



GUIA DE PERSONAGENS



FANTASIA FORJADA EM METAL
VOLUME UM



PRIVATEER PRESS E JAMBÔ EDITORA APRESENTAM



GUIA DE PERSONAGENS

FANTASIA FORJADA EM METAL

VOLUME UM

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document é conteúdo registrado © 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Este produto requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria®, sob a versão 1.0a da Licença Open Game, que pode ser encontrada em www.wizards.com/d20. O conteúdo de jogo aberto pode ser usado apenas sob e nos termos da Licença de Jogo Aberto. Dungeons & Dragons® e Wizards of the Coast® são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, e são usadas com permissão. O Sistema d20 e o logo do Sistema d20 são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, e são usadas sob os termos do System Reference Document, do D20 System Trademark License e do D20 System Trademark Logo Guide.

A Trilogia do Fogo das Bruxas, A Mais Longa das Noites, A Sombra do Exilado e A Legião das Almas Perdidas são conteúdo registrado © 2001 Privateer Press, Inc.; Monsternomicon: Volume I - Denizens of the Iron Kingdoms e Lock & Load: Iron Kingdoms Character Primer são conteúdo registrado © 2002 Privateer Press, Inc.; Guia de Personagens dos Reinos de Ferro é conteúdo registrado © 2004, Privateer Press, Inc.

← OS CRIADORES DOS REINOS DE FERRO →

Brian Snoddy & Matt Wilson

DESENVOLVIMENTO DO GUIA DE PERSONAGENS

Joe Martin & Matt Wilson

ESCRITORES

Rob Baxter, Brian Gute, Chad Huffman, Joe Martin & Doug Seacat

EDITORES

Brian Gute, Brett Huffman & Joe Martin

CONTINUÍSTA

Jason Soles

OUTROS ESCRITORES E COLABORADORES

Brian Brousseau, Colin Chapman, Jason Dawson, Chris Gunning, Brett Huffman, James Maliszewski, Martin Oliver, Phil Reed, Bryan Steele, Jon Thompson & Michael Tresca

JOGADORES DA FASE DE TESTE

The Seattle Combat Monkeys — Kevin Clark, Erik Breidenstein, Adam Johnson, e Brent Waldher: Scott Barber & Pete O'Carroll

REVISORES

Brian Brousseau, David Chart, Joseph Miller & Martin Oliver

PROJETO GRÁFICO

James Davis

ARTE DA CAPA

Matt Wilson

ARTE INTERNA

Brian "Chippy" Dugan, Jeremy Jarvis, Torstein Nordstrand, Brian Snoddy & Matt Wilson

CARTOGRAFIA

Todd Gamble

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Aos revisores e jogadores da fase de teste Brian Brousseau, David Chart, Joseph Miller, Martin Oliver, e aos notórios "Macacos de Combate de Seattle"; a Jason Soles por servir de editor de continuidade entre as miniaturas e o RPG; a Doug Seacat pela sua infinita paciência e perseverança; a Rob Stoddard por conduzir o tráfego eletrônico e nos emprestar seu olhar aguçado; à equipe do escritório e do armazém; a Rob Baxter, Brian Gute, e James Davis pelas noitadas durante a semana "crunch"; e, por último mas não menos importante, a todos os nossos MUITO pacientes fãs, amigos & família!



Presidente: Sherry Yeary • Diretor Criativo: Matt Wilson • Editor-Chefe: Joe Martin • Diretor de Arte: James Davis
 Editor de Regras: Brian Gute • Gerente de Operações: Rob Stoddard • Desenvolvimento Estratégico: Kai Nesbit
 2601 NW Market Street • Seattle, WA 98107
www.privateerpress.com • frontdesk@privateerpress.com

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright: Privateer Press, Inc.

Título Original: Iron Kingdoms Character Guide

Tradução: Leonel Caldela

Publicado em outubro de 2006.

ISBN: 85-89134-18-0

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

M379g Martin, Joe

Guia de personagens dos reinos de ferro / Joe Martin; tradução de Leonel Caldela; arte de Matt Wilson; revisão de Gustavo Brauner. -- Porto Alegre: Jambô, 2006. 400p. il.

I. Jogos eletrônicos - RPG. I. Caldela, Leonel.
 II. Brauner, Gustavo. III. Título.

CDU 794:681.31

Revisão: Gustavo Brauner

Editoração Eletrônica: Guilherme Dei Svaldi

Atualização de Regras: Rafael Dei Svaldi

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS
 CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3211-1907
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

« SUMÁRIO »

INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO II: IMMOREN OCIDENTAL	14
Geografia Geral	15
Escritura Sideral: Um Tratado sobre os Céus	17
Raças de Immoren Ocidental	30
O Estado das Coisas	67
CAPÍTULO DOIS: PERSONAGENS E CLASSES	76
Diferenças das Classes dos Reinos de Ferro	80
Novas Classes	87
Descrições das Classes	87
Arauto da Matança	88
Mago-Pistoleiro	92
Mekânico Arcano	99
Remendão	105
Classes de Prestígio	111
Descrições das Classes de Prestígio	112
Caçador de Magos	113
Capelão de Batalha	117
Conjurador de Guerra	120
Fuzileiro	125
Pistoleiro	130
Trajado-em-Negro	133
Ventanista	137
Perícias & Talentos	142
CAPÍTULO TRÊS: ARMAS E EQUIPAMENTO	168
Implementos de Empreendedorismo	169
Armas	169
Armaduras	196
Equipamento	198
CAPÍTULO QUATRO: COSMOLOGIA E RELIGIÃO	204
Cosmologia	205
História dos Deuses dos Homens	207
Morrow	209

Thamar	217
Menoth	225
A Serpente Devoradora	230
Cyriss	235
Deuses dos Anões	239
Deuses dos Elfos	245
Scyrah	247
Cultos dos Desvanecidos	251
Nyssor	251
Deuses dos Goblins, Ogrun e Trollóides	254
Dhunial	255

CAPÍTULO CINCO: MAGIA E MEKÂNICA

A Fonte da Magia	259
Caminhos da Magia Divina	266
Domínios Clericais	286
O "Dom" da Magia Arcana	292
Ordens Arcanas dos Reinos de Ferro	296
Alquimia	300
O Advento da Ciência	313
Mekânica	318
Armadura de Conjurador de Guerra	339
Gigantes-a-Vapor	343
Magias dos Reinos de Ferro	352

APÊNDICES

Apêndice A: Personalidades de Immoren Ocidental	368
Apêndice B: Perícias de Classe	372
Apêndice C: Postos Religiosos	374
Apêndice D: Banquetes Cerimoniais da Serpente Devoradora	376
Apêndice E: Testes Falhos de Ofícios (mekânica)	377
Apêndice F: Construção Mekânica	377
Apêndice G: Glossário	382
Mapa de Immoren Ocidental	385
Ficha de Personagem	386

« PREFÁCIO »

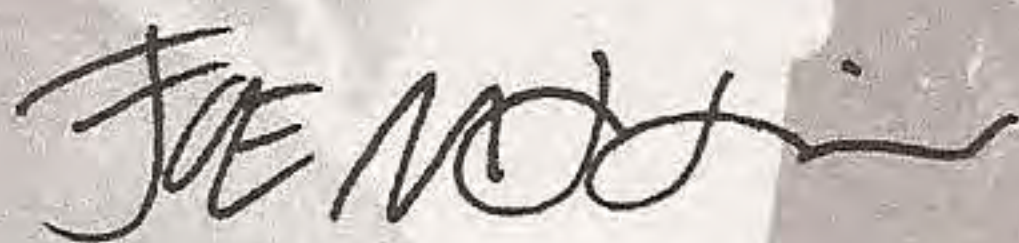
Quando eu concordei em abraçar este projeto, na segunda metade de 2002, não tinha idéia de no quê estava me metendo. É claro que o livro já passou por muita “Pesquisa e Desenvolvimento” no último ano e meio, sendo que a mudança mais notável é que ele cresceu ao longo do tempo de uma previsão de 240 páginas para um monstruoso projeto de 800 páginas, em dois volumes, um verdadeiro gigante-a-vapor em forma de RPG (este é só o primeiro volume!). Citando Matt Wilson, nosso diretor criativo, “O que começou como um empreendimento pequeno e modesto acabou virando uma manifestação descontrolada da Serpente Devoradora”. Bem, a esta altura, se você conhecia os produtos da Privateer Press (trazidos até você pela Jambô Editora!) antes de pegar este livro, então você provavelmente não está muito surpreso. Você talvez esteja se acostumando com a nossa rotina de tentar pular até a lua quando o assunto são os nossos títulos. A questão é que nós amamos este cenário! Nós queremos compartilhar tanto dos Reinos de Ferro com tantos de vocês quanto for possível.

Então, o *Guia de Personagem dos Reinos de Ferro* (GPRF) é o nosso presente a você, RPGista, com regras e ambientação suficientes para enriquecer personagens jogadores (PJs) e personagens do mestre (PdMs) em qualquer campanha nos Reinos de Ferro. E, acreditem, não foi fácil fazer isso, especialmente quando tomamos a decisão de mudar as regras para a versão 3.5 da Wizards of the Coast no meio do projeto! Meses de trabalho foram necessários para fazer a mudança e também equilibrar, testar, encontrar falhas, revisar, equilibrar ainda mais, testar ainda mais e tentar encontrar mais falhas, e revisar mais ainda. Eu jamais colocaria o selo de aprovação da Privateer em alguma coisa até que estivesse cem por cento satisfeito. Agora que você tem este livro nas mãos de verdade – eu vou fazer uma pausa para você se beliscar e ter certeza de que não está sonhando – eu posso dizer, com total confiança: “Estou satisfeito”.

Se você é consumidor de produtos importados, e conheceu a linha Reinos de Ferro através da popular linha de miniaturas WARMACHINE, então seja bem-vindo a bordo. Nós estamos felizes em recebê-lo. Vale lembrar que os livros de RPG vieram antes das miniaturas, mas o sucesso do nosso fumegante jogo de miniaturas a vapor tem sido tão grande que nós mal conseguimos nos conter. Devido a esse sucesso tão grande, fizemos um esforço extra para equilibrar ambas as linhas de produtos, para que os eventos que ocorrem nas duas se encaixem com perfeição. Contudo, se você está preparado para mergulhar de cabeça na linha de RPGs, deixe-me informá-lo que nós fizemos estes tomos para o fanático por jogos de interpretação. O material militar que você vê em WARMACHINE está reservado para os militares. Os aventureiros típicos dos Reinos de Ferro provavelmente nem sempre terão acesso a uma companhia de gigantes-de-guerra para segui-los por aí – afinal, quantos de nós têm acesso direto a um tanque de guerra M1 Abrams para uso pessoal? Isso não quer dizer que seja impossível! Só estamos dizendo que é muito, mas muito raro... Mas fique atento para nossos próximos produtos (dica, dica).

O GPRF está agora em suas mãos. Você pode usá-lo à vontade. Compartilhe com seus amigos ou, melhor ainda, balance esta maravilha como uma isca na frente dos narizes deles e faça com que eles comprem seus próprios exemplares. E fique tranquilo, o *Guia do Mundo dos Reinos de Ferro* – aquela maravilhosa outra metade das já citadas 800 páginas – está a caminho, e nele nós oferecemos tanto material que você provavelmente vai balbuciar sons ininteligíveis e cambalear por aí com um sorriso estático, como um “remendão” que acabou de herdar um armazém cheio de partes mecânicas. Isso mesmo. É tão bom assim.

Obrigado a vocês, fiéis leitores! A jornada continua, como sempre.



Joe Martin

Editor-Chefe

Privateer Press

GUIA DE PERSONAGENS DOS REINOS DE FERRO

◀◀ INTRODUÇÃO ▶▶

VAPOR, GUERRA E FULIGEM: OS REINOS DE FERRO

Algumas pessoas tentam ligar um gênero – ou talvez um sub-gênero – a um cenário de campanha para ter alguma idéia rudimentar sobre o que ele trata. Essas pessoas podem considerar os Reinos de Ferro como “vaporpunk”, e os Reinos certamente são uma anti-utopia anacrônica, um ambiente que abraça os conceitos de tecnologia a vapor; contudo, os criadores preferem a alcunha que está na capa do livro: *“Fantasia Forjada em Metal”*. Estas palavras se encaixam com perfeição, porque os criadores dos Reinos de Ferro não esqueceram que a fantasia mítica está no âmago deste universo, e estas quatro palavras começam a pintar um quadro dos Reinos de Ferro – juntamente, é claro, com a fantástica imagem na capa deste livro – em pinceladas amplas.

