.

Dano: *Bordão Enorme, da velocidade e sagrado* +5 1d8+12; *bordão Enorme defensor* +5 1d8+8; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Ataque furtivo +13d6, golpe incapacitante, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 50/+4, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (pássaros), evasão, evasão aprimorada, armadilhas, oportunismo, mente evasiva, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 47, aura divina (450 m, CD 35).

Testes de Resistência: Fort +54, Ref +67, Von +55.

Habilidades: For 24, Des 50, Con 24, Int 31, Sab 26, Car 30.

Perícias: Alquimia +45, Avaliação +55, Equilíbrio +59, Blear +65, Concentração +42, Ofícios (curtume) +45, Diplomacia +83, Operar

Mecanismo +55, Arte da Fuga +55, Obter Informação +45, Esconder-se +65, Intimidar +37, Senso de Direção +33, Saltar +36, Conhecimento (arcano) +55, Conhecimento (geografia) +65, Conhecimento (história) +65, Conhecimento (local) +55, Conhecimento (nobreza e realeza) +35, Conhecimento (religião) +35, Conhecimento (planos) +65, Ouvir +55, Furtividade +85, Abrir Fechaduras +75, Atuação +35, Punga +79, Profissão (guia) +63, Profissão (escriba) +63, Espionar +45, Procurar +55, Sentir Motivação +53, Identificar Magias +45, Observar +45, Acrobacia +67, Sobrevivência +43. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Prontidão, Ambidestria, Preparar Poção, Reflexos de Combate, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Esquiva, Potencializar Magia, Especialização, Presteza, Combater com Duas Armas Superior, Iniciativa Aprimorada, Combater com Duas Armas Aprimorado, Versatilidade, Maximizar Magia, Mobilidade, Sacar Rápido, Acelerar Magia, Corrida, Escrever Pergaminho, Deslocamento, Especialização Superior, Combater com Duas Armas.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Maestria Arcana, Avatar, Raio Divino, Velocidade Divina, Escudo Divino, Esquiva Divina, Líbia Divina, Ladino Divino, Ataque Furtivo Divino, Movimento Livre, Rajada de Vento†, Iniciativa Suprema, Domínio Adicional (Bem), Domínio Adicional (Sorte), Magia Arcana Espontânea. †Habilidade exclusiva, descrita a seguir.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; 15/dia realizar novamente uma jogada; 15 rodadas/dia movimentação livre.

Habilidades Similares a Magia:

Hermes utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias do Caos e do

Bem, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 35 + nível da magia. Ajuda, animar objetos, projeção astral, barreira de lâminas, cancelar encantamento, transformação momentânea, martelo do caos, manto do caos, confusão, porta dimensional, dissipar o mal, dissipar a ordem, escudo entrópico, recuo acelerado, visão falsa, encontrar o caminho, vôo, movimentação livre, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, invisibilidade, localizar objetos, círculo mágico contra o mal, círculo mágico contra a ordem, milagre, despistar, dificultar detecção, passagem invisível, metamorfosear objetos, proteção contra elementos, proteção contra o mal, proteção contra a ordem, animação ilusória, despedaçar, reverter magia, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos ou do Bem), teletransporte exato, parar o tempo, palavra do caos.

Magias de Mago/Dia: 4/7/7/6/6/6/6/5/5/5; CD base = 20 + nível da magia.

Rajada de Vento (habilidade divina relevante exclusiva): Em qualquer rodada que Hermes executar uma ação de movimento (ou deslocar-se como uma ação livre), ele é capaz de gerar uma rajada de vento suave, moderada, forte ou intensa que se espalha por 45 m ao longo de seu caminho. Veja a Tabela 3-17: Efeitos do Vento, no Livro do Mestre.

Inventário: Caduceu, um cajado alado com duas serpentes entrelaçadas, é o símbolo de Hermes, apresentado por Apolo. Permite que ele controle animais e bestas como se estivesse utilizando a habilidade divina relevante Controlar Criaturas. Este item funciona apenas nas mãos de criaturas com posto divino 0 ou superior.

Nível de Conjurador: 25º; Peso: 4 kg.



Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Hermes recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Hermes pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Hermes percebe o início ou o fim de qualquer jornada de 4,5 km ou mais no instante em que acontece e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência. Da mesma forma, ele percebe qualquer roubo, aposta ou negociação.

Ações Automáticas: Hermes pode utilizar Ofícios (curtume), Operar Mecanismo, Conhecimento (arcano), Conhecimento (geografia), Conhecimento (história), Conhecimento (local), Conhecimento (nobreza e realeza), Conhecimento (religião), Conhecimento (planos), Abrir Fechaduras, Profissão (guia) e Profissão (escriva) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Ele também pode usar Punga como ação livre (embora cada tentativa exija um teste). Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Hermes pode criar armas mágicas a partir de uma adaga, dardo, maça leve, porrete, arco curto, arco curto composto, espada curta, clava, maça pesada, maça estrela, bordão, sabre ou qualquer tipo de besta, assim como itens que escondem ou disfarçam o usuário, como um *anel da invisibilidade*, um *robe da camuflagem* e um *chapéu do disfarce*, ou qualquer item que envolva viagens no mesmo plano (desde *botas de caminhar e saltar até um tapete voador*), desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

Avatares

Hermes utiliza avatares que se parecem exatamente com ele. Em geral, os emprega para entregar mensagens de Zeus e dos outros deuses principais do Olimpo e supervisionar as competições e assegurar sua honestidade.

➤ **Avatar de Hermes:** Idêntico a Hermes, com exceção do posto divino 7; CA 66 (toque 46, surpresa 66); Corpo a corpo: *bordão da velocidade* e *sagrado* +5 +56/+56/+51/+46/+41 (dano: 1d8+12), *bordão defensor* e *sagrado* +5 +56/+51/+46 (dano: 1d8+8), ou magia: toque +53 ou toque à distância +66; QE Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, RM 39, aura divina (210 m, CD 27); TR Fort +46, Ref +59, Von +47; todos os modificadores de perícia reduzem em 8 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Maestria Arcana, Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Esquiva Divina, Ataque Furtivo Divino, Domínio Adicional (Bem), Domínio Adicional (Sorte), Rajada de Vento, Magia Arcana Espontânea, Iniciativa Suprema. †Habilidade exclusiva, descrita acima.

Habilidades Similares a Magia: 17º nível de conjurador; CD do teste de resistência 27 + nível da magia.

HÉSTIA

Divindade Menor

Símbolo: Lareira

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Neutro e Bom

Aspecto: Lar, lareira, família

Seguidores: Plebeus

Tendência dos Clérigos: CB, LB, NB

Domínios: Comunidade, Bem,

Proteção

Arma Predileta: Adaga



"Em todos os templos dos deuses ela possui sua parcela de devoção, e para todos os mortais, de todos os deuses ela é a mais venerada"

— Os Hinos Homéricos

Esta ilustre posição pertence a uma divindade discreta, Héstia. Embora seja irmã de Zeus e uma das filhas de Cronos e Réia, Héstia normalmente não se envolve nas discussões, na política e nos casos dos demais deuses Olímpicos. Em vez disso, contenta-se com sua posição como uma divindade doméstica, cultuada com sacrifícios simples, por pessoas humildes, em pequenos altares nas casas.

Héstia surge como uma jovem com um brilho no olhar semelhante ao tremeluzir do fogo. Ela é a primogênita de Cronos e Réia, mas foi a última a emergir do estômago de seu pai quando Zeus libertou seus irmãos. Poseidon e Apolo a cortejaram, mas ela desprezou ambos e jurou permanecer eternamente virgem.

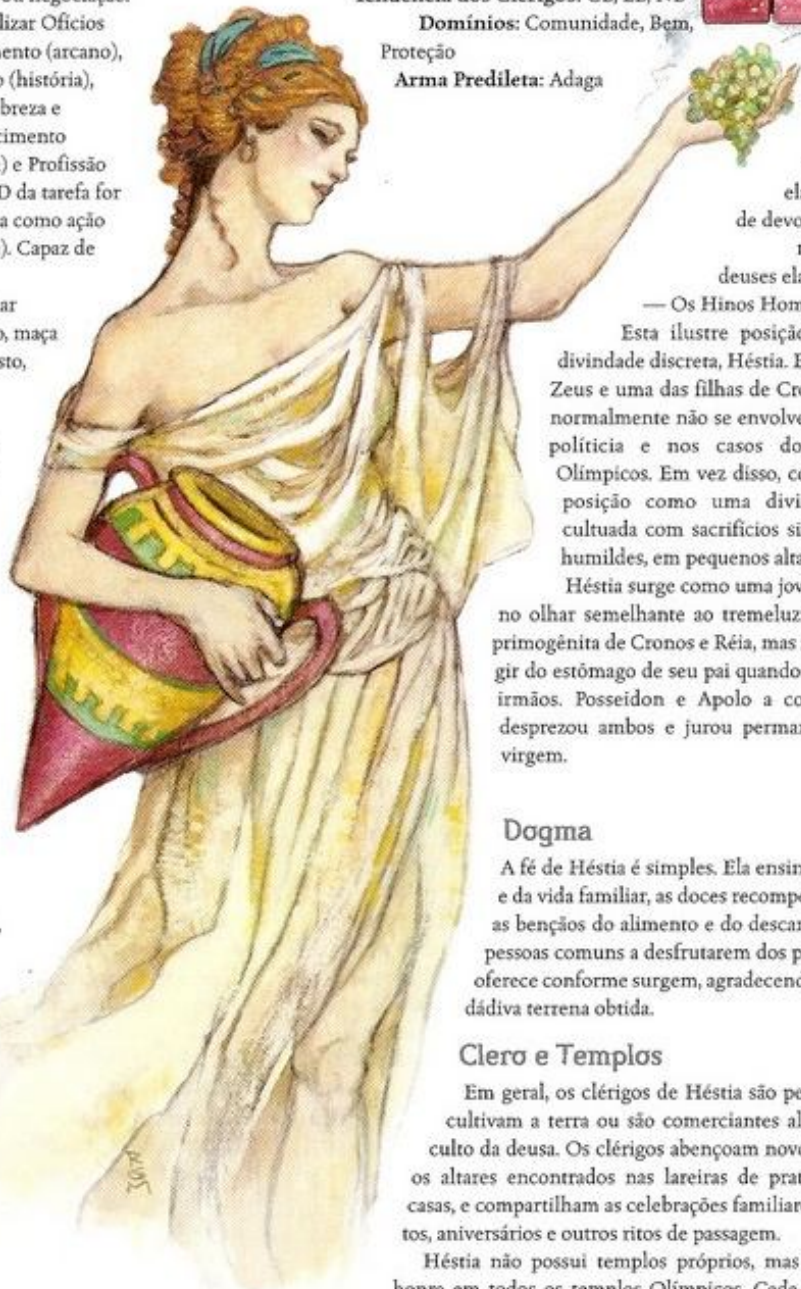
Dogma

A fé de Héstia é simples. Ela ensina as virtudes do lar e da vida familiar, as doces recompensas do trabalho, e as bênçãos do alimento e do descanso. Ela encoraja as pessoas comuns a desfrutarem dos presentes que a vida oferece conforme surgem, agradecendo aos deuses a cada dádiva terrena obtida.

Clero e Templos

Em geral, os clérigos de Héstia são pessoas comuns, que cultivam a terra ou são comerciantes além de organizar o culto da deusa. Os clérigos abençoam novos lares, consagram os altares encontrados nas lareiras de praticamente todas as casas, e compartilham as celebrações familiares como nascimentos, aniversários e outros ritos de passagem.

Héstia não possui templos próprios, mas tem um lugar de honra em todos os templos Olímpicos. Cada fogo que arde nas lareiras dos templos e nas casas é um altar para Héstia, portanto sua honra é muito grande, apesar de seu baixo posto divino no panteão.



HÉSTIA

Especialista 20

Extra-Planar (Grande — Bom)

Posto Divino: 9

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d6+160 (Esp) (600 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 24 m

CA: 58 (-1 tamanho, +8 Des, +9 divino, +22 natural, +10 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *adaga Pequena da explosão flamejante* +55/+50/+45/+40; ou magia: toque +50 ou toque à distância +46.Dano: *Adaga Pequena da explosão flamejante* +5 1d6+17, dec. 19-20; ou conforme a magia

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 44/+4, cura acelerada 29, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 13,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, RM 41, aura divina (270 m, CD 29).

Testes de Resistência: Fort +39, Ref +39, Von +47.

Habilidades: For 35, Des 27, Con 27, Int 30, Sab 43, Car 30.

Perícias: Avaliação +49, Equilíbrio +19, Ofícios (cestaria) +59, Ofícios (olaria) +59, Ofícios (tecelagem) +59, Diplomacia +61, Obter Informação +59, Cura +67, Esconder-se +13, Saltar +23, Conhecimento (arcano) +39, Conhecimento (local) +49, Conhecimento (religião) +49, Ouvir +57, Profissão (cozinheiro) +65, Profissão (fazendeiro) +65, Profissão (herborista) +65, Procurar +49, Sentir Motivação +65, Observar +57, Acrobacia +37.

Talentos: Prontidão, Esquiva, Especialização, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Foco em Perícia (Ofícios [cestaria]), Foco em Perícia (Ofícios [olaria]), Foco em Perícia (Ofícios [tecelagem]), Foco em Perícia (Conhecimento [local]), Foco em Perícia (Conhecimento [religião]), Foco em Perícia (Profissão [cozinheiro]), Foco em Perícia (Profissão [fazendeiro]), Foco em Perícia (Profissão [herborista]).

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.**Habilidades Divinas Relevantes:** Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Avatar, Raio Divino, Esquiva Divina, Cura Acelerada Divina, Escudo Divino, Tempestade Energética (fogo), Imunidade Energética Adicional (fogo).**Poderes de Domínio:** 9/dia acalmar emoções; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; 9/dia destruir (o alvo tocado recebe +9 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora).**Habilidades Similares a Magia:** Héstia utiliza estas habilidades como um conjurador de 19º nível, com exceção de magias do Bem, que utiliza como um conjurador de 20º nível. A CD para os testes de resistência é 29 + nível da magia. *Ajuda, campo antimagia, barreira de lâminas, benção, dissipar o mal, banquete de heróis, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, círculo mágico contra o mal, cura completa em massa, limpar a mente, milagre, oração, esfera prismática, proteção contra elementos, proteção contra o mal, ligação telepática de Rary, refúgio, repulsão, santuário, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, condição, invocar criaturas IX* (apenas como magia do Bem).

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Héstia pode 'escolher 10' em qualquer teste. Ela trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Héstia pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 13,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 13,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até cinco locais simul-

taneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 9 horas.

Percepção do Aspecto: Héstia não tem percepção do seu aspecto.**Ações Automáticas:** Héstia pode utilizar Ofícios (cestaria), Ofícios (olaria), Ofícios (tecelagem), Profissão (cozinheiro), Profissão (fazendeiro) ou Profissão (herborista) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou menos. Capaz de executar até cinco ações livres por rodada.**Criar Itens Mágicos:** Héstia pode criar itens mágicos menores envolvendo fogo ou cozinha, como uma *varinha de bola de fogo* ou uma *colher de Murlind*, desde que o valor de mercado do item não exceda 30.000 PO.

Avatares

Héstia raramente utiliza seu avatar.

✦ **Avatar de Héstia:** Idêntico a Héstia, com exceção do posto divino 4; CA 48 (toque 21, surpresa 21); Corpo a corpo: *adaga Pequena da explosão flamejante* +5 +50/+45/+40/+35 (dano: 1d6+17/+1d6 de fogo, dec. 19-20), ou magia: toque +45 ou toque à distância +41; QE Redução de Dano 39/+4, RM 36, aura divina (12 m, CD 24); TR Fort +34, Ref +34, Von +42; todos os modificadores de perícia reduzidos em 5 pontos.**Habilidades Divinas Relevantes:** Alterar Tamanho, Esquiva Divina, Cura Acelerada Divina, Escudo Divino, Imunidade Energética Adicional (fogo).**Habilidades Similares a Magia:** 14º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 24 + nível da magia.

NIKE

Deusa da Vitória

Semideus

Símbolo: Mulher alada

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Leal e Neutro

Aspecto: Vitória

Seguidores: Lutadores, atletas

Tendência dos Clérigos: LM, EB, LN

Domínios: Ordem, Nobreza, Guerra

Arma Predileta: Maça leve



Nike é a personificação do espírito da vitória. Como tal, ela é um ser um pouco superficial, que se concentra somente no conflito e no triunfo definitivo. Caso um problema ou situação não possa ser descrito em termos de embate, com condições de vitória definidas, Nike o considera indigno de sua atenção.

Nike surge como uma mulher alta e alada, embora possa assumir outras formas. Ela não é uma divindade muito popular, exceto entre pessoas vitoriosas.

Dogma

Para Nike, a vitória é a única coisa que importa. Entretanto, como uma divindade Leal, ela não aprova fraudes e subterfúgios. A vitória alcança os merecedores: os corajosos, nobres e retos. Uma vitória conquistada por meios escusos é praticamente uma derrota.

Clero e Templos

Nike tem poucos clérigos, embora muitas cabalas e facções fanáticas incluam clérigos de Nike em suas fileiras. Eles são convencidos de que a facção ou filosofia está destinada à vitória suprema.

Os santuários e templos de Nike são construídos para comemorar grandes vitórias e por isso são encontrados em praticamente qualquer lugar. Os exércitos vencedores com frequência erigem santuários em campos de batalha para agradecer a Nike pela vitória. Da mesma forma, muitos generais e famílias nobres constroem santuários a deusa para celebrar suas conquistas.

NIKE

Guerreiro 20/Clérigo 20

Extra-Planar (Grande)

Posto Divino: 5

Dados de Vida: 20d8+200 (extra-planar) mais 20d10+200 (Gue)
mais 20d8+200 (Clr) (1.120 PV)

Iniciativa: +14 (+10 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 24 m, voo 72 m perfeito

CA: 56 (-1 tamanho, +10 Des, +5 divino, +18 natural,
+7 escudo grande de aço +5, +7 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *maça pesada Grande, da velocidade, ordeira e do sangramento* +5 +66/+61/
+56/+51; ou magia: toque +60 ou toque
à distância +54.

Dano: *Maça pesada Grande, da velocidade, ordeira
e do sangramento* +5 2d6+23; ou conforme a
magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio,
habilidades divinas relevantes,
habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais:

Imunidades divinas, Redução de Dano 40/+4,
resistência a fogo 25, conversão espontânea
de magias divinas, compreender, falar e ler
todos os idiomas e falar diretamente com
seres a até 22,5 km, comunicação remota,
reino divino, *teletransporte exato* ilimitado,
viagem planar ilimitada, RM 37, aura divina
(15 m, CD 22).

Testes de Resistência: Fort +47, Ref +47,
Von +44.

Habilidades: For 42, Des 31, Con 30, Int 24,
Sab 24, Car 24.

Perícias: Bfear +32, Escalar +40,
Concentração +35, Ofícios (armoreiro) +52,
Ofícios (fazer arcos) +52, Ofícios (arameiro) +52,
Diplomacia +38, Intimidar +34, Saltar +40,
Conhecimento (arcano) +52, Conhecimento (história)
+32, Conhecimento (nobreza e realeza) +32,
Conhecimento (religião) +52, Ouvir +42,
Profissão (advogado) +42, Espionar +32,
Procurar +37, Sentir Motivação +52,
Identificar Magias +42, Observar +42, Natação
+41, Usar Instrumento Mágico +32.

Talento: Lutar às Cegas, Percepção às Cegas 1,5 m
de Raio, Trespasar, Reflexos de Combate, Desviar Objetos, Força
Divina, Esquiva, Potencializar Magia, Especialização, Trespasar
Aprimorado, Linha de Frente, Encontro Aprimorado, Sucesso
Decisivo Aprimorado (maça pesada), Desarme Aprimorado, Agarrar
Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Imobilização
Aprimorada, Golpe Desarmado Aprimorado, Nocautear, Maximizar
Magia, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (maça
pesada), Magia Sagrada, Deslocamento, Ataque Atordoante, Separar,
Especialização Superior, Foco em Arma (maça pesada), Especialização
em Arma (maça pesada), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente,
ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar
energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento,
transmutação.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho,
Golpe Aniquilador, Maestria Divina da Batalha, Inspiração Divina (medo),
Dividir e Separar.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o
descriptor [Ordem]; 5/dia inspirar aliados (+2 de bônus de moral durante 7
rodadas).

Habilidades Similares a Magia: Nike utiliza estas habilidades como
um conjurador de 15º nível, exceto por magias da Ordem, que utiliza
como um conjurador de 16º nível. A CD para os testes de resistência é 22
+ nível da magia. *Barreira de lâminas, acalmar emoções, ordem, ditado, discer-
nir mentiras, dissipar o caos, auxílio divino, poder divino, cativar, coluna de*

*chamas, tarefa/missão, comando aprimorado, imobilizar monstros, círculo
mágico contra o caos, roupa mágica, arma mágica, cólera da ordem, palavra
de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder, atordoar, proteção
contra o caos, repulsão, escudo da lei, arma espiritual, tempestade de vingança,
invocar criaturas IX (apenas como magia da Ordem).*

Magias de Clérigo/Dia: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 17 + nível
da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma semideusa, Nike trata uma jogada igual a 1 em
ataques e testes de resistência normal-
mente, e não como falha automática.
Ela é imortal.

Sentidos: Nike pode ver, ouvir,
tocar e cheirar a uma distância de 7,5 km. Usando
uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa
a até 7,5 km de seus seguidores, objetos ou locais
sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títu-
los ou nomes tenham sido pronunciados na
última hora. Ela pode estender sua percepção a
até dois locais simultaneamente. Capaz de
bloquear a percepção de divindades de
mesmo posto ou inferior em dois locais
simultaneamente durante 5 horas.

Percepção do Aspecto: Nike
percebe qualquer batalha, competi-
ção ou disputa que envolva mil ou
mais pessoas.

Ações Automáticas: Nike
pode utilizar Ofícios (armoreiro),
Ofícios (fazer arcos), Ofícios
(arameiro), Conhecimento
(arcano), Conhecimento (história),
Conhecimento (nobreza e realeza),
Conhecimento (religião) e Profissão (advogado)
como uma ação livre quando a CD da
tarefa for 15 ou menos. Capaz de
executar até cinco
ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Nike pode criar
qualquer tipo de arma ou armadura, desde que
seu valor de mercado não exceda 4.500 PO.

PÃ

Divindade Menor

Símbolo: Siringe (Flauta de Pã)

Plano Natal: Plano Material

Tendência: Caótico e Neutro

Aspecto: Natureza, paixão,
pastores, montanhas

Seguidores: Fadas, sátiros, centauros, ninfas, pastores

Tendência dos Clérigos: CM, CB, CN

Domínios: Animais, Caos, Plantas

Arma Predileta: Golpe desarmado

Pã, o deus selvagem da natureza, surge como um sátiro alto com chifres
pequenos e pernas peludas de bode. Ele sempre carrega uma siringe, que
toca com frequência enquanto lidera criaturas silvestres em danças
selvagens.

Pã é o filho de Hermes e uma dríade. Ele é visto como um sobrinho por
Dionísio, que reconhece nele um espírito irmão de displicência selvagem.

Dogma

Assim como Dionísio, Pã não prega nenhum dogma, mas demonstra um
estilo de vida aos mortais e fadas pelo exemplo. Ele é uma alma sem preo-
cupações, correndo pelas montanhas elevadas, cuidando de ovelhas,
tocando sua flauta, cantando e dançando. Sua única crença é a liberdade.



Clero e Templos

Os clérigos de Pã são pastores do campo ou criaturas silvestres como centauros, sátiros e ninfas. Eles cultuam seu alegre deus em vales montanhosos e clareiras da floresta. Agem como protetores da natureza, trabalhando independentemente e mantendo distância da civilização. Eles usam coroas de louros na cabeça e túnicas verde-oliva.

Pã

Druida 20/Bardo 10/Bárbaro 10

Extra-Planar (Grande)

Posto Divino: 7

Dados de Vida: 20d8+180 (extra-planar) mais 20d8+180 (Drd) mais 10d6+90 (Brd) mais 10d12+90 (Bbr) (1.040 PV)

Iniciativa: +18 (Des)

Deslocamento: 27 m

CA: 65 (-1 tamanho, +18 Des, +7 divino, +20 natural, +11 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: chifres +57; à distância: arco curto Enorme +5 com flechas +3 +72/+67/+62/+57; ou magia: toque +57 ou toque à distância +64.

Dano: Chifres 1d8+16; arco curto Enorme +5 com flechas +3 2d6+8, dec. x3; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, resistência sônica 27, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 10,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, conhecimento de bardo +17, música de bardo 10/dia (música de proteção, fascinar, inspirar competência, inspirar coragem, inspirar grandeza, sugestão), movimento rápido, mil faces, senso da natureza, fúria 3/dia, resistir à tentação da natureza, corpo atemporal, rastro invisível, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), imunidade a veneno, forma selvagem (animais Miúdos, Pequenos, Médios, Grandes, Enormes ou atrozes 6/dia, elementais 3/dia), caminho da floresta, RM 39, aura divina (210 m, CD 28).

Testes de Resistência: Fort +48, Ref +57, Von +46.

Habilidades: For 33, Des 46, Con 29, Int 25, Sab 25, Car 32.

Perícias: Empatia com Animais +58, Equilíbrio +57,

Blefar +48, Escalar +28, Diplomacia +50, Adestrar Animais +48, Cura +36, Esconder-se +51, Intimidar +30, Senso de Direção +54, Saltar +60, Conhecimento (geografia) +34, Conhecimento (natureza) +54, Conhecimento (religião) +34, Ouvir +56, Furtividade +55, Atuação +55, Profissão (herborista) +54, Cavalgar (cavalo) +27, Espionar +44, Identificar Magias +34, Observar +41, Natação +48, Acrobacia +62, Sobrevivência +64.

Talentos: Prontidão, Trespasar, Força Divina, Esquiva, Especialização, Tiro Longo, Trespasar Aprimorado, Encontrar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Mobilidade, Controlar Plantas, Expulsar Plantas, Tiro Certo, Ataque Poderoso, Precisão, Tiro Rápido, Tiro em Movimento, Foco em Perícia (Atuação), Deslocamento, Especialização Superior.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Controlar Criaturas (fadas), Velocidade Divina, Druida Divino, Resistência à Energia Superior (sônica), Poder da Natureza, Falar com Criaturas (animais), Falar com Criaturas (plantas).

Poderes de Domínio: 7/dia cativar animais; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; 7/dia fascinar ou comandar plantas.

Habilidades Similares a Magia: Pã utiliza estas habilidades como um conjurador de 17º nível, com exceção de magias do Caos, que utiliza como um conjurador de 18º nível. A CD para os testes de resistência é 28 + nível da magia. *Forma animal, animar objetos, cúpula de proteção contra vida, pele de árvore, acalmar animais, cajado vivo, martelo do caos, manto do caos, comandar plantas, comunhão com a natureza, controlar plantas, destruição rastejante, dissipar a ordem, dominar animais, constrição, imobilizar animal, círculo mágico contra a ordem, ampliar plantas, proteção contra a ordem, repelir vermes, repelir madeira, homens vegetais, alterar forma, despedaçar, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos), muralha de espinhos, palavra do caos.*

Fúria: Aplique as seguintes alterações quando Pã estiver em fúria: CA 63; 1.160 PV; corpo a corpo: chifres +59 (dano: 1d8+18); TR Fort +50, Von +48; For 37, Con 33; Escalar +30, Saltar +62, Natação +50. Sua fúria permanece ativa durante 14 rodadas e ele fica fatigado pelo restante do encontro.

Magias de Bardo Conhecidas (3/6/6/5/2; CD base = 21 + nível da magia): 0 – detectar magia, brilho, som fantasma, luz, mãos mágicas, ler magias; 1º – causar medo, enfeitiçar pessoas, sono, ventriloquismo; 2º – agilidade felina, escuridão, luz do dia, imobilizar pessoas; 3º – confusão, deslocamento, medo, velocidade; 4º – porta dimensional, invisibilidade aprimorada.

Magias de Druida/Dia:

6/7/7/7/6/6/5/5/4/4;

CD base = 17 + nível da magia.

Inventário: A flauta de Pã permite que ele inspire boa vontade entre todas as criaturas mortais num raio de 6 m. As criaturas encantadas consideram Pã um amigo e camarada querido, a menos que obtenham sucesso em um teste de resistência de Vontade com CD igual ao resultado do teste de Atuação de Pã. O efeito permanece ativo durante um dia. A flauta funciona apenas nas mãos de criaturas com posto divino 0 ou superior.

Nível de Conjurador: 20º; Peso: 1,5 kg.

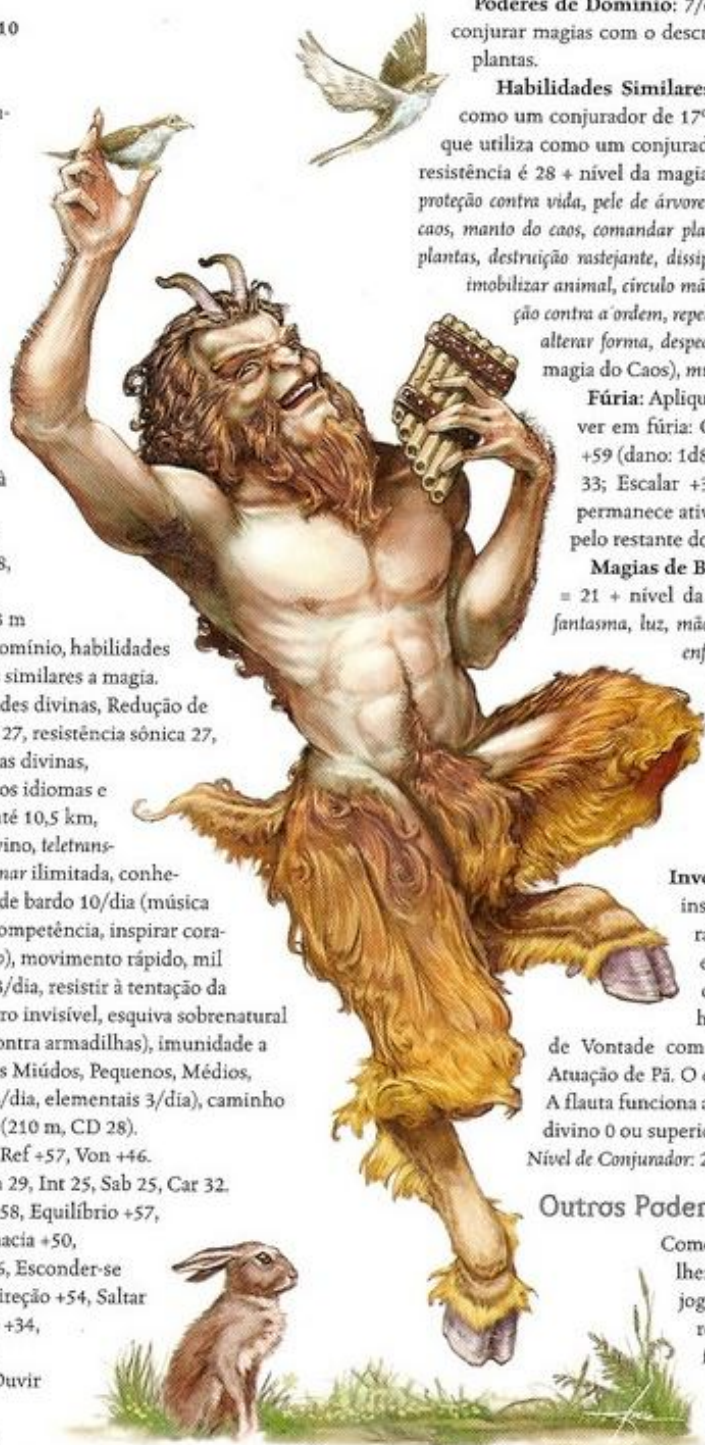
Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Pã pode 'escolher 10' em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Pã pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 10,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 10,5 km

de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até cinco locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 7 horas.

Percepção do Aspecto: Pã percebe instantaneamente qualquer evento que afete quinhentas ou mais criaturas silvestres, pastores, ovelhas ou bodes.



Ações Automáticas: Pã é capaz de utilizar Empatia com Animais, Adestrar Animais, Senso de Direção, Conhecimento (natureza), Profissão (herborista) ou Sobrevivência como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou menos. Capaz de executar até cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Pã pode criar itens mágicos menores que envolvam a natureza ou os elementos, como bolas de inverno ou uma varinha de bola de fogo, desde que seu valor de mercado não exceda 30.000 PO.

Avatares

Com frequência, os avatares de Pã são encontrados brincando com ninfas e sátiros em bosques isolados. Eles surgem como grandes sátiros, muito semelhantes ao próprio deus.

Avatar de Pã: Idêntico a Pã, com exceção do posto divino 3; CA 57 (toque 41, surpresa 57); Corpo a corpo: chifres +53 (dano: 1d8+16), à distância: arco curto Enorme +5 com flechas +3 +68/+63/+58/+53 (dano: 2d6+8, dec. x3), ou magia: toque +53 ou toque à distância +60; QE Redução de Dano 38/+4, resistência a fogo 23, resistência sônica 23, RM 35, aura divina (90 m, CD 24); TR Fort +38, Ref +53, Von +42; todos os modificadores de perícia reduzidos em 4 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Velocidade Divina, Arqueirismo Divino, Resistência à Energia Superior (sônica).

Habilidades Similares a Magia: 13º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 24 + nível da magia.

Fúria: Aplique as seguintes alterações quando o avatar de Pã estiver em fúria: CA 55; 1.160 PV; corpo a corpo: chifres +55 (dano: 1d8+18); QE Resistência a fogo 33, resistência sônica 33, RM 45; TR Fort +50, Von +48; For 37, Con 33; Escalar +26, Saltar +58, Natação +46. Sua fúria permanece ativa durante 14 rodadas e ele fica fatigado pelo restante do encontro.

POSSEIDON

Quem Faz a Terra Tremar, Salvador dos Navios, Poseidon das Ondas Intensas

Divindade Maior

Símbolo: Tridente

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Caótico e Neutro

Aspecto: Mar, rio, terremotos

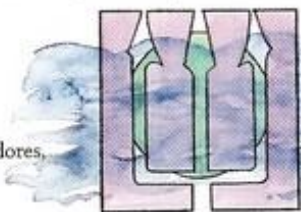
Seguidores: Marinheiros, pescadores, habitantes do litoral

Tendência dos Clérigos:

CM, CB, CN

Domínios: Caos, Terra, Água

Arma Predileta: Tridente



Poseidon, o deus do mar, surge como um grande homem com cabelos e barbas longos e fluidos. Ele veste uma túnica e porta um tridente. Tritões, sereias e ninfas marinhas frequentemente o acompanham.

Poseidon é um dos seis filhos de Cronos e Réia.

Dogma

Assim como outros deuses Caóticos e Neutros, Poseidon exige pouco de seus seguidores além de sacrifícios. Seus clérigos sacrificam touros a seu patrono (atirando-os ao mar) pelo menos uma vez por mês e a ira de Poseidon se mantém relativamente aplacada.

Os marinheiros e os habitantes do litoral devem assegurar-se de não irritar esta divindade temperamental. Poseidon já arrasou cidades costeiras que o desagradaram com maremotos e terremotos. O herói Odisseu (Ulisses) foi condenado a vagar por dez longos anos por ter cegado um dos filhos de Poseidon, o ciclope Polifemo. Poseidon representa toda a abundância e o perigo do mar, trazendo a vida (dizem que ele criou os cavalos e os bois) e retirando-a.

Clero e Templos

Os clérigos de Poseidon carregam a pesada obrigação de apaziguar o temperamento volátil da divindade. Eles oferecem sacrifícios, oram por sua bênção para barcos e navios e acompanham marinheiros em suas viagens. Eles estão entre os clérigos mais viajados de todo o panteão e

geralmente não se estabelecem em um templo específico por muito tempo.

Os templos de Poseidon sempre se localizam à beira-mar, em geral nos promontórios, falésias ou ilhas. Muitas vezes, são abertos à brisa marinha.

POSSEIDON

Bárbaro 20/Druida 20

Extra-Planar (Grande — Caótico)

Posto Divino: 17

Dados de Vida: 20d8+220 (extra-planar) mais 20d12+220 (Bbr) mais 20d8+220 (Drd) (1.220 PV)

Iniciativa: +8 (Des)

Deslocamento: 27 m, natação 27 m

CA: 74 (-1 tamanho, +8 Des, +17 divino, +30 natural, +10 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: tridente Enorme, de armazenar magias, do trovão e de retorno +5 +88/+83/+78/+73; à distância: tridente Enorme, de armazenar magias, do trovão e de retorno +5 +74; ou magia: toque +78 ou toque à distância +64. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: Tridente Enorme, de armazenar magias, do trovão e de retorno +5 2d8+55 (corpo a corpo) ou 2d8+44 (à distância); ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (tridente: 71 pontos corpo a corpo, 60 à distância).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m.

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, imunidade a fogo, Redução de Dano 52/+4 (4/-), cura acelerada 37, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 25,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, fúria aprimorada 6/dia, não fica fatigado após a fúria, mil faces, senso da natureza, resistir à tentação da natureza, corpo atemporal, rastro invisível, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), imunidade a veneno, forma selvagem (animais Miúdos, Pequenos, Médios, Grandes, Enormes ou atroz 6/dia, elementais 3/dia), caminho da floresta, RM 49, aura divina (25,5 km, CD 37).

Testes de Resistência: Fort +60, Ref +57, Von +57. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 54, Des 27, Con 33, Int 29, Sab 27, Car 30.

Perícias: Empatia com Animais +67, Blefar +57, Escalar +59, Concentração +78, Ofícios (armador) +86, Diplomacia +61, Adestrar Animais +87, Esconder-se +21, Intimidar +69, Senso de Direção +85, Saltar +79, Conhecimento (arcano) +46, Conhecimento (natureza) +66, Conhecimento (religião) +66, Ouvir +65, Profissão (navegador) +65, Cavalgar (cavalo) +77, Espionar +46, Sentir Motivação +45, Identificar Magias +46, Observar +45, Sobrevivência +85. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Trespassar, Reflexos de Combate, Esquiva, Potencializar Magia, Especialização, Tiro Longo, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (tridente), Trespassar Aprimorado, Maximizar Magia, Mobilidade, Tiro Certo, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (tridente), Acelerar Magia, Deslocamento, Separar, Especialização Superior, Foco em Arma (tridente), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Avatar, Senso da Batalha, Invocar Criatura (criaturas aquáticas), Controlar Criaturas (criaturas aquáticas), Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Raio Divino, Criação Divina, Cura Acelerada Divina, Fúria Divina, Tempestade Divina, Maestria Divina da Água, Foco em Arma Divino (tridente), Especialização Divina em Arma (tridente), Imunidade Energética Adicional (fogo), Raio Divino em Massa, Poder da Natureza, Metamorfose.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; 17/dia expulsar ou destruir criaturas do ar, ou fascinar ou comandar criaturas da terra; 17/dia expulsar ou destruir criaturas do fogo, ou fascinar ou comandar criaturas da água.

Habilidades

Similares a Magia:

Posseidon utiliza estas habilidades como um conjurador de 27º nível, com exceção de magias do Caos, que utiliza como um conjurador de 28º nível. A CD para os testes de resistência é 37 + nível da magia. *Névoa ácida*, *animar objetos*, *martelo do caos*, *manto do caos*, *cone glacial*, *controlar a água*, *dissipar a ordem*, *terremoto*, *grupo de elementais* (apenas como magia da Terra ou da Água), *névoa*, *evaporação*, *tempestade glacial*, *corpo de ferro*, *círculo mágico contra a ordem*, *pedra encantada*, *névoa obscurante*, *proteção contra a ordem*, *despedaçar*, *amolecer terra e pedra*, *pedras afiadas*, *moldar rochas*, *pele rochosa*, *invocar criaturas IX* (apenas como magia do Caos), *muralha de pedra*, *respirar na água*, *palavra do caos*.

Fúria Aprimorada: Aplique as seguintes alterações quando Posseidon estiver em fúria: CA 72; 1.400 PV; corpo a corpo: *tridente [Enorme]* de armazenar magias, do trovão e de retorno +5 +91/+86/+81/+76 (dano: 2d8+58, dano máximo: 74 pontos); TR Fort +63, Von +60; For 60, Con 39; Escalar +62, Saltar +82. Sua fúria permanece ativa durante 17 rodadas e ele não fica fatigado.

Magias de Druida/Dia: /7/7/7/6/5/5/5/4; CD base = 18 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Posseidon recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Posseidon pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 25,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 25,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 17 horas.

Percepção do Aspecto: Posseidon é capaz de perceber qualquer embarcação partindo ou aportando e sabe quando uma criatura entra ou abandona a água dezessete semanas antes de acontecer e conserva a sensação durante dezessete semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Posseidon pode utilizar qualquer perícia, mesmo aquelas em que ele não possui graduações, como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Posseidon pode criar um tridente mágico ou qualquer item relacionado a água ou terra.



Avatares

Posseidon envia seus avatares para punir os mortais que o ofenderam. Eles geralmente são idênticos à divindade, mas às vezes aparecem como humanoides gigantes compostos inteiramente de água.

➤ **Avatar de Posseidon:** Idêntico a Posseidon, com exceção do posto divino 8; CA 56 (toque 35, surpresa 56); Corpo a corpo: *tridente Enorme*, de armazenar magias, do trovão e de retorno +5 +79/+64/+59/+54 (dano: 2d8+47), à distância: *tridente Enorme*, de armazenar magias, do trovão e de retorno +5 +65 (dano: 2d8+35), ou magia: toque +69 ou toque à distância +55; QE Redução de Dano 43/+4, sem cura acelerada, RM 40, aura divina (240 m, CD 28); TR Fort +51, Ref +48, Von +48; todos os modificadores de perícia reduzidos em 9 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Golpe Aniquilador, Raio Divino, Anqueirismo Divino, Golpe Divino, Maestria Divina da Água, Foco em Arma Divino (tridente), Especialização Divina em Arma (tridente), Imunidade Energética Adicional (fogo), Poder da Natureza.

Habilidades Similares a Magia: 18º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 28 + nível da magia.

Fúria Aprimorada: Aplique as seguintes alterações quando o avatar de Posseidon estiver em fúria: CA 54; 1.400 PV; corpo a corpo: *tridente [Enorme]* de armazenar magias, do trovão e de retorno +5 +82/+77/+72/+67 (dano: 2d8+35); QE RM 50; TR Fort +54, Von +51; For 54, Con 39; Escalar +53, Concentração +71, Saltar +85. Sua fúria permanece ativa durante 17 rodadas e ele não fica fatigado.

TIQUE

Divindade Menor

Símbolo: Pentagrama vermelho

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Neutro

Aspecto: Sorte

Seguidores: Aqueles que desejam sorte

Tendência dos Clérigos: CN, LN, N, NM, NB

Domínios: Sorte, Proteção, Viagem

Arma Predileta: Espada curta



Tique é a divindade da boa sorte no panteão Olímpico. Ela surge com o tamanho de um ser humano normal — pequena se comparada à maior parte dos demais Olímpicos — com um corpo esguio e ágil. Ela utiliza uma túnica azul-celeste e carrega uma cornucópia ou um leme, indicando que ela conduz a vida dos mortais.

Tique é filha dos Titãs Oceano e Tétis — uma de três mil filhas, a maioria delas ninfas das nuvens. Tique conquistou seu lugar no Olimpo associando-se a Zeus e seus irmãos contra os Titãs, ajudando-os a tomar o controle do universo.

Dogma

Tique tem várias faces. Ela dá a boa sorte e traz o mal, é uma divindade caprichosa e o símbolo do destino inexorável. Tique propaga dogmas diferentes entre pessoas distintas e em momentos diferentes, o que gera uma grande variedade de pontos de vista sobre sua verdadeira natureza.

Alguns seguidores de Tique acreditam que a vida é essencialmente um jogo de dados, onde o resultado de cada situação é determinado pelo acaso. Eles oferecem orações e sacrifícios a Tique na esperança de que ela garanta bons resultados nos dados, permitindo que tenham sucesso em seus esforços.

Outros acreditam que a trilha da vida é predeterminada pelos deuses e não pode ser alterada, exceto por Tique. Eles crêem que ela pode libertar os mortais do destino que jaz diante deles, poupando-os dos caprichos tirânicos do destino e permitindo que tracem seu próprio futuro. Embora muitos seguidores do panteão Olímpico aceitem humildemente a sina que os deuses escolheram para eles, os adoradores de Tique tentam tomar as rédeas de suas vidas nas próprias mãos.

Clero e Templos

Os clérigos de Tique usam túnicas azuis; eles são encontrados em seus templos e em outros locais: tavernas, casas de jogo, ruas e qualquer lugar onde as pessoas possam invocar Tique para ter sorte. Eles lideram preces e oferecem sacrifícios em nome de Tique e são populares entre as pessoas simples.

A deusa tem pequenos santuários em diversos locais, mas nenhum templo.

TIQUE

Ladino 20/Clérigo 10/Feiticeiro 10

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 8

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d6+160 (Lad) mais 10d8+80 (Clr) mais 10d4+80 (Fer) (880 PV)

Iniciativa: +13, sempre age primeiro (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 18 m

CA: 66 (+9 Des, +8 divino, +21 natural, +18 deflexão)

Ataques: Toque: +56; corpo a corpo: lâmina da sorte +57/+52/+47/+42; ou magia: toque +56 ou toque à distância +57.

Dano: Toque 1d6 pontos de dano de Constituição permanente; lâmina da sorte 1d6+9; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Dano de Constituição, poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, ataque furtivo +10d6, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 21/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 43/+4, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 12 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (gatos), golpe incapacitante, amortecer impacto, evasão, resistência a fogo 28, evasão aprimorada, oportunismo, armadilhas, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 40, aura divina (240 m, CD 36).

Testes de

Resistência:

Fort +49, Ref +50,

Von +49.

Habilidades:

For 26, Des 29,

Con 26, Int 30,

Sab 26, Car 46.

Perícias:

Avaliação

+58, Equilíbrio +59,

Blefar +66, Escalar

+36, Concentração

+66, Diplomacia

+80, Arte da Fuga

+57, Obter

Informação +71, Cura

+26, Esconder-se +57,

Intimidar +28, Saltar +58,

Conhecimento (arcano) +48,

Conhecimento (religião) +28, Ouvir

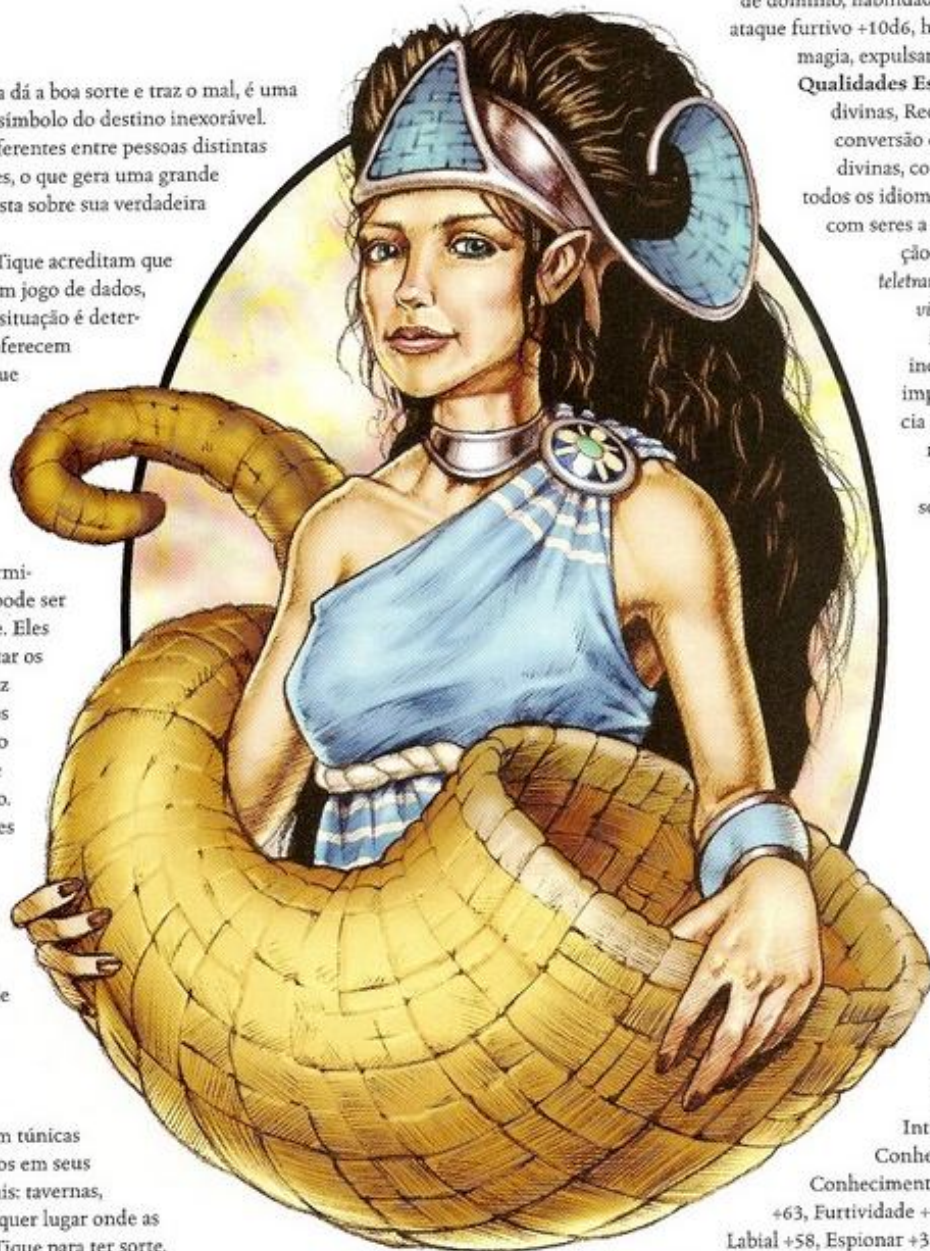
+63, Furtividade +57, Punga +59, Leitura

Labial +58, Espionar +38, Procurar +63, Sentir

Motivação +56, Identificar Magia +68, Observar +63,

Acrobacia +64, Usar Instrumento Mágico +66, Usar Cordas +37,

Sobrevivência +26.



Talentos: Prontidão, Ambidestria, Lutar às Cegas, Percepção às Cegas 1,5 m de Raio, Reflexos de Combate, Esquiva, Aumentar Magia, Especialização, Estender Magia, Elevar Magia, Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Faz-Tudo, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sacar Rápido, Deslocamento, Especialização Superior, Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Avatar, Criar Objetos, Velocidade Divina, Ladino Divino, Movimento Instantâneo, Poder da Sorte, Iniciativa Suprema.

Poderes de Domínio: 8/dia realizar novamente uma jogada, 8/dia *escudo de proteção* (o alvo tocado recebe +10 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora); 8 rodadas/dia movimentação livre.

Habilidades Similares a Magia: Tique utiliza estas habilidades como um conjurador de 18º nível. A CD para os testes de resistência é 36 + nível da magia. *Ajuda, campo antimagia, projeção astral, cancelar encantamento, porta dimensional, escudo entrópico, recuo acelerado, encontrar o caminho, voo, movimentação livre, aura sagrada, localizar objetos, limpar a mente, milagre, despistar, passagem invisível, esfera prismática, proteção contra elementos, repulsão, santuário, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, reverter magia, teletransporte exato.*

Magias de Clérigo/Dia: 6/7/7/6/6/4; CD base = 18 + nível da magia

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/11/11/10/9/7; CD base = 28 + nível da magia): 0 – *psimar, detectar magia, detectar venenos, brilho, som fantasma, luz, mãos mágicas, ler magias, resistência*; 1º – *armadura arcana, arma mágica, raio do enfraquecimento, escudo arcano, ataque certo*; 2º – *visão no escuro, detectar pensamentos, reflexos, proteção contra flechas*; 3º – *pisar, deslocamento, arma mágica aprimorada*; 4º – *rogar maldição, confusão*; 5º – *mão interposta de Bigby.*

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Tique pode 'escolher 10' em qualquer teste. Ela trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Tique pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 12 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 12 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até cinco locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 8 horas.

Percepção do Aspecto: Tique não tem percepção do aspecto.

Ações Automáticas: Tique pode utilizar *Blefar*, *Diplomacia*, *Arte da Fuga*, *Esconder-se*, *Ouvir*, *Punga*, *Leitura Labial*, *Observar*, *Usar Instrumento Mágico* ou *Usar Cordas* como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou menos. Capaz de executar até cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Tique pode criar qualquer item mágico que conceda bônus de sorte, desde que seu valor de mercado não exceda 30.000 PO.

Avatares

Os avatares de Tique perambulam pela terra, distribuindo a boa e a má sorte de acordo com os caprichos da divindade. Eles surgem como humanos normais, homens ou mulheres.

➤ **Avatar de Tique:** Idêntico a Tique, com exceção do posto divino 4; CA 58 (toque 41, surpresa 58); Toque: Dano de Constituição +52, corpo a corpo: lâmina da sorte +53/+47/+43/+37 (dano: 1d6+9), ou magia: toque +52 ou toque à distância +53; QE Redução de Dano 39/+4,

resistência a fogo 24, RM 36, aura divina (12 m, CD 32); TR Fort +45, Ref +46, Von +45; todos os modificadores de perícia reduzidos em 4 pontos.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Velocidade Divina, Movimento Instantâneo, Poder da Sorte, Iniciativa Suprema.

Habilidades Similares a Magia: 14º nível de conjurador; CD do teste de resistência: 32 + nível da magia.

A ACADEMIA

Filosofia

Símbolo: Pergaminho

Tendência: Neutro e Bom

Aspecto: Bem, verdade, beleza

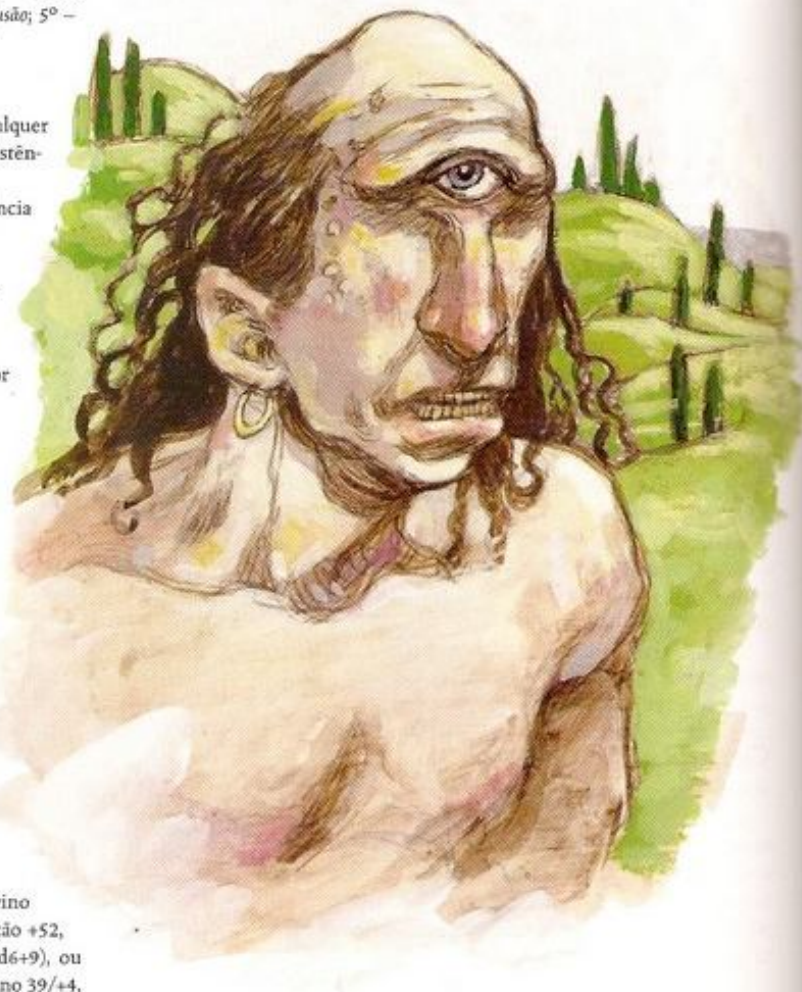
Seguidores: Filósofos

Tendência dos Clérigos: LB, NB, CB

Domínios: Bem, Conhecimento

Arma Predileta: Bordão

Mantendo vivo o legado de um grande filósofo, a Academia ensina um sistema filosófico focado em uma divindade única e impessoal, chamada Bem, Verdade, Beleza ou qualquer outro epíteto abstrato semelhante. Esta filosofia descende de uma crítica às divindades do Olimpo: os deuses Olímpicos são demasiadamente humanos — falíveis e pecaminosos — para serem verdadeiras divindades. O que é divino, de acordo com a Academia, deve ser imaculadamente bom e perfeito sob todos os aspectos.



Dogma

Uma divindade legítima, ensina a Academia, não pode ser injusta, imoral, ciumenta, vingativa e ignorante, como os deuses do panteão Olímpico se apresentam. Sendo assim, os Olímpicos (e qualquer outra entidade que exiba esses aspectos) não podem ser divindades genuínas. Os filósofos, que amam a sabedoria e buscam a verdade, propõem a existência de uma força divina superior a todas as outras deidades. Na verdade, as últimas são apenas reflexos imperfeitos dessa força. Ela é o verdadeiro deus da Academia.

Entretanto, isto não é somente uma especulação abstrata para os membros da organização. O objetivo da vida filosófica, segundo eles, é "tornar-se como um deus, na medida em que isso seja possível". Este objetivo não é um ideal sem profundidade espiritual, mas uma possibilidade concreta. Através da busca pela verdade e da contemplação do divino, os filósofos procuram atingir a experiência mística suprema de união com o divino.

Como parte de sua missão, eles praticam meditação pessoal, mas sua principal tarefa é ensinar. Os filósofos da Academia consideram que é sua responsabilidade defender-se contra a "superstição", o que significa (para eles) qualquer caracterização de uma divindade que não faça justiça à verdadeira natureza do divino. Embora tenham pouca influência nos eventos além das muralhas de suas escolas, a vigilância interna é importante para impedir que a superstição se insinue entre suas fileiras. Além disso, alguns filósofos consideram importante alegorizar os mitos, sejam as histórias dos deuses Olímpicos ou de outros panteões, para que elas se adaptem à sua religião "verdadeira".

Clero e Templos

Os filósofos da Academia ensinam com o mesmo método do seu fundador: promovem debates em praças públicas, iniciando os discípulos em mistérios mais profundos. Os membros devem permanecer castos e celibatários e também observam o ascetismo em outras áreas. Sua alimentação, vestuário e hábitos de sono são simples. A moderação é exigida para tudo.

MONSTROS OLÍMPICOS

Os monstros incluídos nesta sessão são bastante apropriados para uma campanha que utiliza o panteão Olímpico. Naturalmente, muitas criaturas descritas no *Livro dos Monstros* são derivadas das lendas das divindades Olímpicas, incluindo o centauro, a quimera, a dríade, a górgona, o grifo, a harpia, o hipogrifo, a hidra, a lamia, a mantícora, a medusa, o minotauro, a ninfa, o pégaso, o sátiro, a esfinge, o titã e o tritão.

CICLOPE

	Inferior	Superior
	Gigante (Grande)	Gigante (Enorme)
Dados de Vida:	13d8+52 (110 PV)	16d8+96 (168 PV)
Iniciativa:	-1	+1
Deslocamento:	12 m	12 m
CA:	18 (-1 tamanho, -1 Des, +10 natural)	24 (-2 tamanho, +1 Des, +10 natural, +5 armadura [brunça +1])
Ataques:	Corpo a corpo: lança longa [Enorme] +16/+11; ou à distância: rocha +8/+2	Corpo a corpo: lança longa [Imensa] +21/+16/+11; ou à distância: rocha +8/+2
Dano:	Lança longa [Enorme] 2d6+12; ou rocha 2d6+8	Lança longa [Imensa] 2d8+16; ou rocha 2d8+11
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/3 m (10-20 m com a lança longa)	1,5 m por 1,5 m/3 m (10-20 m com a lança longa)
Ataques Especiais:	Arremessar rochas	Arremessar rochas
Qualidades Especiais:	Apanhar rochas	Apanhar rochas, imunidade a fogo, RM 21

Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +3, Von +3	Fort +16, Ref +6, Von +9
Habilidades:	For 27, Des 9, Con 19, Int 6, Sab 8, Car 6	For 33, Des 13, Con 23, Int 16, Sab 18, Car 14
Perícias:	Escalar +13, Saltar +13, Observar +4	Ofícios (armoreiro) +23, Ofícios (armerio) +24
Talentos:	Trespasar, Trespasar Aprimorado, Ataque Poderoso	Criar Armaduras e Armas Mágicas, Trespasar, Reflexos de Combate, Trespasar Aprimorado, Separar
Terreno/Clima:	Montanhas/Quente	Montanhas/Quente
Organização:	Solitário ou <i>cadre</i> (2-5)	Solitário ou <i>cadre</i> (2-5)
Nível de Desafio:	8	11
Tesouro:	Padrão	Padrão de moedas, padrão de bens, dobro de itens.
Tendência:	Caótico e Mau	Caótico e Bom
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem

Os ciclopes são duas raças correlacionadas de gigantes, muito comuns nas terras onde as divindades Olímpicas são cultuadas. Os ciclopes superiores foram criados por Hera e oferecidos como presente a seu filho, Hefestos. Os inferiores foram criados (ou concebidos) por Poseidon e geralmente vivem em ilhas. Ambos são humanoides enormes com um único olho. A variedade superior é maior (6 m de altura; os inferiores atingem 3,6 m), mais inteligente e mais civilizada.

Combate

Os ciclopes inferiores são monstruosos e estúpidos e gostam de ingerir cérebros humanos. São enganados com facilidade, mas lutam com ferocidade até a morte. Os ciclopes superiores, por outro lado, evitam o combate a menos que Hefestos os ordene o contrário. Em geral, a espécie superior empunha armas e armaduras mágicas e se utilizam de estratégias de combate.

Arremessar Rochas (Ext): Os ciclopes adultos são excelentes atiradores de rochas e recebem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque para arremessá-las. Um ciclope inferior consegue arremessar rochas com peso entre 20 e 25 kg cada (objetos Pequenos) e um ciclope superior pode lançar rochas entre 30 e 40 kg (objetos Médios). As duas variações têm 42 m de incremento de distância e alcance máximo de cinco incrementos.

Apanhar Rochas (Ext): Um ciclope é capaz de apanhar rochas Pequenas, Médias ou Grandes (ou projéteis de tamanho semelhante). Uma vez por rodada, um ciclope que seria atingido por uma rocha pode realizar um teste de resistência de Reflexos para apanhá-la. A CD será 15 para rochas Pequenas, 20 para Médias e 25 para Grandes (se o projétil tiver um bônus mágico de ataque, a CD aumenta no mesmo valor). O gigante deve estar preparado e ciente do ataque.

FAUNO

Fada (Média)
Dados de Vida: 1d6 (4 PV)
Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 9 m
CA: 13 (+1 Des, +2 corselete de couro)
Ataques: Corpo a corpo: lança curta +0; ou à distância: arco curto +1
Dano: Lança curta 1d6, arco curto 1d6
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais: Traços raciais dos faunos
Testes de Resistência: For +0, Ref +3, Von +1
Habilidades: For 11, Des 12, Con 10, Int 11, Sab 9, Car 8
Perícias: Bolear +2, Diplomacia +2, Esconder-se +7, Conhecimento (natureza) +3, Ouvir +3, Furtividade +7, Atuação +3°, Observar +3, Sobrevivência +5
Talentos: Iniciativa Aprimorada



Terreno/Clima: Floresta/Qualquer

Organização: Solitária, trupe (2–12) ou bando (15–60)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os faunos são uma raça de humanóides que habitam as terras onde as divindades Olímpicas são cultuadas. São parentes próximos dos sátiros: de fato, alguns suspeitam que os faunos sejam o resultado de cruzamentos entre sátiros e humanos ou mesmo elfos.

Os faunos têm características essencialmente humanas, com cerca de 1,8 m de altura, rostos de aparência bestial, cabeleiras vastas (incluindo barba nos homens) e pequenas caudas curtas, semelhantes aos rabos dos cabritos. Eles não gostam de roupas, mas podem utilizá-las para se relacionar com humanos. Em vez disso, preferem colorir o corpo com pigmentos naturais, especialmente vermelhos brilhantes e negros atraentes, que contrastam com sua pele castanho-clara. Eles não têm chifres.

Os faunos falam os idiomas Silvestre e Comum.

Combate

Os faunos não apreciam o combate e evitam-no sempre que possível. Eles não têm noções distorcidas de honra e coragem, capazes de impedi-los de fugir diante de um inimigo poderoso. Eles não são covardes; apenas não lutam quando não é necessário.

Traços Raciais dos Faunos (Ext): Os faunos recebem diversas características raciais:

- **Visão na penumbra**
- **Habilidade Musical:** Quando um fauno utiliza uma flauta mágica, incluindo as flautas assombradas, as flautas da dor, a flauta do esgoto ou as flautas dos sons, a CD para os testes de resistência do item aumenta em +2. Além disso, um personagem fauno com a perícia Utilizar Instrumentos Mágicos é capaz de ativar a flauta de outro membro da raça para criar os mesmos efeitos mágicos que ela produz. A CD do teste é a mesma de imitar uma raça (CD 25).
- **Resistência à Música:** Os faunos recebem +2 de bônus nos testes de resistência para resistir a efeitos musicais, incluindo magias sônicas, música de bardo, dança irresistível de Otto, e os efeitos de flautas, liras, harpas e outros instrumentos musicais encantados.

Perícias: Os faunos recebem +2 de bônus racial em testes de Esconder-se, Furtividade e Sobrevivência, e +4 de bônus racial em testes de Atuação enquanto tocam flautas.

Sociedade dos Faunos

Os faunos são nativos de ambientes pastoris, como florestas agradáveis e bosques calmos. Vivem em grupos abertos, sem governo ou hierarquia. Frequentemente se associam aos sátiros, centauros, driades e ninfas.

Ao contrário dos sátiros, os faunos são amáveis em suas interações com a sociedade humana; não são xenofóbicos como seus primos. Na verdade, eles se intrigam com as nuances da cultura humana, em especial as conquistas no campo da filosofia e das artes, e lutam para imitar a raça humana mesmo quando não possuem qualquer contato direto.

Personagens Faunos

A classe predileta da raça é bardo. Os clérigos faunos cultuam Dionísio ou Pã.

MONSTROS OLÍMPICOS

Os seguintes monstros são muito apropriados para uma campanha que utiliza o panteão Olímpico.

Monstro	ND	Observações
Basilisco	5	
Centauro	3	
Cocatriz	3	
Dríade	1	
Esfinge	5,7,8 ou 9	Qualquer tipo
Górgona	8	
Grifo	4	
Harpia	4	
Hipogrifo	2	
Hidra	4–15	De qualquer tipo ou qualquer número de cabeças
Medusa	7	
Minotauro	4	
Ninfa	6	
Pégaso	3	
Pássaro Roca	9	
Quimera	7	
Sátiro	2 ou 4	Com ou sem flauta
Sprite	1 ou 4	Qualquer tipo
Titã	21	
Unicórnio	3	

Animais: Porco do mato (ND 2); gato (ND 1/4); cachorro (ND 1/3); cachorro de montaria (ND 1); jumento (ND 1/6); águia (ND 1/2); falcão (ND 1/3); cavalo, todos (ND 1–2); leão (ND 3); mula (ND 1); coruja (ND 1/4); pônei, todos (ND 1/4); rato (ND 1/8); cobra, todas (ND 1/3 a 5).

Ilustração de A. Sweet

O panteão Faraônico é uma interpretação fantasiosa das religiões do Egito histórico da Antiguidade. Inclui divindades apropriadas para o uso em DUNGEONS & DRAGONS, adaptadas a uma cosmologia e teologia que fazem sentido na perspectiva do jogo. Esses deuses foram excluídos de seu contexto histórico como patronos de cidades particulares no Egito real e unidos em um panteão fechado que se adapta às necessidades dos clérigos e outros personagens de D&D.

TEOLOGIA FARAÔNICA

Rá, o antepassado do panteão Faraônico, teve dois filhos: Shu e Tefnut. Shu era o deus do ar seco do deserto e das forças da preservação, enquanto Tefnut tinha domínio sobre o ar úmido dos rios e as forças da mudança. Eles tiveram dois filhos: Geb, o deus da terra seca, e Nut, deusa do céu estrelado. Geb e Nut amavam-se profundamente e tiveram quatro filhos: Isis, Nefris, Osiris e Set, antes que Rá os proibisse de conceber outros. Esta geração de deuses é a mais importante no atual panteão faraônico. O filho de Isis e Osiris, Hórus, ascendeu para exigir o trono de Rá, absorvendo sua essência e tornando-se Rá-Heru-cuti. Osiris e Nefris têm um filho, Anubis, que desempenha um papel importante na pós-vida humana. Nefris concebeu um filho de Set antes de fugir horrorizada devido a maldade de seu esposo: Sobek, o deus crocodilo deformado.

Após ascender ao trono de seu trisavô, Rá-Heru-cuti (Hórus) repetiu seu ato primordial de partenogênese e concebeu duas filhas: Hátor e Bast. Cada filha casou-se com um deus de um panteão estrangeiro, trazendo esses deuses à "família" faraônica. Hátor desposou Bes, e Bast uniu-se a Prah. Apesar de suas origens, essas duas divindades estrangeiras perderam qualquer contato com seus antigos panteões; é possível que

todos os membros desses panteões tenham morrido ou desaparecido.

Três divindades remanescentes não compartilham as relações consanguíneas do panteão. Imhotep nasceu como um mortal e ascendeu à divindade; Toth nasceu do mesmo caos primordial que Rá; e Apep é uma criatura de mal absoluto, que provavelmente já existia antes de Rá criar o universo.

As gerações mais antigas de divindades Faraônicas, Shu, Tefnut, Geb e Nut, ainda estão vivos, mas tão distantes do mundo mortal que não são mais figuras importantes no panteão. Não são mais cultuados, e suas estatísticas não constam deste livro.

COSMOLOGIA FARAÔNICA

O mundo da cosmologia Faraônica é limitado pelo céu e o inferno. A oeste do mundo mortal, onde o sol se põe todas as noites, jazem os belos Campos das Oferendas (Seket-Hetep, também conhecidos como Campos Elisios ou Campos da Paz), onde as almas dos justos gozam sua recompensa eterna. Abaixo da terra, onde o sol (conduzido por Rá-Heru-cuti) passa todas as noites lutando contra as forças do mal, estão as Doze Horas da Noite. Demônios, serpentes monstruosas e as almas dos que morreram sem os ritos funerários adequados (incluindo os estrangeiros) povoam este submundo escuro. Juntos, os Campos das Oferendas, as Doze Horas da Noite e o arco celestial da jornada diurna do sol compõem o Tuat, o mundo espiritual da cosmologia Faraônica.

Embora os adoradores das divindades Faraônicas vejam o Tuat como um único reino, na verdade ele é composto de três Planos Exteriores distintos, onde reside a maioria dos deuses do panteão.

TABELA 5-1: O PANTEÃO FARAÔNICO

Nome	Dominios	Posto	Tendência	Arma Predileta	Aspecto
Rá-Heru-cuti	Glória, Bem, Ordem, Nobreza, Sol, Guerra	Maior	LB	Copeque	Nobreza, sol, supremacia, vingança
Anúbis	Ordem, Magia, Repouso	Menor	LN	Maça	Julgamento, morte
Apep	Mal, Fogo, Escamosos	Semi	NM	Picareta pesada	Mal, fogo, serpentes
Bast	Caos, Destruição, Proteção, Força, Guerra	Menor	CB	Garras de tigre	Gatos, vingança
Bes	Sorte, Proteção, Enganação	Menor	CN	Espada curta	Sorte, música, proteção
Hátor	Comunidade, Bem, Sorte	Menor	NB	Espada longa	Amor, música, dança, lua, destino, maternidade
Imhotep	Artesanato, Cura, Conhecimento	Semi	NB	Bordão	Ofícios, medicina
Ísis	Bem, Magia, Proteção, Água	Maior	NB	Bordão	Fertilidade, magia, casamento
Neftis	Caos, Bem, Proteção, Repouso	Interm.	CB	Maça	Morte, pesar
Osíris	Ar, Terra, Bem, Ordem, Plantas, Repouso	Maior	LB	Mangual	Colheita, natureza, submundo
Ptah	Criação, Conhecimento, Ordem, Viagem	Interm.	LN	Maça	Ofícios, conhecimento, segredos, viagem
Set	Ar, Caos, Escuridão, Destruição, Mal, Força	Maior	CM	Lança	Escuridão, mal, noite, tempestades do deserto, seca
Sobek	Animais, Mal, Água	Semi	LM	Lança curta	Água, perigos dos rios, crocodilos, pântanos
Toth	Conhecimento, Magia, Runas	Interm.	N	Bordão	Conhecimento, sabedoria, aprendizado

TABELA 5-2: DIVINDADES FARAÔNICAS POR RAÇA

Raça	Divindades
Humano	Por classe e tendência
Anão	Osíris, Ptah, ou por classe e tendência
Elfo	Bast, Neftis, ou por classe e tendência
Gnomo	Bes, Hátor, Toth, ou por classe e tendência
Meio-Elfo	Bast, Neftis, ou por classe e tendência
Meio-Orc	Bast, Set, ou por classe e tendência

TABELA 5-3: DIVINDADES FARAÔNICAS POR CLASSE

Classe	Divindades
Bardo	Bes (CN), Hátor (NB), Ísis (NB), Toth (N)
Bárbaro	Apep (NM), Bast (CB)
Clérigo	Qualquer um
Druída	Apep (NM), Ísis (NB), Ptah (LN), Sobek (NM)
Guerreiro	Bast (CB), Rá-Heru-cuti (LB), Set (CM)
Monge	Anúbis (LN), Osíris (LB), Ptah (LN), Rá-Heru-cuti (LB), Sobek (LM)
Paladino	Osíris (LB), Rá-Heru-cuti (LB)
Ranger	Apep (NM), Bast (CB), Ísis (NB), Neftis (CB), Osíris (LB), Sobek (LM)
Ladino	Apep (NM), Bast (CB), Bes (CN), Set (CM)
Feiticeiro	Ísis (NB), Ptah (LN), Toth (N), Set (CM)
Mago	Imhotep (NB), Ísis (NB), Ptah (LN), Toth (N), Set (CM)
Ilusionista	Bast (CB), Bes (CN)
Necromante	Anúbis (LN), Neftis (CB), Osíris (LB), Set (CM)

A Barca Solar: Rá-Heru-cuti e sua comitiva navegam através do céu (na verdade, do Plano Astral) na Barca Solar todos os dias, e através das Doze Horas da Noite todas as noites. Rá-Heru-cuti é auxiliado por diversos deuses menores, incluindo Querp, o capitão da barca; Nehes, o vigia; e Ap-uat, Her-hequen, Saa e Hu, os marinheiros. Durante a passagem noturna, Afu, seu confiável batedor, junta-se a ele. A cada manhã, Bast luta com Apep para permitir que a Barca Solar passe do submundo para o céu. A Barca Solar por si mesma é um minúsculo Plano Exterior, de morfologia divina e tendência levemente boa, com uma pequena dominância de energia positiva.