Geralmente, em cenários de fantasia, existe uma regra implícita de que a magia e a tecnologia são tão imensamente diferentes que uma não pode existir se a outra estiver entrincheirada com firmeza. Alguns dos princípios de mestres literários de fantasia como J.R.R. Tolkien, H.G. Wells e Michael Moorcock sugerem que uma toma o lugar da outra, que uma deve ceder para que a outra prevaleça. Guerras épicas são travadas, com os diferentes lados e suas crenças servindo como agentes alegóricos da magia ou da tecnologia, do caos ou da ordem. Os criadores e desenvolvedores de Immoren ocidental – a terra natal dos Reinos de Ferro e outros territórios – tomaram a decisão consciente de evitar essa regra, e abordar seu cenário de fantasia de uma perspectiva oposta. Em Immoren ocidental, a magia e a tecnologia não apenas coexistem – elas também complementam uma a outra. Algumas tecnologias neste cenário desafiam as leis da física através da aplicação da magia. Até hoje, aparatos mekânicos – aqueles que unem a ciência e a feitiçaria, a tecnologia e a magia – são o maior exemplo dessas forças complementares nos Reinos de Ferro.

A mekânica é a pedra fundamental do portal que leva aos Reinos de Ferro, mas o fundamento deste mundo é a sua filosofia geral. As próprias idéias que compõem o mundo de Caen – ao qual pertence o continente de Immoren ocidental – são muito particulares e, se você comprou este livro, nós sabemos que você já é uma daquelas pessoas especiais que

estão procurando por algo além da fantasia-padrão em suas campanhas de RPG. Da mesma forma que muitos de vocês, os criadores dos Reinos de Ferro queriam algo além da abordagem de alta fantasia, com mais complexidade que o estilo matar-pilhar-e-destruir, espada-e-magia de RPG. Nas páginas dos guias dos Reinos de Ferro, volumes I e II, essa filosofia é colocada em prática.

Sem dúvida, Caen é um mundo de fantasia, mas entrou em uma nova era de desenvolvimento. Ao invés de descartar o manto de magia e espiritualidade, esses elementos são firmemente abraçados pelos defensores da ciência e da tecnologia. Ao invés de pensar nesses conceitos como incapazes de coexistirem, os habitantes de Immoren ocidental assimilam tudo ao mesmo tempo, vendo a magia, a espiritualidade, a ciência e a indústria como partes de um todo maior. Eles desenvolveram maneiras para que tudo funcione em uníssono, aproveitando o conhecimento arcano e abastecendo-o com ciência, tomando aparatos mecânicos e aperfeiçoando-os através de magia. Até mesmo os princípios da magia são vistos como um tipo de ciência, tão reais e aplicáveis nos reinos quanto os princípios da física, biologia, química, engenharia e matemática.

A despeito desses avanços, os reinos permanecem abarrotados de conflitos. Não, a vida não é tão lúgubre quanto era há alguns séculos, quando uma raça opressora vinda do outro lado da vastidão inimaginável do oceano imperou sobre os nativos, forçando-os a gerações de servidão e sofrimento. Ainda assim, a maior parte dos esforços desta era são gastos desenvolvendo-se novos meios de usar a mekânica contra algum possível inimigo. É uma época em que a inveja e a opressão são os ingredientes instáveis de uma sopa caótica, sempre ameaçando ser derramada. Fronteiras estão em disputa constante, recursos e tecnologia são cobiçados, e a disparidade entre as classes está se tornando um espinho cada vez maior na pata do leão nessas últimas décadas. O trabalhador comum é empurrado para baixo, muitas vezes se humilhando na imundície, enquanto seus líderes arengam sobre seus próprios caprichos e ostentações, e participam de jogos questionáveis de poder, às custas de seus “inferiores”. Talvez tenha sido sempre assim, mas o punho da mecanização está apertando cada vez mais forte este reino de fantasia, inquietando a consciência social, trazendo à tona que talvez as coisas não devessem ser sempre assim, que talvez uma mudança esteja no ar.

Em algumas regiões, houve, recentemente, um chamado de alistamento; para muitos homens comuns, a única saída de uma vida de servitude é a perspectiva do serviço nas forças

armadas. As super potências dos Reinos de Ferro – Cygnar e Khador – estão encarando a nítida possibilidade de uma guerra, e alguns vêem isto como uma oportunidade de ascender de sua condição de nascença, e talvez de conseguir um pouco de pilhagem no processo.

Mas nem todos são guerreiros. Ainda há muitas almas tentando ganhar o pão honesto – ou desonesto – de cada dia, e um viajante nos Reinos de Ferro encontra pessoas de todos os tipos. Marinheiros, funcionários das docas, boticários e engenheiros – todos estão dispostos a fazer um negócio ou contar uma história ou duas. Guerreiros, sacerdotes, magos e larápios – todos estão dispostos a fazer valer seu desejo por uma vida de aventuras, seja desencavando partes mekânicas em algum pântano negro, aventurando-se em alguma ruína esquecida de Orgoth, ou esquivando-se do machado afiado de algum gigante-de-guerra.

Além das raças de humanos, elfos e anões que compõem naturalmente parte de quase qualquer ambiente mítico de RPG digno do nome, algumas raças exclusivas dos Reinos de Ferro são oferecidas para os jogadores. Em Immoren, você vai encontrar goblins ambiciosos chamados de gobbers. Estes tipos empreendedores e versáteis são diminutos e curiosos, com pele malhada e de cor variável, orelhas enormes e mentes que parecem peneiras. Eles muitas vezes viajam como nômades em caravanas improvisadas, e muitos têm mãos ágeis e talento mecânico – provavelmente o único traço que lhes rende a tolerância das raças mais comuns.

Outrora considerados monstros, os ogrun de Immoren provaram seu valor quando fizeram a paz com os anões. Eles mostraram ser muito mais que sua aparência enorme e temível, com dois metros e meio de altura, sugere, coexistindo nas terras longínquas de Rhul, dedicando-se como trabalhadores esforçados e pedreiros hábeis. Embora a maior parte dos ogrun permaneça em comunidades segregadas, ou se misture apenas com os anões, em tempos modernos eles podem ser vistos mais e mais freqüentando as cidades e domínios dos humanos, e tornando-se aceitos – assim como os gobbers – como mais um exemplo da diversidade nesta vasta terra.

Os trollóides evoluíram dos embrutecidos trolls, a quem vêem, apropriadamente, como seus ancestrais inferiores e selvagens. Os trollóides existem há muito em clãs tribais nos arrabaldes da sociedade humana. Eles tendem a ser reservados, e parecem ter dificuldade em controlar seus instintos impetuosos, mas ainda assim são a mais razoável e culta das raças trolls. Muitos trollóides têm dificuldades

no mundo dos homens, pois seus maneirismos ainda são bastante rústicos, e sua visão de todas as coisas que não pertencem à sua raça como sendo fracas ocasionalmente causa problemas, mas mesmo assim eles se provaram trabalhadores e artesãos adequados e – com mais de dois metros de altura na maioria dos casos – capangas mais do que adequados. Em tempos de guerra, os trollóides parecem emergir do chão e, com o conflito que está se formando nos Reinos de Ferro, mais e mais deles estão sendo vistos nas terras dos humanos.

Independente de sua raça ou crença, independente de sua posição social, os ventos da mudança começaram a soprar, e a chegada de um conflito armado é uma conclusão óbvia. Pouco se pode fazer para parar as forças que já foram postas em movimento. As únicas perguntas que restam são quando uma guerra total vai finalmente eclodir, e o que vai emergir quando a fumaça e as cinzas do conflito baixarem.

O QUE OS REINOS DE FERRO SIGNIFICAM?

A missão da Privateer Press é simples. Nós queremos produzir os melhores materiais para RPGs de fantasia no mercado. Isto significa que nós precisamos de uma combinação de conteúdo literário divertido e regras robustas, assim como ganchos de aventura. Parte do processo de criar bons produtos de RPG vem de analisar *o que* faz uma linha de produtos interessante. Nós temos algumas opiniões bem fortes a este respeito.

INGREDIENTE-CHAVE I: O “SABOR” DO MUNDO

O cenário dos Reinos de Ferro foi projetado para aproveitar o interesse crescente do mercado na síntese de fantasia clássica e tecnologia controlada. É um mundo cinzento, mergulhado em sua própria Revolução Industrial, mas ao mesmo tempo impregnado de elementos clássicos de fantasia. Pode ser um mundo impiedoso, muitas vezes escuro e sujo e, sim, brutal, mas também está repleto de heróis e foras-da-lei aventurecos tradicionais, que desafiam a escuridão ou utilizam-na para seus próprios fins.

A adição de construtos a vapor, armas de fogo e outros elementos é uma melhoria importante no gênero de fantasia, e você pode ver exemplos disso em toda a mídia da época atual. A despeito da popularidade crescente dessas adições à ficção de fantasia, os criadores dos Reinos de Ferro não pretendem desalojar os elementos clássicos

que as pessoas valorizam. É por isso que Immoren ocidental ainda é o lar de anões e elfos, e é por isso que a magia ainda é mais comum que a tecnologia. Esta é a fórmula à qual nós prometemos nos ater – nós estamos *melhorando* a fantasia, não substituindo-a.

INGREDIENTE-CHAVE 1: O MUNDO EVOLUI

À medida que o tempo passa, os Reinos de Ferro mudam. Guerras são travadas, heróis e vilões ascendem e caem – e talvez ascendam de novo – e novas ameaças e aliados estão logo atrás da próxima esquina. Immoren ocidental é um lugar dinâmico. Parte da evolução do mundo de jogo é o que nós chamamos de “A Grande História”. A Grande História é um enredo épico que está presente em todos os produtos dos Reinos de Ferro, e guia a evolução do cenário. Histórias grandes em mundos de jogo dinâmicos. Nós achamos que esta é uma combinação vencedora.

Então, qual é a Grande História dos Reinos de Ferro? Bem, nós ainda não podemos ver todos os detalhes, mas um dos enredos da saga maior começa com o retorno de Vinter Raelthorne, o rei deposto de Cygnar, muitas vezes chamado de “O Velho”, enquanto seu irmão Leto, agora rei de Cygnar, é chamado de “O Jovem”. Vinter Raelthorne recentemente ressurgiu na cidade de Corvis com um exército de skorne na premiada “Trilogia do Fogo das Bruxas” e, no terceiro livro, *A Legião das Almas Perdidas*, os Reinos de Ferro estavam se tornando rapidamente um lugar caótico e assolado pela guerra. Embora a ocupação temporária da “Cidade dos Fantasmas” pelo Velho tenha sido repelida, o governante deposto continua sua campanha de vingança contra Cygnar e seu irmão, o Rei Leto. Esta é apenas uma das espadas pendendo sobre os Reinos de Ferro. Há muitas mais, como você vai descobrir.

INGREDIENTE-CHAVE 3: PERSONAGENS FORTES

Para alcançar o Ingrediente-Chave 2, nós precisamos de um elenco de personagens fortes. Os Reinos de Ferro estão povoados de personagens interessantes que voltam constantemente, muitos dos quais são apresentados no *Guia do Mundo dos Reinos de Ferro*. Alguns desses personagens do mestre (PdMs) freqüentemente irão interagir com os personagens jogadores (PJs), enquanto outros “falam” através de material citado presente em nossas publicações. Não subestime o poder desse “texto de ambientação”. Ele realmente adiciona uma outra dimensão ao material, muitas vezes expondo eventos interessantes.

INGREDIENTE-CHAVE 4: DIVERTIDO DE LER

Isso pode parecer uma obviedade, mas nós nos importamos muito com fazer de cada um de nossos livros uma leitura agradável. Nós queremos que vocês, os jogadores e o mestre, divirtam-se com tudo o que nós escrevemos. Nada vai ser simples e sem graça. Por exemplo, não existem “espadas +1” nos Reinos de Ferro. Cada lâmina mágica tem uma breve história, *mesmo que só o mestre saiba qual é*. A atmosfera é tudo! Nós somos da opinião de que estamos criando literatura em primeiro lugar – por acaso, ela também contém regras de jogo.

O QUE É NECESSÁRIO PARA JOGAR NOS REINOS DE FERRO

VOCÊ JÁ DEU O MAIOR PASSO PARA JOGAR NO MUNDO DOS REINOS DE FERRO QUANDO COMPROU ESTE LIVRO. CONTUDO, HÁ ALGUNS OUTROS ITENS DE QUE VOCÊ VAI PRECISAR. ENTRE ELES ESTÃO:

- UM OU MAIS AMIGOS COM QUEM VOCÊ POSSA COMEÇAR A EXPLORAR OS REINOS DE FERRO.
- UMA FICHA DE PERSONAGEM, QUE VOCÊ PODE COPIAR DA PÁGINA 386 OU BAIXAR DO SITE DA JAMBÔ EDITORA.
- UM CONJUNTO DE DADOS DE QUATRO FACES (D4), SEIS FACES (D6), OITO FACES (D8), DEZ FACES (D10), DOZE FACES (D12) E VINTE FACES (D20).
- O LIVRO DE REGRAS BÁSICAS I (LRB I), VERSÃO 3.5, PUBLICADO PELA DEVIR LIVRARIA.

SE VOCÊ ESTÁ PROCURANDO POR OUTROS PRODUTOS DE “FANTASIA FORJADA EM METAL” DA PRIVATEER PRESS, PUBLICADOS PELA JAMBÔ EDITORA, NÓS JÁ LANÇAMOS ALGUNS OUTROS LIVROS PARA O SISTEMA D20. DÊ UMA OLHADA NA LOJA DE RPG OU LIVRARIA MAIS PRÓXIMA, E PERGUNTE SOBRE A ELOGIADA “TRILOGIA DO FOGO DAS BRUXAS”, COMPOSTA DOS LIVROS *A MAIS LONGA DAS NOITES* (AMLN), *A SOMBRA DO EXILADO* (ASDE) E *A LEGIÃO DAS ALMAS PERDIDAS* (ALAP). ENTRE OS PRODUTOS IMPORTADOS, HÁ O *LOCK & LOAD: IRON KINGDOMS CHARACTER PRIMER* (L&L:CP), CUJO CONTEÚDO FOI REPUBLICADO NESTE LIVRO, E O VOLUME EM CAPA DURA *MONSTERNOMICON: VOLUME I – DENIZENS OF THE IRON KINGDOMS* (MN1). ESTE ÚLTIMO ESTÁ NOS NOSSOS PLANOS DE TRADUÇÃO, AGUARDANDO SOMENTE A PUBLICAÇÃO DA VERSÃO 3.5 NOS ESTADOS UNIDOS.

ALÉM DISSO, TAMBÉM EXISTE A LINHA IMPORTADA DE MINIATURAS WARMACHINE, UM JOGO DE “MINIATURAS DE COMBATE A VAPOR”. MESMO QUE VOCÊ NÃO SEJA UM ENTUSIASTA DE JOGOS DE MINIATURAS, ELAS SÃO ÓTIMOS MODELOS PARA UMA CAMPANHA DE RPG NOS REINOS DE FERRO.

SAIBA MAIS SOBRE ESTES E OUTROS PRODUTOS NOS SITES WWW.PRIVATEERPRESS.COM E WWW.JAMBOEDITORIA.COM.BR.

RESUMO DO GUIA DE PERSONAGENS

Além dos termos relacionados à magia, que exigem grafia em itálico devido às diretrizes da OGL, as palavras consideradas termos únicos dos Reinos de Ferro muitas vezes são enfatizadas em itálico na primeira vez que aparecem em determinado capítulo. Isso serve, em primeiro lugar, para destacar esses termos específicos do cenário. Por exemplo, na introdução acima, na primeira vez que a palavra “mekânica” aparece, ela está em itálico. Isso denota a importância do termo como algo específico dos Reinos de Ferro.

Alguns nomes de personagens ao longo do GPRF são seguidos de estatísticas abreviadas entre parênteses. Personagens com características abreviadas são considerados como vivos e ativos em algum lugar de Immoren ocidental, e os criadores incentivam você a colocá-los em suas campanhas nos Reinos de Ferro. Veja os apêndices para uma lista completa de todos os personagens no GPRF, junto com suas estatísticas abreviadas.

Abaixo segue um resumo dos capítulos a seguir:

Capítulo Um: Immoren Ocidental

O capítulo um traz uma introdução básica aos Reinos de Ferro e ao ambiente de Immoren ocidental. Nesse capítulo, o leitor irá encontrar detalhes gerais a respeito do estado atual da exploração geográfica e conhecimento dos céus, assim como detalhes sobre o calendário e feriados importantes dos Reinos de Ferro. A seguir, o capítulo apresenta um exame detalhado das etnias humanas e das raças mais importantes de Immoren. Essa seção também inclui uma discussão curta sobre nomes e suas origens em Immoren ocidental, fornecendo uma grande variedade de nomes para indivíduos de diversas descendências, e, finalmente, termina com um comentário sobre os últimos acontecimentos nos reinos.

Capítulo Dois: Personagens & Classes

O segundo capítulo trata dos aspectos relevantes da criação de personagens, que são necessários para se jogar nos Reinos de Ferro. Modificações menores às classes de personagem já existentes são discutidas, e uma grande variedade de novas classes é apresentada. Ao todo, quatro novas classes básicas e sete novas classes de prestígio são oferecidas e, é claro, um capítulo sobre os fundamentos dos personagens nos Reinos de Ferro não estaria completo sem alguma discussão sobre novas perícias e talentos, especialmente aqueles referentes às armas de fogo e habilidades mekânicas!

Capítulo Três: Armas & Equipamento

O capítulo três põe uma enormidade de novos equipamentos à disposição dos aventureiros. Começando com uma breve discussão sobre a profissão de aventureiro em Immoren ocidental, essa seção trata rapidamente de uma grande variedade de armas e armaduras tradicionais, e outras não tão tradicionais assim. Além disso, inclui um breve tratado sobre a história das armas de fogo, o advento das modernas Armerias e o legado do clã Serric. É o capítulo sobre tudo desde lâminas de batalha caspianas ao Libertador Vanar, e desde pistolas-escudos até relógios de bolso – tudo que o intrépido aventureiro poderia precisar ou querer.

Capítulo Quatro: Cosmologia & Religião

O quarto capítulo explora as crenças cosmológicas básicas dos vários povos de Immoren ocidental, e oferece um apanhado breve da história da religião dessas terras. Começando com um rápido discurso sobre Caen, Urcaen e a natureza das almas, o capítulo então prossegue para uma discussão sobre a história do panteão humano, seguida por discussões aprofundadas sobre as várias religiões humanas. Em seguida, um breve tratado sobre a história dos Grandes Patriarcas anões e sobre as práticas religiosas dos anões de Rhul. Mais adiante, o leitor vai encontrar uma explanação sobre o panteão élfico e sua trágica jornada a Caen, seguida por mais discussões detalhas sobre as duas divindades élficas remanescentes – Scyrh e Nyssor. Finalmente, o capítulo termina com a história da fé de Dhunia e uma discussão sobre as práticas religiosas dhunianas.

Capítulo Cinco: Magia & Mekânica

O capítulo cinco começa com uma discussão sobre a fonte da magia e seus vários praticantes, seguida de um breve tratado sobre os campos de estudo mais perigosos – necromancia, conjuração e infernalismo. O leitor vai encontrar uma explanação longa sobre a magia divina, tratando das peculiaridades da magia nas fés mais difundidas e dos perigos da magia de cura e de reerguer os mortos. A seção sobre magia divina se encerra com a apresentação de novos domínios clericais e domínios antigos modificados antes de prosseguir para a magia arcana e o “presente” da magia para os humanos. Uma discussão sobre feiticeiros e magos é seguida por detalhes sobre as ordens arcanas humanas mais importantes, e então uma discussão sobre o estudo da alquimia nos leva ao advento da ciência e da mekânica. A seção sobre mekânica discute brevemente o Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & Ferro, a arkânica Iosana, e cobre a construção de itens mágicos normais como mekânica, motores de convergência

arkântrica, armaduras de conjuradores de guerra e, é claro, gigantes-a-vapor. Finalmente, o capítulo conclui com um discurso sobre várias magias; aquelas que não existem nos reinos e modificações em magias existentes são detalhadas, juntamente com uma seleção de novas magias desenvolvidas especificamente para os Reinos de Ferro.

BIOGRAFIAS DOS COLABORADORES

ROBERT BAXTER, ESCRITOR

Robert Baxter é um ermitão projetista de jogos freelancer, com vários livros para d20 publicados, incluindo este que você está segurando. Ele mora em Vancouver (Canadá) em um porão úmido, acorrentado a uma mesa, escrevendo livros para as pessoas usarem em seus jogos. Você pode visitar o seu blog em www.atomicrobot.net/mt.

COLIN CHAPMAN, ESCRITOR

Colin leciona para uma turma de pequenos gobbers remelentos na velha Inglaterra. Um acadêmico aventureiro de pequena reputação, ele tem compartilhado conhecimento e os produtos de sua pena com tais augustas instituições como o Eden Studios, Shooting Iron Design, Eos Press e os estimados cavalheiros da Privateer Press (embora seja a primeira vez que trabalha com a excelsa e mui valerosa Jambô Editora). Quando não está diligentemente enchendo a cabeça de jovens irrecuperáveis com o esoterismo do conhecimento, ele pode ser encontrado rabiscando anotações furiosamente em sua mesa, ou relaxando em grande estilo com sua consorte no berço do conhecimento que chama de lar.

JAMES DAVIS, DESIGNER GRÁFICO

James nasceu e foi criado em Seattle, onde ainda reside com seu gato, Scooter. Ele está no ramo de design desde 1990, e passou cinco anos trabalhando na Wizards of the Coast antes de se juntar à Privateer Press como diretor de arte. Em seu tempo livre, ele gosta de correr com seu carro e ouvir música alta. Seu único arrependimento é não ter um nome legal como Steele ou Seacat.

BRIAN "CHIPPY" DUGAN, ARTISTA

Chippy vive ao lado de um canal cheio de patos e cisnes em Warwick, Inglaterra, com sua namorada Elaine. Em primeiro lugar, ele trabalha com jogos de computador, mas os Reinos de Ferro é um cenário tão legal que trouxe-o de volta ao RPG e às miniaturas, e isso é uma coisa boa – ajudou-o a manter a sanidade em meio ao barulho incessante dos patos. Algum dia, Chippy planeja ter um site no qual mostrar suas penas.

TODD GAMBLE, CARTÓGRAFO

Todd Gamble é um premiado cartógrafo de RPG. Trabalhando com as maiores companhias do sistema d20, Todd criou cartografia de fantasia para RPGs, romances e para as mais importantes revistas de jogos. Ele trabalha como cartógrafo para a Wizards of the Coast em Renton, Washington. Seu nome aparece em centenas de produtos da Wizards of the Coast, incluindo arte para tabuleiros de jogos para a Avalon Hill, Dungeons & Dragons, Pokémon e Star Wars.

CHRISTOPHER GUNNING, ESCRITOR

Christopher J. Gunning, um existencialista, viaja pelo mundo trabalhando para o governo dos EUA. Seus créditos como escritor incluem trabalhos para a White Wolf, Dream Pod 9, Majestic 12 Games e outras obsessões egocêntricas. Ele é casado, e mora com dois gatos (que vieram no mesmo pacote de sua mulher). Ele não é bom na cozinha. Ele não é bom em esportes. Ele nem mesmo é bom em jogos de tabuleiro. Então, em seu tempo livre, Chris escreve. Ele gosta especialmente de escrever sobre mortos-vivos.

BRIAN GUTE, EDITOR-ESCRITOR

Brian mora em Duluth, Minnesota, perto do majestoso Lake Superior com sua adorável esposa Linda e sua cadela Hanna. Atualmente trabalhando como químico computacional durante o dia, ele usa sua poderosa caneta para editar suplementos de RPG à noite, nunca tendo conseguido se livrar do canto de sereia do RPG e de seus sonhos de ver seu nome em produtos de RPG publicados. Um RPGista ávido há mais de vinte e cinco anos, sua campanha atual existe há mais de dez anos. Embora o GPRF seja o seu primeiro produto de RPG publicado, atualmente ele está trabalhando duro em vários projetos adicionais para a Privateer Press. Ele também espera encontrar tempo neste verão para construir seu primeiro caiaque de cedro.