Os Campos das Oferendas: Abaixo e além das enormes montanhas do oeste, os Campos das Oferendas proporcionam paz e prosperidade às almas dos justos. Sete enormes portões conduzem aos Sete Salões; cada um é uma caverna grande o suficiente para abrigar diversas cidades. Os Sete Salões contêm propriedades e fazendas prósperas, a recompensa dos mortos bem aventurados. Nas profundezas das montanhas, além dos Sete Salões, situam-se os Pilares do Oeste, vinte e uma colunas enormes, cada uma na entrada de outra caverna imensa; essas cavernas abrigam ainda mais plantações e cidades idílicas. Além dos Pilares do Oeste, localizam-se os Catorze Estados, uma barreira entre os Pilares e o reino de Osíris, situado logo depois. Os Catorze Estados contrastam completamente com os reinos pacíficos dos Campos das Oferendas, pois são cheios de rios de lava, poços de lama e demônios — servos e guardiões dos deuses Faraônicos, apesar de suas naturezas aterradoras.

Além dos Catorze Estados, há o Belo Amenti, um amplo vale no lado mais distante das Montanhas do Oeste. Enquanto as cavernas sob as montanhas são a morada das almas dos mortais falecidos e dos deuses menores (incluindo Imhotep), a maior parte dos deuses importantes do panteão Faraônico reside no Belo Amenti — incluindo Anúbis, Hátor, Ísis, Neftis, Osíris e Toth. Todas essas divindades passam muito tempo no Salão da Verdade, onde participam do julgamento das almas mortais. Anúbis guia cada alma falecida através dos salões sob as Montanhas do Oeste até o Salão da Verdade. Ali, a alma é pesada numa balança contra a Pena do Ma'at, enquanto os juízes consideram seus feitos. As almas virtuosas são levadas para sua morada eterna nos Sete Salões ou nos Pilares do Oeste, enquanto

Cosmologia Faraônica



CAPÍTULO CINCO
O PANTEÃO
FARAÔNICO

Ilustração de D. Cramer

as almas condenadas são consumidas por Am-mit, um monstro terrível com cabeça de crocodilo, corpo de hipopótamo e garras de leão.

Sendo um Plano Exterior, os Campos das Oferendas têm morfologia divina e tendência levemente boa.

As Doze Horas da Noite: Além do Belo Amenti jaz o Monte Manu, parte de outra cadeia de montanhas titânicas no limite ocidental do mundo. Na base do Monte Manu, há um grande precipício, a entrada para as Doze Horas da Noite. Todas as noites, a Barca Solar deve passar por esta longa série de cavernas tortuosas para emergir no leste e cruzar novamente o céu. Em seu caminho, ela é atacada por demônios e monstros, bem como algumas almas estrangeiras que escolhem se unir às fileiras das forças do mal. Set é o senhor desses males, eternamente conspirando para derrubar Rá-Heru-cuti e assumir o governo do panteão Faraônico. Talvez seu servo mais dedicado seja Apep, a serpente monstruosa que desafia a Barca Solar a cada manhã, recusando-se a permitir que ela abandone as Doze Horas da Noite. O dever de combater Apep enquanto a Barca Solar escapa pertence a Bast.

A maior parte das almas mortais que povoam as Doze Horas da Noite pertencem aos indivíduos que não receberam funerais adequados. Devido a este lapso, suas almas não puderam ser encontradas por Anúbis para serem guiadas ao Salão da Verdade. Algumas dessas almas tentam ajudar Rá-Heru-cuti e auxiliar a Barca Solar a completar sua passagem noturna. Rá-Heru-cuti as recompensa levando-as consigo, algumas de cada vez, e depositando-as no Belo Amenti antes de descer novamente às Doze Horas da Noite. Entretanto, a Barca Solar apenas consegue carregar alguns espíritos condenados simultaneamente.

As Doze Horas da Noite são o terceiro Plano Exterior da cosmologia Faraônica. Ele possui morfologia divina e tendência levemente maligna, com uma pequena dominância de energia negativa.

Os Planos Transitórios: Os Planos Transitórios são ligeiramente diferentes na cosmologia Faraônica. O Plano Etéreo coexiste com o Plano Material, como sempre. A Barca Solar navega através do Plano Astral, sendo visível no Plano Material como o próprio sol. O Plano Astral também se conecta com os Campos das Oferendas e com as Doze Horas da Noite. O Plano das Sombras se conecta apenas às Doze Horas da Noite.

O PANTEÃO FARAÔNICO

Uma vez que as divindades Faraônicas formam um panteão fechado, os clérigos podem escolher todo o panteão como patrono, em vez de uma única divindade. Entretanto, no Panteão Faraônico, os clérigos quase sempre se associam a uma divindade específica, enquanto os fiéis leigos costumam venerar o panteão inteiro.

Os clérigos que reverenciam todo o panteão Faraônico podem escolher qualquer um entre os seguintes domínios: Ar, Artesanato, Caos, Comunidade, Criação, Destruição, Terra, Glória, Bem, Cura, Conhecimento, Ordem, Sorte, Magia, Nobreza, Plantas, Proteção, Repouso, Runas, Força, Sol, Viagem, Enganação, Guerra e Água. Eles podem escolher suas armas prediletas entre as seguintes: mangual, piqueta pesada, coqueque, espada longa, maça, bordão, espada curta, lança e garras de tigre.

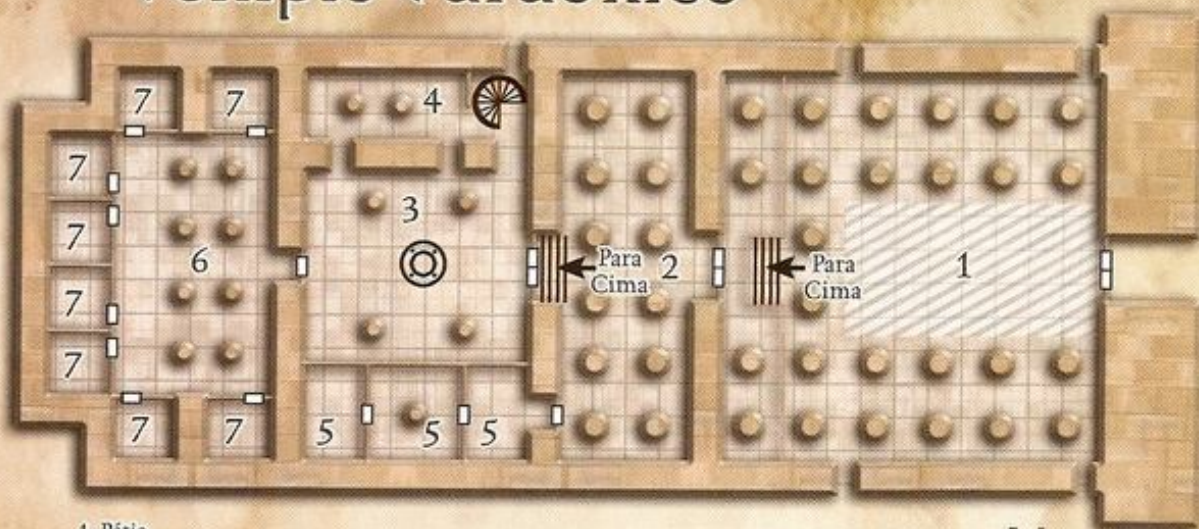
Um clérigo do panteão pode selecionar qualquer tendência, exceto Mau. Os clérigos do mal cultuam Apep, Set ou Sobek, as três divindades aberrantes do panteão, e nunca são bem-vindos nos templos das demais divindades Faraônicas.

Em vez de servir ao panteão Faraônico, alguns clérigos se devotam apenas à "trindade de Osiris": o próprio Osiris, sua esposa Ísis e seu filho Rá-Heru-cuti. Estes clérigos podem escolher dois dos seguintes domínios: Ar, Terra, Ordem, Glória, Bem, Magia, Nobreza, Plantas, Proteção, Repouso, Sol, Guerra e Água. Estes clérigos devem ser Bons e escolher o coqueque, o mangual ou o bordão como arma predileta.

Ma'at: O princípio que une as divindades Faraônicas em um panteão fechado é o Ma'at, o equilíbrio essencial do universo. Todas as divindades Faraônicas (com a exceção dos deuses aberrantes Apep, Set e Sobek) reverenciam e sustentam o Ma'at como a ordem que fundamenta sua existência e seu lugar no universo. O Ma'at é o princípio da verdade, justiça, lei e ordem; sem ela, o próprio universo se desintegraria no caos.

Quando um mortal falece, Anúbis pesa sua alma em uma balança contra a pena do Ma'at. Se a alma fizer a balança pender, ela será jogada para Am-mit, o devorador de almas. Se a balança permanecer em equi-

Templo Faraônico



1. Pátio
2. Antecâmara
3. Capela
4. Câmara de Meditação
5. Aposentos do Sumo-Sacerdote
6. Estúdio
7. Aposentos dos Sacerdotes



Ilustração de D. Cramer

brio, o morto é considerado uma pessoa justa e honrada e encontra sua recompensa nos Campos das Oferendas.

Os juízes invocam a presença do Ma'at para decidir os casos levados a eles com justiça e imparcialidade. Os monarcas lutam para governar de acordo com os princípios do Ma'at, em geral procurando o conselho de clérigos, para que a justiça e a ordem possam ser consideradas a característica de sua administração.

RÁ-HERU-CUTI

Divindade Maior

Símbolo: Disco solar envolto por uma serpente

Plano Natal: Barca Solar

Tendência: Leal e Bom

Aspecto: Nobreza, sol, supremacia, vingança

Seguidores: Governantes e vizires, guerreiros, paladinos, monges

Tendência dos Clérigos: LB, LN, NB

Domínios: Glória, Bem, Ordem, Nobreza, Sol, Guerra

Arma Predileta: Copeque



Rá-Heru-cuti, o governante do panteão Faraônico, é o resplandecente senhor do sol, que conduz a Barca Solar pelo céu e através do submundo durante a noite. Ele surge como um homem forte, de pele escura, com a cabeça de uma águia.

Rá-Heru-cuti é filho de Isis e Osiris. Outrora chamado de Hórus, ele ascendeu ao posto do deus-sol original, Rá, após derrotar Set para vingar o assassinato de Osiris. Ele absorveu a essência divina do idoso Rá, aumentando seus poderes além das capacidades de seus progenitores.

Dogma

Rá-Heru-cuti é o deus dos reis e concede sua bênção divina aos governantes terrenos que o servem. Embora os reis que veneram Rá-Heru-cuti gostem de falar sobre o "direito divino", ele exige que os monarcas governem com sabedoria e justiça, de acordo com sua tendência (Leal e Bom). Suas bênções podem ser retiradas, com a mesma rapidez que foram concedidas, de regentes que não se provem merecedores.

Os reis que adoram Rá-Heru-cuti partilham seu título com o panteão faraônico, pois são chamados de faraós. Rá-Heru-cuti costuma utilizar sua habilidade divina relevante Possuir Mortal para habitar os faraós terrenos, agindo simultaneamente como governante do céu e da terra.

Rá-Heru-cuti é um deus marcial e sua batalha diária no submundo representa a guerra constante entre o bem e o mal. O mal, nos mitos faraônicos, significa principalmente Set e seus asseclas, em especial Apep. Set é tio de Rá-Heru-cuti e matou Osiris em parte para usurpar o trono que Rá-Heru-cuti arrancou de suas mãos, tornando-os inimigos mortais. Rá-Heru-cuti ensina que a vigilância e a prontidão de armas são absolutamente necessárias para que Set e seus lacaios jamais consigam impedir a jornada noturna da Barca Solar e assumam a liderança do panteão.

Clero e Templos

Os clérigos de Rá-Heru-cuti são reis e conselheiros de reis. Como a maioria do clero faraônico, eles utilizam robes brancos, mas também se adornam com coroas douradas, braceletes e outros símbolos que demonstram a importância de seus cargos. Seus clérigos — a grande maioria homens — raspam a cabeça.

Em geral, Rá-Heru-cuti compartilha seus templos com seus pais, Osiris e Ísis, embora cada divindade tenha um pátio interno separado no templo. Estes grandes templos são encontrados em todos os locais onde as divindades Faraônicas são cultuadas. Muitos clérigos servem às três divindades.

RÁ-HERU-CUTI

Paladino 20/Monge 20/Clérigo 10

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 19

Dados de Vida: 20d8+180 (extra-planar) mais 20d10+180 (Pal) mais 20d8+180 (Mng) mais 10d8+90 (Clr) (1.230 PV)

Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 54 m

CA: 101 (+9 Des, +20 monge, +19 divino, +32 natural, +11 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *coque da energia*

brilhante, sagrado e ordeiro +5

+81/+76/+71/+66, ou ataque

desarmado afiado, ordeiro e

vorpal +5 +80/+77/+74/

+71/+68; ou magia: toque

+75 ou toque à distância

+73. *Sempre recebe 20

nos testes de ataque;

jogue o dado apenas

para verificar um

sucesso decisivo.

Dano: *Coque da energia*

brilhante, sagrado e

ordeiro +5 1d8+21,

dec. 17-20; ataque

desarmado afiado,

ordeiro e vorpal +5 2d12,

dec. 19-20; ou

conforme a magia.

*Sempre causa dano

máximo (coque:

29 pontos, desarmado:

40 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Poderes de domí-

nio, habilidades divinas relevantes, habi-

lidades similares a magia, destruir o mal (3/dia,

+11 de ataque e +60 de dano), golpe desarmado,

rajada de golpes, ataque atordoante (20/dia, CD

36), ataque chi +3, mãos vibrantes, expulsar mortos-

vivos (paladino) 14/dia (como clérigo de 18º nível),

expulsar ou fascinar mortos-vivos 18/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de

Dano 54/+4, cura acelerada 39, conversão espontânea de

magias divinas, compreender, falar e ler todos os idio-

mas e falar diretamente com seres a até 28,5 km, comuni-

cação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado,

viagem planar ilimitada, detectar maldade, graça divina, cura

pelas mãos (220 PV/dia), saúde divina, aura de coragem (+8 de

moral), remover doenças (6/semana), montaria de paladino com

modelo celestial, evasão, mente tranqüila (+2 contra encantamentos),

queda lenta (qualquer distância), pureza corporal, integridade corporal

(40 PV), salto das nuvens, evasão aprimorada, corpo de diamante, passo

etéreo, corpo atemporal, idiomas do sol e da lua, corpo vazio, auto-

perfeição, RM 51, aura divina (28,5 km, CD 40).

Testes de Resistência: Fort +65, Ref +65, Von +72. *Sempre recebe 20

nos testes de resistência.

Habilidades: For 32, Des 29, Con 29, Int 29, Sab 42, Car 32.

Perícias: Equilíbrio +70, Concentração +98, Diplomacia +102, Cura +85,

Intimidação +50, Senso de Direção +75, Saltar +52, Conhecimento

(arcano) +78, Conhecimento (geografia) +48, Conhecimento (história)

+48, Conhecimento (nobreza e realeza) +53, Conhecimento (planos)

+68, Conhecimento (religião) +88, Ouvir +65, Espionar +38, Procurar

+68, Sentir Motivação +75, Identificar Magias +78, Observar +75,

Acrobacia +80. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Lutar às Cegas, Percepção às Cegas 1,5 m de Raio, Trespasar,

Reflexos de Combate, Desviar Objetos, Força Divina, Vingança Divina,

Esquiva, Potencializar Magia, Especialização, Expulsão Adicional, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (coque), Agarrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Separar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Golpe Desarmado Aprimorado, Liderança, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (coque), Acelerar Magia, Deslocamento, Magia Sem Gestos, Especialização Superior, Foco em Arma (coque), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e

permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença,

desintegração, eletricidade, drenar energia,

efeitos de ação mental, paralisia, veneno,

sono, atordoamento, transmutação,

aprissonamento, banimento.

Habilidades Divinas

Relevantes: Alterar Realidade,

Golpe Aniquilador, Senso da

Batalha, Clarividência, Criar

Objetos Aprimorados, Criar

Objetos, Raio Divino,

Velocidade Divina, Criação

Divina, Esquiva Divina,

Cura Acelerada Divina,

Monge Divino, Paladino

Divino, Radiância

Divina, Escudo Divino,

Tempestade Divina,

Domínio Adicional (Ordem),

Domínio Adicional (Sol),

Domínio Adicional (Guerra),

Sentido Hiper-Aguçado (visão),

Imunidade Energética

Adicional (fogo), Impor Missão,

Raio Divino em Massa, Possuir

Mortal.

Poderes de Domínio: +2 nos testes de

Expulsar mortos-vivos, +1d6 no dano de expul-

são; +1 nível efetivo para conjurar magias com o

descriptor [Bem]; +1 nível efetivo para conjurar

magias com o descriptor [Ordem]; 19/dia inspirar

aliados (+2 de bônus de moral durante 11 rodadas);

19/dia expulsão aprimorada.

Habilidades Similares a Magia: Rá-Heru-cuti

utiliza estas habilidades como um conjurador de 29º

nível, com exceção das magias do Bem e da Ordem,

que utiliza como um conjurador de 30º nível. A CD

para os testes de resistência é 40 + nível da magia.

Ajuda, barreira de lâminas, abençoar arma, ruído de

glória, acalmar emoções, coroa de glória*, ordem,*

ditado, discernir mentiras, dissipar o caos, dissipar o

mal, romper mortos-vivos, auxílio divino, poder

divino, resistência a elementos, cativar, semente de

fogo, escudo do fogo, coluna de chamas, portal,

tarefa/missão, comando aprimorado, esquentar metal,

imobilizar monstros, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, círculo

mágico contra o caos, círculo mágico contra o mal, roupa encantada, arma mágica,

côlera da ordem, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder,

atordoar, esfera prismática, proteção contra o caos, proteção contra o mal, repulsão,

luz cegante, escudo da lei, arma espiritual, tempestade de vingança, invocar criaturas

IX (apenas como magia da Ordem ou do Bem), raio de sol, explosão

solar.

Magias de Clérigo/Dia: 6/9/9/8/8/6; CD base = 26 + nível da magia.

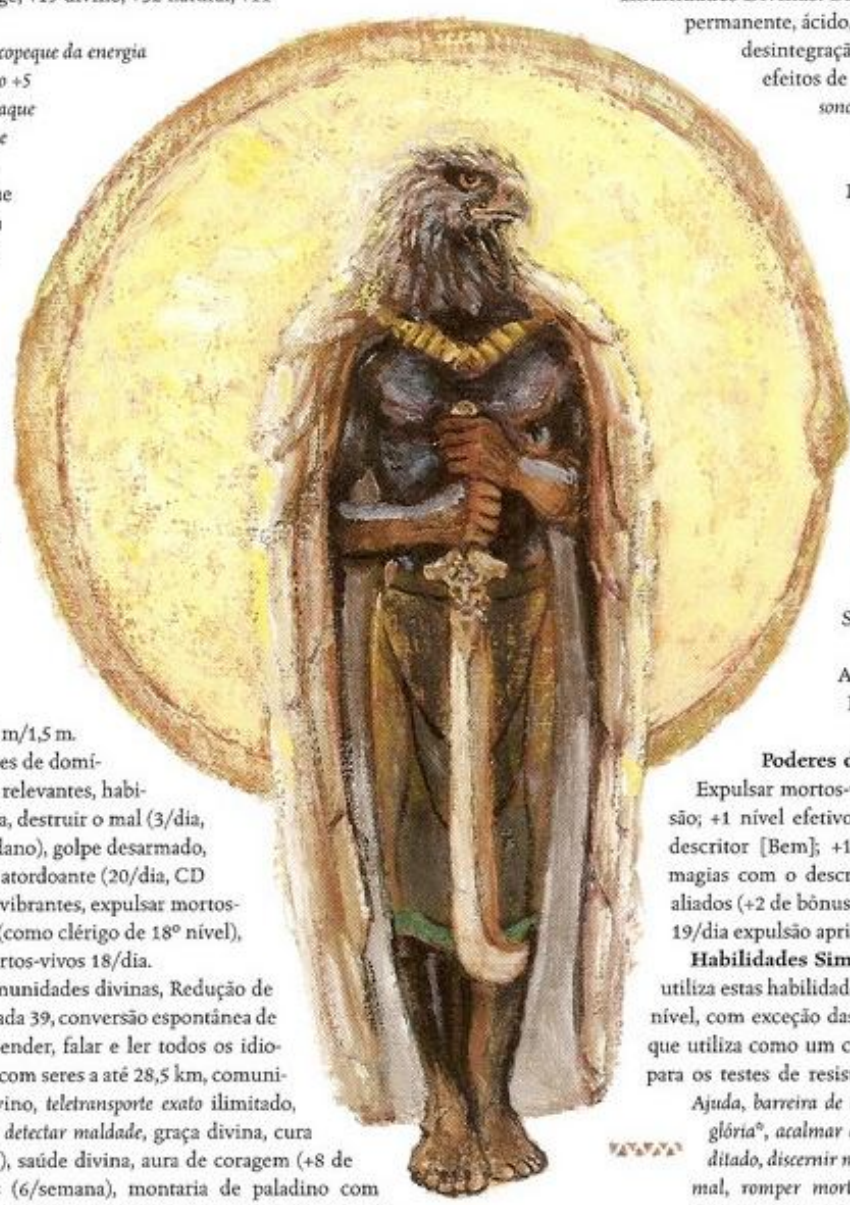
Magias de Paladino/Dia: 7/7/7/7; CD base = 26 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Rá-Heru-cuti recebe automaticamente o

melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de

ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.



Sentidos: Rá-Heru-cutí pode ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 28,5 km e ver a uma distância de 57 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 28,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 19 horas.

Percepção do Aspecto: Rá-Heru-cutí percebe qualquer ação executada por um governante a quem concedeu seu favor, cada juramento de vingança e sempre que uma missão para destruir um inimigo maligno é aceita, no instante em que acontece e dezenove semanas no passado e no futuro.

Ações Automáticas: Rá-Heru-cutí pode utilizar Diplomacia, Conhecimento (arcano), Conhecimento (geografia), Conhecimento (história), Conhecimento (nobreza e realeza), Conhecimento (planos) ou Conhecimento (religião) como ação livre se a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Rá-Heru-cutí pode criar qualquer arma ou armadura mágica, e qualquer item que utilize luz, energia positiva ou as magias dos domínios da Glória e do Sol.

ANÚBIS



Juiz dos Mortos

Divindade Menor

Símbolo: Chacal negro

Plano Natal: Campos das Oferendas

Tendência: Leal e Neutro

Aspecto: Julgamento, morte

Seguidores: Guardiões, embalsamadores, necromantes, monges

Tendência dos Clérigos: LM, LB, LN

Domínios: Ordem, Magia, Repouso

Arma Predileta: Maça

Anúbis surge como um humano do sexo masculino com a cabeça e a cauda de um cão ou chacal. Uma juba bem cuidada, de cabelos lisos e negros, cai sobre seus ombros. Ele veste saia branca na altura dos joelhos, um peitoral de escamas de aço decorado com ouro brilhante, e diversas braceiras e braceletes. Normalmente, carrega um cetro ou um *ankh* verdadeiro. Pode utilizar sua habilidade Alterar Forma para assumir a forma de um chacal.

Anúbis é filho de Osíris e Nefetis.

Dogma

Anúbis guia as almas dos mortos aos salões de julgamento, supervisiona enquanto são pesadas na balança do Ma'at, e os protege em sua jornada. Além disso, guarda os cemitérios contra ladrões de túmulos e outros profanadores. Anúbis ajudou sua mãe Nefetis e sua tia Ísis a mumificar Osíris (seu pai), utilizando seu conhecimento sobre ervas e remédios. Ele também é um guardião do conhecimento arcano, em particular magias relacionadas com a necromancia. Apesar de seu conhecimento de necromancia, ele não apóia que se animem ou controlem mortos-vivos, com exceção das múmias designadas como guardiãs de tumbas.

Os seguidores de Anúbis praticam disciplinas rigorosas para aperfeiçoar sua mente e espírito, preparando-se para a futura jornada do pós-vida. O Juiz dos Mortos tem poucos devotos, mas geralmente é cultuado em funerais, quase sempre ministrados por seus clérigos.

Clero e Templos

Os clérigos de Anúbis são raros e não são muito populares, devido à sua estreita associação com funerais e com a necrópole (cemitério). Nem todos seguem o estereótipo do coveiro magro, circunspecto e intimidador — mas tantos o fazem que o arquétipo continua válido. Similar a todos os clérigos faraônicos, os clérigos de Anúbis do sexo masculino — a maioria absoluta — raspam a cabeça, ao passo que as mulheres utilizam cabelos compridos. Ambos vestem robes brancos.

ANÚBIS

Clérigo 20/Mago 15/Mestre do Conhecimento 5

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 6

Dados de Vida: 20d8+140 (extra-planar) mais 20d8+140 (Clr) mais 15d4+105 (Mag) mais 5d4+35 (Mdc) (820 PV)

Iniciativa: +7 (Des)

Deslocamento: 18 m

CA: 53 (+7 Des, +6 divino, +19 natural, +10 deflexão, +truque de Esquiva)

Ataques: Corpo a corpo: *maça pesada da disrupção e ordeira* +5 +59/+54/+49/+44; ou magia: toque +54 ou toque à distância +53.

Dano: *Maça pesada da disrupção e ordeira* +5 1d8+17, dec. x2; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 17/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 41/+4, resistência a fogo 26, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 9 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, familiar (caninos), conhecimento +16, segredos do mestre do conhecimento (truque de Esquiva, um talento, magia adicional de 2º nível), RM 38, aura divina (180 m, CD 26).

Testes de Resistência: Fort +45, Ref +45, Von +56.

Habilidades: For 26, Des 25, Con 25, Int 32, Sab 43, Car 30.

Perícias: Alquimia +67, Concentração +73, Decifrar Escrita +47, Diplomacia +48, Cura +64, Conhecimento (arcano) +79, Conhecimento (história) +57, Conhecimento (natureza) +57, Conhecimento (nobreza e realeza) +57, Conhecimento (planos) +57, Conhecimento (religião) +77, Conhecimento (mortos-vivos) +77, Ouvir +54, Profissão (herborista) +62, Profissão (escriba) +62, Espionar +77, Procurar +27, Sentir Motivação +42, Identificar Magia +77, Observar +54, Usar Instrumento Mágico +36.

Talentos: Prontidão, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Força Divina, Vingança Divina, Potencializar Magia, Aumentar Magia, Estender Magia, Expulsão Adicional, Magia Penetrante Aprimorada, Elevar Magia, Vontade de Ferro, Maximizar Magia, Magia Persistente, Ataque Poderoso, Acelerar Magia, Magia de Alcance, Magia Sagrada, Escrever Pergaminho, Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]), Magia Silenciosa, Dominar Magia, Magia Penetrante, Magia Sem Gestos.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Animar Guardião do Templo†, Maestria Arcana, Dom da Vida, Guia de Almas†, Vida e Morte, Trocar Forma. †Habilidade exclusiva, descrita adiante.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Ordem]; utiliza itens mágicos de complemento de magia ou ativação como um mago de 30º nível; 6/dia *toque mortal* (jogue 20d6; se o alvo tocado tiver menos PV que o resultado, morrerá).

Habilidades Similares a Magia: Anúbis utiliza estas habilidades como um conjurador de 16º nível, com exceção de magias da Ordem, que utiliza como um conjurador de 17º nível. A CD para os testes de resistência é 26 + nível da magia. *Campo antimagia*, *acalmar emoções*, *visão da morte*, *proteção contra morte*, *destruição*, *ditado*, *dissipar o caos*, *dissipar magia*, *descanso tranquilo*, *imobilizar monstros*, *identificação*, *transfêrencia de poder divino*, *círculo mágico contra o caos*, *disjunção de Mordenkainen*, *aura indetectável de Nystul*, *côlera da ordem*, *proteção contra o caos*, *proteção contra magia*, *escudo da lei*, *matar*, *falar com mortos*, *resistência à magia*, *reverter magia*, *invocar criaturas IX* (apenas como magia da Ordem), *assegurar sobrevivência*, *pós-vida em morte*, *grito da banshee*.

Magias de Clérigo/Dia: 6/10/10/10/10/9/8/8/8/7; CD base = 26 + nível da magia.

Magias de Mago/Dia: 4/7/8/7/6/6/6/6/5/5; CD base = 21 + nível da magia.

Animar Guardião do Templo (habilidade divina relevante exclusiva): Anúbis pode animar qualquer objeto localizado em uma tumba que consiga perceber, sem limite de tamanho. Exceto por isso, esta habilidade é idêntica a *animar objetos*.

Guia de Almas (habilidade divina relevante exclusiva): Anúbis pode impedir que qualquer alma retorne a seu corpo quando um clérigo tenta trazer o personagem de volta dos mortos.

Inventário: Anúbis possui um *ankh verdadeiro*, um ankh de 30 cm feito de pedra azul brilhante que lança a magia *ressurreição verdadeira* quando toca os restos de qualquer criatura. Qualquer criatura sem postos divinos que toque um *ankh verdadeiro* sofre os efeitos da magia *evaporação* potencializada e maximizada (300 pontos de dano, TR Von CD 32 reduz à metade).

Nível de Conjurador: 25º; Peso: 6 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Anúbis pode 'escolher 10' em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Anúbis pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 9 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 9 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até cinco locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em até dois locais simultaneamente durante 6 horas.

Percepção do Aspecto: Anúbis percebe automaticamente o lacre ou a violação de qualquer tumba e todas as magias reviver os mortos e semelhantes conjuradas sobre os seguidores do panteão Faraônico.

Ações Automáticas: Anúbis pode utilizar Cura, Conhecimento (arcano), Conhecimento (história), Conhecimento (natureza), Conhecimento (nobreza e realeza), Conhecimento (planos), Conhecimento (religião), Conhecimento (mortos-vivos), Profissão (herborista), Profissão (escriba) ou Identificar Magia como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou menos. Capaz de executar até cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Anúbis pode criar qualquer item mágico, desde que seu valor de mercado não exceda 30.000 PO.

Semideus

Símbolo: Cobra flamejante

Plano Natal: As Doze Horas da Noite

Tendência: Neutro e Mau

Aspecto: Mal, fogo, serpentes

Seguidores: Répteis, dragões malignos, cultistas insanos

Tendência dos Clérigos: NM, CM, LM

Domínios: Mal, Fogo, Escamosos

Arma Predileta: Picareta pesada

Apep é uma criatura maligna do submundo e um inimigo dos deuses (embora às vezes seja aliado de Set). Ele é a personificação viva do mal na mitologia Faraônica. Apep surge como uma serpente gigantesca, com 30 m de comprimento. É servido por hordas de demônios, a maioria possuindo qualidades de serpente e do fogo.

Dogma

Apep é execrado, e não reverenciado, nos templos do panteão Faraônico. Oficialmente — de acordo com os sacerdotes de Rá-Heru-cuti e dos outros deuses — Apep não tem seguidores, templos e nenhum credo além da destruição e do mal. As almas ensandecidas, corruptas e malignas que se devotam a Apep concordam, ao menos em parte. Ele não tem nenhuma crença além da destruição: a destruição de todos os deuses do panteão Faraônico, seus templos, clérigos, seguidores e até mesmo do mundo criado por eles e as criaturas que o habitam. Os seguidores de Apep — que não são tão raros quanto os sacerdotes de outras divindades gostariam — não lutam por um mundo dominado pelo mal; eles lutam pelo fim do mundo.

Clero e Templos

Os clérigos humanos de Apep não carregam símbolos profanos que possam identificá-los, nem raspam as cabeças ou utilizam vestimentas como os demais clérigos Faraônicos. Aparentemente, são membros comuns da sociedade — plebeus, especialistas, guerreiros, magos ou membros de qualquer classe de personagem, exceto clérigo. Eles se encontram com outros cultistas em segredo, sob a proteção da escuridão, em portões sem janelas e atrás de portas trancadas e barradas. Qualquer sinal de suas atividades provocaria a cólera das autoridades e dos agentes das divindades Faraônicas, portanto eles precisam manter o máximo de segredo possível.

Apep possui alguns clérigos entre as criaturas malignas, especialmente serpentes como nagas, dragões e yuan-ti. Entre os monstros abertamente

APEP



CAPÍTULO CINCO
O PANTEÃO
FARAÔNICO

Ilustração de D. Cramer e S. Wood



SW
01

malgnos, os clérigos de Apep exibem seu poder e sua posição. Com frequência, erguem templos elaborados — embora ainda ocultos aos olhos humanos — nas profundezas de desertos ou no cume das montanhas. Estas estruturas sempre estão repletas de cobras e motivos de serpentes.

APEP

Dragão (Colossal — Mal, Fogo)

Posto Divino: 5

Dados de Vida: 40d12+440 (920 PV)

Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 42 m, escalar 21 m

CA: 66 (–8 tamanho, +7 Des, +5 divino, +45 natural, +7 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +52

Dano: Mordida 4d6+22, dec. 19–20

Face/Alcance: 12 m por 24 m/4,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, sopro (fogo, cone de 30 m, CD 31 para o teste de resistência), constrição (4d6+22), agarrar aprimorado, veneno (CD 31; dano inicial e secundário 3d6 pontos de dano temporário em constituição).

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 40/+4, resistência a frio 25, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 1,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, visão no escuro, subtipo fogo, RM 37, aura divina (15 m, CD 22).

Subtipo Fogo: Imune a dano por fogo; sofre dano dobrado por frio, a menos que obtenha sucesso no teste de resistência para reduzir o dano à metade; sofre o dobro do dano caso fracasse.

Testes de Resistência: Fort +38, Ref +34, Von +34.

Habilidades: For 40, Des 25, Con 33, Int 24, Sab 24, Car 24.

Perícias: Blefar +52, Escalar +28, Diplomacia +56, Esconder-se +16, Mensagens Secretas +54, Intimidar +54, Conhecimento (arcano) +52, Conhecimento (religião) +52, Conhecimento (planos) +52, Ouvir +54, Furtividade +32, Procurar +52, Sentir Motivação +52, Identificar Magia +52, Observar +54.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Esquiva, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Ataque Poderoso, Deslocamento.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação.

Habilidades Divinas Relevantes:

Alterar Forma, Alterar Tamanho, Controlar Criaturas (cobras), Maestria Divina do Fogo, Falar com Criaturas (cobras e animais e bestas do tipo réptil), Ferir Inimigo.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal]; 10/dia expulsar ou destruir criaturas da água, ou fascinar ou comandar criaturas do fogo; 10/dia fascinar ou comandar animais do tipo réptil ou cobras.

Habilidades Similares a Magia:

Apep utiliza estas habilidades como um conjurador de 15º nível, com exceção de magias do mal, que utiliza como um conjurador de 16º nível. A CD para os testes de resistência é 22 + nível da magia. *Ampliar animais* (apenas cobras e outros répteis), *forma animal* (apenas cobras e outros répteis), *transe animal* (apenas cobras e outros répteis), *blasfêmia*, *mãos flamejantes*,

criar mortos-vivos, *destruição rastejante*, *profanar*, *dissipar o bem*, *grupo de elementais* (apenas do Fogo), *ataque visual*, *semente de fogo*, *tempestade de fogo*, *presa mágica aprimorada*, *nuvem incendiária*, *círculo mágico contra o bem*, *presa mágica*, *veneno*, *criar chamas*, *proteção contra o bem*, *suportar elementos* (apenas como magia do Frio ou do Fogo), *alterar forma*, *invocar criaturas IX* (apenas como magia do Mal), *aura profana*, *nuvem profana*, *muralha de fogo*.

Outros Poderes Divinos

Como um semideus, Apep trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Apep pode ver (utilizando visão normal ou visão no escuro), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 7,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 7,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dois locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 5 horas.

Percepção do Aspecto: Apep percebe imediatamente qualquer coisa que afete pelo menos mil cobras ou outros répteis, e qualquer fogo que afete pelo menos mil criaturas.

Criar Itens Mágicos: Apep pode criar qualquer varinha, pergaminho ou poção contendo magia do domínio do Fogo, bem como armas flamejantes ou de explosão flamejante, desde que o valor de mercado não exceda 4.500 PO.



Divindade Menor**Símbolo:** Gato**Plano Natal:** Barca Solar (Monte Bacau)**Tendência:** Caótico e Bom**Aspecto:** Gatos, vingança, proteção, punição**Seguidores:** Mães, defensores, guerreiros, bárbaros, rangers, elfos**Tendência dos Clérigos:** NB, CB, CN**Domínios:** Caos, Destruição,

Proteção, Força, Guerra

Arma Predileta: Garras de tigre

Bast é uma divindade com cabeça de gato, cujo aspecto inclui proteção (como uma mãe protege seus filhos), punição dos malfetores e gatos. Ela surge como uma humana de pele escura, com a cabeça de um gato, embora possa usar sua habilidade Trocar Forma para aparecer como um felino de qualquer tamanho. Bast é uma divindade selvagem. As pessoas que lhe agradam recebem grandes bênçãos, mas quando está zangada sua ira não conhece limites. Ela é inimiga ferrenha de Apep e Set.

Embora o plano natal de Bast seja descrito como a Barca Solar, na verdade ela reside no Monte Bacau, no extremo oriental do mundo. Esta montanha mística jaz ao longo do curso celeste da Barca Solar, sobre a caverna onde a Barca deixa as Doze Horas da Noite a cada alvorecer. Toda manhã, Bast desce de seu palácio para lutar com Apep, assegurando a saída da Barca.

Bast é uma das filhas de Rá-Heru-cuti, casada com Prah.

Dogma

Explicar o dogma relacionado a Bast é quase uma contradição. Ela é uma divindade caótica, freqüentemente caprichosa, que não exige obediência estrita a princípios de fé. Em geral, ela promove a vida e a liberdade, afirmando os valores da vida mortal, as coisas belas e a liberdade de regras opressoras. Bast odeia o mal, especialmente Apep e seus seguidores, e seus adoradores quase sempre compartilham esta inimizade.

Clero e Templos

Os clérigos de Bast, como a maioria dos clérigos das divindades Faraônicas, utilizam robes brancos e raspam a cabeça quando pertencem ao sexo masculino. Os clérigos de Bast têm a obrigação de se manterem vigilantes contra as forças do mal, como um gato protege seu lar das criaturas que tentam invadi-lo. Em geral, servem como a voz das pessoas comuns entre o clero Faraônico, que freqüentemente está tão obcecado com a realeza e o bom funcionamento do governo que esquece de seus verdadeiros seguidores. A maioria dos clérigos de Bast é feminina.

Os templos de Bast seguem a disposição geral dos templos Faraônicos. Bast também é reverenciada em incontáveis santuários e altares domésticos. Devido a sua influência, os gatos têm um lugar especial na cultura faraônica, e maltratar um felino atrairá a ira de Bast sobre o transgressor.

**Clérigo 10/Guerreiro 20/Ilusionista 10****Extra-Planar (Médio)****Posto Divino:** 8**Dados de Vida:** 20d8+160 (extra-planar) mais 10d8+80 (Clr) mais 20d10+160 (Gue) mais 10d4+80 (Ilu) (960 PV)**Iniciativa:** +21 (+17 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)**Deslocamento:** 18 m**CA:** 65 (+17 Des, +8 divino, +21 natural, +9 deflexão)**Ataques:** Corpo a corpo: 2 garras +65, mordida +63; ou magia: toque +58 ou toque à distância +65.**Dano:** Garra 1d4+10; mordida 1d6+5; ou conforme a magia.**Face/Alcance:** 1,5 m por 1,5 m/1,5 m**Ataques Especiais:** Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, rasgar 2d6, expulsar mortos-vivos 12/dia.**Qualidades Especiais:** Imunidades divinas, Redução de Dano 43/+4, resistência a fogo 28, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 12 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte* exato ilimitado, *viagem planar* ilimitada, familiar (felinos), RM 40, aura divina (240 m, CD 27).**Testes de Resistência:** Fort +48, Ref +57, Von +48.**Habilidades:** For 30, Des 44, Con 26, Int 28, Sab 26, Car 29.

Perícias: Empatia com Animais +37, Equilíbrio +67, Escalar +68, Concentração +36, Diplomacia +29, Arte da Fuga +50, Adestrar Animais +67, Cura +46, Esconder-se +65, Senso de Direção +36, Saltar +70, Conhecimento (natureza) +47, Conhecimento (religião) +47, Ouvir +48, Furtividade +57, Cavalgar (cavalo) +27, Espionar +27, Sentir Motivação +46, Identificar Magia +37, Observar +58, Acrobacia +57, Sobrevivência +46.

Talentos: Pronidão, Lutar às Cegas, Trespassar, Reflexos de Combate, Esquiva, Especialização, Presteza, Trespassar Aprimorado, Foco em Magia Aprimorado (Ilusão), Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Mobilidade, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (mordida), Sucesso Decisivo Poderoso (garra), Acelerar Magia, Corrida, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Foco em Magia (Ilusão), Deslocamento, Magia Sem Gestos, Especialização Superior, Rastrear, Acuidade com Arma (mordida), Acuidade com Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Foco em Arma (garra), Especialização em Arma (mordida), Especialização em Arma (garra), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Golpe Anti-Criatura (répteis), Controlar Criaturas (felinos), Maestria Divina da Batalha, Velocidade Divina, Domínio Adicional (Força), Domínio Adicional (Guerra), Trocar Forma, Falar com Criaturas (animais felinos).

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; 8/dia destruir (+4 em ataque e +10 de dano para o ataque com uma arma); 8/dia *escudo de proteção* (o alvo tocado recebe +10 de bônus de resistência no próximo teste de resistên-

cia, duração máxima 1 hora); 8/dia feito de Força (+10 de bônus de aprimoramento em For durante 1 hora).

Habilidades Similares a Magia: Bast utiliza estas habilidades como um conjurador de 18º nível, com exceção de magias do Caos, que utiliza como um conjurador de 19º nível. A CD para os testes de resistência é 26 + nível da magia. *Animar objetos, campo antimagia, punho cerrado de Bigby, mão esmagadora de Bigby, mão poderosa de Bigby, barreira de lâminas, força do touro, martelo do caos, círculo da destruição, manto do caos, praga, desintegrar, dissipar a ordem, poder divino, terremoto, resistência a elementos, coluna de chamas, doença plena, implosão, infligir ferimentos críticos, infligir ferimentos leves, círculo mágico contra a ordem, roupa encantada, arma mágica, limpar a mente, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder, atordoar, esfera prismática, proteção contra elementos, proteção contra a ordem, repulsão, força dos justos, santuário, despedaçar, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, arma espiritual, pele rochosa, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos), palavra do caos.*

Rasgar (Ext): Se Bast atingir um oponente com as duas garras, ela prende o corpo do alvo oponente, rasgando sua carne. Este ataque inflige 2d6 pontos adicionais de dano.

Magias de Clérigo/Dia: 6/7/7/6/6/4; CD base = 18 + nível da magia

Magias de Mago/Dia: 5/8/7/6/6/5; CD base = 19 + nível da magia, 23 + nível da magia para ilusões. Escolas proibidas: Adivinhação e Necromancia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Bast pode 'escolher 10' em qualquer teste. Ela trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Bast pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 12 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 12 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até cinco locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 8 horas.

Percepção do Aspecto: Bast percebe automaticamente qualquer evento que afete quinhentos ou mais felinos ou mães, e qualquer batalha envolvendo pelo menos quinhentas pessoas.

Ações Automáticas: Bast pode utilizar Equilíbrio, Esconder-se, Ouvir ou Observar como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou menos. Capaz de executar até cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Bast pode criar qualquer arma mágica, desde que seu valor de mercado não exceda 30.000 PO.

Divindade Menor

Símbolo: Imagem da divindade

Plano Natal: Plano Material

Tendência: Caótico e Neutro

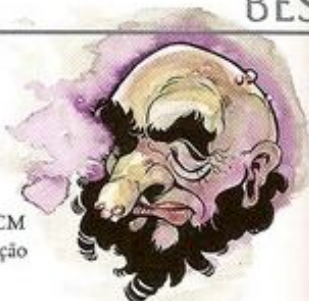
Aspecto: Sorte, música, proteção

Seguidores: Ladinos, jogadores

Tendência dos Clérigos: CB, CN, CM

Dominios: Sorte, Proteção, Enganação

Arma Predileta: Espada curta



O grotesco, porém alegre, Bes surge como um humano deformado, com o corpo arredondado e pernas tortas, com cerca de 1,2 m de altura. Ele tem a barba cerrada, uma cauda e veste a pele de uma pantera. Ele é o deus da sorte e protetor das mulheres durante o parto. Dizem que é tão feio que seu aspecto afasta os espíritos malignos e vários seguidores do panteão Faraônico têm estátuas de Bes em seus lares para espantar a má sorte.

Bes é casado com Hátor, que compartilha seu interesse pela música e pela sorte.

Dogma

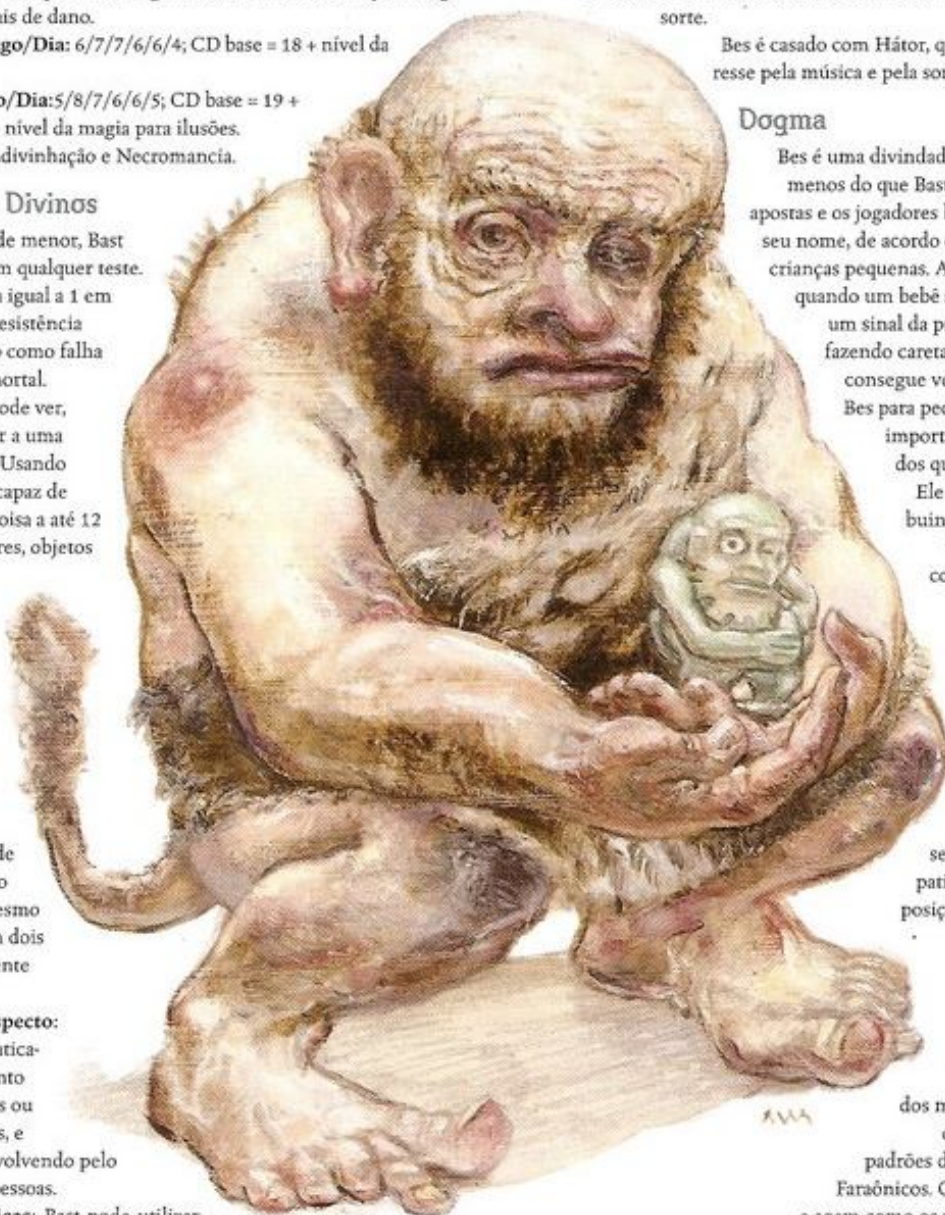
Bes é uma divindade caótica que se importa menos do que Bast com dogmas. Ele adora apostas e os jogadores bendizem e amaldiçoam seu nome, de acordo com sua sorte. Ele adora crianças pequenas. As pessoas acreditam que quando um bebê sorri inesperadamente é um sinal da presença invisível de Bes, fazendo caretas que somente a criança consegue ver. Quase todos invocam Bes para pedir boa sorte e ele não se importa com a moral ou a ética dos que lhe imploram auxílio. Ele age por capricho, distribuindo a sorte conforme sua vontade e deleitando-se como uma criança com as oferendas que recebe.

Clero e Templos

Bes tem poucos clérigos, apesar de sua popularidade entre as pessoas comuns. Em geral, seus clérigos têm fama de patifes e canalhas, evitando posições de responsabilidade ou respeitabilidade e pregando peças nos indivíduos que estão convencidas de sua própria importância. Não são considerados membros da classe sacerdotal e não respeitam os padrões de vestuário dos clérigos Faraônicos. Quase sempre se vestem e agem como os plebeus a quem servem.

A maior parte dos clérigos de Bes pertence ao sexo masculino.

Ele não possui templos, nem ritos formais de culto. Ele é cultuado em santuários domésticos e, de modo informal, em salões de jogo, tavernas e santuários à beira de estradas.



Ladino 20/Bardo 20

Extra-Planar (Pequeno)

Posto Divino: 7

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d6+160 (Lad) mais 20d6+160 (Brd) (880 PV)

Iniciativa: +15 (+11 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 15 m

CA: 65 (+1 tamanho, +11 Des, +7 divino, +20 natural, +16 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: lâmina da sorte dançarina +4 +64/+59/+54/+49; ou magia: toque +55 ou toque à distância +59.

Dano: Lâmina da sorte dançarina +4 1d6+14, dec. 19-20/x2; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, ataque furtivo +10d6, golpe incapacitante, oportunismo.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 42/+4, resistência a fogo 27, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 10,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, conhecimento de bardo +29, música de bardo 24/dia (música de proteção, fascinar, inspirar competência, inspirar coragem, inspirar grandeza, sugestão), evasão, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), amortecer impacto, evasão aprimorada, RM 39, aura divina (210 m, CD 33).

Testes de Resistência: Fort +48, Ref +53, Von +47.

Habilidades: For 25, Des 33, Con 27, Int 29, Sab 25, Car 43.

Perícias: Avaliação +66, Equilíbrio +70, Blefar +83, Diplomacia +87, Operar Mecanismo +56, Disfarces +83, Arte da Fuga +78, Falsificação +56, Obter Informação +83, Esconder-se +82, Intimidar +25, Saltar +16, Conhecimento (religião) +36, Ouvir +76, Furtividade +78, Abrir Fechaduras +38, Atuação +83, Punga +80, Sentir Motivação +54, Observar +56, Acrobacia +58.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Percepção às Cegas 1,5 m de Raio, Reflexos de Combate, Disfarçar Magia, Esquiva, Especialização, Música Adicional, Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Faz-Tudo, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Saque Rápido, Deslocamento, Especialização Superior, Acuidade com Arma (espada curta), Foco em Arma (espada curta), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Lâbia Divina, Ladino Divino, Escudo Divino, Imunidade Energética Adicional (sônica), Resistência à Energia Superior (sônica), Poder da Sorte.

Poderes de Domínio: 7/dia realizar novamente uma jogada; 7/dia escudo de proteção (o alvo tocado recebe +7 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora).

Habilidades Similares a Magia: Bes utiliza estas habilidades como um conjurador de 18º nível. A CD para os testes de resistência é 34 + nível da magia. Ajuda, campo antimagia, cancelar encantamento, transformação momentânea, confusão, escudo entrópico, visão falsa, movimentação livre, auna sagrada, invisibilidade, limpar a mente, milagre, despistar, dificultar detecção, metamorfosear objetos, esfera prismática, proteção contra elementos, repulsão, santuário, animação ilusória, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, reverter magia, parar o tempo.

Magias de Bardo Conhecidas (4/8/8/8/8/7/7; CD base = 26 + nível da magia): 0 – pasmear, detectar magia, mãos mágicas, consertar, prestidigitação, resistência; 1º – enfeitiçar pessoas, recuo acelerado, sono, servo invisível, ventriloquismo; 2º – escuridão, invisibilidade, imagem menor, reflexos, sugestão; 3º – piscar, confusão, dissipar magia, emoções, muralha de vento; 4º – porta dimensional, invisibilidade aprimorada, modificar memória, padrão prismático, grilo; 5º – sonho, visão falsa, círculo da cura, névoa mental, despistar; 6º – ataque visual, velocidade em massa, suggestionar multidões, imagem permanente.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Bes pode 'escolher 10' em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Bes pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 10,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 9 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até cinco locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 7 horas.

Percepção do Aspecto: Bes percebe automaticamente toda mulher em trabalho de parto e qualquer jogo de azar. Ele também percebe qualquer execução de música que seja ouvida por quinhentas pessoas ou mais.

Ações Automáticas: Bes pode utilizar Blefar, Disfarces ou Esconder-se como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou menos. Capaz de executar até cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Bes pode criar qualquer item mágico que conceda bônus de sorte, desde que seu valor de mercado não exceda 30.000 PO.

HÁTOR

Divindade Menor

Símbolo: Cabeça de vaca com chifres e disco lunar

Plano Natal: Campos das Oferendas

Tendência: Neutro e Bom

Aspecto: Amor, música, dança, lua, destino, maternidade

Seguidores: Artistas, músicos, mães, amantes

Tendência dos Clérigos: LB, NB, CB

Domínios: Comunidade, Bem, Sorte

Arma Predileta: Espada longa



Ilustração de D. Cramer

A benevolente divindade Hator surge como uma mulher humana com cabeça de vaca, como uma mulher humana com orelhas ou chifres de vaca ou simplesmente como uma vaca enorme. Ela é uma divindade da música e da dança, das artes e da inspiração. Seu amplo aspecto também inclui influência sobre o amor e a maternidade, a lua e o destino.

Hator é uma das filhas de Rá-Heru-cuti e é casada com Bes.

Dogma

Os ensinamentos essenciais de Hator ordenam que as pessoas desfrutem a vida e todos os seus bons aspectos — beleza, arte, música, amor e família. Os clérigos de Hator ensinam que estas coisas são presentes divinos, que devem ser aproveitadas e protegidas. Não há mal em desfrutar dessas bênçãos simples; o mal está em negá-las a outrem ou destruí-las.

Clero e Templos

Os clérigos de Hator utilizam os robes brancos comuns à maior parte do clero Faraônico e os homens raspam a cabeça. Geralmente são artistas, habilidosos nas artes visuais, dança, música, ou às vezes nos três. Lideram danças rituais em honra a Hator, criam obras de arte para adornar seus templos, buscam inspirar os demais e interpretam sonhos (que acreditam serem inspirados pela deusa). Homens e mulheres tornam-se clérigos de Hator com a mesma frequência.

Existem vários templos de Hator nas terras onde o panteão Faraônico é reverenciado.

HÁTOR

Bardo 20/Clérigo 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 8

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d6+160 (Brd) mais 20d8+160 (Clr) (920 PV)

Iniciativa: +13 (+9 Des, +4

Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 64 (+9 Des, +8 divino, +21 natural, +16 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: espada longa defensor e sagrada +4 +60/+55/+50/45; ou magia: toque +56 ou toque à distância +57.

Dano: Espada longa defensor e sagrada +4 1d8+16, dec. 19-20; ou conforme a magia.

Fale/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 23/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano +3/+4, resistência a fogo 28, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 12 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, conhecimento de bardo +29, música de bardo 28/dia (música de proteção, fascinar, inspirar competência, inspirar coragem, inspirar grandeza, sugestão) com alcance de 12 km, RM 40, aura divina (240 m, CD 34).

Testes de Resistência: Fort +50, Ref +49, Von +50.

Habilidades: For 26, Des 29, Con 26, Int 29, Sab 30, Car 43.

Perícias: Empatia com Animais +44, Concentração +36, Ofícios (olaria) +77, Ofícios (tecelagem) +77, Diplomacia +86, Obter Informação +74, Aderstrar Animais +44, Cura +58, Conhecimento (arcano) +77, Conhecimento (história) +57, Conhecimento (local) +57, Conhecimento (nobreza e realeza) +57, Conhecimento (religião) +77, Ouvir +60, Atuação +84, Profissão (parteira) +78, Espionar +37, Identificar Magias +77, Observar +40.

Talentos: Prontidão, Reflexos de Combate, Disfarçar Magia, Vingança Divina, Esquiva, Tolerância, Especialização, Música Adicional, Música Adicional, Expulsão Adicional, Grande Fortitude, Magia Penetrante Aprimorada, Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Foco em Perícia (Atuação), Magia Penetrante, Deslocamento, Especialização Superior, Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Invocar Criaturas (bovinos celestiais; utilize as estatísticas dos bisões), Criar Objetos, Bardo Divino, Foco em Perícia Divino (Atuação), Dom da Vida, Atuação Irresistível, Trocar Forma.

Poderes de Domínio: 8/dia acalmar emoções; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; 8/dia realizar novamente uma jogada.

Habilidades Similares a Magia: Hátor utiliza estas habilidades como um conjurador de 18º nível, com exceção de magias do Bem, que utiliza como um conjurador de 19º nível. A CD para os testes de resistência é 34



+ nível da magia. Ajuda, barreira de lâminas, bênção, cancelar encantamento, dissipar o mal, escudo entrópico, movimentação livre, banquete de heróis, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, círculo mágico contra o mal, cura completa em massa, milagre, despistar, oração, proteção contra elementos, proteção contra o mal, ligação telepática de Rary, refúgio, proteger outro, reverter magia, condição, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem).
Magias de Bardo Conhecidas

(4/8/8/8/8/7/7; CD base = 26 + nível

da magia): 0 – detectar magia, luz, conser-

tur, abrir/fechar, ler magias, resistência; 1º

– enfeitiçar pessoas, curar ferimentos leves,

hipnotismo, proteção contra o mal, sono; 2º – força

do touro, luz do dia, retardar envenenamento,

detectar pensamentos, localizar objetos; 3º – enfeiti-

çar monstros, clarividência/clarividência, dissipar

magia, emoções, círculo mágico contra o mal; 4º –

curar ferimentos críticos, imobilizar monstros, lendas e

histórias, localizar criatura, neutralizar venenos; 5º –

controlar a água, sonho, dissipar magia aprimorada, círculo

da cura, miragem arcana; 6º – controlar o clima,

tarefa/missão, observação aprimorada, suggestionar multidões.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Hátor pode 'escolher 10' em qualquer teste.

Ela trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Hátor pode ver, ouvir, tocar e cheirar a

uma distância de 12 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 12 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até cinco locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 8 horas.

Percepção do Aspecto: Hátor percebe automaticamente qualquer execução de música ou dança que seja assistida por quinhentas pessoas ou mais.

Ações Automáticas: Hátor pode utilizar qualquer perícia de Ofícios, mesmo aquelas em que não possui graduações, como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou menos. Ela pode utilizar Atuação como uma ação livre quando a CD da tarefa for 28 ou menos. Capaz de executar até cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Hátor pode criar qualquer instrumento ou item artístico mágico, desde que seu valor de mercado não exceda 30.000 PO.

IMHOTEP

Semideus

Símbolo: Pirâmide escalonada

Plano Natal: Campos das Oferendas

Tendência: Neutro e Bom

Aspecto: Ofícios, medicina

Seguidores: Cientistas, arquitetos, médicos

Tendência dos Clérigos: CB, LB, NB

Domínios: Artesanato, Cura, Conhecimento

Arma Predileta: Bordão



Imhotep é o único mortal que ascendeu ao panteão Faraônico — um conselheiro de reis, construtor de pirâmides e parâmetro do conhecimento que se tornou o deus da cura e da ciência. Ele surge como um humano normal vestindo um robe branco e carregando um cajado (sendo um mortal que conquistou a ascensão, Imhotep não possui Dados de Vida de extra-planar como os demais membros do panteão Faraônico).

Dogma

A principal doutrina de Imhotep prega que o conhecimento, a ciência e a magia devem ser utilizados para auxiliar a humanidade. Enquanto Toth prega o aprendizado como o próprio fim e Anúbis guarda os segredos das ervas e da magia, Imhotep insiste que o conhecimento só é útil caso seja empregado e isso deve ser feito para o bem de todos. Embora Imhotep não seja um deus da magia, sua doutrina aplica-se à arte arcana e à ciência da engenharia. O uso apropriado da magia serve para ajudar as pessoas, não para prejudicá-las.

Embora não seja explicitamente pacifista, Imhotep dá mais ênfase à cura do que à guerra, em contraste direto com outros deuses do panteão.

Clero e Templos

Os clérigos de Imhotep geralmente são curandeiros pacíficos que lutam pela melhoria de toda a humanidade. Muitos se interessam pelas ciências, em especial a arquitetura, e quase sempre prestam serviço como arquitetos e engenheiros-chefes na construção dos templos de todos os deuses do panteão. Eles são muito populares entre os cidadãos comuns, que confiam no clero para obter todas as variações de cura. Utilizam os robes brancos comuns a todo o sacerdócio Faraônico e os homens raspam a cabeça (a maioria é masculina).

Os templos de Imhotep também são hospitais e centros de educação científica.

IMHOTEP

Especialista 20

Posto Divino: 1

Dados de Vida: 20d6+140 (260 PV)

Iniciativa: +7 (Des)

Deslocamento: 18 m

CA: 26 (+7 Des, +1 divino, +7 deflexão)

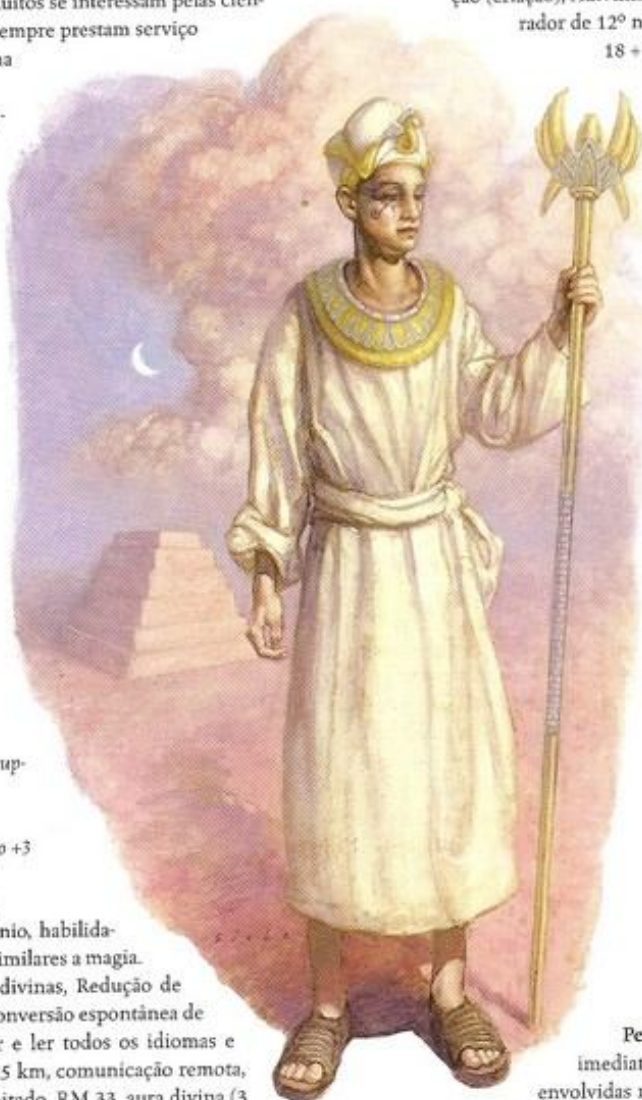
Ataques: Corpo a corpo: *bordão da velocidade e da disrupção* +3 (extremidade de velocidade) +25/+25/+20/+15; *bordão da velocidade e da disrupção* +3 (extremidade de disrupção) +25/+20

Dano: *Bordão da velocidade e da disrupção* +3 1d6+10/+1d6+6

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 36/+4, resistência a fogo 21, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 1,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, RM 33, aura divina (3 m, CD 18).



Testes de Resistência: Fort +14, Ref +14, Von +23.

Habilidades: For 24, Des 24, Con 24, Int 43, Sab 31, Car 25.

Perícias: Alquimia +27, Avaliação +27, Ofícios (caligrafia) +40, Ofícios (escultura) +27, Ofícios (alvenaria) +40, Diplomacia +18, Operar Mecanismo +27, Cura +36, Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +40, Conhecimento (geografia) +40, Conhecimento (história) +40, Conhecimento (local) +27, Conhecimento (natureza) +40, Conhecimento (nobreza e realeza) +40, Conhecimento (religião) +28, Conhecimento (planos) +27, Ouvir +23, Abrir Fechaduras +18, Profissão (apotecário) +22, Profissão (engenheiro) +36, Profissão (herborista) +22, Profissão (escriva) +36, Observar +13.

Talentos: Prontidão, Ambidestria, Combater com Duas Armas Aprimorado, Foco em Perícia (Profissão [escriva]), Foco em Perícia (Profissão [engenheiro]), Combater com Duas Armas, Foco em Arma (bordão).

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação.

Habilidades Divinas Relevantes: Dom da Vida, Mestre Artesão.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias da escola Conjuração (criação); +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Cura]; +1 nível efetivo para conjurar magias de Adivinhação.

Habilidades Similares a Magia: Imhotep utiliza estas habilidades como um conjurador de 11º nível, com exceção de magias de Conjuração (criação), Adivinhação e Cura, que utiliza como um conjurador de 12º nível. A CD para os testes de resistência é

18 + nível da magia. *Animar corais, clarividência/clarividência, curar ferimentos críticos, curar ferimentos leves, curar ferimentos moderados, curar ferimentos graves, detectar portas secretas, detectar pensamentos, discernir localização, adivinhação, compor, encontrar o caminho, sexto sentido, enrijecer, cura completa, círculo da cura, lendas e histórias, criar itens temporários, cura completa em massa, criar itens efêmeros, esfera prismática, regeneração, moldar rochas, criar itens permanentes, ressurreição verdadeira, visão da verdade, moldar madeira.*

Outros Poderes Divinos

Como um semideus, Imhotep trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Imhotep pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 1,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 1,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dois locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 1 hora.

Percepção do Aspecto: Imhotep percebe imediatamente quando mil pessoas ou mais estão envolvidas num projeto de construção, como a construção de uma pirâmide.

Ações Automáticas: Imhotep pode utilizar Cura ou qualquer perícia de Ofícios, Profissão ou Conhecimento, mesmo aquelas em que não possua graduações, como uma ação livre quando a CD da tarefa for 15 ou menos. Capaz de executar até duas ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Como um deus do artesanato, Imhotep pode criar qualquer item mágico cujo propósito primário seja cura ou construção, como uma varinha de curar ferimentos moderados, um periapto de resistência a veneno ou cola soberana, desde que o valor de mercado do item não exceda 4.500 PO.

Divindade Maior

Símbolo: Ankh e estrela

Plano Natal: Campos das Oferendas

Tendência: Neutro e Bom

Aspecto: Fertilidade, magia, casamento

Seguidores: Magos e feiticeiros, esposas e mães, druidas, bardos

Tendência dos Clérigos: LB, NB, CB

Domínios: Bem, Magia, Proteção, Água

Arma Predileta: Bordão

Ísis, a esposa de Osíris e mãe de Rá-Heru-cutí, é a divindade feminina mais poderosa do panteão faraônico. Ela é uma deusa da magia e da fertilidade, patrona do casamento e (juntamente com Hátór) uma deusa da maternidade. Seu domínio sobre as águas representa os rios antigos que são a fonte da fertilidade e da vida. Ela aparece como uma mulher humana de pele escura e olhos verdes, usando um vestido franzido de linho branco e diversas jóias.

Ísis é filha do antigo deus da terra Geb e da deusa do céu estrelado, Nut.

Dogma

Em sua essência mais pura, Ísis representa a capacidade do amor derrotar a morte. Quando Set matou seu marido, Osíris, Ísis procurou seu corpo em toda a terra e trabalhou para lhe restaurar a vida. A força de seu amor, combinada com seu poder de derrotar a morte, a tornaram a divindade mais popular do panteão faraônico. Ela é uma divindade acessível, pois ama seus seguidores da mesma forma que ama seu esposo e lhes oferece as mesmas dádivas que concedeu a Osíris: vida eterna no êxtase pacífico dos Campos das Oferendas.

Apesar de toda sua popularidade, Ísis tem um lado mais esotérico em seu papel como divindade da magia. Embora os magos e os feiticeiros a venerem, ela também é adorada através de incontáveis talismãs com poderes mágicos menores criados em seu nome, tornando seus mistérios acessíveis à maior parte dos fiéis.

Naturalmente, Ísis é uma grande inimiga do assassino de seu esposo, e encoraja seus seguidores a se oporem a Set e seus seguidores terrenos.

Clero e Templos

Os sacerdotes de Ísis geralmente são clérigos/magos ou clérigos/feiticeiros, embora muitos prefiram dominar as magias de uma classe em detrimento da outra. Como a maioria do sacerdócio faraônico, seus clérigos utilizam robes brancos e os homens raspam a cabeça. Entretanto, a maioria pertence ao sexo feminino.

Os templos de Ísis são encontrados em qualquer lugar onde o panteão faraônico seja cultuado. Frequentemente, ela compartilha um único grande templo com Osíris e Rá-Heru-cutí, embora cada divindade tenha um pátio interno separado no templo. Muitos clérigos servem às três divindades.

Ísis

Mago 20/Clérigo 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 17

Dados de Vida: 20d8+180 (extra-planar) mais 20d4+180 (Mag) mais 20d8+180 (Clr) (940 PV)

Iniciativa: +14 (+10 Des, ++ Iniciativa Aprimorada)



Deslocamento: 18 m

CA: 77 (+10 Des, +17 divino, +30 natural, +10 deflexão)

Ataques: Magia: toque +66 ou toque à distância +67. *Sempre recebe 20 nos testes de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: Conforme a magia. *Sempre causa dano máximo.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 13/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 52/+4, resistência sônica 37, cura acelerada 37, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 25,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (pássaros), RM 69, aura divina (25,5 km, CD 37).

Testes de Resistência: Fort +58, Ref +59, Von +60. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 28, Des 30, Con 29, Int 44, Sab 32, Car 30.

Perícias: Alquimia +74, Avaliação +54, Concentração +86, Ofícios (tecelagem) +94, Diplomacia +69, Operar Mecanismo +54, Obter Informação +57, Cura +78, Conhecimento (arcano) +94, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +84, Conhecimento (geografia) +84, Conhecimento (história) +84, Conhecimento (local) +84, Conhecimento (natureza) +84, Conhecimento (nobreza e realeza) +84, Conhecimento (planos) +84, Conhecimento (religião) +84, Ouvir +60, Profissão (parteira) +88, Espionar +94, Procurar +74, Sentir Motivação +58, Identificar Magias +121, Observar +60, Usar Instrumento Mágico +47. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Preparar Poção, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Potencializar Magia, Aumentar Magia, Ignorar Componentes, Estender Magia, Forjar Anel, Magia Penetrante Aprimorada, Elevar Magia, Iniciativa Aprimorada, Magia Persistente, Magia de Alcance, Repetir Magia, Magia Sagrada, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Dominar Magia, Magia Penetrante, Magia Sem Gestos, Energia Contundente, Ampliar Magia.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Maestria Arcana, Escudo Divino em Área, Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Criar Artefato, Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Criação Divina, Esquiva Divina, Cura Acelerada Divina, Escudo Divino, Foco em Perícia Divino (Identificar Magia), Conjuração Divina, Domínio Adicional (Água), Imunidade Energética Adicional (sônica), Resistência à Magia Superior, Contra-Mágica Instantânea, Vida e Morte, Distinguir Magia, Magia Arcana Espontânea.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; utilizar itens mágicos de complemento de magia ou ativação como um mago de 30º nível; 17/dia escudo de proteção (o alvo tocado recebe +20 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora); 17/dia expulsar ou destruir criaturas do fogo, ou fascinar ou comandar criaturas da água.

Habilidades Similares a Magia: Ísis utiliza estas habilidades como um conjurador de 27º nível, com exceção de magias do Bem, que utiliza como um conjurador de 28º nível. A CD para os testes de resistência é 37 + nível da magia. Névoa ácida, ajuda, campo antimagia, barreira de lâminas, cone glacial, controlar a água, dissipar o mal, dissipar magia, grupo de elementais (apenas como magia da Água), névoa, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, evaporação, identificação, tempestade glacial, transferência de poder divino, círculo mágico contra o mal, limpar a mente, disjunção de Mondenkainen, aura indeletável de Nystul, névoa obscurante, esfera prismática, proteção contra elementos, proteção contra o mal, proteção contra magia, repulsão, santuário, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, reverter magia, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem), respirar na água.

Magias de Clérigo/Dia (Níveis 0–11): 6/9/9/9/8/8/7/7/6/6/2/2; CD base = 23 + nível da magia.

Magias de Mago/Dia (Níveis 0-17):
4/9/8/8/8/8/7/7/7/7/3/3/3/2/2/2/2;
CD base = 29 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Ísis recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ela é imortal.

Sentidos: Ísis pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 25,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 25,5 km de qualquer animal, seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 17 horas.

Percepção do Aspecto: Ísis percebe qualquer uso de magia (conjuração, utilização de itens ou de habilidades similares ou criação de itens mágicos), a descoberta, registro ou divulgação de qualquer magia ou conhecimento arcano, a concepção de qualquer criança e qualquer casamento no instante em que acontece e dezessete semanas no passado e no futuro.

Ações Automáticas: Ísis pode utilizar qualquer perícia de Conhecimento, mesmo aquelas em que não possua graduações, e Identificar Magia como uma ação livre quando a CD da tarefa for 47 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Ísis pode criar qualquer tipo de item mágico.



NEFTIS

Proletoz dos Mortos

Divindade Intermediária

Símbolo: Chifres em torno de um disco lunar

Plano Natal: Campos das Oferendas

Tendência: Caótico e Bom

Aspecto: Morte, pesar

Seguidores: Pessoas que estão de luto

Tendência dos Clérigos: NB, CB, CN

Domínios: Caos, Bem, Proteção, Repouso

Arma Predileta: Maça (leve ou pesada)



Irmã de Osiris, Ísis e Set, Neftis surge como uma mulher humana com grandes asas. Ela foi casada com Set e concebeu dele um filho, o deus crocodilo deformado Sobek. Desejando um casamento e um filho normais, ela embebedou e seduziu Osiris, concebendo Anúbis — e provocando o assassinato de Osiris por seu irmão. Depois que Set matou Osiris, Neftis abandonou seu marido e juntou-se a Ísis para recuperar o corpo do deus morto, mumificando-o e assegurando sua posição como Senhor de Tuat.

Dogma

Apesar de seu casamento com Set, Neftis é a maior inimiga do deus do mal, e nutre contra ele um ódio mais profundo que o próprio Osiris. Ela foi muito magoada pela morte de Osiris (que considera sua culpa) e sua dor é a personificação de todo o pesar humano. Seus sacerdotes ensinam que a tristeza é a resposta apropriada à morte — embora a alma encontre a felicidade nos Campos das Oferendas. Em seu nome, os seguidores do panteão Faraônico choram e se lamentam nos funerais, ao mesmo tempo em que celebram a nova vida do falecido.

Clero e Templos

Neftis tem poucos clérigos, pois normalmente é reverenciada como parte do panteão Faraônico. Seus clérigos participam de funerais, erguendo suas vozes em lamentos altos e dramáticos. Assim como outros clérigos do panteão, eles utilizam robes brancos e os homens raspam a cabeça. A maior parte pertence ao sexo feminino.

Com mais frequência, Neftis é cultuada em pequenas capelas no interior ou anexas a templos maiores dedicados a Ísis, Osiris e Rá-Heru-cuti. Ela também tem capelas funerárias anexas aos templos de Anúbis.

NEFTIS

Clérigo 20/Necromante 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 12

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d8+160 (Clr) mais 20d4+140 (Nec) (880 PV)

Iniciativa: +8 (Des)

Deslocamento: 18 m, voo 30 m perfeito

CA: 64 (+8 Des, +12 divino, +25 natural, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *maça pesada da disrupção e sagrada* +5 +65/+60/+55/+50; ou magia: *toque* +61 ou *toque à distância* +74.

Dano: *Maça pesada da disrupção e sagrada* +5 1d8+17, dec. x2; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 20/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 47/+4, resistência a fogo 32, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 18 km,

comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, familiar (abutres), RM 64, aura divina (360 m, CD 31).

Testes de Resistência: Fort +52, Ref +52, Von +61.

Habilidades: For 27, Des 27, Con 27, Int 33, Sab 44, Car 29.

Perícias: Avaliação +43, Concentração +80, Diplomacia +63, Cura +71, Conhecimento (arcano) +83, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +63, Conhecimento (geografia) +63, Conhecimento (história) +63, Conhecimento (local) +73, Conhecimento (natureza) +63, Conhecimento (nobreza e realeza) +73, Conhecimento (religião) +83, Conhecimento (planos) +63, Ouvir +59, Profissão (herborista) +89, Espionar +83, Procurar +43, Sentir Motivação +59, Identificar Magias +83, Observar +39. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Vingança Divina, Esquiva, Potencializar Magia, Aumentar Magia, Ignorar Componentes, Especialização, Estender Magia, Expulsão Adicional (x2), Foco em Magia Aprimorada (Necromancia), Magia Penetrante Aprimorada, Elevar Magia, Mobilidade, Magia Persistente, Magia de Alcance, Magia Sagrada, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Foco em Magia (Necromancia), Dominar Magia,

Magia Penetrante, Deslocamento, Especialização Superior, Magia Sem Gestos, Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Maestria Arcana, Escudo Divino em Área, Metamagia Automática (maximizar magias arcanas), Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Controlar Criaturas (mortos-vivos), Inspiração Divina (desespero), Escudo Divino, Conjuração Divina, Domínio Adicional (Repouso), Mãos da Morte, Resistência a Magia Superior, Conhecer a Morte, Vida e Morte, Magia Arcana Espontânea.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; 12/dia escudo de proteção (o alvo tocado recebe +20 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora);

12/dia toque mortal (jogue 20d6; se o alvo tocado possuir menos PV que o resultado, morrerá).

Habilidades Similares a Magia: Neftis utiliza estas habilidades como um conjurador de 22º nível, com exceção de magias do Caos e do Bem, que utiliza como um conjurador de 23º nível. A CD para os testes de resistência é 31 + nível da magia. *Ajuda, animar objetos, campo antimagia, barreira de lâminas, martelo do caos, manto do caos, visão da morte, proteção contra a morte, destruição, dissipar o mal, dissipar a ordem, descanso tranquilo, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, círculo mágico contra o mal, círculo mágico contra a ordem, limpar a mente, esfera prismática, proteção contra elementos, proteção contra o mal, proteção contra a ordem, repulsão, santuário, despedaçar, proteger outro, matar, falar com mortos, imunidade à magia, resistência à magia, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos ou do Bem), assegurar sobrevivência, pós-vida em morte, grito da banshee, palavra do caos.*

Magias de Clérigo/Dia (Níveis 0-17): 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 29 + nível da magia, 33 + nível da magia para magias de necromancia.

Magias de Mago/Dia (Níveis 0-11): 5/8/8/8/7/7/7/7/6/6/2/2; CD base = 23 + nível da magia, 27 + nível da magia para Necromancia. Escola proibida: Ilusão.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Neftis recebe automaticamente um resultado de 20 em qualquer teste. Ela trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Neftis pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 18 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 18 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 12 horas.

Percepção do Aspecto: Neftis percebe cada morte e cada pessoa em luto, e quando qualquer alma (separada de seu corpo pela morte) é ameaçada no instante em que acontece e doze semanas no passado.

Ações Automáticas: Neftis pode utilizar Conhecimento (arcano), Conhecimento (arquitetura e engenharia), Conhecimento (geografia), Conhecimento (história), Conhecimento (local), Conhecimento (natureza), Conhecimento (nobreza e realeza), Conhecimento (religião) ou Conhecimento (planos) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Neftis pode criar qualquer item mágico que gera um efeito necromântico ou de morte, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.



OSÍRIS

Divindade Maior

Símbolo: Cajado e mangual

Plano Natal: Campos das Oferendas

Tendência: Leal e Bom

Aspecto: Colheita, natureza, submundo

Seguidores: Fazendeiros, paladinos, rangers, monges

Tendência dos Clérigos: LB, NB, LN

Domínios: Ar, Terra, Bem, Ordem, Plantas, Repouso

Arma Predileta: Mangual (leve ou pesado)



O deus da vida e da morte, Osiris seria o maior dos deuses do panteão Faraônico — se não estivesse morto. Caso seu irmão Set não o tivesse assassinado, hoje Osiris ocuparia o trono dos deuses no lugar de seu filho Rá-Heru-cutí. Ele governa o mundo dos mortos, assim como seu filho governa os vivos.

Osiris surge como uma múmia humana coberta em bandagens de linho. Ele utiliza a coroa que simboliza sua autoridade sobre os mortos e carrega um cetro e um mangual, simbolizando sua autoridade e poder sobre as forças da natureza. Isso inclui o ciclo da agricultura e da vegetação e as forças elementais primárias do ar e da terra, cujo controle Osiris herdou dos deuses mais antigos.

Dogma

Osiris é o deus da pós-vida. Para tanto, ele faleceu e renasceu para reinar nesse estado, e promete um lugar seguro a todos os seus seguidores. Entretanto, os mortos devem primeiro superar seu julgamento severo. Ele exige obediência aos princípios básicos da ordem e da bondade para permitir a entrada nos Campos das Oferendas. Cada alma que surge em seu Salão da Verdade deve recitar uma longa confissão, proclamando "Eu não pequei contra os outros. Eu não prejudiquei minha família. Eu não fiz o mal no lugar do bem. Eu não conheci pessoas indignas..." e assim por diante. O monstro Am-mit, um servo de Anúbis, devora as almas que não são aprovadas pelo julgamento de Osiris.

Clero e Templos

É provável que o clero de Osiris seja o mais importante na vida diária dos seguidores do panteão Faraônico. Enquanto os clérigos de Rá-Heru-cutí são vizes ou mesmo reis, os sacerdotes de Osiris são líderes das pessoas comuns e o âlago de uma religião que se importa mais com

a recompensa eterna de um indivíduo que com o direito de um rei de governar. Em público, os clérigos de Osiris sempre curvam-se diante dos servos de Rá-Heru-cutí, mas fazem isso com o orgulho de saber que não é necessário. Assim como grande parte do sacerdócio Faraônico, os clérigos de Osiris usam robes brancos e os homens — a maioria — raspam a cabeça.

Osiris geralmente compartilha templos grandiosos com Ísis e Rá-Heru-cutí, embora cada divindade tenha um pátio interno separado. Estes templos são encontrados em todos os lugares onde o panteão Faraônico é cultuado. Muitos clérigos servem às três divindades.

OSÍRIS

Clérigo 18/Monge 12/Ranger 10

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 18

Dados de Vida: 20d8+360 (extra-planar) mais 18d8+324 (Clr) mais 12d8+216 (Mng) mais 10d10+180 (Rgr) (1.580 PV)

Iniciativa: +9 (Des)

Deslocamento: 42 m

CA: 89 (+9 Des, +12 monge, +18 divino, +31 natural, +9 flexão)

Ataques: Corpo a corpo: mangual pesado da disrupção e defensor +5 +75/+70/+65/+60; ou magia: toque +69 ou toque à distância +67. *Sempre recebe 20 nos testes de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: Mangual pesado da disrupção e defensor +5 1d10+21, dec. 17–20/x2; ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (mangual pesado: 31 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 16/dia, golpe desarmado, rajada de golpes, ataque atordoante (12/dia, CD 26), ataque chi +1.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 71/+5, resistência a fogo 38, cura acelerada 38, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 27 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, evasão, mente tranqüila (+2 contra encantamentos), queda lenta (15 m), pureza corporal, integridade corporal (24 PV), salto das nuvens, evasão aprimorada, corpo de diamante, passo etéreo, inimigos prediletos (mortos-vivos +3, demônios +2, aberrações +1), RM 50, aura divina (27 km, CD 37).

Testes de Resistência:

Fort +68, Ref +59, Von +60.

*Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 33, Des 28, Con 46,

Int 28, Sab 30, Car 29.

Perícias: Concentração +96, Diplomacia +77, Obter Informação +47, Cura +88, Intimidação +47, Conhecimento (arcano) +77, Conheci-

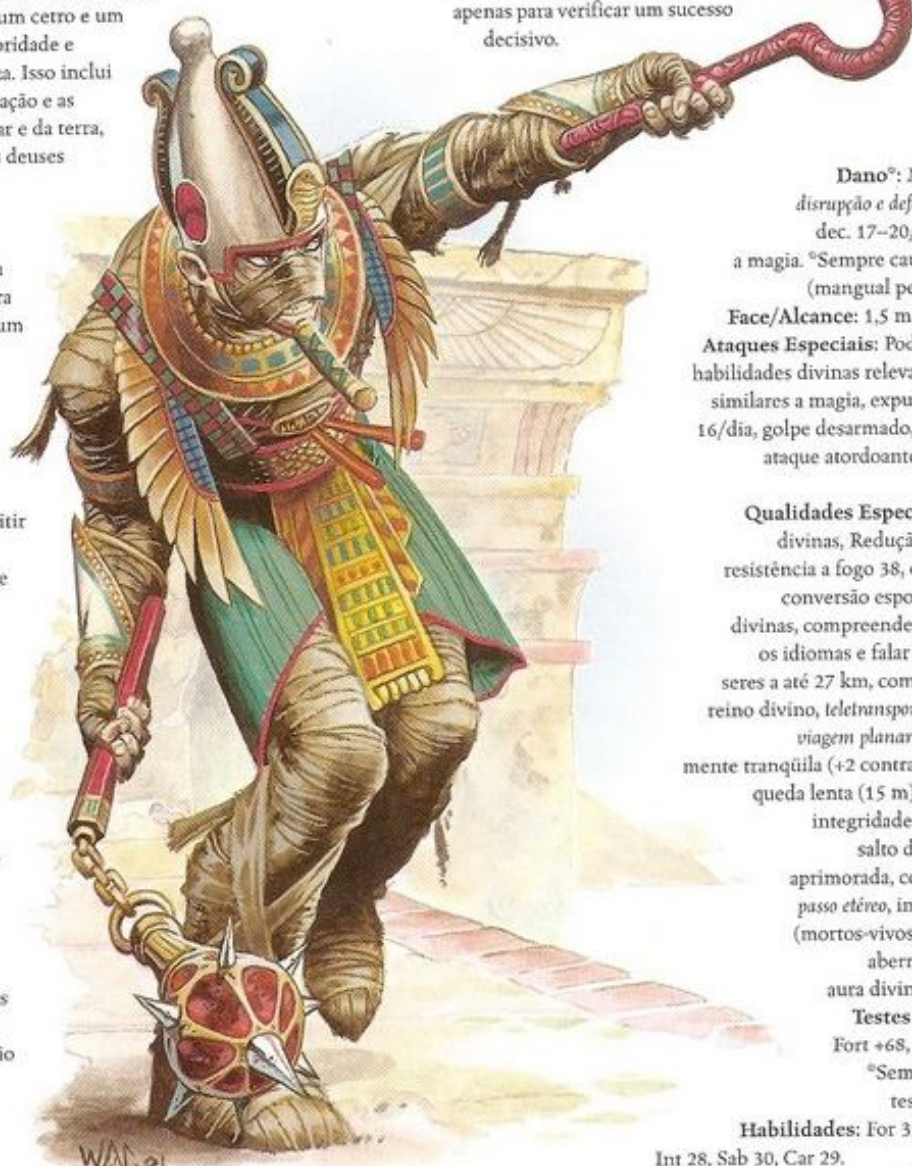


Ilustração de D. Cramer e W. Reynolds

CAPÍTULO CINCO
O PANTEÃO
FARAÔNICO

mento (história) +58, Conhecimento (natureza) +53, Conhecimento (nobreza e realeza) +58, Conhecimento (planos) +58, Conhecimento (religião) +71, Ouvir +79, Profissão (herborista) +88, Espionar +65, Procurar +72, Identificar Magia +65, Observar +73, Sobrevivência +64. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Trespasar, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Desviar Objetos, Força Divina, Vingança Divina, Esquiva, Especialização, Expulsão Adicional, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (mangual pesado), Desarme Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Golpe Desarmado Aprimorado, Liderança, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (mangual pesado), Deslocamento, Separar, Especialização Superior, Rastrear, Foco em Arma (mangual pesado), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Comandar Plantas, Raio Divino, Benção Divina (Constituição), Cura Acelerada Divina, Tempestade Energética (energia positiva), Domínio Adicional (Ar), Domínio Adicional (Terra), Domínio Adicional (Repouso), Mãos da Morte, Redução de Dano Superior, Vida e Morte (não necessita de repouso), Raio Divino em Massa, Vida e Morte em Massa, Poder da Natureza, Restauração, Metamorfose, Falar com Criaturas (plantas), Maestria dos Mortos-Vivos, Qualidades de Morto-Vivo.

Poderes de Domínio: 18/dia expulsar ou destruir criaturas da terra, ou fascinar ou comandar criaturas do ar; 18/dia expulsar ou destruir criaturas do ar, ou fascinar ou comandar criaturas da terra; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Ordem]; 18/dia fascinar ou comandar plantas; 18/dia toque mortal (se o alvo tocado possuir 107 PV ou menos, morrerá).

Habilidades Similares a Magia: Osiris utiliza estas habilidades como um conjurador de 28º nível, com exceção de magias do Bem e da Ordem, que utiliza como um conjurador de 29º nível. A CD para os testes de resistência é 37 + nível da magia. *Ajuda, andar no ar, pele de árvore, barreira de lâminas, acalmar emoções, corrente de relâmpagos, cajado vivo, comandar plantas, controlar plantas, controlar o clima, controlar os ventos, visão da morte, proteção contra a morte, destruição, dilatar, dissipar o caos, dissipar o mal, terremoto, grupo de elementais (apenas como magia do Ar ou da Terra), constrição, forma gasosa, descanso tranquilo, imobilizar monstros, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, corpo de ferro, círculo mágico contra o caos, círculo mágico contra o mal, pedra encantada, névoa obscurante, colera da ordem, ampliar plantas, proteção contra o caos, proteção contra o mal, repelir madeira, homens vegetais, escudo da lei, matar, amolecer terra e pedra, falar com mortos, pedras afiadas, moldar rochas, pele rochosa, invocar criaturas IX (apenas como magia da Ordem ou do Bem), assegurar sobrevivência, pós-vida em morte, grito da banshee, muralha de pedra, muralha de espinhos, ciclone, muralha de vento.*

Magias de Clérigo/Dia: 6/9/9/8/8/7/7/5/5/4; CD base = 20 + nível da magia.

Magias de Ranger/Dia: 4/4; CD base = 20 + nível da magia.

Inventário: A coroa de Osiris lhe concede a habilidade de ver todas as criaturas e objetos invisíveis e enxergar através de quaisquer ilusões como a magia visão da verdade. Além disso, ela anula todas as magias de 4º nível ou inferior que visem o usuário. A coroa mata imediatamente qualquer criatura mortal que a utilizar, transformando-o numa múmia superior (veja a seguir) sob o controle de Osiris.

Nível de Conjurador: 25º; Peso: 1,5 kg.

Embora lute com um mangual, Osiris carrega um cetro mágico em sua mão inábil. Este cetro é um bastão do cancelamento com número ilimitado de cargas.

Nível de Conjurador: 25º; Peso: 2,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Osiris recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Osiris pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 27 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 27 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 18 horas. Qualquer planta pode ser o foco para seus poderes de percepção ou comunicação remota.

Percepção do Aspecto: Osiris percebe qualquer coisa que afete a natureza (terra, mar e ar) e a morte de qualquer ser viva no instante em que acontece e dezoito semanas no passado e no futuro.

Ações Automáticas: Osiris pode utilizar qualquer magia ou poder de domínio que produza efeitos de morte (mas não suas habilidades divinas relevantes) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Osiris pode criar qualquer item mágico que gere um efeito necromântico ou de morte, ou que comande ou controle plantas.

PTAH

Divindade Intermediária

Símbolo: Touro

Plano Natal: Plano Etéreo

Tendência: Leal e Neutro

Aspecto: Ofícios, conhecimento, segredos, viagem

Seguidores: Artistas, artesãos, viajantes

Tendência dos Clérigos: LB, LN, LM

Domínios: Criação, Conhecimento, Ordem, Viagem

Arma Predileta: Maça



Ptah é uma divindade criadora misteriosa, relacionada ao restante do panteão Faraônico apenas por casamento (com a filha de Rá-Heru-cuti, Bast), não por nascimento. Ele surge como um homem pequeno com a pele negra como mármore polido e grandes olhos negros cheios de estrelas. As lendas sugerem que Ptahe existia antes de Rá e Apep, e talvez seja o criador de ambos — ou mesmo os deuses de outros panteões. Apesar de seu casamento com Bast, ele permanece distante das lutas e rivalidades do panteão Faraônico, usando seu tempo para percorrer as vastidões dos planos.

Dogma

A lei de Ptahe é a ordem do universo. Tudo tem um lugar no plano cósmico e se combina para um propósito além da compreensão mortal. É possível que Ptahe tenha fundamentado o funcionamento desta intrincada máquina cósmica, e provavelmente é o único que conhece seu propósito ou seu resultado final. Geralmente, seus seguidores agem como se conhecessem este segredo, mas certamente nenhum deles sabe tanto quanto o próprio Ptahe. Os mortais podem somente fazer o melhor possível para cumprir sua parte, sem ultrapassar seus lugares ou espalhar a desordem no mundo organizado.

Clero e Templos

Ptahe tem poucos clérigos e não é muito cultuado, nem mesmo dentro do panteão. Seus sacerdotes desafiam as práticas Faraônicas comuns utilizando vestes negras adornadas com estrelas brancas cintilantes, embora os homens ainda raspem a cabeça de acordo com a tradição. Eles imitam sua divindade exercendo o dom de criatividade nas artes ou ofícios, viajando para muitos locais e lutando para manter a ordem. Ptahe tem sacerdotes de ambos os sexos.

Os templos de Ptahe tendem a ser estruturas pequenas e elaboradas, geralmente construídas em lugares afastados. Seus tetos quase sempre são decorados com imagens do céu noturno cheio de estrelas.

Clérigo 20/Transmutador 20**Extra-Planar (Médio)****Posto Divino: 15**

Dados de Vida: 20d8+200 (extra-planar) mais 20d8+200 (Clr) mais 20d4+200 (Tra) (1.000 PV)

Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 71 (+9 Des, +15 divino, +28 natural, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *maça pesada do toque espectral, ordeira e de armazenar magias* +5 +69/+64/+59/+54; ou magia: toque +64 ou toque à distância +64.

Dano: *Maça pesada do toque espectral, ordeira e de armazenar magias* +5 1d8+18, dec. x2; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio,

habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 16/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, imunidade a fogo, Redução de Dano 50/+4, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar* (morcegos e corujas), RM 47, aura divina (450 m, CD 34).

Testes de Resistência: Fort +57, Ref +56, Von +62.

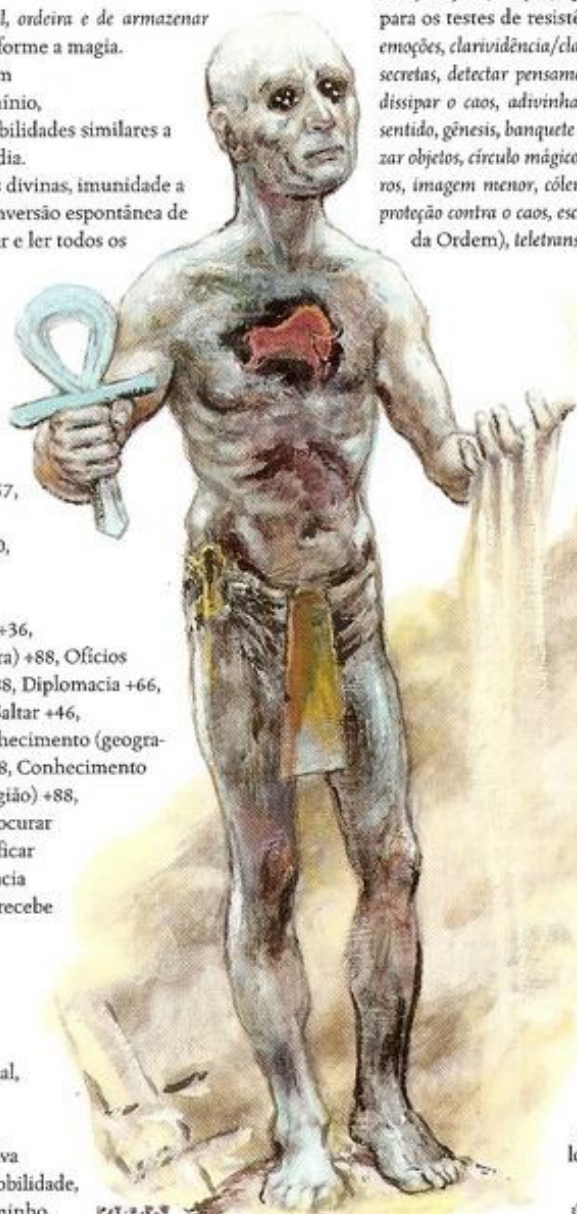
Habilidades: For 28, Des 29, Con 30, Int 36, Sab 40, Car 28.

Perícias: Avaliação +48, Equilíbrio +36, Concentração +85, Ofícios (pintura) +88, Ofícios (olaria) +88, Ofícios (escultura) +88, Diplomacia +66, Cura +70, Senso de Direção +70, Saltar +46, Conhecimento (arcano) +88, Conhecimento (geografia) +88, Conhecimento (local) +88, Conhecimento (planos) +88, Conhecimento (religião) +88, Furtividade +54, Espionar +88, Procurar +48, Sentir Motivação +50, Identificar Magias +88, Observar +50, Acrobacia +46, Sobrevivência +70. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Criar Item Maravilhoso, Vingança Divina, Esquiva, Potencializar Magia, Tolerância, Aumentar Magia, Especialização, Estender Magia, Expulsão Adicional, Foco em Magia Aprimorado (Transmutação), Magia Penetrante Aprimorada, Elevar Magia, Iniciativa Aprimorada, Maximizar Magia, Mobilidade, Magia Persistente, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Foco em Magia (Transmutação), Dominar Magia, Magia Penetrante, Deslocamento, Magia Sem Gestos, Especialização Superior, Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Maestria Arcana, Metamagia Automática (acelerar magias de mago), Olhar de Banimento†, Clarividência, Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Velocidade Divina, Conjuração Divina, Domínio Adicional (Ordem), Sentido Hiper-



Aguçado (ver o etéreo), Imunidade Energética Adicional (fogo), Imunidade Energética Adicional (sônica), Movimento Livre, Resistência à Magia Superior (sônica), Movimento Instantâneo, Conhecer Segredos, Poder da Verdade, Caminhar. †Habilidade exclusiva, descrita abaixo.

Poderes de Domínio: +2 nível efetivo para conjurar magias da escola Conjuração (criação); +1 nível efetivo para conjurar magias de Adivinhação; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Ordem]; 20 rodadas/dia movimentação livre.

Habilidades Similares a Magia: PTAH utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias de Adivinhação e da Ordem, que utiliza como um conjurador de 26º nível, e de magias de Conjuração (criação), que utiliza como um conjurador de 27º nível. A CD para os testes de resistência é 34 + nível da magia. *Projeção astral, acalmar emoções, clarividência/clariaudiência, criar alimentos, criar água, detectar portas secretas, detectar pensamentos, dilato, porta dimensional, discernir localização, dissipar o caos, adivinhação, recuo acelerado, encontrar o caminho, vôo, sexto sentido, gênese, banquete de heróis, imobilizar monstros, lendas e histórias, localizar objetos, círculo mágico contra o caos, criar itens temporários, criar itens efêmeros, imagem menor, cólera da ordem, imagem permanente, passagem invisível, proteção contra o caos, escudo da lei, invocar criaturas IX (apenas como magia da Ordem), teletransporte exato, criar itens permanentes, visão da verdade.*

Magias de Clérigo/Dia (Níveis 0–15): 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7/3/3/2/2/2/2; CD base = 27 + nível da magia, 31 + nível da magia para magias de transmutação.

Magias de Mago/Dia (Níveis 0–13): 5/9/8/8/8/8/7/7/7/7/2/2/2/2; CD base = 25 + nível da magia, 29 + nível da magia para magias de transmutação. Escolas proibidas: Encantamento e Ilusão.

Olhar de Banimento (habilidade divina relevante exclusiva): PTAH é capaz de expulsar uma criatura para outro plano (como a magia *viagem planar*) com um ataque visual. O ataque tem alcance de 9 m e exige uma ação de ataque. Um teste de resistência de Vontade (CD 29) evita o efeito.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, PTAH recebe automaticamente um resultado de 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: PTAH pode tocar, cheirar, ver e ouvir a uma distância de 22,5 km. Sua visão também se estende ao Plano Etéreo. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: PTAH percebe qualquer ação relacionada a ofícios ou criação no instante em que se iniciam e quinze semanas no passado.

Ações Automáticas: PTAH pode utilizar qualquer perícia de Ofícios, mesmo aquelas em que não possui graduações, como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: PTAH pode criar qualquer item mágico, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

SET

Divindade Maior

Símbolo: Cobra enrolada

Plano Natal: As Doze Horas da Noite

Tendência: Caótico e Mau

Aspecto: Escuridão, mal, noite, tempestades do deserto, seca

Seguidores: Criaturas malignas, assassinos, algozes

Tendência dos Clérigos: CM, CN, NM

Domínios: Ar, Caos, Escuridão, Destruição, Mal, Força

Arma Predileta: Lança curta ou meia-lança



Um ser de puro caos e maldade, Set se opõe a tudo que as divindades Faraônicas representam. Ele surge como um homem poderoso com uma cabeça bestial, que lembra um asno, com um focinho curvo e orelhas eretas de pontas chatas. Ele também tem uma longa cauda bifurcada. Às vezes aparece como um cão de caça (semelhante a um galgo ou saluki), um hipopótamo ou um porco do mato.

Set é irmão de Ísis, Osiris e Neftis, e foi casado com Neftis antes de assassinar Osiris. Esta lhe concebeu um único filho, Sobek.

Dogma

Set assassinou Osiris por dois motivos: ciúmes da sedução de Osiris por Neftis e para tomar a liderança do panteão, da qual Rá havia abdicado e que Osiris estava prestes a obter. Ele continua a lutar com Rá-Heru-cuti pelo trono, mas não tem interesse num governo ordeiro. A luta de Set com os demais deuses do panteão é uma questão de poder, não de controle. Ele acredita que é a divindade mais forte do panteão e isso faz dele o único adequado para governar. Set propaga o ideal de comando dos fortes em seu culto, onde clérigos assassinos se rivalizam por poder e cargos.

De acordo com Set, uma pessoa tem direito de possuir qualquer coisa do universo — desde que seja forte o bastante para impor sua vontade. O "direito divino" de liderança que Rá-Heru-cuti ensina não tem significado aos olhos de Set — o domínio deve ser mantido por indivíduos capazes de conquistá-lo e sustentá-lo. A autoridade deve ser respeitada apenas enquanto tiver poder suficiente para eliminar seus adversários.

Clero e Templos

Os clérigos de Set de posto mais baixo atuam em segredo, ocultando suas identidades e se disfarçando de cidadãos trabalhadores e bem intencionados. Geralmente, têm o símbolo do deus tatuado em algum lugar do corpo, mas não o exibem abertamente ou fornecem quaisquer indícios de suas crenças. Isso é um tipo de

auto-defesa essencial, que protege os sacerdotes não apenas das autoridades legais e religiosas, mas também dos clérigos de Set de posto mais elevado, que poderiam considerá-los uma ameaça a suas posições.

Conforme o poder individual de um clérigo aumenta, ele se torna cada vez mais propenso a revelar ou mesmo exibir sua posição. Os clérigos do sexo masculino raspam a cabeça, assim como outros sacerdotes Faraônicos, em desafio à afirmação ortodoxa de que não são clérigos legítimos. Entretanto, preferem armaduras negras a robes brancos. Os clérigos de posto elevado frequentemente se tornam algozes.

Na maior parte das vezes, os sacerdotes de Set se reúnem em segredo, uma vez que templos óbvios seriam um alvo fácil para os paladinos de Rá-Heru-cuti e outros benfeitores. Eles cultuam seu mestre em cavernas e santuários ocultos. Entretanto, existem grandes templos para Set, em forma de fortalezas, em certas regiões afastadas, protegidas por clérigos poderosos e laiaos de Set (veja Monstros Faraônicos, adiante).

SET

Guerreiro 20/Algoz 10/Clérigo 10

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 16

Dados de Vida: 20d8+220 (extra-planar) mais 20d10+220 (Gue) mais 10d10+110 (Alg) mais 10d8+110 (Clr) (1.200 PV)

Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m, voo 60 m perfeito

CA: 73 (+9 Des, +16 divino, +29 natural, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: lança curta profana e do sangramento +5 +77/+72/+67/+62; ou magia: toque +71 ou toque à distância +65. *Sempre recebe 20 nos testes de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: Lança curta profana e do sangramento +5 1d8+29, dec. 19-20/x3; ou conforme a magia.

*Sempre causa dano máximo (lança curta: 37 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, fascinar ou comandar mortos-vivos (como clérigo) 12/dia, fascinar ou comandar mortos-vivos (como algoz) 12/dia (como clérigo de 8º nível), usar venenos, destruir o bem (+9 de ataque e -10 de dano), ataque furtivo +3d6.

Qualidades Especiais:

Imunidades divinas, Redução de Dano 51/+4, resistência a fogo 36, cura acelerada 36, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 24 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, detectar o bem, bênção das trevas, aura de desespero, serviço demoníaco, RM 48, aura divina (24 km, CD 35).

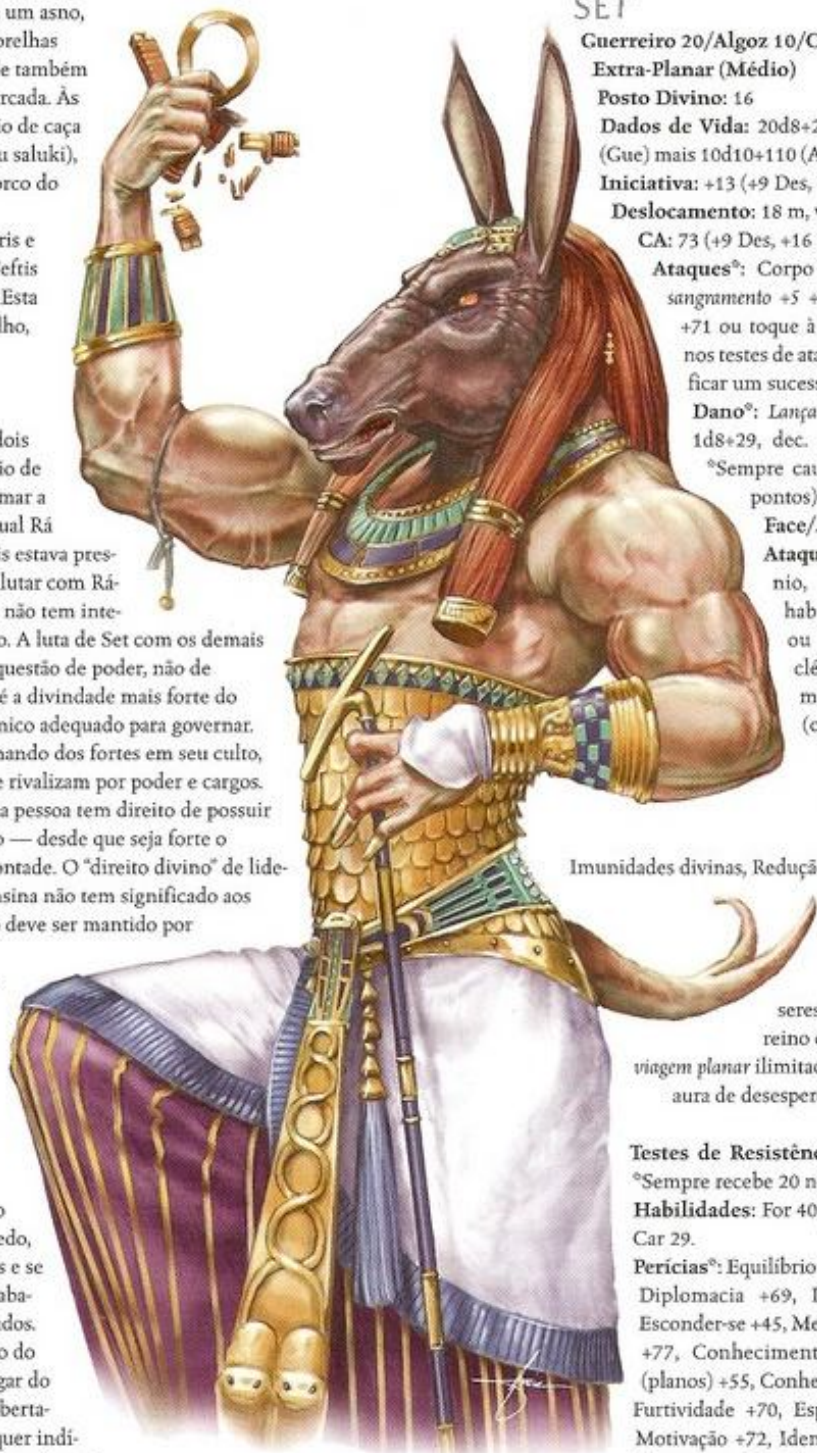
Testes de Resistência: Fort +68, Ref +66, Von +68.

*Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 40, Des 29, Con 32, Int 29, Sab 32, Car 29.

Perícias: Equilíbrio +45, Blefar +50, Concentração +67, Diplomacia +69, Disfarces +45, Falsificação +45, Esconder-se +45, Mensagens Secretas +49, Intimidação +77, Conhecimento (arcano) +55, Conhecimento (planos) +55, Conhecimento (religião) +60, Ouvir +69, Furtividade +70, Espionar +35, Procurar +65, Sentir Motivação +72, Identificar Magias +45, Observar +69.

*Sempre recebe 20 nos testes de perícia.



Talento: Prontidão, Lutar às Cegas, Percepção às Cegas 1,5 m de Raio, Trepas, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Esquiva, Potencializar Magia, Aumentar Magia, Especialização, Trepas, Aprimorado, Linha de Frente, Encontro Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (lança curta), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Nocaute, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (lança curta), Acelerar Magia, Magia Silenciosa, Magia Penetrante, Deslocamento, Magia Sem Gestos, Separar, Especialização Superior, Foco em Arma (lança curta), Especialização em Arma (lança curta), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Senso da Batalha, Controlar Criaturas (criaturas malignas), Maestria Divina do Ar, Raio Divino, Esquiva Divina, Cura Acelerada Divina, Inspiração Divina (medo), Domínio Adicional (Ar), Domínio Adicional (Destruição), Domínio Adicional (Força), Mãos da Morte, Rogar Maldição, Raio Divino em Massa, Metamorfose, Metamorfose Verdadeira, Onda do Caos, Ferir Inimigo.

Poderes de Domínio: 16/dia expulsar ou destruir criaturas da terra, ou fascinar ou comandar criaturas do ar; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; 16/dia destruir (+4 em ataque e +20 de dano para o ataque com uma arma); +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal]; 16/dia feito de Força (+10 de bônus de aprimoramento em For durante 1 rodada).

Habilidades Similares a Magia: Set utiliza estas habilidades como um conjurador de 26º nível, com exceção de magias do Caos e do Mal, que utiliza como um conjurador de 27º nível. A CD para os testes de resistência é 35 + nível da magia. *Andar no ar, animar objetos, armadura das trevas, punho cerrado de Bigby, mão esmagadora de Bigby, mão poderosa de Bigby, luz negra, blasfêmia, cegueira, força do touro, corrente de relâmpagos, martelo do caos, círculo da destruição, manto do caos, praga, controlar o clima, controlar os ventos, criar mortos-vivos, profanar, desintegrar, dissipar o bem, dissipar a ordem, terremoto, grupo de elementais (apenas como magia do Ar), resistência a elementos, forma gasosa, doença plena, implosão, infligir ferimentos críticos, infligir ferimentos leves, círculo mágico contra o bem, círculo mágico contra a ordem, roupa encantada, pesadelo, névoa obscurocente, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, proteção contra o bem, proteção contra a ordem, olhos observadores, força dos justos, despedaçar, imunidade à magia, pele rochosa, invocar criaturas V (apenas 1d3 sombras), invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos ou do Mal), aura profana, nuvem profana, ciclone, muralha de vento, palavra do caos.*

Magias de Algoz/Dia: 5/5/5/3; CD base = 21 + nível da magia.

Magias de Clérigo/Dia: 6/8/8/7/6/5; CD base = 21 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Set recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Set pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 24 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 24 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 16 horas.

Percepção do Aspecto: Set percebe qualquer ação maligna no instante em que acontece e dezesseis semanas no passado e no futuro. Ele aprecia o sabor de cada uma delas.

Ações Automáticas: Set pode utilizar Belfar, Diplomacia, Disfarces, Falsificação, Mensagens Secretas, Intimidar, Furtividade ou Sentir Motivação como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Set pode criar qualquer item mágico que utilize efeitos de magias do Mal ou do Caos, que utilizem energia negativa ou causem o efeito de sangramento ou vorpal.

SOBEK

Semideus

Símbolo: Cabeça de crocodilo com chifres e touca de plumas

Plano Natal: Plano Material

Tendência: Leal e Mau

Aspecto: Água, perigos dos rios, crocodilos, pântanos

Seguidores: Marinheiros, répteis, assassinos

Tendência dos Clérigos: LM, LN, NM

Domínios: Animais, Mal, Água

Arma Predileta: Lança curta



Sobek, o filho deformado de Set e Neftis, é uma divindade com cabeça de crocodilo e corpo humanoíde coberto de escamas espessas e rígidas. Ele tem a cauda grossa de um crocodilo e mãos e pés achatados, com garras. Algumas vezes surge como um crocodilo gigante.

Dogma

A crença essencial de Sobek é "devore ou seja devorado". Seus seguidores se empenham para conquistar seu próprio lugar num mundo hostil a sua existência, para conseguir o reconhecimento do panteão Faraônico e de sua igreja, e — não havendo chance real de destruir a oposição — sobreviver à inimizade dos deuses bons e de seus seguidores. A igreja de Sobek é um culto profundamente ciente do poder limitado que detém. Ela se apega a toda a força que consegue reunir, obedece às leis da terra sempre que necessário para evitar a cólera das autoridades e luta para sobreviver.

Clero e Templos

Os clérigos de Sobek procuram se infiltrar no clero das outras divindades Faraônicas, fingindo que seu patrono é um membro respeitado do panteão. Eles adotam o traje tradicional do clero Faraônico (robes brancos, cabeças raspadas para os homens) e exibem o símbolo de Sobek abertamente. Embora isso quase sempre atraia apenas zombarias, muitas vezes provoca conflitos (em especial dos clérigos caóticos e violentos de Bast). Os clérigos e paladinos de Rá-Heru-cuti sempre mantêm vigilância sobre os clérigos de Sobek, na esperança de apanhá-los em alguma ação capaz de levá-los à justiça. Por conseguinte, os seguidores de Sobek tentam manter suas atividades tão respeitáveis quanto possível — pelo menos enquanto alguém estiver observando.

Sobek tem poucos templos pequenos, visitados por marinheiros que oferecem sacrifícios para afastar os perigos durante suas viagens. Ele também é cultuado em santuários particulares em todas as terras Faraônicas.

SOBEK

Ladino 20/Assassino 10

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 3

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d6+160 (Lad) mais 10d6+80 (Asn) (740 PV)

Iniciativa: +14 (+10 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m, natação 18 m

CA: 46 (+10 Des, +3 divino, +16 natural, +7 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *lança curta profana e do sangramento* +3 +57/+52/+47/+42, mordida +49; ou magia: toque +54 ou toque à distância +48

Dano: *Lança curta profana e do sangramento* +3 1d8+27, dec. 19-20/x3; mordida 2d8+8; ou conforme a magia

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, ataque furtivo +18d6, ataque de morte (CD 27), usar venenos, agarrar aprimorado.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar esta habilidade, Sobek precisa atingir seu oponente com sua mordida. Caso prenda a vítima, infligirá o dano da mordida a cada rodada.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de

Dano 38/+4, resistência a fogo 23, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 4,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, evasão, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), golpe incapacitante, amortecer impacto, evasão aprimorada, oportunismo, +5 em testes de resis-

tência contra venenos, RM 35, aura divina (9 m, CD 20).

Testes de Resistência: Fort

+38, Ref +40, Von +37.

Habilidades: For 43, Des 30, Con 27, Int 25, Sab 25, Car 25.

Perícias: Avaliação +50, Blefar +60, Diplomacia +14, Disfarces +40, Arte da Fuga +63, Obter Informação +30, Esconder-se +63, Mensagens Secretas +62, Intimidar +62, Conhecimento (natureza) +40, Conhecimento (religião) +40, Ouvir +62, Furtividade +63, Sentir Motivação +60, Observar +62, Usar Cordas +63, Sobrevivência +40.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Esquiva, Especialização, Trespasar Aprimorado, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (lança curta), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (lança curta), Deslocamento, Especialização Superior, Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Alterar Forma, Invocar Criaturas (crocodilos de todos os tipos, incluindo abissais), Ataque Furtivo Divino.

Poderes de Domínio: 3/dia calivar animais; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal]; 10/dia expulsar ou destruir criaturas do fogo, ou fascinar ou comandar criaturas da água.

Habilidades Similares a Magia: Sobek utiliza estas habilidades como um conjurador de 13º nível, com exceção de magias do Mal, que utiliza como um conjurador de 14º nível. A CD para os testes de resistência é 20 + nível da magia. *Névoa ácida, forma animal, cúpula de proteção contra vida, blasfêmia, acalmar animais, comunhão com a natureza, cone glacial, controlar a água, criar mortos-vivos, destruição rastejante, profanar, dissipar o bem, dominar animais, grupo de elementais (apenas como magia da Água), névoa,*

imobilizar animais, evaporação, tempestade glacial, círculo mágico contra o bem, névoa obscurante, proteção contra o bem, repelir vermes, alterar forma, invocar criaturas IX (apenas como magia do Mal), aura profana, nuvem profana, respirar na água.

Magias de Assassino/Dia: 4/4/4/2; CD base = 17 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como um semideus, Sobek trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Sobek pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 4,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa

a até 4,5 km de seus

seguidores, objetos

ou locais sagrados,

ou qualquer lugar

onde um de seus

títulos ou nomes

tenham sido

pronunciados na

última hora. Ele

pode estender sua

percepção a até

dois locais simultaneamente.

Capaz de bloquear

a percepção de

divindades de

mesmo posto ou

inferior em dois

locais simultaneamente durante 3

horas.

Percepção do

Aspecto: Sobek percebe

inundações que ameaçam

pelo menos mil pessoas no

instante em que acontecem.

Ações Automáticas: Sobek pode utilizar Blefar, Arte da Fuga, Mensagens Secretas ou Intimidar como uma ação livre quando a CD da tarefa for 15 ou menos. Capaz de executar até duas ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Sobek não é capaz de criar itens mágicos.

TOTH

Divindade Intermediária

Símbolo: Íbis

Plano Natal: Campos das Oferendas

Tendência: Neutro

Aspecto: Conhecimento, sabedoria, aprendizado

Seguidores: Estudiosos, sábios, magos, feiticeiros, bardos

Tendência dos Clérigos: NB, LN, N, CM, NM

Domínios: Conhecimento, Magia, Rúns

Arma Predileta: Bordão



Toth é uma divindade misteriosa que surge como um humano esguio com a cabeça de um íbis. Ele é o inventor da escrita e da aritmética, o deus dos escribas, sábios, bibliotecas e do conhecimento geral. Toth não é aparen-

tado, nem mesmo por casamento, a nenhuma outra divindade do panteão Faraônico, e suas origens são obscuras. Algumas lendas dizem que ele estava presente durante a criação, registrando os eventos do nascimento de Rá enquanto aconteciam. Outras dizem que ele é filho de Rá, irmão de Shu e Tefnut.

Dogma

Como integrante do panteão Faraônico, Toth é apenas o deus do conhecimento, patrono dos escribas e outras pessoas educadas. Em seu culto de mistérios (veja a seguir), ele assume um papel mais importante, mas seus seguidores comuns encaram a vida como uma busca pelo conhecimento e o domínio de uma quantidade crescente de informações sobre o mundo.

Os seguidores de Toth acumulam sabedoria pelo próprio valor do conhecimento, empenhando-se para se aperfeiçoar através do aprendizado. Alguns almejam melhorar o mundo, enquanto outros esperam descobrir uma forma de impor sua vontade por meio de seu conhecimento. Para o próprio Toth, o conhecimento é tudo que importa.

Clero e Templos

Os clérigos de Toth são escribas, historiadores, sábios, matemáticos e mensageiros. Eles coletam e protegem o conhecimento, construindo livrarias e universidades para preservá-lo e transmiti-lo. Eles seguem os códigos tradicionais do clero Faraônico, incluindo robes brancos e cabeças raspadas para os homens, que compõem a maioria absoluta do sacerdócio.

Os templos de Toth geralmente contêm livrarias ou outros locais de aprendizagem. Ao contrário dos templos-cemitérios de Anúbis, o conhecimento mantido nos templos de Toth está disponível para todos.

TOTH

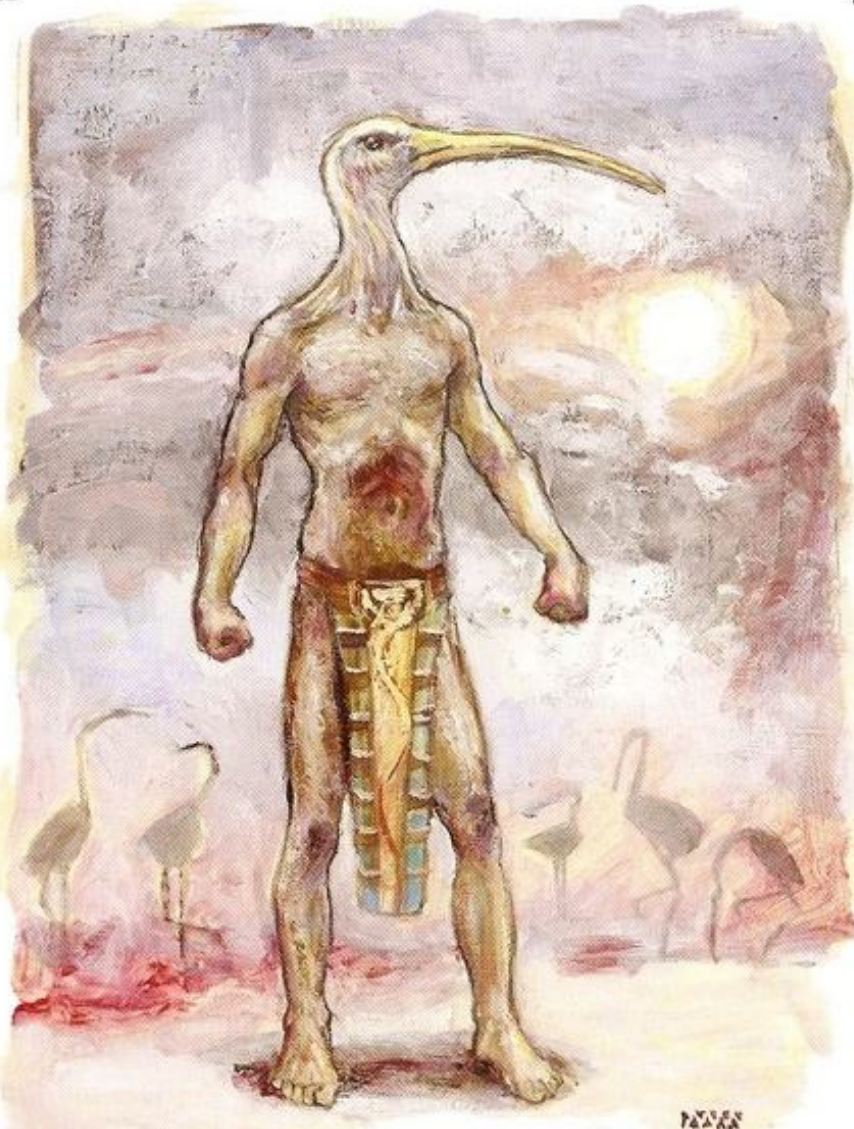
Mago 20/Clérigo 10/Mestre do Conhecimento 10
Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 13

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d4+160 (Mag) mais 10d8+80 (Clr) mais 10d4+80 (Mdc) (840 PV)

Iniciativa: +13, sempre age primeiro (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 18 m



CA: 67 (+9 Des, +13 divino, +1 esquiva [truque de Esquiva], +26 natural, +8 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: Cetro de Toth +62/+57/+52/+47; ou magia: toque +61 ou toque à distância +62.

Dano: Cetro de Toth: como a magia destruição; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 11/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 48/+4, resistência a fogo 33, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 19,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato

ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (ibis), conhecimento +28, conhecimento maior, conhecimento incontestável, segredos do mestre do conhecimento (truque de Esquiva, Truque com Arma, um talento, magia adicional de 1º nível, magia adicional de 2º nível), RM 65, aura divina (390 m, CD 31).

Testes de Resistência:

Fort +53, Ref +54, Von +56.

Habilidades: For 27, Des 29, Con 27, Int 46, Sab 32, Car 27.

Perícias: Alquimia +86,

Avaliação +71, Concentração

+81, Decifrar Escrita +51,

Diplomacia +73, Operar

Mecanismo +66, Obter

Informação +61, Cura +74,

Senso de Direção +44,

Conhecimento (arcano)

+114, Conhecimento (arqui-

tetura e engenharia) +91,

Conhecimento (geografia)

+91, Conhecimento (histó-

ria) +114, Conhecimento

(local) +91, Conhecimento

(natureza) +91,

Conhecimento

(nobreza e realeza) +91,

Conhecimento (planos)

+114, Conhecimento

(religião) +114, Ouvir +64,

Profissão (escriba) +84,

Leitura Labial +51,

Espionar +91, Procurar +61,

Sentir Motivação +44,

Identificar Magia +91,

Observar +54. *Sempre

recebe 20 nos testes de perícia.

Talentes: Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso, Potencializar Magia, Substituição de Energia (sônica), Aumentar Magia, Ignorar Componentes, Estender Magia, Forjar Anel, Magia Penetrante Aprimorada, Elevar Magia, Iniciativa Aprimorada, Maximizar Magia, Magia Persistente, Magia de Alcance, Repetir Magia, Magia Sagrada, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Dominar Magia, Magia Penetrante, Magia Sem Gestos, Energia Contundente, Ampliar Magia.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Maestria Arcana, Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Clarividência, Criar Artefato, Foco

em Perícia Divino (Conhecimento [arcano]), Foco em Perícia Divino (Conhecimento [história]), Foco em Perícia Divino (Conhecimento [planos]), Foco em Perícia Divino (Conhecimento [religião]), Conjuração Divina, Sentido Hiper-Aguçado (visão penetrante), Resistência à Magia Superior, Conhecer Segredos, Poder da Verdade, Magia Arcana Espontânea, Iniciativa Suprema, Conhecimento Incontestável.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias de Adivinhação; utilizar itens mágicos de complemento de magia ou ativação como um mago de 35º nível.

Habilidades Similares a Magia: Toth utiliza estas habilidades como um conjurador de 23º nível, com exceção de magias de Adivinhação, que utiliza como um conjurador de 24º nível. A CD para os testes de resistência é 31 + nível da magia. *Campo antimagia, clarividência/clarividência, detectar portas secretas, detectar pensamentos, discernir localização, dissipar magia, adivinhação, convocação instantânea de Drawmij, apagar, runas explosivas, encontrar o caminho, sexto sentido, símbolo de proteção, símbolo de proteção maior, identificação, transferência de poder divino, lendas e histórias, âncora planar menor, disjunção de Mordenkainen, aura indetectável de Nystul, proteção contra magias, página secreta, resistência à magia, reverter magia, símbolo, círculo de teletransporte, visão da verdade.*

Magias de Clérigo/Dia: 6/9/9/8/8/7/7/6/6; CD base = 23 + nível da magia.

Magias de Mago/Dia (Níveis 0-18): 4/10/10/8/8/8/7/7/4/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 30 + nível da magia.

Inventário: Toth porta um cetro em combate (considere-o um bastão) que conjura a magia destruição (elevada ao 9º nível) através do toque. Um teste de resistência de Fortitude (CD 23) anula o efeito.

Nível de Conjurador: 20º; *Peso:* 2,5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Toth recebe automaticamente um resultado de 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Toth pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 19,5 km. Consegue enxergar através de 39 m de objetos sólidos. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 19,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 13 horas.

Percepção do Aspecto: Toth percebe a descoberta, registro ou divulgação de qualquer conhecimento no instante em que acontece e treze semanas no passado.

Ações Automáticas: Toth pode utilizar qualquer perícia de Conhecimento, mesmo aquelas em que não possui graduações, como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de utilizar Conhecimento (arcano), Conhecimento (história), Conhecimento (planos) ou Conhecimento (religião) como ação livre se a CD da tarefa for 38 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Toth pode criar qualquer item mágico, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

OS MISTÉRIOS DE TOTH TRISMEGISTOS

Além de seu papel "ortodoxo" no panteão faraônico, Toth também é a figura central em um culto de mistérios esotérico conhecido como os Mistérios de Toth Trismegistos (Toth, o Três Vezes Grande, ou às vezes Hermes Trismegistos, nas terras onde os panteões Olímpico e Faraônico se influenciaram mutuamente). No mito central deste culto de mistérios, Toth experimenta uma revelação das verdades ocultas do universo. Infelizmente, essas verdades não são do tipo que podem ser comunicadas. Cada fiel deve experimentar essa revelação em separado.

O conhecimento, dizem os seguidores de Toth, é a chave do universo, revelando todas as bênçãos da divindade àqueles que o perseguem. Embora o conhecimento de fatos e informações seja importante, os ensinamentos dos Mistérios falam de um tipo diferente de sabedoria, uma

compreensão profunda e uma familiaridade íntima com os segredos mais sombrios do cosmos. Na verdade, estes segredos esotéricos geram uma transformação no indivíduo, tornando-o mais semelhante ao que é conhecido — em outras palavras, mais divino.

Os iniciados dos Mistérios de Toth Trismegistos empregam diversos métodos para adquirir conhecimento esotérico. Rituais e orações contemplativas são componentes importantes, assim como alquimia e experimentos com magia. Muitos magos são iniciados dos Mistérios, em especial os conjuradores que se especializam nas escolas Transmutação e Evocação.

NOVOS EQUIPAMENTOS

As armas a seguir estão disponíveis aos clérigos do panteão Faraônico.

Copeque: Arma Exótica Média — Corpo a corpo: custo 20 PO, Dano 1d8, Decisivo 19-20/x2, Alcance —, Peso 6 kg, Tipo: Cortante.

Um personagem é capaz de utilizar um copeque para realizar ataques de imobilização devido à sua lâmina em forma de gancho. Caso seja imobilizado durante a tentativa de executar a manobra, ele pode largar a arma para não ser imobilizado.

Garras de Tigre: Arma Exótica Miúda — Corpo a corpo: custo 5 PO, Dano 1d4, Decisivo x2, Alcance —, Peso 1 kg, Tipo: Perfurante.

Um personagem que utilize as garras de tigre não pode ser desarmado. Um monge seria capaz de considerar seu bônus base de ataque desarmado, incluindo sua quantidade de ataques mais favorável por rodada, além das outras habilidades e modificadores aplicáveis.

TEMPLOS FARAÔNICOS

Os principais templos das cidades protegidas diretamente por Osíris têm o formato de grandes retângulos ladeados por muros altos. Duas grandes colunas marcadas com o símbolo do deus sustentam a entrada. Um grande átrio público, com paredes cobertas de hieróglifos, retrata a história da morte e da ressurreição de Osíris, mas nenhuma imagem do deus é inscrita neste ambiente. Num santuário interno, a imagem do deus é apresentada nos materiais mais refinados disponíveis. Conforme mencionado anteriormente, com frequência Osíris compartilha templos com Ísis e Rá-Heru-cuti, mas cada deus tem um pátio interno separado. Sempre há um jardim cultivado perto do templo.

MONSTROS FARAÔNICOS

Os monstros incluídos nessa sessão são especialmente adequados a uma campanha que utilize o panteão Faraônico.

LACIAO DE SET

Extra-Planar (Médio — Caótico, Mau)

Dados de Vida: 6d8+6 (33 PV)

Iniciativa: +4 (Iniciativa Aprimorada); veja Forma Animal, a seguir

Deslocamento: 9 m; veja Forma Animal, a seguir

CA: 22 (+12 natural); veja Forma Animal, a seguir

Ataques: Corpo a corpo: copeque +1 +9/+4; ou à distância: arco longo composto [reforçado] (+2 de bônus de For) +8/+3; veja Forma Animal, a seguir

Dano: Copeque +1 1d8+3; arco longo composto [reforçado] (+2 de bônus de For) 1d8+2; veja Forma Animal, a seguir

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; veja Forma Animal, a seguir

Ataques Especiais: Alternar forma; veja Forma Animal, a seguir

Qualidades Especiais: Imunidade a medo, RM 12; veja Forma Animal, a seguir

Testes de Resistência: For +6, Ref +5, Von +7; veja Forma Animal, a seguir

Habilidades: For 14, Des 11, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 13; veja Forma Animal, a seguir

Perícias: Bfear +10, Esconder-se +9, Intimidar +10, Conhecimento (religião) +10, Furtividade +9, Observar +11

Talento: Usar Arma Exótica (copeque), Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou bando (2-20)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Equipamento

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Como seu nome indica, os lacaio de Set são servos do deus maligno. Entretanto, seu nome apenas sugere a depravação e a crueldade que estes monstros inumanos escondem por trás de seus rostos humanóides.

Em sua forma natural, um lacaio de Set parece humano, com pele bronzeada e cabelos negros. Parece usar uma armadura de batalha negra, mas na verdade ela é uma armadura natural de dureza incrível. Eles empunham copeques mágicos e arcos longos reforçados. Cada lacaio de Set tem a habilidade de assumir a forma de um animal específico, seja uma víbora Grande, um urso atroz, um crocodilo gigante, uma hiena atroz ou um escorpião monstruoso Grande. Em sua forma animal, um lacaio de Set apresenta um aspecto definitivamente maligno e sempre será um exemplar grande e poderoso de sua espécie.

Combate

Os lacaio de Set preferem lutar em forma humana quando possível, já que não gostam de revelar sua verdadeira natureza a menos que seja absolutamente necessário. Eles assumem a forma animal apenas quando a batalha estiver quase perdida ou se seus inimigos já reconhecerem sua natureza legítima. Eles são combatentes desorganizados e cada um busca uma oportunidade de executar um ato de glória ou coragem para conquistar o favor de Set, em vez de cooperarem para garantir seu sucesso.

Alterar Forma: Um lacaio de Set é capaz de assumir a forma de um animal Grande ou Enorme. A transformação é similar à magia *alterar forma*, pois o lacaio adquire as habilidades extraordinárias do animal, mas a mudança de forma exige uma ação equivalente a movimento (não uma ação livre como a magia). Em sua forma animal, um lacaio de Set adquire as habilidades físicas, deslocamento, tamanho, alcance e as habilidades extraordinárias do animal. Sua armadura natural permanece inalterada nas duas formas. As estatísticas dos lacaio de Set na forma animal são apresentadas abaixo. Para obter mais informações, consulte as referências das criaturas pertinentes no Livro dos Monstros (utilize o lobo atroz para representar a hiena atroz).

Víbora Grande: Extra-planar Grande; Inic. +7; Desl.: 6 m, nadar 6 m; CA 24 (-1 tamanho, +3 Des, +12 natural); Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d4 mais veneno); Face/Alcance 1,5 m por 1,5 m (enrolada)/3 m; HE veneno; QE Faro; TR Fort +5, Ref +8; For 10, Des 17, Con 11.



Urso Atroz: Extra-planar Grande; Inic. +5; Desl.: 12 m; CA 22 (-1 tamanho, +1 Des, +12 natural); Corpo a corpo: garras +15/+15 (dano: 2d4+10), mordida +10 (dano: 2d8+5); Face/Alcance 3 m por 6 m/3 m; HE agarrar aprimorado; QE Faro; TR Fort +9, Ref +6; For 31, Des 13, Con 19.

Crocodilo Gigante: Extra-planar Enorme; Inic. +5; Desl.: 6 m, nadar 3 m; CA 21 (-2 tamanho, +1 Des, +12 natural); Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d8+12), golpe de cauda +12 (dano: 1d12+12); Face/Alcance 3 m por 6 m/3 m; HE agarrar aprimorado; TR Fort +9, Ref +6; For 27, Des 12, Con 19.

Hiena Atroz: Extra-planar Grande; Inic. +6; Desl.: 15 m; CA 23 (-1 tamanho, +2 Des, +12 natural); Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 1d8+10); Face/Alcance 1,5 m por 3 m/1,5 m; HE imobilização; QE Faro; TR Fort +8, Ref +7; For 25, Des 15, Con 17.

Escorpião Monstruoso Grande: Extra-planar Grande; Inic. +4; Desl.: 15 m; CA 21 (-1 tamanho, +12 natural); Corpo a corpo: garras +8/+8 (dano: 1d6+3), ferrão +3 (dano: 1d6+1 mais veneno); Face/Alcance 1,5 m por 3 m/1,5 m; HE agarrar aprimorado, esmagamento, veneno; TR Fort +7; For 17, Des 10, Con 14.

Personagens Lacaio de Set
Os lacaio de Set ocasionalmente adquirem níveis como clérigos, sua classe predileta, ou como ladinos, algozes e assassinos.

MÚMIA SUPERIOR

As múmias superiores são clérigos mortos-vivos que cultuavam divindades do panteão Faraônico, geralmente Set, Osiris ou Neftis. Para perpetuar seus deveres sacerdotais, eles foram mumificados e encarregados da proteção de pirâmides e outras tumbas e locais sagrados.

Diferente das múmias comuns, descritas no Livro dos Monstros, as múmias superiores conservam a inteligência e as habilidades que possuíam em vida, incluindo sua habilidade de conjuração divina e poderes de domínio. Semelhante aos lichs, elas são criaturas manipuladoras e sedentas de poder, estendendo seus planos e maquinções muito além das paredes de seus túmulos. É possível sentir a influência de uma múmia superior a milhares de quilômetros de seu local de descanso e durante centenas de anos após sua morte e transformação.

Uma múmia superior é fisicamente indistinguível da variedade comum, embora quase sempre utilize vestimentas de clérigo e ostente seu símbolo sagrado (ou profano) com orgulho. Seu corpo ressequido é envolto em bandagens de linho, enquanto seus órgãos internos residem em jarros dentro dos seus túmulos.

As múmias superiores podem falar quaisquer idiomas que conheciam em vida, geralmente incluindo o Comum.

CRIANDO UMA MÚMIA SUPERIOR

"Múmia Superior" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanóide (daqui por diante denominada "personagem base"), desde que obtenha a aprovação de seu patrono. O tipo da criatura muda para "morto-vivo". Ela conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do personagem base com as seguintes alterações.

Dado de Vida: Aumenta para d12.

Deslocamento: Idêntico ao personagem base.

CA: A múmia superior recebe +8 de armadura natural ou conserva o valor do personagem, o que for maior.

Ataques: Uma múmia superior conserva todos os ataques do personagem base e adquire um ataque de pancada, caso ainda não o tenha.

Dano: As múmias superiores têm ataques de pancada. Se o personagem não possuir essa forma de ataque, utilize os valores de dano da tabela a seguir. As criaturas que tinham ataques naturais podem conservar o dano anterior ou utilizar os valores abaixo, o que for maior.

Tamanho	Dano
Minúsculo	1
Mínimo	1d2
Miúdo	1d3
Pequeno	1d4
Médio	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Imenso	2d8
Colossal	4d6

Ataques Especiais: Uma múmia superior conserva todas as magias e ataques especiais do personagem base e adquire as habilidades *desespero* e *podridão da múmia*, além de selecionar um dos ataques especiais descritos a seguir (controlar mortos-vivos e agarrar aprimorado). A CD dos testes de resistência equivale a 10 + metade dos DV da múmia + modificador de Carisma, exceto quando especificado o contrário.

Magias: A múmia superior conserva a capacidade de conjuração que possuía em vida.

Desespero (Sob): A presença de uma múmia superior obriga os adversários a obter sucesso em um teste de resistência de Vontade para não ficarem paralisado de medo durante 2d4 rodadas. A criatura não poderá ser afetada novamente pela habilidade *desespero* da mesma múmia durante um dia inteiro, não importa o resultado do teste de resistência.

Podridão da Múmia (Sob): Doença sobrenatural — transmissão através da pancada, teste de resistência de Fortitude (CD 24), período de incubação 12 horas; dano: 1d6 temporário de Força e 1d6 temporário de Constituição. Diferente das doenças normais, os efeitos da podridão da múmia continuam até que a vítima caia a Constituição 0 (e morra) ou seja alvo da magia *remover doença* ou semelhante (veja Doenças, no Livro do Mestre).

Uma criatura adoecida que morrer se desfaz em areia e poeira, que se dissipam completamente com qualquer vento, a menos que a magia *remover doenças* ou *reviver os mortos* seja conjurada sobre os restos em menos de 6 rodadas.

Controlar Mortos-Vivos (Sob): Uma múmia superior com esta habilidade precisa ter níveis de clérigo (Mau). O nível efetivo da múmia para fascinar ou comandar mortos-vivos equivale ao seu nível de clérigo +4.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar esta habilidade, a múmia superior deve atingir o alvo com sua pancada.

Qualidades Especiais: Uma múmia superior conserva todas as qualidades especiais do personagem base e adquire as qualidades de morto-vivo. Todas as múmias superiores têm as qualidades especiais listadas a seguir: resistência a expulsão +4, resistência a golpes, redução de dano, resistência à magia, imunidades e vulnerabilidade a fogo. Além disso, as múmias superiores podem escolher uma das qualidades especiais adicionais a seguir (alterar forma, passagem ou simbiose).

Resistência à Expulsão (Ext): Uma múmia superior tem resistência à expulsão +4.

Resistência a Golpes (Ext): Os ataques físicos causam apenas metade do dano nas múmias superiores. Aplique este efeito antes da redução de dano.

Redução de Dano (Sob): O corpo morto-vivo de uma múmia superior é resistente, concedendo à criatura redução de dano 10/+1.

Resistência à Magia (Ext): As múmias superiores têm resistência à magia igual a 10 + seu nível de clérigo.

Imunidades (Ext): As múmias superiores são imunes a frio, metamorfose e efeitos de ação mental.

Vulnerabilidade a Fogo (Ext): Uma múmia superior sofre dano dobrado de ataques de fogo, a menos que obtenha sucesso no teste de resistência para reduzir o dano à metade. Neste caso, ela sofrerá metade do dano se obtiver sucesso e o dobro se fracassar.

Alterar Forma (SM): Três vezes por dia, uma múmia superior com esta habilidade é capaz de conjurar *metamorfosar-se* como um feiticeiro de 8º nível.

Passagem (SM): As múmias superiores com esta habili-



idade podem conjurar *passagem invisível* três vezes por dia, como um feitiçeiro com o nível de clérigo da criatura.

Simbiose (Ext): O corpo de uma múmia superior com esta qualidade abriga outro monstro. Os simbioses comuns incluem gosmas verdes, bolores amarelos ou marrons (veja o Capítulo 4 do Livro do Mestre), limos cinzentos e aranhas ou escorpiões monstruosos. A múmia é imune aos ataques especiais do simbiose, incluindo o ácido de gosmas verdes ou limos.

Testes de Resistência: Idêntico ao personagem base.

Habilidades: Uma múmia superior recebe +4 de Força e +2 de Inteligência, Sabedoria e Carisma; como é um morto-vivo, seu valor de Constituição é nulo.

Perícias: As múmias superiores recebem +8 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. Os demais valores são idênticos aos modificadores do personagem base.

Talento: Idêntico ao personagem base.

Terreno/Clima: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitária ou culto (1 múmia superior e 2-8 múmias comuns)

Nível de Desafio: Igual à personagem +2

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; dobro de itens

Tendência: Qualquer uma

Progressão: Conforme a classe de personagem

Personagens Múmias Superiores

Uma múmia superior conserva todas as habilidades de classe que possuía em vida.

Exemplo de Múmia Superior

Este exemplo utiliza um clérigo humano de Set de 8º nível como personagem base.

Múmia Superior

Morto-Vivo Médio

Dados de Vida: 11d12+3 (74 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 9 m

CA: 21 (+3 Des, +5 natural, *braçadeiras da armadura* +2, *anel de proteção* +1)

Ataques: Corpo a corpo: toque +5 (ou *bordão* +5, ou *adaga* +5); ou à distância: *besta leve* [*obna-prima*] com *virote* [*obna-prima*] +10.

Dano: Toque 1d8+5 e paralisia; *bordão* 1d6; *adaga* 1d4; *besta leve* 1d8.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: toque, aura de temor, toque paralisante, magias

Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, resistência a expulsão +4, Redução de Dano 15/+1, imunidades

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +7, Von +10 (*manto da resistência* +1)

Habilidades: For 10, Des 16, Con —, Int 19, Sab 14, Car 13

Perícias: Concentração +15, Esconder-se +15, Conhecimento (arcano) +18, Ouvir +15, Furtividade +16, Espionar +14, Procurar +16, Sentir Motivação +10, Identificar Magia +18, Observar +15

Talento: Magias em Combate, Criar Item Maravilhoso, Acelerar Magia, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Foco em Magia (Evocação), Magia Sem Gestos, Vitalidade

Terreno/Clima: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitária

Nível de Desafio: 13

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; dobro de itens

Tendência: Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Combate

Características de Morto-Vivo: Imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Imunidades (Ext): As múmias superiores são imunes a frio, metamorfose e efeitos de ação mental.

O teste de resistência de Vontade contra a aura de desespero desta múmia tem CD 16. A CD dos testes de resistência contra suas magias é 14 + nível da magia.

Itens Mágicos: Pergaminho divino de névoa obscurecente e infligir ferimentos leves; rosário de oração (karma).

MONSTROS FARAÔNICOS

Os seguintes monstros são particularmente apropriados para uma campanha que utilize o panteão Faraônico.