BRETT HUFFMAN, EDITOR-ESCRITOR

Brett Huffman mora no norte do Kentucky, e é o único escritor a ter a honra dúbia de literalmente viver em frente ao "Velho Editor-Chefe". Ele é um veterano do estande da Privateer Press em convenções e da Trilogia do Fogo das Bruxas. Ele atualmente trabalha como zelador para o Zoológico de Cincinnati, e como segurança para o time de beisebol Cincinnati Reds – quando não está pensando em estratégias ainda mais diabólicas para alguns dos mais infames habitantes dos Reinos de Ferro, é claro!

JEREMY JARVIS, ARTISTA

Jeremy cresceu no Alabama, e logo se mudou para Nova York antes de seu décimo oitavo aniversário. Ele cursou o Instituto Pratt com a intenção de desenhar quadrinhos ao se formar, mas esse desejo foi retirado a tapa de Jeremy por sua senhora cruel e exigente, a Aquarela. Embora seja um novato, os conceitos diferentes e muitas vezes debochados de Jeremy, sua atenção para detalhes e sua trágica habilidade de representar esses detalhes usando a impiedosa aquarela valeram-no as boas graças das indústrias de jogos e de fantasia. Suas aquarelas foram reconhecidas pelos Spectrum Awards e pela prestigiada exposição anual da Society of Illustrators. Morando agora em Nashville, ele gosta de jogar boliche mal (seu recorde é 164 pontos), procurar pelo filme trash perfeito, e escrever na terceira pessoa. Visite www.jeremyjarvis.com e diga um alô.

JAMES MALISZEWSKI, ESCRITOR

Nascido na Holanda, James cresceu em Baltimore, e cursou a universidade em Annapolis, Washington e Toronto. Ele acreditava, originalmente, que sua vocação era tergiversar sobre as maravilhas da filosofia medieval, mas logo percebeu que poderia ser da mesma forma ignorado como escritor freelancer... Mas se divertir mais no processo. Desde 1999, ele contribuiu em muitas linhas de jogos, incluindo Exalted, Fading Suns, Gear Krieg, Star Wars, o Mundo das Trevas e inúmeros produtos d20. Ele atualmente vive em Toronto, Canadá, com sua mulher, sua filha, seu filho e seu boneco do capitão Kirk. Página: <http://members.rogers.com/maliszew/>.

JOE MARTIN, EDITOR-ESCRITOR

Depois de uma carreira de 10 anos nos quadrinhos como artista, escritor e editor, Joe decidiu deixar essa arte ultrapassada e dedicar-se a outra. Ele é um ávido RPGista e fã de fantasia desde que era um pequeno trollóide aprendendo a ler; logo, pareceu natural que ele tomasse o manto de editor-chefe da Privateer Press em 2002. Ele trabalhou em todos os projetos da Privateer (exceto *A Mais Longa das Noites*) e, junto com Matt Wilson, é uma das principais mãos que guia a linha de RPGs da editora. Quando não está furiosamente catando milho em seu teclado, Joe está furiosamente dedilhando sua guitarra ou furiosamente aperfeiçoando seu estado de fúria. A despeito desses hábitos, ele permanece nada irascível. Além disso, assim como Jeremy Jarvis, ele joga boliche muito mal (recorde de 163).

TORSTEIN NORDSTRAND, ARTISTA

Torstein Norstrand é um ilustrador com raízes vikings verdadeiras. Agora emprestando seus serviços a muitas grandes companhias de RPG e card games, ele diz com orgulho que sua arte de fantasia apareceu primeiro em outro lindo tomo da Privateer Press, "WARMACHINE: Prime". Descubra mais sobre o trabalho de Torstein em www.torsteinnorstrand.com.

MARTIN OLIVER, ESCRITOR

Martin Oliver trabalha como escritor e editor freelance em vários jogos, principalmente Warhammer Fantasy Roleplay (*Realms of Sorcery*, *Dwarfs: Stone and Steel*, *The Enemy Within: Carrion up the Reik*). Ele mora e trabalha em Londres, onde é palestrante, lecionando e pesquisando sobre como os computadores podem ser usados na educação.

PHILIP REED, ESCRITOR

Philip Reed é um projetista de jogos indicado ao Origins Award (*Frag*, Steve Jackson Games), co-projetista de *Car Wars Fifth Edition* e do jogo de tabuleiro de *Dork Tower*, e autor de diversos PDFs para d20 lançados pela Ronin Arts. Você pode saber mais sobre Philip – e encontrar um monte de coisas grátis – na sua página, em www.philipjreed.com.

DOUGLAS SEACAT, ESCRITOR

Doug mora atualmente perto de (mas não em) Seattle, a última parada da sua turnê como escritor itinerante, que incluiu Dallas, Denver e Los Angeles. Ele escreve para a Privateer Press desde o segundo livro d'A *Trilogia do Fogo das Bruxas*, e é particularmente orgulhoso de ter conseguido o título de professor em Teologia Urcaeneana na Universidade de Corvis. Ele assume total responsabilidade por quaisquer deuses, servos, fanáticos ou cultistas desordeiros que possam ser encontrados nestas páginas.

BRIAN SNODDY, ARTISTA

Brian Snoddy começou sua carreira como artista profissional em 1986, trabalhando para o departamento de arte da Egghead Software. Depois de uma carreira de sete anos na empresa, ele se tornou assistente de arte para o Creative Fire Studios, trabalhando em revistas em quadrinhos e storyboards para animações de TV. Ele pintou arte para cards para a maioria dos grandes card games, e foi um dos artistas originais de *Magic: the Gathering*. Desde então, ele trabalhou em revistas, card games, jogos de RPG e video games, e é um membro fundador e co-proprietário da Privateer Press.

BRYAN STEELE, ESCRITOR

Bryan, que mora em Indiana com sua mulher, Sarah, vem cercando sua vida com todos os tipos de jogos há quase duas décadas. Ele viu sua estréia como escritor em nível profissional com o lançamento de *WARMACHINE: Prime* pela Privateer Press, e se jogou de cabeça na indústria de jogos. Agora trabalhando como freelancer para diversas companhias enquanto continua trabalhando febrilmente com a Privateer, ele planeja ter suas mãos cheias de projetos para escrever e pintar por muitos anos ainda.

JON THOMPSON, ESCRITOR

Jon Thompson vive e escreve em Baltimore. Seus projetos atuais incluem beber Nati Boh e voltar à universidade para estudar sobre escrever e projetar video games. Ele tem um gosto musical excelente.

MICHAEL TRESKA, ESCRITOR

Michael "Talien" Tresca é um escritor, comunicador e RPGista. Ele já publicou aventuras e suplementos para a AEG, MonkeyGod Enterprises, Otherworld Creations, Paradigm Concepts e Privateer Press. Michael também já escreveu artigos para as revistas *Dragon*, *Pyramid* e *RPGTimes*. Ele escreveu muitas resenhas para os sites Allgame.com,

Gamers.com e RPG.net. Michael também participou de várias convenções, incluindo a Bakuretsucon, Dragon*Con, e I-Con. Quando não está escrevendo, Michael pode ser encontrado como Talien, administrador do RetroMUD. Michael vive em Connecticut com sua mulher, que é editora, e seu gato, que é fluente em inglês. Para saber mais, visite <http://michael.tresca.net>.

MATT WILSON, ARTISTA

Matt está envolvido com a indústria do RPG desde 1995 como artista e diretor de arte. Ele trabalhou para a Five Rings Publishing como diretor de arte do card game *Legend of the Five Rings* e para a FASA como ilustrador contratado e artista conceitual. Ele então passou um ano como diretor de arte para *Magic: the Gathering* na Wizards of the Coast, e outros três anos como projetista conceitual chefe e ilustrador para a linha. Ele é dono da Privateer Press junto com Brian Snoddy e Mike McVey e, além de administrar o funcionamento diário da empresa, ele é o diretor criativo do cenário de campanha Reinos de Ferro e projetista do jogo de miniaturas *WARMACHINE*. <http://www.mattwilsonart.com>.





IMMOREN OCIDENTAL



Esse nosso
continente, esse tal
de Immoren
ocidental, é
um lugar cativante.

É uma região emocionante e variada, repleta de potencial para todo tipo de aventuras. De fato, a maior parte de nós está vivendo uma aventura industrial – uma revolução, pode-se dizer – com um interesse renovado pelo mundo em geral. Como um astrometrólogo-engenheiro, eu, Gameo Ortmin, sou em primeiro lugar um servo devotado de Cyriss e, por isso, eu e meus pares, em nossos contínuos esforços para combinar razão e fé, achamos esta erupção tecnológica deveras agradável.

Mas é meu dever apresentar este mundo a você, estimado leitor, em pinceladas rápidas, sob uma perspectiva geral, e assim eu vou resistir à tentação de regalar-lhe com meus discursos habituais sobre as ciências experimentais e a aplicação da razão e da matemática que está projetando nossa terra retrógrada com rapidez estonteante em direção a uma nova e gloriosa era. Eu também irei privar-me de tergiversar sobre as muitas facções que pregam o militarismo onipresente, embora elas sejam abundantes, sempre planejando como introduzir uma conflagração de nações neste preciso momento.

Mesmo assim, a tarefa que me cabe – meus superiores requisitaram que eu pinte um quadro, pode-se dizer, usando de palavras, com a finalidade de apresentar alguém que seja estrangeiro às terras de Immoren ocidental. Fá-lo-ei com o máximo esforço para ser tão objetivo quanto possível. Arriscando-me a parecer empolado e pretensioso, devo admitir que tenho uma predisposição deveras acentuada para a objetividade quando me ponho a isso, a despeito do que eu possa ter demonstrado até o momento. Como meus irmãos gostam tanto de lembrar, eu não tenho uma predisposição tão acentuada quando o assunto é brevidade. Mas, ai de mim, irei labutar para que seja possível combinar ambas. Rogo que o leitor me perdoe por quaisquer demonstrações indesejáveis de erudição ou se, por outro lado, eu for por demais lacônico.

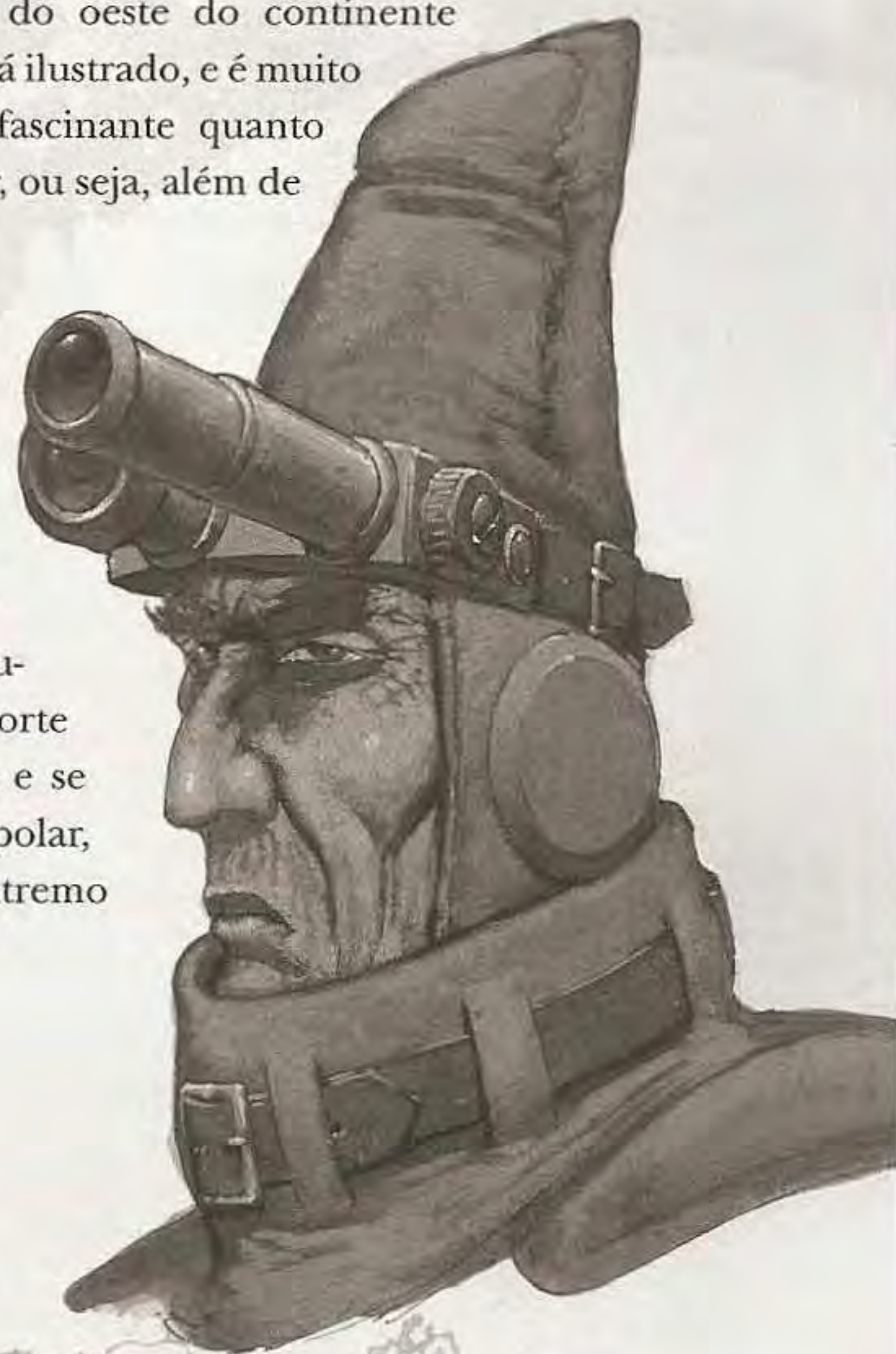
—Gameo Ortmin (Tordorano Esp8), astrometrólogo e seguidor de Cyriss

◀◀ GEOGRAFIA ▶▶ GERAL

A maior parte da superfície de Caen ainda não foi explorada pelos habitantes de Immoren ocidental. Tomos de conhecimento revelam que pelo menos duas massas continentais e algumas terras menores emergem dos oceanos de Caen. Das culturas humanas – até onde se sabe – apenas Orgoth explorou essas regiões, ou ao menos passou por suas costas. As terras além do oceano conhecido como Meredius são um mistério. Exploradores immoreses, até o presente momento, falharam em se aventurar muito longe da costa de Immoren ocidental. Provavelmente são amedrontados pelo peso da História, já que os poucos que ousaram cruzar a enorme e turbulenta extensão nunca mais voltaram. Dizem muitos marinheiros que “para além das ondas há apenas destruição” – e, é claro, a antiga conquistadora Orgoth, que ninguém em sã consciência gostaria de reencontrar.

Logo, não se deve fazer suposições sobre o que ainda não é fato comprovado. Ao invés disso, um estudo do terreno – essa faixa ao longo do oeste do continente chamado Immoren – será ilustrado, e é muito provável que seja tão fascinante quanto qualquer local além-mar, ou seja, além de Meredius (é claro).

As terras de Immoren ocidental são temperadas, em sua maioria, mas o terreno é vertiginosamente diverso. A maior parte jaz no hemisfério superior; suas bordas ao norte eternamente congelado e se alastrando até um mar polar, coberto por gelo. O extremo



norte é virtualmente inabitável. Logo ao sul das águas glaciais, imponentes montanhas perfuram o céu através de camadas de grossa terra congelada. Abaixo disso está a tundra congelada, pontilhada pelos restos de pedregulhos caídos; estes são milhões de pedras gigantescas sobre planícies áridas de *permafrost*, assim como faixas de blocos soltos de gelo ladeados por pântanos, tudo isso cercado pela taiga que acaba por dar lugar às terras mais temperadas e habitáveis de Khador e às montanhas gigantescas de Rhul.

Os habitantes de Rhul escolheram viver e trabalhar as montanhas “de onde vieram”, onde a maior parte das ribanceiras rochosas são severas e expostas; da mesma forma, o povo khadorano vive há milhares e milhares de anos nas colinas baixas, estepes e vastas florestas coníferas da Terra-Mãe. Khador é o mais vasto dos reinos, mas, a despeito de seu tamanho, a maior parte das terras superiores do país carece do solo apropriado – seus prados costurados numa parte frágil da superfície do planeta – ou do clima certo – em geral muito frio ou muito seco – para a agricultura. A estação do crescimento nas florestas sub-alpinas é miserável, muitas vezes durando apenas dois meses do ano, talvez três ou quatro nas profundezas dos vales. Os invernos de Khador são muito magros e frios, com temperaturas bem abaixo da marca de congelamento, e seus verões são curtos, e podem ser quentes e bastante úmidos nas estepes ao sul. Ao longo de todo o ano, tempestades elétricas são freqüentes e surgem repentinamente; a primavera e o final do outono são especialmente imprevisíveis. Então, de fato, essa pode ser uma terra inclemente, especialmente no norte, mas Khador oferece uma variedade de paisagens de tirar o fôlego, de montanhas glaciais e florestas densas até pradarias férteis e longos vales inclinados.

Em comparação, Ord, Llael, Ios e o norte de Cygnar desfrutam de mudanças climáticas bastante equilibradas, com uma grande variedade de temperaturas e chuva suficiente para sustentar grandes florestas e uma multidão de rios e lagos profundos de água doce. Essas nações são compostas de toda sorte de terreno – colinas, matas abundantes, savanas densas, depressões pantanosas, áreas secas de vegetação rasteira e longas e sinuosas cordilheiras; as Montanhas da Parede da Serpente, em particular, são uma coleção vasta de orgulhosos picos esculpados e gargantas que dominam Cygnar central por quase 800 quilômetros de norte a sul. O sul de Cygnar e o Protetorado de Menoth são regiões mais suaves, que variam de savanas de grama alta até regiões baixas cobertas de pântanos, com léguas e léguas de bosques cerrados e florestas de mangues impenetráveis.

Boa parte da região leste abaixo de Ios e além do Protetorado de Menoth foi submetida a influências violentas e sobrenaturais, distorcendo o clima e o terreno de seu estado natural. Esses eventos misteriosos ocorreram há milênios, dando origem a uma desolação solitária e lúgubre. É uma extensão estéril e perigosa de planícies salgadas e dunas de areia que divide o oeste do leste esquecido; as Planícies da Pedra Sangrenta é como as chamam, e elas são desprovidas de raças civilizadas, exceto pelos misteriosos skorne – se é que eles podem ser chamados de civilizados. Além das areias desoladas há pouca coisa nas Planícies, exceto campos de lava e a ocasional floresta de espinhos e salgueiros. Os habitantes do Protetorado falam com apreensão dos relâmpagos no longínquo horizonte a leste, que prenunciam as tempestades de vento, pó vermelho e areia afiada, e com mais temor ainda quando a própria terra sacode sob seus pés; estes violentos terremotos são conhecidos como “Ira do Criador”.

TERRAS ALÉM DE IMMOREN

Dizem os boatos que, em algum lugar do outro lado do Meredius, fica a terra de Orgoth. Os poucos registros que permanecem da Era da Ocupação falam de um continente verdejante e montanhoso, com uma costa recortada e cheia de enseadas, baías e incontáveis ilhas habitadas. Ninguém sabe sobre a situação atual daqueles humanos de coração negro, pois eles não são vistos em Immoren há mais de quatro séculos. No seu auge, acredita-se que o Império Orgoth se espalhava por mais de um continente, o que faria dele sem dúvida o mais vasto império na História registrada. Como resultado do Meredius e sem dúvida da reputação de Orgoth, os exploradores de Immoren têm se mantido contentes em deixar os antigos conquistadores no passado.

Mesmo assim, rotas para outros lugares estão sendo testadas no momento e, a despeito da falta de exploração bem-sucedida além de Immoren ocidental, alguns triunfos em estabelecer um curso para as terras do outro lado dos mares do sul – geralmente chamadas de A Terra Abaixo ou de Terras Desconhecidas – foram recentemente alcançados por alguns exploradores talentosos. Apenas o canto norte dessa aparentemente exuberante massa foi explorado esparsamente, e é chamado pelos seus habitantes simplesmente de Zu (também se conhece a grafia Zhu em alguns registros mercarianos). Marinheiros de Immoren revelam que os nativos de pele cor-de-oliva comandam, em Zu, um império de poderio respeitável, favorecido por seus deuses. Contudo, até hoje, os exploradores e mercadores descobriram apenas uma cidade, um lugar chamado Komara, que significa, na língua dos nativos, “Cidade de Deus”. A

IMMOREN OCIDENTAL

descoberta desse reino é tão recente que um bom número das pessoas de Immoren ainda não sabe de sua existência, ou pensa que se trata de mera boataria.

Contudo, a Liga Mercariana está inevitavelmente mudando esta percepção. Até agora, a Liga é responsável pela maioria do comércio com os habitantes de Zu, e a Liga guarda meticulosamente suas rotas oceânicas, dividindo-as com ninguém e contentando-se em alcançar, até agora, apenas a cidade de Komara. Essa é uma passagem traiçoeira que não deve ser cruzada com leviandade: os marinheiros falam sobre inúmeras ilhas baixas de calcário e coral, e também sobre áreas vulcânicas mais altas que tornam uma viagem sem um mapa uma tarefa perigosa na melhor das hipóteses. De fato, as ilhas estão repletas de restos dos primeiros navios mercantes, mas a cidade de Komara já rendeu importações exóticas, tais como especiarias, óleos, peles, tecidos, perfumes, frutas, minerais preciosos, café, cacau, lagostas e outros produtos notáveis, o que torna mais do que válido o risco de navegar seus longos recifes de coral.

O diário de um dos capitães do mar mercarianos se refere a Zu como uma terra primitiva com "águas costeiras quentes, claras como cristal, sob um estreito cinturão costeiro de areia de mármore, que repentinamente se incha para dar lugar a montanhas escarpadas de calcário e florestas tropicais densas e selvagens, onde feras desconhecidas fazem um alarido atemorizante". Ele descreve Komara como "...terraços elevados brancos e dourados, escavados em paredões de calcário de 100 metros, e as baías devem ser navegadas por sondagem, já que rochedos de calcário emergem e se escondem sob a superfície com as marés. O próprio porto é guardado por imensos arcos de mármore, adornados com imagens de peixes dourados e serpentes marinhas achatadas contra a face dos arcos, que são maiores que nosso navio inteiro. Nós passamos sob os arcos para entrar no porto, sempre sob o escrutínio de centenas, não, de milhares de soldados em elmos de bronze, elmos vermelhos, elmos iridescentes, que patrulhavam o topo dos arcos e amuradas da mui bem-guardada baía".

DIZEM OS BOATOS...

O DIA SEIS DE MALLEUS, KATESH, DO ANO DE 566 D.R., FOI O DIA EM QUE O PRIMEIRO NAVIO MERCARIANO FEZ UMA VIAGEM BEM-SUCEDIDA ÀS TERRAS DO SUL. O CAPITÃO D. H. WEXBOURNE (POVO-DO-MEIO, RGR5/ESP4) LEVOU O SEU CORTA-MAR ATÉ O PORTO DE CASPIA COM PROVAS DE VIDA AO SUL DAS PRAIAS DE IMMOREN. A FRAGATA ESTAVA CHEIA DE PELES EXÓTICAS, ESPECIARIAS E OBRAS DE ARTE EM PORCELANA, MAS, MAIS IMPORTANTE, TRAZIA TRÊS ESTRANGEIROS DE PELE COR-DE-OLIVA, QUE FALAVAM UMA LÍNGUA ESTRANHA, E EXIBIAM COMPORTAMENTO INCOMUM. DESDE ENTÃO, A CIDADE DE

KOMARA E AS TERRAS CHAMADAS DE ZU TORNARAM-SE UM PRÊMIO A SER CONQUISTADO POR QUALQUER MARINHEIRO COM ASPIRAÇÕES A SE AVENTURAR ALÉM DA COSTA DE IMMOREN.

OITO ANOS DEPOIS, MUITO POUCOS COMPLETARAM A JORNADA, E APENAS UMA CIDADE FOI DESCOBERTA. NESSE ANO, O FESTEJADO CAPITÃO WEXBOURNE E O SEU CORTA-MAR DESAPARECERAM DE MANEIRA INESPERADA EM SUA SÉTIMA VIAGEM AQUELE LUGAR EXÓTICO. ESPERAVA-SE QUE ELE VOLTASSE DEPOIS DE CINCO MESES, MAS NÃO SE OUVIU FALAR DELE OU DE SEU NAVIO HÁ DEZ MESES, E TANTO A LIGA MERCARIANA QUANTO A ASSEMBLÉIA REAL DE CYGNAR ESTÃO PREOCUPADAS. AMBAS DESEJAM DESCOBRIR O QUE ATRASOU O FAMOSO CAPITÃO.