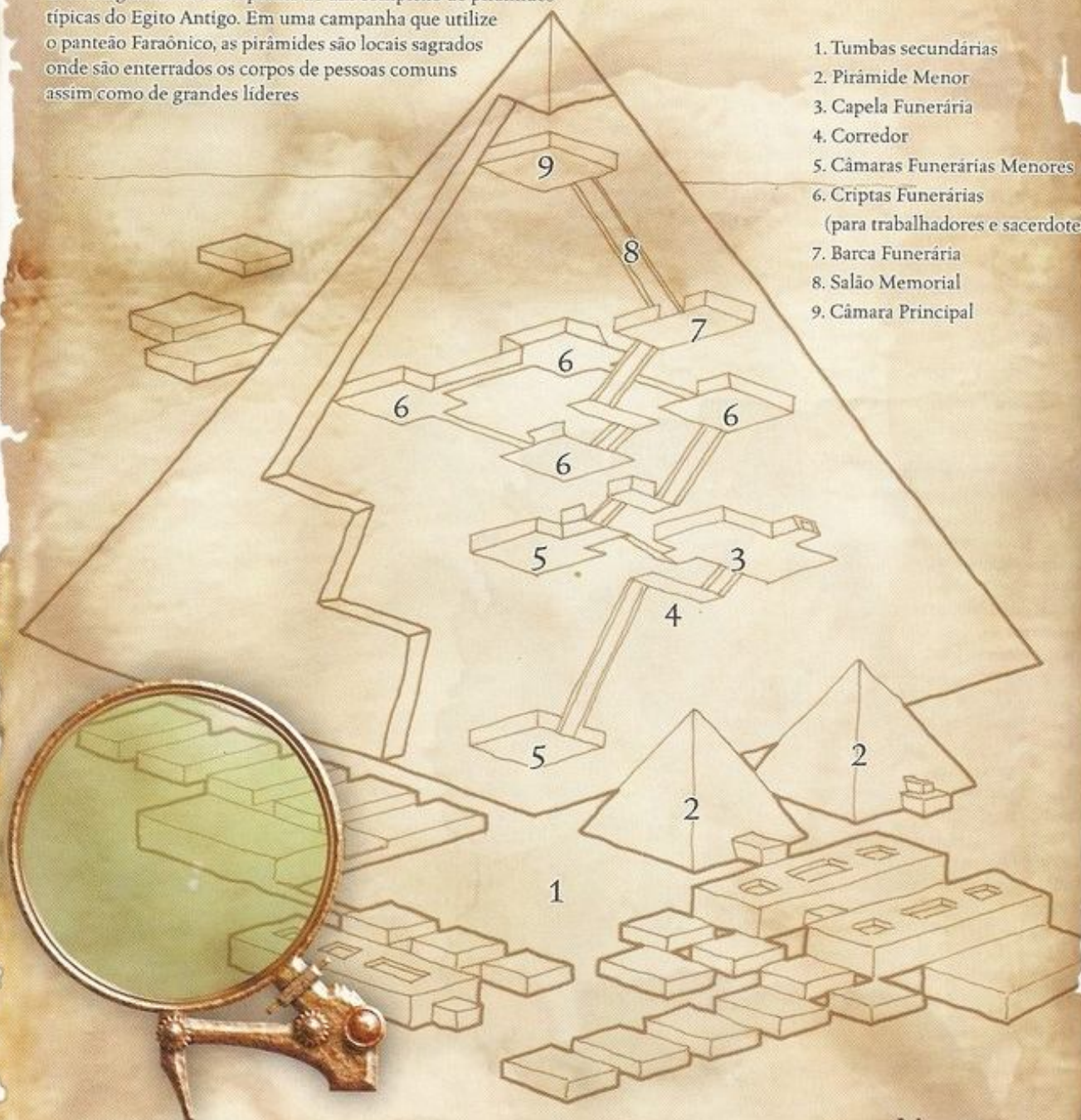
Monstro	ND	Observação
Basilisco	5	
Besouro gigante	1/3 a 4	Qualquer tipo
Bruxa da noite	9	Nativas das Doze Horas da Noite
Cão yeth	3	Nativos das Doze Horas da Noite
Carniçal	1	
Dragone	7	
Escorpiões monstruosos	1/4 a 11	Qualquer tamanho
Esfinge	5,7,8 ou 9	Qualquer tipo
Esqueleto	1/6 a 9	Qualquer tamanho
Fera do caos	7	Nativos das Doze Horas da Noite
Golem de pedra	11	
Grick	3	
Inumano	3	
Lamia	6	
Lammasu	8	
Leão atroz	5	
Lich	+2	Envolto em linho e escondendo-se em pirâmides e túmulos, frequentemente confundidos com múmias
Lillend	7	Nativos dos Campos das Oferendas
Lívido	3	
Lobo atroz	3	Utilize essas estatísticas para uma hiena atroz
Louva-a-Deus gigante	2	
Morcego atroz	2	
Mohrg	8	
Múmia	3	
Naga	7-10	Qualquer tipo
Pássaro Roca	9	
Uivante	3	Frequentemente encontrado a serviço dos lacaios de Set; nativos das Doze Horas da Noite
Urso atroz	7	
Vespa Gigante	3	
Yuan-ti	5 ou 7	Qualquer tipo
Zumbi	1/6 a 12	Qualquer tamanho

Animais: babuíno (ND 1/2); morcego (ND 1/10); urso marrom (ND 4); bisão (*wildebeest*) (ND 2); camelo (ND 1); gato (ND 1/4); guepardo (ND 2); crocodilo (ND 2); crocodilo gigante (ND 4); cachorro (ND 1/3); asno (ND 1/6); águia (*abutre*) (ND 1/2); elefante (ND 8); falcão (ND 1/3); leopardo (ND 2); leão (ND 3); lagarto (ND 1/6); lagarto gigante (ND 2); rato (ND 1/8); rinoceronte (ND 4); cobra, todas (ND 1/3 a 5); rã (ND 1/10)

Pirâmide

Este Diagrama mostra a planta de um complexo de pirâmides típicas do Egito Antigo. Em uma campanha que utilize o panteão Faraônico, as pirâmides são locais sagrados onde são enterrados os corpos de pessoas comuns assim como de grandes líderes

1. Tumbas secundárias
2. Pirâmide Menor
3. Capela Funerária
4. Corredor
5. Câmaras Funerárias Menores
6. Criptas Funerárias (para trabalhadores e sacerdotes)
7. Barca Funerária
8. Salão Memorial
9. Câmara Principal



Um centímetro corresponde a 6 m

Ilustração de A. Suckel



O panteão Asgardiano é uma interpretação fantasiosa das religiões da Escandinávia histórica da Antiguidade. Inclui divindades apropriadas para o uso em *DUNGEONS & DRAGONS*, adaptadas a uma cosmologia e teologia que fazem sentido na perspectiva do jogo. Esses deuses foram excluídos de seu contexto histórico como patronos na Escandinávia real e unidos em um panteão fechado que se adapta às necessidades dos clérigos e outros personagens de D&D.

TEOLOGIA ASGARDIANA

Antes que os deuses surgissem, havia o grande vácuo de Ginnungagap entre a tórrida Muspelheim (ao sul) e a gelida Niflheim (ao norte). No centro de Niflheim, corria Hvergelmir, uma fonte de onde fluíam onze rios denominados coletivamente Eligavar.

Conforme estes rios se afastavam de sua fonte, os resíduos venenosos que eles depositavam solidificavam-se em gelo. O vapor que emanava desses resíduos se condensou em geada, camada após camada, até se espalhar por toda Ginnungagap.

A geada encontrou os ventos quentes de Muspelheim e derreteu; a umidade criou o gigante de gelo Ymir. Enquanto ele estava adormecido, o suor de seu corpo formou sua primeira prole de gigantes. O derretimento do gelo também criou uma vaca chamada Audumla. Quatro rios de leite fluíam de suas tetas, sustentando Ymir e sua prole. Para obter seu próprio sustento, ela lambia as pedras salgadas formadas pela geada; após três dias, o animal descobriu um jovem Forte e Belo chamado Buri. Dos descendentes de Buri e dos gigantes vieram Odin, Vili e Ve, os primeiros deuses

Aesir. Eles mataram Ymir e seu sangue afogou todos os gigantes, exceto Bergelmir, que originou uma nova raça de gigantes do gelo.

Odin e seus irmãos carregaram o corpo de Ymir para Ginnungagap e fizeram a terra de sua carne e as rochas de seus ossos. As pedras e o cascalho vieram dos dentes e ossos esmigalhados do gigante morto e seu sangue preencheu Ginnungagap, tornando-se o mar e os lagos. Odin e seus irmãos criaram o firmamento com o crânio de Ymir. Quatro anões chamados Nordri, Sudri, Austri e Vestri sustentaram o crânio. O cabelo de Ymir gerou a flora e seu cérebro se tornou as nuvens. As fagulhas de Muspelheim constituíram as estrelas. A terra era um grande círculo rodeado pelo oceano. Os gigantes viviam em suas costas, enquanto os humanos viviam no interior, em uma fortaleza construída com os cílios de Ymir. Odin deu a vida e o alento aos humanos, Vili deu-lhes consciência e movimento e Ve lhes deu forma, fala, visão e audição. O primeiro homem foi Ask (freixo) e a primeira mulher foi Embla (olmo ou videira).

AESIR E VANIR

Existem duas raças de deuses Asgardianos, os Aesir e os Vanir. Enquanto os Aesir fazem parte do mito de criação descrito acima, pouco se sabe sobre os Vanir. Os Aesir são claramente os deuses da guerra e do destino, enquanto os Vanir aparecem como deuses da prosperidade e fertilidade. As duas raças travaram uma longa guerra até que ambos os lados se cansaram. Nenhum acreditava que podia vencer. Para assegurar a paz, os deuses trocaram reféns. Os Vanir enviaram Njord e seus filhos Frey e Freya. Os Aesir enviaram Honir, um homem grande que diziam ser o mais adequado a governar, e Mimir, o mais sábio dos Aesir. Os

TABELA 6-1: O PANTEÃO ASGARDIANO

Nome	Domínios	Posto	Tendência	Arma Predileta	Aspecto
Aegir	Morte, Destruição, Mal, Força, Água	Interm.	NM	Clava grande	Mar, tempestades
Balder	Bem, Cura, Conhecimento	Interm.	NB	Espada larga	Beleza, luz, música, poesia, renascimento
Forseti	Conhecimento, Proteção, Força	Interm.	N	Espada longa	Justiça, ordem
Frey	Ar, Bem, Plantas, Sol	Maior	NB	Espada larga	Agricultura, fertilidade, colheita, sol
Freya	Ar, Encantamento, Bem, Magia	Interm.	NB	Espada longa	Fertilidade, amor, magia, vaidade
Frigga	Ar, Animais, Comunidade, Conhecimento	Maior	N	Armas naturais	Nascimento, fertilidade, amor
Heimdall	Bem, Ordem, Guerra	Interm.	LB	Espada longa	Vigilância, visão, audição, lealdade
Hel	Morte, Destruição, Mal	Interm.	NM	Espada longa	Morte, submundo
Hermod	Caos, Sorte, Viagem	Semi	CN	Sabre	Sorte, comunicação, liberdade
Loki	Caos, Destruição, Mal, Enganação	Maior	CM	Adaga	Ladrões, enganação, assassinato
Njörd	Ar, Bem, Água	Interm.	NB	Lança longa	Comércio, mar, vento
Odin	Ar, Conhecimento, Magia, Viagem, Enganação, Guerra	Maior	NB	Lança curta	Conhecimento, magia, supremacia, guerra
Odur	Caos, Fogo, Sol	Semi	CB	Espada bastarda	Luz, sol, viagem
Sif	Caos, Bem, Guerra	Menor	CB	Espada longa	Guerra, duelos
Skadi	Destruição, Terra, Força	Menor	N	Machado grande	Terra, montanhas
Surtur	Mal, Fogo, Ordem, Força, Guerra	Interm.	LM	Espada longa	Fogo, guerra
Thor	Caos, Bem, Proteção, Força, Guerra, Clima	Maior	CB	Martelo de combate	Tempestades, trovão, guerra
Thrym	Caos, Terra, Mal, Força, Guerra	Interm.	CM	Machado grande	Guerra, frio, gigantes
Tyr	Ordem, Proteção, Guerra	Interm.	LN	Espada longa	Coragem, confiança, estratégia, tática, escrita
Uller	Caos, Proteção, Viagem	Menor	CN	Arco longo	Arqueiros, caça, inverno

TABELA 6-2: DIVINDADES ASGARDIANAS POR RAÇA

Raça	Divindades
Humano	Por classe e tendência
Anão	Heimdall, Skadi, Thor, Tyr ou por classe e tendência
Elfo	Frey, Freya, Hermod, Njörd, Uller ou por classe e tendência
Gnomó	Balder, Frey, Freya, Odin, ou por classe e tendência
Meio-Elfo	Frey, Freya, Hermod, Njörd, Uller ou por classe e tendência
Meio-Orc	Thor, Uller ou por classe e alinhamento
Halfling	Forseti, Frigga, Hermod, Skadi, Uller ou por classe e tendência

TABELA 6-3: DIVINDADES ASGARDIANAS POR CLASSE

Classe	Divindades
Bardo	Balder (NB), Freya (NB), Hermod (CN), Odin (CB)
Bárbaro	Odur (CB), Sif (CB), Skadi (N), Thor (CB), Thrym (CM), Uller (CN)
Clérigo	Qualquer um
Druída	Frey (NB), Frigga (N), Odur (CB), Skadi (N), Uller (CN)
Guerreiro	Freya (NB), Heimdall (LB), Odin (CB), Sif (CB), Surtur (LM), Thor (CB), Thrym (CM), Tyr (LN)
Monge	Tyr (LN)
Paladino	Heimdall (LB)
Ranger	Frey (NB), Heimdall (LB), Odur (CB), Sif (CB), Thor (CB), Skadi (N), Tyr (LN), Uller (CN)
Ladino	Loki (CM), Odin (CB)
Feiticeiro	Freya (NB), Loki (CM), Odin (CB)
Mago	Freya (NB), Frigga (N), Hel (NM), Odin (CB)

Vanir suspeitaram de Honir, acreditando que ele era menos capaz do que os Aesir diziam e notando que suas respostas eram menos autoritárias quando Mimir não estava ao seu lado para aconselhá-lo. Ao perceberem que foram enganados, os Vanir cortaram a cabeça de Mimir e a mandaram de volta. Aparentemente, os Aesir consideraram isso uma retribuição justa por trapacearem os Vanir, pois ambos os lados permaneceram em paz. Odin colocou a cabeça de Mimir no poço sob as raízes de Yggdrasil, em Midgard, tornando-o uma fonte de grande sabedoria. Com o tempo, todas as divindades Vanir se integraram aos Aesir.

Usando os Aesir e Vanir numa Campanha

O panteão Asgardiano funciona melhor quando os personagens vêm do mesmo tipo de terreno rude e gelado que compõe o alicerce dos mitos Nórdicos. Eles são deuses de uma terra com um verão curto e invernos longos e letais. São deuses de um povo que respeitava e temia o mar, e necessitava dele não apenas para obter comida, mas para o transporte, comércio e riquezas. Os Aesir em particular são deuses guerreiros, embora respeitem claramente o poder da palavra escrita e admirem a magia, em vez de temê-la ou evitá-la. Existem poucas mudanças necessárias nos monstros padrão de DUNGEONS & DRAGONS, com uma única exceção. Num mundo Asgardiano, os gigantes de Jotunheim e Muspelheim são seres divinos capazes de desafiar os deuses. Estes gigantes possuem pelo menos posto divino 0 e muitos chegam a posto 5. Entretanto, nem todos os gigantes devem ser entidades divinas. A maioria dos gigantes de Mannheim (o lar dos mortais) é composta de monstros inferiores.

COSMOLOGIA ASGARDIANA

Três planos primários constituem a cosmologia Asgardiana: Asgard e Niflheim são os Planos Exteriores e Midgard é o Plano Material. Bifrost age como uma passagem entre Midgard e Asgard. O Plano das Sombras conecta Midgard e Niflheim. Os Planos Astral e Etéreo não se conectam aos Planos Exteriores, mas estendem-se a partir de Midgard até o Plano das Sombras.

YGGDRASIL

Este é um grande freixo, também conhecido como Árvore do Mundo; os ramos de Yggdrasil ondulam sobre Asgard. Suas três raízes estendem-se a cada um dos três planos da existência. O poço de Urd ("destino") fica sob uma das raízes, em Asgard. Os deuses encontram-se em Urd todos os dias para sua assembléia. As Nornes cuidam de Yggdrasil a partir deste poço. O poço de Mimir jaz sob a raiz que alcança Jotunheim em Midgard, que também é o local de Mannheim. O poço de Mimir é uma fonte de grande sabedoria. Odin sacrificou um olho ao poço para obter conhecimento secreto. A terceira raiz alcança Niflheim. Sob ela ainda flui Hvergelmir, a fonte dos rios que contribuíram para a criação do mundo, onde a grande serpente Nidhogg rói as raízes de Yggdrasil. Esta corrosão constante é o motivo pelo qual as Nornes precisam cuidar da árvore e a razão que permite à Yggdrasil compreender o sofrimento mortal.

ASGARD

Asgard, a morada dos deuses, é o plano mais próximo dos ramos de Yggdrasil, a Árvore do Mundo. Muitos dos lares dos deuses tiveram um papel de destaque nos mitos Asgardianos, por isso recebem nomes próprios. Odin tem dois salões em Asgard, Valhalla e Valaskjalf.

VALHALLA

Valhalla é o lar de todos que pereceram em batalha, os einherjar. Ele tem quinhentas e quarenta portas, cada uma larga o suficiente para que oitocentos homens a atravessem lado a lado. As vigas são lanças, o telhado é composto de escudos, e peitorais se espalham sobre os bancos. Um lobo guarda a porta ocidental e uma águia paira sobre ele. Todos os dias, o galo Gullinkambi ("Crista Dourada") acorda os einherjar e eles saem para se enfrentar como preparativo para o Ragnarok, a batalha final. Todas as noites, os mortos nos combates ressuscitam, restabelecidos e intactos. Eles se banqueteiam no salão com a carne de Saehrimnir, um javali cuja carne se renova a cada dia, e cerveja das tetas de Hedirun, uma cabra que fica no alto do Valhalla ruminando as folhas da árvore Laetad.

Valaskjalf

Valaskjalf ("Escudo dos Assassinados") abriga o trono de Odin, Hlidskjalf, de onde ele consegue ver qualquer coisa em Asgard, Midgard ou Niflheim. Ele não permite que nenhum outro deus além de Frigga sente-se ali.

Outros Salões

O salão de Thor, Bilskirnir, fica numa região de Asgard denominada Thrudvangar. O salão de Balder chama-se Briedbalik ("Amplo Esplendor"). O salão de Forseti, Glitnir, tem colunas de ouro e telhado de prata. Todos os que entram em Glitnir saem com seus problemas legais resolvidos. O salão de Freya, Sessrumnir, é tão protegido que Loki teve de se transformar numa agulha para entrar sem autorização. Metade de todos os homens mortos em batalha e todas as mulheres, vão para Sessrumnir. Frigga transita em Valaskjalf ou em seu próprio salão, Fensalir. O salão de Heimdall, Himinbjorg, fica próximo à Bifrost. O salão de Uller chama-se Ydalir. Finalmente, o salão chamado Gimli em Asgard é considerado o mais belo edifício do universo. As profecias dizem que todos os deuses viverão ali em paz depois do Ragnarok. Os Aesir têm dois salões comunitários, Gladsheim e Vingolf, onde se reúnem para discutir eventos e tomar decisões importantes.

Outros Locais de Asgard

Asgard também abriga Vanaheim, o lar dos Vanir; Alfheim, lar dos elfos da luz (Lios Alfir), onde está o salão de Frey; e Vigrid, o campo onde os deuses e os gigantes estão destinados a lutar quando o Ragnarok chegar.

BIFROST

Os contadores de histórias Asgardianos dizem que o arco-íris representa a aparição de Bifrost em Midgard. Por isso, Bifrost é conhecida como a Ponte do Arco-Íris. Ela conecta Asgard e Midgard.

MIDGARD

Midgard é o reino mortal da cosmologia Asgardiana. Além de Mannheim, também compreende Jotunheim, terra dos gigantes do gelo; Muspelheim, terra dos gigantes do fogo; Nidavellir, o reino dos anões; e Svartalfheim, o reino dos elfos da escuridão (Svart Alfir).

NIFLHEIM

O menor dos três mundos da cosmologia Asgardiana, Niflheim é o lar de Hel. Este é o nome da terra dos mortos e da divindade que o governa. Todos que morrem de doença, velhice ou por acidente vão para Niflheim para serem julgados por Hel em seu salão, Eljudnir. Eles devem atravessar Gnipahellir, a caverna à entrada do submundo, guardada pelo cão monstruoso Garm. Ele tem quatro olhos e o peito encharcado de sangue. Qualquer um que tenha oferecido pão aos pobres durante a vida consegue apaziguar Garm com um pedaço de bolo umedecido com seu próprio sangue. O rio Gjoll circunda a terra dos mortos, fluindo da fonte de Hvergelmir.

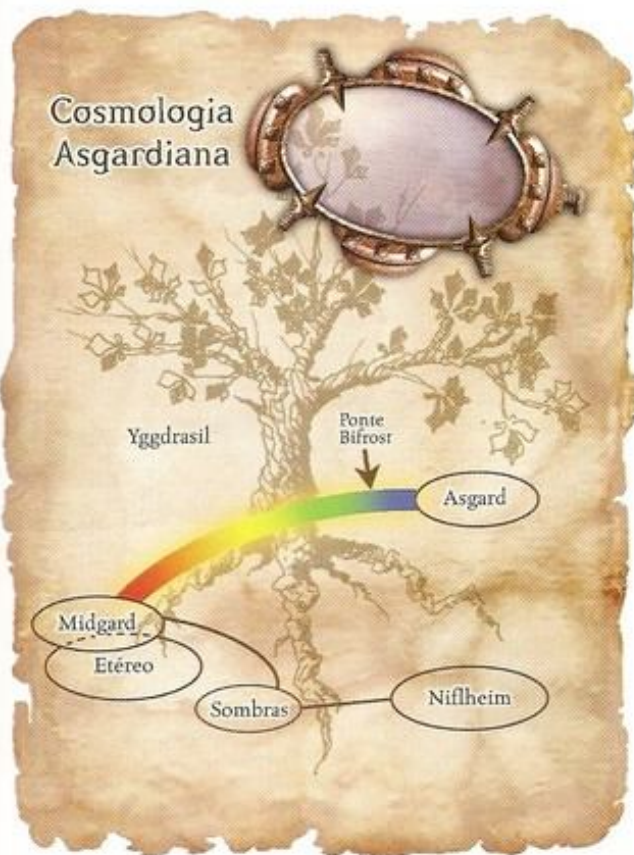
RAGNAROK

Os deuses Asgardianos conviviam com uma profecia sobre o fim de seu mundo. Eles sabiam que o Ragnarok viria e que lutariam a batalha final contra os gigantes; durante o conflito, Surtur incendiaria o mundo. Eles usavam seu tempo para se preparar para a batalha em vez de se preocuparem com ela ou tentarem impedi-la. Eles agiam desta forma, pois sabiam que o Ragnarok não seria o fim de tudo. Na verdade, o Ragnarok marca o fim de um ciclo, um ponto onde o mundo seria refeito e começaria novamente. Diversos deuses, incluindo Balder, Hod, os filhos de Thor, Modi e Magni (que também possuem o Mjolnir), e os filhos de Odin, Valir e Vidar, sobreviveriam ao Ragnarok e governariam o novo mundo.

CENÁRIOS PARA CAMPANHAS ASGARDIANAS

As campanhas que utilizam o panteão Asgardiano podem ser narradas em quatro períodos. No primeiro, o Ragnarok ainda está distante e o panteão a seguir pode ser utilizado exatamente como é apresentado. No

Cosmologia Asgardiana



Templo Asgardiano



segundo, o Ragnarok é iminente, Loki é claramente Mau e pode até mesmo estar aprisionado. A morte de Balder, o primeiro sinal do início do Ragnarok, já aconteceu. Os deuses apresentados a seguir estão concentrados nos preparativos finais da grande batalha e os guerreiros mortais procuram qualquer oportunidade de combate para que possam unir-se aos einherjar. O terceiro cenário engloba o próprio Ragnarok. A guerra contra os gigantes pode se arrastar durante dias ou anos. Neste período, as divindades lutam contra os gigantes e têm pouco tempo para os mortais. Loki e seus filhos lutam ao lado dos gigantes contra Odin e os Aesir. Finalmente, a campanha pode ser ambientada após o Ragnarok. Apenas os seis deuses mencionados acima sobrevivem. Nesta campanha, novos deuses podem surgir e os seis sobreviventes exploram sua autoridade sobre a criação. Muitos clérigos perdem acesso a seus domínios, até que novos deuses ascendam ou os sobreviventes assumam a responsabilidade por estes domínios.

WYRD

Os Asgardianos acreditam que as Nornes estabelecem seu destino, ou *wyrd*, ao nascerem. O mito de Ragnarok reflete isso. Odin e seus irmãos sabiam que o mundo estava destinado a acabar quando o criaram, levando-os consigo. Os Asgardianos enfrentam seu destino com coragem e determinação. Procuram ultrapassar os heróis lendários para que os bardos e escaldos cantem seus feitos durante muito tempo após sua morte.

As Nornes

Urd ("destino"), Verdandi ("ser") e Skuld ("necessidade") eram as três Nornes principais, mas havia outras de posto inferior; algumas eram elfas ou anãs, algumas eram Boas e outras Más. As lendas afirmam que cada indivíduo tem uma Norne particular. As Nornes cuidam de Urd em Asgard e mensuram o destino dos outros seres do cosmos. Elas não têm nada a ensinar aos mortais e analisam friamente o *wyrd* de cada um. Os que buscam conhecimento podem se reunir para rezar às Nornes por ajuda. Algumas ordens monásticas tentam simular sua devoção à manutenção das leis do universo.

O PANTEÃO ASGARDIANO

O panteão Asgardiano é um panteão fechado, com Odin como governante supremo. Embora os deuses geralmente tomem decisões em conselho, Odin tem o voto decisivo mesmo quando contraria a maioria. A religião Asgardiana venera todos os deuses, mas muitas pessoas pertencem a cultos dedicados a um membro específico do panteão. Escolher um patrono não significa exclusividade. Os seguidores de divindades específicas ainda reverenciam todo o panteão — apenas criam uma ligação especial com uma divindade que exemplifica uma crença ou papel importante para eles, enquanto mortais.

Como formam um panteão fechado, os clérigos podem escolher todo o panteão como patrono em vez de uma divindade específica. De fato, todos os mortais devem venerar todas as divindades Asgardianas como um panteão.

Os clérigos que adoram o panteão Asgardiano podem escolher dois entre os seguintes domínios: Ar, Animais, Caos, Encantamento, Comunidade, Morte, Destruição, Bem, Terra, Mal, Fogo, Cura, Conhecimento, Ordem, Sorte, Magia, Plantas, Proteção, Força, Sol, Viagem, Enganação, Guerra, Água ou Clima.

Os clérigos do panteão podem selecionar qualquer tendência. Eles devem escolher sua arma predileta dentre as seguintes: arco longo composto, adaga, clava grande, espada larga, espada longa, bordão, espada curta, lança, golpe desarmado ou martelo de combate.

DEUSES ASGARDIANOS EM NOSSOS TERMOS

Os Aesir aceitavam gigantes entre seus membros, o que indica que o panteão pressupõe uma quantidade ilimitada de postos divinos. Os deuses nascem com seus poderes e a centelha divina e o conselho dos Aesir parece capaz de conceder postos divinos a gigantes ou outros que considerem dignos. Embora os deuses sejam independentes do poder de seus

seguidores, são claramente ativos em Midgard. Eles são benevolentes, indiferentes ou hostis de acordo com sua tendência, da tendência do mortal e da maneira com que ele aborda a divindade. Os mortais cultuam os deuses por amor, gratidão e/ou medo. Os deuses Asgardianos podem morrer. Eles vivem em uma cosmologia modificada e as próprias entidades asgardianas criaram o universo. Os deuses que permanecerão após o Ragnarok são herdeiros, mas não usurpadores.

ODIN

Pai de Todos, Pai dos Mortos, Deus dos Enforcados, Deus dos Prisioneiros, Deus das Cargas, O Altíssimo, O Inflamador, Enganador Astuto, Pai da Vitória, O Caolho, Olho Sagaz, Portador do Cajado Mágico, Destruidor, Terror

Divindade Maior

Símbolo: Olho azul vigilante

Plano Natal: Asgard

Tendência: Caótico e Bom

Aspecto: Conhecimento, magia, supremacia, guerra

Seguidores: Bardos, guerreiros, feiticeiros, magos, filósofos, sábios, nobres, gnomos

Tendência dos Clérigos: CB, LB, NB

Domínios: Ar, Conhecimento, Magia, Viagem, Enganação, Guerra

Arma Predileta: Lança curta



Odin (*ô-din*) tem apenas um olho que arde como o sol; ele perdeu o outro como oferenda por um gole do poço de Mimir. Certa vez, ele roubou o hidromel da poesia, e alguns mitos dizem que ele garante inspiração e habilidade poética aos mortais. Odin se enforcou na árvore Yggdrasil durante nove dias, atravessado por sua própria lança, até que em virtude de seu sofrimento foi capaz de se apoderar das runas mágicas que eram a fonte da sabedoria e do conhecimento mágico. Seu sofrimento impressionou tanto o filho do gigante Bolthor que este lhe ensinou nove canções mágicas, que permitiram a Odin dominar dezoito magias anteriormente desconhecidas por todos os homens e mulheres. Odin está destinado a ser engolido pelo filho de Loki, Fenrir, no Ragnarok, mas será vingado por seu filho, Vidar.

Odin viaja como um peregrino mortal, utilizando um chapéu escuro de abas largas que encobre seu rosto em sombras. Como é um deus da magia, da guerra e da sabedoria, ele visita Midgard para distribuir conhecimento e vitória na batalha. Seus muitos títulos indicam a variedade de seus papéis.

Dogma

O culto a Odin valoriza a estratégia sagaz e soluções astutas para problemas. Os seguidores de Odin buscam constantemente novos conhecimentos como forma de obter vantagem sobre seus inimigos. Por ironia, o culto prega que seus membros devem confiar apenas em si mesmos, contando histórias sobre como Odin se voltou contra reis e generais que tinham a sua graça em meio ao combate. O culto pratica enforcamento ritual e auto-flagelação com lanças, imitando seu patrono, mas os enforcamentos e ferimentos são testes calculados e não causam danos permanentes. Destruição ou remover um olho propositalmente para imitar Odin é considerado vergonhoso, embora perder o olho em batalha seja considerado uma marca de favorecimento pela divindade.

O culto adquire e perde aliados com facilidade. Se um governante subestima ou desconsidera as recomendações de um conselheiro do sacerdócio, o clérigo irá embora sem avisar ou mesmo se aliará ao inimigo.

Clero e Templos

Normalmente, os clérigos de Odin utilizam chapéus escuros de aba larga, capas decoradas ou feitas de penas de corvo, e tapa-olhos sobre o olho esquerdo (intacto). Não permitem que ninguém remova ou toque no tapa-olho. Eles partilham seu conhecimento com parcimônia, em geral apenas com os indivíduos que se aproximaram do culto como último recurso, após exaurir todas as outras alternativas.

CAPÍTULO SEIS
O PANTEÃO
ASGARDIANO

Ilustração de D. Craner

Os templos de Odin são salões grandes e barulhentos. Todos que não se distraem com os sons, festas e brigas reparam na espessura das paredes, na falta de janelas e nas travas pesadas em todas as portas. Se os fiéis decidirem barrar as entradas, os salões se transformam em fortalezas resistentes. As áreas privativas do templo incluem bibliotecas e grandes coleções de instrumentos de observação. Fora das regiões civilizadas, os santuários a Odin são mais comuns em lugares selvagens, quase sempre com vastas paisagens campestres.

Os visitantes dos templos de Odin recebem uma recepção calorosa, uma caneca de cerveja e um prato de comida. Raramente atraem mais atenção que isso, a menos que venham para trocar ou vender magias, conhecimento ou itens mágicos. Consequentemente, os magos e os feiticeiros recebem o melhor tratamento e sempre encontram refeições e um local para dormir de graça, desde que possam comprovar suas contribuições na propagação da magia.

ODIN

Guerreiro 20/Mago 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 19

Dados de Vida: 20d8+180 (extra-planar) mais 20d10+180 (Gue) mais 20d4+180 (Mag) (980 PV)

Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 79 (+9 Des, +19 divino, +32 natural, +9 flexão)

Ataques: Corpo a corpo: Gungnir, lança curta da distância, do toque espectral, sagrada, afiada, de retorno e do sangramento +5 +76/+71/+66/+61; à distância: Gungnir, lança curta da distância, do toque espectral, sagrada, afiada, de retorno e do sangramento +5 +74; ou magia: toque +70 ou toque à distância +68. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: Gungnir, lança curta da distância, do toque espectral, sagrada, afiada, de retorno e do sangramento +5 1d8+23, dec. 18–20/x3 (corpo a corpo) ou 1d8+16, dec 18–20/x3 à distância; ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (lança curta: 31 pontos corpo a corpo, 24 pontos à distância).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

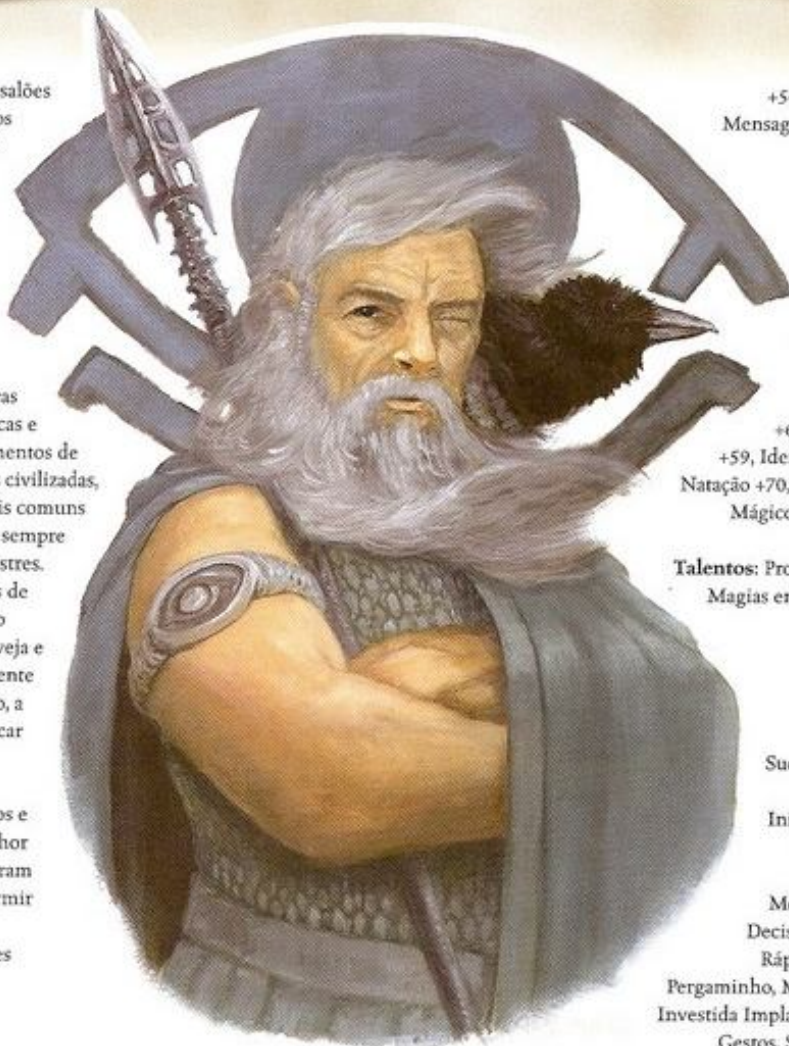
Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 73/+5, resistência a fogo 39, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 28,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (corvos e lobos), RM 51, aura divina (28,5 km, CD 38).

Testes de Resistência: Fort +60, Ref +62, Von +61. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 32, Des 28, Con 29, Int 44, Sab 30, Car 29.

Perícias: Alquimia +68, Avaliação +42, Equilíbrio +48, Blefar +58, Escalar +70, Concentração +60, Ofícios (forjaria) +82, Ofícios (construção) +82, Decifrar Escrita +54, Diplomacia +62, Disfarces +54, Obter Informação



+54, Adestrar Animais +68, Cura +57, Mensagens Secretas +39, Intimidação +62, Senso de Direção +35, Saltar +72, Conhecimento (arcano) +68, Conhecimento (história) +62, Conhecimento (natureza) +68, Conhecimento (nobreza e realeza) +68, Conhecimento (planos) +68, Conhecimento (religião) +68, Ouvir +57, Atuação +42, Profissão (herborista) +61, Cavalgar (cavalo) +72, Espionar +66, Procurar +62, Sentir Motivação +59, Identificar Magias +72, Observar +50, Natação +70, Acrobacia +46, Usar Instrumento Mágico +42, Sobrevivência +49. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Potencializar Magia, Tolerância, Aumentar Magia, Especialização, Estender Magia, Trespasar, Aprimorado, Elevar Magia, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (lança curta), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Liderança, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Combate Montado, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (lança curta), Saque Rápido, Investida Montada, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Dominar Magia, Investida Implacável, Deslocamento, Magia Sem Gestos, Separar, Atropelar, Foco em Arma (lança curta), Especialização em Arma (lança curta), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Maestria Arcana, Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Golpe Anti-Criatura (gigantes), Controlar Criaturas (qualquer criatura capaz de lançar magias ou utilizar habilidades similares a magia), Maestria Divina da Batalha, Conjuração Divina, Tempestade Divina, Domínio Adicional (Ar), Domínio Adicional (Conhecimento), Domínio Adicional (Enganação), Sentido Hiper-Aguçado (visão), Mãos da Morte, Redução de Dano Superior, Contra-Mágica Instantânea, Vida e Morte, Vida e Morte em Massa, Distinguir Magia, Metamorfose, Magia Arcana Espontânea, Metamorfose Verdadeira.

Poderes de Domínio: 19/dia expulsar ou destruir criaturas da terra, ou expulsar ou fascinar criaturas do ar; +1 nível efetivo para conjurar magias de Adivinhação; utilizar itens mágicos de complemento de magia ou de ativação como um Mago de 20º nível; 19 rodadas/dia movimentação livre.

Habilidades Similares a Magia: Odin utiliza estas habilidades como um conjurador de 29º nível, com exceção de magias de adivinhação, que utiliza como um conjurador de 30º nível. A CD para os testes de resistência é 38 + nível da magia. *Anular no ar, campo antimagia, projeção astral, barreira de lâminas, corrente de relâmpagos, transformação momentânea, clarividência/clarividência, confusão, controlar o clima, controlar os ventos, detectar portas secretas, detectar pensamentos, porta dimensional, discernir localização, dissipar magia, adivinhação, poder divino, grupo de elementais (apenas do Ar), recuo acelerado, visão falsa, encontrar o caminho, coluna de chamas, vôo, sexto sentido, forma gasosa, identificar, transferência de poder divino, invisibilidade,*

lendas e histórias, localizar objeto, roupa encantada, arma mágica, despistar, disjunção de Mondenkainen, dificultar detecção, aura indetectável de Nystul, névoa obscurante, passagem invisível, metamorfosear objetos, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder, atordoar, proteção contra magia, animação ilusória, resistência à magia, reverter magia, arma espiritual, teletransporte exato, parar o tempo, visão da verdade, ciclone, muralha de vento.

Magias de Mago/Dia: (Níveis 0-17):

4/9/8/8/8/7/7/7/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 29 + nível da magia.

Inventário: Odin carrega Gungnir, uma lança curta da distância, do toque espectral, sagrada, afiada, do retorno e do sangramento +5 criada pelos anões. Ela tem um incremento de distância de 24 m devido à força e habilidade de Odin e às magias de aprimoramento de distância da lança.

Dnaupnir, em comparação, é quase irrelevante. Ele é um anel forjado por anões com o valor de 1 milhão de PO; a cada nove dias, pingam dele oito anéis de valor idêntico.

Hliðskjálf é o trono de Odin em Asgard. Enquanto está sentado nele, Odin recebe +30 de bônus intuitivo em todos os testes de Espionar e pode conjurar magias de Adivinhação sem limitação por distância ou diferenças planares.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Odin recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Odin pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 28,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 28,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 19 horas.

Percepção do Aspecto: Odin percebe qualquer uso de magia (conjuração, uso de itens, habilidades similares a magia ou criação de itens mágicos), a descoberta, registro ou transmissão de conhecimento arcano, qualquer combate entre grupos e qualquer evento envolvendo um dos Aesir no instante em que acontece e dezoito semanas no passado e no futuro.

Ações Automáticas: Odin pode utilizar qualquer perícia de Conhecimento, mesmo aquelas em que não possui graduações, como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Odin pode criar qualquer tipo de item mágico.

Freke e Gere (lobos de Odin)

Odin possui dois lobos, Freke e Gere. Como se alimenta apenas de hidromel, Odin joga a carne servida na sua mesa no Valhalla para os lobos. Freke e Gere sempre são encontrados juntos.

➤ **Freke e Gere, lobos lendários de Odin:** ND 7; animal Médio; 14d8+70 DV (182 PV); Inic. +4; Desl. 18 m; CA 24 (toque 19, surpresa 15); Corpo a corpo: mordida +17 (dano:

2d6+10); HE Imobilização; QE Faro; Tend. N; TR Fort +8, Ref +10, Von +3; For 24, Des 28, Con 20, Int 2, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Esconder-se +12, Ouvir +10, Furtividade +12, Observar +10, Sobrevivência +4; Acuidade com Arma (mordida).

Imobilização (Ext): Um lobo lendário que atinja um oponente com sua mordida será capaz de imobilizar a vítima automaticamente como uma ação livre (veja o Capítulo 8 do Livro do Jogador), sem provocar ataques de oportunidade. Caso a tentativa fracasse, a vítima não poderá imobilizar o lobo lendário.

Perícias: Um lobo lendário recebe +2 de bônus racial em teste de Ouvir, Furtividade e Observar, e +4 de bônus racial em testes de Esconder-se. *Recebe +8 de bônus racial em testes de Sobrevivência quando estiver rastreando por meio do faro.

Hugin e Munin (Corvos de Odin)

Odin envia Hugin ("Pensamento") e Munin ("Memória") para lhe trazer notícias dos mundos Asgardianos todos os dias. Na cosmologia Asgardiana, nenhum mortal jamais soube se o corvo que o observava era Hugin ou Munin.

➤ **Hugin e Munin, corvos lendários de Odin:** ND 6; animal Pequeno; 12d8+36 DV (132 PV); Inic. +8; Desl. 3 m, vôo 30 m, médio; CA 23 (toque 21, surpresa 15); Corpo a corpo: 2 garras +17 (dano: 1d6+2), mordida +10 (dano: 1d8+1); Tend. N; TR Fort +11, Ref +18, Von +7; For 14, Des 30, Con 16, Int 2, Sab 16, Car 12.

Perícias e Talentos: Ouvir +12, Observar +12; Acuidade com Arma (garras), Acuidade com Armas (mordida).

Sleipnir (cavalo de oito patas de Odin)

Durante a guerra contra os Vanir, a muralha que protegia Asgard foi derrubada. Um construtor abordou os Aesir e se apresentou para reconstruí-la, mas Freya deveria se tornar sua esposa, e o sol e a lua seriam sua propriedade. Odin e os demais Aesir concordaram, mas ele teria que reconstruir a

muralha em seis meses. Eles não acreditaram que ninguém poderia executar a tarefa tão rápido, logo pensaram que Freya, o sol e a lua estariam em segurança. Mas o construtor tinha um garanhão, Svadilfari, capaz de arrastar pedras surpreendentemente grandes e a muralha estava sendo erguida com rapidez. Quando faltavam três dias para que estivesse pronta, os deuses pediram a Loki que resolvesse o impasse. Loki se disfarçou como uma égua e distraiu o garanhão a noite toda. O construtor ficou furioso e seu disfarce caiu, revelando um gigante. Thor o derrotou com facilidade e Loki posteriormente pariu o cavalo mágico Sleipnir.

➤ **Sleipnir, o cavalo lendário de Odin:** ND 8; animal Grande; 18d8+144 DV (288 PV); Inic. +2; Desl. 24 m, vôo 30 m bom; CA 19 (toque 11, surpresa 17); Corpo a corpo: 4 cascos +22 (dano: 2d6+9), mordida +20 (dano: 1d6+4); QE Faro; Tend. N; TR Fort +20, Ref +13, Von +8; For 28, Des 14, Con 26, Int 2, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Ouvir +8, Observar +8; Ataques Múltiplos.



AEGIR

Divindade Intermediária

Símbolo: Ondas marinhas íngremes

Plano Natal: Midgard

Tendência: Neutro e Mau

Aspecto: Mar, tempestades

Seguidores: Marinheiros,
qualquer viajante do mar

Tendência dos Clérigos:

CM, LM, NM

Domínios: Morte, Destruição,

Mal, Força, Água

Arma Predileta: Clava grande



Aegir (ei-gir) e sua esposa, Ran, permanecem afastados dos Aesir e dos Vanir. Em vez de residir em Asgard, vivem em Midgard, nas profundezas do oceano. O reino de Aegir é o mar profundo, longe da terra, onde a navegação e a pesca são difíceis e cheias de perigos. Ele surge como um homem terrível, com barba longa e cinza e dedos terminados em garras. Ele emerge na superfície do oceano para destruir os barcos que não lhe oferecem sacrifícios, mas é famoso pela abundância dos banquetes que realiza para os deuses. Ran, sua esposa e companheira, arrasta os homens que se afogam até seu salão submarino. Ela tem responsabilidades similares às de Freya e Hel nesse aspecto, já que os afogados não entram no Valhalla, em Sessrúmnir ou no submundo. Aegir e Ran têm nove filhas — cada uma representa um tipo diferente de onda oceânica.

Dogma

Os cultos a Aegir são comuns nos portos marítimos. Seus seguidores não procuram se adaptar ou fazer amigos. Eles ensinam que a única forma de viajar com segurança pelo mar é apaciar a ira de Aegir. Os clérigos tendem a integrar as tripulações de barcos mercantes e pescadores que navegam além da costa imediata. Seus membros não compartilham uma preferência notável pelo mal, mas um temor saudável de Aegir.

Clero e Templos

Os clérigos de Aegir são raros, mas famosos por sua crueldade. Felizmente, reservam suas punições somente para os indivíduos que não honram a divindade de forma adequada. Os rumores sugerem que eles atearam fogo em navios cujos capitães se gabaram de ter navegado pelo mar profundo sem apaziguar o deus das tempestades.

Os templos de Aegir são abertamente fortificados contra as ações de mortais e os elementos da natureza. Os cidadãos e viajantes podem encontrar abrigo de maremotos ou inundações num templo de Aegir, desde que ofereçam o respeito adequado (em ouro). Apesar das oferendas, os templos de Aegir dificilmente são ricos. Tentando imitar o deus, eles promovem banquetes regulares para suas comunidades. Os templos contêm cozinhas, despensas, salas de oração e os arsenais comuns aos templos Asgardianos.

Os visitantes dos templos de Aegir são recebidos de maneira distante. Caso planejem viagens marítimas e façam oferendas, eles descobrem que os clérigos são pessoas alegres que amam comida, cerveja e piadas como qualquer um. Caso contrário, encontrarão clérigos ameaçadores.

Entretanto, todos são bem-vindos nos dias de banquete.

AEGIR

Guerreiro 20/Clérigo 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 11

Dados de Vida: 20d8+220 (extra-planar) mais
20d10+220 (Gue) mais 20d8+220 (Clr) (1.180 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m, natação 30 m

CA: 61 (+8 Des, +11 divino, +24 natural, +8 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: clava grande do trovão e do sangramento +5 +74/+69/+64/+59; ou magia: toque +68 ou toque à distância +59.

Dano: Clava grande do trovão e do sangramento +5 1d10+32, dec. 19–20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, fascinar mortos-vivos 19/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 46/+4, resistência a fogo 31, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 16,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, RM 43, aura divina (330 m, CD 29).

Testes de Resistência: Fort +54, Ref +53, Von +53.

Habilidades: For 44, Des 26, Con 32, Int 26, Sab 27, Car 26.

Perícias: Blegar +49, Escalar +58, Concentração +59, Ofícios (forjaria) +61,

Ofícios (construção) +61, Diplomacia +59, Cura +55, Intimidar +53, Saltar +58, Conhecimento (arcano) +55, Conhecimento (natureza) +49, Conhecimento (planos)

+49, Conhecimento (religião) +55, Ouvir +49, Espionar +51, Identificar Magia +55, Observar +49, Sobrevivência +51. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Prontidão, Lutar às Cegas, Percepção às Cegas 1,5 m de Raio, Trespasar, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Força Divina, Vingança Divina, Esquiva, Potencializar Magia, Tolerância, Aumentar Magia, Especialização, Estender Magia, Expulsão Adicional (x2), Trespasar Aprimorado, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (clava grande), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (clava grande), Saque Rápido, Magia Sagrada, Deslocamento, Foco em Arma (clava grande), Especialização em Arma (clava grande), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Invocar Criaturas (criaturas marinhas), Controlar Criaturas (criaturas marinhas), Tempestade Divina, Maestria Divina da Água, Domínio Adicional (Morte), Domínio Adicional (Destruição), Mãos da Morte, Vida e Morte, Mente da Fera, Poder da Natureza, Metamorfose, Falar com Criaturas (criaturas marinhas).

Poderes de Domínio: 11/dia toque mortal (jogue 20d6; se o alvo tocado possuir menos PV que o resultado, morrerá); 11/dia destruir (+4 no ataque e +20 de dano para o ataque com uma arma); +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal]; 11/dia feito de Força (+20 de bônus de aprimoramento em For durante 1 rodada); 11 dia expulsar ou destruir criaturas do fogo, ou fascinar ou comandar criaturas da água.

Habilidades Similares a Magia: Aegir utiliza estas habilidades como um conjurador de 21º nível, com exceção de magias do Mal, que utiliza como um conjurador de 22º nível. A CD para os testes de resistência é 29 + nível da magia. *Névoa ácida, criar mortos-vivos menores, punho cernado de Bigby, mão esmagadora de Bigby, mão poderosa de Bigby, blasfêmia, força do louro, causar medo, círculo da destruição, cone glacial, praga, controlar a água, criar mortos-vivos aprimorados, criar mortos-vivos, drenar força vital, proteção contra a morte, profanar, destruição, desintegrar, dissipar o bem, terremoto, grupo de elementais (apenas como magia da Água), resistência a elementos, névoa, doença plena, evaporação, tempestade glacial, implosão, infligir ferimentos críticos, infligir ferimentos leves, círculo mágico contra o bem, roupa encantada, névoa obscurante, proteção contra o bem, força dos justos, despedaçar, matar, imunidade à magia, pele rochosa, invocar criaturas IX (apenas como magia do Mal), aura profana, nuvem profana, grito da banshee, respirar na água.*

Magias de Clérigo/Dia: 6/8/8/8/8/7/6/6/6/5; CD base = 18 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Aegir recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Aegir pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 16,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 16,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 11 horas.

Percepção do Aspecto: Aegir percebe qualquer coisa que afete o mar no instante em que acontece e onze semanas no passado.

Ações Automáticas: Aegir pode utilizar Conhecimento (natureza), Conhecimento (religião) ou Sobrevivência como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Aegir pode criar qualquer item mágico relacionado à água e ao mar, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

Divindade Intermediária

Símbolo: Cálice de prata cravejado de jóias

Plano Natal: Asgard antes da morte,

Niflheim após

Tendência: Neutro e Bom

Aspecto: Beleza, luz, música, poesia, renascimento

Seguidores: Bardos, gnomos

Tendência dos Clérigos: CB, LB, NB

Domínios: Bem, Cura, Conhecimento

Arma Predileta: Espada larga



O filho de Odin e Frigga, Balder (bál-der) era o favorito dos deuses. Famoso por sua beleza, Balder levava uma vida idílica até começar a ser perturbado por sonhos sinistros. Os deuses amavam tanto Balder que enviaram Frigga para convencer todas as coisas, animadas e inanimadas, a jurar que não lhe fariam mal. Ela só não procurou o visco, achando-o fraco demais para machucar qualquer um. Os deuses celebraram a invulnerabilidade de Balder e se divertiam arremessando coisas contra ele. Loki descobriu sua fraqueza e enganou Hod, o irmão cego de Balder, a atirar um dardo afiado de visco nele, guiando sua mão para que mirasse o coração do irmão.

O dardo matou o deus da beleza e Frigga sugeriu que alguém viajasse ao submundo para resgatar seu filho. Hermod, mensageiro dos deuses, se ofereceu como voluntário. Hel concordou em libertar Balder se toda Asgard derramasse uma lágrima por ele (alguns mitos dizem que toda a criação deveria chorar). Loki recusou-se a derramar uma só lágrima e o espírito de Balder permaneceu no submundo. Quando os deuses colocaram seu corpo na pira funerária, sua esposa Nanna uniu-se ao marido nas chamas. Foi profetizado que Balder retornará após o Ragnarok como um dos deuses que governarão a nova criação.

Dogma

O culto a Balder tem duas facetas. Uma ensina que o estado mental e emocional adquirido durante a criação de coisas belas aproxima o artista dos deuses. Também afirma que os deuses merecem devoção e gratidão como fontes de inspiração artística. A outra faceta prega que as grandes tragédias resultam em um novo crescimento, novas oportunidades e esperança renovada no futuro. Ela se concentra no renascimento e na renovação, lembrando os mortais que mesmo o belo e amado Balder teve que sofrer para se tornar o deus supremo quando os ciclos recomeçarem. Assim como outros cultos Asgardianos, os seguidores de Balder ensinam a resignação ao destino, mas nesse caso, tentam aceitá-lo com um sorriso e bom humor.

Clero e Templos

Nem todo o clero de Balder possui grande beleza física, mas a quantidade de sacerdotes que a possuem é completamente desproporcional. Eles se vestem de forma simples, mas elegante. Muitos são artistas habilidosos. Todos que procuram conforto após uma grande perda deveriam se dirigir a um servidor de Balder.

Os templos de Balder são fortalezas robustas, como a maioria dos templos Asgardianos. São os templos mais belos e sofisticados de todo o panteão, mas não ostentam exageros ou arrogância. Sua beleza advém da elegância e da simplicidade. Não apenas os quadros e as esculturas são adoráveis, mas os próprios edifícios são planejados cuidadosamente para tirar proveito de sua localização e dos arredores. Os templos de Balder geralmente se situam em áreas com grandes populações de gnomos e os sinais de sua capacidade artística são óbvios. As ferramentas de madeira, implementos e armas são proibidos nos interior dos santuários. Eles sempre abrigam um pequeno arsenal, oficinas e estúdios onde o clero pode receber a inspiração da divindade.

Os visitantes dos templos de Balder se sentem atordoados com a graça e a elegância do local, embora os clérigos sejam francos e sorridentes. Todos que procuram conforto o recebem com tanta privacidade quanto desejarem. Todos que buscam inspiração ouvem histórias e apreciam

trabalhos artísticos relacionados ao seu talento. Os bardos são particularmente bem recebidos e muitos templos patrocinam os espetáculos de escaldos famosos.

BALDER

Bárbaro 20/Bardo 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 14

Dados de Vida: 20d8+180 (extra-planar) mais 20d12+180 (Bbr) mais 20d6+180 (Brd) (1.060 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 21 m

CA: 76 (+8 Des, +14 divino, +27 natural, +17 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: espada larga anti-criatura*, afiada e sagrada +5

+70/+65/+60/+55; ou

magia: toque +64 ou

toque à distância +62

*+72/+67/+62/+57

contra extra-planares

malignos.

Dano: Espada larga anti-

criatura*, afiada e

sagrada +5 2d6+20,

dec. 15-20; ou

conforme a magia.

*4d6+20, dec. 15-20

contra extra-planares

malignos.

Face/Alcance: 1,5 m

por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais:

Poderes de domínio,

habilidades divinas

relevantes, habilida-

des similares a magia.

Qualidades Especiais:

Imunidades divinas,

Redução de Dano

49/+4 (4/-), resistên-

cia a fogo 34, resistên-

cia sônica 34, cura

acelerada 34, conver-

são espontânea de

magias divinas,

compreender, falar e

ler todos os idiomas e

falar diretamente com

seres a até 21 km,

comunicação remota,

reino divino, teletrans-

porte exato ilimitado,

viagem planar ilimi-

tada, movimento rápido,

conhecimento de bardo +28,

música de

bardo 24/dia (música de proteção,

fascinar, inspirar competência,

inspirar coragem, inspirar grandeza,

sugestão) com alcance de 21 km,

esquiva sobrenatural (não pode ser

flanqueado, +4 contra armadilhas),

RM 46, aura divina (420 m, CD 41).

Testes de Resistência: Fort +55, Ref +54, Von +54.

Habilidades: For 31, Des 27, Con 29, Int 27, Sab 27, Car 44.

Perícias: Alquimia +44, Avaliação +44, Equilíbrio +51, Bolear +58, Escalar +48, Concentração +50, Ofícios (forjaria) +54, Ofícios (construção) +54, Decifrar Escrita +34, Diplomacia +66, Disfarces +58, Arte da Fuga +49, Obter Informação +58, Esconder-se +49, Intimidar +62, Senso de Direção +54, Saltar +48, Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (natureza) +27, Conhecimento (planos) +27, Ouvir +44, Furtividade +39, Atuação +105, Espionar +44, Sentir Motivação +49, Identificar Magias +49, Observar +44, Acrobacia +46, Usar Instrumento Mágico +41, Sobrevivência +44. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespassar, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Esquiva, Tolerância, Especialização, Música Adicional, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Faz-Tudo, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (espada larga), Deslocamento, Especialização Superior, Foco em Arma (espada larga), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Bardo Divino, Raio Divino,

Cura Acelerada Divina, Fúria Divina, Memória Divina (todas as pessoas e coisas belas), Escudo Divino, Foco em Perícia Divino (Atuação), Dom da Vida, Resistência a Energia Superior (sônica), Atuação Irresistível (todas as variações), Raio Divino em Massa, Restauração, Metamorfose.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Cura]; +1 nível efetivo para conjurar magias de Adivinhação.

Habilidades Similares a Magia: Balder utiliza estas habilidades como um conjurador de 24º nível, com exceção de magias do Bem, de Cura e de Adivinhação, que utiliza como um conjurador de 25º nível. A CD para os testes de resistência é 41 + nível da magia. Ajuda, barreira de lâminas, clarividência/clarividência, curar ferimentos críticos, curar ferimentos leves, curar ferimentos moderados, curar ferimentos graves, detectar portas secretas, detectar pensamentos, discernir localização, dissipar o mal, adivinhação, encontrar o caminho, sexto sentido, cura completa, círculo da cura, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, lendas e histórias,

círculo mágico contra o mal, cura completa em massa, proteção contra o mal, regeneração, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem), ressurreição verdadeira, visão da verdade.

Fúria Divina: Aplique as seguintes alterações quando Balder estiver em fúria: CA 71; 1.360 PV; Corpo a corpo: espada larga [anti-criatura] afiada sagrada +5 +75/+70/+65/+60 (dano: 2d6+25, dec. 15-20); QE Resistência a fogo 44, resistência sônica 44; RM 56; TR Fort +60, Von +59; For 41, Con 39; Escalar +53, Concentração +55, Saltar +53, Natação +51. Sua fúria pode ser acionada 14 vezes por dia, durante 1 hora (ou até ser encerrada), e ele não fica fatigado.

Magias de Bardo Conhecidas (4/9/8/8/8/8/7; CD base = 27 + nível da magia): 0 – globos de luz, psmar, detectar magia, som fantasma, luz, prestidigitação; 1º – enfeitiçar pessoas, curar ferimentos leves, recuo acelerado, hipnotismo, armadura arcana; 2º – cegueira/surdez, força do touro, agilidade felina, reflexos, despedaçar; 3º – pisar, enfeitiçar monstros, dissipar magias, velocidade, esculpir o sono; 4º – cancelar encantamento, expulsão, lendas e histórias, localizar

criatura, modificar memória; 5º – sonho, dissipar magia aprimorada, círculo da cura, miragem arcana, imagem persistente; 6º – tarefa/missão, velocidade em massa, projetar imagem, repulsão.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Balder recebe automaticamente um resultado de 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Balder pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 21 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 21 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 14 horas.

Percepção do Aspecto: Balder percebe qualquer coisa envolvendo objetos belos e a discussão e comparação da beleza no instante em que acontece e catorze semanas no passado.

Ações Automáticas: Balder pode utilizar Avaliação, Ofícios (forjaria) ou Ofícios (construção) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Ele pode usar Atuação como uma ação livre quando a CD da tarefa for 39 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Balder pode criar qualquer instrumento mágico, matérias-primas e ferramentas para arte mágicas, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

FORSETI

Divindade Intermediária

Símbolo: Cabeça de homem barbado

Plano Natal: Asgard

Tendência: Neutro

Aspecto: Justiça, ordem

Seguidores: Paladinos, juizes, advogados, halflings

Tendência dos Clérigos: CN, LN, N, NM, NB

Domínios: Conhecimento, Proteção, Força

Arma Predileta: Espada longa

Filho de Balder e Nanna, Forseti (for-sé-ti) jamais disse uma mentira. Os deuses procuram Forseti devido à sua imparcialidade



Dogma

O culto de Forseti acredita que a ética e a moral se originam dos legisladores e governantes. A verdadeira justiça só pode vir da imparcialidade. Seus seguidores ensinam o valor dos juizes e árbitros para a sociedade e procuram desenvolver o mesmo senso de justiça incondicional usando os ensinamentos de Forseti.

Clero e Templos

O clero de Forseti acredita na justiça, embora respeitem as tradições Asgardianas de vingança. Frequentemente, atuam como juizes, mediadores e árbitros de suas comunidades. Quase sempre são respeitados por seu talento nestes campos. O clero defende com rapidez os envolvidos em disputas, insistindo que ninguém é culpado sem um julgamento justo.

Os templos de Forseti parecem salas de audiência e geralmente sediam julgamentos. Assim como outros templos Asgardianos, também são fortalezas. Alguns santuários abrigam a penitenciária local, contêm salas pequenas para discussões e acordos legais, bibliotecas com os registros locais e arsenais. Embora os halflings prefiram a Neutralidade por motivos diferentes, eles consideram os templos de Forseti reconfortantes e agradáveis devido à ausência de preconceitos.

Os visitantes dos templos de Forseti descobrem que eles são mais calmos e ponderados que outros santuários Asgardianos, principalmente se uma sessão do tribunal estiver em andamento. Todos que procuram auxílio para resolver disputas podem solicitar uma conferência particular com um membro do clero (no mínimo).

FORSETI

Ranger 20/Clérigo 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 13

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d10+160 (Rgr) mais 20d8+160 (Clr) (1.000 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 65 (+8 Des, +13 divino, +26 natural, +8 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *espada longa vorpal* +5 +72/+67/+62/+57; ou magia: toque +62 ou toque à distância +61.

Dano: *Espada longa vorpal* +5 1d8+31, dec. 17–20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 11/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 48/+4, resistência a fogo 33, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 19,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, inimigos prediletos (gigantes +5, goblinóides +4, dragões +3, aberrações +2, mortos-vivos +1), RM 45, aura divina (390 m, CD 31).

Testes de Resistência: Fort +53, Ref +55, Von +61.

Habilidades: For 28, Des 27, Con 27, Int 31, Sab 43, Car 27.

Perícias: Empatia com Animais +46, Escalar +52, Concentração +64, Ofícios (forjaria) +58, Ofícios (construção) +58, Diplomacia +55, Obter Informação +24, Adestrar Animais +51, Cura +64, Esconder-se +37, Intimidar +46, Senso de Direção +45, Saltar +52, Conhecimento (arcano) +52, Conhecimento (história) +39, Conhecimento (natureza) +50, Conhecimento (planos) +44, Conhecimento (religião) +52, Ouvir +56, Furtividade +46, Cavalgar (cavalo) +55, Espionar +55, Procurar +55, Sentir Motivação +54, Identificar Magia +60, Observar +61, Natação +52, Sobrevivência +61. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespassar, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Esquiva, Especialização, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Ataque Poderoso, Saque Rápido, Deslocamento, Separar, Rastrear, Foco em Arma (espada longa), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Golpe Anti-Criatura (gigantes), Senso da Batalha, Clarividência, Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Bênção Divina (Sabedoria), Inspiração Divina (coragem), Memória Divina (discussões jurídicas), Foco em Arma Divino (espada longa), Especialização Divina em Arma (espada longa), Impor Missão, Poder da Verdade, Metamorfose.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias de Adivinhação; 13/dia *escudo de proteção* (o alvo tocado recebe +20 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora); 13/dia *feito de Força* (+20 de bônus de aprimoramento em For durante 1 rodada).

Habilidades Similares a Magia: Forseti utiliza estas habilidades como um conjurador de 23º nível, com exceção de magias de Adivinhação, que utiliza como um conjurador de 24º nível. A CD para os testes de resistência é 31 + nível da magia. *Campo antimagia, força do touro, punho cerrado de Bigby, mão esmagadora de Bigby, mão poderosa de Bigby, clarividência/clarividência, detectar portas secretas, detectar pensamentos, adivinhação, resistência a elementos, encontrar o caminho, sexto sentido, lendas e histórias, roupa encantada, limpar a mente, esfera prismática, proteção contra elementos, repulsão, força dos justos, santuário, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, pele rochosa, visão da verdade.*

Magias de Clérigo/Dia: 6/10/10/10/10/9/8/8/8/7; CD base = 26 + nível da magia.

Magias de Ranger/Dia: 7/7/7/7; CD base = 26 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Forseti recebe automaticamente um resultado de 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Forseti pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 19,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 19,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 13 horas.

Percepção do Aspecto: Forseti percebe todos os eventos envolvendo disputas legais no instante em que acontecem e treze semanas no passado.

Ações Automáticas: Forseti pode utilizar Senso de Direção ou Procurar como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Forseti pode criar armaduras e armas mágicas e itens de Adivinhação relacionados às emoções ou pensamentos dos seres vivos, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

FREY

Deus do Sol e dos Elfos

Divindade Maior

Símbolo: Espada larga azul-gelo

Plano Natal: Asgard

Tendência: Neutro e Bom

Aspecto: Agricultura, fertilidade, colheita, sol

Seguidores: Druidas, rangers, fazendeiros, maridos e esposas, elfos, gnomos, meio-elfos

Tendência dos Clérigos: CB, LB, NB

Domínios: Ar, Bem, Plantas, Sol

Arma Predileta: Espada larga

Filho de Njörd e esposo da gigante Gerd, Frey (frei) é o principal deus da agricultura. As armas são terminantemente proibidas em seus templos e o derramamento de sangue em locais consagrados é considerado um pecado capital. Apesar deste aspecto pacífico, Frey está destinado a combater Surtur no Ragnarok com as mãos nuas, após entregar sua espada mágica, forjada pelos anões, para seu escudeiro Skirnir (se o Mestre situar sua campanha mais cedo no ciclo Asgardiano, Frey ainda teria sua espada).

Dogma

O culto de Frey se preocupa com os assuntos diários daqueles que vivem da terra. O clero trabalha nos campos e florestas ao lado dos fiéis, dando bons exemplos de administração doméstica. Oferecem conselhos gratuitamente quando solicitados, mas encaram com bons olhos todos que aprendem mais com seus exemplos do que com suas palavras. Frey espera que seus seguidores aprendam com o clero e pratiquem a utilização eficiente da terra. Ele abomina o desperdício e ensina os fiéis a respeitar e desfrutar as bênçãos da terra.

Clero e Templos

Os clérigos de Frey raramente utilizam armaduras ou portam armas quando não estão envolvidos em aventuras, embora não hesitem em brandir suas armas contra os monstros que ameaçam destruir a terra. Quando estão nos campos, apenas seus símbolos sagrados os distinguem dos fazendeiros. As comunidades com vínculos fortes com Frey quase sempre têm grandes populações de elfos ou situam-se próximas de florestas onde existem vilas élficas.

Os templos de Frey são raros nas áreas urbanas. Os interessados conseguem encontrá-los nas regiões rurais, entre os fazendeiros e rangers — os principais seguidores do deus. Os grandes salões de madeira dos santuários abrigam torres de observação para vigiar os campos e monitorar o clima. Ao redor dos salões, há estábulos, arsenais (uma vez que as armas são proibidas no interior do templo), celeiros, depósitos de sementes e muitas hortas pequenas e prósperas. Os templos de Frey geralmente criam os melhores cavalos de suas regiões.

Os visitantes dos templos de Frey são recebidos de forma amigável, mas a verdadeira cordialidade é reservada aos seguidores silvestres, fadas e elfos. Todos que trazem notícias de ameaças à terra ou aos elfos locais recebem atenção completa do clero. Os rangers e druidas Bons sempre encontram um lugar seguro para dormir e uma refeição grátis em qualquer templo de Frey.

FREY

Ranger 20/Clérigo 20

Extra-Planar (Médio — Elfo)

Posto Divino: 18

Dados de Vida:

20d8+200 (extra-planar)

mais 20d10+200 (Rgr) mais

20d8+200 (Clr) (1.120 PV)

Iniciativa: +22, sempre age primeiro (+18 Des,

+4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 18 m

CA: 86 (+18 Des, +18 divino, +31 natural, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: ataque desarmado +76/+71/+66/+61; ou magia: toque +66 ou toque à distância +76. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: Ataque desarmado 1d3+8; ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (desarmado 11 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 16/dia.

Qualidades Especiais: Traços raciais dos elfos, imunidades divinas, Redução de Dano 71/+5, resistência a fogo 38, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 27 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, inimigos prediletos (gigantes +5, goblinóides +4, dragões +3, aberrações +2, mortos-vivos +1), RM 50, aura divina (27 km, CD 37).

Testes de Resistência: Fort +60, Ref +70, Von +59. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 27, Des 46, Con 30, Int 28, Sab 28, Car 29.

Perícias: Empatia com Animais +50, Escalar +53, Concentração +60, Ofícios (forjaria) +59, Ofícios (construção) +59, Diplomacia +56, Adestrar Animais +54, Cura +59, Esconder-se +63, Intimidar +43, Senso de Direção +54, Saltar +53, Conhecimento (arcano) +54, Conhecimento

(natureza) +54, Conhecimento (planos) +49, Conhecimento (religião) +54, Ouvir +59, Furtividade +63, Cavalgar (cavalo) +68, Espionar +49, Procurar +52, Sentir Motivação +44, Identificar Magia +55, Observar +59, Natação +53, Usar Cordas +64, Sobrevivência +55. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespassar, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Desviar Objetos, Esquiva, Especialização, Expulsão Adicional, Trespassar Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Reflexos Rápidos, Usar Arma Comum (arco longo composto), Usar Arma Comum (arco curto composto), Usar Arma Comum (arco longo), Usar Arma Comum (espada longa), Usar Arma Comum (sable), Mobilidade, Ataque Poderoso, Deslocamento, Ataque Atordoante, Rastrear, Acuidade com Arma (golpe desarmado), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas:

Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas

Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Metamagia Automática (acelerar magias de clérigo), Golpe Anti-Criatura (gigantes), Comandar Plantas, Controlar Criaturas (elfos), Bênção Divina (Destreza), Velocidade Divina, Esquiva Divina, Radiância Divina, Escudo Divino, Domínio Adicional (Ar), Dom da Vida, Redução de Dano Superior, Vida e Morte, Vida e Morte em Massa, Poder da Natureza, Metamorfose, Falar com Criaturas (plantas), Iniciativa Suprema, Metamorfose Verdadeira, Ferir Inimigo.

Poderes de Domínio: 18/dia expulsar ou destruir criaturas da terra, ou fascinar ou comandar criaturas do ar; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; 18/dia fascinar ou comandar plantas; 18/dia expulsão aprimorada.

Habilidades Similares a Magia: Frey utiliza estas habilidades como um conjurador de 28º nível, com exceção de magias do Bem, que utiliza como um conjurador de 29º nível. A CD para os testes de resistência é 37 + nível da magia. *Ajuda, andar no ar, pele de árvore, barreira de lâminas, corrente de relâmpagos, cajado vivo, comandar plantas, controlar plantas, controlar o clima, controlar os ventos, dissipar o mal, grupo de elementais (apenas como magia do Ar), resistência a elementos, constrição, semente de fogo, escudo do fogo, coluna de chamas, forma gasosa, esquentar metal, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, círculo mágico contra o mal, névoa obscurante, ampliar plantas, esfera prismática, proteção contra o mal, repelir madeira, luz cegante, homens vegetais, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem), raio de sol, explosão solar, muralha de espinhos, ciclone, muralha de vento.*

Magias de Clérigo/Dia: 6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; CD base = 19 + nível da magia.

Magias de Ranger/Dia: 6/5/5/5; CD base = 19 + nível da magia.

Inventário: Frey possui *Skidbladnir*, um barco construído pelos anões capaz de abrigar todos os Aesir e navegar a uma velocidade de 30 m/h através da terra, do mar ou do céu. Ele pode ser dobrado para caber no bolso de Frey. A divindade teve uma espada longa, dançarina, defensiva, do toque espectral afiada +5, mas a entregou ao seu escudeiro, Skirnir, como recompensa por arranjar seu casamento com a gigante Gerð.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Frey recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Frey pode ver (usando sua visão normal ou visão no escuro), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 27 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 27 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 18 horas.

Percepção do Aspecto: Frey percebe qualquer coisa que afete a vida vegetal (terra, mar, ar), a guerra, artes, ofícios e conjuração de magia praticadas por elfos, ou qualquer guerra no instante em que acontece e até dezoito semanas no passado e no futuro.

Ações Automáticas: Frey pode utilizar Ofícios (forjaria), Ofícios (construção), Conhecimento (arcano), Conhecimento (natureza), Conhecimento (planos) ou Conhecimento (religião) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Frey pode criar qualquer item mágico relacionado a comandar ou controlar plantas.

➤ **Blodug-Hofi, cavalo lendário de Frey:** ND 8; animal Grande; 18d8+144 DV (288 PV); Inic. +2; Desl. 24 m, vôo 30 m bom; CA 19 (toque 11, surpresa 17); Corpo a corpo: 2 cascos +22 (dano: 2d6+9), mordida +17 (dano: 1d6+4); QE Faro; Tend. N; TR Fort +20, Ref +13, Von +8; For 28, Des 14, Con 26, Int 2, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Ouvir +8, Observar +8.