“ESCRITURA SIDERAL: UM TRATADO SOBRE OS CÉUS”

Na tentativa de educar a população, e elucidar as próprias leis da natureza criadas por Cyriss, meus colegas requisitaram que eu tente relatar, em termos leigos, nosso conhecimento atual do universo em que vivemos. Quando se começa a empreender qualquer tipo de estudo científico, deve-se sempre começar pelo que é mais familiar, e complementar a partir daí. Para este fim, iniciemos por Caen e nosso lugar no universo...

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

UM UNIVERSO HELIOCÊNTRICO

Por incontáveis milênios, o povo de Immoren ocidental acreditou que Caen era o centro do universo. Certamente os primitivos adoradores de Dhunia acreditam nisso até hoje. Para a maior parte dos humanos, ainda não está claro se ela deu à luz o mundo e todas as criaturas nele, ou se ela é o mundo e toda a vida surgiu dela. Mesmo assim, esta é uma crença que corrobora a colocação de Caen no centro do universo.

Mesmo sem razões religiosas para que Caen seja o ponto central de toda a criação, é fácil entender porque as pessoas acreditam nisso. Afinal, elas precisam apenas olhar para o céu para que sintam que estão no próprio nexo do universo, e que tudo mais revolve ao seu redor. Contudo, o Tratado Sideral do renomado cyrissista Gameo Ortmin atesta que esta não é a verdade, e nem de longe é a ordem real das coisas.

Ao invés disso, Ortmin afirma que o planeta Caen, e todos os outros planetas conhecidos, giram em torno do sol. O tratado assegura que a atual visão geocêntrica (centrada em Caen) do universo é uma falsidade facilmente refutada pelos princípios da natureza colocados por Cyriss. Ao invés disso, uma visão heliocêntrica (centrada no sol) do universo mostra um entendimento correto da astrometria e da mecânica celestial.

LUAS E MARÉS

As três luas de Caen são, seguramente, os elementos mais proeminentes e brilhantes no céu noturno. Calder é a maior, brilhando com uma luz branca-azulada, e geralmente é tratada como sendo do gênero masculino. Calder orbita ao redor de Caen a cada 28 dias – ou uma vez por mês – e, sendo iluminado pelo sol, passa por um processo contínuo, ou ciclo, onde há oito estágios distintos e tradicionalmente reconhecidos, chamados fases (leia mais sobre essas abaixo, em “Calendários”). Da mesma forma, Laris, a lua de tamanho médio e cor marrom-avermelhada, com suas manchas negras

e marrons – tratada como sendo do gênero feminino – segue uma órbita mais longa e elíptica, e circula apenas quatro vezes por ano. A desolada e esquiva Artis – também do gênero feminino, e a menor e mais lenta das três – move-se em uma órbita polar, e circula aproximadamente três vezes por ano. Luas cheias duplas – Grande Calder e Grande Laris – ocorrem duas vezes por ano, quando os ciclos de Calder e Laris se sobrepõem, e todas as três luas ficam cheias apenas uma vez por ano.

A órbita de Calder ocorre no mesmo plano que a órbita de Caen ao redor do sol; esse alinhamento explica a frequência de eclipses solares e lunares envolvendo Calder que, como a maior e mais próxima das luas, tem o maior impacto sobre as marés. Embora sua influência não seja tão grande, Laris e Artis também contribuem nas marés, tornando-as bastante imprevisíveis em Caen. As mais fortes ocorrem durante os períodos em que as três luas estão na fase nova ou cheia, mas marés erráticas ocorrem quando Laris ou Artis estão cheias ao mesmo tempo que Calder. As marés erráticas mais violentas ocorrem quando Laris está em seu primeiro, terceiro ou quarto quadrantes, pois Laris está em perigeu – o que significa que seu caminho trouxe-a para mais próximo de Caen e que em tais épocas as marés experimentam mudanças inexplicáveis, e tempestades violentas assolam os mares.

Calder tem sido uma grande fonte de inspiração para os românticos. Ele é a “Lua Galante”, o “Lorde Lua”, a “Pérola da Noite”, o “Perseguidor”, o “Fescenino” e até mesmo o “Lobo”, entre outros nomes. Ele já apareceu em lendas e antigas canções como uma fera voraz, como um príncipe-mago do céu noturno, como um nobre cavaleiro, mas, a despeito de seu papel, Calder é quase sempre um galanteador das duas luas mulheres. Devido a suas fortes

Várias lendas e superstições envolvem as conjunções das luas, e com bons motivos. As noites perigosas há muito são associadas à Serpente Devoradora, embora ela não seja o único poder a se beneficiar destes alinhamentos lunares. Até mesmo aqueles que não crêem na Devoradora conhecem histórias de criaturas aterrorizantes e acontecimentos bizarros, e contam-nas para lembrar as crianças do perigo, pois as noites em que as três luas estão cheias são realmente noites selvagens e perigosas. O poder arcano se derrama repentinamente dos céus enquanto as três luas entram em conjunção, uma acima da outra, e as fronteiras entre Caen e o reino dos temidos Infernais ficam tênues. Noites em que nenhuma das luas pode ser vista também são consideradas

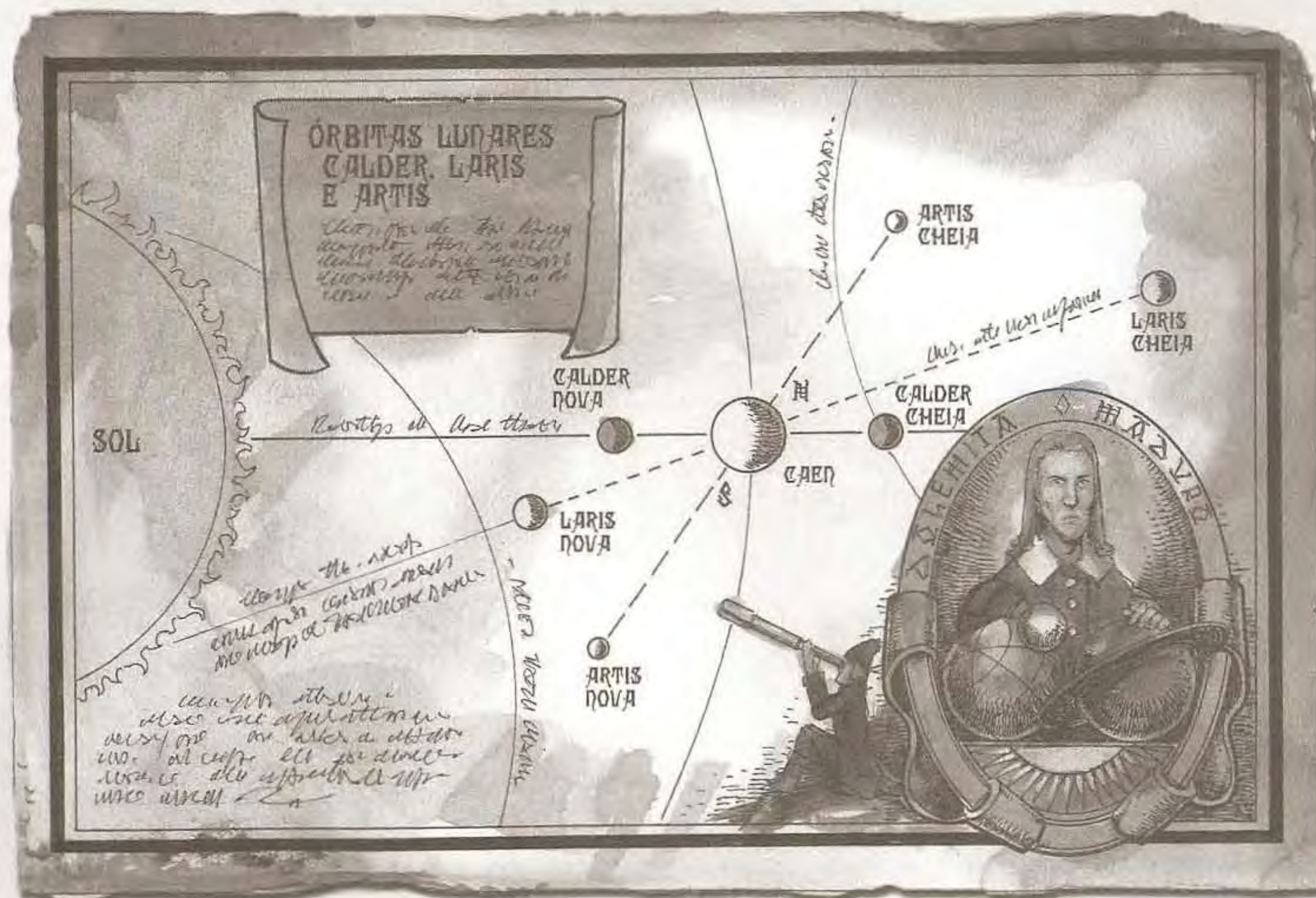
OUTROS PLANETAS DO UNIVERSO

Muito tempo atrás, os astrônomos de Immoren descobriram que a maior parte das estrelas segue rumos fixos ao longo do firmamento; contudo, notaram também que algumas aparentemente vagavam pelo céu em caminhos que não seguiam nenhum tipo de padrão. Estas estrelas errantes foram, desde então, reveladas como outros planetas e, uma vez que o observador aceite o modelo heliocêntrico do universo como verdade, esses caminhos tortuosos são facilmente explicados como as órbitas dos planetas mais afastados do sol do que Caen. Incluindo o mundo que abriga Immoren, parece existir pelo menos quatro outros planetas circundando o sol.

Lucant

O povo de Immoren ocidental há muito notou duas estrelas que parecem seguir o sol de perto. O Arauto da Alvorada é uma estrela vista apenas no início da manhã, prenunciando a chegada do sol, enquanto que a Precursora do Escuro aparece no pôr-do-sol, seguindo-o rumo à escuridão da noite. Estas duas estrelas foram inicialmente associadas a Menoth e à Devoradora, respectivamente, e eram vistas como representantes da luta eterna entre as forças da ordem e da destruição. Contudo, essa associação foi, em geral, esquecida

devido à popularidade de sua ligação atual com Morrow e Thamar. Estas duas estrelas ficaram conhecidas comumente como Katrena e Ekris, nomeadas pela Ascendida de Morrow e pela Prole de Thamar. A observação astronômica moderna revelou que estas duas “estrelas” são, na verdade, um único planeta – Lucant, batizado em homenagem ao clérigo de Cyriss que primeiro descobriu a verdade sobre este planeta. Lucant é o planeta mais próximo do sol, e o único entre o sol e Caen.



mau agouro, uma vez que se diz que a Ascensão Negra de Thamar ocorreu em uma dessas noites, e que a mão da irmã sombria de Morrow pode ser vista nos eventos de tais noites.

Todas as três luas são muito mais inspiradoras para aqueles que cultuam Cyriss, pois medições e cálculos astronômicos envolvendo as luas e outros corpos celestiais foram cruciais para a descoberta dessa esquiva deusa. Contudo, entre aqueles que cultuam Morrow ou Menoth, as luas há muito são objeto de desconfiança e admiração cuidadosa – entidades que muitas vezes trazem augúrios de perigo e maldade.

O Olho da Serpente

Com exceção das luas, o corpo mais brilhante a ser visto em um céu noturno claro é “o Olho”, chamado, às vezes, de “Olho da Serpente”. Este corpo celeste foi revelado por seu brilho, mesmo quando a luminosidade das luas faz com que as outras estrelas se apaguem do céu. Este também é um dos planetas há muito notados por seu comportamento incomum enquanto atravessa o campo celestial. Já há algum tempo os astrônomos sabem que este é outro planeta como Caen, distante e, de alguma forma, ligado ao sol. Sabe-se que o Olho é o próximo planeta mais afastado do sol depois de Caen, mas pouca coisa mais é conhecida sobre ele, já que não existe nenhum telescópio potente o suficiente para inspecioná-lo em detalhes. Quando foi provado pela primeira vez que este corpo não era uma estrela como as outras, houve alguma especulação de que ele poderia ser Urcaen, o mundo dos mortos. Os teólogos refutaram essa hipótese, dizendo que não seria possível avistar Urcaen sem primeiro morrer, e esta idéia acabou por ser refutada. Acredita-se que é em conjunções do Olho da Serpente e Calder que os seguidores da devoradora criam seres vis como o lobo aberrante.