➤ **Gullin-Bursti (Pêlos Dourados), javali de Frey:** ND 8; animal Enorme;

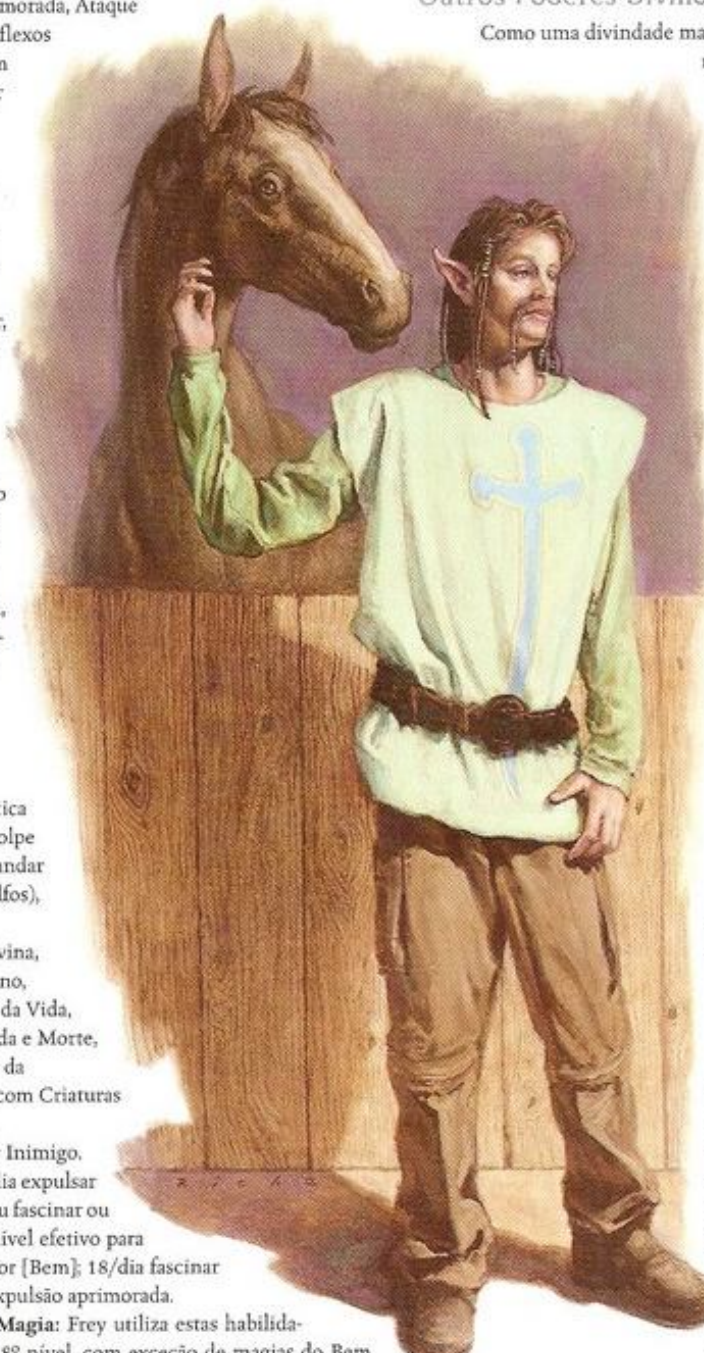
21d8+105 DV (273 PV); Inic. -1; Desl. 24 m, vôo 30 m bom; CA 17 (toque 7, surpresa 17); Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 1d8+12); AE Ferocidade; QE Luz, faro; Tend. N; TR Fort +17, Ref +11, Von +8; For 35, Des 8, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 8.

Perícias e Talentos: Ouvir +8, Observar +8.

Ferocidade (Ext): Capaz de continuar lutando sem penalidades quando estiver incapacitado ou morrendo (entre -1 e -9 pontos de vida).

Luz (Sob): A pelagem do javali emana a luminosidade proporcional a uma tocha.

➤ **Skirnir, escudeiro de Frey:** Semideus (posto divino 0); Pal20; Humanóide Médio; 20d10+120 DV (320 PV); Inic. +4; Desl. 36 m; CA 32 (toque 12, surpresa 32); Corpo a corpo: espada de Frey +34/+29/+24/+19



(dano: 1d8+17, dec. 15-20), escudo grande de aço, animado do esmagamento +25 (dano: 1d8); AE Destruir o mal (+2 no ataque e +20 pontos de dano), 5/dia expulsar mortos-vivos; QE Aura de coragem, detectar o mal, graça divina, saúde divina, cura pelas mãos (40 Pv/dia), remover doenças 6/semana, características de semideus; Tend. LB; TR Fort +23, Ref +11, Von +13; For 26, Des 10, Con 22, Int 8, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Concentração +16, Diplomacia +22, Adestrar Animais +22, Cura +22, Saltar +2, Conhecimento (religião) +9, Cavalgar (cavalo) +20; Trespassar, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Separar, Foco em Arma (espada longa).

Características de Semideus: Imune a transmutação, drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, efeitos de ação mental, eletricidade, frio, ácido; resistência a fogo 20, RD 35/+4; RM 32; Imortal.

Magias de Paladino/Dia: 4/4/3/3; CD base = 12 + nível da magia.

Inventário: armadura de batalha da invulnerabilidade, do toque espectral +4, escudo de aço grande, animado, do esmagamento +5, espada mágica de Frey, botas de caminhar e saltar, manto da resistência +5.

FREYA

Divindade Intermediária

Símbolo: Falcão

Plano Natal: Asgard

Tendência: Neutro e Bom

Aspecto: Fertilidade, amor, magia, vaidade

Seguidores: Bardos, feiticeiros, magos, amantes, maridos e esposas, elfos, gnomos, meio-elfos

Tendência dos Clérigos: CB, LB, NB

Domínios: Ar, Encantamento, Bem, Magia

Arma Predileta: Espada longa



Freya (fréia) é a divindade do amor erótico e sensual, habilidosa na prática da magia. Alguns mitos dizem que ela ensinou a arte da bruxaria dos Vanir aos Aesir. Freya é filha de Njörd e irmã gêmea de Frey. Ela se deleita com a poesia romântica e é considerada a mais magnânima das deusas. Freya chora lágrimas de ouro quando seu marido, Odur, parte em suas viagens. Ela possui o Colar dos Brisings, às vezes chamado Brisingamen, uma jóia incrivelmente bela e valiosa criada pelos anões. Ela cavalga para a batalha em uma carruagem puxada por leões gêmeos. Metade dos homens mortos em combate, e todas as mulheres, vão para o salão de Freya, Sessrumnir.

Dogma

Os seguidores de Freya costumam ser exuberantes e passionais. Não importa o que façam, fazem com total entusiasmo. O culto de Freya é, racial e culturalmente, um dos mais diversificados entre os Asgardianos; eles encontram beleza na magia e vice-versa. A aparência física é irrelevante aos iniciados em potencial. Em vez disso, estes devem demonstrar o tipo de zelo apoiado pelo culto.

Clero e Templos

Os clérigos de Freya cultuam seu papel como divindade guerreira, praticando ativamente a arte da guerra, incluindo as artes arcanas. Muitos clérigos são feiticeiros ou magos além de sacerdotes.

Os templos de Freya são decorados de forma exuberante com o ouro, que é seu presente ao mundo. As portas se abrem para o sol poente, pois Odur retorna para sua esposa durante o crepúsculo. Os templos abrigam áreas de exibição fortemente guardadas, onde jóias suntuosas jazem como oferendas a Freya. Também contém arsenais, bibliotecas arcanas, áreas de treinamento e laboratórios de magia.

Os visitantes dos templos de Freya são recebidos por membros entusiastas da comunidade ou do clero. A recepção calorosa se dissipa rapidamente sem a oferenda de uma jóia ou uma expressão honesta da paixão valorizada pela divindade. As ofertas de conhecimento mágico, itens ou canções são aceitas tão bem quanto as jóias.



FREYA

Guerreiro 20/Feiticeiro 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d10+160 (Gue) mais 20d4+160 (Fet) (920 PV)

Iniciativa: +16 (+12 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m, voo 60 m perfeito

CA: 82 (+12 Des, +15 divino, +28 natural, +17 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: espada longa dançarina e de armazenar magias +5 +69/+64/+59/+54; ou magia: toque +63 ou toque à distância +67.

Dano: Espada longa dançarina e de armazenar magias +5 1d8+19, dec. 17-20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Traços Raciais dos elfos, imunidades divinas, Redução de Dano 50/+4, resistência a fogo 35, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (gatos), RM 47, aura divina (450 m, CD 42).

Testes de Resistência: Fort +55, Ref +59, Von +55.

Habilidades: For 27, Des 34, Con 26, Int 27, Sab 27, Car 44.

Perícias: Alquimia +50, Avaliação +45, Belfar +39, Escalar +50, Concentração +50, Ofícios (forjaria) +55, Ofícios (construção) +55, Diplomacia +58, Obter Informação +54, Adestrar Animais +54, Esconder-se +30, Mensagens Secretas +47, Intimidar +54, Saltar +50, Conhecimento (arcano) +50, Conhecimento (natureza) +45.

Conhecimento (planos) +45, Conhecimento (religião) +45, Ouvir +27, Cavalgar (cavalo) +56, Espionar +46, Procurar +47, Sentir Motivação +45, Identificar Magias +51, Observar +49, Natação +50. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Esquiva, Potencializar Magia, Tolerância, Aumentar Magia, Ignorar Componentes, Especialização, Estender Magia, Olhos na Nuca, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Usar Arma Comum (arco longo composto), Usar Arma Comum (arco curto composto), Usar Arma Comum (arco longo), Usar Arma Comum (espada longa), Usar Arma Comum (sabre), Maximizar Magia, Mobilidade, Combate Montado, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (espada longa), Saque Rápido, Investida Montada, Investida Implacável, Deslocamento, Atropelar, Foco em Arma (espada longa), Ataque Giratório.

Traços Raciais dos Elfos: +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra magias ou efeitos de encantamento; visão na penumbra; pode realizar um teste de Procurar sempre que estiver a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida, como se estivesse procurando ativamente.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Escudo Divino em Área, Metamagia Automática (acelerar magias de feiticeiro), Controlar Criaturas (qualquer criatura que possa conjurar magias ou usar habilidades similares), Raio Divino, Velocidade Divina, Esquiva Divina, Inspiração Divina (amor e desejo), Escudo Divino, Conjuração Divina, Domínio Adicional (Encantamento), Movimento Instantâneo, Contra-Mágica Instantânea, Raio Divino em Massa, Distinguir Magia, Metamorfose.

Poderes de Domínio: 20/dia expulsar ou destruir criaturas da terra, ou fascinar ou comandar criaturas do ar; 15/dia aumentar Car em +4 por 1 minuto; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; utilizar itens mágicos de complemento de magia ou ativação como um feiticeiro de 20º nível.

Habilidades Similares a Magia: Freya utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias do Bem, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 42 + nível da magia. *Ajuda, andar no ar, campo antimagia, barreira de lâminas, acalmar emoções, corrente de relâmpagos, enfeitiçar pessoas, enfeitiçar monstros, controlar o clima, controlar os ventos, ordem, dissipar o mal, dissipar magia, dominar monstros, grupo de elementais (apenas como magia do Ar), emoções, forma gasosa, tarefa/missão, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, identificação, transferência de poder divino, insanidade, círculo mágico contra o mal, disjunção de Mordenkainen, aura indetectável de Nystul, névoa obscurante, proteção contra o mal, proteção contra magias, resistência à magia, reverter magia, sugestão, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem), ciclone, muralha de vento.*

Magias de Feiticeiro/Conhecidas (Níveis 0-17):

6/11/10/10/10/10/9/9/9/3/3/3/2/2/ 2/2; CD base = 29 + nível da magia; 0 – marca arcana, detectar magia, detectar venenos, romper mortos-vivos, mãos mágicas, abrir/fechar, prestidigitação, ler magias, resistência; 1º – enfeitiçar pessoas, recuo acelerado, saltar, armadura arcana, proteção contra o caos, 2º – tranca arcana, cegueira/surdez, nublar, força do touro, agilidade felina; 3º – dissipar magia, bola de fogo, vôo, forma gasosa; 4º – rogar maldição, enfeitiçar monstros, confusão, medo; 5º – contato extraplanar, dominar pessoas, sonho, muralha de ferro; 6º – corrente de relâmpagos, controlar o clima, carne para pedras; 7º – passeio etéreo, espada de Mordenkainen, inverter a gravidade; 8º – clone, ordem, forma etérea; 9º – dominar monstros, círculo de teletransporte, desejo.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Freya recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ela trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Freya pode ver (utilizando sua visão normal ou visão na penumbra), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Freya percebe qualquer coisa que envolva romance e paixão romântica e quando qualquer indivíduo cria um objeto de valor superior a 10.000 PO no instante em que acontece e quinze semanas no passado.

Ações Automáticas: Freya pode utilizar Avaliação, Conhecimento (arcano) ou Identificar Magia como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Freya pode criar qualquer arma mágica, armadura mágica, ou item maravilhoso que possa ser utilizado por guerreiros, feiticeiros ou magos, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

FRIGGA

Deusa da Atmosfera, Rainha dos Deuses

Divindade Maior

Símbolo: Um grande gato

Plano Natal: Asgard

Tendência: Neutro

Aspecto: Nascimento, fertilidade, amor

Seguidores: Druidas, amantes, adivinhos, maridos e esposas, halflings

Tendência dos Clérigos: CN, LB, N, NB, NM

Domínios: Ar, Animais, Comunidade, Conhecimento

Arma Predileta: As armas naturais dos animais cuja forma ela assume



Uma das diversas esposas de Odin, Frigga (fri-ga) preocupa-se principalmente com o lar e o amor entre os cônjuges. Ela é uma mulher ativa, graciosa e generosa, frequentemente invocada durante o parto e mulheres que desejam engravidar. Sua tentativa de proteger Balder foi uma das únicas ocasiões em que agiu para alterar o futuro que percebia. Ela tem três aias chamadas Snotra ("Sabedoria"), Syn ("Negação") e Vor (tão sábia que nada pode ser ocultado dela).

Dogma

O culto de Frigga se concentra no nascimento e na renovação. Seus seguidores incluem boiadeiros, criadores de gado e casais esperando ou criando filhos. Seus clérigos estão confortáveis em lares familiares e nos campos. O culto ensina os seguidores a prestar atenção nos sinais e presságios ao seu redor para se prepararem para o futuro. Aceitar o destino não significa que os fiéis sejam obrigados a esperar passivamente até que os eventos os sobrepujem.

Clero e Templos

O clero de Frigga é composto de pessoas simples, fundamentadas na realidade da vida diária. Eles entendem a pressão de alimentar uma família e as preocupações associadas ao parto. Trabalham para ajudar e apoiar os fiéis e providenciar conforto quando necessário. Com frequência, o clero presta serviços como parteiros entre a população local. Caso existam animais selvagens doentes ou feridos, os clérigos de Frigga viajam pela terra procurando localizar e conter a fonte do mal.

Os templos de Frigga são tão fortes e defensáveis quanto os demais santuários Asgardianos, mas tendem a ser mais simples e menores. Abrigam coleções de instrumentos de observação, salas particulares onde clérigos e fiéis podem conversar e pequenos depósitos de suprimentos medicinais. Os templos rurais podem ter hospitais para animais selvagens. As comunidades de halflings sedentários costumam erguer seu próprio templo ou compartilhar o santuário das comunidades vizinhas.

Os visitantes dos templos de Frigga encontram o conforto de um lugar quente e seco onde descansar. Aqueles realmente necessitados descobrem

que a cortesia e a generosidade dos clérigos são limitadas apenas pelo desejo de tornar o suplicante auto-suficiente.

FRIGGA

Clérigo 20/Mago 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 17

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d8+160 (Clr) mais 20d4+160 (Mag) (880 PV)

Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m, voo 60 m perfeito

CA: 75 (+9 Des, +17 divino, +30 natural, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: arma natural (de acordo com a forma animal) +65/+60/+55/+40; ou magia: toque +65 ou toque à distância +66. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: Arma natural de acordo com a forma animal +8, ou conforme a magia.

*Sempre causa dano máximo.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 16/dia.

Qualidades Especiais:

Imunidades divinas, Redução de Dano 52/+4, resistência a fogo 37, resistência sônica 37, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 25,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (gatos), RM 49, aura divina (25,5 km, CD 36).

Testes de Resistência: Fort +57, Ref +58, Von +66.

*Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 27, Des 28, Con 27, Int 32, Sab 44, Car 29.

Perícias: Alquimia +57, Empatia com

Animais +44, Bfear +50, Concentração +59, Controlar Forma +66, Ofícios (forjaria) +62, Ofícios (construção) +62, Diplomacia +65, Obter Informação +50, Adestrar Animais +58, Cura +63, Mensagens Secretas +46, Intimidar +52, Conhecimento (arcano) +62, Conhecimento (história) +57, Conhecimento (natureza) +57, Conhecimento (nobreza e realeza) +57, Conhecimento (planos) +57, Conhecimento (religião) +62, Ouvir +60, Cavalgar (cavalo) +54, Espionar +62, Procurar +52, Sentir Motivação +58, Identificar Magia +62, Observar +60, Sobrevivência +50. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Força Divina, Vingança Divina, Esquiva, Substituição de Energia (sônica), Ignorar Componentes, Especialização, Estender Magia, Expulsão Adicional, Iniciativa

Aprimorada, Mobilidade, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Magia Persistente, Magia de Alcance, Escrever Pergaminho, Magia Sagrada, Magia Silenciosa, Dominar Magia, Deslocamento, Magia Sem Gestos.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Maestria Arcana, Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Invocar Criaturas (animais), Clarividência, Maestria Divina do Ar, Domínio Adicional (Comunidade), Sentido Hiper-Aguçado (olfato), Dom da Vida, Ampliar Criaturas (animais), Resistência Energética Superior (sônica), Vida e Morte, Vida e Morte em Massa, Mente da Fera, Poder da Natureza, Metamorfose, Falar com Criaturas (animais), Magia Arcana Espontânea, Metamorfose Verdadeira, Ferir Inimigo.

Poderes de Domínio: 17/dia

expulsar ou destruir criaturas da terra, ou fascinar ou comandar criaturas do ar; 17/dia cativar animais; 17/dia acalmar emoções; +1 nível efetivo para conjurar magias de Adivinhação.

Habilidades Similares a Magia: Frigga utiliza estas habilidades como um conjurador de 27º nível, com exceção de magias de Adivinhação, que ela utiliza como um conjurador de 28º nível. A CD para os testes de resistência é 36 + nível da magia. *Andar no ar, forma animal, cúpula de proteção contra vida, bênção, acalmar animais, corrente de relâmpagos, clarividência/clarividência, comunhão com a natureza, controlar o clima, controlar os ventos, destruição rastejante, detectar portais secretos, detectar pensamentos, discernir localização, adivinhação, dominar animais, grupo de elementais (apenas como magia do Ar), encontrar o caminho, sexto sentido, forma gasosa, banquete de heróis, imobilizar animais, lendas e histórias, cura completa em massa, milagre, névoa obscurante, oração, ligação telepática de Rary, refúgio, repelir vermes, alterar forma, condição, visão da verdade, ciclone, muralha de vento.*

Magias de Clérigo/Dia: 6/11/10/10/10/8/8/8/8/8; CD base = 27 + nível da magia.

Magias de Mago/Dia: 4/7/7/7/6/6/6/5/5; CD base = 21 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Frigga recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ela é imortal.

Sentidos: Frigga pode ver, ouvir e tocar a uma distância de 25,5 km, e cheirar a uma distância de 51 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 25,5 km de qualquer animal, seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos



ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 17 horas.

Percepção do Aspecto: Frigga percebe qualquer coisa que afete o bem estar de um animal no instante em que acontece e dezessete semanas no passado e no futuro.

Ações Automáticas: Frigga pode utilizar Empatia com Animais, Adestrar Animais, Cura, Conhecimento (arcano), Conhecimento (religião), Conhecimento (natureza), Espionar, Identificar Magia ou Sobrevivência como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Frigga pode criar armaduras leves ou médias, qualquer arma simples, qualquer arco e qualquer item relacionado ao cuidado de animais.

HEIMDALL

O Deus Brilhante, Guardiã da Bifrost, Sentinela de Asgard, Dente de Ouro, O Ariste

Divindade Intermediária

Símbolo: Gjallahorn

Plano Natal: Asgard

Tendência: Leal e Bom

Aspecto: Vigilância, visão, audição, lealdade

Seguidores: Guerreiros, paladinos, sentinelas, guardas, anões

Tendência dos Clérigos: LB, LN, NB

Domínios: Bem, Ordem, Guerra

Arma Predileta: Espada longa

Alguns mitos afirmam que Heimdall (*reim-dal*) é filho de gigantes, enquanto outras alegam que ele é simultaneamente filho de todas as nove filhas de Aegir e Ram. Heimdall visitou Midgard na forma humana e passou três noites, cada uma em uma casa diferente. Cada casa o tratava de forma distinta e ele amaldiçoava ou abençoava seus filhos de acordo com este tratamento. A consequência foi o estabelecimento das três classes sociais do mundo Asgardiano: escravos, plebeus e nobres. O principal dever de Heimdall é soar sua trompa, Gjallahorn, e avisar todos os deuses da chegada do Ragnarok.

As profecias afirmam que na batalha final, o arquiinimigo de Heimdall, Loki, roubará sua espada. Embora o deus esteja destinado a matar Loki no Ragnarok, ele também morrerá logo em seguida devido aos ferimentos.

Dogma

O culto de Heimdall abrange as pessoas que estão nas fronteiras de sua comunidade, olhando para fora e procurando ameaças. Ele atrai guerreiros de todos os tipos, além de nobres e militares que acreditam em defesas fortes. O clero ensina autodisciplina, responsabilidade e obediência à autoridade.

Clero e Templos

Muitos dos clérigos de Heimdall também são guerreiros ou rangers. Embora sejam raros nas culturas Asgardianas, os paladinos e monges também podem venerar o deus.

Os templos de Heimdall são parte da defesa da comunidade e incluem pelo menos uma torre de observação. Têm seteiras no lugar das janelas e suas portas são barradas com facilidade. Os frequentadores do templo gostam de se banquetear, beber e festejar, assim como qualquer Asgardiano, mas tendem a fazê-lo em certas horas do dia ou da noite, tomando cuidado para permanecerem capazes de executar seus deveres. A maioria das comunidades enxerga o templo como uma forma de fortalecer suas defesas e proteger melhor as pessoas do local.

Os visitantes ao templo de Heimdall são examinados cuidadosamente por clérigos, que tentam imitar os poderes de percepção de seu deus. Todos que trazem informações sobre a defesa da comunidade são levados a "salas de guerra" repletas de mapas e planos defensivos.

HEIMDALL

Ranger 20/Mago 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+180 (extra-planar) mais 20d10+180 (Rgr) mais 20d8+180 (Clr) (1.060 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 69 (+8 Des, +15 divino, +28 natural, +8 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *espada longa anti-criatura**, *afiada e ordeira* +5 +76/+71/+66/+61; ou magia: toque +66 ou toque à distância +63. *+78/+73/+68/+63 contra extra-planares malignos.

Dano: *Espada longa anti-criatura**, *afiada e ordeira* +5 1d8+36, dec. 15–20, ou conforme a magia. *1d8+36/+2d6, dec. 15–20 contra extra-planares malignos.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 15/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 65/+5, resistência a fogo 35, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, inimigos prediletos (gigantes +5, goblinóides +4, dragões +3, aberrações +2, mortos-vivos +1), RM 67, aura divina (450 m, CD 33).

Testes de Resistência: Fort +56, Ref +55, Von +64.

Habilidades: For 32, Des 27, Con 28, Int 27, Sab 44, Car 27.

Perícias: Empatia com Animais +44, Blefar +43, Escalar +51, Concentração +54, Ofícios (forjaria) +53, Ofícios (construção) +53, Diplomacia +52, Obter Informação +34, Adestrar Animais +48, Cura +62, Esconder-se +48, Mensagens Secretas +38, Intimidar +45, Senso de Direção +57, Saltar +51, Conhecimento (arcano) +48, Conhecimento (natureza) +44, Conhecimento (planos) +35, Conhecimento (religião) +48, Ouvir +59, Furtividade +48, Cavalgar (cavalo) +50, Espionar +39, Procurar +48, Sentir Motivação +52, Identificar Magia +48, Observar +59, Natação +51, Sobrevivência +53. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Esquiva, Tolerância, Especialização, Expulsão Adicional, Trespasar Aprimorado, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (espada longa), Saque Rápido, Deslocamento, Separar, Rastrear, Foco em Arma (espada longa), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Golpe Anti-Criatura (gigantes), Senso da Batalha, Clarividência, Inspiração Divina (coragem), Tempestade Divina, Foco em Arma Divino (espada longa), Especialização Divina em Arma (espada longa), Sentido Hiper-Aguçado (audição), Sentido Hiper-Aguçado (visão), Redução de Dano Superior, Resistência a Magia Superior, Golpes Irresistíveis, Metamorfose, Dividir e Separar, Ferir Inimigo.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Ordem].

Habilidades Similares a Magia: Heimdall utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias do Bem e da Ordem, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 33 + nível da magia. *Ajuda, barreira de lâminas, acalmar emoções, ditado, dissipar o caos, dissipar o mal, poder divino, coluna de chamas, imobilizar monstros, aum sagnada, destruição sagnada, palavra sagnada, círculo mágico contra o caos, círculo mágico contra o mal, roupa encantada, arma mágica, côlera da ordem, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder,*

atordoar, proteção contra o caos, proteção contra o mal, escudo da lei, arma espiritual, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem ou da Ordem).

Magias de Clérigo/Dia: 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8; CD base = 27 + nível da magia.

Magias de Ranger/Dia: 8/7/7/7; CD base = 27 + nível da magia.

Inventário: Quando Heimdall soa a trompa Gjallarhorn, todas as criaturas vivas têm chance de ouvi-la (Ouvir, CD 5 em Asgard, 10 em Midgard e 15 em Niflheim). Todos os Aesir e Vanir a escutam automaticamente, não importa sua localização. Qualquer pessoa, exceto Heimdall, que tocar o instrumento deve realizar um teste de Atuação (CD 40) e um teste de Usar Instrumento Mágico (CD 40). Mesmo se os testes obtiverem sucesso, todos os Aesir e Vanir têm chance de notar algo estranho no som (Ouvir, CD 5). Quando Gjallarhorn soar, todos os mortais num raio de 1,5 km devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 39) ou ficarão atordoados durante 1d10 minutos. Os mortais que fracassarem no teste por 5 ou mais ficam permanentemente ensurdecidos.

Nível de Conjurador: 25º; Peso: 5 kg.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Heimdall recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em

ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Heimdall pode tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km, e ver e ouvir a uma distância de 45 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Heimdall percebe qualquer tentativa de chegar a Asgard no instante em que se inicia e quinze semanas no passado.

Ações Automáticas: Heimdall pode utilizar Ouvir, Procurar ou Observar como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Heimdall pode criar armaduras e armas mágicas e itens que melhoram a percepção concedendo bônus a testes de Ouvir ou Observar, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

HEL

Deusa da Morte e do Submundo

Divindade Intermediária

Símbolo: Seu rosto

Plano Natal: Niflheim

Tendência: Neutro e Mau

Aspecto: Morte, submundo

Seguidores: Qualquer um que tema a morte

Tendência dos Clérigos: CM, LM, NM

Domínios: Morte, Destruição, Mal

Arma Predileta: Espada longa



Filha de Loki e da gigante Angrboda, Hel (réf) foi confinada em Niflheim pelos deuses. Ela surge como uma mulher esquelética, cujo corpo é belo e adorável de um lado, mas morto e apodrecido do outro. Apesar de seu aspecto horrendo, é a filha menos monstruosa deste casamento de Loki (os outros dois filhos são o lobo Fenrir e a serpente do mundo, Jormungandr).

Dogma

Hel não ensina nenhum dogma aos seres vivos, concentrando-se nos seus laços mortos.

Entretanto, há um culto devotado a ela. Seus membros acham que a sociedade os aprisionou, exilou ou ignorou injustamente e frequentemente buscam vingança por ofensas reais ou imaginárias.

Clero e Templos

Hel não tem um culto organizado. Seus poucos adoradores vivos permanecem isolados, tramando contra todos que os injustiçaram.

HEL

Clérigo 20/Mago 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+180

(extra-planar) mais 20d8+180 (Clr)
mais 20d4+180 (Mag) (940 PV)

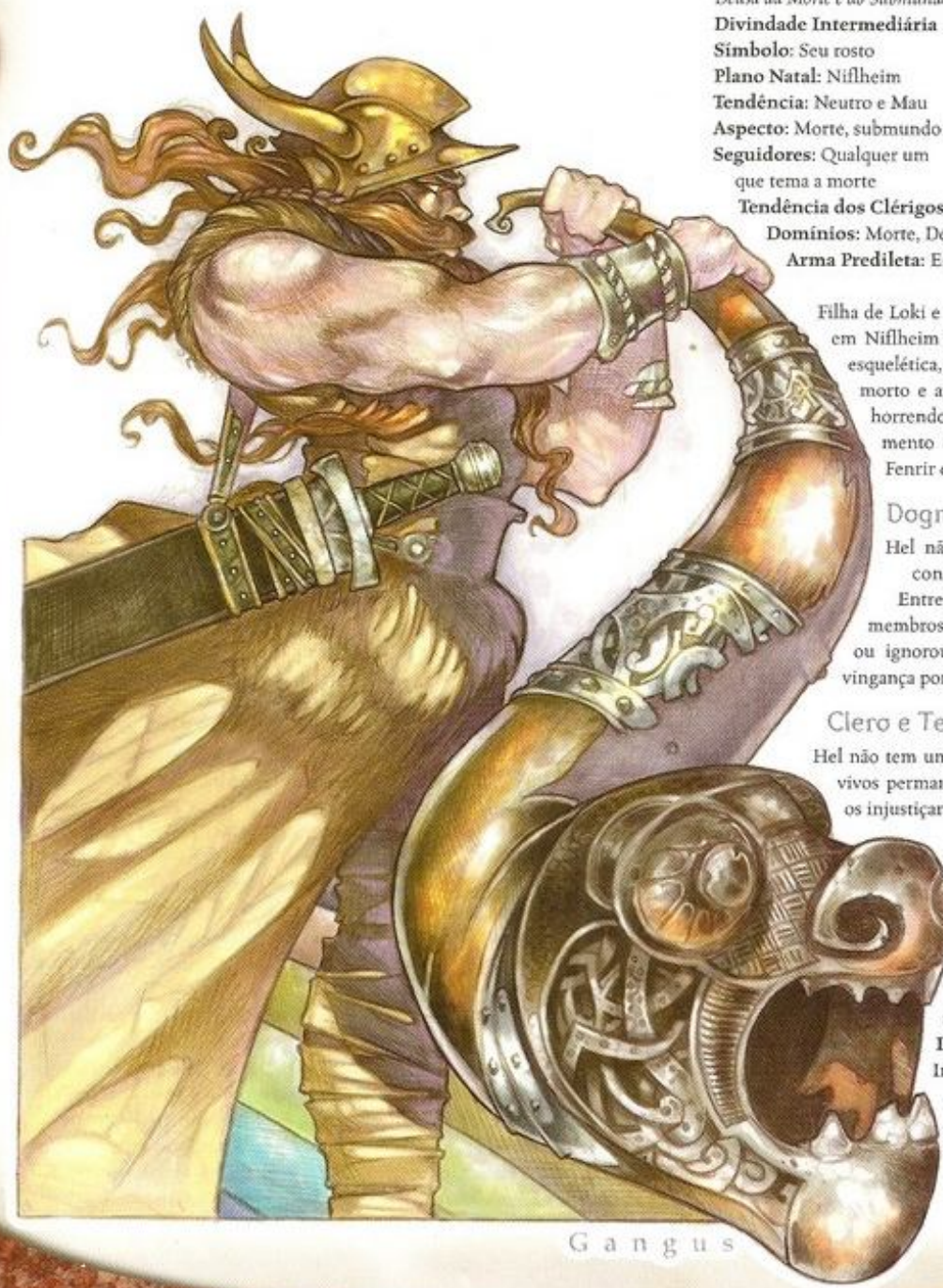
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4

Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 69 (+8 Des, +15 divino,
+28 natural, +8 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: espada
longa da doença, profana e do sangnt-



Gangus



W&L.01

mento +5

+69/+64/+59/+54; ou magia:

toque +63 ou toque à distância +63.

Dano: Espada longa da doença, profana e do sangramento +5 1d8+17, dec. 17–20 mais doença (como a magia praga), ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, fascinar mortos-vivos 19/dia, presença aterradora.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 50/+4, cura acelerada 35, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (ratos), RM 47, aura divina (450 m, CD 33).

Testes de Resistência: Fort +58, Ref +55, Von +60.

Habilidades: For 27, Des 27, Con 29, Int 44, Sab 32, Car 27.

Perícias: Alquimia +82, Bfear +53, Concentração +84, Ofícios (forjaria) +92, Ofícios (construção) +92, Decifrar Escrita +52, Diplomacia +81, Disfarces +53, Obter Informação +63, Adestrar Animais +63, Esconder-se +53, Mensagens Secretas +70, Intimidar +67, Senso de Direção +56, Conhecimento (arcano) +92, Conhecimento (planos) +82, Conhecimento (religião) +92, Ouvir +68, Furtividade +53, Cavalgar (cavalo) +47, Espionar +92, Procurar +62, Sentir Motivação +56, Identificar Magia +92, Observar +58. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Força Divina, Esquiva, Potencializar Magia, Aumentar Magia, Ignorar Componentes, Especialização, Estender Magia, Expulsão Adicional, Grande Fortitude, Foco em Magia Aprimorado (Necromancia), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Magia Persistente, Ataque Poderoso, Maximizar Magia, Magia de Alcance, Repetir Magia, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Foco em Magia (Necromancia), Dominar Magia, Magia Sem Gestos, Foco em Arma (espada longa).

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Maestria Arcana, Metamagia Automática (acelerar magias arcanas), Golpe Anti-Criatura (extra-planares Bons), Invocar Criaturas (mortos-vivos), Cura Acelerada Divina, Inspiração Divina (medo), Foco em Magia Divino (Necromancia), Imunidade Energética Adicional (fogo), Presença Aterradora (acionada quando Hel revela o lado apodrecido de seu rosto), Mãos da Morte, Vida e Morte, Drenar Vida, Restauração, Magia Arcana Espontânea, Maestria dos Mortos-Vivos, Qualidades de Morto-Vivo.

Poderes de Domínio:

15/dia toque mortal (jogue 20d6; se o alvo tocado possuir menos PV que o resultado, morrerá); 15/dia destruir (+4 em ataque e +20 de dano para o ataque com uma arma); +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal].

Habilidades Similares a

Magia: Hel utiliza estas habilidades como um

conjurador de 25º nível, com exceção de magias do mal, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 33 + nível da magia. Criar mortos-vivos menores, blasfêmia, causar medo, círculo da destruição, praga, criar mortos-vivos aprimorados, criar mortos-vivos, drenar força vital, proteção contra a morte, profanar, destruição, desintegrar, dissipar o bem, terremoto, doença plena, implosão, infligir ferimentos críticos, infligir ferimentos leves, círculo mágico contra o bem, proteção contra o bem, despedaçar, matar, invocar criaturas IX (apenas como magia do mal), aura profana, nuvem profana, grito da banshee.

Magias de Clérigo/Dia: 6/9/9/8/8/7/7/6/6; CD base = 21 + nível da magia, 36 mais nível da magia para Necromancia.

Magias de Mago/Dia: 4/9/8/8/8/7/7/7/7; CD base = 27 + nível da magia, 42 + nível da magia para Necromancia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Hel recebe automaticamente um resultado de 20 em qualquer teste. Ela trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Hel pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Hel percebe automaticamente qualquer morte por doença, acidente ou veneno envolvendo uma ou mais pessoas, assim como eventos em cemitérios, no instante em que acontecem e quinze semanas no passado.

Ações Automáticas: Hel pode utilizar Alquimia, Intimidar ou Sentir Motivação como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Hel pode criar itens que causam dano, tenham tendência maligna ou imponham penalidades a um ou mais alvos, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

HERMOD



Mensageiro dos Deuses, O Ágil

Semideus**Símbolo:** Pergaminho alado**Plano Natal:** Asgard**Tendência:** Caótico e Neutro**Aspecto:** Sorte, comunicação, liberdade**Seguidores:** Bardos, mensageiros, arautos, viajantes, elfos, halflings, meio-elfos**Tendência dos Clérigos:** CM, CB, CN**Domínios:** Caos, Sorte, Viagem**Arma Predileta:** Sabre

Além de ser o mensageiro dos deuses, Hermod acompanha as almas dos mortos ao submundo. Quando os deuses precisavam de alguém para interceder com Hel pela alma de Balder, Hermod se ofereceu como voluntário e Odin permitiu que ele cavalgasse seu corcel Sleipnir durante a viagem.

Dogma

O culto a Hermod concentra-se na resistência e na forma física. Ensina esgrima, tiro, natação, corridas de todos os tipos e corridas a cavalo a seus seguidores, acreditando que estas são as principais habilidades para aqueles que precisam entregar mensagens.

Clero e Templos

Os clérigos de Hermod dificilmente passam muito tempo na mesma cidade. Com frequência, são encontrados viajando a outros templos, usando roupas duráveis e desfrutando a jornada. Os membros iniciantes do clero levam mensagens de um nobre para outro, de cidade em cidade ou de templo em templo. Sempre estão dispostos a ajudar viajantes em dificuldades.

Os templos de Hermod são conjuntos de pequenos edifícios. Além de um salão principal, a maioria abriga uma sala de treino e estábulos. Muitos se situam próximos a lagos ou rios, onde os fiéis praticam natação.

Os visitantes dos templos de Hermod têm uma recepção calorosa e são interrogados de forma cordial, mas completa, sobre as condições de viagem, rumores e informações acerca dos lugares onde estiveram. Se compartilharem as informações com prontidão e honestidade, o templo fornecerá comida e bebida enquanto os visitantes tiverem informações a oferecer.

HERMOD**Bárbaro** 20/Bardo 20**Extra-Planar (Médio)****Posto Divino:** 3**Dados de Vida:** 20d8+320 (extra-planar) mais 20d12+320 (Bbr) mais 20d6+320 (Brd) (1.480 PV)**Iniciativa:** +14 (+10 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)**Deslocamento:** 21 m**CA:** 46 (+10 Des, +3 divino, +16 natural, +7 deflexão)**Ataques:** Corpo a corpo: *sabre da velocidade* +5 +59/+59/+54/+49/+44, *adaga caótica afiada* +5 +55/+50; ou magia: toque +50 ou toque à distância +53**Dano:** *Sabre da velocidade* +5 1d6+12, dec. 15–20; *adaga caótica afiada* +5 1d4+12, dec. 17–20; ou conforme a magia**Face/Alcance:** 1,5 m por 1,5 m/1,5 m**Ataques Especiais:** Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 38/+4 (4/-), resistência a fogo 23, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 4,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, conhecimento de bardo +27, música de bardo 20/dia (música de proteção, *fascinar*, inspirar competência, inspirar coragem, inspirar grandeza, *sugestão*), esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 35, aura divina (9 m, CD 20), 6/dia fúria aprimorada.

Testes de Resistência: Fort +51, Ref +45, Von +43.**Habilidades:** For 25, Des 30, Con 42, Int 25, Sab 26, Car 25.

Perícias: Blefar +35, Escalar +38, Concentração +43, Ofícios (forjaria) +25, Ofícios (construção) +25, Diplomacia +40, Disfarces +34, Arte da Fuga +37, Obter Informação +35, Adestrar Animais +34, Mensagens Secretas +35, Intimidar +40, Senso de Direção +39, Saltar +38, Conhecimento (arcano) +34, Conhecimento (geografia) +34, Conhecimento (história) +34, Conhecimento (local) +34, Conhecimento (nobreza e realeza) +34, Conhecimento (planos) +34, Conhecimento (religião) +34, Ouvir +41, Furtividade +21, Atuação +34, Cavalgar (cavalo) +39, Sentir Motivação +35, Observar +13, Natação +38, Sobrevivência +33.

Talentos: Prontidão, Ambidestria, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Esquiva, Especialização, Presteza, Sucesso Decisivo Aprimorado (sabre), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Combater com Duas Armas Aprimorado, Mobilidade, Ataque Poderoso, Saque Rápido, Corrida, Deslocamento, Combater com Duas Armas, Acuidade com Arma (sabre), Foco em Arma (sabre), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação.

Habilidades Divinas Relevantes: Velocidade Divina, Esquiva Divina, Poder da Sorte, Caminhar.

Poderes de**Domínio:** +1 nível efetivo

para conjurar magias com o descritor [Caos]; 3/dia realizar novamente uma jogada; 3 rodadas/dia movimentação livre.



Habilidades Similares a Magia: Hermod utiliza estas habilidades como um conjurador de 13º nível, com exceção de magias do Caos, que utiliza como um conjurador de 14º nível. A CD para os testes de resistência é 20 + nível da magia. *Ajuda, animar cordas, projeção astral, cancelar encantamento, martelo do caos, manto do caos, porta dimensional, dissipar a ordem, escudo entrópico, recuo acelerado, encontrar o caminho, voo, movimentação livre, aura sagrada, localizar objetos, círculo mágico contra a ordem, milagre, despistar, passagem invisível, proteção contra elementos, proteção contra a ordem, despedaçar, reverter magia, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos), teletransporte exato, palavra do caos.*

Fúria Aprimorada: Aplique as seguintes alterações quando Hermod estiver em fúria: CA 44; 1.660 PV; corpo a corpo: *sabre da velocidade* +5 +62/+62/+57/+52/+47 (dano: 1d6+15, dec. 15–20); *adaga caótica afiada* +5 +58/+53 (dano: 1d4+15, dec. 17–20); TR Fort +54, Von +46; For 31, Con 48; Escalar +41, Concentração +45, Saltar +41, Natação +41. Sua fúria dura 22 rodadas e ele não fica fatigado.

Magias de Bardo Conhecidas (4/6/6/6/5/5/5; CD base = 17 + nível da magia): 0 – globos de luz, pasmar, detectar magia, som fantasma, luz, ler magias; 1º – *recuo acelerado, identificação, armadura arcana, arma mágica, proteção contra a ordem*; 2º – *nublar, força do touro, agilidade felina, imobilizar pessoas, confundir detecção*; 3º – *pisca, dissipar magia, arma mágica aprimorada, lâmina afiada, observação*; 4º – *detectar observação, lendas e histórias, modificar memória, padrão prismático, grito*; 5º – *contato extraplanar, sonho, névoa mental, despistar, imagem persistente*; 6º – *controlar o clima, observação aprimorada, velocidade em massa, viagem extraplanar.*

Outros Poderes Divinos

Como um semideus, Hermod trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Hermod pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 4,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 4,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dois locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 3 horas.

Percepção do Aspecto: Hermod é capaz de perceber qualquer evento relacionado a movimento, transmissão de informações ou comércio que envolva mil ou mais pessoas no instante em que acontece.

Ações Automáticas: Hermod pode utilizar Diplomacia, Arte da Fuga, Obter Informação, Mensagens Secretas, Ouvir, Cavalgar ou Sentir Motivação como uma ação livre quando a CD da tarefa for 15 ou menos. Capaz de executar até duas ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Hermod pode criar itens mágicos relacionados a comunicação, movimento, viagem ou superação de obstáculos, como um anel da natação, desde que seu valor de mercado não exceda 4.500 PO.

LOKI

Deus da Malícia, do Conflito e do Fogo,
O Dissimulado, O Trapaceiro,
O Metamorfo, O Viajante Celestial

Divindade Maior

Símbolo: Chama

Plano Natal: Antes da morte de Balder,

Asgard; depois, Midgard

Tendência: Caótico e Mau

Aspecto: Ladrões, enganação, assassinato

Seguidores: Ladinos e assassinos

Tendência dos Clérigos: CM, CN, NM

Domínios: Caos, Destruição, Mal, Enganação

Arma Predileta: Adaga

Loki (lô-qui) é uma figura ambígua na mitologia Asgardiana. Um jovem belo e inteligente, freqüentemente acompanhava os deuses em suas viagens. Muitas lendas sobre Thor mencionam Loki como seu companheiro. Ele é o morador mais jovem de Asgard; alguns mitos afirmam que era filho dos gigantes Farbauti e Laufey, enquanto outros o posicionam na

criação ao lado de Odin. Loki é excelente em subverter a ordem e encontrar soluções e respostas que os outros deuses sequer podem considerar. Com freqüência, Loki se diverte pregando peças nos outros deuses. Ele consegue assumir várias formas e muitas vezes se transforma em mulher. Loki é responsável pela maioria dos tesouros mais valiosos dos deuses, desafiando os anões a superarem o presente trocado pelo cabelo de Sif.

Loki não se torna realmente maligno ou ameaçador até a chegada do Ragnarok. Devido ao seu papel na morte de Balder, Odin transforma um de seus filhos, Vali, em lobo e o ataca contra o outro, Narfi. Os deuses usam as entranhas de Narfi para prender Loki em uma caverna e colocam uma serpente venenosa sobre ele, para que o veneno pingue sobre seus ferimentos. A esposa de Loki, Sigyn, fica com ele e tenta proteger o marido do veneno. Quando o veneno atinge Loki, seus espasmos de dor provocam os terremotos. Loki está destinado a se libertar durante o Ragnarok.

Dogma

O culto a Loki geralmente é secreto. Apesar de ter um papel construtivo na sociedade, o culto é pouco respeitado e seus membros conhecidos podem ser exilados. Os iniciados acreditam ajudar as pessoas através de suas peças e seu humor. Embora alguns considerem as piadas cruéis, elas raramente geram ferimentos duradouros. Em vez disso, são formas de encorajar suas vítimas a olhar a vida sob outra perspectiva e adquirir conhecimento.

As formas mais sombrias do culto pregam o assassinato, a desordem e todas as formas de caos mundano. Estas versões mais sinistras se tornam comuns após a morte de Balder, quando Loki se alia aos gigantes contra os Asgardianos.

Clero e Templos

Similar aos membros de seu culto, os sacerdotes de Loki tendem a se manter no anonimato. Quase sempre têm outras profissões além de clérigo e muitos são feiticeiros ou ladinos.

Os templos de Loki não possuem janelas e geralmente ficam no subsolo, iluminados por tochas e outras chamas. Do exterior, parecem lojas comuns ou a entrada de cavernas pequenas e simples. Os templos incluem arsenais, venenos e outros instrumentos de destruição, além de instrumentos para piadas de mau gosto.

Os visitantes dos templos de Loki são raros. Todos que os encontram normalmente o fazem de maneira intencional, em busca de iniciação ou porque já são membros. Todos que descobrem os templos por acaso são tratados com uma curiosidade motivada pela suspeita (na melhor das hipóteses) ou violência direta. Os gigantes, por outro lado, têm uma recepção calorosa e o apoio do sacerdócio.

LOKI

Ladino 20/Feiticeiro 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 16

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d6+160 (Lad) mais 20d4+160 (Fet) (840 PV)

Iniciativa: +15, sempre age primeiro (+11 Des, +4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 18 m

CA: 83 (+11 Des, +16 divino, +29 natural, +17 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *adaga do veneno, caótica e profana* +5 +73/+68/+63/+58; ou magia: *toque* +64 ou *toque à distância* +67.

*Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: *Adaga do veneno caótica e profana* +5 1d4+13, dec. 17–20 mais veneno (lâmina da morte, CD 20, 1d6 Con/2d6 Con); ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (adaga: 17 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, ataque furtivo +13d6, golpe incapacitante, oportunismo.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 51/+4, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 24 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimi-

tado, viagem planar ilimitada, familiar (lobos), evasão, amortecer impacto, evasão aprimorada, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 48, aura divina (24 km, CD 43).

Testes de Resistência: For +56, Ref +59, Von +56. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 27, Des 32, Con 27, Int 29, Sab 27, Car 44.

Perícias: Alquimia +51, Avaliação +53, Equilíbrio +59, Blefar +61, Escalar +52, Concentração +50, Ofícios (forjaria) +57, Ofícios (construção) +57, Diplomacia +69, Operar Mecanismo +53, Disfarces +61, Arte da Fuga +55, Obter Informação +61, Esconder-se +55, Mensagens Secretas +32, Intimidação +65, Saltar +56, Conhecimento (arcano) +51, Ouvir +54, Furtividade +55, Abrir Fechaduras +55, Punga +57, Leitura Labial +49, Espionar +43, Procurar +53, Sentir Motivação +52, Identificar Magia +51, Observar +54, Natação +49, Acrobacia +56. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespassar, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Esquiva, Potencializar Magia, Aumentar Magia, Especialização, Estender Magia, Sucesso Decisivo Aprimorado (adaga), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Ataque Poderoso, Saque Rápido, Magia Silenciosa, Deslocamento, Magia Sem Gestos, Acuidade com Arma (adaga), Foco em Arma (adaga), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Metamagia Automática (acelerar magias de feiticeiro), Senso da Batalha, Velocidade Divina, Esquiva Divina, Líbia Divina, Ladino Divino, Ataque Furtivo Divino, Domínio Adicional (Destruição), Imunidade Energética Adicional (fogo), Mãos da Morte, Contra-Mágica Instantânea, Vida e Morte, Vida e Morte em Massa, Metamorfose, Iniciativa Suprema, Metamorfose Verdadeira, Onda do Caos, Ferir Inimigo.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos], 16/dia destruir (+4 em ataque e +16 de dano para o ataque com uma arma); +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal].

Habilidades Similares a Magia: Loki utiliza estas habilidades como um conjurador de 26º nível, com exceção de magias do Caos e do Mal, que utiliza como um conjurador de 27º nível. A CD para os testes de resistência é 43 + nível da magia. *Animar objetos*, blasfêmia, transformação momentânea, martelo do caos, círculo da destruição, manto do caos, confusão, praga, criar mortos-vivos menores, profanar, desintegrar, dissipar o bem, dissipar a ordem, terremoto, visão falsa, doença plena, implosão, infligir ferimentos críticos, infligir ferimentos leves, invisibilidade, círculo mágico contra o bem, círculo mágico contra

a ordem, despistar, dificultar detecção, metamorfosear objetos, proteção contra o bem, proteção contra a ordem, animação ilusória, despedaçar, invocar criaturas [X] (apenas como magia do Caos e do Mal), parar o tempo, aura profana, nuvem profana, palavra do caos.

Magias de Feiticeiro Conhecidas

(6/11/10/10/10/10/9/9/9/9; CD base = 27 + nível da magia): 0 – marca arcana, globos de luz, pasmar, detectar magia, detectar venenos, mãos mágicas, abrir/fechar, prestidigitação, le magias; 1º – causar medo, enfeitiçar pessoas, compreensão de línguas, apagar, hipnotismo; 2º – confundir detecção, obscurecer objeto, brueque da corda, ver e invisível, riso histérico de Tasha; 3º – página secreta, encolher item, sugestão, toque vampírico; 4º – olho arcano, rogar maldição, enfeitiçar monstros, confusão; 5º – criar mortos-vivos menores, contato extraplanar, sonho, pesadelo; 6º – círculo da morte, carne para pedra, tarefa/missão; 7º – andar nas sombras, simulacro, desvanecimento; 8º – enfeitiçar multidões, dança irresistível de Otto, aprisionar a alma; 9º – portal, estase temporal, desejo.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Loki recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Loki pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 24 km.

Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 24 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última

hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 16 horas.

Percepção do Aspecto: Loki percebe todos os crimes, vigarices, piadas de mau gosto e truques no instante em que acontecem e dezesseis semanas no passado e no futuro.

Ações Automáticas: Loki pode utilizar qualquer perícia de ladino como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Loki pode criar qualquer tipo de item mágico relacionado com ladinos e assassinos.

NJÖRD

Deus do Mar e dos Ventos

Divindade Intermediária

Símbolo: Moeda de ouro

Plano Natal: Asgard

Tendência: Neutro e Bom

Aspecto: Comércio, mar, ventos

Seguidores: Marinheiros,

pescadores, todos que

retiram sustento do mar

Tendência dos Clérigos: CG, LG, NG

Domínios: Ar, Bem, Água

Arma Predileta: Lança longa



Todos que procuram riqueza ou abundância na pesca oram a Njörd. Uma divindade Vanir, ele é o pai de Frey e Freya. Casou-se com a gigante Skadi depois que passou a viver entre os Aesir, embora tenha se divorciado mais tarde. Como era uma divindade das montanhas, Skadi não se sentia confortável na costa, portanto ambos nunca chegaram a um acordo sobre onde morar. Seus movimentos de uma residência para outra criaram as estações.

Dogma

Enquanto os dogmas de Aegir ameaçam e intimidam, o culto a Njörd acalenta. Ele apóia todos que trabalham com a abundância do mar, seja através do comércio, da pesca, da construção naval ou de insumos para as três atividades. Entre os membros do culto estão muitos negociantes importantes. Quando os seguidores de Aegir caçam das mesas relativamente parcas e da preferência pela navegação de cabotagem dos seguidores de Njörd, estes apenas se recordam do crescimento constante de seu patrimônio e sorriem.

Clero e Templos

O clero de Njörd é mais comum no litoral, mas também pode ser encontrado ao longo de rios e lagos navegáveis com fozes marinhas. Muitos clérigos exibem cicatrizes e o aspecto envelhecido de quem passou a vida navegando ou à beira d'água. São populares entre pescadores e comerciantes.

Os templos de Njörd são estruturas reforçadas, construídas para suportar o clima das regiões costeiras. Geralmente situam-se nas margens e têm seus próprios embarcadouros. Muitos têm depósitos de lona para velas, corda, piche, tintas e outros suprimentos navais. Os templos dos centros urbanos maiores abrigam cofres secretos, que guardam a riqueza obtida do mar e das taxas coletadas pelo suporte em transações comerciais.

Os visitantes dos templos de Njörd descobrem que as refeições são simples, mas em boa quantidade. O clero e os fiéis tentam converter os donos de barcos. Os outros são ignorados, a menos que tragam informações sobre recifes, correntes, clima e outras condições perigosas para a navegação.

NJÖRD

Ranger 20/Ladino 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 11

Dados de Vida: 20d8+200 (extra-planar) mais 20d10+200 (Rgr) mais 20d6+200 (Lad) (1.080 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m, natação 30 m

CA: 61 (+8 Des, +11 divino, +24 natural, +8 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: lança longa anti-criatura*, da explosão congelante +5 +72/+67/+62/+57; ou magia: toque +66 ou toque à distância +59. *+74/+69/+64/+59 contra gigantes.

Dano: Lança longa anti-criatura*, da explosão congelante +5 1d8+27, dec. 19-20/x3; ou conforme a magia. *1d8+27/+2d6, dec 19-20/x3 contra gigantes.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, ataque furtivo +10d6, golpe incapacitante, oportunismo.

Qualidades Especiais: Traços Raciais dos elfos, imunidades divinas, Redução de Dano 46/+4, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 16,5 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, inimigos prediletos (gigantes +5, goblinóides +4, dragões +3, aberrações +2, mortos-vivos +1), evasão, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), amortecer impacto, evasão aprimorada, RM 43, aura divina (330 m, CD 29).

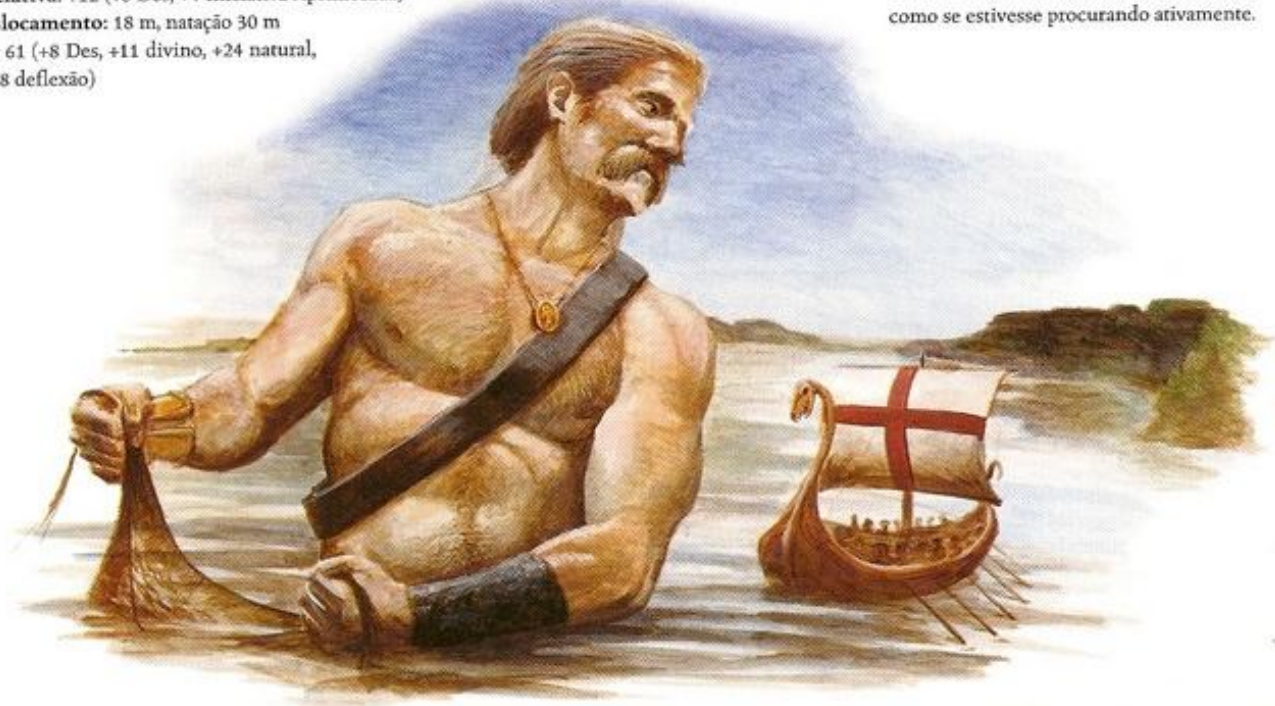
Testes de Resistência: Fort +53, Ref +51, Von +54.

Habilidades: For 41, Des 26, Con 31, Int 26, Sab 28, Car 26.

Perícias: Avaliação +50, Blefar +48, Concentração +50, Ofícios (armador) +54, Ofícios (forjaria) +42, Ofícios (construção) +42, Diplomacia +54, Obter Informação +48, Adestrar Animais +48, Esconder-se +54, Mensagens Secretas +53, Intimidar +52, Senso de Direção +55, Conhecimento (arcano) +44, Conhecimento (natureza) +50, Conhecimento (planos) +36, Conhecimento (religião) +36, Ouvir +59, Furtividade +54, Profissão (marinheiro) +57, Cavalgar (cavalo) +23, Espionar +30, Procurar +56, Sentir Motivação +43, Identificar Magia +34, Observar +59, Natação +38, Usar Instrumento Mágico +42, Usar Cordas +54, Sobrevivência +45. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Esquiva, Tolerância, Especialização, Trespasar Aprimorado, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (lança longa), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Usar Arma Comum (arco longo composto), Usar Arma Comum (arco curto composto), Usar Arma Comum (arco longo), Usar Arma Comum (espada longa), Usar Arma Comum (sabre), Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (lança longa), Deslocamento, Separar, Rastrear, Foco em Arma (lança longa), Ataque Giratório.

Traços Raciais dos Elfos: +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra magias ou efeitos de encantamento; visão na penumbra; pode realizar um teste de Procurar sempre que estiver a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida, como se estivesse procurando ativamente.



Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Golpe Anti-Criatura (gigantes), Invocar Criaturas (animais marinhos), Tempestade Divina, Maestria Divina da Água, Tempestade Energética (energia positiva), Imunidade Energética Adicional (fogo), Dom da Vida, Vida e Morte, Mente da Fera, Poder da Natureza, Metamorfose, Falar com Criaturas (animais marinhos).

Poderes de Dominio: 11/dia expulsar ou destruir criaturas da terra, ou fascinar ou comandar criaturas da água; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; 11 dia expulsar ou destruir criaturas do fogo, ou fascinar ou comandar criaturas da água.

Habilidades Similares a Magia: Njörd utiliza estas habilidades como um conjurador de 21º nível, com exceção de magias do Bem, que utiliza como um conjurador de 22º nível. A CD para os testes de resistência é 29 + nível da magia. *Névoa ácida, ajuda, andar no ar, barreira de lâminas, corrente de relâmpagos, cone glacial, controlar a água, controlar o clima, controlar os ventos, dissipar o mal, grupo de elementais (apenas como magia do Ar ou da Água), névoa, forma gasosa, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, evaporação, tempestade glacial, círculo mágico contra o mal, névoa obscurante, detecção contra o mal, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem), respirar na água, ciclone, muralha de vento.*

Magias de Ranger/Dia: 6/5/5/5; CD base = 19 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Njörd recebe automaticamente um resultado de 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Njörd pode ver (utilizando sua visão normal ou visão na penumbra), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 16,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 16,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 11 horas.

Percepção do Aspecto: Njörd percebe automaticamente quando qualquer navio pesqueiro ou mercante de cabotagem estende as velas, não importa o número de pessoas envolvidas. Esta percepção estende-se a até 11 semanas no passado. Da mesma forma, ele também percebe qualquer negociação comercial envolvendo esses navios.

Ações Automáticas: Njörd pode utilizar Avaliação, Diplomacia, Profissão (marinheiro), Usar Cordas ou Sobrevivência como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Njörd pode criar itens relacionados à construção, a barcos mercantes ou de pesca, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

ODUR

Semideus

Simbolo: disco solar

Plano Natal: Asgard

Tendência: Caótico e Bom

Aspecto: Luz, sol, viagem

Seguidores: Bárbaros, druidas, rangers, ferreiros, viajantes terrestres

Tendência dos Clérigos: CB, CN, NB

Domínios: Caos, Fogo, Sol

Arma Predileta: Espada bastarda



Odur é um deus misterioso que pode ser um aspecto de Odin. Ele se casou com Freya e é responsável pela condução da carruagem solar pelo céu. Consequentemente, muitas vezes está fora de Asgard, fazendo sua esposa chorar lágrimas de ouro.

Dogma

O culto de Odur ensina que a liberdade das preocupações advém da aceitação da responsabilidade e do dever com alegria. Seus seguidores acreditam que Odur parte todos os dias para dirigir a carruagem solar pelo céu com entusiasmo, encontrando algo de novo a cada dia. Eles procuram imitar sua sábia apreciação do mundo ao seu redor.

Clero e Templos

O clero de Odur faz peregrinações anuais a locais dedicados ao sol para observar a carruagem solar se erguer após a noite mais longa do ano. Além disso, são encontrados sorrindo enquanto trabalham na manutenção de seu templo e cuidam dos fiéis.

Os templos de Odur chegam a parecer incongruentes quando comparados aos outros santuários Asgardianos, pois tendem a ser estruturas abertas, recebendo a luz do sol com alegria. Os visitantes mais atentos podem notar venezianas resistentes armazenadas ao redor do edifício, prontas para torná-lo defensável. A maioria dos templos mantém fogos sagrados, que são supervisionados dia e noite, para que jamais se apaguem. Alguns têm forjas.

Os visitantes dos templos de Odur recebem trabalho quase imediatamente. Todos que realizam as tarefas com boa vontade e sem reclamar podem comer e beber com o clero. Todos que reclamam ou se esquivam do trabalho logo estarão do lado de fora do santuário.

ODUR

Guerreiro 20/Feiticeiro 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 4

Dados de Vida: 20d8+320 (extra-planar) mais 20d10+320 (Gue) mais 20d4+320 (Fet) (1.400 PV)

Iniciativa: +13 (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 55 (+9 Des, +4 divino, +17 natural, +7 armadura [escudo grande de aço de desviar objetos e da reflexão +5], +8 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: espada bastarda da energia brilhante +5 +58/+53/+48/+43; ou magia: toque +52 ou toque à distância +53

Dano: Espada bastarda da energia brilhante +5 1d10+15, dec. 17–20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 39/+4, resistência a frio 24, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 6 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, familiar (falcões), RM 36, aura divina (12 m, CD 22).

Testes de Resistência: Fort +52, Ref +47, Von +45.

Habilidades: For 27, Des 29, Con 42, Int 25, Sab 25, Car 26.

Perícias: Escalar +42, Concentração +58, Ofícios (forjaria) +55, Adestrar Animais +50, Intimidar +26, Senso de Direção +43, Saltar +42, Conhecimento (arcano) +49, Conhecimento (natureza) +43, Conhecimento (planos) +43, Ouvir +45, Profissão (ferreiro) +49, Cavalgar (cavalo) +53, Espionar +43, Identificar Magia +49, Observar +45.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Esquiva, Tolerância, Substituição de Energia (fogo), Ignorar Componentes, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Especialização, Estender Magia, Trespasar Aprimorado, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Combate Montado, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (espada bastarda), Saque Rápido, Investida Montada, Investida Implacável, Deslocamento, Separar, Atropelar, Foco em Arma (espada bastarda), Especialização em Arma (espada bastarda), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação.



Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Metamagia Automática (acelerar magias de feiticeiro), Radiância Divina, Onda do Caos.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; 11/dia expulsar ou destruir criaturas da água, ou fascinar ou comandar criaturas do fogo; 4/dia expulsão aprimorada.

Habilidades Similares a Magia: Odur utiliza estas habilidades como um conjurador de 14º nível, com exceção de magias do Caos, que utiliza como um conjurador de 15º nível. A CD para os testes de resistência é 22 + nível da magia. Animar objetos, mãos flamejantes, martelo do caos, manto do caos, dissipar a ordem, grupo de elementais (apenas como magia do Fogo), resistência a elementos (apenas como magia do Frio ou do Fogo), semente de fogo, escudo do fogo, tempestade de fogo, coluna de chamas, esquentar metal, nuvem incendiária, círculo mágico contra a ordem, esfera prismática, criar chamas, proteção contra a ordem, suportar elementos (apenas como magia do Frio ou do Fogo), luz cegante, despedaçar, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos), raio de sol, explosão solar, muralha de fogo, palavra do caos.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/8/8/7/7/7/6; CD base = 18 + nível da magia; chance de falha arcaica 15%): 0 – globos de luz, psimar, detectar magia, romper mortos-vivos, brilho, luz; 1º – mãos flamejantes, leque cromático, resistência a elementos, aumentar, recuo acelerado; 2º – chama contínua, luz do dia, esfera flamejante, pirotecnia, ver o invisível; 3º – dissipar magia, bola de fogo, flecha de chamas, imobilizar mortos-vivos; 4º – escudo do fogo, armadilha de fogo, observação, muralha de fogo; 5º – criar passagens, olhos observadores, invocar criaturas V, muralha de energia; 6º – controlar o clima, lendas e histórias, visão da verdade; 7º – bola de fogo controlável, rajada prismática, visão; 8º – nuvem incendiária, palavra de poder, cegar, explosão solar; 9º – sexto sentido, chuva de meteoros, encarnação fantasmagórica.

Inventário: Odur carrega um escudo grande de aço [de desviar objetos] da deflexão +5.

Outros Poderes Divinos

Como um semideus, Odur trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Odur pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 6 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 6

km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dois locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 4 horas.

Percepção do Aspecto: Odur percebe instantaneamente o início de qualquer viagem terrestre de mais de 45 km, que envolva mil ou mais pessoas, ou o começo de qualquer viagem por terra de mais de 1.500 km, não importa o número de pessoas envolvidas. Ele também percebe a forja de qualquer item de metal de valor superior a 1.000 PO.

Ações Automáticas: Odur pode utilizar Ofícios (forjaria), Adestrar Animais e Senso de Direção como uma ação livre quando a CD da tarefa for 15 ou menos. Capaz de executar até duas ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Odur pode criar qualquer item mágico relacionado a direção (como bússolas) ou controle de animais e bandos de animais, desde que seu valor de mercado não exceda 4.500 PO.

SIF

Deusa da Excelência e Perícia em Batalha

Divindade Menor

Símbolo: Espada longa erguida

Plano Natal: Asgard

Tendência: Caótico e Bom

Aspecto: Guerra, duelos

Seguidores: Bárbaros, guerreiros, paladinos, rangers, instrutores de combate

Tendência dos Clérigos: CB, CN, NB

Domínios: Caos, Bem, Guerra

Arma Predileta: Espada longa

Sif aparece principalmente em mitos envolvendo os outros deuses. Ela é esposa de Thor e mãe de Uller. Seu cabelo dourado foi forjado pelos anões e encantado para fixar-se e crescer em sua cabeça depois que Loki cortou os fios naturais.



Dogma

Os adoradores de Sif são excelentes guerreiros de vários tipos e muitos são mestres em armas. Todos que procuram instruções nas artes marciais podem encontrá-las entre seus clérigos ou templos. Similar ao seu esposo, Sif se preocupa com indivíduos envolvidos em combate. Mas, enquanto Thor enfatiza a capacidade física, Sif concentra-se na habilidade. Os desafios amistosos entre os dois cultos são comuns.

Clero e Templos

O clero de Sif compõe-se predominante, mas não exclusivamente, de mulheres. São pessoas capazes e fortes, com bom senso e perícia em combate. Muitos tingem uma mecha ou trança do cabelo de loiro ou entrelaçam fitas amarelas nos cabelos para imitar sua patrona.

Os templos de Sif são estruturas robustas e facilmente defensáveis, que abrigam salões individuais de treinamento para combate. Também contêm grandes arsenais. Além disso, muitos dos santuários de Sif possuem dormitórios para mulheres que fogem de relacionamentos abusivos ou foram feridas ou aleijadas em batalha.

Os visitantes dos templos de Sif são ignorados, a menos que portem suas armas abertamente. Contudo, todos que o fazem serão desafiados para combates individuais contra o clero e outros membros do culto. Estes desafios geralmente terminam na primeira queda ou no primeiro sangue e servem exclusivamente para determinar se o visitante consegue utilizar a arma que carrega. Caso não possa, não seja treinado ou não queira lutar, ele será ignorado ou tratado com desdém. Qualquer combatente será bem-vindo.

SIF

Bárbaro 20/Guerreiro 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 10

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d12+160 (Bbr) mais 20d10+160 (Gue) (1.080 PV)

Iniciativa: +20, sempre age primeiro (+16 Des, +4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 21 m

CA: 84 (+16 Des [Maestria Divina de Armaduras], +10 divino, +23 natural, +9 armadura [camisão de mitral da camuflagem e da fortificação pesada +5], +7 armadura [escudo grande de mitral de desviar objetos e da reflexão +5], +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: espada longa afiada e da velocidade +5 +76/+76/+71/+66/+61.

Dano: Espada longa afiada e da velocidade +5 1d8+29, dec. 15–20.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 45/+4 (4/-), resistência a fogo 30, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 15 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 42, aura divina (300 m, CD 29).

Testes de Resistência: Fort +50, Ref +60,

Von +52.

Habilidades: For 31, Des 43, Con 26, Int 26, Sab 26, Car 28.

Perícias: Equilíbrio +57, Blefar +46,

Escalar +58, Diplomacia +27, Obter

Informação +46, Adestar Animais +57,

Esconder-se +53, Intimidar +56,

Senso de Direção +51, Saltar +62,

Conhecimento (arcano) +45,

Conhecimento (planos) +45,

Conhecimento (religião) +45, Ouvir

+53, Furtividade +53, Cavalgar

(cavalo) +68, Procurar +45, Sentir

Motivação +45, Observar +47,

Acrobacia +57, Sobrevivência +51.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas,

Percepção às Cegas 1,5 m de Raio,

Trespasar, Reflexos de Combate, Esquiva,

Especialização, Olhos na Nuca, Trespasar

Aprimorado, Presteza, Linha de Frente,

Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo

Aprimorado (espada longa), Desarme

Aprimorado, Iniciativa Aprimorada,

Separar Aprimorado, Imobilização

Aprimorada, Vontade de Ferro,

Nocautear, Reflexos Rápidos,

Mobilidade, Ataque Poderoso,

Sucesso Decisivo Poderoso

(espada longa), Saque Rápido,

Corrida, Deslocamento,

Separar, Especialização

Superior, Acuidade com

Arma (espada longa),

Foco em Arma (espada longa),

Especialização em Arma

(espada longa), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Senso da Batalha, Golpe Anti-Criatura (extra-planares malignos), Maestria Divina de Armaduras, Maestria Divina da Batalha, Velocidade Divina, Esquiva Divina, Inspiração Divina (coragem), Fúria Divina, Foco em Arma Divino (espada longa), Especialização Divina em Arma (espada longa), Acuidade com Espada Longa†, Iniciativa Suprema. †Habilidade exclusiva, descrita a seguir.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem].

Habilidades Similares a Magia: Sif utiliza estas habilidades como um conjurador de 20º nível, com exceção de magias do Caos e do Bem, que utiliza como um conjurador de 21º nível. A CD para os testes de resistência é 29 + nível da magia. Ajuda, animar objetos, barreira de lâminas, manto do caos, manto do caos, dissipar o mal, dissipar a ordem, poder divino, coluna de chamas, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, círculo mágico contra

o mal, círculo mágico contra a ordem, roupa encantada, arma mágica, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder, atordoar, proteção contra o mal, proteção contra a ordem, despedaçar, arma espiritual, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos ou do Bem), palavra do caos.

Fúria Divina: Aplique as seguintes alterações quando Sif estiver em fúria: CA 79; 1.380 PV; corpo a corpo: *espada longa afiada da velocidade* +5 +81/+76/+71/+66 (dano: 1d8+30, dec. 15–20); QE resistência a fogo 40, RM 52; TR Fort +55, Von +57; For 41, Con 36; Escalar +63, Saltar +67. Sua fúria pode ser acionada 10 vezes por dia, durante 1 hora (ou até ser encerrada), e ela não fica fatigada.

Atenção com Espada Longa (habilidade divina relevante exclusiva): Sif pode aplicar seu bônus de Destreza nas jogadas de ataques com qualquer espada longa empunhada numa única mão.

Inventário: Além de sua espada, Sif tem um *camisã de mitral da camuflagem* e da *fortificação pesada* +5 e um *escudo grande de mitral de desviar objetos* e da *reflexão* +5.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Sif pode 'escolher 10' em qualquer teste. Ela trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Sif pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 15 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 15 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até cinco locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 10 horas.

Percepção do Aspecto: Sif percebe automaticamente batalhas envolvendo quinhentas pessoas ou mais e qualquer batalha onde uma mulher é a comandante de pelo menos um dos lados, não importa o número de pessoas envolvidas.

Ações Automáticas: Sif pode utilizar Blefar, Adestrar Animais, Intimidação, Cavalgar (cavalo) ou Acrobacia como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou menos. Capaz de executar até cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Sif pode criar qualquer arma ou armadura mágica, desde que seu valor de mercado não exceda 30.000 PO.

SKADI

Divindade Menor

Símbolo: cume de montanha

Plano Natal: Asgard

Tendência: Neutro

Aspecto: Terra, montanhas

Seguidores: Bárbaros, druidas, rangers, anões, halflings

Tendência dos Clérigos: CN, LN, N, NM, NB

Domínios: Destruição, Terra, Força

Arma Predileta: Machado de Guerra



Skadi é uma gigante — a filha do gigante que pediu a mão de Freya, o sol e a lua como pagamento pela construção das muralhas de Asgard (veja Spleinir, sob a descrição de Odin). Ela veio a Asgard em busca de vingança contra Thor por assassinar seu pai. Quando a avistaram nos portões de Asgard, usando sua armadura, os deuses ficaram tão impressionados que ofereceram o deus que ela escolhesse em casamento se ela não lutasse contra eles. A única condição era que ela só poderia ver os pés da divindade ao fazer a escolha. Pensando que os pés mais limpos e brancos pertenciam a Balder, ela os escolheu e descobriu que pertenciam ao Vanir Njörd, cujos pés eram lavados diariamente pelo mar. Como não conseguiam concordar em um lugar para morar, Njörd e Skadi se mudavam de uma residência para outra entre Jotunheim e Asgard. Em Midgard, esse movimento criou as estações. Mais tarde, Skadi divorciou-se de Njörd e casou-se com Uller.

Dogma

Os cultos a Skadi são comuns em regiões montanhosas. Seus seguidores incluem todos que ganham a vida caçando, pastoreando e os mineradores das escarpas. Ela adora o frio do inverno e o vento dos cumes das montanhas, e ensina que seus seguidores devem respeitá-los, assim como à terra. Ela também ensina a prontidão para a batalha, acreditando que a melhor defesa é um ataque impressionante.

Clero e Templos

Os clérigos de Skadi são figuras imponentes, de aspecto agressivo e prontos para o combate. Embora a maioria seja comp-osta de guerreiros muito capazes, eles não costumam entrar em combate a menos que seja necessário.

Se um templo dedicado a Skadi não se localizar nas montanhas, estará posicionado de forma que elas possam ser vistas das janelas do salão principal. Os templos são construídos com materiais locais e se misturam à paisagem. Ao contrário de muitos templos, os santuários de Skadi costumam ser frios e sem o calor de lareiras. Alguns são financiados pela venda de equipamentos de escalada.

Os visitantes dos templos de Skadi recebem boas-vindas calorosas quando vêm das montanhas ou se claramente pretendem viajar para lá. O clero compartilha qualquer informação sobre os perigos e trilhas da região.

SKADI

Druida 20/Ranger 20

Extra-Planar (Grande — Frio)

Posto Divino: 6

Dados de Vida: 20d8+200 (extra-planar) mais 20d8+200 (Drd) mais 20d10+200 (Rgr) (1.120 PV)

Iniciativa: +8 (Des)

Deslocamento: 24 m, escavar 24 m

CA: 50 (–1 tamanho, +8 Des, +6 divino, +19 natural, +8 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *machado de guerra Enorme, anti-criatura**, da *explosão glacial* e do *trovão* +5 +68/+63/+58/+53; ou magia: toque +62 ou toque à distância +54. *+70/+65/+60/+55 contra os inimigos prediletos.

Dano: *Machado de guerra Enorme, anti-criatura**, da *explosão glacial* e do *trovão* +5 2d8+29, dec. 19–20/x3; ou conforme a magia. *2d8+29/+2d6, dec. 19–20/x3 contra os inimigos prediletos.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

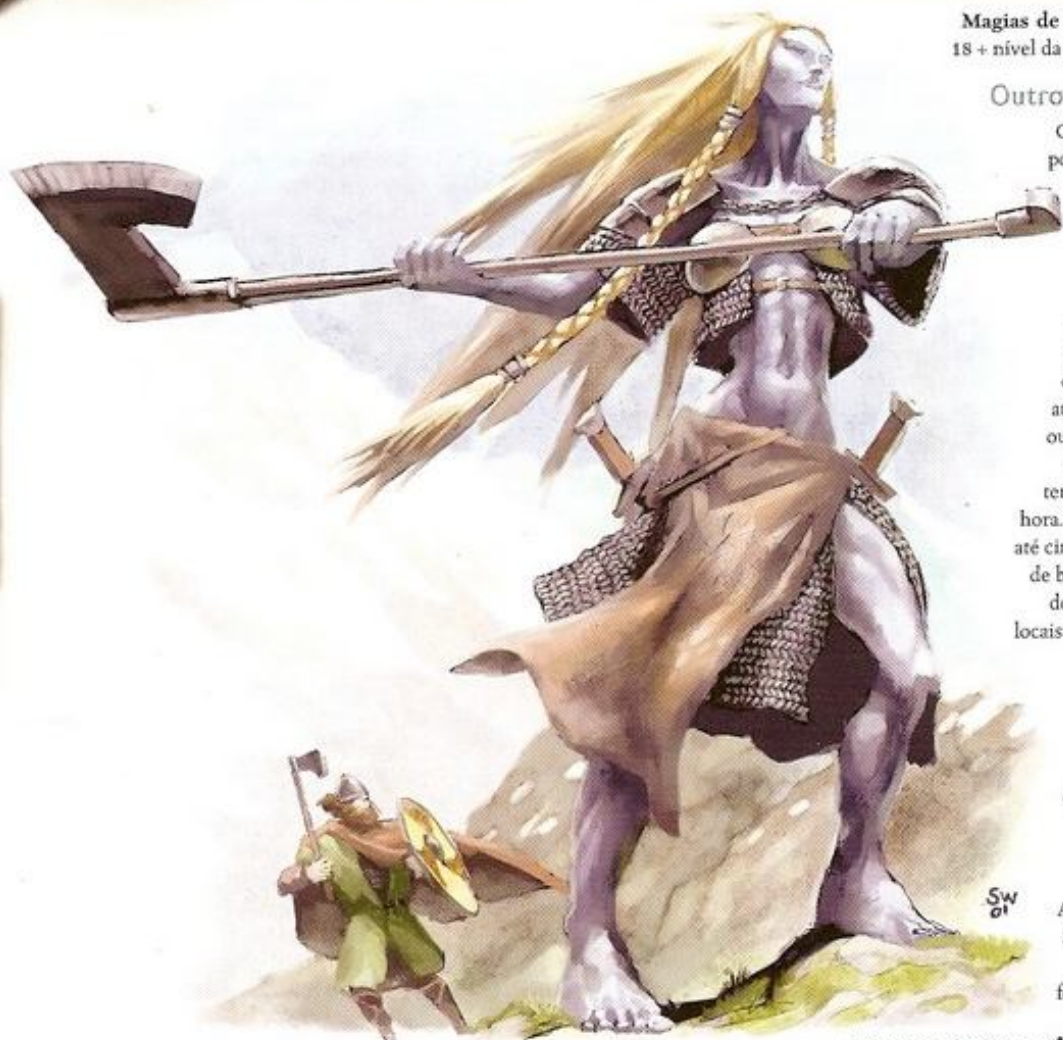
Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 41/+4, resistência a fogo 26, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 9 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, subtipo [frio], sentido sísmico, senso da natureza, companheiro animal (urso atroz desperto), caminho da floresta, rastro invisível, resistir à tentação da natureza, *forma selvagem* (animais Miúdos, Pequenos, Médios, Grandes, Enormes ou atroz 6/dia, elementais 3/dia), mil faces, imunidade a venenos, corpo atemporal, inimigos prediletos (dragões +5, mortos-vivos +4, bestas mágicas +3, aberrações +2, insetos +1), RM 38, aura divina (180 m, CD 24).

Subtipo [Frio]: Imune a dano por frio; sofre dano dobrado por fogo, a menos que obtenha sucesso no teste resistência para reduzir o dano pela metade; nesse caso, sofre metade do dano se obtiver sucesso e o dobro se fracassar (a resistência ao fogo ainda se aplica).

Testes de Resistência: Fort +48, Ref +48, Von +46.

Habilidades: For 42, Des 27, Con 30, Int 25, Sab 26, Car 26.

Perícias: Empatia com Animais +44, Blefar +36, Escalar +43, Concentração +46, Ofícios (construção) +34, Diplomacia +42, Adestrar Animais +44, Cura +44, Esconder-se +27, Intimidar +38, Senso de Direção +44, Saltar +48, Conhecimento (arcano) +30, Conhecimento (natureza) +65, Conhecimento (planos) +33, Conhecimento (religião) +33, Ouvir +42, Furtividade +40, Profissão (alvenaria) +34, Cavalgar (cavalo) +37, Sentir Motivação +35, Identificar Magia +38, Observar +42, Natação +52, Sobrevivência +66.



Magias de Ranger/Dia: 5/5/5/5; CD base = 18 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Skadi pode escolher 10^o em qualquer teste.

Ela trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal. **Sentidos:** Skadi pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 9 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 9 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela pode estender sua percepção a até cinco locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 6 horas.

Percepção do Aspecto:

Skadi percebe instantaneamente qualquer evento natural relacionado a terra ou montanhas (deslizamentos de terra, avalanches ou terremotos) que envolvam quinhentas pessoas ou mais.

Ações Automáticas:

Skadi pode utilizar Empatia com Animais, Escalar, Senso de Direção, Saltar ou Sobrevivência como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou menos. Capaz de executar até cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Skadi pode criar qualquer item relacionado com viagem em regiões selvagens, sobrevivência em regiões selvagens ou escaladas, desde que seu valor de mercado não exceda 30.000 PO.

➤ **Urso Atroz Desperto, companheiro animal de Skadi:** ND 9; besta mágica Grande; 14d8+56 DV (119 PV); Inic. +1; Desl. 12 m; CA 17 (toque 10, surpresa 16); Corpo a corpo: 2 garras +19 (dano: 1d6+10), mordida +14 (dano: 1d8+5); **Face/Alcance:** 3 m por 6 m/3 m; HE Agarrar Aprimorado; QE Visão na Penumbra, Faro; Tend. N; TR Fort +13, Ref +10, Von +5; For 31, Des 13, Con 19, Int 11, Sab 12, Car 12. **Perícias e Talentos:** Esconder-se -3, Ouvir +7, Observar +7, Natação +13.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Esquiva, Potencializar Magia, Tolerância, Aumentar Magia, Especialização, Trespasar Aprimorado, Encontro Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado de guerra), Reflexos Rápidos, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (machado de guerra), Magia Sagrada, Deslocamento, Separar, Rastrear, Foco em Arma (machado de guerra), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Metamagia Automática (acelerar magias de druida), Senso da Batalha, Druida Divina, Maestria Divina da Terra, Ranger Divino, Trocar Forma.

Poderes de Domínio: 6/dia destruir (+4 em ataque e +6 de dano para o ataque com uma arma); 11/dia expulsar ou destruir criaturas do ar, ou fascinar ou comandar criaturas da terra; 6/dia feito de Força (+6 de bônus de aprimoramento em For durante 1 rodada).

Habilidades Similares a Magia: Skadi utiliza estas habilidades como um conjurador de 16^o nível. A CD para os testes de resistência é 24 + nível da magia. *Força do touro, punho cerrado de Bigby, mão esmagadora de Bigby, mão poderosa de Bigby, círculo da destruição, pragna, desintegrar, terremoto, grupo de elementais (apenas como magia da Terra), resistência a elementos, doença plena, implosão, infligir ferimento críticos, infligir ferimentos leves, corpo de ferro, pedra encantada, roupa encantada, fúria dos justos, despedaçar, amolecer terra e pedra, imunidade à magia, pedras afiadas, pele rochosa, moldar rochas, munilha de pedra.*

Magias de Druida/Dia: 6/7/7/7/6/5/5/5/4; CD base = 18 + nível da magia.

SURTUR

Senhor dos Gigantes do Fogo

Divindade Intermediária

Símbolo: Espada flamejante

Plano Natal: Midgard (Muspelheim)

Tendência: Leal e Mau

Aspecto: Fogo, guerra

Seguidores: Gigantes do fogo, gigantes

Tendência dos Clérigos:

LM, LN, NM

Domínios: Mal, Fogo, Ordem, Força, Guerra

Arma Predileta: Espada longa



Surtur está sempre alerta em Muspelheim, brandindo sua espada que brilha mais do que o sol. No Ragnarok, ele será responsável pelo incêndio do mundo, queimando-o para dar lugar ao novo. As profecias dizem que ele destruirá até mesmo Bifrost com seu peso e a marcha de seus súditos.

Dogma

Alguns cultos de Surtur prosperam em Mannheim, frequentemente cooperando com os cultos de Loki. Eles ensinam o respeito pelo fogo, seu uso como instrumento e o perigo que representa quando sai de controle. Pregam que o fogo é um agente purificador e apontam o renascimento depois de um incêndio florestal como prova. Os membros do culto a Surtur buscam qualquer oportunidade de questionar o culto de Thor, e recebem ajuda e conselhos do culto de Loki para fazê-lo. Embora Thrym tenha um culto semelhante, o fogo e o gelo jamais se misturam.

Clero e Templos

Surtur raramente concede poder divino, exceto aos gigantes. Entretanto, alguns indivíduos em Mannheim conquistaram sua aprovação. Eles escondem sua devoção ao gigante destinado a incendiar o mundo.

Os templos de Surtur em Mannheim são ocultos, assim como os santuários de Loki. Em Muspelheim, são fortalezas imensas que ressoam dia e noite com o barulho das forjas. Os templos de Surtur em Muspelheim são centros de preparação para o Ragnarok. Os templos em Mannheim armazenam armas em degredo, preparando-se para lutar ao lado dos gigantes.

Os visitantes dos templos de Surtur têm apenas alguns segundos para provar sua devoção ao gigante antes de serem atacados pelos membros do clero. O sacerdote e os membros do culto em Mannheim não deixam testemunhas vivas para delatar suas atividades.

SURTUR

Ranger 20/
Guerreiro 20
Extra-Planar

(Imenso — Mau, Fogo,
Leal)

Posto Divino: 14

Dados de Vida: 20d8+200 (extra-planar) mais 20d10+200 (Rgr) mais 20d10+200 (Gue) (1.160 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 36 m

CA: 63 (—4 tamanho, +8 Des, +14 divino, +27 natural, +8 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: espada longa Imensa, da energia brilhante e da explosão flamejante +5 +77/+72/+67/+62; ou magia: toque +71 ou toque à distância +62.

Dano: Espada longa Imensa, da energia brilhante e da explosão flamejante +5 4d6+34, dec. 17–20, ou conforme a magia.

Face/Alcance: 6 m por 6 m/6 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 49/+4, cura acelerada 34, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 21 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, subtipo [fogo], inimigos prediletos (divindades Asgardianas +5, fadas +4, humanos +3, bestas +2, animais +1), RM 46, aura divina (420 m, CD 32).

Subtipo [Frio]:

Imune a dano por fogo.

Testes de Resistência:

Fort +56, Ref +56, Von +57.

Habilidades:

For 44, Des 27, Con 31,

Int 27, Sab 28, Car 27.

Perícias*:

Blefar +49, Escalar +69,

Ofícios (forjaria) +60,

Diplomacia +59, Disfarces

+49, Adestrar Animais

+60, Esconder-se +37,

Intimidar +59, Saltar

+69, Conhecimento

(história) +49,

Conhecimento

(planos) +49,

Conhecimento

(religião) +49,

Ouvir +58,

Profissão

(ferreiro)

+50,

Cavalgar

(cavalo) +64,

Procurar +49,

Sentir Motivação

+50, Identificar Magia +49,

Observar +52,

Sobrevivência +53.

*Sempre recebe 20 nos

testes de perícia.

Talentos:

Prontidão,

Lutar às Cegas, Percepção

às Cegas 1,5 m de Raio,

Trespassar, Reflexos de

Combate, Esquiva,

Tolerância, Especialização,

Olhos na Nuca, Trespassar

Aprimorado, Linha de

Frente, Encontro Aprimorado,

Sucesso Decisivo Aprimorado

(espada longa), Desarme Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Iniciativa

Aprimorada, Separar Aprimorado, Desarme Aprimorado, Golpe

Desarmado Aprimorado, Nocautear, Vontade de Ferro, Reflexos

Rápidos, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso

(espada longa), Saque Rápido, Deslocamento, Ataque Atordoante,

Separar, Rastrear, Foco em Arma (espada longa), Especialização em

Arma (espada longa), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Golpe Anti-Criatura (extra-planares bons), Invocar Criaturas (elementais

do fogo), Maestria Divina da Batalha, Cura Acelerada Divina, Maestria Divina do Fogo, Tempestade Divina, Explosão Energética (fogo), Tempestade Energética (fogo), Domínio Adicional (força), Domínio Adicional (guerra), Imunidade Energética Adicional (frio), Força Indomável, Golpes Irresistíveis, Metamorfose, Separar e Dividir.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal]; 14/dia expulsar ou destruir criaturas da água ou fascinar ou comandar criaturas do fogo; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Ordem]; 14/dia feito de Força (+14 de bônus de aprimoramento em For durante 1 rodada).

Habilidades Similares a Magia: Surtur utiliza estas habilidades como um conjurador de 24º nível, com exceção de magias do Mal e da Ordem, que utiliza como um conjurador de 25º nível. A CD para os testes de resistência é 32 + nível da magia. *Punho cerrado de Bigby, mão esmagadora de Bigby, mão poderosa de Bigby, barreira de lâminas, blasfêmia, força do touro, mãos flamejantes, acalmar emoções, criar mortos-vivos, profanar, ditado, dissipar o caos, dissipar o bem, poder divino, grupo de elementais (apenas como magia do Fogo), resistência a elementos, semente de fogo, escudo do fogo, tempestade de fogo, coluna de chamas, imobilizar monstros, nuvem incendiária, círculo mágico contra o caos, círculo mágico contra o bem, roupa encantada, arma mágica, cólera da ordem, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder, atordoar, criar chamas, proteção contra o caos, proteção contra o bem, suportar elementos (apenas como magia de Frio ou Fogo), força dos justos, escudo da lei, imunidade à magia, arma espiritual, pele rochosa, invocar criaturas IX (apenas como magia do Mal e da Ordem), aura profana, nuvem profana, muralha de fogo.*

Magias de Ranger/Dia: 6/5/5/5; CD base = 19 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Surtur recebe automaticamente um resultado de 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Surtur pode ouvir, ver, tocar e cheirar a uma distância de 21 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 21 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 14 horas.

Percepção do Aspecto: Surtur percebe automaticamente eventos relacionados a gigantes ou ao fogo com mais de 3 m, não importando o número de pessoas envolvidas, no presente e até catorze semanas no passado.

Ações Automáticas: Surtur pode utilizar Ofícios (forjaria), Disfarces ou Profissão (ferreiro) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Surtur pode criar quaisquer armaduras e armas mágicas, qualquer item maravilhoso relacionado a forja e qualquer item que utilize ou produza fogo, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

THOR

Deus do Trovão, Guardião de Asgard

Divindade Maior

Símbolo: Martelo

Plano Natal: Asgard

Tendência: Caótico e Bom

Aspecto: Tempestades, trovão, guerra

Seguidores: Bárbaros, guerreiros, paladinos, ranger, fazendeiros e outros plebeus, anões, meio-orcs.

Tendência dos Clérigos:

CB, CN, NB

Domínios: Caos, Bem, Proteção, Força, Guerra, Clima

Arma Predileta: Martelo de combate



Geralmente retratado como um homem de constituição poderosa, barba ruiva e olhos relampejantes, Thor é o mais forte dos deuses Asgardianos. É filho de Odin e de uma gigante chamada Jurd ("Terra"). Enquanto Odin é complexo e astuto, Thor é direto e físico, o que o torna popular entre as pessoas comuns. Thor adora enfrentar gigantes em competições de força e habilidade marcial. Seu arquiinimigo é Jormungandr, a Serpente do Mundo, a quem está destinado a combater no Ragnarok. Embora seja casado com Sif, Thor teve duas filhas com uma gigante chamada Jarnsaxa. Estes filhos, Modi e Magni, estão destinados a sobreviver ao Ragnarok.

Dogma

O culto de Thor acredita que o valor de uma pessoa reside na forma como ela enfrenta os desafios. O culto se concentra na autoconfiança e no individualismo, tornando-os os últimos a se comprometerem e apoiar qualquer esforço, mas também os primeiros a parabenizar os bem-sucedidos, sejam membros ou não. Todos que obtiverem sucesso sem ajuda do clero serão os mais elogiados. O culto também ensina que as tempestades violentas são uma necessidade, uma vez que derrubam as estruturas frágeis e limpam os resíduos. A destruição causada por uma tempestade pode revelar novos recursos. Na batalha, a capacidade física é um pré-requisito, e o culto de Thor frequentemente desafia os clérigos de Sif para batalhas amistosas e outras disputas, numa eterna briga de força contra habilidade.

De acordo com o culto, nada desafia uma pessoa como o combate; dessa forma, prega a prontidão militar e encoraja seus membros a buscar todo o tipo de treinamento marcial. O culto a Thor é popular entre os soldados e as comunidades o apreciam devido à sua função essencial na defesa local.

Clero e Templos

Os sacerdotes de Thor normalmente são vistos de armaduras e carregando martelos de combate. Quase sempre patrulham suas regiões, alertas contra qualquer ameaça. Sua natureza mundana e comportamento direto os tornam populares entre os camponeses. Em geral, os meio-orcs são aceitos melhor nas comunidades humanas como clérigos de Thor.

Assim como os templos de Odin, o interior dos templos de Thor são locais ruidosos, onde a cerveja flui livremente, há abundância de comida quente e os desafios físicos são fonte constante de diversão. Também similar aos templos de Odin, os santuários de Thor podem ser convertidos rapidamente em fortalezas resistentes. Sempre abrigam arsenais, uma torre com sinos para alertas e, quando não possuem uma forja, geralmente existe uma nas imediações. Algumas salas são reservadas para oferendas silenciosas para apaziguar e rogar a Thor que contenha suas tempestades. Os templos são comuns em regiões montanhosas, compartilhadas por comunidades de humanos e anões.

Os párocos cumprimentam os visitantes dos templos de Thor desafiando-os para competições de bebida, corrida ou luta livre. A recepção sempre é efusiva e muitos visitantes consideram o barulho e a confusão amedrontadores. Os sacerdotes e os fiéis respondem com rapidez se o visitante trouxer notícias de ameaças à comunidade.

THOR

Bárbaro 20/Ranger 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 18

Dados de Vida: 20d8+220 (extra-planar) mais 20d12+220 (Bbr) mais 20d10+220 (Rgr) (1.260 PV)

Iniciativa: +13, sempre age primeiro (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema)

Deslocamento: 21 m

CA: 77 (+9 Des, +18 divino, +31 natural, +9 deflexão)

Ataques*: Corpo a corpo: Mjolnir, martelo de combate caótico, da distância, do toque espectral, sagrado, do trespassar poderoso, do retorno e do trovão +5 +109/+104/+99/+94; à distância: Mjolnir, martelo de combate caótico, da distância, do toque espectral, sagrado, do trespassar poderoso, do retorno e do trovão +5 +104. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano*: Corpo a corpo: Mjolnir, martelo de combate caótico, da distância, do toque espectral, sagrado, do trespassar poderoso, do retorno e do trovão +5

4d8+84, dec. 19-20/x3; à distância Mjolnir, martelo de combate caótico, da distância, do toque espectral, sagrado, do trespassar poderoso, do retorno e do trovão +5 4d8+66, dec. 19-20/x3. *Sempre causa dano máximo (martelo de combate: 116 pontos corpo a corpo, 98 pontos à distância).

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, fúria divina 18/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 71/+5 (4/-), resistência a fogo 38, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 27 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, inimigos prediletos (gigantes +5, dragões +4, goblinóides +3, aberrações +2, mortos-vivos +1), esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 50, aura divina (27 km, CD 37).

Testes de Resistência:

Fort +61, Ref +61, Von +59. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 92, Des 29, Con 32, Int 25, Sab 28, Car 28.

Perícias: Empatia com Animais +49, Blefar +48, Escalar +89, Concentração +54, Ofícios (forjaria) +55, Ofícios (construção) +55, Diplomacia +51, Adestrar Animais +57, Cura +52, Esconder-se +52, Intimidação +55, Senso de Direção +57, Saltar +89, Conhecimento (natureza) +50, Conhecimento (planos) +45, Conhecimento (religião) +45, Ouvir +59, Furtividade +53, Cavalgar (cavalo) +51, Procurar +51, Sentir Motivação +48, Identificar Magia +29, Observar +54, Natação +89, Usar Cordas +52, Sobrevivência +57. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Esquiva, Tolerância, Especialização, Trespasar Aprimorado, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (martelo de combate), Iniciativa Aprimorada, Nocautear, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (martelo de combate), Saque Rápido, Deslocamento, Separar, Rastrear, Foco em Arma (martelo de combate), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar

energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Golpes Aniquiladores, Golpe Anti-Criatura (gigantes), Senso da Batalha, Velocidade Divina, Fúria Divina, Tempestade Divina, Foco em Arma Divino (martelo de combate), Especialização Divina em Arma (martelo de combate), Tempestade Energética (eletricidade), Domínio Adicional (Proteção), Domínio Adicional (Força), Domínio Adicional (Guerra), Mãos da Morte, Redução de Dano Superior, Força Indomável, Golpes Irresistíveis, Poder da Natureza, Metamorfose, Iniciativa Suprema, Metamorfose Verdadeira, Ferir Inimigo.

Poderes de Domínio:

+1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos], +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; 18/dia escudo de proteção (o alvo tocado recebe +18 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora); 18/dia feito de Força (+18 de bônus de aprimoramento em For durante 1 rodada).

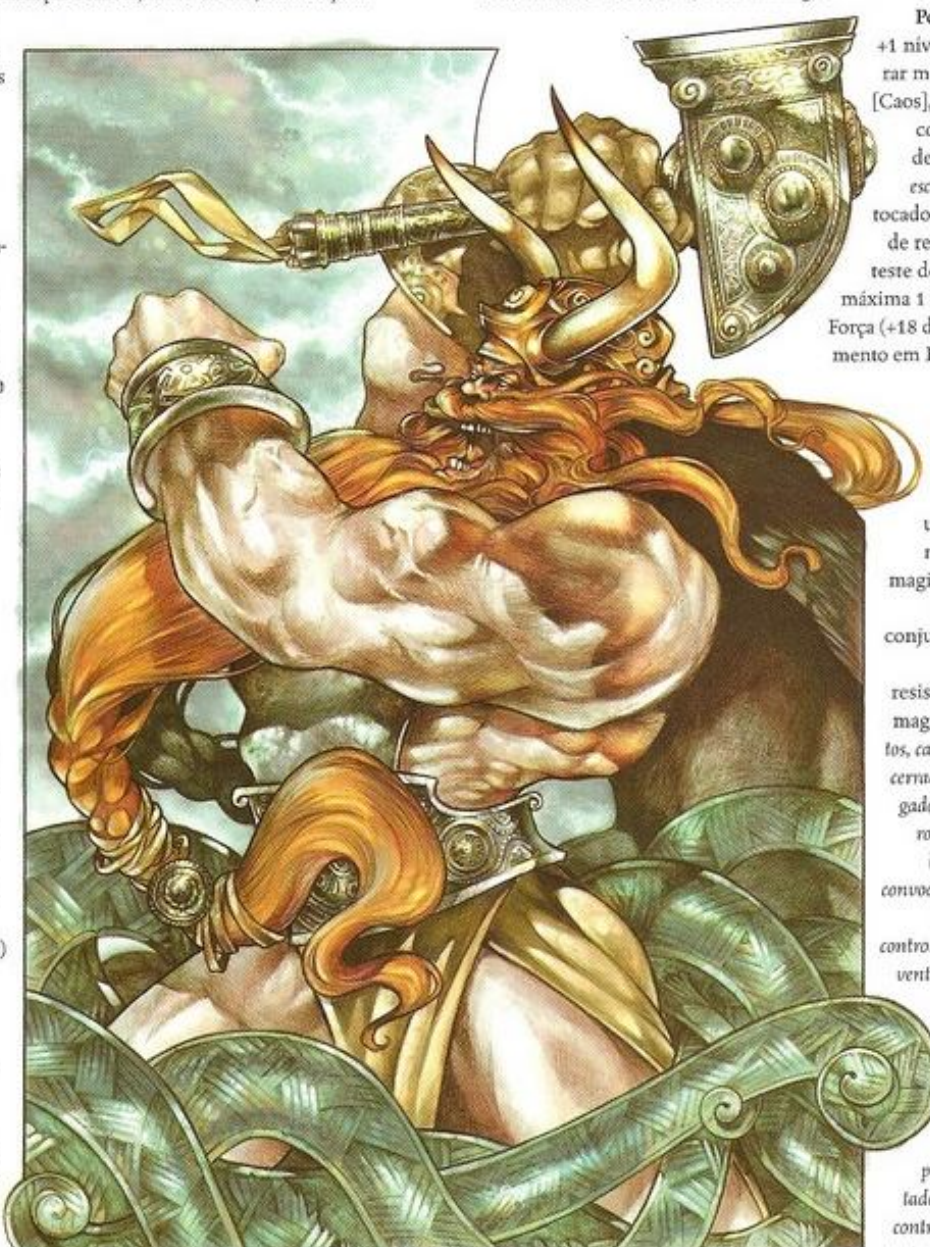
Habilidades Similares a Magia:

Thor utiliza estas habilidades como um conjurador de 28º nível, com exceção de magias do Caos e do Bem, que utiliza como um conjurador de 29º nível. A

CD para os testes de resistência é 37 + nível da magia. Ajuda, animar objetos, campo antimagia, punho cerrado de Bigby, mão esmagadora de Bigby, mão poderosa de Bigby, barreira de lâminas, força do touro, convocar relâmpagos, martelo do caos, manto do caos, controlar o clima, controlar os ventos, dissipar o mal, dissipar a ordem, poder divino, resistência a elementos, coluna de chamas, névoa, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, tempestade glacial, círculo mágico contra o mal, círculo mágico contra a ordem, roupa encantada, arma mágica, limpar a

mente, névoa obscurante, palavra de poder, atordoar, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, esfera prismática, proteção contra elementos, proteção contra o mal, proteção contra a ordem, repulsão, poder dos justos, santuário, despedaçar, proteger outro, nevasca, imunidade à magia, resistência à magia, arma espiritual, pele rochosa, tempestade de vingança, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos e do Bem), ciclone, palavra do caos.

Fúria Divina: Aplique as seguintes alterações quando Thor estiver em fúria: CA 72; 1.560 PV; corpo a corpo: Mjolnir +114/+109/+104/+99 (dano: 4d8+89, dec. 19-20/x3); QE resistência a fogo 60, RM 48; TR Fort +66, Von +64; For 102, Con 42; Escalar +94, Concentração +59, Saltar +94, Natação



+94. Sua fúria pode ser acionada 18 vezes por dia, durante 1 hora (ou até ser encerrada), e ele não fica fatigado.

Magias de Ranger/Dia: 6/5/5/5; CD base = 19 + nível da magia.

Inventário: Thor possui diversos artefatos poderosos, incluindo um cinturão mágico que duplica sua força (já considerado nas estatísticas acima). Ele também possui uma carruagem mágica, que pode ser dobrada e guardada em seu bolso, puxada por dois bodes, Tannggrisnir e Tanngjost (veja a seguir).

Sua propriedade mais famosa é seu martelo de combate, *Mjólnir*, um martelo de combate caótico, da distância, do toque spectral, sagrado, do trespassar poderoso, do retorno e do trovão +5, com as seguintes propriedades adicionais: *Mjólnir* pesa cerca de 2 toneladas, por isso exige a força duplicada de Thor para ser empunhado. O martelo inflige 4d8 pontos de dano. As vítimas de sucessos decisivos devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 55) ou ficarão permanentemente ensurdecidas. Além disso, a menos que seu portador utilize as manoplas especiais de Thor, *Mjólnir* inflige dano de Constituição temporário de 4d8 a cada rodada. Finalmente, Thor pode arremessar *Mjólnir* em qualquer alvo que possa ver, não importa a distância, devido à força e à habilidade do deus e às magias de melhoria de alcance da arma.

Nível de Conjurador: 20º; Peso: 2 ton.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Thor recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ele é imortal.

Sentidos: Thor pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 27 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 27 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 18 horas.

Percepção do Aspecto: Thor percebe todas as tempestades, combates de qualquer tipo e o pedido de ajuda de batalha de qualquer Aesir no instante em que acontece e dezoito semanas no passado e no futuro.

Ações Automáticas: Thor pode utilizar Empatia com Animais, Escalar, Concentração, Ofícios (forjaria), Ofícios (construção), Adestrar Animais, Cura, Esconder-se, Intimidar, Senso de Direção, Saltar, Conhecimento (natureza), Ouvir, Furtividade, Cavalgar (cavalo), Procurar, Observar, Natação, Usar Cordas ou Sobrevivência como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Thor pode criar qualquer tipo de item mágico relacionado com combate ou controle do clima.

► **Tannggrisnir e Tanngjost, bodes lendários que puxam a carruagem de Thor:** ND 6; animal (Grande); 8d8+24 DV (88 PV); Inic. 0; Desl. 24 m, vôo 30 m, bom; CA 11 (toque 9, surpresa 11); Corpo a corpo: chifres +11 (dano: 1d8+5); QE Restauração; Tend. N; TR Fort +9, Ref +6, Von +2; For 21, Des 11, Con 16, Int 2, Sab 11, Car 4.

Perícias: Ouvir +8, Observar +8.

Reformar: Thor pode abater e comer seus bodes durante a noite e pela manhã abençoar as peles e ossos, e as criaturas ressuscitam, intactas. As peles e todos os ossos devem estar presentes e inteiros ou os animais se levantam com os ferimentos correspondentes.

THRYM

Senhor dos Gigantes do Gelo

Divindade Intermediária

Símbolo: Machado de lâmina dupla branco

Plano Natal: Midgard (Jotunheim)

Tendência: Caótico e Mau

Aspecto: Guerra, frio, gigantes

Seguidores: Gigantes do gelo, gigantes

Tendência dos Clérigos: CM, CN, NM

Domínios: Caos, Terra, Mal, Força, Guerra

Arma Predileta: Machado grande



Thrym traça sua linhagem até Ymir, o primeiro gigante e a criatura usada por Odin, Ve e Vili para criar o mundo. A morte de Ymir é um ressentimento que os gigantes do gelo nutrem contra os Aesir. Thrym certa vez

tentou conquistar a mão de Freya sequestrando o martelo de Thor. Infelizmente para ele, os deuses disfarçaram Thor como a noiva e Loki como a dama de honra. Quando Thrym ordenou que o martelo fosse trazido para consagrar o casamento, Thor o agarrou e espancou todos os gigantes presentes, inclusive Thrym.

Dogma

Alguns cultos a Thrym prosperam em Mannheim, frequentemente cooperando com os cultos de Loki. Eles ensinam que o mundo acabará no inverno de Fimbul e que o frio triunfará após o mundo ser incendiado pelas chamas de Surtur. Os membros do culto de Thrym buscam qualquer oportunidade de prejudicar o culto de Thor, e recebem a ajuda e os conselhos do culto de Loki para fazê-lo. Embora Surtur tenha um culto semelhante, o fogo e o gelo jamais se misturam.

Clero e Templos

Thrym raramente concede poder divino, exceto aos gigantes. Entretanto, alguns raros indivíduos em Mannheim conquistaram sua aprovação. Eles escondem sua devoção ao gigante destinado a congelar o mundo.



Os templos de Thrym em Mannheim são ocultos, assim como os santuários de Loki. Em Jotunheim, são imensas fortalezas que ressoam dia e noite com o barulho das forjas. Os templos de Thrym em Jotunheim são centros de preparação para o Ragnarok. Os templos em Mannheim armazenam armas secretamente, preparando-se para lutar ao lado dos gigantes.

Os visitantes dos templos de Thrym têm apenas alguns segundos para provar sua devoção ao gigante antes de serem atacados pelos membros do culto. O clero e os membros do culto em Mannheim não deixam testemunhas vivas para delatar suas atividades.

THRYM

Bárbaro 20/Guerreiro 20

Extra-Planar (Imenso — Caótico, Frio, Mal)

Posto Divino: 14

Dados de Vida: 20d8+200 (extra-planar) mais 20d12+200 (Bbr) mais 20d10+200 (Gue) (1.200 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 39 m

CA: 63 (—4 tamanho, +8 Des, +14 divino, +27 natural, +8 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *Machado Imenso caótico, da explosão congelante e do trespassar poderoso* +5 +77/+72/+67/+62.

Dano: *Machado Imenso caótico, da explosão congelante e do trespassar poderoso* +5 4d6+34, dec. 19–20/x3.

Face/Alcance: 6 m por 6 m/6 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, imunidade a fogo, Redução de Dano 49/+4 (4/—), cura acelerada 34, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 21 km, comunicação remota, reino divino, *teletransporte exato* ilimitado, *viagem planar* ilimitada, subtipo [frio], esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 46, aura divina (420 m, CD 32).

Subtipo [Frio]: Imune a dano por frio.

Testes de Resistência: Fort +56, Ref +56, Von +57.

Habilidades: For 44, Des 27, Con 31, Int 27, Sab 28, Car 27.

Perícias: Bfear +49, Escalar +69, Ofícios (construção) +60, Diplomacia +57, Disfarces +49, Adestrar Animais +60, Esconder-se +37, Intimidar +59, Saltar +69, Conhecimento (história) +49, Conhecimento (planos) +49, Conhecimento (religião) +49, Ouvir +48, Profissão (alvenaria) +50, Cavalgar (cavalo) +64, Procurar +49, Sentir Motivação +50, Identificar Magias +49, Observar +52, Sobrevivência +56. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Percepção às Cegas 1,5 m de Raio, Trespasar, Reflexos de Combate, Esquiva, Tolerância, Especialização, Olhos na Nuca, Trespasar Aprimorado, Linha de Frente, Encontro Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Desarme Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Nocautear, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (espada longa), Saque Rápido, Deslocamento, Ataque Atordoante, Separar, Foco em Arma (machado grande), Especialização em Arma (machado grande), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Golpe Anti-Criatura (extra-planares Bons), Senso da Batalha, Invocar Criaturas (gigantes do gelo), Maestria Divina da Batalha, Cura Acelerada Divina, Fúria Divina, Tempestade Divina, Tempestade Energética (frio), Domínio Adicional (Força), Domínio Adicional (Guerra), Imunidade Energética Adicional (fogo), Força Indomável, Golpes Irresistíveis, Metamorfose, Separar e Dividir.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; 14/dia expulsar ou destruir criaturas do ar, ou fascinar ou comandar criaturas da terra; +1 nível efetivo para conjurar magias com o

descritor [Mal], 14/dia feito de Força (+14 de bônus de aprimoramento em For durante 1 rodada).

Habilidades Similares a Magia: Thrym utiliza estas habilidades como um conjurador de 24º nível, com exceção de magias do Caos e do Mal, que utiliza como um conjurador de 25º nível. A CD para os testes de resistência é 32 + nível da magia. *Animar objetos*, *punho cerrado* de Bigby, *mão esmagadora* de Bigby, *mão poderosa* de Bigby, *barreira de lâminas*, *blasfêmia*, *força do touro*, *martelo do caos*, *manto do caos*, *criar mortos-vivos*, *profanar*, *dissipar o bem*, *dissipar a ordem*, *poder divino*, *terremoto*, *grupo de elementais* (apenas como magia do Mal), *resistência a elementos*, *coluna de chamas*, *corpo de ferro*, *círculo mágico contra o bem*, *círculo mágico contra a ordem*, *pedra encantada*, *roupa encantada*, *arma mágica*, *palavra de poder*, *cegar*, *palavra de poder*, *matar*, *palavra de poder*, *atordoar*, *proteção contra o bem*, *proteção contra a ordem*, *poder dos justos*, *despedaçar*, *amolecer terra e pedra*, *imunidade à magia*, *pedras afiadas*, *arma espiritual*, *pele rochosa*, *moldar rochas*, *invocar criaturas IX* (apenas como magia do Mal e do Caos), *aura profana*, *nuvem profana*, *muralha de pedra*, *palavra do caos*.

Fúria Divina: Aplique as seguintes alterações quando Thrym estiver em fúria: CA 58; 1.500 PV; corpo a corpo: *machado Imenso caótico, da explosão congelante e do trespassar poderoso* +5 +82/+77/+72/+67 (dano: 4d6+39, dec. 19–20/x3); QE RM 56; TR Fort +61, Von +62; For 54, Con 41; Escalar +74, Saltar +74. Sua fúria pode ser acionada 14 vezes por dia, durante 1 hora (ou até ser encerrada), e ele não fica fatigado.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Thrym recebe automaticamente um resultado de 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Thrym pode ouvir, ver, tocar e cheirar a uma distância de 21 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 21 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 14 horas.

Percepção do Aspecto: Thrym percebe automaticamente eventos relacionados a gigantes, neve ou tempestades de granizo, não importa o número de pessoas envolvidas, no presente e 14 semanas no passado.

Ações Automáticas: Thrym pode utilizar Ofícios (construção), Disfarces ou Profissão (alvenaria) como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Thrym pode criar quaisquer armaduras e armas mágicas, qualquer item maravilhoso relacionado a construção, ou qualquer item que produza ou utilize frio ou gelo, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

TYR

Deus da Coragem e da Estratégia

Divindade Intermediária

Símbolo: Espada

Plano Natal: Asgard

Tendência: Leal e Neutro

Aspecto: Coragem, confiança, estratégia, tática, escrita

Seguidores: Guerreiros, monges, paladinos, rangers, sábios, anões

Tendência dos Clérigos: LM, LB, LN

Domínios: Ordem, Proteção, Guerra

Arma Predileta: Espada longa



Um dos filhos de Odin e Frigga, Tyr surge como um homem barbado, de aspecto poderoso, que perdeu a mão direita. É considerado o mais velho Aesir depois de Odin e Thor, e o mais corajoso dos deuses. Ele tem grande poder nas batalhas e, assim como seu pai, é capaz de determinar o resultado de qualquer conflito. Os guerreiros sábios invocam Tyr antes de entrar em combate. Sua vida é repleta de lobos monstruosos. Ele perdeu a

mão direita lutando contra Fenrir enquanto os deuses aprisionavam o filho de Loki. No Ragnarok, ele e Garm estão destinados a morrer em combate mútuo.

Dogma

O culto a Tyr ensina a coragem para as situações diárias, assim como nas catástrofes da batalha. Esta é a coragem dos que conhecem sua capacidade, mas não a coragem advinda da imprudência. O culto de Tyr compreende o valor do autosacrifício, mas distingue entre a necessidade e o desperdício. O culto ensina o sacrifício pelos demais como um ideal, enquanto encara a imolação pela glória pessoal como anátema. Como se concentra no sacrifício pessoal em favor de terceiros, o culto de Tyr é apreciado em todas as comunidades, exceto as mais caóticas.

Clero e Templos

O clero de Tyr se esforça para desenvolver sua capacidade de combate portando a arma na mão esquerda, quando não são canhotos. Durante o cumprimento de seus deveres religiosos, geralmente usam uma manga fechada de couro sobre a mão direita, imitando sua divindade. Embora sejam calorosos, compreensivos e encorajadores, sua paciência tem limite. Todos que se recusam a encarar a vida com coragem têm apenas algum tempo para se corrigir antes que o clero de Tyr os abandone para arcar com as consequências de suas escolhas.

Os templos de Tyr são fortalezas muito bem organizadas, com escalas de rondas e cerimônias com horários afixados onde todos podem ver. Abrigam arsenais, salas de treinamento e campos para treinar os habitantes locais em formações e manobras de batalha.

Os visitantes dos templos de Tyr logo descobrem que o cronograma não será adaptado às suas necessidades. Todos que apóiam a disciplina e a organização ativamente serão bem-vindos. O clero não tolera preguiça, desorganização ou características caóticas.

TYR

Clérigo 20/Guerreiro 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+180 (extra-planar) mais 20d8+180 (Clr) mais 20d10+180 (Gue) (1.060 PV)

Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 69 (+8 Des, +15 divino, +28 natural, +8 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: espada longa anti-criatura*, afiada e onleira +5 +76/+71/+66/+61; ou magia: toque +66 ou toque à distância +63. *+78/+73/+68/+63 contra extra-planares malignos.

Dano: Espada longa anti-criatura*, afiada e onleira +5 1d8+35, dec. 15-20, ou conforme a magia. *1d8+35/+2d6, dec. 15-20 contra extra-planares malignos.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 19/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 50/+4, resistência a fogo 35, resistência sônica +35, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, RM 67, aura divina (450 m, CD 32).

Testes de Resistência: Fort +58, Ref +57, Von +58.

Habilidades: For 32, Des 27, Con 28, Int 43, Sab 28, Car 27.

Perícias*: Equilíbrio +62, Blefar +62, Escalar +69, Concentração +68, Diplomacia +75, Obter Informação +58, Adestrar Animais +66, Cura +67, Mensagens Secretas +62, Intimidar +62, Saltar +73, Conhecimento (arcano) +74, Conhecimento (história) +67, Conhecimento (nobreza e realeza) +66, Conhecimento (planos) +66, Conhecimento (religião) +73, Ouvir +61, Cavalgar (cavalo) +70, Espionar +67, Sentir Motivação +60, Identificar Magia +74, Observar +61, Natação +69, Acrobacia +62.

*Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talento: Prontidão, Trespasar, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Esquiva, Potencializar Magia, Tolerância, Especialização, Expulsão Adicional (x2), Trespasar Aprimorado, Grande Fortitude, Encontro Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Poderoso (espada longa), Saque Rápido, Acelerar Magia, Magia Sagrada, Magia Silenciosa, Magia Penetrante, Deslocamento, Magia Sem Gestos, Foco em Arma (espada longa), Especialização em Arma (espada longa), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Golpe Anti-Criatura (gigantes), Golpe Anti-Criatura (extra-planares malignos), Senso da Batalha, Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Maestria Divina da Batalha, Inspiração Divina (coragem),

Tempestade Divina, Foco em Arma Divino (espada longa), Especialização Divina em Arma (espada longa), Resistência Energética Superior (sônica), Resistência a Magia Superior, Impor Missão, Poder da Verdade, Metamorfose.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Ordem]; 15/dia escudo de proteção (o alvo tocado recebe +20 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora).

Habilidades Similares a Magia: Tyr utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias da Ordem, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 33 + nível da magia. Campo antinágia, barreira de lâminas, acalmar emoções, ditado, dissipar o caos, poder divino, coluna de chamas, imobilizar monstros, círculo mágico contra o caos, roupa encantada, arma mágica, limpar a mente, cólera da ordem, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder, atordoar, esfera prismática, proteção contra o caos, proteção contra elementos, repulsão, santuário, escudo da lei, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, arma espiritual, invocar criaturas IX (apenas como magia da Ordem).

Magias de Clérigo/Dia: 6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; CD base = 19 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Tyr recebe automaticamente um resultado de 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Tyr pode ouvir, ver, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km.

Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Tyr percebe automaticamente eventos relacionados a planejamento, preparação e treinamento para a batalha, qualquer batalha e qualquer escolha ou decisão corajosa, não importa o número de pessoas envolvidas, no presente e quinze semanas no passado.

Ações Automáticas: Tyr pode utilizar Diplomacia, Obter Informação, Conhecimento (arcano), Conhecimento (história), Conhecimento (nobreza e realeza), Conhecimento (planos), Conhecimentos (religião) ou Sentir Motivação como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Tyr pode criar qualquer item mágico que conceda bônus de moral, e armaduras ou armas mágicas, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

ULLER

Deus da Caça, do Arqueirismo e do Inverno

Divindade Menor

Símbolo: arco longo

Plano Natal: Asgard

Tendência: Caótico e Neutro

Aspecto: Arqueiros, caça, inverno

Seguidores: Bárbaros, druidas,

ranger, arqueiros, elfos,

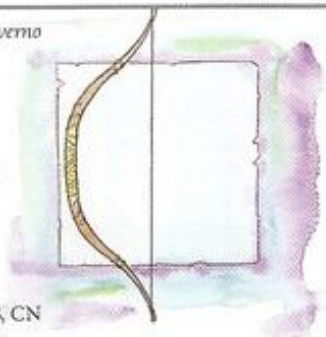
halflings, meio-elfos,

meio-orcs

Tendência dos Clérigos: CM, CB, CN

Dominios: Caos, Proteção, Viagem

Arma Predileta: Arco longo



Uller é um homem belo e um excelente guerreiro, freqüentemente invocado pelas pessoas que enfrentam combates solitários. Filho de Sif e Thor, Uller é muito habilidoso em esquiar e no arqueirismo. Sua astúcia o torna valioso ao conselho dos deuses. Quando Skadi divorciou-se de Njörd, ela se casou com Uller.

Dogma

Os membros do culto a Uller apreciam o combate, assim como qualquer Asgardiano, mas não enxergam motivos para lutar próximos quando podem usar seus arcos. Quando se trata de competições pessoais, eles preferem desafios de arqueirismo à luta com espadas. O culto aconselha os que preferem o combate corporal a se unirem aos sacerdotes da mãe

de Uller, Sif. Sendo um caçador, Uller ensina respeito pela natureza e pela vida selvagem. Ele adverte contra as

interferências no

equilíbrio

natural e

incita seus

seguidores a

agirem como os

predadores do

reino animal,

caçando os

mais fracos e deixando

os mais jovens para

perpetuar a espécie.

Clero e Templos

Normalmente, os clérigos de Uller são encontrados caçando para seu templo e sua comunidade.

Com freqüência, atuam como mensageiros entre os vilarejos isolados pela neve e o gelo, esquiando ou conduzindo trenós puxados por cães.

Todos carregam arcos longos ou curtos. Os templos de Uller assemelham-se a abrigos de caçadores. Além de um amplo salão, têm depósitos e

oficinas para a fabricação de esquis, trenós, arcos e flechas. A cozinha parece um açougue, pois os membros iniciantes do culto são encarregados de limpar e destrichar os animais que Uller lhes concede como alimento.

Os visitantes dos templos de Uller são sempre bem-vindos, desde que mostrem respeito e apreciação pelo equilíbrio natural



e pelo alimento concedido. Os caçadores de todos os tipos são particularmente bem recebidos, e o clero e os fiéis compartilham técnicas e truques com os estrangeiros.

ULLER

Bárbaro 20/Ranger 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 6

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d12+160 (Bbr) mais 20d10+160 (Rrg) (1.080 PV)

Iniciativa: +20 (+16 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 21 m

CA: 59 (+16 Des, +6 divino, +19 natural, +8 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: espada larga anti-criatura[®] congelante +5 +61/+56/+51/46; à distância: arco longo composto [reforçado] anti-criatura[®], caótico e da explosão congelante (+10 de bônus de For) com flechas +5 +73/+68/+63/+58. [®]espada +63/+58/+53/+48, arco longo +75/+70/+65/+60 contra os inimigos prediletos.

Dano: Espada larga anti-criatura[®] congelante +5 2d6+20, dec. 19-20; arco longo composto [reforçado] anti-criatura[®], caótico e da explosão congelante (+10 de bônus de For) com flechas +5 1d8+20, dec. 19-20/x3. [®]espada 4d6+20, dec. 19-20, arco longo 1d8+20/+2d6, dec. 19-20/x3 contra os inimigos prediletos.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais:

Imunidades divinas, Redução de Dano 41/+4 (4/-), resistência a fogo 26, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 9 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, inimigos prediletos (dragões +5, bestas mágicas +4, goblinóides +3, aberrações +2, mortos-vivos +1), fúria aprimorada 6/dia, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 38, aura divina (180 m, CD 24).

Testes de Resistência: Fort +46, Ref +54, Von +46.

Habilidades: For 30, Des 42, Con 26, Int 25, Sab 27, Car 26.

Perícias: Empatia com Animais +40, Equilíbrio +30, Blefar +37, Escalar +47, Concentração +35, Ofícios (fazer arcos) +49, Diplomacia +41, Adestrar Animais +50, Esconder-se +54, Intimidar +46, Senso de Direção +50, Saltar +52, Conhecimento (natureza) +59, Ouvir +52, Cavalgar (cavalo) +37, Procurar +45, Sentir Motivação +25, Observar +48, Natação +41, Acrobacia +41, Usar Corda +54, Sobrevivência +74.

Talento: Prontidão, Trespasar, Esquiva, Tolerância, Especialização, Tiro Longo, Trespasar Aprimorado, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo composto), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Tiro Certeiro, Ataque Poderoso, Precisão, Saque Rápido, Tiro Rápido, Corrida, Pontaria Precisa, Tiro em Movimento, Rastrear, Foco em Arma (arco longo composto).

Imunidades Divinas: Dano de habilidade temporário e permanente, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Arqueirismo Divino, Velocidade Divina, Ranger Divino, Caminhar no Gelo, Movimento Instantâneo, Trocar Forma. [†]Habilidade exclusiva, descrita a seguir.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; 6/dia escudo de proteção (o alvo tocado recebe +6 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora); 6 rodadas/dia movimentação livre.

Habilidades Similares a Magia: Uller utiliza estas habilidades como um conjurador de 16º nível, com exceção de magias do Caos, que utiliza como um conjurador de 17º nível. A CD para os testes de resistência é 24 + nível da magia.

Animar objetos, campo antimagia, projeção astral, martelo do caos, manto do caos, porta dimensional, dissipar a ordem, recuo acelerado, encontrar o caminho, vôo, localizar objeto, círculo mágico contra a ordem, limpar a mente, passagem invisível, esfera prismática, proteção contra elementos, proteção contra a ordem, repulsão, santuário, despedaçar, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos), teletransporte, teletransporte exato, palavra do caos.

Fúria Aprimorada: Aplique as seguintes alterações quando Uller estiver em fúria: CA 57;

1.260 PV; corpo a corpo: espada larga anti-criatura congelante +5 +64/+59/+54/+49 (dano: 2d6+23, 19-20); TR Fort +49, Von +49; For 36, Con 32; Escalar +50, Concentração +38, Saltar +55, Natação +44. Sua fúria dura 14 rodadas, e ele não fica fatigado.

Magias de Ranger/Dia: 5/5/5/5; CD base = 18 + nível da magia.

Caminhar no Gelo (habilidade divina relevante exclusiva): Uller pode deslizar através do gelo ou sobre a neve com a mesma facilidade que um peixe nada pela água. Sua passagem não deixa rastros, túneis ou buracos, nem cria qualquer ondulação ou outros sinais de sua presença.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Uller pode 'escolher 10' em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Uller pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 9 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 9 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele pode estender sua percepção a até cinco locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 6 horas.

Percepção do Aspecto: Uller percebe automaticamente eventos relacionados aos esforços de alimentar quinhentas ou mais pessoas através da caça, e competições de arqueirismo com qualquer combinação de participantes e expectadores que totalize quinhentas pessoas ou mais.

Ações Automáticas: Uller pode utilizar Empatia com Animais, Ofícios (fazer arcos), Esconder-se, Senso de Direção, Furtividade ou Sobrevivência como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou menos. Capaz de executar até cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Uller pode criar qualquer item mágico relacionado a caça ou arqueirismo, desde que seu valor de mercado não exceda 30.000 PO.



MONSTROS ASGARDIANOS

EINHERJAR

Os einherjar são os guerreiros de Odin, escolhidos pelas Valquirias entre aqueles que caíram em batalha. Passam seu tempo lutando durante o dia e banquetando-se no Valhalla durante a noite. Quando o Ragnarok chegar, marcharão para fora do Valhalla e lutarão ao lado dos Aesir contra os gigantes.

As estatísticas para os einherjar também se aplicam às mulheres guerreiras do salão de Sif.

Anões

Traços Raciais de Anão: +1 de bônus nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides; +2 de bônus nos testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magia; +2 de bônus nos testes de resistência de Fortitude contra venenos; +4 de bônus de esquiva contra gigantes; visão no escuro; ligação com pedras (+2 de bônus racial em testes para notar trabalhos incomuns em pedra; pode realizar um teste como se estivesse procurando ativamente se estiver a menos de 3 m e utilizar a perícia Procurar para detectar armadilhas na pedra como um ladino; intuir profundidade); +2 de bônus racial em testes de Avaliação, Ofícios ou Profissão relacionados a pedra ou metal.

Características de Semideus: Imune a transmutação, dano de habilidade temporário e permanente, drenar energia, efeitos de ação mental,

	Einherjar Anão Extra-Planar (Pequeno) Semideus (0) Guerreiro 20
Dados de Vida:	20d10+80 (190)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	15 m
CA:	19 (toque 11, surpresa 18)
Ataques:	Corpo a Corpo: urgrosh anão +19/+14/+9/+4; ou à distância: urgrosh anão +15
Dano:	Urgrosh anão 1d8+4, dec. 19-20/ x3, ou urgrosh anão 1d6, dec. 19-20/x3
Qualidades Especiais:	Traços Raciais de anão, características de semideus
Testes de Resistência:	Fort +16, Ref +9, Von +8
Habilidades:	For 15, Des 13, Con 18, Int 10, Sab 10, Car 10
Perícias:	Escalar +11, Ofícios (forjaria) +13, Ofícios (construção) +14, Saltar +11, Ouvir +2, Observar +2
Talentos:	Prontidão, Lutar às Cegas, Trespasar, Esquiva, Tolerância, Usar Arma Exótica (urgrosh anão), Trespasar Aprimorado, Encontro Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (urgrosh anão), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Ataque Poderoso, Saque Rápido, Corrida, Quebrar, Foco em Arma (urgrosh anão), Especialização em Arma (urgrosh anão)
Terreno/Clima:	Asgard
Organização:	Tropa (20-40)
Nível de Desafio:	20
Alinhamento:	Neutro e Bom

eletricidade, frio e ácido; resistência a fogo 20, Redução de Dano 35/+4, RM 32, imortal.

Elfos

Traços Raciais de Elfo: Imune a magia e efeitos de sono; +2 de bônus racial em testes de Fortitude contra magias ou efeitos de Encantamento; visão na penumbra (pode enxergar duas vezes melhor que um ser humano em condições de penumbra); pode realizar um teste de Procurar quando estiver a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida como se estivesse procurando ativamente; Usar Armas Comuns (arco longo composto, arco curto composto, arco longo, espada longa e sabre) como talentos adicionais; +2 de bônus racial em testes de Ouvir, Observar e Procurar (já considerados nas estatísticas).

Características de Semideus: Imune a transmutação, dano de habilidade temporário e permanente, drenar energia, efeitos de ação mental, eletricidade, frio e ácido; resistência a fogo 20, Redução de Dano 35/+4, RM 32, imortal.

Humanos

Características de Semideus: Imune a transmutação, dano de habilidade temporário e permanente, drenar energia, efeitos de ação mental, eletricidade, frio e ácido; resistência a fogo 20, Redução de Dano 35/+4, RM 32, imortal.

	Einherjar Elfo Extra-Planar (Médio) Semideus (0) Guerreiro 20	Einherjar Humano Extra-Planar (Médio) Semideus (0) Bárbaro 20
Dados de Vida:	20d10+20 (130)	20d10+40 (170)
Iniciativa:	+9	+5
Deslocamento:	18 m	18 m
CA:	20 (toque 15, surpresa 17)	17 (toque 11, surpresa 17)
Ataques:	Corpo a Corpo: espada longa +26/+21/+16/+11, dec. 18-20; ou à distância: arco longo composto +26/+21/+16/+11	Corpo a Corpo: machado guerra +25/+20/+15/+10
Dano:	Espada longa 1d8+3, dec. 18-20; ou arco longo composto 1d8+2, dec. 19-20/x3	Machado guerra 1d8+4, dec. x3
Qualidades Especiais:	Traços raciais de elfo, características de semideus	Características de semideus movimento rápido, fúria aprimorada 6/dia, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas)
Testes de Resistência:	Fort +13, Ref +13, Von +8	Fort +14, Ref +9, Von +6
Habilidades:	For 13, Des 20, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 12	For 18, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 12
Perícias:	Escalar +14, Adestrar Animais +6, Saltar +13, Ouvir +2, Cavalgar (cavalo) +12, Procurar +2, Observar +2, Natação +13	Escalar +14, Adestrar Animais +13, Intimidar +18, Senso de Direção +12, Saltar +14, Ouvir +14, Cavalgar (cavalo) +15, Observar +2, Natação +16, Sobrevivência +12
Talentos:	Trespasar, Esquiva, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo composto), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Ataque Poderoso, Saque Rápido, Deslocamento, Separar, Acuidade com Arma (espada longa), Foco em Arma (arco longo composto), Foco em Arma (espada longa), Especialização em Arma (arco longo composto), Especialização em Arma (espada longa)	Prontidão, Trespasar, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Ataque Poderoso, Saque Rápido, Separar, Foco em Arma (machado de guerra)
Terreno/Clima:	Asgard	Asgard
Organização:	Tropa (20-40)	Tropa (20-40)
Nível de Desafio:	20	20
Alinhamento:	Caótico e Bom	Neutro e Bom

Movimento Rápido: Este einherjar tem deslocamento de 21 m sempre que não estiver usando armadura ou estiver usando uma armadura leve ou média e não estiver sob carga pesada.

Fúria Aprimorada: Aplique as seguintes alterações quando o einherjar estiver em fúria: CA 15; 230 PV; Corpo a corpo: machado de guerra +28/+23/+18/+13 (dano 1d8+7, dec. x3); TR Fort 17, Von 9; For 24, Con 20; Escalar 17, Saltar 17, Natação 19. Sua fúria dura 8 rodadas e ele não fica fatigado.

GIGANTES

➤ **Gigante do Gelo de Jotunheim:** Semideus (posto divino 0); Bbr 20; extra-planar (Imenso — Mal); 20d8+123 DV; 213 PV; Inic. +3; Desl. 39 m; CA 18 (toque 5, surpresa 18); Corpo a corpo: machado Enorme [obra-prima] +22/+17/+12 (dano: 2d8+9, dec. 19–20/x3), ou à distância: rocha

+11/+6/+1 (dano: 2d6+9);

Face/Alcance 6 m por 6

m/6 m; HE Arremessar

rochas; QE Subtipo

[frio], Redução de Dano

35/+4 (4/–), visão no

escuro 18 m, movimento

rápido, fúria aprimorada

6/dia, apanhar rochas,

esquiva sobrenatural

(não pode ser flan-

queado, +4 contra arma-

dilhas), características de

semideus Tend. CM; TR

Fort +18, Ref +7, Von +8;

For 29, Des 9, Con 23,

Int 10, Sab 10, Car 12.

Perícias e Talentos: Escalar

+19, Esconder-se –15,

Intimidar +11, Senso de

Direção +10, Saltar +19,

Ouvir +12, Observar +18,

Sobrevivência +10;

Prontidão, Trespasar,

Tolerância, Trespasar

Aprimorado, Sucesso

Decisivo Aprimorado

(machado grande),

Iniciativa Aprimorada,

Vontade de Ferro, Reflexos

Rápidos, Usar Armas

Comuns (machado grande),

Ataque Poderoso, Saque

Rápido, Corrida, Separar,

Vitalidade, Foco em Arma

(machado grande), Foco em Arma (rocha)

Subtipo [Frio]: Imune a dano por frio; sofre dano dobrado por fogo, a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência para reduzir o dano à metade; nesse caso, sofre metade do dano se obtiver sucesso e o dobro caso fracasse.

Movimento Rápido: Um gigante do gelo de Jotunheim tem deslocamento de 39 m sempre que não estiver usando armadura ou estiver usando uma armadura leve ou média e não estiver sob carga pesada.

Fúria Aprimorada: Aplique as seguintes alterações quando um gigante do gelo de Jotunheim estiver em fúria: CA 16; 333 PV; corpo a corpo: machado Enorme [obra-prima] +25/+20/+15 (dano: 2d8+12, dec. 19–20/x3); TR Fort +21, Von +11; For 35, Con 29; Escalar +22, Saltar +22. Sua fúria dura 12 rodadas e ele não fica fatigado.

Características de Semideus: Imune a transmutação, dano de habilidade temporário e permanente, drenar energia, efeitos de ação mental, eletricidade, frio e ácido; resistência a fogo 20, Redução de Dano 35/+4, RM 32, imortal.

➤ **Gigante do Fogo de Muspelheim:** Semideus (posto divino 0); Gue 20; extra-planar (Imenso — Mal, Fogo, Ordem); 20d8+123 DV; 213 PV; Inic. +3; Desl. 36 m; CA 18 (toque 5, surpresa 18); Corpo a corpo: espada larga Enorme [obra-prima] +27/+22/+17/+12 (dano: 2d8+11, dec. 19–20), ou à distância: rocha +16/+11/+6/+1 (dano: 2d6+9/+2d6 de fogo); Face/Alcance 6 m por 6 m/6 m; HE Arremessar rochas; QE Redução de Dano 35/+4, visão no escuro 18 m, características de semideus, subtipo [fogo], apanhar rochas; Tend. LM; TR Fort +20, Ref +13, Von +14; For 29, Des 9, Con 23, Int 10, Sab 10, Car 12.

Perícias e Talentos: Escalar +39, Ofícios (forjaria) +32, Adestrar Animais +13, Esconder-se –13, Intimidar +21, Senso de Direção +20, Saltar +39, Ouvir +22, Cavalgar (cavalo) +1, Observar +22, Sobrevivência +22; Prontidão, Trespasar, Reflexos de Combate, Tolerância, Trespasar

Aprimorado, Grande Fortitude, Encontrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga),

Sucesso Decisivo Aprimorado (rocha), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro,

Reflexos Rápidos, Usar Armas Comuns (espada larga),

Ataque Poderoso, Saque Rápido, Corrida, Foco em Perícia (Ofícios [forjaria]), Foco em Perícia (Sobrevivência),

Foco em Perícia (Adestrar Animais), Separar, Vitalidade, Foco em Arma (espada larga), Foco em Arma (rocha), Especialização em Arma (espada larga).

Características de Semideus: Imune a transmutação, dano de habilidade temporário e permanente, drenar energia, efeitos de ação mental, eletricidade, frio e ácido; resistência a fogo 20, Redução de Dano 35/+4, RM 32, imortal.

Subtipo [Fogo]: Imune a dano por fogo; sofre dano dobrado por frio, a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência para reduzir o dano à metade; nesse caso, sofre metade do dano se obtiver sucesso e o dobro caso fracasse.



VALQUÍRIAS

Donzelas da Batalha, Seleccionadoras dos Mortos

Semideusas (0)

Dogma

Não existe culto das valquírias. Todos que tentam chegar ao Valhalla ou a Sessrumnir após a morte pertencem aos cultos de Odin ou Freya. As valquírias servem a todo o panteão Asgardiano. Sempre são mulheres.

➤ **Valquíria:** Semideusa (posto divino 0); Pal 20; extra-planar (Médio); 20d8+140 DV; 230 PV; Inic. +19; Desl. 18 m; CA 35 (toque 16, surpresa 29); Corpo a corpo: +30/+25/+20/+15 (lança montada pesada 1d8+9, dec. 19–20/x3; meia-lança 1d6+9, dec. 19–20/x3 ou espada longa 1d8+9, dec. 18–20); HE Destruir o mal, expulsar mortos-vivos 10/dia; QE Aura de coragem, detectar o mal, graça divina, saúde divina, vínculo telepático com a montaria, montaria sagrada (pégaso), cura pelas mãos, remover doença 6/semana, partilhar magias com a montaria, característi-

cas de semideus; Tend. LB; TR Fort +19, Ref +29, Von +19; For 28, Des 40, Con 25, Int 24, Sab 24, Car 24.

Perícias e Talentos: Escalar +34 Concentração +50, Diplomacia +50, Adestrar Animais +50, Cura +50, Intimidar +30, Saltar +34, Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (história) +27, Conhecimento (nobreza e realeza) +27, Conhecimento (planos) +27, Conhecimento (religião) +33, Conhecimento (mortos-vivos) +32, Ouvir +29, Cavalgar (cavalo) +62, Observar +32, Natação +31; Prontidão, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (meia-lança), Sucesso Decisivo Aprimorado (lança montada pesada), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Combate Montado, Ataque Poderoso, Saque Rápido, Investida Montada, Corrida, Investida Implacável, Separar, Atropelar, Foco em Arma (meia-lança), Foco em Arma (lança montada pesada), Foco em Arma (espada longa).

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, a valquíria pode destruir o mal usando um ataque regular. Ela recebe +7 em sua jogada de ataque e inflige 20 pontos adicionais de dano. Tentar destruir uma criatura que não seja maligna não gera efeitos, mas a característica não poderá ser utilizada novamente nesse dia.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Uma valquíria pode expulsar mortos-vivos como um clérigo de dois níveis inferiores.

Aura de Conagem (Sob): Uma valquíria é imune a efeitos de medo, mágicos ou não. Seus aliados num raio de 3 m recebem +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo.

Detectar o Mal (SM): A valquíria pode utilizar detectar maldade sem limite diário.

Graça Divina: A valquíria aplica seu modificador de Carisma como bônus em todos os seus testes de resistência (esse modificador já foi considerado nas estatísticas acima).

Saúde Divina: Uma valquíria é imune a todas as doenças, inclusive doenças mágicas como podridão da múmia e licanthropia.

Vínculo Telepático (Sob): A valquíria pode se comunicar por telepática com sua montaria num raio de 1,5 km. A valquíria tem a mesma conexão a um item ou local que a montaria tiver.

Montaria Sagrada (Pêgaso): Esta criatura possui vínculo telepático e partilhar magias. Veja suas estatísticas abaixo.

Cura pelas Mãos (SM): Uma valquíria pode curar ferimentos através do toque, usando uma ação padrão. Ele pode curar 140 pontos de dano a cada dia. Ela é capaz de curar a si mesma e/ou dividir esse valor entre múltiplos alvos. Não é necessário utilizá-lo de uma única vez.

Remover Doenças (SM): Uma valquíria pode remover doenças, como a magia, seis vezes por semana.

Partilhar Magias: Uma valquíria é capaz de partilhar qualquer magia conjurada sobre si com a sua montaria sagrada, mas ela precisa estar num raio de 1,5 m no momento da conjuração. A valquíria também pode conjurar magias que tenham alvo "Você" sobre a montaria.

Magias de Paladino/Dia: 5/5/5/4; CD base = 17 + nível da magia.

Características de Semideus: Imune a transmutação, dano de habilidade temporário e permanente, drenar energia, efeitos de ação mental, eletricidade, frio e ácido; resistência a fogo 20, Redução de Dano 35/+4, RM 32, imortal.

➤ **Montaria da Valquíria:** ND 12; extra-planar (Grande); 12d8+36 DV; 90 PV; Inic. +6; Desl. 18 m, voo 36 m, bom; CA 21 (toque 11, surpresa 19); Corpo a corpo: 2 cascos +17 (dano: 1d8+6), mordida +12 (dano: 1d8+3); HE Habilidades similares à magia; QE Comando, evasão aprimorada, faro, RM 25; Tend.

NB; TR Fort +11, Ref +10, Von +11; For 22, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 13.

Perícias e Talentos: Diplomacia +3, Esconder-se -2, Intimidar +16, Senso de Direção +11, Ouvir +16, Procurar +11, Sentir Motivação +16, Observar +16, Sobrevivência +16; Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Pairar. +4 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar.

Habilidades Similares a Magia: Detectar o bem e detectar o mal sem limite diário, num raio de 18 m, idêntico às magias conjuradas por um clérigo de 5º nível.

Faro (Ext): A criatura pode detectar inimigos se aproximando, farejar inimigos ocultos e rastrear através do faro.

CLASSE DE PRESTÍGIO: AMOQUE

Os amoques são guerreiros que se vestem com peles de urso (a palavra original, "berserk" deriva de "bear sark", "camisa de urso" no idioma saxão), aproveitando-se

do medo que a maior parte das pessoas sente dos animais selvagens e ao mesmo tempo invocando sua fúria irracional no corpo do guerreiro. Os amoques imergem intencionalmente num estado de frenesi, mordendo seus escudos e uivando como bestas. Eles são guerreiros ferozes e aparentemente imunes à dor neste estado de loucura. Logo, são oponentes formidáveis. Em sua fúria, chegam a atacar até mesmo rochas e árvores e não é incomum que matem uns aos outros.

Os bárbaros geralmente desprezam os amoques, cujo descontrole em combate supera até mesmo a fúria lendária da classe. Os deuses Asgardianos normalmente são conjuradores, portanto mesmo magos e feiticeiros podem ser "abençoados" com o furor da batalha.

Os amoques do Mestre serão idênticos aos outros guerreiros até que sua loucura sobrepuje a razão. Eles raramente viajam em bandos, pois

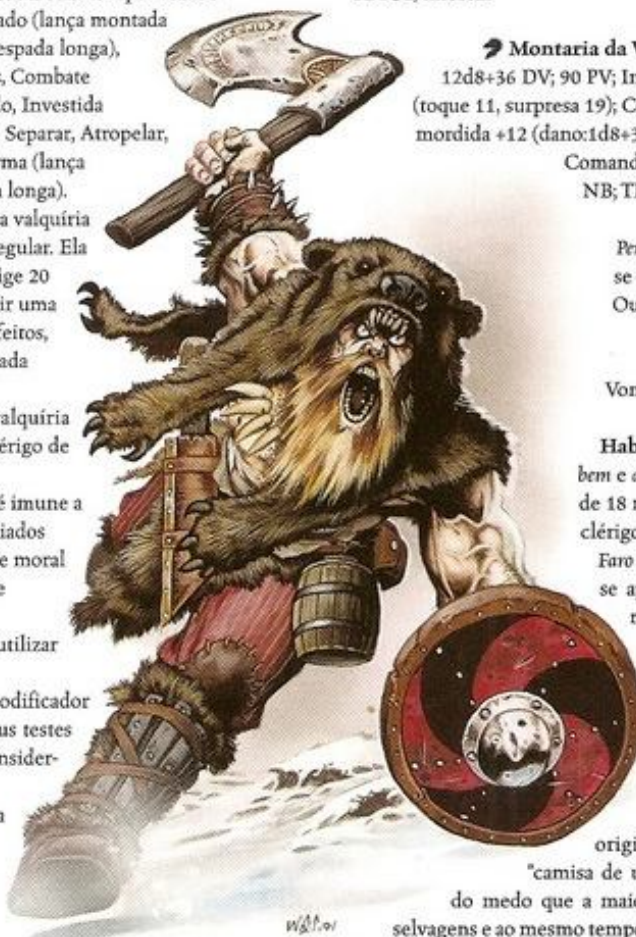


TABELA 6-4: O AMOQUE

Bônus Base	TR	TR	TR		Especial
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	
1º	+0	+2	+0	+0	Furor da batalha 1/dia, +3 m movimento
2º	+1	+3	+0	+0	Redução de dano 1/—
3º	+2	+3	+1	+1	Forma da Besta 1/dia
4º	+3	+4	+1	+1	Furor da batalha 2/dia, redução de dano 2/—
5º	+3	+4	+1	+1	
6º	+4	+5	+2	+2	Forma da Besta 2/dia, redução de dano 3/—
7º	+5	+5	+2	+2	
8º	+6	+6	+2	+2	Furor da Batalha 3/dia, redução de dano 4/—
9º	+6	+6	+3	+3	Forma da Besta 3/dia
10º	+7	+7	+3	+3	

sabem melhor que ninguém o perigo que representam para seus próprios aliados.

Dados de Vida: d12.