DIZEM OS BOATOS...

POR DUAS NOITES A CADA TRÊS ANOS NO ÚLTIMO DE TEMPEN E NO PRIMEIRO DE CINTEN, CALDER ESTÁ CHEIO E SE ALINHA COM O OLHO DA SERPENTE PARA CRIAR UM ORBE FUNESTO. NESSAS NOITES, LARIS É APENAS UMA FINA FATIA EM FASE CRESCENTE, E A PÁLIDA ARTIS DESAPARECE NO LESTE DEPOIS DA MEIA-NOITE. O FOLCLORE DIZ QUE ESSAS HORAS ESCURAS SÃO CHAMADAS ALTERNATIVAMENTE DE “NOITE ABERRANTE” E “OLHAR DA SERPENTE” E, NESSAS HORAS, FORÇAS MALIGNAS FICAM À SOLTA, CAMINHANDO SOBRE A FACE DE CAEN, IMPREGNADAS DE PODER NEGRO. A NATUREZA DE TAIS FORÇAS VARIA DE HISTÓRIA PARA HISTÓRIA; ALGUMAS AFIRMAM QUE SÃO OS MORTOS-VIVOS, OS INFERNAIS OU, ATÉ MESMO, A VOLTA DE ORGOTH!

AINDA ASSIM, EXISTE POUCA DÚVIDA DE QUE ALGO INSALUBRE EMERGE DURANTE A NOITE ABERRANTE. O ACADÊMICO KHADORANO BLADRO USHKA (KHARD ESP5/GUE1) ACREDITA QUE É NESSA NOITE PORTENTOSA QUE OS MORTOS SE ERGUEM, E QUE O CULTO DA DEVORADORA REALIZA RITUAIS QUE TRANSFORMAM HOMENS EM LOBOS ABERRANTES. ELE BUSCA POR AVENTUREIROS QUE SE JUNTEM A ELE PARA PROVAR ESSA TEORIA. USHKA DESCOBRIU A LOCALIZAÇÃO DE UM CÍRCULO DE CULTISTAS, E DESEJA OBSERVÁ-LOS À DISTÂNCIA NESSA NOITE LÚGUBRE. COMO NÃO É UM COMBATENTE MUITO HABILIDOSO, ELE PRECISA DE PROTEÇÃO CASO SUA EXPEDIÇÃO ENCONTRE PROBLEMAS. USHKA OFERECE UM VALOR CONSIDERÁVEL A QUALQUER UM QUE SE JUNTAR A ELE, ASSIM COMO UMA CHANCE DE DESVENDAR O MISTÉRIO DO LOBO ABERRANTE.

Cyriss, a Andarilha Negra

Quando os astrônomos de Cyriss declararam que, através do estudo cuidadoso de suas leis e princípios, eles haviam localizado a fonte da deusa entre as estrelas, muitos

refutaram a descoberta ou presumiram que os estudiosos tinham ficado loucos. Mesmo hoje em dia, os importantes astrônomos anões e humanos que aceitam a presença da Andarilha Negra além da órbita do Olho são considerados encenqueiros controversos; quando, na verdade, são os acadêmicos mais avançados no campo da astronomia fora da fé de Cyriss. Os que crêem em Cyriss reconhecem isto como um traço do lar da deusa entre as estrelas, de onde ela exerce sua influência sobre os outros planetas e luas, causando estranhas maravilhas astronômicas – as próprias maravilhas que levaram à sua descoberta. Este é o poço de onde o seu poder sobre as forças naturais flui, e acredita-se que ele seja a fonte da magia de seus seguidores, assim como a fundação de todos os enigmas e charadas significativas. Isto é objeto de debate, já que alguns seguidores insistem que a magia de Cyriss vem de Urcaen, um reino de existência completamente separado – enquanto outros conjecturam que Urcaen, assim como Cyriss, existe entre as estrelas.

Qualquer que seja a verdade, a Andarilha Negra está lá fora, além da órbita do Olho. Ela é a casa de Cyriss e uma grande máquina viva, escondida de todos os telescópios, exceto os mais avançados. Mesmo assim, devido à sua coloração escura, a menos que se saiba onde olhar, como fruto do estudo cuidadoso de sua influência sobre os outros planetas, é quase impossível localizar Cyriss, assim como deveria ser. A busca por Cyriss deve ser qualquer coisa, menos simples.

DIZEM OS BOATOS...

JOVENS RADICAIS REFUTARAM O TRABALHO RECENTEMENTE PUBLICADO DE GAMEO ORTMIN E A “VELHA GUARDA” DOS ASTROMETRÓLOGOS QUE APÓIAM ESTE MODELO HELIOCÊNTRICO DO UNIVERSO. ELES AFIRMAM QUE CÁLCULOS ASTROMÉTRICOS RECENTES PROVAM QUE O PLANETA CYRISS É, NA VERDADE, O CENTRO DO UNIVERSO. O ASSIM-CHAMADO “MODELO CYRICÊNTRICO” DO UNIVERSO SUPOSTAMENTE EXPLICA MUITOS DOS FENÔMENOS ASTRONÔMICOS AINDA NÃO EXPLICADOS. ESSAS BOATOS DERAM ORIGEM A DEBATES ACALORADOS DENTRO DA FÉ E EM UNIVERSIDADES POR TODOS OS CANTOS DE IMMOREN OCIDENTAL.

CONSTELAÇÕES E CORPOS CELESTES

Além da órbita de Cyriss está a esfera celestial, onde todas as estrelas e constelações estão dispostas. Os alinhamentos dessas estrelas e constelações com os planetas e luas são, muitas vezes, tão perigosos quanto qualquer alinhamento de luas e planetas. Forças sinistras além da compreensão se escondem nos cantos negros da noite, esperando pelo momento em que sua influência possa ser exercida sobre as vidas dos homens.

A maioria das constelações é visível por cerca de metade do ano. As principais constelações da primavera incluem o Cisne, o Dracodilo e o Vidente. Durante os meses de verão, o Trono, a Serpente e a Estepe são visíveis. O outono traz Menofix, a Águia e Gorgandur à vista, e, no inverno, o Caçador luta contra a Besta pelo céu da noite. Uma das mais proeminentes constelações, a Roda Eterna, está presente o ano todo, parecendo simplesmente girar sobre Caen enquanto viaja ao redor do sol.

A Roda Eterna

Astrônomos anões consideram o grande e complexo arranjo de estrelas chamado de Roda Eterna a constelação mais importante no céu noturno, e sua observação através das estações foi crucial no desenvolvimento do calendário rhúlico, que, mais tarde, foi adotado pelos humanos. De acordo com os astrônomos e magos anões, as análises dos caminhos das três luas em conjunção com os movimentos da Roda Eterna fornecem as previsões divinatórias mais acuradas a longo prazo.

A Estepe

Os humanos não são os únicos que acreditam que seus deuses repousam entre as estrelas. Os elfos há muito falam de uma constelação chamada A Estepe, um ajuntamento denso de estrelas e uma figura proeminente no céu da noite. Para os elfos, a estepe era o lar dos deuses antes que eles viessem a Caen, e dentro dela estava o palácio de Lyoss, seu trono de poder. A Estepe é, principalmente, uma constelação de verão, embora seja visível bem baixa no horizonte na primavera e no outono. Entre os humanos, esta constelação é, muitas vezes, chamada de Máscara de Menoth, e, outrora, antigas cerimônias focadas nesta constelação foram realizadas pelos humanos, que acreditavam que ela representava a face do velho deus. Gobbers, trollóides e ogrun que cultuam Dhunia têm um termo menos sofisticado para esta constelação, e chamam-na de Leite de Dhunia, um termo que não lhes valeu a simpatia dos elfos de Ios ou dos seguidores da Velha Religião.

O Caçador e a Besta

Ascendendo primariamente nos meses do inverno está o Caçador, considerado um aspecto de Menoth. Os astrônomos da antiguidade eram fascinados com a observação do Olho quando passava pelo Caçador, acreditando que isto marcava uma época de conflito entre dois grandes poderes. Ao lado, e não muito longe do Caçador, está outra constelação, a Besta. Como um aspecto da Devoradora, a Besta está eternamente em guerra com o Caçador.

Os khadoranos conhecem o Caçador por outro nome, chamando-o de Rei Padre. Diz-se que, quando o lendário Rei

Khardovic descobriu sobre o selvagem Geremor, o primeiro lobo aberrante criado pelos servos da Devoradora, ficou enfurecido. Geremor aterrorizava o povo de Khardovic, então o rei marchou para os ermos a fim de destruir a criatura. Ele recusou qualquer ajuda, pois não desejava pôr mais ninguém em perigo ao longo de sua caçada e, quando encontrou a imensa forma lupina em meio a uma carnificina terrível, o Rei Khardovic atacou a besta. A batalha durou dias. Geremor fugiu diversas vezes, apenas para ser perseguido e encurralado de novo pelo bravo servo de Menoth. Por fim, conta-se que ambos estavam agarrados e lutando, tentando estrangular um ao outro e, enquanto Khardovic agonizava, dando sua própria vida para destruir o grande mal, Menoth tirou-o de Caen no momento em que os dois combatentes morriam. Ele colocou Khardovic entre as estrelas, para atormentar a Serpente, mas a Devoradora contra-atacou, apanhando Geremor e também colocando-o nos céus. Agora, os dois inimigos estão presos em uma batalha sem fim entre as estrelas.

DIZEM OS BOATOS...

O HIERARCA DO PROTETORADO, GARRICK VOYLE, RECENTEMENTE EXAMINOU UMA CÓPIA DO TRATADO DE ORTMIN SOBRE A NATUREZA DE CAEN E, COMO RESULTADO, SUA FÚRIA ROMPEU TODOS OS LIMITES. DE ACORDO COM O HIERARCA, O QUE ORTMIN PROPÕE É HERESIA, E UMA OFENSA AOS OLHOS DE MENOTH. ELE DECRETOU PENA DE MORTE PARA O ACADÊMICO (E COLOCOU SUA CABEÇA A PRÊMIO), INCUMBINDO SEUS PRÓPRIOS EXEMPLARES DE TRAZER GAMEO ORTMIN À JUSTIÇA. O CULTO DE CYRISS ESTÁ RELUTANTE EM PERDER O DEVOTADO ORTMIN, A QUEM VÊEM COMO UM COMPONENTE ANALÍTICO ÚTIL EM SUA MÁQUINA SOCIAL; SENDO ASSIM, OS BOATOS DIZEM QUE ELES PODEM ESTAR PROCURANDO POR AJUDA EXTERNA PARA GARANTIR A SEGURANÇA DO ESTUDIOSO. TALVEZ UM BANDO DE BRAVOS – OU DE AMBICIOSOS – POSSA SER PERSUADIDO A GUARDAR ORTMIN, EMBORA QUALQUER ENVOLVIMENTO COM CERTEZA TRARIA TAIS PESSOAS PARA O ÂMAGO DE UMA RIVALIDADE RELIGIOSA ENTRE OS CYRISSISTAS E OS SUL-MENITAS DO PROTETORADO.

Skorak

Esta estranha bola de fogo não surge há muitos séculos e, embora os astrônomos estejam ansiosos por uma chance para desvendar alguns dos seus mistérios, o seu retorno é antecipado com uma igual quantidade de terror. Skorak foi descrita como uma bola flamejante, muitas vezes mais brilhante até mesmo que o Olho da Serpente, deixando um rastro de chamas luminosas enquanto cruza o céu da noite. Até onde se pode determinar por registros históricos, esta intrusa incandescente aparece a cada seiscentos anos, e suas aparições sempre coincidiram com eventos que mudaram o mundo. A última vez em que apareceu foi durante a eclosão da Rebelião contra os invasores de Orgoth. Enquanto isso, por si só, pareceria ser um bom augúrio, diz-se também que

ela apareceu poucas semanas antes da chegada de Orgoth nas praias de Immoren. E, antes disso, diz-se que Skorak rugiu pelos céus enquanto algumas das mais sangrentas batalhas da Era dos Senhores da Guerra e da Era das Mil Cidades devastaram o continente. Já que a Rebelião começou há cerca de 600 anos, o retorno de Skorak não deve estar longe.