Pré-Requisitos

Para se tornar um amoque, um personagem deve atender aos seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Usar Armaduras (médias), Usar Armas Comuns (machado de guerra, espada longa ou martelo de combate), Usar Escudos.

Perícias de Classe

As perícias de classe do amoque (e a habilidade chave para cada perícia) são: Empatia com Animais (Car), Escalar (For), Intimidar (Car), Saltar (For), Ouvir (Sab), Observar (Sab), Natação (For) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4 do Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os amoques sabem usar armaduras leves, todas as armas simples e comuns (além das armas e armaduras de sua classe anterior).

Furor da Batalha (Ext): A partir do 1º nível, um amoque pode ativar o furor da batalha. Usando uma ação padrão, ele recebe +6 em seus valores de Força e Constituição e +3 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade, mas sofre -2 de penalidade na CA enquanto permanecer neste estado. O aumento na Constituição eleva os pontos de vida do amoque em 3 por nível de personagem, mas esses pontos de vida desaparecerão quando a duração da habilidade terminar, quando o valor de Constituição volta ao normal (diferente dos Pontos de Vida temporários, esses pontos adicionais não são os primeiros a serem eliminados quando o personagem sofre dano; consulte Pontos de Vida Temporários no Capítulo 8 do Livro do Jogador.) Enquanto estiver dominado pelo furor, um amoque não é capaz de usar perícias ou talentos que exijam paciência e concentração, como mover-se furtivamente ou conjurar magias (as únicas perícias de classe que ele não pode usar são Empatia com Animais e Sobrevivência). Ele não consegue usar armas de ataque à distância. O personagem é capaz de utilizar qualquer talento que possua, exceto Especialização, talentos de criação de itens, metamágicos e Foco em Perícia (das perícias que exijam paciência ou concentração). Enquanto estiver nesse estado, o amoque atacará qualquer criatura na sua linha de visão. Quando atacar um oponente, continuará a lutar até que o alvo esteja morto, ele esteja morto ou incapacitado ou o furor da batalha termine.

Para não atacar um aliado ou um espectador inocente, o amoque deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15 + quantidade de rodadas transcorridas desde a ativação da habilidade). O furor da batalha dura uma quantidade de rodadas equivalente a 3 + modificador de Constituição (recém-ajustado) do personagem. O amoque não pode encerrar o furor da batalha prematuramente. Caso não haja mais oponentes na sua linha de visão, ele atacará aleatoriamente paredes, rochas, árvores, portas ou qualquer coisa na sua frente. Quando o furor terminar, o amoque ficará fatigado (-2 de Força, -2 de Destreza, não pode correr ou realizar Investidas) pelo restante do encontro. Essa habilidade somente pode ser ativada uma vez por encontro e apenas um certo número de vezes por dia (conforme o nível do personagem).

Movimento Adicional (Ext): No 1º nível, os amoques elevam seu deslocamento em 3 m. Este bônus somente se aplica às formas humana e híbrida do personagem.

Forma da Besta (Sob): No 3º nível, o berserk escolhe um animal da lista a seguir como totem: urso (marrom), javali, águia, corvo, baleia (cachalote) ou lobo. Ele consegue se transformar na criatura selecionada uma quantidade limitada de vezes por dia, conforme seu nível na classe

prestígio; o amoque também pode se transformar numa forma híbrida que combina aspectos humanos e animais. O híbrido conserva o uso dos braços, mãos e inteligência humanas, mas perde a capacidade de falar. Um híbrido não consegue usar as perícias ou talentos que exijam paciência e concentração, como mover-se furtivamente ou conjurar magias (as únicas perícias de classe que ele não é capaz de usar são Empatia com Animais e Sobrevivência). Ele não consegue usar armas de ataque à distância. O amoque é capaz de utilizar qualquer talento que possua, exceto Especialização, talentos de criação de itens, metamágicos e Foco em Perícia (das perícias que exijam paciência ou concentração). Os híbridos recebem +2 em Força e +2 em Constituição. O aumento na Constituição eleva os pontos de vida do amoque em 1 PV por nível de personagem, mas esses pontos de vida desaparecem quando a criatura voltar ao normal (diferente dos Pontos de Vida temporários, esses pontos adicionais não são os primeiros a serem perdidos quando o amoque sofre dano; consulte Pontos de Vida Temporários no Capítulo 8 do Livro do Jogador).

Enquanto estiver na forma animal, o amoque adquire as habilidades e o deslocamento do animal, mas conserva sua inteligência humana. É impossível acionar o furor da batalha enquanto estiver na forma híbrida ou animal; também é impossível assumir a forma da besta enquanto estiver em fúria. Um amoque sempre consegue retornar à forma humana. Nenhum equipamento ou roupa se transformará com ele.

Redução de Dano (Ext): A partir do 2º nível, o amoque adquire a habilidade de ignorar parte do dano de cada golpe ou ataque. Sempre que o personagem sofrer dano, subtraia 1 da quantidade de Pontos de Vida perdidos. No 4º nível, a Redução de Dano aumenta para 2 pontos por golpe. No 6º nível, aumenta para 3 e no 8º para 4. Esta habilidade pode reduzir o dano sofrido a 0, mas nunca para um valor inferior.

MONSTROS ASGARDIANOS

Os monstros a seguir são particularmente adequados para uma campanha que utiliza o panteão Asgardiano.

Monstro	ND	Observações
Altos-elfos	1/2	
Anão das profundezas	1/2	Típico anão nórdico
Anão duergar	1	Típico anão nórdico maligno
Elemental do ar	1 a 11	Geralmente possui ataque de frio
Elemental do fogo	1 a 11	Geralmente mais inteligente que o normal
Elfo drow	1	Normalmente chamados svartalf
Esqueleto	1/6 a 9	Qualquer tamanho
Gigante	7 a 13	Principalmente de fogo ou de gelo
Gnomo svirneblin	1	Geralmente indistinguíveis de anões
Gorila Atroz	3	Uma versão "gorila das neves", com as mesmas estatísticas
Inumano	3	Servo/criatura de Hel
Licantropo, homem-urso	5	Geralmente com níveis de guerreiro ou bárbaro
Lobo das estepes	5	
Mephit do fogo	3	
Mephit do gelo	3	
Mephit de lava	3	
Nixie (fada)	1	Normalmente Caótico
Verme do gelo	12	
Worg	2	
Zumbi	1/6 a 12	Qualquer tamanho

Animais: Urso polar (ND 4); cachorro (ND 1/3); cachorro de montaria (ND 1); corvo (às vezes celestial) (ND 1/8); cobra, constritora gigante (às vezes abissal com +1 ND) (ND 5); baleia, orca (ND 5); lobo (ND 1).

Ilustração de A. Seneke

CULTO AO SOL

O Culto ao Sol é uma religião monoteísta desenvolvida de acordo com as diretrizes do Capítulo 1. A divindade desta religião, **Taiia**, é uma deidade solar com dois aspectos: a Criadora e a Destruidora do universo; cada um se manifesta diariamente como sua presença ou ausência no céu.

TAIIA

A Observadora, a Criadora, a Devoradora, a Dançarina, a Luz Cegante

Divindade Maior**Símbolo:** Disco solar com três olhos**Tendência:** Neutro**Aspecto:** Criação, destruição, vida e morte dos mortais**Seguidores:** Todos**Tendência dos Clerigos:** (aspecto Criadora) CB, CN, LB, LN, N, NB; (aspecto Destruidora) CM, CN, LN, LM, N, NM**Domínios:** (aspecto Criadora) Ar, Caos, Terra, Bem, Cura, Conhecimento, Ordem, Sorte, Magia, Proteção, Sol, Viagem; (aspecto Destruidora) Caos, Morte, Destruição, Mal, Fogo, Ordem, Força, Enganação, Guerra, Água**Arma Predileta:** (aspecto Criadora) tridente; (aspecto Destruidora) machado de guerra

Taiia é uma divindade solar, a criadora do universo e da vida mortal, assim como a suprema destruidora. O nascer do sol a cada manhã é uma lembrança de sua bênção e de suas propriedades como mantenedora da vida e nutriz. O pôr-do-sol e sua ausência durante a noite são amostras de sua ira, prometida aqueles que não a seguirem. Taiia surge como um humanoíde de raça indeterminada, com pele vermelha, cabelos doura-

dos, três olhos e quatro braços. Ela é rodeada por um halo de luz brilhante e nenhuma escuridão pode tolerar sua presença.

Dogma

Taiia é inconstante e passional, concedendo e negando sua bênção sem qualquer consideração de tendência ou justiça. Seus adoradores representam todos os aspectos da vida mortal: devotos contemplativos que buscam uma união mística com sua luz, assassinos fanáticos que acreditam estarem cumprindo suas sentenças de morte, e humildes plebeus que imploram colheitas abundantes e invernos suaves. Pessoas e seitas diferentes enfatizam um aspecto em detrimento do outro. É difícil encontrar uma visão equilibrada de ambos, mas ela é melhor expressa na visão da plebe:

— Taiia dá e toma. Vivemos e morremos de acordo com sua vontade. Os campos florescem ou murcham sob a geada se ela disser uma palavra. Ela se importa? Não sei. Mas sei que escuta as preces que ofereço no templo e às vezes ela atende meus pedidos. Ela é a vida. E afinal, ela também é a morte, e devorará minha alma e permitirá que me torne parte dela se assim desejar.

A religião de Taiia nega não apenas o poder, mas a própria existência de outros deuses, e por isso proíbe o culto de qualquer outra divindade. Os seguidores de Taiia esperam unir-se a ela após a morte, suas almas consumidas para alimentar as chamas eternas da deusa. Os rejeitados, por qualquer motivo, são condenados a permanecer na escuridão, separados dela, por toda a eternidade.

Clero e Templos

A igreja de Taiia é composta de um grande número de seitas diferentes, geralmente enquadrando-se em duas categorias de acordo com a ênfase no aspecto Criadora ou Destruidora. A igreja não tem uma autoridade central para estabelecer deter-

minadas seitas como "ortodoxas" e outras como "heréticas", por isso as seitas conseguem coexistir, muitas vezes cooperando ou guerreando entre si.

O clero de qualquer seita é facilmente reconhecido por suas cabeças raspadas e pelos símbolos sagrados que exibem proeminentemente. Embora cada seita tenha seu próprio símbolo, todos incorporam a imagem do disco solar com três olhos. O símbolo dos Mendicantes Cegos mostra o disco com dois de seus olhos fechados, enquanto o disco da Chama da Purificação também possui quatro braços, portando as armas prediletas de Taiia. Os papéis e missões desempenhados pelo clero variam de acordo com cada seita.

Os clérigos de uma seita que enfatiza o aspecto Criadora têm acesso aos domínios deste aspecto e devem pertencer a uma das tendências listadas. Da mesma forma, os clérigos de uma seita devotada à Destruidora acessam os domínios deste aspecto e devem possuir uma tendência pertinente.

O Culto ao Sol inclui um grande número de seitas menores.

Mendicantes Cegos: Esta seita devotada à Criadora é extremamente mística, enfatizando a adoração ascética (que inclui usar uma venda ou mesmo auto-provação de cegueira, pobreza e jejum) e longas horas de preces contemplativas. Por meio destas práticas, os Mendicantes Cegos (clérigos e leigos) esperam atingir um estado de percepção ampliada da presença e do poder de Taiia, experimentando as chamas purificadoras de sua essência e o êxtase de sua bênção.

Chama da Purificação: "O poder purificador das chamas" tem um significado bastante incomum para esta seita devotada à Destruidora. Seus membros compartilham dois focos: profecia e julgamento. Os clérigos da Chama da Purificação cultivam um dom oracular e acreditam que Taiia lhes concede visões e o conhecimento de sua vontade e intenções. Entretanto, as profecias enfatizam seu aspecto sombrio e geralmente envolvem o julgamento de um mundo que não a segue de forma adequada. Os fiéis executam seu julgamento entre os mortais, sempre que possível usando sistemas legais ou por meios extraordinários, que incluem assassinatos e guerra.

Trilha do Sol: Esta seita devotada à Criadora é caracterizada por um culto piedoso, que não cultiva a experiência mística da presença de Taiia, mas sim o amor e a devoção do fiel pela divindade. Não são necessários atos extraordinários de asceticismo ou oração, mas os membros da Trilha do Sol se reúnem regularmente para celebrar, com canções alegres e danças rodopiantes que simbolizam o arco percorrido pelo sol no firmamento (que originou o nome da seita).

Penitentes Sombrios: Esta seita devotada à Destruidora lembra a Chama da Purificação por enfatizar o julgamento de Taiia sobre um mundo pecaminoso. Mas, em vez de distribuir sua punição ao resto do mundo, os membros carregam o peso do pecado sobre seus ombros. Aceitando voluntariamente a rejeição de Taiia — quase sempre se reunindo em salas envoltas na escuridão mágica — os Penitentes Sombrios acreditam que serão capazes de impedir que a cólera de Taiia recaia sobre o resto do mundo, enquanto buscam a própria salvação através de ações altruístas.



Taiia

Bárbaro 20/Clérigo 20

Extra-Planar (Enorme)

Posto Divino: 20

Dados de Vida: 20d8+340 (extra-planar) mais 20d12+340 (Bbr) mais 20d8+340 (Clr) (1.580 PV)

Iniciativa: +9 (Des)

Deslocamento: 33 m

CA: 78 (-2 tamanho, +9 Des, +20 divino, +33 natural, +8 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: espada longa Enorme, da energia brilhante +5 +76/+71/+66/+61, mangual leve Enorme, da velocidade +5 +76/+71/+66/+61, tridente [Enorme] sagrado +5 +76/+71/+66/+61, machado de guerra Enorme, profano +5 +76/+71/+66/+61; ou magia: toque +72 ou toque à distância +65. *Sempre recebe 20 nas jogadas de ataque; jogue o dado apenas para verificar um sucesso decisivo.

Dano: Espada longa Enorme, da energia brilhante +5 2d8+21, dec. 19-20; mangual leve Enorme, da velocidade +5 2d8+13, tridente Enorme, sagrado +5 2d8+13, machado de guerra Enorme, profano +5 2d8+13, dec. x3; ou conforme a magia. *Sempre causa dano máximo (espada longa: 37 pontos, demais armas: 29 pontos).

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m.

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar ou fascinar mortos vivos 11/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, imunidade a fogo, Redução de Dano 55/+4 (4/-), cura acelerada 40, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 30 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, movimento rápido, fúria aprimorada 6/dia, esquiva sobrenatural (não poder ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 52, aura divina (30 km, CD 37).

Testes de Resistência: Fort +69, Ref +61, Von +60. *Sempre recebe 20 nos testes de resistência.

Habilidades: For 43, Des 28, Con 45, Int 29, Sab 26, Car 27.

Perícias: Escalar +76, Concentração +77, Diplomacia +68, Cura +68, Esconder-se +21, Mensagens Secretas +68, Intimidar +68, Senso de Direção +68, Saltar +76, Conhecimento (arcano) +69, Conhecimento (geografia) +49, Conhecimento (história) +69, Conhecimento (religião) +79, Ouvir +70, Cavalgar (cavalo) +49, Espionar +69, Identificar Magia +69, Observar +70, Natação +76, Sobrevivência +68. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Trespasar, Esquiva, Especialização, Trespasar Aprimorado, Combater com Múltiplas Armas Superior, Encontro Aprimorado, Combater com Múltiplas Armas Aprimorado, Mobilidade, Destreza Múltipla, Combater com Múltiplas Armas, Ataque Poderoso, Deslocamento, Separar, Especialização Superior, Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma (mangual leve), Foco em Arma (tridente), Foco em Arma (machado de guerra), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade, drenar habilidade, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Criar Objetos Aprimorados, Criar Objetos, Velocidade Divina, Criação Divina, Cura Acelerada Divina, Fúria Divina, Tempestade Energética (qualquer forma de energia), Domínio Adicional (Destruição), Domínio Adicional (Cura), Domínio Adicional (Força), Domínio Adicional (Viagem), Domínio Adicional (Guerra), Imunidade Energética Adicional (fogo), Dom da Vida, Mãos da Morte, Vida e Morte, Vida e Morte em Massa, Restauração, Metamorfose, Metamorfose Verdadeira.

Poderes de Domínio: 20/dia toque mortal (se o alvo tocado não possuir 120 PV ou mais, morrerá); 20/dia destruir (+4 em ataque e +20 de dano para o ataque com uma arma); +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Cura]; 20/dia escudo de proteção (o alvo tocado recebe +20 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora); 20/dia feito de Força (+20 de bônus aprimoramento em For por 1 rodada); 20/dia expulsão aprimorada; 20 rodadas/dia movimentação livre.

Habilidades Similares a Magia: Embora Taiia conceda acesso a 20 domínios, ela possui as habilidades similares a magia relacionadas a apenas oito: Morte, Destruição, Cura, Proteção, Força, Sol, Viagem e Guerra. Taiia utiliza as seguintes habilidades como um conjurador de 30º nível, com exceção de magias de Cura, que utiliza como um conjurador de 31º nível. A CD para os testes de resistência é 38 + nível da magia. Criar mortos-vivos menores, campo antimagia, projeção astral, punho cerrado de Bigby, mão esmagadora de Bigby, mão poderosa de Bigby, barreira de lâminas, força do touro, causar medo, círculo da destruição, praga, criar mortos-vivos aprimorados, criar mortos-vivos, curar ferimentos críticos, curar ferimentos leves, curar ferimentos moderados, curar ferimentos graves, drenar força vital, proteção contra a morte, destruição, porta dimensional, desintegrar, poder divino, terremoto, resistência a elementos, recuo acelerado, encontrar o caminho, semente de fogo, escudo do fogo, coluna de chamas, vôo, doença plena, cura completa, círculo da cura, esquentar metal, implosão, infligir ferimentos críticos, infligir ferimentos leves, localizar objetos, roupa encantada, arma mágica, cura completa em massa, limpar a mente, passagem invisível, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder, atordoar, esfera prismática, proteção contra elementos, regeneração, repulsão, força dos justos, santuário, luz cegante, despedaçar, proteger outro, matar, imunidade à magia, resistência à magia, arma espiritual, pele rochosa, raio de sol, explosão solar, teletransporte exato, ressurreição verdadeira, grito da banshee.

Fúria Aprimorada: Aplique as seguintes alterações quando Taiia estiver em fúria: CA 76; 1.760 PV; corpo a corpo: +79/+74/+69/+64 (+3 de bônus no dano); TR Fort +72, Von +63; For 52, Con 51; Escalar +79, Saltar +79, Natação +79. Sua fúria dura por 23 rodadas, e ela não fica fatigada.

Magias de Clérigo/Dia: 6/8/8/8/8/7/6/6/6/5; CD base = 18 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade maior, Taiia recebe automaticamente o melhor resultado possível em qualquer jogada (inclusive jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência). Ela é imortal.

Sentidos: Taiia pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 30 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 30 km de qualquer animal, seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou

qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele consegue estender sua percepção a até vinte locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 20 horas.

Percepção do Aspecto: Taiia percebe qualquer ato de criação, nascimentos e mortes vinte semanas antes de acontecerem e conserva a sensação durante 20 semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Taiia pode utilizar qualquer perícia, mesmo aquelas em que não possui graduações, como uma ação livre quando a CD da tarefa for 30 ou menos. Capaz de executar até vinte ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Taiia pode criar qualquer item mágico.

CLASSE DE PRESTÍGIO: JUSTICIAR DE TAIIA

Os justiciaries de Taiia são membros da seita Chama da Purificação, que detém uma habilidade oracular limitada, mas desempenha o papel de executar as sentenças da divindade contra os malfetores. São devotados ao seu aspecto Destruidora, reverenciando o poder de destruição das chamas solares e imitando sua cólera divina.

Os justiciaries de Taiia reúnem uma grande variedade de experiências com sua vocação incomum. Alguns são clérigos dedicados, enquanto outros são ladinos vulgares. Guerreiros, monges e especialmente rangers são atraídos para a classe, enquanto os paladinos e os druidas raramente se qualificam. Existem magos e feiticeiros que escolheram a classe, mas eles são raros. Alguns justiciaries também adquirem níveis da classe de prestígio assassino.

Os justiciaries de Taiia do Mestre são respeitados, mas temidos. Nas regiões onde esta seita é politicamente poderosa, os justiciaries dispõem dos meios e da liberdade de levar seus inimigos a um fim desagradável. Mesmo onde seu poder sofre restrições legais, eles empregam qualquer método disponível para conduzir os pecadores à "justiça".

Dados de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um Justiciar de Taiia, o personagem deve atender aos seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Bom.

Patrono: Taiia.

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: 6 graduações em Conhecimento (religião).

Perícias de Classe

As perícias de classe do justiciar de Taiia (e a habilidade chave para cada uma) são: Concentração (Con), Diplomacia (Car), Obter Informação (Car), Esconder-se (Des), Intimidar (Car), Conhecimento (religião) (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab), Identificar Magias (Int) e Observar (Sab). Consulte o Capítulo 4 do Livro do Jogador para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia por Nível: 6 + modificador de Int.

TABELA 7-1: O JUSTICIAR DE TAIIA

Nível	Bônus Base de Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Especial	Magias por Dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+0	+0	+2	+2	Talento adicional, ataque furtivo +1d6	0	—	—	—
2º	+1	+0	+3	+3	Percepção do combate +2	1	—	—	—
3º	+2	+1	+3	+3	Augúrio 1/dia	1	0	—	—
4º	+3	+1	+4	+4	Ataque furtivo +2d6	1	1	—	—
5º	+3	+1	+4	+4	Adivinhação 1/dia, percepção do combate +4	1	1	0	—
6º	+4	+2	+5	+5	Augúrio 2/dia	1	1	1	—
7º	+5	+2	+5	+5	Ataque furtivo +3d6	2	1	1	0
8º	+5	+2	+6	+6	Percepção do combate +6	2	1	1	1
9º	+6	+3	+6	+6	Augúrio 3/dia	2	2	1	1
10º	+7	+3	+7	+7	Adivinhação 2/dia, ataque furtivo +4d6	2	2	2	1

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: No 1º nível, um justiciário de Taiia adquire um talento relacionado a armas à sua escolha (Usar Armas Simples, Usar Arma Comum para uma arma em particular ou Usar Arma Exótica para uma única arma) como um talento adicional. Além disso, os justiciários de Taiia não sabem usar qualquer arma ou armadura adicional.

Magias: A partir do 1º nível, um justiciário de Taiia adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para conjurar magias, o personagem deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + nível da magia; portanto, um personagem de Sabedoria 10 ou inferior não conseguirá fazê-lo. As magias adicionais do justiciário são baseadas em Sabedoria; a Classe de Dificuldade dos testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando um justiciário recebe 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível no 1º nível de experiência), recebe apenas magias adicionais. Um personagem que não receba magias adicionais em qualquer nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias do justiciário é descrita a seguir; ele prepara e conjura magias como um clérigo (mas não pode usar a Conversão Espontânea para lançar magias de curar ou infligir ferimentos no lugar da magia perparada).

Ataque Furtivo (Ext): Se um justiciário de Taiia atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente do ataque, ele pode golpear um ponto vital e causar dano extra. Basicamente, esse ataque causará o dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (exista ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo personagem. O dano adicional será 1d6 no 1º nível e 1d6 adicional a cada três níveis subsequentes. Se o justiciário obtiver um sucesso decisivo num ataque furtivo, o dano adicional não é multiplicado.

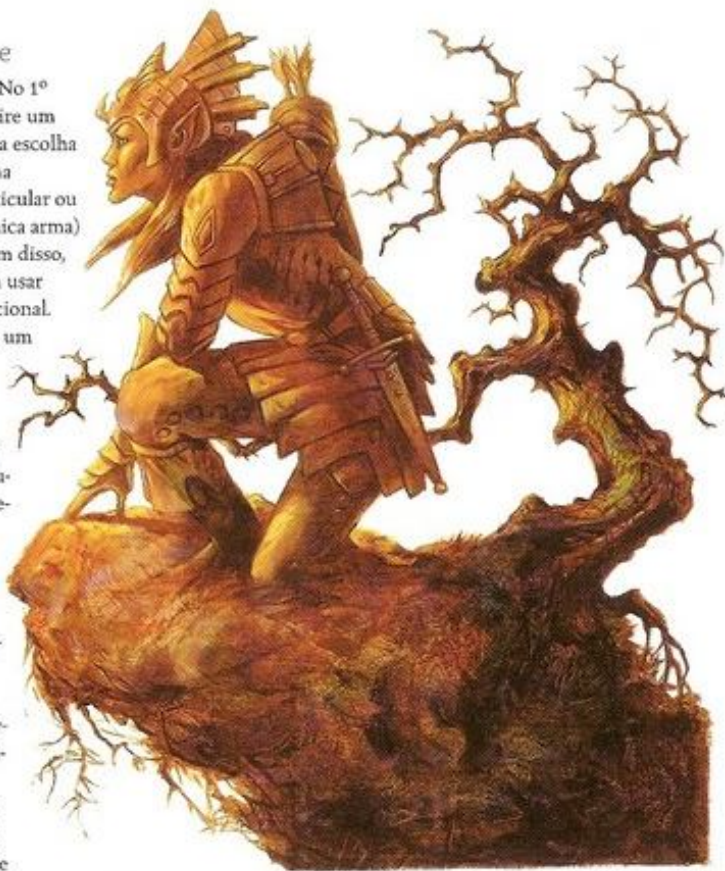
Os ataques à distância só podem funcionar como ataques furtivos quando o alvo estiver a menos de 9 metros, já que não é possível atingir com precisão ou força suficiente a uma distância maior. É impossível infligir dano por contusão com um ataque furtivo. Ele precisa ver sua vítima com clareza suficiente para reconhecer um ponto vital e atingi-lo. Ele não pode usar o ataque furtivo contra uma criatura camuflada ou se estiver atacando os membros de uma criatura cujas áreas vitais estão fora de alcance.

O ataque furtivo só funciona contra criaturas com anatomias visíveis - mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas não possuem áreas vitais para serem atingidas. Qualquer criatura imune a sucessos decisivos também não é vulnerável a ataques furtivos.

Se um justiciário já tiver (ou vier a possuir) ataques furtivos de outras fontes, como seus níveis de ladino, o dano adicional se acumula.

Percepção do Combate (Ext): Um justiciário de Taiia de 2º nível ou superior pode selecionar um único oponente durante o combate; ele receberá +2 de bônus de intuição na CA e +2 nas jogadas de ataque contra esse adversário. A partir do 5º nível, os bônus aumentam para +4. No 8º nível, aumentam para +6.

Augúrio (SM): No 3º nível, um justiciário de Taiia adquire a habilidade de conjurar augúrio como uma habilidade similar a magia, uma vez por dia, como um clérigo de nível equivalente. A partir do 6º nível, esta habilidade



pode ser ativada duas vezes por dia; a partir do 9º nível, estará disponível três vezes por dia.

Adivinhação (SM): Um justiciário de 5º nível pode conjurar adivinhação como uma habilidade similar a magia, uma vez por dia, como um clérigo de nível equivalente. No 10º nível, esta habilidade poderá ser ativada duas vezes por dia.

Ex-Justiciários

Um justiciário de Taiia que perde as bênçãos da Chama da Purificação, recusando-se a cumprir suas missões ou unindo-se a outra seita, não pode adquirir níveis adicionais na classe de prestígio, mas conserva todas as habilidades obtidas. Se um justiciário abandonar a igreja de Taiia, perderá suas magias e habilidades similares a magia, mas conservará os demais poderes.

Lista de Magias do Justiciário de Taiia

Os justiciários de Taiia escolhem suas magias da lista a seguir.

1º nível: maldição menor, causar medo, comando, visão da morte, auxílio divino, desespero, arma mágica.

2º nível: ajuda, força do touro,

cativar, imobilizar pessoas, arma espiritual, zona da verdade.

3º nível: rogar maldição, cegueira/surdez, praga, roupa encantada, oração, luz cegante.

4º nível: comunhão, discernir mentiras, poder divino, arma mágica aprimorada.

SEGUIDORES DA LUZ

Os Seguidores da Luz formam uma religião dualista desenvolvida de acordo com as diretrizes do Capítulo 1. A oposição central neste sistema dualista ocorre entre a energia positiva, personificada por uma divindade chamada Elishar, e a energia negativa, representada por Toldoth. O campo de batalha entre estas forças e divindades é, naturalmente, o mundo mortal e material. Quase todos os fiéis da religião estão ao lado de Elishar no conflito cósmico e dedicam suas vidas a obedecer a força positiva.

ELISHAR

Divindade Intermediária

Símbolo: Uma estrela de cinco pontas com outra, menor, em seu centro

Plano Natal: Plano da Energia Positiva

Tendência: Neutro e Bom

Aspecto: Energia positiva, luz, profecia

Seguidores: Mortais Bons e Neutros

Tendência dos Clérigos: CB, LB, NB

Domínios: Bem, Cura, Conhecimento,

Sorte, Proteção, Sol

Arma Predileta: Cimitarra



Elishar é um ser radiante, coberto de energia positiva. Surge sob muitas formas: um globo pulsante de luz, um humanóide (de qualquer sexo ou andrógino) com pele brilhante prateada ou dourada ou um ravid. Como um ravid, Elishar literalmente exala energia vital e sua simples presença é devastadora para os mortos-vivos.

Dogma

Os seguidores de Elishar acreditam que a vida é a maior dívida do universo: a energia que anima os seres vivos é boa em si mesma. Todo o mal e todas as coisas que impedem que a vida seja experimentada em sua plenitude advêm de Toldoth. Elishar é a fonte da vida e de todas as coisas que contribuem para ela: todas as bênçãos naturais e sobrenaturais de saúde, integridade e energia.

Um hino a Elishar proclama alegremente:

*Semente e fonte de luz e vida,
Objetivo de nossa existência.
As trevas da noite, exaurida,
Cunai e perdoai nossa essência.
Nossas vidas emanam de ti,
Sejam punas e sagradas em si.*

Os Seguidores da Luz acreditam que estão destinados a espalhar a vida de Elishar pelo mundo, combatendo a morte e a doença onde as encontrarem. Eles imploram aos seguidores de outras religiões (que acreditam serem vítimas dos truques de Toldoth) que sirvam à Luz. Um ponto da doutrina dos Seguidores da Luz afirma que Elishar e Toldoth se enfrentarão numa batalha cósmica em algum momento do futuro não muito distante e Elishar emergirá triunfante. Duvidar da vitória de Elishar é uma grave heresia. Seus seguidores têm a responsabilidade de lutar as primeiras batalhas desta guerra.

Clero e Templos

Os clérigos de Elishar utilizam vestes prateadas ou douradas quando executam os ritos obrigatórios. Os clérigos de posição superior frequentemente usam símbolos sagrados ou coroas com magias de luz para lhes fornecer uma aura radiante. Os clérigos de Elishar são encarregados de promover a vida e a luz, curando os doentes e feridos. Também cuidam dos pobres, uma vez que a pobreza é vista como obra de Toldoth, e defendem as pessoas dos servos mortais, imortais e mortos-vivos desse deus. Cada ato de bondade e misericórdia, ensinam os clérigos, aumenta o poder de Elishar e corrói a força de Toldoth.

Os templos de Elishar são encontrados em todas as terras civilizadas, desde santuários à beira das estradas a grandes catedrais urbanas. A maioria dos templos é construída como obras de arte, inspiradores por sua beleza e realçados pelo uso cuidadoso de magias de luz, *chama contínua* e *luz do dia*. Os fiéis se reúnem em templos pelo menos uma vez por semana, embora o clero ministre cultos uma ou mais vezes por dia, quase sempre pela manhã.

Elishar

Clérigo 20/Guerreiro 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+200 (extra-planar) mais 20d8+200 (Clr) mais 15d10+150 (Gue) (1.020 PV)

Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 82 (+7 Des, +15 divino, +28 natural, +6 armadura celestial, +7 escudo grande de aço [da cegueira] +5, +9 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *cimitarra sagrada* +5 +66/+61/+56/+51; à distância: *arco longo composto [reforçado] sagrado* +5 (+7 de bônus de For) com flechas +5 +70/+65/+60/+55/+50/+45; ou magia: toque +56 ou toque à distância +56.

Dano: *Cimitarra sagrada* +5 1d6+14, dec. 15–20; *arco longo composto [reforçado] sagrado* +5 (+7 de bônus de For) com flechas +5 1d8+17, dec. x3; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 20/dia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 50/+4, resistência a fogo 35, cura acelerada 35, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, *viagem planar* ilimitada, RM 47, aura divina (450 m, CD 34).

Testes de Resistência:

Fort +54, Ref +53, Von +60.

Habilidades: For 25, Des 25,

Con 30, Int 33, Sab 43, Car 29.

Perícias*: Equilíbrio +51, Escalar +55,

Concentração +72, Diplomacia +75,

Cura +78, Saltar +39, Conhecimento

(arcano) +66, Conhecimento

(história) +66, Conhecimento

(local) +46, Conhecimento (nobreza

e realeza) +46, Conhecimento (religião)

+66, Conhecimento (planos) +66,

Ouvir +70, Cavalgar (cavalo) +37,

Espionar +66, Procurar +63, Sentir

Motivação +68, Identificar Magia +66,

Observar +70, Natação +57,

Acrobacia +49. *Sempre recebe

20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Lutar às

Cegas, Trespasar, Reflexos de

Combate, Esquiva, Especialização,

Expulsão Adicional (x2), Trespasar

Aprimorado, Encontrar Aprimorado,

Sucesso Decisivo Aprimorado

(cimitarra), Desarme Aprimorado,

Iniciativa Aprimorada, Imobilização

Aprimorada, Golpe Desarmado

Aprimorado, Reflexos

Rápidos, Mobilidade,

Combate Montado, Ataque Poderoso,

Investida Montada, Investida Implacável,

Deslocamento, Atropelar, Foco em Arma (cimitarra),

Especialização em Arma (cimitarra), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade, drenar habilidade, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Tamanho, Animar Objetos†, Golpe Anti-Criatura (mortos-vivos), Criar Objetos, Criar Objetos Aprimorados, Criação Divina, Cura Acelerada Divina, Radiância Divina, Foco Divino em Arma (cimitarra), Especialização Divina em Arma (cimitarra), Tempestade Energética (energia positiva), Domínio Adicional (Cura), Domínio Adicional (Conhecimento), Domínio Adicional (Sorte), Dom da Vida, Ataque de Energia Positiva†, Restauração. †Habilidade exclusiva, descrita adiante.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Cura]; +1 nível efetivo para conjurar magias de Adivinhação; 15/dia reali-

zar novamente uma jogada; 15/dia *escudo de proteção* (o alvo tocado recebe +20 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, duração máxima 1 hora); 15/dia *expulsão aprimorada*.

Habilidades Similares a Magia: Elishar utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias do Bem, de Cura e de Adivinhação, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 34 + nível da magia. *Ajuda, campo anti-magia, barreira de lâminas, cancelar encantamento, clarividência/clarividência, curar ferimentos críticos, curar ferimentos leves, curar ferimentos moderados, curar ferimentos graves, detectar portas secretas, detectar pensamentos, discernir localização, dissipar o mal, adivinhação, resistência a elementos, escudo entrópico, encontrar o caminho, semente de fogo, coluna de chamas, sexto sentido, movimentação livre, cura completa, círculo da cura, esquentar metal, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, lendas e histórias, círculo mágico contra o mal, cura completa em massa, limpar a mente, milagre, despistar, esfera prismática, proteção contra elementos, proteção contra o mal, regeneração, repulsão, santuário, luz cegante, proteger outro, imunidade à magia, resistência à magia, reverter magia, invocar criaturas IX (apenas como magia do Bem), raio de sol, explosão solar, ressurreição verdadeira, visão da verdade.*

Magias de Clérigo/Dia: 6/10/10/10/10/9/8/8/8/7; CD base = 26 + nível da magia.

Animar Objetos (habilidade divina relevante exclusiva): Como uma ação livre, uma vez por rodada, Elishar é capaz de animar um único objeto num raio de 6 m de si mesmo ou do foco de sua percepção remota, como a magia *animar objetos* conjurada por um clérigo de 20º nível. Elishar pode comandar estes objetos como uma ação livre.

Ataque de Energia Positiva (habilidade divina relevante exclusiva): Elishar pode desferir um ataque de toque ou infundir o ataque de uma arma com energia positiva. A energia produz um formigamento desagradável em criaturas vivas e inflige 2d10+15 pontos de dano em mortos-vivos (mesmo incorpóreos).

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Elishar recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. É imortal.

Sentidos: Elishar pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele consegue estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Elishar percebe qualquer ato de cura ou compaixão no instante em que acontece, e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Elishar pode utilizar Diplomacia, Cura, Conhecimento (religião) ou Sentir Motivação como uma ação livre

quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Elishar pode criar armas mágicas e transformar qualquer arma obra-prima ou mágica (exceto armas com a qualidade profana) em uma arma sagrada. Elishar é capaz de criar qualquer item mágico (exceto artefatos) que cure ou utilize energia positiva, como um *cajado de cura*, um *cajado da vida*, um *amuleto de expulsar mortos-vivos*, uma *varinha de curar ferimentos leves*, uma *varinha de curar ferimentos moderados*, uma *varinha de curar ferimentos graves*, uma *varinha de curar ferimentos críticos* ou uma *varinha de destruição sagrada*, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

CLASSE DE PRESTÍGIO: SOLDADO DA LUZ

Os Soldados da Luz são uma ordem militar da igreja de Elishar, dedicada à guerra aberta contra os lacaios de Toldoth, uma antecipação do conflito final entre as forças malignas e as hostes de Elishar. O sonho de cada soldado é lutar ao lado da divindade na grande batalha e ajudar a conquistar a vitória suprema da luz. Para isso, os soldados da luz obedecem a uma disciplina rigorosa de treinamento militar, orações e asceticismo para assegurar que estarão preparados para a batalha final, quando ela chegar.

A classe de prestígio soldado da luz tem algumas semelhanças com o paladino e o algoz, campeões militares devotados a uma tendência em particular. Ela atrai os servidores de Elishar de várias classes. Os clérigos, guerreiros e rangers são os soldados mais comuns, embora os ladinos e bardos de inclinação marcial, e mesmo alguns magos e feiticeiros, unam-se à ordem e escolham a classe de prestígio. Os bárbaros e monges são recusados em virtude de sua tendência, mas ex-membros dessas classes já se uniram à ordem depois de renunciar às suas antigas habilidades.

Os soldados da luz do Mestre são encontrados em qualquer lugar que tenha males para derrotar. Com frequência, cooperam com os paladinos e outros aliados Bons. A ordem é estruturada de forma bastante flexível, com algumas células muito unidas e uma grande variedade de "peregrinos" que cruzam o mundo em busca de aventuras.

Dados de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um Soldado da Luz, o personagem deve atender aos seguintes critérios.

Tendência: Neutro e Bom.

Patrono: Elishar.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: 4 graduações em Conhecimento (religião)

Perícias de Classe

As perícias de classe do Soldado da Luz (e a habilidade chave para cada uma) são: Concentração (Con), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Cura (Sab), Conhecimento (religião) (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Identificar Magia (Int). Consulte o Capítulo 4 do Livro do Jogador para obter as descrições de cada perícia.

Pontos de perícia por nível: 2 + modificador de Int.

TABELA 7-2: O SOLDADO DA LUZ

Nível	Bônus Base de Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Especial	Magias por Dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+0	Detectar mortos-vivos, expulsar mortos-vivos	0	—	—	—
2º	+2	+3	+0	+0	Graça divina, destruir mortos-vivos	1	—	—	—
3º	+3	+3	+1	+1	Fortitude Positiva	1	0	—	—
4º	+4	+4	+1	+1	Companheiro energon	1	1	—	—
5º	+5	+4	+1	+1	Vingança Divina	1	1	0	—
6º	+6	+5	+2	+2		1	1	1	—
7º	+7	+5	+2	+2	Cura acelerada 1	2	1	1	0
8º	+8	+6	+2	+2	Explosão de energia positiva, companheiro energon	2	1	1	1
9º	+9	+6	+3	+3		2	2	1	1
10º	+10	+7	+3	+7	Cura acelerada 2	2	2	2	1

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os soldados da luz sabem usar todas as armas simples e comuns e todas as armaduras e escudos.

Magias: A partir do 1º nível, um soldado da luz adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para conjurar magias, o personagem deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + nível da magia; portanto, um personagem de Sabedoria 10 ou inferior não conseguirá fazê-lo. As magias adicionais do soldado da luz são baseadas em Sabedoria; a Classe de Dificuldade dos testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando um soldado da luz recebe 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível no 1º nível de experiência), recebe apenas magias adicionais. Um personagem que não receba magias adicionais em qualquer nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias do soldado da luz é descrita a seguir; ele prepara e conjura magias como um clérigo.

Conversão Espontânea: Os soldados da luz estão em sintonia com a energia positiva e são capazes de converter suas magias espontaneamente em efeitos de cura, idêntico a um clérigo Bom. O soldado pode converter qualquer magia divina preparada com antecedência — inclusive as magias da classe de prestígio, de clérigo, de ranger ou mesmo de druida — em uma magia de cura de nível equivalente.

Detectar Mortos-Vivos(SM): Um soldado da luz é capaz de detectar mortos-vivos sem limite diário, como uma habilidade similar a magia. Esta habilidade é idêntica aos efeitos da magia *detectar mortos-vivos*.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob):

Um soldado da luz é capaz de expulsar mortos-vivos. Esta habilidade pode ser ativada uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + modificador de Carisma. Ele expulsa mortos-vivos como um clérigo de nível equivalente ao nível nesta classe de prestígio.

Expulsão Adicional: Um soldado da luz pode adquirir o talento Expulsão Adicional. Este talento permite que o personagem expulse mortos-vivos mais quatro vezes por dia. É possível adquirir esse talento diversas vezes, recebendo mais quatro utilizações diárias em cada ocasião.

Graça Divina (Sob): Um soldado da luz de 2º nível ou superior aplica seu modificador de Carisma (se houver) como bônus em todos os testes de resistência.

Destruir Mortos-Vivos (Sob):

Uma vez por dia, um soldado da luz de 2º nível ou superior é capaz de destruir mortos-vivos usando um ataque regular. Ele adiciona seu modificador de Carisma (se houver) na jogada de ataque e inflige 1 ponto de dano adicional por nível da classe de prestígio. Caso utilize acidentalmente esta habilidade contra uma criatura que não seja um morto-vivo, ela não surtirá efeito, mas não poderá ser ativada novamente naquele dia.

Fortitude Positiva (Sob): Um soldado da luz de 3º nível ou superior recebe +2 de bônus sagrado em todos os testes de resistência contra magias ou efeitos necromânticos, inclusive drenar energia.

Companheiro Energon: No 4º nível, um soldado da luz pode invocar um xag-ya, um extra-planar composto de energia positiva. A

criatura atua como um aliado do soldado. Ela é capaz de se comunicar por telepatia quando estiver na linha de visão do personagem (embora seus pensamentos sejam alienígenas e estranhos). Quando o soldado alcançar o 8º nível, poderá invocar um energon adicional e adiciona +2 DV a ambos os companheiros xag-ya (com todos os benefícios pertinentes, incluindo bônus base de ataque e aumentos nos bônus de testes de resistência).

As estatísticas do xag-ya foram resumidas a seguir. A descrição completa da criatura está no Manual dos Planos. Elas, e os seres de energia negativa xeg-yi, foram batizados coletivamente como energons.

Se um companheiro energon morrer, ou se o soldado da luz dispensá-lo, o personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou perderá 200 XP por nível na classe de prestígio. Caso obtenha sucesso, a perda será reduzida à metade, ou seja 100 XP/nível. O nível do soldado nunca pode ser reduzido a 0 em função dessa habilidade. Um companheiro energon morto ou dispensado não pode ser substituído durante um ano e um dia.

Vingança Divina (Sob): A partir do 5º nível, o soldado da luz adquire a habilidade de canalizar a energia positiva em um ataque corporal para infligir dano adicional nos mortos-vivos. O personagem utiliza uma tentativa de expulsão e acrescenta 2d6 pontos de dano sagrado em todos os seus ataques corporais contra mortos-vivos até o final de sua próxima ação (observação: esta habilidade é idêntica ao talento Vingança Divina descrito no suplemento *Defensores da Fé*. Se você estiver utilizando este livro, o soldado da luz recebe este talento como um talento adicional no 5º nível, mesmo se não possuir o talento Expulsão Adicional, o pré-requisito).

Cura Acelerada (Sob): No 7º nível, a energia positiva do corpo do soldado da luz lhe permite curar seus ferimentos com rapidez. No início de seu turno, ele recupera 1 ponto de dano. Caso tenha sofrido dano por contusão e dano normal, ele elimina primeiro o dano por contusão. A cura acelerada não restaura pontos de vida perdidos por inanição, desidratação ou asfixia.

Explosão de Energia Positiva (Sob): Um soldado da luz de 8º nível ou superior é capaz de utilizar duas tentativas de expulsão para criar uma explosão de energia positiva, que inflige 1d6 pontos de dano/nível da classe de prestígio a todos os mortos-vivos num raio de 30 m. Os alvos devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + nível do soldado) para reduzir o dano à metade.

Ex-Soldados da Luz

Um soldado da luz que mudar de tendência ou violar os ditames de sua fé perderá todas as magias e habilidades especiais e não poderá mais adquirir níveis na classe de prestígio. Ele poderá recuperar suas habilidades caso faça uma penitência por suas violações (veja a magia penitência no Livro do Jogador).

Lista de Magias de Soldados da Luz

Os soldados da luz escolhem suas magias da lista a seguir.

1º nível: bênção, abençoar água, abençoar arma, curar ferimentos leves, detectar maldade, invisibilidade contra mortos-vivos, luz, arma mágica, proteção contra o mal, escudo da fé.

2º nível: ajuda, consagrar, curar ferimentos moderados, luz do dia, restauração menor, tornar inteiro, proteger outro.

3º nível: curar ferimentos graves, arma mágica aprimorada, círculo mágico contra o mal, proteção contra energia negativa, oração, remover doenças, luz cegante.

4º nível: curar ferimentos críticos, proteção contra a morte, destruição sagrada, espada sagrada, aliado extra-planar menor, restauração.



Ilustração de F. Easley

Xag-Ya

Xag-ya, as criaturas do plano de energia positiva, são globos translúcidos com cerca de 60 cm de diâmetro que flutuam e tremulam no ar, emitindo um brilho aquecido. Emergindo do hemisfério inferior do globo, existem seis a doze tentáculos. A outra única característica visível é um par de manchas no hemisfério superior, que parecem os olhos.

Os xag-yas são criaturas incorpóreas e ignoram portas, paredes e mobília, deslizando silenciosamente de um lugar para outro em tarefas misteriosas.

Os xag-yas não costumam falar, mesmo entre si. Seus hábitos alimentares e reprodutivos são desconhecidos.

Xag-Ya: ND 4; Extra-Planar Médio; DV 5d8+5; 27 PV; Inic. +3; Desl.: vôo 6 m bom; CA 17 (toque 17, surpresa 14); Corpo a corpo: 2 toques incorpóreos +8 (dano: 1d6 mais energia positiva), à distância: raio de energia positiva +8 (dano: 1d8); QE incorpóreo, açoite de energia positiva, expulsar mortos-vivos, explosão; Tend. N; TR Fort +5, Ref +7, Von +4; For —, Des 17, Con 12, Int 7, Sab 10, Car 18.

Perícias e Talentos: Esconder-se +10, Procurar +5, Sentir Motivação +8, Observar +8; Reflexos de Combate, Expulsão Adicional.

Incorpóreo (Ext): Afetada apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores), magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Quando é atingida por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Açoite de Energia Positiva (Sob): Ataques de toque ou raio infundem o alvo com energia positiva. Os mortos-vivos sofrem 2d8+5 pontos de dano adicional. Também é possível canalizar a energia positiva em criaturas vivas para curar 2d8+5 pontos de dano. O xag-ya consegue controlar sua energia positiva o suficiente para evitar que o efeito de cura afete seus inimigos vivos (infligindo apenas o dano básico). Este poder pode ser utilizado cinco vezes por dia.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Preenchendo uma área de 18 m de raio com energia positiva, um xag-ya é capaz de afastar os mortos-vivos. Ele expulsa mortos-vivos como um clérigo de 5º nível e é capaz de fazê-lo cinco vezes por dia. Essa habilidade não consegue destruir mortos-vivos.

Explosão (Sob): Se um xag-ya for reduzido a 0 pontos de vida, seu corpo é destruído instantaneamente em uma explosão de energia positiva, que inflige 1d8+9 pontos de dano num raio de 20 m (Fort CD 16 para reduzir à metade). Se um xag-ya e um xeg-yi se encontram, investem contra o outro na maior velocidade possível. Quando colidem, as duas criaturas são destruídas numa explosão que inflige 2d8+18 pontos de dano num raio de 9 m (Fort CD 16 para reduzir à metade).

TOLDOTH

Divindade Intermediária

Símbolo: Disco de ônix

Plano Natal: Plano da Energia Negativa

Tendência: Neutro e Mau

Aspecto: Energia negativa, escuridão, destruição

Seguidores: Mortos-vivos, mortais
Maus e Neutros, monstros

Tendência dos Clérigos: CM, LM, NM

Dominios: Morte, Destruição, Mal, Força,
Enganação, Guerra

Arma Predileta: Machado de guerra



O oposto de Elishar em quase todos os aspectos, Toldoth é uma criatura escura composta de energia negativa. Geralmente surge como um vulto noturno (de qualquer variedade) ou uma aparição. A maioria dos seguidores de Toldoth é composta de monstros, mortos-vivos e alguns humanóides, embora existam cultos negros de Toldoth em todas as terras civilizadas.

Dogma

Os servos de Toldoth cultuam as forças da morte, destruição e decadência, todas as coisas que eliminam a vida e a energia dos corpos e das almas mortais. Eles almejam poder pessoal, muitos buscam a vida eterna como mortos-vivos e consideram Toldoth a fonte de tudo que desejam. A divindade é a fonte de todas as doenças, sofrimento, fraqueza e morte. A Escatologia, um livro obscuro de orações e ensinamentos escrito pelo lich Dumekkra, inclui estas palavras, consideradas o melhor resumo da doutrina de Toldoth:

"Busque a escuridão e entregue-se a ela. Deixe que ela o preencha, torne-o oco e preencha-se com seu vácuo. Deixe que ela o domine e você encontrará poder em seu abraço. Você possui a vida que supera a extinção da vida, a escuridão que resta quando a luz é extinta, a chama negra que jamais deixa de arder. E quando ela tiver consumido seu ego, você será uno com ela, compartilhando de toda a sua força."

Os seguidores de Toldoth se deliciam em espalhar doenças, dor e calamidade no mundo, pois acreditam que estão aumentando o poder de sua divindade e assegurando sua vitória no conflito final com Elishar. Como seus inimigos da igreja de Elishar, os seguidores de Toldoth esperam um confronto final entre as duas divindades. No entanto, desejam ver seu patrono emergir triunfante e serem recompensados por seu papel em nessa vitória.

Os seguidores mortos-vivos de Toldoth acreditam que toda a vida será extinta durante a vitória final e eles serão os herdeiros por direito da terra — o próximo passo da evolução, de certa forma, após a vida mortal.

Clero e Templos

Os clérigos de Toldoth utilizam robes violeta escuro ou negros durante suas cerimônias profanas. Caso não sejam mortos-vivos (muitos são), usam máscaras ou alteram seu aspecto utilizando ilusões para parecerem com um. Além de suas obrigações rituais, os clérigos de Toldoth ocupam-se liderando cultos malignos. Eles controlam seus laicos numa imensa gama de atividades, desde raptos e sacrifícios elaborados até a violência aleatória e assassinatos sem sentido. Geralmente, seu objetivo é o mal por si mesmo. Cada ato maligno perpetrado no mundo concede poder a Toldoth e corrói a força de Elishar.

Nas terras que se aliaram a Toldoth — reinos malignos e regiões de humanóides selvagens, por exemplo — os templos sombrios do deus se destacam proeminentemente, sem a necessidade de se ocultar. Eles são construídos com pedras negras e banhados com magias de escuridão e sombras. Nas regiões onde seu culto é proibido, os seguidores de Toldoth se reúnem em segredo, quase sempre em porões, criptas ou masmorras. Seja num templo ou num santuário secreto, os seguidores de Toldoth se congregam duante a noite e sob escuridão total ou quase completa.

Toldoth

Ladino 20/Guerreiro 15

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 15

Dados de Vida: 20d8+160 (extra-planar) mais 20d6+160 (Lad) mais 15d10+120 (Gue) (870 PV)

Iniciativa: +21 (+17 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 18 m

CA: 89 (+17 Des, +15 divino, +28 natural, +7 armadura [corselete de sombra silencioso e escorregadio], +12 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *sabre profano* +5 +74/+69/+64/+59, *adaga do veneno* +60/+55; à distância: *besta leve profana* +5 com *viroltes* +5 +80; ou magia: toque +59 ou toque à distância +68.

Dano: *Sabre profano* +5 1d6+13, dec. 15–20; *adaga do veneno* 1d4+5, dec. 19–20; *besta leve profana* +5 com *viroltes* +5 1d8+10, dec. 19–20; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, ataque furtivo +10d6, habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Imunidades divinas, Redução de Dano 50/+4, resistência a fogo 35, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar

diretamente com seres a até 22,5 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, armadilhas, evasão, esquivas sobrenatural (não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), RM 47, aura divina (450 m, CD 37).

Testes de Resistência: Fort +52, Ref +63, Von +52.

Habilidades: For 26, Des 44, Con 27, Int 26, Sab 27, Car 35.

Perícias: Avaliação +63, Equilíbrio +73, Blefar +72, Escalar +69, Diplomacia +59, Operar Mecanismo +63, Disfarces +72, Arte da Fuga +68, Obter Informação +52, Esconder-se +88, Intimidar +78, Saltar +39, Conhecimento (religião) +43, Conhecimento (planos) +43, Ouvir +70, Furtividade +88, Abrir Fechaduras +57, Punga +64, Procurar +48, Sentir Motivação +68, Observar +70. *Sempre recebe 20 nos testes de perícia.

Talentos: Prontidão, Ambidestria, Lutar às Cegas, Trespasar, Reflexos de Combate, Desviar Objetos, Esquiva, Tolerância, Especialização, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (sobre), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Combater com Duas Armas Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Tiro Certo, Ataque Poderoso, Deslocamento, Especialização Superior, Combater com Duas Armas, Acuidade com Arma (sobre), Foco em Arma (sobre), Ataque Giratório.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade, drenar habilidade, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Golpe Aniquilador, Controlar Criaturas (mortos-vivos), Maestria Divina de Armaduras, Inspiração Divina (medo), Raio Divino, Ladino Divino, Escudo Divino, Ataque Furtivo Divino, Domínio Adicional (Força), Domínio Adicional (Enganação), Domínio Adicional (Guerra), Rogar Maldição, Drenar Vida, Metamorfose, Qualidades de Morto-Vivo.

Poderes de Domínio: 15/dia toque mortal (jogue 15d6; se o alvo tocado possuir menos PV que o resultado, morrerá); 15/dia destruir (+4 em ataque e +15 de dano para o ataque com uma arma); +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Mal]; 15/dia feito de Força (+15 de bônus de aprimoramento em For durante 1 rodada).

Habilidades Similares a Magia: Toldoth utiliza estas habilidades como um conjurador de 25º nível, com exceção de magias do Mal, que utiliza como um conjurador de 26º nível. A CD para os testes de resistência é 37 + nível da magia. Criar mortos-vivos menores, punho cerrado de Bigby, mão esmagadora de Bigby, mão poderosa de Bigby, barreira de lâminas, blasfêmia, força do touro, causar medo, transformação momentânea, círculo da destruição, confusão, praga, criar mortos-vivos aprimorados, drenar mortos-vivos, drenar força vital, visão da morte, profanar, destruição, desintegrar, dissipar o bem, poder divino, terremoto, resistência a elementos, visão falsa, coluna de chamas, doença plena, implosão, infligir ferimentos críticos, infligir ferimentos leves, invisibilidade, círculo mágico contra o bem, roupa encantada, arma mágica, despistar, dificultar detecção, metamorfosear objetos, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra de poder, atordoar, proteção contra o mal, força dos justos, anima-

ção ilusória, despedaçar, matar, imunidade à magia, arma espiritual, pele rochosa, invocar criaturas IX (apenas como magia do Mal), parar o tempo, aura profana, nuvem profana, grito da banshee.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade intermediária, Toldoth recebe automaticamente um resultado 20 em qualquer teste. Ele trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ele é imortal.

Sentidos: Toldoth pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 22,5 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 22,5 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ele consegue estender sua percepção a até dez locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 15 horas.

Percepção do Aspecto: Toldoth percebe qualquer ato de violência, ódio e a habilidade drenar energia no instante em que acontece, e conserva a sensação durante quinze semanas após a ocorrência.

Ações Automáticas: Toldoth pode utilizar Blefar, Disfarces ou Intimação como uma ação livre quando a CD da tarefa for 25 ou menos. Capaz de executar até dez ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Toldoth pode criar armas com a qualidade profana e transformar qualquer arma obra-prima ou mágica (exceto armas com a qualidade sagrada) em uma arma profana. Também é capaz de criar qualquer item mágico que utilize energia negativa ou efeitos de morte, desde que seu valor de mercado não exceda 200.000 PO.

DENNARI

A fé de Dennari é um culto de mistérios desenvolvido de acordo com as diretrizes do Capítulo 1. Ao contrário de outros cultos de mistérios apresentados neste livro (consulte Deméter, Dionísio e Toth), o culto de Dennari não está associado a um panteão maior. Dessa forma, pode ser facilmente adaptado para qualquer campanha existente.

DENNARI

Divindade Menor

Símbolo: Martelo de combate com folhas brotando do cabo

Plano Natal: Plano Material

Tendência: Caótico e Bom

Aspecto: Terra, libertação, sofrimento

Seguidores: Anões, pessoas pobres

e oprimidas, fazendeiros e plebeus

Tendência dos Clérigos: CB, CN, NG

Domínios: Caos, Terra, Bem,

Libertação, Plantas

Arma Predileta: Martelo de combate



Dennari é uma divindade materna da terra, de origem anã. Entretanto, ela conquistou uma popularidade surpreendente entre as pessoas pobres e oprimidas de várias raças. Como outras deusas da terra, Dennari representa a agricultura e a fertilidade, mas estes aspectos não são tão importan-

tes como sua associação com a própria terra e seus frutos. Sua fé não é vinculada ao ciclo da agricultura, mas se tornou um símbolo da luta dos povos oprimidos. Dennari surge como uma anã robusta e musculosa. Os anões muitas vezes a retratam com uma barba longa, de onde crescem plantas, como se fosse a terra. Seus seguidores das outras raças sempre a retratam sem barba.

Dogma

O mito de Dennari a representam como uma mãe eternamente sofredora e generosa, torturada pelas mãos de seus muitos filhos, mas também toda-poderosa e vencendo seus tormentos no final. Sendo assim, ela é vista como um apoio para os necessitados e como uma força poderosa de libertação.

Clero e Templos

A fé de Dennari se importa muito com os sofrimentos das pessoas oprimidas. Seus clérigos acreditam que sua fé pode dar significado às provações destas pessoas e de todos que sofrem sob fardos pesados. Os governos opressores quase sempre rejeitam o culto a Dennari. Frequentemente, eles perseguem seus clérigos e fiéis, que se reúnem em segredo em santuários nas cavernas e residências particulares.

Dennari

Clérigo 20

Extra-Planar (Médio)

Posto Divino: 10

Dados de Vida: 20d8+400
(extra-planar) mais 20d8+400

(Clr) (1.120 PV)

Iniciativa: +7 (Des)

Deslocamento: 18 m, escavar 18 m

CA: 56 (+7 Des, +10 divino, +23 natural, +6 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: golpe desarmado +51/+46/+41/+36; ou magia: toque +51 ou toque à distância +47.

Dano: Golpe desarmado 1d3+11; ou conforme a magia.

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poderes de domínio, habilidades divinas relevantes, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 9/dia.

Qualidades Especiais: Traços raciais dos anões, imunidades divinas, Redução de Dano 45/+4, resistência a fogo 30, conversão espontânea de magias divinas, compreender, falar e ler todos os idiomas e falar diretamente com seres a até 15 km, comunicação remota, reino divino, teletransporte exato ilimitado, viagem planar ilimitada, RM 42, aura divina (300 m, CD 26).

Testes de Resistência: Fort +54, Ref +39, Von +41.

Habilidades: For 33, Des 25, Con 50, Int 25, Sab 29, Car 23.

Perícias: Empatia com Animais +36, Escalar +41, Concentração +70, Ofícios (forjaria) +59, Ofícios (construção) +59, Diplomacia +60, Obter Informação +36, Cura +59, Senso de Direção +39, Conhecimento (natureza) +37, Conhecimento (religião) +57, Ouvir +49, Procurar +37, Sentir Motivação +49, Identificar Magias +37, Observar +39.

Talento: Trepador, Potencializar Magia, Tolerância, Grande Fortitude, Agarrar Aprimorado, Golpe Desarmado Aprimorado, Maximizar Magia, Ataque Poderoso, Acelerar Magia, Magia de Alcance, Magia Sagrada, Magia sem Gestos, Ataque Atordoante.

Traços Raciais dos Anões: +1 de bônus nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides; +2 de bônus em testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magia; +2 de bônus em testes de resistência de Fortitude contra venenos; +4 de bônus de esquiva contra gigantes; visão no escuro; ligação com pedras (+2 de bônus racial em testes para notar trabalhos incomuns em pedra; pode realizá-lo o teste como se estivesse procurando ativamente se estiver a menos de 3 m e utilizar a perícia Procurar para detectar armadilhas na pedra como um ladino; inquirir profundidade); +2 de bônus racial em testes de Avaliação, Ofícios ou Profissão relacionados a pedra ou metal.

Imunidades Divinas: Dano de habilidade, drenar habilidade, ácido, frio, efeitos de morte, doença, desintegração, eletricidade, drenar energia, efeitos de ação mental, paralisia, veneno, sono, atordoamento, transmutação, aprisionamento, banimento.

Habilidades Divinas Relevantes: Alterar Realidade, Escudo Divino em Área, Clarividência, Comandar Plantas, Bênção Divina (Constituição), Maestria Divina da Terra, Cura Acelerada Divina, Inspiração Divina (esperança), Escudo Divino, Domínio Adicional (Caos), Domínio Adicional (Libertação), Dom da Vida.

Poderes de Domínio: +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Caos]; 10/dia expulsar ou destruir criaturas do ar, ou fascinar ou comandar criaturas da terra; +1 nível efetivo para conjurar magias com o descritor [Bem]; +2 de bônus de moral em testes de resistência contra encantamentos; 10/dia fascinar ou comandar plantas.

Habilidades Similares a Magia: Dennari utiliza estas habilidades como um conjurador de 20º nível, com exceção de magias do Caos e do Bem, que utiliza como um conjurador de 21º nível. A CD para os testes de resistência é 26 + nível da magia.

Ajuda, animar objetos, pele de árvore, barreira de lâminas, cancelar encantamento, cajado vivo, martelo do caos, manto do caos, comandar plantas, controlar plantas, dissipar o mal, dissipar a ordem, terremoto, grupo de elementais (apenas como magia da Terra), constrição, movimentação livre, dissipar magia aprimorado, aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada, corpo de ferro, círculo mágico contra o mal, círculo mágico contra a ordem, pedra encantada, limpar a mente, ampliar plantas, proteção contra o mal, proteção contra a ordem, refúgio, remover maldição, remover medo, remover paralisia, repelir madeira, homens vegetais, despedaçar, amolecer terra e pedra, pedras afiadas, moldar rochas, pele rochosa, invocar criaturas IX (apenas como magia do Caos ou do Bem), desatar, muralha de pedra, muralha de espinhos, palavra do caos.

Magias de Clérigo/Dia: 6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; CD base = 19 + nível da magia.

Outros Poderes Divinos

Como uma divindade menor, Dennari pode 'escolher 10' em qualquer teste. Ela trata uma jogada igual a 1 em ataques e testes de resistência normalmente, e não como falha automática. Ela é imortal.

Sentidos: Dennari pode ver (usando sua visão normal ou visão no escuro), ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 15 km. Usando uma ação padrão, é capaz de perceber qualquer coisa a até 15 km de seus seguidores, objetos ou locais sagrados, ou qualquer lugar onde um de seus títulos ou nomes tenham sido pronunciados na última hora. Ela consegue estender sua percepção a até cinco locais simultaneamente. Capaz de bloquear a percepção de divindades de mesmo posto ou inferior em dois locais simultaneamente durante 10 horas.

Percepção do Aspecto: Dennari pode perceber o sofrimento de qualquer grupo de 500 pessoas ou mais.

Ações Automáticas: Dennari pode utilizar Empatia com Animais, Ofícios (forjaria), Ofícios (construção), Diplomacia, Obter Informação ou Sentir Motivação como uma ação livre quando a CD da tarefa for 20 ou menos. Capaz de executar até cinco ações livres por rodada.

Criar Itens Mágicos: Dennari pode criar qualquer item artístico e mágico que envolva a terra, anões, proteção ou resistência, como *bradeiras* da saúde, *cinturão dos anões*, *bradeiras* da armadura, armaduras mágicas ou um *bastão de detectar metais* e *minerais*, desde que seu valor de mercado não exceda 30.000 PO.

APÊNDICE 1: DOMÍNIOS E MAGIAS

Vários domínios apresentados nesta seção (Comunidade, Criação, Glória e Loucura) foram publicados originalmente como "domínios de prestígio" no suplemento *Defensores da Fé*. Eles são apresentados como domínios padrão para as divindades descritas neste livro.

As magias marcadas com asteriscos são descritas neste Apêndice.

DOMÍNIO DA ÁGUA

Divindades: (D&D) Obad-Hai; (Olimpica) Poseidon; (Faraônica) Ísis, Sobek; (Asgardianas) Aegir, Njord; (outras) Taiia (aspecto Destruidora)

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DOS ANIMAIS

Divindades: (D&D) Ehlonna, Obad-Hai; (Olimpicas) Ártemis, Pã; (Faraônica) Sobek; (Asgardiana) Frigga

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DO AR

Divindades: (D&D) Bahamut, Obad-Hai; (Olimpica) Zeus; (Faraônicas) Osiris, Set; (Asgardianas) Odin, Frey, Freya, Frigga, Njord; (outras) Taiia (aspecto Criadora)

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DO ARTESANATO

Divindades: (Olimpicas) Atena, Hefestos; (Faraônica) Imhotep

Poder: +4 de bônus em testes de Ofícios. +1 nível efetivo para conjurar magias da escola Conjuração (criação). Observação: Todos que tiverem acesso aos domínios Artesanato e Criação recebem +3 níveis efetivos para suas magias de Conjuração [criação]. Este domínio substitui o Domínio dos Ofícios do *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos*.

Magias do Domínio do Artesanato

- 1 Animar cordas
- 2 Moldar madeira
- 3 Moldar rochas
- 4 Criar itens efêmeros
- 5 Compor
- 6 Criar itens temporários
- 7 Enrijecer*
- 8 Criar itens permanentes*
- 9 Esfera prismática

DOMÍNIO DO BEM

Divindades: (D&D) Bahamut, Corellon Larethian, Ehlonna, Garl Glittergold, Heironeus, Kord, Moradin, Pelor, Yondalla; (Olimpicas) Zeus, Apolo, Ártemis, Atena, Hércules, Hermes, Héstita, A Academia; (Faraônicas) Rá-Heru-cuti, Hator, Ísis, Neftis, Osiris; (Asgardianas) Odin, Balder, Frey, Freya, Heimdall, Njord, Sif, Thor; (outras) Taiia (aspecto Criadora), Elishar, Dennari

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DO CAOS

Divindades: (D&D) Corellon Larethian, Erythnul, Gruumsh, Kord, Lolth, Olidammara; (Olimpicas) Zeus, Afrodite, Ares, Dionísio, Hércules, Hermes, Pã, Poseidon; (Faraônicas) Bast, Neftis, Set; (Asgardianas) Hermod, Loki, Odur, Sif, Thor, Thrym, Uller; (outras) Taiia (ambos os aspectos), Dennari

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DO CLIMA

Divindades: (Olimpica) Zeus; (Asgardiana) Thor

Poder: Senso de Direção e Sobrevivência como perícias de classe.

Magias do Domínio do Clima

- 1 Névoa obscurascente
- 2 Névoa
- 3 Convocar relâmpagos

- 4 Nevada
- 5 Tempestade glacial
- 6 Controlar os ventos
- 7 Controlar o clima
- 8 Ciclone
- 9 Tempestade da vingança

DOMÍNIO DA COMUNIDADE

Divindades: (Olimpicas) Atenas, Hefestos, Hera, Héstita; (Faraônica) Hator; (Asgardiana) Frigga

Poder: 1/dia — acalmar emoções como habilidade similar a magia. +2 de bônus de competência em testes de Diplomacia.

Magias do Domínio da Comunidade

- 1 Bênção
- 2 Proteger outro
- 3 Oração
- 4 Condição
- 5 Ligação telepática de Rary
- 6 Banquete de heróis
- 7 Refúgio
- 8 Cura completa em massa
- 9 Milagre

DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

Divindades: (D&D) Boccob, Vecna; (Olimpicas) Apolo, Atena, Hécate; (Faraônicas) Ptah, Toth; (Asgardianas) Odin, Forseti; (outras) Taiia (aspecto Criadora), Elishar

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DA CRIAÇÃO

Divindades: (Olimpica) Hécate; (Faraônica) Ptah

Poder: +2 níveis efetivos para conjurar magias da escola Conjuração (criação). Observação: Todos que tiverem acesso aos domínios Artesanato e Criação recebem +3 níveis efetivos para suas magias de Conjuração [criação].

Magias do Domínio da Criação

- 1 Criar água
- 2 Imagem menor
- 3 Criar alimentos
- 4 Criar itens efêmeros
- 5 Criar itens temporários
- 6 Banquete de heróis
- 7 Imagem permanente
- 8 Criar itens permanentes*
- 9 Gênese

DOMÍNIO DA CURA

Divindades: (D&D) Pelor; (Olimpica) Apolo; (Faraônica) Imhotep; (Asgardiana) Balder; (outras) Taiia (aspecto Criadora), Elishar

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DA DESTRUIÇÃO

Divindades: (D&D) St. Cuthbert, Hextor, Lolth, Tiamat; (Olimpicas) Ares, Dionísio; (Faraônicas) Bast, Set; (Asgardianas) Aegir, Hel, Loki, Skadi; (outras) Taiia (aspecto Destruidora), Toldoth

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DO ENCANTAMENTO

Divindades: (Olimpica) Afrodite; (Asgardiana) Freya

Poder: +4 de bônus de Carisma uma vez por dia. Ativar este poder é uma ação livre. O aumento de Carisma permanece ativo durante 1 minuto.

Magias do Domínio do Encantamento

- 1 Enfeitiçar pessoas
- 2 Acalmar emoções
- 3 Sugestão
- 4 Emoções
- 5 Enfeitiçar monstros

- 6 Tarefa/missão
- 7 Insanidade
- 8 Ordem
- 9 Dominar monstros

DOMÍNIO DA ENGANAÇÃO

Divindades: (D&D) Boccob, Erythnul, Garl Glittergold, Kurtulmak, Lolth, Olidammara, Nerull, Tiamat; (Olimpicas) Hera, Hermes; (Faraônicas) Bes; (Asgardianas) Odin, Loki; (outras) Taiia (aspecto Destruidora), Toldoth

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DOS ESCAMOSOS

Divindades: (Faraônica) Apep

Poder: Fascinar ou controlar animais (apenas criaturas répteis e ofídias) da mesma maneira que um clérigo Mau afeta os mortos-vivos. Essa habilidade pode ser utilizada uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + modificador de Carisma.

Magias do Domínio dos Escamosos

- 1 Presa mágica
 - 2 Transe animal†
 - 3 Presa mágica aprimorada
 - 4 Envenenamento
 - 5 Ampliar animais†
 - 6 Ataque visual
 - 7 Destruição rastejante (composta de pequenas cobras)
 - 8 Forma animal†
 - 9 Alterar forma
- †Afeta apenas répteis e ofídios.

DOMÍNIO DA ESCURIDÃO

Divindades: (Faraônica) Set

Poder: Talento Lutar às Cegas.

Magias do Domínio da Escuridão

- 1 Névoa obscurascente
- 2 Cegueira
- 3 Luz negra*
- 4 Armadura das trevas*
- 5 Invocar criaturas V (invoca apenas 1d3 sombras)
- 6 Olhos observadores
- 7 Pesadelo
- 8 Palavra de poder, cegar
- 9 Palavra de poder, matar

DOMÍNIO DO FOGO

Divindades: (D&D) Obad-Hai; (Olimpica) Hefestos; (Faraônica) Apep; (Asgardiana) Surtur; (outras) Taiia (aspecto Destruidora)

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DA FORÇA

Divindades: (D&D) Gruumsh, Kord, Pelor, St. Cuthbert; (Olimpicas) Zeus, Hércules; (Faraônicas) Bast, Set; (Asgardianas) Aegir, Forseti, Skadi, Surtur, Thor, Thrym; (outras) Taiia (aspecto Criadora), Toldoth

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DA GLÓRIA

Divindades: (Faraônica) Rá-Heru-cuti

Poder: +2 de bônus nos testes para Expulsar mortos-vivos e +1d6 na jogada para calcular o dano de expulsão.

Magias do Domínio da Glória

- 1 Romper mortos-vivos
- 2 Abençoar arma
- 3 Luz cegante
- 4 Destruição sagrada
- 5 Espada sagrada
- 6 Raio de glória*
- 7 Raio de sol
- 8 Coroa da glória*
- 9 Portal

DOMÍNIO DA GUERRA

Divindades: (D&D) Corellon Larethian, Erythnul, Gruumsh, Heironeus, Hextor; (Olimpicas) Ares, Atena, Nike; (Faraônicas) Rá-Heru-cuti, Bast; (Asgardianas) Odin, Heimdall, Sif, Surtur, Thor, Thrym, Tyr; (outras) Taiia (aspecto Destruidora), Toldoth

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DA INSANIDADE

Divindades: (Olimpica) Dionísio

Poder: O personagem adquire um "valor de Insanidade" equivalente a metade do seu nível de classe (some os níveis de clérigo ao nível na classe de prestígio). Para conjurar magias, determinar suas magias adicionais e CD de resistência, adicione esse valor à sua Sabedoria e utilize o resultado como Sabedoria efetiva. Para todos os demais propósitos, como testes de perícias e testes de resistência, subtraia esse valor da sua Sabedoria e use o resultado como Sabedoria efetiva. Isso significa que é muito difícil resistir às suas magias, mas em geral você não prestará nenhuma atenção ao seu ambiente e agirá com imprudência — ou mesmo com imprevisibilidade.

Uma vez por dia, você poderá enxergar e agir com a clareza da insanidade genuína. Utilize seu valor de Insanidade como um bônus numa única jogada que envolva Sabedoria, como um teste de Ouvir ou um teste de resistência de Vontade. É necessário declarar o uso do poder antes da jogada.

Magias do Domínio da Insanidade

- 1 Ação aleatória
- 2 Toque da loucura*
- 3 Fúria*
- 4 Confusão
- 5 Raio de malevolência*
- 6 Assassino fantasmagórico
- 7 Insanidade
- 8 Grito enlouquecedor*
- 9 Encarnação fantasmagórica

DOMÍNIO DA LIBERTAÇÃO

Divindades: (outra) Dennari

Poder: +2 de bônus de moral em todos os testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento.

Magias do Domínio da Libertação

- 1 Remover medo
- 2 Remover paralisia
- 3 Remover maldição
- 4 Movimentação livre
- 5 Cancelar encantamento
- 6 Dissipar magia aprimorada
- 7 Refúgio
- 8 Limpar a mente
- 9 Desalar

DOMÍNIO DA MAGIA

Divindades: (D&D) Boccob, Vecna, Wee Jas; (Olimpicas) Apolo, Hécate; (Faraônicas) Anúbis, Ísis, Toth; (Asgardianas) Odin, Freya; (outras) Taiia (aspecto Criadora)

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DO MAL

Divindades: (D&D) Erythnul, Gruumsh, Hextor, Kurtulmak, Lolth, Nerull, Tiamat, Vecna; (Olimpicas) Ares, Hécate; (Faraônicas) Apep, Set, Sobek; (Asgardianas) Aegir, Loki, Surtur, Thrym; (outras) Taiia (aspecto Destruidora), Toldoth

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DA MORTE

Divindades: (D&D) Nerull, Wee Jas; (Olimpica) Hades; (Faraônica) nenhuma; (Asgardianas) Aegir, Hel; (outras) Taiia (aspecto Destruidora), Toldoth

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DA NOBREZA

Divindades: (Olímpicas) Zeus, Hera, Nike; (Faraônica) Rá-Heru-cuti

Poder: Uma vez por dia, o personagem adquire a habilidade similar a magia de inspirar seus aliados, concedendo-lhes +2 de bônus de moral em testes de resistência, jogadas de ataque, testes de habilidade e perícia e dano com armas. Eles devem ser capazes de ouvir o personagem durante uma rodada. Ativar essa habilidade exige uma ação padrão. Ela permanece ativa durante uma quantidade de rodadas equivalente ao bônus de Carisma do clérigo.

Magias do Domínio da Nobreza

- 1 Auxílio divino
- 2 Cativar
- 3 Roupa encantada
- 4 Discernir mentiras
- 5 Comando
- 6 Tarefa/missão
- 7 Repulsão
- 8 Ordem
- 9 Tempestade da vingança

DOMÍNIO DA ORDEM

Divindades: (D&D) Heironeus, Hextor, Kurtulmak, Moradin, St. Cuthbert, Tiamat, Wee Jas, Yondalla; (Olímpicas) Atena, Nike; (Faraônicas) Rá-Heru-cuti, Anúbis, Osiris, Ptah, Sobek; (Asgardianas) Heimdall, Surtur, Tyr; (outras) Taiia (ambos os aspectos)

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DA PLANTAS

Divindades: (D&D) Ehlonna, Obad-Hai; (Olímpicas) Ártemis, Deméter, Pã; (Faraônica) Osiris; (Asgardiana) Frey; (outra) Dennari

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DA PROTEÇÃO

Divindades: (D&D) Bahamut, Corellon Larethian, Fharlanghn, Garl Glittergold, Moradin, St. Cuthbert, Yondalla; (Olímpicas) Deméter, Hera, Héstia, Tique; (Faraônicas) Bast, Bes, Ísis, Neftis; (Asgardianas) Forseti, Thor, Tyr, Uller; (outras) Taiia (aspecto Criadora), Elishar

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DO REPOUSO

O domínio Repouso é semelhante ao domínio Morte, descrito no *Livro do Jogador*, mas é concedido por divindades Boas, cujos clérigos são proibidos de conjurar magias do Mal.

Divindades: (Faraônicas) Anúbis, Neftis, Osiris

Poder: 1/dia — toque mortal (SM). O personagem deve obter sucesso em um ataque de toque corpo a corpo contra uma criatura viva (utilize as regras para magias de toque). Caso atinja a vítima, jogue 1d6 por nível do clérigo. Caso o total seja igual ou superior ao total de Pontos de Vida atuais da vítima, ela morrerá. O toque mortal é uma habilidade similar a magia e um efeito de morte.

Magias do Domínio do Repouso

- 1 Visão da morte
- 2 Descanso tranquilo
- 3 Falar com os mortos
- 4 Proteção contra morte
- 5 Matar
- 6 Pós-vida em morte
- 7 Destruição
- 8 Assegurar sobrevivência
- 9 Grito da banshee

DOMÍNIO DAS RUNAS

Divindades: (Faraônica) Toth

Poder: Talento Escrever Pergaminhos.

Magias do Domínio das Runas

- 1 Apagar
- 2 Página secreta

- 3 Símbolo de proteção
- 4 Runas explosivas
- 5 Âncora planar menor
- 6 Símbolo de proteção maior
- 7 Convocação instantânea de Drawmij
- 8 Símbolo
- 9 Círculo de teletransporte

DOMÍNIO DO SOL

Divindades: (D&D) Ehlonna, Pelor; (Olímpicas) Apolo, Ártemis; (Faraônica) Rá-Heru-cuti; (Asgardianas) Frey, Odur; (outras) Taiia (aspecto Criadora), Elishar

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DA SORTE

Divindades: (D&D) Bahamut, Fharlanghn, Kord, Kurtulmak, Olidammara; (Olímpicas) Hércules, Hermes, Tique; (Faraônicas) Bes; (Asgardianas) Hermod; (outras) Taiia (aspecto Criadora), Elishar

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DA TERRA

Divindades: (D&D) Moradin, Obad-Hai; (Olímpicas) Deméter, Hades, Hefestos, Poseidon; (Faraônica) Osiris; (Asgardianas) Skadi, Thrym; (outras) Taiia (aspecto Criadora), Dennari

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DA VIAGEM

Divindades: (D&D) Fharlanghn; (Olímpicas) Hermes, Tique; (Faraônica) Ptah; (Asgardianas) Odin, Hermod, Uller; (outras) Taiia (aspecto Criadora)

Este domínio está descrito no *Livro do Jogador*.

NOVAS MAGIAS

ARMADURA DAS TREVAS

Abjuração [Escurecimento]

Nível: Escurecimento 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade nega (benéfica)

Resistência a Magia: Sim (benéfica)

A magia envolve a criatura protegida com uma mortalha de sombras oscilantes. Se o usuário desejar, ela será capaz de ocultar suas feições. Além disso, o alvo recebe +3 de bônus de deflexão na Classe de Armadura, +1 adicional a cada quatro níveis do conjurador (máximo +8). O alvo consegue enxergar através da armadura como se ela não existisse e também adquire Visão no Escuro de 18 metros. Finalmente, o alvo recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra qualquer efeito ou magia sagrada ou com os descritores [Bem] e [Luz].

Os mortos-vivos envolvidos na armadura das trevas recebem +4 de resistência à expulsão.

ASSEGURAR SOBREVIVÊNCIA

Abjuração

Nível: Repouso 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 minuto/2 níveis

Esta magia permite que o conjurador se proteja contra alguma condição, como imersão em óleo fervente ou uma avalanche, que certamente causaria sua morte. Somente é possível afetar uma ocorrência ou condição natural, mas não magias ou as ações de uma criatura (como o sopro de um dragão ou as espadas de um grupo de ladrões). O personagem deve espe-

cificar qual a condição que deseja evitar e a magia somente funcionará contra ela. Caso seja exposto ao risco indicado enquanto a magia estiver ativa, o conjurador não sentirá desconforto e não sofrerá qualquer dano. Entretanto, a magia não protege os itens que ele estiver carregando. Quando a duração da magia terminar, a condição volta a causar os efeitos normais se o alvo ainda estiver exposto.

Componentes Materiais: Unguento de xarope de pêssego e cinabre.

COROA DA GLÓRIA

Evocação

Nível: Glória 8

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Pessoal

Efeito: Emissão de 36 m de raio, centrada no conjurador

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador fica envolto por uma aura de autoridade celestial, inspirando temor em qualquer criatura inferior capaz de contemplar a sua terrível perfeição e retidão. Você recebe +4 de bônus de aprimoramento no Carisma enquanto a magia permanecer ativa.

Todas as criaturas com menos de 8 DV param suas ações em andamento e são compelidas a olharem para o conjurador. Para realizar qualquer atitude hostil contra você, elas devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade. Caso não obtenha sucesso na primeira tentativa, o indivíduo ficará *cativado* enquanto a magia permanecer ativa (idêntico à magia *cativar*) e enquanto estiver na área afetada, mas não tentará sair da área voluntariamente. As criaturas com 8 DV ou mais prestarão atenção no conjurador, mas não sofrerão esses efeitos.

Quando o conjurador falar, todos os ouvintes o compreenderão por telepatia, mesmo que não conheçam seu idioma. Enquanto a magia permanecer ativa, é possível realizar até três sugestões para as criaturas com menos de 8 DV, com efeitos idênticos à magia *sugestionar multidões* (Vontade anula); as criaturas com 8 DV ou mais não são afetadas. Somente as criaturas dentro do alcance da sugestão poderão ser afetadas por esse efeito de coroa da glória.

Componente Material: Uma opala de 200 PO ou mais.

CRIAR ITENS PERMANENTES

Conjuração (Criação)

Nível: Criação 8

Componentes: V, G, M, XP

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: 0 m

Efeito: Um objeto comum (mas não mágico), feito de matéria inorgânica, com até 30 cm³/nível

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador cria um único objeto comum (mas não mágico), feito de qualquer material. Os itens criados dessa forma são permanentes e não podem ser destruídos por *dissipar magias* ou poderes de neutralização. Para todos os propósitos, esses itens são completamente reais. O volume do item criado não pode exceder 30 cm³ por nível do conjurador. Você precisa obter sucesso no teste de perícia adequado para criar um item complexo, como um teste de Ofício (fabricar arcos) para criar uma flecha útil ou um teste de Ofícios (ourives) para criar uma gema polida e lapidada.

Diferente dos itens criados pelas magias de níveis inferiores, como *criar itens efêmeros* e *criar itens temporários* (consulte o *Livro do Jogador* para obter a descrição dessas magias), os objetos gerados pela magia *criar itens permanentes* podem ser utilizados como componentes materiais.

Componente Material: Um pequeno pedaço de matéria do mesmo tipo do objeto que o conjurador deseja criar — uma lasca de madeira para criar flechas, um minúsculo pedaço da pedra para criar uma gema polida, etc.

Custo em XP: O valor em PO do item ou um mínimo de 1 XP, o que for mais alto (veja o *Livro do Jogador* para obter os custos dos itens).

ENRIJECER

Transmutação

Nível: Fet/Mag 6, Artesanato 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Um item com volume máximo de 3 m³ cúbicos/nível (veja texto)

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (objeto)

Essa magia aumenta a dureza das substâncias e materiais (consulte a Tabela 8-12: Dureza e Pontos de Vida de Substâncias, página 136 do *Livro do Jogador*). O papel se torna mais difícil de rasgar, o vidro se torna espesso demais para ser quebrado, a madeira se torna mais resistente, etc. A cada dois níveis de conjurador, acrescente 1 ponto de dureza às substâncias tocadas. Esse aumento altera somente a resistência do material em relação ao dano. Nada mais é modificado. Por exemplo, uma espada longa (forjada em ferro, dureza base 10) afetada por *enrijecer* conjurada por um personagem de 12º nível teria dureza 16 para ignorar o dano causado por um adversário que possua o talento Quebrar. Os PV da espada, seus modificadores de ataque e dano e outros fatores não seriam afetados. A magia *enrijecer* não altera a resistência de outras transformações sobre a substância. O gelo ainda derrete, o papel e a madeira ainda queimam, as rochas ainda podem ser transformada em lama com a magia apropriada, etc.

Essa magia afeta até 3 m³ de material por nível de conjurador. Se for conjurada sobre metais ou minerais, esse volume é reduzido para 30 cm³/nível.

FÚRIA

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Insanidade 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfico)

Resistência à Magia: Sim (benéfico)

O conjurador lança uma criatura num frenesi de ódio incontrolável. Nesse estado, a criatura recebe +4 de Força, +4 de Constituição e +2 de bônus de moral em testes de resistência de Vontade. Diferente da fúria dos bárbaros, a criatura não sofre penalidades na CA e nenhum período de fadiga depois que a duração da magia terminar.

GÊNESE

Conjuração (Criação)

Nível: Criação 9

Componentes: V, G, M, XP

Tempo de Execução: 1 semana (8 horas/dia)

Alcance: 60 m

Efeito: Um semi-plano dentro do Plano Etéreo, centrado na localização do conjurador.

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador cria um plano imóvel, limitado e de acesso restrito — um semi-plano. Os semi-planos criados por essa magia são pequenos, muito menores que os demais. Ela somente pode ser conjurada no Plano Etéreo. Quando a conjuração é iniciada, a flutuação de densidade local se altera para criar o semi-plano. Inicialmente, ele cresce um raio de 4,5 m por dia até atingir o alcance inicial máximo de 60 m, conforme absorve substância rapidamente dos vapores e protomaterias etéreas que o envolvem.

O ambiente do semi-plano é determinado no início da conjuração de gênese, refletindo qualquer visualização dos desejos do conjurador. É possível definir fatores como atmosfera, água, temperatura e os acidentes geográficos do plano. Entretanto, a magia não cria qualquer forma de vida (como vegetação), nem construções (como prédios, estradas, poços,

masmorras, etc.). Se o conjurador desejar esses benefícios, deverá obtê-los de outra forma.

Depois que o semi-plano alcançar seu tamanho máximo inicial, é possível conjurar esta magia repetidamente para aumentá-lo, adicionando uma 'bolha' de 36 m de diâmetro em cada ocasião. O conjurador precisa estar dentro do plano, ou a ampliação não terá qualquer contato ou vínculo com o semi-plano original.

Custo em XP: 5.000 XP

Observação: Esta versão da magiagênese substitui a descrição publicada anteriormente em *Defensores da Fé*.

GRITO ENLOQUECEDOR

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 8, Insanidade 8

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1d4+1 rodadas

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O alvo não consegue se controlar e ficará gritando, gaguejando e pulando como se estivesse completamente louco. A vítima não conseguirá realizar qualquer ação além de correr em círculos, emitindo gritos estridentes; isso impõe -4 na Classe de Armadura, torna impossível obter sucesso em testes de resistência de Reflexos (exceto se obtiver um 20 natural) e não permite a utilização de escudos.

LUZ NEGRA

Evocação [Escurecimento]

Nível: Escurecimento 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Emissão de 6 metros de raio, centrada na criatura, objeto ou ponto determinado.

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula ou nenhum (objeto)

Resistência à Magia: Sim ou não (objeto)

Essa magia cria uma área de escuridão total. É impossível enxergar através dela usando a visão normal ou a Visão no Escuro; no entanto, o conjurador poderá enxergar normalmente dentro do local afetado. As criaturas fora da área da magia, inclusive o conjurador, não conseguem enxergar através dela.

É possível indicar um ponto de origem fixo para a magia, mas o efeito será estacionário, a menos que seja conjurado sobre um objeto móvel. A magia pode ser conjurada sobre uma criatura: o efeito emanará dela e se deslocará com ela. Os objetos livres e pontos de origem fixos não podem realizar testes de resistência ou utilizar a RM.

A luz negra anula ou dissipa qualquer magia de luz de mesmo nível ou inferior, como luz do dia. Por sua vez, luz do dia (clérigo, 3º nível) serve de contra-mágica ou dissipa a luz negra.

Componentes Materiais: Um pedaço de carvão e o globo ocular seco de qualquer criatura.

PÓS-VIDA EM MORTE

Necromancia

Nível: Fet/Mag 6, Clr 6, Repouso 6

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: Diversos mortos-vivos numa explosão de 15 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Pós-vida em morte dissipa as energias de animação que existem nos mortos-vivos, eliminando-os instantaneamente. A magia destrói 1d4 DV de

mortos-vivos por nível de conjurador (máximo 20d4). As criaturas com a menor quantidade de Dados de Vida são afetadas primeiro; se houver empate, os mortos-vivos mais próximos do ponto de origem da explosão serão afetados primeiro.

Componente Material: O pó de um diamante esmagado de 500 PO (no mínimo).

RAIO DE GLÓRIA

Evocação [Bem]

Nível: Glória 6

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/nível)

Efeito: Raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, o clérigo projeta um raio de energia advinda do Plano de Energia Positiva contra uma criatura. É preciso obter sucesso numa jogada de ataque de toque à distância para atingir o alvo. A criatura atingida sofre um dano variável, dependendo de seu plano de existência natal e seu nível:

Origem/Natureza da Criatura	Dano Máximo	Dano Base
Plano Material, Plano Elemental, extra-planar Neutro	1d6/2 níveis	7d6
Plano da Energia Negativa, extra-planar Mau, morto-vivo	1d6/nível	15d6
Plano da Energia Positiva, extra-planar Bom	—	—

RAIO DE MALEVOLÊNCIA

Encantamento [Ação Mental]

Nível: Insanidade 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Raio

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia permite que o conjurador dispare um raio a cada rodada. O raio *pasma* uma criatura viva, enevoando sua mente de forma que ela não consegue realizar qualquer ação durante 1d3 rodadas. A criatura não está atordoada (logo, os atacantes não adquirem vantagens especiais contra ela), mas não consegue se mover, conjurar magias, usar habilidades mentais e ações semelhantes.

TOQUE DA LOUCURA

Encantamento [Ação Mental]

Nível: Insanidade 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O personagem é capaz de *pasm*ar uma criatura viva caso realize um ataque de toque bem-sucedido. Se a criatura não obtiver sucesso num teste de resistência de Vontade, sua mente ficará enevoada e ela não poderá realizar nenhuma ação durante 1 rodada por nível do conjurador. A criatura não está atordoada (logo, os atacantes não adquirem vantagens especiais contra ela), mas não consegue se mover, conjurar magias, usar habilidades mentais e ações semelhantes.

APÊNDICE 2: ASCENSÃO DIVINA

Todos os seus jogadores interpretam personagens de 20o nível, que portam artefatos como os personagens iniciantes carregam obras-primas. Eles derrotaram o tarrasque com um ar de displicência e viajam pelos planos com liberdade. Os demônios tremem nas profundezas do Abismo e os diabos se encolhem, mesmo nas profundezas abissais de Baator, apenas com a menção de seus nomes. Os bardos cantam as aventuras de seus personagens e todos já ouviram seus brados de guerra. Eles são, em muitos aspectos, deuses.

Sendo assim, considere permitir que eles se unam às fileiras das divindades e continuem como PJs. Tornar-se uma divindade abre novos horizontes de aventura. Embora os mortais elevados aos reinos divinos possam continuar preocupados com o mundo mortal, seu foco principal se altera conforme as necessidades e exigências do panteão. Os jogadores podem estar prontos para esta mudança quando atingirem o potencial para a divindade. O segredo do Mestre é também estar preparado, compreendendo como os personagens se tornam deuses e os tipos de aventuras que ele deve desenvolver.

No Capítulo 1, você tomou várias decisões sobre as fontes de poder divino. Algumas dessas opções permitem que os personagens ascendam à divindade e outras não. Caso os personagens possam se transformar em deuses, leia seção abaixo.

ANTES DA ASCENSÃO

Presumindo que a ascensão seja possível e que os personagens sejam candidatos ao processo, os deuses estarão observando. Infelizmente para os personagens, seus inimigos também.

Num sistema politeísta semelhante àquele dos livros básicos de D&D, esses inimigos podem ser outras divindades. Esteja certo que Hextor vigia os mesmos mortais que Heironeous observa e vice-versa. É possível que o panteão tenha outros inimigos, como os deuses Nórdicos que enfrentam os gigantes. Numa religião monoteísta, as criaturas abissais terão um interesse direto pelos campeões mortais. Por definição, as religiões dualistas possuem uma oposição clara.

Estes adversários tentarão incitar os campeões a mudarem de lado ou, caso isso não seja possível, impedir que alcancem a ascensão. Os PJs perceberão os agentes da oposição se manifestando com frequência cada vez maior enquanto se aproximam da divindade, sempre mais ativos e visíveis. Tenha isto em mente ao preparar suas aventuras.

PLANEJANDO A ASCENSÃO

Considere os métodos de ascensão divina com muita cautela. Em todas as situações, a ascensão deve ser intencional. Os jogadores precisam compreender que seus personagens têm acesso ao status divino e o direito de aceitar ou negar o processo (consulte Ascensão de Personagens Super-Poderosos para obter uma exceção). Não surpreenda os jogadores transformando seus personagens em deuses; talvez eles tenham outros planos. Embora seja uma ideia tentadora confortar um jogador transformando seu personagem em um deus após uma sequência ruim de resultados nos dados, isso estabelece um precedente ruim. Mesmo se o personagem morreu a serviço de seu patrono, a ascensão não deveria ser uma compensação pela má sorte.

Embora seja possível elaborar aventuras com grupos compostos por deuses e mortais, na prática isso é bastante difícil. Existem poucas tarefas que os personagens mortais podem executar que uma divindade não consiga fazer com mais facilidade e riscos menores. Desenvolver uma campanha para que todos os personagens alcancem a divindade simultaneamente pode ser difícil, mas é a situação ideal. Discuta a ascensão com todos os jogadores com antecedência. Se apenas um deles gostaria que seu personagem se tornasse um deus, é melhor aposentar o PJ no final do processo. Certifique-se que o jogador compreende as consequências desde o início.

Os personagens abaixo do 15o nível raramente obtêm a ascensão. Eles simplesmente ainda não fizeram o suficiente para atrair a atenção dos deuses. Qualquer personagem de 20o nível ou superior pode ser um candidato à ascensão quando a cosmologia permitir.

Ascendendo Personagens Super-Poderosos

Muitas vezes, um personagem se torna poderoso demais ou um jogador fica demasiadamente abusivo com o sistema de regras. Se você não tiver mais opções para controlar o personagem ou seu jogador, considere remover o personagem para que o jogador comece novamente. Avise ao jogador que você considera seu personagem muito poderoso. Ofereça-lhe a oportunidade de transformar o personagem numa quase-divindade (posto divino 0).

Isso remove o personagem problemático do reino mortal, permitindo que o jogador recomece com algo mais controlável ou descubra outra campanha. As quase-divindades frequentemente não desempenham papéis importantes nas religiões da campanha, existindo mais como ambientação e serviçais ou acompanhantes de deuses mais poderosos. Dessa forma, o impacto sobre a estrutura religiosa do cenário será mínimo.

DIVINDADE LIMITADA E ILIMITADA

Se existe uma quantidade limitada de poder divino em sua campanha (há um número limitado de "centelhas divinas"), os mortais somente conseguem se tornar quase-divindades (posto divino 0). O Capítulo 2 descreve os poderes e habilidades disponíveis a estas entidades. Elas são obviamente mais fracas que os outros deuses e só participam de determinados tipos de aventura (veja Aventuras Após a Ascensão, a seguir). Você e seus jogadores devem ter consciência do tipo de aventuras que existem antes de trilhar esse caminho.

É necessário decidir se os deuses podem morrer. Nesse caso, o que acontece com seus poderes? Se a única forma de ascender ao status divino envolve assassinar as divindades existentes, determine cuidadosamente o destino do aspecto da deidade falecida. Ainda que alguns personagens tentem destruir seus patronos para assumir seu papel, muitos podem resolver "salvar o mundo" eliminando as divindades de tendência oposta. Em DUNGEONS & DRAGONS, geralmente isso significa divindades malignas. Se o assassino assumir o aspecto do deus morto automaticamente, é provável que os personagens dos jogadores não queiram matar as divindades malignas. Por exemplo, se você é um paladino que ascendeu ao status de quase-divindade, não desejaria o aspecto de Nerull ou Erythnul. O lado negativo desta decisão é fazer os personagens Bons almejarem a posição e o aspecto de seus próprios patronos.

Se as divindades forem realmente imortais (é impossível assassiná-las) a campanha seguirá um caminho diferente. Se não houver limite para o total de poder divino no universo, os personagens conseguirão ascender a qualquer posto divino.

Ideia para Campanha: Depois que os personagens ascendem à divindade, descubram que os deuses são seguros e orgulhosos de seu posto divino. Desde a aurora dos tempos, todos os mortais que ascenderam são quase-divindades (posto divino 0). Enquanto prosseguem em suas aventuras divinas, várias quase-divindades se aproximam do grupo com ofertas de ajuda, conselhos sobre seus novos poderes e amizade.

Com o tempo, estas quase-divindades amistosas revelam fazer parte de uma conspiração para "liberar" o poder divino. Uma facção da conspiração tentou persuadir algumas das divindades a abdicar de uma parcela de seu poder em favor de sucessores dignos, enquanto outra tenta aumentar a energia disponível assassinando os deuses antigos. Um terceiro grupo busca a fonte "legítima" da centelha divina, na esperança de aumentar o limite disponível.

MÉTODOS DE ASCENSÃO

Caso decida abordar a ascensão divina em sua campanha, será necessário determinar a quantidade de informação disponível sobre os métodos para tanto. Algumas abordagens diferentes do tema são descritas abaixo, com observações relacionadas à natureza das divindades e o grau de mistério que as envolve.

PODER DIVINO INATO

Se você decidiu que as divindades simplesmente nascem com a centelha divina, é muito provável que a ascensão seja impossível. Nenhum mortal jamais poderá se tornar um deus, embora possa ser transformado em um servo divino. Neste caso, é possível elaborar uma morte espetacular e heróica para os personagens a serviço de seu patrono, que lhes permitirá se tornarem quase-divindades (posto divino 0) ou mesmo semi-deuses (posto divino 1). Caso a ascensão somente esteja disponível após a morte, considere a opção de um PdM alcançar a divindade imediatamente antes do início da campanha, para que os personagens ouçam histórias sobre o processo durante suas aventuras. Estes rumores devem ser comuns até perderem a utilidade. Neste mundo, não há mistérios ou segredos genuínos relacionados à ascensão.

Idéia para Aventura: Os personagens integram uma campanha que utiliza um panteão comum, mas apenas veneram formalmente os seus patronos. Até onde sabem, todos que não nascem como deuses são meros mortais. Após atingir níveis elevados, eles morrem em uma aventura épica. Quando abrem os olhos, estão presos em um grande salão. Há fileiras de assentos alinhadas contra as paredes, ocupadas pelos espíritos de grandes heróis e campeões de todas as classes. As divindades estão sentadas em tronos, olhando com raiva para os personagens recém-falecidos.

Um servo da divindade principal do panteão (ou a divindade de um dos clérigos, para um panteão aberto) explica que, embora os personagens sejam grandes heróis, sua fé é superficial e fraca. Sua nova posição divina (posto divino 0) é experimental e eles devem cumprir uma missão para os deuses. Caso obtenham sucesso, o posto divino se tornará permanente. Se falharem, suas almas terminarão nas muralhas dos inferos.

PODER DIVINO CONQUISTADO

Caso tenha decidido que os deuses conquistam sua posição, qualquer mortal qualificado pode ascender à divindade. Isso pode acontecer diversas vezes com os PdMs durante a campanha. Com frequência, os personagens destas aventuras reconhecem que, de alguma forma, outros mortais se tornaram deuses. Talvez os personagens almejem a divindade desde os níveis iniciais.

Nesse caso, é necessário estabelecer os pré-requisitos para a conquista da divindade, embora os personagens devam descobri-los através de pesquisas e grandes esforços. Escolha atitudes que demonstrem fé e valor e certifique-se que estes feitos possam ser repetidos pelos PJs. Por exemplo, o grande ancião dourado Nemytidion morreria apenas uma vez em combate, mas qualquer pessoa poderia tentar erguer a imensa obsidiana colocada no centro da capital por Kord.

Esta abordagem da ascensão divina permite uma variação maior nos graus de mistério e segredo. Os deuses podem controlar cuidadosamente as informações sobre o processo. Os sacerdotes de posto elevado do panteão conhecem o segredo e procuram compartilhá-lo com os iniciados de círculos específicos ou seitas de suas igrejas. Como alternativa, o alto sacerdócio buscaria candidatos dignos e compartilharia a informação com os aventureiros que desejam se tornar deuses. As religiões de sua campanha podem considerar a ascensão como um objetivo importante para os fiéis, e todos saberiam que ela é possível e quais os métodos ou processos para conquistá-la.

Idéia para Campanha: Quando alcançam níveis elevados, os personagens dos jogadores que demonstraram sua crença e devoção a suas divindades recebem uma convocação do alto sacerdote de uma igreja apropriada. O sacerdote revela a existência de um culto de mistérios entre os fiéis e solicita aos personagens que procurem um vale isolado em uma cordilheira da região.

Quando chegam, eles encontram vários sacerdotes cuidando de um pequeno templo com seu próprio rebanho e plantações. Um dos lados do vale é um precipício abrupto com inscrições em um alfabeto antigo. Os sacerdotes explicam que todos os fiéis que acumulam poder suficiente recebem a mesma convocação e os clérigos da sua igreja revelam a existência do vale. A inscrição é uma lista de tarefas, uma para cada divindade do panteão. Ao cumprir a tarefa final, os candidatos devem retornar ao vale, onde os deuses julgarão seu sucesso. Todos que obtiverem sucesso em cumprir todas as tarefas são convidados a se tornarem deuses.

PODER DIVINO USURPADO

Caso a própria centelha divina possa ser roubada, as divindades farão o possível para manter este fato em segredo. É preciso determinar o que acontece com o aspecto de uma deidade quando alguém usurpar sua fonte de poder. A solução mais óbvia indica que os elementos de aspecto e as centelhas divinas estão conectados, para assegurar que o detentor de uma fonte de poder seja responsável pelos elementos de aspecto pertinentes.

Caso contrário, você terá os mesmos desafios que existem numa campanha com quantidade limitada de poder divino. Os personagens podem almejar a divindade de seus próprios patronos, sendo tentados a roubar a centelha divina das entidades que veneram.

Em um panteão fechado, o aspecto da divindade roubada poderia retornar ao líder supremo, que então distribuiria as responsabilidades entre os deuses remanescentes. Em um panteão aberto, as divindades podem competir para provar quem é mais digno do aspecto disponível.

Idéia para Aventura: Os personagens cresceram em meio a lendas de uma divindade amada e trapaceira que roubou a centelha divina das entidades que se tornaram muito arrogantes ou não se importavam com os mortais. Com frequência, estes roubos tiveram consequências desagradáveis, conforme o trapaceiro ganhava e perdia elementos de aspecto que não conseguia administrar. Talvez os personagens dos jogadores tenham vivenciado alguns eventos bizarros durante suas carreiras, provocados pela ignorância da divindade. Quando alcançam níveis elevados, elas ascendem à divindade — mas ela é roubada pelo trapaceiro!

A divindade suprema do panteão concede aos jogadores um ano e um dia para recuperar suas centelhas divinas perdidas ou eles se tornarão mortais novamente.

DEICÍDIO

Caso as divindades possam morrer, os personagens conseguiriam ascender derrotando-as em combate (veja Divindade Limitada e Ilimitada, para descobrir os efeitos do deicídio sobre a ascensão).

Idéia para Campanha: Quando os personagens dos jogadores atingem níveis de classe intermediários, um agente de demônios ou diabos se aproxima do grupo. O agente alerta que, caso eles pretendam se unir aos deuses benevolentes, não apenas as forças quase infinitas dos reinos abissais tentarão impedi-los, como também cada um deles terá que assassinar uma divindade bondosa para ascender. Enquanto os personagens continuam suas aventuras, enfrentam a oposição abissal mais frequentemente e conseguem descobrir a verdade nas palavras do agente. No final, devem decidir se irão ou não assassinar um deus.

PODER DIVINO CONCEDIDO

Talvez qualquer mortal possa ascender à divindade se uma autoridade divina concordar. Talvez seja possível subornar uma divindade com feitos valiosos ou objetos valiosos, mas geralmente os mortais precisam demonstrar dignidade. Isso significa uma vida inteira de devoção, fé, obediência e lealdade ao panteão ou a um patrono. Em um panteão fechado, o líder supremo decidirá quem se unirá às fileiras divinas. Num panteão aberto, o patrono de um mortal é a única fonte para a obtenção da divindade. Demonstre a seus jogadores que é possível ascender desta forma, permitindo que um PdM alcance a divindade no início da campanha. Os camponeses e clérigos do cenário deveriam comentar o assunto com frequência. Caso os personagens descubram o rumor rapidamente, podem se esforçar para se tornarem dignos desde o início.

Como as divindades controlam a ascensão dos mortais, não há necessidade de manter a possibilidade em segredo. Conceder a divindade a um seguidor aumenta o valor e o poder da deidade quando ela depende de seus seguidores; dessa forma, é provável que a ascensão seja uma informação pública. Entretanto, é possível que as divindades mantenham o processo em segredo. Isso dificultará a ascensão dos aventureiros, uma vez que eles não compreendem a importância de demonstrar seu valor e dignidade.

Idéia para Aventura: Sem qualquer auxílio externo, os personagens se infiltram em um país inimigo controlado pelos clérigos de uma divindade maligna. Durante muito tempo e correndo grandes riscos, eles se empenham para frustrar os planos dos sacerdotes, destruir o templo principal e eliminar os líderes do clero.

Quando estão prestes a conseguir, o deus maligno aparece e oferece a divindade aos personagens, mas eles devem abandonar o Plano Material durante um ano e um dia. Embora a divindade maligna não faça ameaças diretas, é óbvio que poderia matar os PJs e provavelmente o fará se recusarem. Se aceitarem, seus patronos ficarão desapontados quando não completarem sua missão no Plano Material e o deus maligno terá um ano e um dia para aumentar sua influência antes que o grupo tente impedi-lo novamente. A menos, é claro, que os personagens consigam atuar nos Planos Exteriores de modo a afetar o destino do Plano Material...

VIAGEM À FONTE

Caso os mortais sejam capazes de visitar os reinos divinos, os personagens em ascensão poderiam ser admitidos em um círculo interno ou corte real nesses planos, essencialmente proibido para os mortais.

Se os reinos divinos estiverem situados no Plano Material, a ascensão seria uma proeza física. Talvez haja portões verdadeiros que se abrem literalmente, aceitando os mortais às fileiras divinas.

Idéia para Aventura: Os personagens, ao longo de suas aventuras, visitam com frequência o cume da montanha flutuante que abriga o panteão do cenário. Em certas ocasiões, eles observam um portão fechado, que é proibido para os mortais. No final de uma aventura, eles retornam à montanha e descobrem que ela está deserta. O portão proibido está aberto e desprotegido.

Em busca de suas divindades, os personagens atravessam o portão e chegam a uma praça no centro de uma cidade imensa. Nesta praça, há um tipo de relógio solar; quando o analisam com mais atenção, eles descobrem que é um mapa de algo chamado "a Grande Roda". Munido deste conhecimento sobre os Planos Exteriores, o grupo procura os membros do panteão, enquanto percebe que adquiriu poderes novos e estranhos, pois ascenderam ao posto divino 0 quando atravessaram o portão.

Ascensão em um Plano Exterior

Os Planos Exteriores são as localizações comuns dos reinos divinos. Neste caso, a ascensão é um evento físico e espiritual. Entretanto, ela não deve ser encarada como uma simples viagem planar. É uma experiência distinta para o mortal que ascende e qualquer testemunha.

Idéia para Aventura: Embora a maioria das divindades da campanha residam em outros planos, alguns vivem no Plano Material. Conforme os aventureiros se aproximam do 20º nível, estas divindades surgem com mais frequência em suas vidas. Finalmente, uma delas explica que algo destruiu a ponte que conectava este mundo ao lar do panteão há mil anos. As divindades, limitadas pela natureza do Plano Material, estão demasiadamente ocupadas com suas obrigações divinas para investigar com a atenção necessária. Todos fizeram algumas tentativas ao longo desse milênio, mas agora os personagens estão prestes a atingir a divindade. Caso sejam capazes de reverter a destruição, construir uma nova ponte ou descobrir um novo caminho para a morada dos deuses, as entidades lhes concederão a ascensão.

Ascensão em um Plano Interior

Os mortais que ascendem à divindade nos Planos Interiores experimentam uma súbita sensação de conforto nesses ambientes alienígenas, no instante em que os perigos naturais do local deixam de representar ameaça. Nesse caso, um pré-requisito para a ascensão seria sobreviver à viagem até o reino divino.

Idéia para Campanha: Na cosmologia do cenário, os Planos Interiores são círculos concêntricos. Estes "mundos dentro de mundos" estão dispostos com a Terra mais próxima da superfície, depois a Água, depois o Ar e finalmente o Fogo no centro. Os personagens dos jogadores se aventuram nesses Planos Elementais ao longo de suas carreiras e descobrem que os deuses residem nesses locais.

Quando alcançam níveis elevados, os agentes das divindades aparecem e explicam que a verdadeira morada dos deuses se localiza num quinto Plano Elemental, no interior do Plano Elemental do Fogo. Se sobreviverem à viagem intensa e perigosa através do Plano Elemental do Fogo e chegarem aos portões do reino divino, os PJs poderão se tornar divindades.

Ascensão em um Plano Transitório

Devido à sua proximidade do Plano Material, a ascensão nos Planos Transitórios terá um aspecto anticlimático. Entretanto, localizar os reinos divinos na vastidão infinita do Plano Astral, do Plano Etéreo ou do Plano das Sombras pode ser um desafio imenso. Nesse caso, os personagens que obtiverem a divindade terão a habilidade de viajar sem erro através dos Planos Transitórios até os reinos divinos.

Idéia para Aventura: Ao longo da campanha, as divindades surgem apenas através de portais e portões. Não há registro do destino final desses portais, mas todos presumem que conduzem ao lar dos deuses. Durante séculos, os viajantes astrais relataram a visão de uma grande cidade no espaço infinito do Plano Astral, mas ela sempre se afastava rápido demais para permitir uma aproximação.

Após uma carreira que inclui muita fé e devoção ao panteão do cenário, um mensageiro dos deuses aborda os personagens e explica que a grande cidade no Plano Astral é a morada dos deuses. Os portais só funcionam para os detentores de postos divinos. Os personagens demonstraram que são dignos, mas se quiserem obter a divindade, precisam sobreviver a uma jornada através do Plano Astral em busca da cidade sagrada. Caso a encontrem, serão reconhecidos como candidatos à ascensão e a cidade não se afastará. Uma vez em seu interior, o panteão os recompensará com postos divinos.

COMO AS DIVINDADES ENCARAM A ASCENSÃO

O maior atalho (e o obstáculo mais difícil) no caminho da divindade são as entidades que já possuem este status. Como os deuses existentes encaram a ascensão depende primariamente das divindades em si. Para esse propósito, as decisões do Capítulo 1 ajudarão a determinar como os panteões de sua campanha reagem aos personagens em busca da ascensão.

Divindades Dependentes

Os deuses que dependem de seguidores para obter seu poder são mais relutantes em conceder ou permitir a ascensão. Além da divindade existente perder um de seus seguidores mortais, o "novo deus" certamente arrebanhará seus novos adoradores entre os membros de sua antiga igreja. Isto torna a ascensão duplamente difícil em sistemas com poder divino limitado e deuses que precisam de adoradores para sustentar seu poder.

Idéia para Aventura: Pela primeira vez em dez mil anos, os mortais ascenderam à condição divina — exatamente os personagens dos jogadores. Como deuses, eles descobrem que precisam de adoradores para sustentar seus poderes e habilidades divinas relevantes. Também descobrem que há dez milênios os deuses competem por seguidores, pois esgotaram todos os postos divinos do universo. Mesmo os deuses não sabem determinar o processo de ascensão destes mortais. Começa uma disputa para descobrir quantos postos divinos restaram e quais divindades serão capazes de reclamá-los.

Divindades Benevolentes

As divindades benevolentes sempre buscam o melhor para seus seguidores mortais, não somente para os indivíduos que procuram transcender sua mortalidade. Alguns jogadores esperam que uma religião cheia de deuses bondosos atenderá a qualquer pedido dos mortais, incluindo a oportunidade de ascensão. Mas, caso essa dádiva resulte em mais prejuízo do que benefício, os deuses benevolentes certamente a negariam.

Idéia para Aventura: Um mortal, não necessariamente um dos PJs, completa a última etapa da ascensão exigido pelas divindades benevolentes do panteão do cenário. O patrono deste mortal surge no Plano Material e explica que, para assegurar a sua ascensão, outro deus terá que abdicar de uma parcela dos seus postos divinos. Milhares, talvez milhões, de fiéis sofreriam com a perda de poder da divindade. Desse modo, infelizmente o patrono não permitirá que o mortal se torne um deus.

Esta explicação sobre os acontecimentos dos "bastidores" dos reinos divinos parece falsa. Mas, caso não seja legítima, o que levaria um patrono bondoso a mentir? O mortal pretende descobrir a verdade. Se ele não é um dos PJs, ele contratará ou convencerá o grupo a ajudá-lo na investigação.

Divindades Indiferentes

Convencer uma divindade indiferente a permitir ou conceder a ascensão envolve demonstrar os benefícios para o panteão. Esses deuses têm seus próprios objetivos, necessidades e desejos. Caso a ascensão seja capaz de ajudá-los a atingir suas metas, será possível assegurá-la.

Idéia para Campanha: Os personagens dos jogadores vivem num mundo com deuses ativos, mas indiferentes. Elas não são benevolentes ou hostis, mas as divindades ou seus avatares ocasionalmente são avistados em tarefas misteriosas. Quando alcançam níveis elevados, os personagens decidem obter postos divinos para demonstrar ao panteão como cuidar de seus seguidores. Para fazê-lo, eles precisam descobrir os interesses dos deuses e tornar-se indispensáveis aos objetivos de um deles, convencendo a divindade a aceitá-los como deuses. Caso obtenham sucesso, enfrentarão as consequências de usurpar os adoradores das divindades indiferentes como resultado de suas ações benevolentes.

Divindades Hostis

As divindades hostis provavelmente concederiam ou permitiriam a ascensão quando o processo causar mais prejuízos do que benefícios, a menos que isso reduza ou afete o panteão existente.

Idéia para Campanha: Quando alcançam níveis elevados, os personagens encontram seu patrono e ascendem à divindade. Quando a conquistam, eles descobrem que outros deuses de tendência semelhante estão insatisfeitos com sua presença. O deus que permitiu a ascensão era um deus maligno disfarçado. O panteão genuíno explica que cada deus Bom ou Neutro se enfraquece quando sua quantidade aumenta. Embora unidos eles sejam tão poderosos quanto os deuses malignos, individualmente são mais fracos e vulneráveis. Os aventureiros precisam descobrir uma forma de corrigir a situação.

Divindades Ativas e Distantes

Os panteões deste livro são compostos de deuses ativos. Por sua própria natureza, as divindades distantes tornam a ascensão mais difícil. Qualquer barreira contra a intervenção divina no mundo mortal provavelmente impedirá a ascensão divina.

Idéia para Aventura: Os personagens, na tentativa de alcançar a divindade, descobrem uma passagem na barreira. O guardião é uma criatura sensata, e talvez seja possível derrotá-la, mas ela tem "aliados" infernais em grande quantidade e muito poder. As tropas abissais do cenário preferem que os deuses continuem inativos. Ao longo da aventura, os personagens descobrem os motivos da existência da barreira, precisam decidir se a deixarão intacta ou não e têm a oportunidade de atravessá-la e ascender. Os agentes abissais podem oferecer a ascensão como uma forma de neutralizar a interferência dos personagens e sustentar a barreira.

O MOMENTO DA ASCENSÃO

Obter a divindade é um momento emocional inesquecível para qualquer mortal. O Mestre deveria estar preparado para descrevê-lo com toda a grandeza que merece.

Use **Simbolismo**: Você já estabeleceu os símbolos das suas divindades. Por exemplo, um deus da força provavelmente não terá uma pena como símbolo, mas um deus dos pássaros terá. Estabeleça outros símbolos conforme as aventuras do mortal. Caso ele tenha eliminado um dragão, este poderá se oferecer para transportá-lo aos reinos divinos. Tente evitar clichês, como um túnel com luz no final, uma carruagem de fogo ou um coro de anjos.

Caso tenha determinado o que aconteceria aos personagens depois da morte, a ascensão seria exatamente o inverso. Por exemplo, na mitologia Nórdica, todos que morrem no leito enfrentam uma perambulação gelida até Niflheim, mas todos que perecem bravamente em combate fluem até o Valhalla, em êxtase nos braços das Valquírias.

Considere o Tempo Real: A ascensão divina é um momento crucial para qualquer mortal. Se o restante da sessão de jogo servir para apresentar os desafios divinos e a nova função dos personagens, situe a ascensão no início da aventura. Caso seja o clímax ou a recompensa final de uma aventura, certifique-se que ocorrerá no final.

Atenção ao Ambiente: A menos que o patrono do personagem seja Olidammata ou Dionísio, a ascensão não será um momento para piadas.

Envolve uma cena de tensão e sensação dramática profunda. Tente influenciar seus jogadores falando devagar e em voz baixa sobre os eventos que desencadeiam a ascensão.

Decida Quem Participa: Talvez o momento da ascensão divina não seja apropriado para uma sessão de jogo normal. De acordo com a divindade e o personagem, o processo deveria ocorrer em particular. Nesse caso, chame o jogador que conquistou a ascensão para outro aposento e descreva a cena em separado. Caso seja uma declaração pública, descreva para todos simultaneamente.

Utilize Objetos: Talvez seja apropriado que o jogador de um personagem que conquistou a ascensão sente-se em uma cadeira melhor ou mais bonita, utilize algum item ou roupa especial (mesmo que seja uma toalha para simbolizar um manto) durante o processo. Caso isso pareça forçado ou bobo, esqueça.

Faça Algo Inesperado: É possível elaborar uma campanha com divindades ativas, com reinos localizados no Plano Material, e cuja divindade pode ser conquistada, roubada, concedida, adquirida por abdicação ou pilhada do cadáver de um deus. Nesses casos, a ascensão seria um acontecimento comum e a narrativa deveria transmitir essa sensação. O momento da ascensão torna-se um anticlímax, sem trombetas ou cerimônias.

Idéia para Campanha: Um mendigo com habilidades sobre-humanas ataca os personagens em um dia comum. Após humilhá-los, o mendigo explica que ele quase morreu congelado há muitas noites, quando as últimas pessoas que encontrou (os personagens) se recusaram a lhe fornecer dinheiro suficiente para uma estalagem. Depois disso, ele viajou para o reino dos deuses, onde ascendeu e tornou-se a nova divindade dos mendigos. Ele pretende humilhar periodicamente os PJs, pelo resto de suas vidas. O grupo precisa encontrar um modo de eliminar a ameaça, seja com boas ações para os outros mendigos, eliminando essa divindade vingativa ou tornando-se deuses.

AVENTURAS DEPOIS DA ASCENSÃO

Assim que os personagens ascenderam ao reino divino, as aventuras em torno de sua natureza recém-adquirida serão a regra. Antes que o grupo encare estes novos desafios, considere os tipos de história que você gostaria de contar.

GRUPOS MISTOS

Criar aventuras para grupos de personagens divinos e mortais é semelhante a criar aventuras somente para os mortais. Da mesma forma que é necessário incluir tarefas e desafios para cada personagem, conforme descrito no Capítulo 4 do *Livro do Mestre*, será preciso elaborar funções e desafios para os deuses e para os mortais. Nesse caso, as ameaças simultâneas são a melhor estratégia. Uma horda infinita de monstros ataca o grupo, mas a única saída é um portal trancado. Enquanto um personagem tenta arrombar a fechadura mágica, todos os demais o defendem. Não importa a tarefa executada pela divindade; ambas são igualmente importantes e heróicas. No entanto, com o tempo as aventuras de uma nova divindade estarão concentradas em suas obrigações divinas, impossíveis de serem cumpridas pelos mortais.

APRENDIZADO SOBRE O PODER

Talvez o personagem que ascendeu à divindade não saiba como as habilidades divinas relevantes funcionam. O conhecimento das forças, fraquezas, vantagens e limitações divinas acompanham a centelha divina. Os jogadores poderiam simplesmente ler este livro e descobrir o que seus personagens podem fazer.

Por outro lado, é possível que os novos deuses sejam forçados a aprender com a experiência. Este pode ser um processo longo e frustrante e algumas habilidades permaneceriam ocultas para sempre.

Finalmente, um mentor divino poderia ensinar os personagens a lidar com suas novas habilidades. Embora essa escolha seja muito semelhante a entregar as regras para os jogadores, o professor é capaz de mentir ou

omitir alguns detalhes, conforme sua perspectiva em relação aos novos deuses.

Idéia para Aventura: Os personagens, transformados em deuses, vasculham um Plano Exterior em busca de aventuras. Eles atingem um abismo intransponível e precisam manipular pela primeira vez a natureza morfológica divina do plano e criar uma ponte.

Idéia para Aventura: Os personagens tornaram-se deuses e, depois de muitas aventuras, são designados para o "comitê de boas vindas" de novas divindades. Estes novos deuses têm suas próprias idéias e motivações, adquiridas durante anos de aventuras. Os PJs precisam decidir o que revelar a eles e como influenciar suas futuras alianças.

RESPONSABILIDADES DIVINAS

Conforme os personagens se acostumam a seus novos sentidos e poderes, será possível indicar suas novas responsabilidades. Eles são deuses agora — e deuses têm seguidores. Os mortais imploram a eles por intervenção ou para destruir seus inimigos, de acordo com a tendência da divindade e do suplicante. O restante do panteão espera que os PJs respondam a essas súplicas!

Caso os deuses precisem de adoradores como fonte de poder, os personagens divinos são obrigados a espalhar a notícia entre os mortais para concretizar seu culto. Se os mortais veneram os deuses por amor, proclamar a condição divina e seu aspecto é suficiente para atrair seguidores — e será ainda melhor quando eles o fizerem por gratidão ou necessidade. Caso os mortais venerem os deuses por medo, os personagens terão que visitar o Plano Material para demonstrar seu poder e gerar algum temor.

É possível que as divindades independentes precisem atrair fiéis. Os deuses que não o façam seriam vistos como "parasitas" ou "preguiçosos" pelos demais. Nos panteões fechados, o líder teria uma visão negativa dos deuses que se eximem de suas responsabilidades, comportam-se de forma a desestimular os seguidores ou não procuram ampliar a quantidade de adoradores do panteão.

Talvez os jogadores apreciem campanhas focadas na execução de suas obrigações divinas. Eles podem lidar com as atividades e pedidos de ajuda mais importantes durante o jogo e se envolver com aventuras relacionadas à descoberta de seus poderes e à execução de seus deveres. Outros jogadores preferem que estas obrigações sejam deixadas nos bastidores e resolvidas fora das aventuras.

Idéia para Aventura: Os personagens são patronos de algumas vilas no sopé de uma grande cordilheira. Eles percebem que os habitantes os invocam com uma frequência cada vez maior e decidem investigar. Eles descobrem que os inimigos de seu panteão abriram um portal para um reino abissal nas montanhas. Monstros, sob a liderança dos avatares de seus inimigos, estão causando destruição.

DESAFIOS DIVINOS

As aventuras divinas não precisam ser diferentes das aventuras dos mortais. Os cenários são mais exóticos e os oponentes mais poderosos, mas é possível elaborar campanhas divinas em "masmorras", "selvas", através dos planos ou mesmo aventuras "urbanas" em reinos divinos.

Entretanto, os jogadores esperam mais de suas aventuras divinas — ou pelo menos algo diferente. É possível enfatizar a mudança nos personagens ao alcançar a condição divina. Neste caso, as aventuras tradicionais são exatamente o que deveria ser evitado, a menos que o Mestre seja extremamente perspicaz ao desenvolvê-las.

Pelo menos algumas histórias devem enfatizar um objetivo ou propósito do panteão. Por exemplo, caso eles não sejam as divindades originais do universo, podem existir deuses primordiais à espreita em cantos obscuros dos planos, aguardando que os personagens resolvam o dilema. Talvez alguns recursos divinos sejam imprescindíveis para derrotar dragões ou extra-planares especialmente poderosos.

Idéia de Aventura: Como emissários dos deuses, os personagens viajam ao Abismo. Nos salões de um príncipe do submundo, eles enfrentam desafios e competições, que devem superar enquanto sustentam o encontro diplomático. Thor, Loki e Thialfi enfrentaram provas semelhantes quando visitaram os gigantes. Os gigantes enganaram Loki, para que tentasse comer mais que o Fogo, Thialfi para correr mais que o

Pensamento, e Thor para beber os oceanos e depois erguer Jormungandr. Contudo, ficaram aterrorizados quando ele involuntariamente quase conseguiu!

CAMPEÕES DIVINOS DO PANTEÃO

Muitos panteões históricos ou da literatura têm inimigos tradicionais. Os Nórdicos, por exemplo, tinham os gigantes. Na cosmologia de DUNGEONS & DRAGONS, os dragões e os extra-planares ameaçam igualmente os deuses e os mortais. Os personagens podem se tornar campeões de seus patronos ou do panteão inteiro. Suas batalhas estremecem os pilares da existência conforme os envolvidos lutam pelo domínio universal. Nas sombras, as ficções buscam artefatos e investigam profecias para conseguir alguma vantagem sobre seus oponentes. Os mortais com níveis elevados são importantes, porque têm o potencial de se unirem ao conflito divino. O panteão deseja que os PJs se tornem campeões e seus inimigos querem impedir ou aliciar os personagens.

Idéia para Aventura: Os aventureiros recebem uma mensagem de uma divindade poderosa. Seus favoritos mortais desapareceram e nem mesmo sua percepção divina é capaz de localizá-los. Como estes campeões em breve seriam candidatos à ascensão, a deidade suspeita que foram seqüestrados pelos inimigos do panteão. Ela oferece alguns artefatos como recompensa pelo resgate de seus favoritos.

O PANTEÃO É UM BAIRRO

Os personagens que alcançam a divindade têm que lidar com as reações dos deuses existentes. Assim como os mortais que se mudam de uma metrópole para uma cidade pequena, todos sabem que eles são recém-chegados. Os deuses antigos reagem conforme a perda potencial de adoradores, aspectos ou autoridade no panteão. Estas preocupações se transformam em hostilidade declarada caso os PJs usurpam a divindade ou mataram outros deuses. As aventuras centradas nos personagens diferem das campanhas que enfocam o enredo ou a ação. Elas são similares às aventuras baseadas em eventos, descritas no Capítulo 4 do Livro do Mestre, pois são conduzidas pelas decisões dos jogadores.

Idéia para Aventura: Um dos deuses de um panteão fechado está furioso com os personagens. Quando elas se tornaram divindades, o líder do panteão castigou seu patrono, retirando alguns de seus postos e transferindo-os para os recém-chegados. Em busca de vingança, o patrono tenta desacreditar os personagens, enviando-os em missões que, se obtiverem sucesso, ofenderão ou irritarão o líder. A divindade vingativa utiliza palavras suaves e mentiras sutis, administrando as emoções dos PJs. Quando partem, ele sorri e observa enquanto contrariam os interesses do panteão.

POLÍTICA DIVINA

Sempre que houver mais de uma criatura inteligente em determinada situação, existirá o potencial para criação de planos, tramas e política. Os panteões não são uma exceção. As divindades se aproximam dos recém-chegados com ofertas para firmarem alianças ou integrar facções, grupos e ordens secretas. Caso seus jogadores apreciem campanhas repletas de intriga e investigação, lembre-os que as divindades têm histórias e relacionamentos longos e complexos. As aventuras desse tipo revelam as personalidades dos deuses, refletidas em seus objetivos e nos métodos que utilizam para alcançá-los.

Em geral, os objetivos de deuses envolvem o controle do poder ou do status divino. O primeiro somente será importante se houver uma quantidade limitada disponível e a única forma de se obter mais seja retirá-lo de outras divindades, através da persuasão, furtividade ou força.

O status e o posto divino costumam ser mais importantes nos panteões fechados, quando as divindades têm responsabilidades e funções que ultrapassam seus aspectos. Hermes, por exemplo, é um deus dos viajantes e da sorte, mas no Olimpo também atua como o mensageiro dos deuses e o guia dos mortos para o Hades. Algumas posições são mais cobiçadas que outras, e muitas entidades podem desejar a mesma função. No panteão de D&D, Hextor e Heironeous atrapalham os esforços alheios e se opõem de todas as formas imagináveis. É possível que os personagens estejam de um dos lados do conflito e precisem se adaptar ou reagir.

Idéia para Aventura: Quando os personagens ascenderam ao seu panteão, descobriram que todas as funções da cosmologia estavam preenchidas. Uma divindade menor da guerra lhes explica que são livres para viajar, procurar aventuras ou apenas relaxar. Eles podem se tornar servos de outro deus para aprender sobre suas obrigações e natureza, se quiserem. O deus da guerra também afirma que, embora isso não seja revelado aos mortais, a maioria do panteão assumiu suas posições eliminando o antigo detentor do aspecto pertinente. Quando isto acontece, os mortais assumem que o antigo deus "se aposentou" ou morreu heroicamente lutando contra os inimigos do panteão.

Enquanto os personagens descobrem suas novas existências divinas, o deus da guerra tenta enganá-los, dizendo que o líder do panteão, uma divindade maior da guerra, despreza os novos deuses. Usando embustes, ele deseja que os PJs enfrentem a divindade maior, na esperança de enfraquecê-la o suficiente para que ele possa eliminá-la e assumir a liderança do panteão.

PROGRESSÃO DIVINO

A melhor forma de controlar a evolução dos deuses é a interpretação. Conforme os personagens adquirem a confiança de outras divindades, obtêm mais responsabilidades e os postos divinos relacionados. A seguir, apresentamos sugestões para auxiliar o Mestre a determinar quando os PJs estão preparados para receber novos postos divinos.

O posto divino inicial varia conforme a cosmologia do cenário. Sugerimos que os mortais comecem com posto 0 ou 1. Caso a ascensão

seja apenas concedida ou conquistada, os novos deuses terão posto divino 0. Quando for possível usurpar a centelha divina, é provável que os mortais não consigam lidar inicialmente com todo o poder da sua nova condição. O mesmo aconteceria com a divindade abdicada em favor de um mortal ou adquirida ao eliminar um deus. Entretanto, talvez você queira desafiar os personagens concedendo-lhes todo o poder de seus predecessores. Naturalmente, esta estratégia requer aventuras sobre aprendizagem.

Acumular postos divinos depende da sua decisão sobre a limitação da própria divindade. Se existe uma quantidade finita de poder divino, não seria possível evoluir, a menos que uma divindade existente abdique de seus postos ou seja eliminada. Neste caso, é preciso determinar como os postos divinos serão transferidos. Quando alguém assassina um deus, talvez consiga apenas liberar seus postos divinos. É possível que a divindade seja obrigada a devolver seu poder ao cosmos, mas nunca para um sucessor. Esta decisão criaria uma corrida pela progressão, conforme as divindades tentam acumular o máximo possível de postos no vácuo deixado pelo antigo deus.

Se não houver limites ao poder divino, a progressão seria controlada por outra divindade. Esta situação é comum em panteões fechados, onde o líder normalmente é a autoridade suprema.

Limites da Progressão: Os personagens devem receber somente um posto divino de cada vez, mesmo que sua cosmologia permita que usurpem o poder e os postos de uma divindade assassinada ou roubada.



EM ORDEM DE PANTEÃO / NOME / TIPO

Nome	Panteão	Tipo	Pág.	Nome	Panteão	Tipo	Pág.	Nome	Panteão	Tipo	Pág.	Nome	Panteão	Tipo	Pág.
Aegir	Asgardiano	DI	170	Bes	Faraônico	DM	144	A Academia	Olimpico		132	Hugin e Munin, Corvos de Odin			
Altos-elfos	Asgardiano	M	202	Besouro gigante	Faraônico	M	161	Aegir	Asgardiano	DI	170	Asgardiano	AA	169	
Anão das profundezas	Asgardiano	M	203	Bruxa da noite	Faraônico	M	161	Afrodite	Olimpico	DI	103	Imhotep	Faraônico	SD	146
Anão duergar	Asgardiano	M	202	Cão yeth	Faraônico	M	161	Altos-elfos	Asgardiano	M	202	Inumano	Asgardiano	M	202
Balder	Asgardiano	DI	171	Carniçal	Faraônico	M	161	Anão das profundezas	Asgardiano	M	203	Inumano	Faraônico	M	161
Blodug-Hofi, Cavalo Lendário de Frey	Asgardiano	AA	175	Dragone	Faraônico	M	161	Anão duergar	Asgardiano	M	202	Isis	Faraônico	DM	148
Einherjar, Guerreiros de Odin	Asgardiano	SD	199	Escorpões monstruosos	Faraônico	M	161	Anúbis	Faraônico	DM	140	Kord	de D&D	DI	77
Elemental				Esfinge	Faraônico	M	161	Apep	Faraônico	SD	141	Kurtulmak	de D&D	DI	79
— do ar	Asgardiano	M	202	Esqueleto	Faraônico	M	161	Apolo	Olimpico	DI	105	Lacaios de Set	Faraônico	SD	158
— do fogo	Asgardiano	M	202	Fera do caos	Faraônico	M	161	Ares	Olimpico	DI	107	Lamia	Faraônico	M	161
Elfo drow	Asgardiano	M	202	Golem de pedra	Faraônico	M	161	Artemis	Olimpico	DI	108	Lammasu	Faraônico	M	161
Esqueleto	Asgardiano	M	202	Grick	Faraônico	M	161	Atena	Olimpico	DM	110	Leão atroz	Faraônico	M	161
Forseti	Asgardiano	DI	173	Hátor	Faraônico	DM	145	Bahamut	de D&D	DM	58	Licantropo, homem-urso	Asgardiano	M	202
Freke e Gere, Lobos de Odin	Asgardiano	AA	169	Imhotep	Faraônico	SD	146	Balder	Asgardiano	DI	171	Lich	Faraônico	M	161
Frey	Asgardiano	DM	174	Inumano	Faraônico	M	161	Basilisco	Asgardiano	M	161	Lillend	Faraônico	M	161
Freya	Asgardiano	DI	176	Isis	Faraônico	DM	148	Basilisco	Olimpico	M	134	Lívido	Faraônico	M	161
Frigga	Asgardiano	DM	177	Lacaios de Set	Faraônico	SD	158	Bast	Faraônico	DM	143	Lobo			
Gigante	Asgardiano	M	200	Lamia	Faraônico	M	161	Bes	Faraônico	DM	144	— atroz	Faraônico	M	161
Gigante do Fogo de Muspelheim	Asgardiano	SD	200	Lammasu	Faraônico	M	161	Besouro gigante	Faraônico	M	161	— das estepe	Asgardiano	M	202
Gigante do Gelo de Jotunheim	Asgardiano	SD	200	Leão atroz	Faraônico	M	161	Blodug-Hofi, Cavalo Lendário de Frey	Asgardiano	AA	175	Loki	Asgardiano	DM	183
Gnomo svirneblin	Asgardiano	M	202	Lich	Faraônico	M	161					Lolth	de D&D	DI	81
Gorila Atroz	Asgardiano	M	202	Lillend	Faraônico	M	161	Bocob	de D&D	DM	60	Louva-a-Deus gigante	Faraônico	M	161
Gullin-Bursti (Pelos Dourados),				Lívido	Faraônico	M	161	Bruxa da noite	Faraônico	M	161	Medusa	Olimpico	M	134
Javali de Frey	Asgardiano	AA	175	Lobo atroz	Faraônico	M	161	Cão yeth	Faraônico	M	161	Mephit			
Heimdall	Asgardiano	DI	179	Louva-a-Deus gigante	Faraônico	M	161	Carniçal	Faraônico	M	161	— de lava	Asgardiano	M	202
Hel	Asgardiano	DI	180	Mohrg	Faraônico	M	161	Centauro	Olimpico	M	134	— do fogo	Asgardiano	M	202
Hermud	Asgardiano	SD	182	Morcego atroz	Faraônico	M	161	Ciclopes	Olimpico	M	133	— do gelo	Asgardiano	M	202
Hugin e Munin, Corvos de Odin	Asgardiano	AA	169	Múmia	Faraônico	M	161	Cocatriz	Olimpico	M	134	Minotauro	Olimpico	M	134
Inumano	Asgardiano	M	202	Múmia Superior	Faraônico	M	159	Corellon Larethian	de D&D	DM	62	Mohrg	Faraônico	M	161
Licantropo, homem-urso	Asgardiano	M	202	Naga	Faraônico	M	161	Deméter	Olimpico	DM	111	Moradin	de D&D	DM	83
Lobo das estepe	Asgardiano	M	202	Neftis	Faraônico	DI	149	Dennari	Oltros	DM	211	Moradin	Faraônico	M	161
Loki	Asgardiano	DM	183	Osiris	Faraônico	DM	151	Dionísio	Olimpico	DI	114	Múmia	Faraônico	M	161
Mephit				Pissaro Roca	Faraônico	M	161	Dragon	Olimpico	M	161	Múmia Superior	Faraônico	M	159
— de lava	Asgardiano	M	202	Prah	Faraônico	DI	152	Driad	Olimpico	M	134	Naga	Faraônico	M	161
— do fogo	Asgardiano	M	202	Rá-Heru-cuti	Faraônico	DM	138	Ehlonna	de D&D	DI	64	Neftis	Faraônico	DI	149
— do gelo	Asgardiano	M	202	Set	Faraônico	DM	154	Einherjar	Asgardiano	SD	199	Nerull	de D&D	DM	84
Nixie sprite	Asgardiano	M	202	Sobek	Faraônico	SD	155	Elemental				Nike	Olimpico	SD	126
Njörd	Asgardiano	DI	184	Toth	Faraônico	DI	156	— do ar	Asgardiano	M	202	Ninfa	Olimpico	M	134
Odin	Asgardiano	DM	167	Uivante	Faraônico	M	161	— do fogo	Asgardiano	M	202	Nixie sprite	Asgardiano	M	202
Odur	Asgardiano	SD	186	Urso atroz	Faraônico	M	161	Elfo drow	Asgardiano	M	202	Njörd	Asgardiano	DI	184
Sif	Asgardiano	DM	187	Vespa Gigante	Faraônico	M	161	Elishar	Oltros	DI	207	Obad-Hai	de D&D	DI	86
Skadi	Asgardiano	DM	189	Yuan-ti	Faraônico	M	161	Erythnul	de D&D	DI	66	Odin	Asgardiano	DM	167
Skinir, Escudeiro de Frey	Asgardiano	SD	175	Zumbi	Faraônico	M	161	Escorpões monstruosos	Faraônico	M	161	Odur	Asgardiano	SD	186
Sleipnir, Cavalo de oito patas de Odin	Asgardiano	AA	169	A Academia	Olimpico		132	Esfinge	Faraônico	M	161	Olidammara	de D&D	DI	88
Surtur	Asgardiano	DI	190	Afrodite	Olimpico	DI	103	Esqueleto	Asgardiano	M	202	Osiris	Faraônico	DM	151
Thor	Asgardiano	DM	192	Apolo	Olimpico	DI	105	Fauno	Faraônico	FM	133	Pi	Olimpico	DM	127
Thrym	Asgardiano	DI	194	Ares	Olimpico	DI	107	Fera do caos	Faraônico	M	161	Pissaro Roca	Faraônico	M	161
Tyr	Asgardiano	DI	195	Artemis	Olimpico	DI	108	Fharlanghn	de D&D	DI	67	Pissaro Roca	Olimpico	M	134
Uller	Asgardiano	DM	197	Atena	Olimpico	DM	110	Forseti	Asgardiano	DI	173	Pégaso	Olimpico	M	134
Valquirias	Asgardiano	SD	200	Basilisco	Olimpico	M	134	Freke e Gere, Lobos de Odin	Asgardiano	AA	169	Pelur	de D&D	DM	90
Verme do gelo	Asgardiano	M	202	Ciclopes	Olimpico	M	133					Posseidon	Olimpico	DM	129
Worg	Asgardiano	M	202	Cocatriz	Olimpico	M	134	Frey	Asgardiano	DM	174	Prah	Faraônico	DI	152
Zumbi	Asgardiano	M	202	Deméter	Olimpico	DM	111	Freya	Asgardiano	DI	176	Quimera	Olimpico	M	134
Bahamut	de D&D	DM	58	Dionísio	Olimpico	DI	114	Frigga	Asgardiano	DM	177	Rá-Heru-cuti	Faraônico	DM	138
Bocob	de D&D	DM	60	Driad	Olimpico	M	134	Garl Glittergold	de D&D	DM	69	Sátiro	Olimpico	M	134
Corellon Larethian	de D&D	DM	62	Esfinge	Olimpico	M	134	Gigante	Asgardiano	M	200	Set	Faraônico	DM	154
Ehlonna	de D&D	DI	64	Fauno	Olimpico	FM	133	Gigante do Fogo de Muspelheim	Asgardiano	SD	200	Sif	Asgardiano	DM	187
Erythnul	de D&D	DI	66	Gorgona	Olimpico	M	134	Gigante do Gelo de Jotunheim	Asgardiano	SD	200	Skadi	Asgardiano	DM	189
Fharlanghn	de D&D	DI	67	Grifo	Olimpico	M	134	Gnomo svirneblin	Asgardiano	M	202	Skinir, Escudeiro de Frey	Asgardiano	SD	175
Garl Glittergold	de D&D	DM	69	Hades	Olimpico	DM	115					Sleipnir, Cavalo de oito patas de Odin	Asgardiano	AA	169
Gruumsh	de D&D	DM	71	Hécate	Olimpico	DI	117	Golem de pedra	Faraônico	M	161	Sobek	Faraônico	SD	155
Heironous	de D&D	DI	72	Hefestos	Olimpico	DI	119	Gorgona	Olimpico	M	134	Sprite	Olimpico	M	134
Hextor	de D&D	DI	75	Hera	Olimpico	DM	120	Gorila Atroz	Asgardiano	M	202	St. Cuthbert	de D&D	DI	91
Kord	de D&D	DI	77	Hércules	Olimpico	SD	122	Grick	Faraônico	M	161	Surtur	Asgardiano	DI	190
Kurtulmak	de D&D	DI	79	Hermes	Olimpico	DI	123	Grifo	Olimpico	M	134	Talia	Oltros	DM	203
Lolth	de D&D	DI	81	Héstia	Olimpico	DM	125	Gruumsh	de D&D	DM	71	Thor	Asgardiano	DM	192
Moradin	de D&D	DM	83	Hidra	Olimpico	M	134	Gullin-Bursti (Pelos Dourados),				Thrym	Asgardiano	DI	194
Nerull	de D&D	DM	84	Hipogrifo	Olimpico	M	134	Javali de Frey	Asgardiano	AA	175	Tiamat	de D&D	DM	93
Obad-Hai	de D&D	DI	86	Medusa	Olimpico	M	134	Hades	Olimpico	DM	115	Tique	Olimpico	DM	131
Olidammara	de D&D	DI	88	Minotauro	Olimpico	M	134	Harpia	Olimpico	M	134	Tira	Olimpico	M	134
Pelur	de D&D	DM	90	Nike	Olimpico	SD	126	Hécate	Olimpico	DI	117	Toldoth	Oltros	DI	210
St. Cuthbert	de D&D	DI	91	Ninfa	Olimpico	M	134	Hefestos	Olimpico	DI	119	Toth	Faraônico	DI	156
Tiamat	de D&D	DM	93	Pi	Olimpico	DM	127	Heimdall	Asgardiano	DI	179	Tyr	Asgardiano	DI	195
Vecna	de D&D	DM	95	Pissaro Roca	Olimpico	M	134	Heironous	de D&D	DI	72	Uivante	Faraônico	M	161
Wee Jas	de D&D	DI	96	Pégaso	Olimpico	M	134	Hel	Asgardiano	DI	180	Uller	Asgardiano	DM	197
Yondalla	de D&D	DM	97	Posseidon	Olimpico	DM	129	Hera	Olimpico	DM	120	Unicórnio	Olimpico	M	134
Anúbis	Faraônico	DM	140	Quimera	Olimpico	M	134	Hércules	Olimpico	SD	122	Verme do gelo	Asgardiano	M	202
Apep	Faraônico	SD	141	Sátiro	Olimpico	M	134	Hermes	Olimpico	DI	123	Vespa Gigante	Faraônico	M	161
Basilisco	Faraônico	M	161	Sprite	Olimpico	M	134	Hextor	de D&D	DI	75	Wee Jas	de D&D	DI	96
Bast	Faraônico	DM	143	Tique	Olimpico	DM	131	Hidra	Olimpico	M	134	Worg	Asgardiano	M	202
				Tira	Olimpico	M	134	Hipogrifo	Olimpico	M	134	Yondalla	de D&D	DM	97
				Unicórnio	Olimpico	M	134					Yuan-ti	Faraônico	M	161
				Zeus	Olimpico	DM	101					Zeus	Olimpico	DM	101
				Dennari	Oltros	DM	211					Zumbi	Asgardiano	M	202
				Talia	Oltros	DM	203					Zumbi	Faraônico	M	161
				Elishar	Oltros	DI	207								
				Toldoth	Oltros	DI	210								

A FONTE DE TODO O PODER DIVINO

Os nomes de Pelor, Loki, Atena, Osíris e seus semelhantes são invocados tanto pelos fiéis quanto pelos desesperados.

Com habilidades que praticamente superam os limites da imaginação mortal, o esplendor dos deuses humilharia até os maiores heróis do universo.

Este suplemento para D&D® fornece tudo o que você precisa para criar e utilizar os seres mais poderosos em sua campanha. Ele inclui descrições e estatísticas para mais de setenta deuses, de quatro panteões diferentes, totalmente detalhados, além de sugestões para criar suas próprias divindades. *Divindades e Semideuses* também apresenta informações sobre a ascensão de personagens comuns ao status supremo de Dungeons & Dragons.

Para utilizar este suplemento, o Mestre precisará do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre*, e do *Livro dos Monstros*.

Os jogadores precisam somente do *Livro do Jogador*.



Visite nosso site: www.devir.com.br

DEV881650000
ISBN: 85-7532-101-3



9

788575 321010

INADEQUADO PARA MENORES DE 14 ANOS