CALENDÁRIOS

O calendário mais usado hoje em dia é o calendário morrowano, batizado em homenagem ao deus Morrow, mas como foi o seu surgimento? Os cálculos dos primeiros calendários eram baseados nas mudanças aproximadas do clima, na observação das estrelas e nos dias de oferendas menitas. Durante a Era das Mil Cidades, uma variedade estonteante de calendários estavam em uso, causando um sem-fim de confusões para emissários, mercadores e outros viajantes. À medida que a Igreja de Morrow cresceu, seus clérigos-acadêmicos fizeram pressão para que houvesse um único calendário; durante a ocupação de Orgoth esse foi o sistema caspiano, uma intrincada seqüência de quinze meses começando com a morte do primeiro Rei Padre. Num primeiro momento, os mais cultos aceitaram o calendário

caspiano, enquanto os plebeus continuavam a marcar o tempo pela virada das estações. Ainda assim, o calendário caspiano não era muito acurado, e necessitava de ajustes a cada três anos.

Um conselho de notáveis acadêmicos morrowanos convocou uma assembléia em 225 D.R. para reavaliar o calendário caspiano. Simples observações do clima e dos ciclos lunares variavam drasticamente das observações feitas pelas gerações passadas; logo, um sistema mais preciso era necessário. Após alguma deliberação, foi aceito que o sistema de datas deveria ser mudado, começando com a declaração de rebelião pela Sociedade de Ferro, designando A.R. como “Antes da Rebelião” e D.R. como “Depois da Rebelião”, mas esses homens ainda tinham muito trabalho a fazer.

A comunicação com os anões de Rhul tinha aumentado gradualmente nessa época, e então os acadêmicos examinaram o calendário rhúlico; ele estava de acordo com o que os astrônomos da época haviam descoberto sobre as revoluções de Caen ao redor do sol. Essa constatação revolucionou o calendário humano. Considerado tanto mais simples quanto mais preciso, o calendário rhúlico introduziu novas e acuradas mudanças. Quando a assembléia terminou,



o agora aceito calendário morrowano foi apresentado ao público, marcando sete dias para cada semana, 28 dias para cada mês (ou quatro semanas), 13 meses para o ano e, assim, 364 dias compondo o ano inteiro, com quatro estações de 13 semanas cada. Embora ainda não seja completamente acurado, necessitando de um dia intercalado a cada três anos (veja "A Mais Longa das Noites", abaixo) no solstício de inverno, este calendário é muito mais exato do que o antigo sistema caspiano de datas.

O CALENDÁRIO IOSANO

OS ELFOS QUE INTERAGEM REGULARMENTE COM A HUMANIDADE – OU OS EXILADOS, EMBAIXADORES OU DIGNATÁRIOS QUE VIVEM FORA DE IOS – CONHECEM O CALENDÁRIO MORROWANO. OS IOSANOS, CONTUDO, TÊM SEU PRÓPRIO E COMPLEXO REGISTRO DE PASSAGEM DO TEMPO, CHAMADO DE CALENDÁRIO LYOSSANO, UM SISTEMA DE DATAS DE ORIGEM ANCESTRAL E SIGNIFICADO RELIGIOSO. POQUÍSSIMOS FORASTEIROS CONHECEM SEUS MEANDROS.

Compondo Datas: o arranjo formal aceito das datas do calendário e a maneira como elas são compostas começa pelo dia da semana, em seguida o nome da semana e, então, o mês e o ano. O registro formal começa pela numeração dos dias de cada semana dentro de um determinado mês, indo de um a sete, e então recomeça a partir do um na semana seguinte. Por exemplo, o 11º dia do mês de Ashtoven é descrito ou referido como "4º de Malleus, Ashtoven de 604 D.R.", ao invés de "11º de Ashtoven". Contudo, nas duas últimas gerações, a escrita informal e a conversa do dia-a-dia adotou a tendência de usar esta última forma. Por isso, ambos os métodos são aceitos, embora a maioria dos textos impressos ainda utilize as datas no estilo formal.

TABELA 1-1: SEMANAS DOS CALENDÁRIOS MORROWANO E MENITA

Semana	Morrowano	Menita
1	Vendarl	Ozeall
2	Malleus	Luctine
3	Donard	Donard
4	Gorim	Vilmon

NOMES DE SEMANAS MORROWANOS

Quando o Calendário Morrowano foi apresentado ao público, os nomes foram escolhidos para categorizar as quatro semanas do mês. A escolha dos quatro nomes foi resultado de muitas horas de debate e deliberação, mas, por

fim, quatro nomes foram determinados e a educação sobre como compor datas formalmente (veja acima) foi instituída. Os quatro nomes são:

Vendarl: batizada em homenagem ao arquimago Cortis Vendarl, o invocador líder da Batalha dos Cem Magos (travada em 35 D.R.). O Magus Vendarl é renomado por sua participação decisiva neste primeiro golpe notável contra Orgoth, e é aclamado como um dos maiores magos de batalha que já viveu.

Malleus: batizada em homenagem ao Mestre Gervus Malleus, um alquimista cujo trabalho foi crucial no desenvolvimento da pólvora e das armas de fogo. Malleus foi um fator persuasivo e influente no lendário Exército do Trovão durante a Rebelião.

Donard: o nome desta semana demonstra o respeito ao General Abenar Donard, um dos notáveis líderes da última batalha contra a capital Orgoth. Um mestre estrategista, o General Donard liderou um exército esfarrapado e desencontrado de voluntários e Colossais, trazendo a vitória mesmo em desvantagem esmagadora.

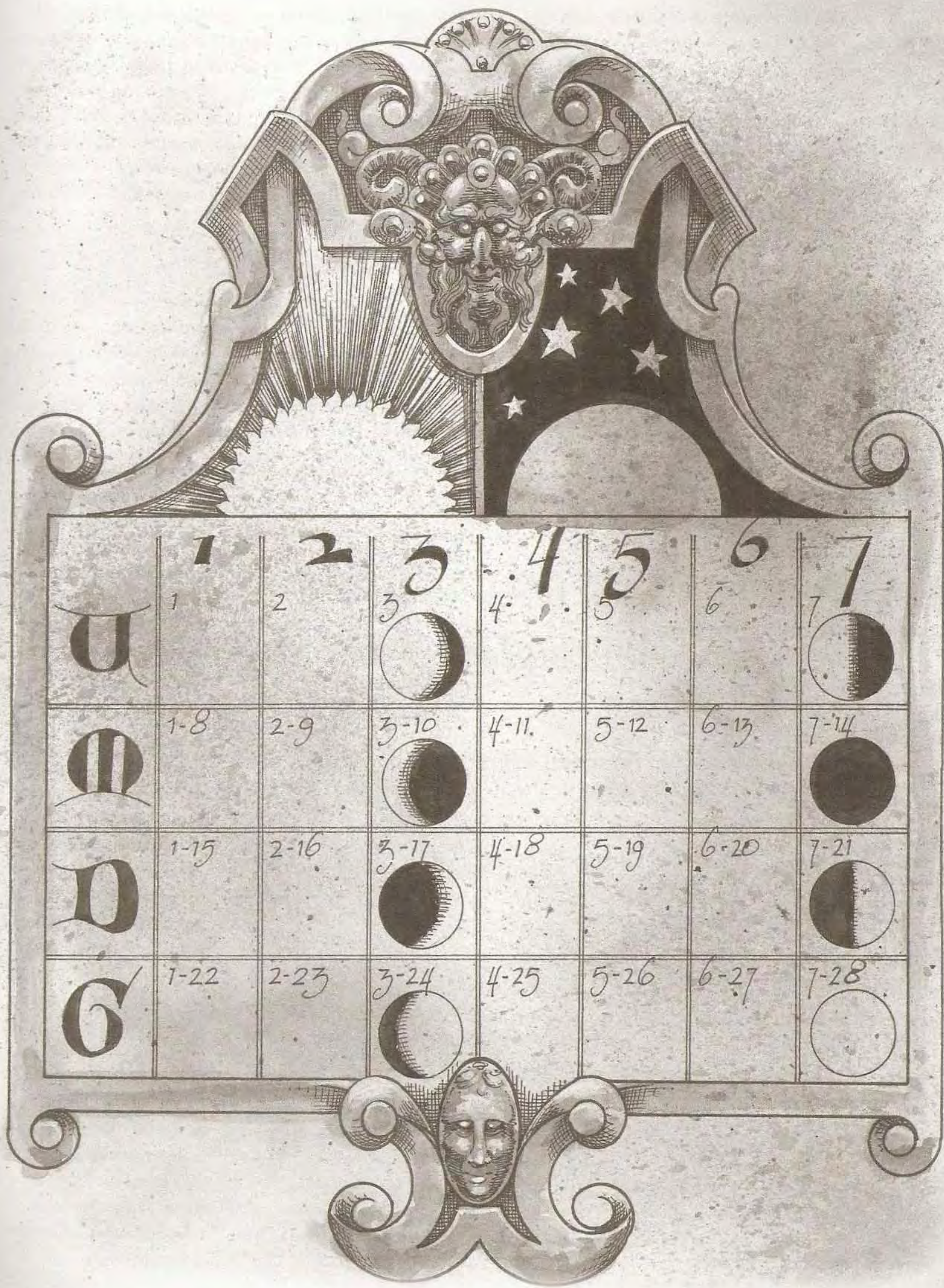
Gorim: o nome da quarta semana reconhece o renomado embaixador anão Jelm Gorim, a quem se credita o mérito de ter conseguido a ajuda de Rhul no final da Rebelião. Foi sua a idéia de utilizar os enormes recursos de Rhul para ajudar a produzir os Colossais, e coordenar a sua passagem clandestina para as mãos dos rebeldes.

NOMES DE SEMANAS MENITAS

Ozeall: batizada em homenagem ao Visgodo Ozeall, um homem santo de Menoth que tomou controle dos fiéis ao antigo deus depois da morte do Hierarca Sulon, e que ajudou a negociar o fim da Guerra Civil Cygnarana. É creditada a Ozeall a criação do Protetorado de Menoth, e ele é tido como um de seus maiores clérigos.

Luctine: esta semana é batizada em honra ao Hierarca Gevard Luctine, um dos mais aclamados líderes do Protetorado, que ajudou a trazer os nômades idrianos para o rebanho. O Hierarca Luctine pregou o significado sagrado do grande terremoto de 504 D.R., descrevendo-o como a ira divina de Menoth.

Donard: esta semana recebe o mesmo nome nos dois calendários, já que o General Donard foi o único herói da Rebelião reconhecido tanto por menitas quanto por morrowanos. A maior parte dos menitas prega que o General Donard foi um fiel partidário dos princípios do Criador.



Vilmon: batizada em homenagem ao Visgodo Dargin Vilmon, um dos mais inspiradores líderes da Guerra Civil, que trouxe todos os menitas do norte de Cygnar até a cidade de Caspia. Sem o apoio de Vilmon e seus seguidores, não é certo que o Hierarca Sulon teria conseguido manter o domínio de Sul.

O calendário acima lista os nomes das semanas, além de ilustrar a lunação de Calder à medida que ele avança por seu ciclo de fases. Estas podem ser mostradas em um calendário de apenas um mês, que não traz o nome do mês e é chamado de *calendário geral*, já que as fases de Calder são muito regulares. Como foi dito anteriormente em “Luas & Marés”, as luas de Caen não têm todas o mesmo ciclo de fases. Calder e Laris são as mais semelhantes entre as três, embora a órbita elíptica de Laris faça com que ela aparentemente se comporte de maneira estranha em comparação com as fases tão ordeiras de Calder.

Como pode ser visto no calendário geral abaixo, Calder se move através de quatro fases principais e quatro fases secundárias ao longo de 28 dias, sendo que cada fase principal dura sete dias. Suas fases principais são o quarto minguante (meia-lua), lua nova (lua negra), quarto crescente (meia-lua) e lua cheia. As fases menores são: minguante convexo, minguante côncavo, crescente convexo e crescente côncavo, sendo que cada fase muda lentamente para a fase seguinte, como apresentado acima.

NOMES DE MESES MORROWANOS

O sistema de calendário atual data de logo após da Rebelião, embora vários nomes de meses sejam remanescentes mais antigos de calendários passados. A seguir, temos explicações sobre os nomes dos meses no calendário morrowano. Alguns calendários listam a composição caspiana ao invés da cygnarana, e, assim, essas diferenças são listadas quando relevantes.

Glaceus (Mês 1): há muito considerado um dos períodos mais severos do ano, este mês foi batizado usando um velho

termo caspiano para “montanha de gelo”. Há uma palavra semelhante em khúrzico, que significa “uma grande pedra de gelo no remoto e gelado norte”.

Casteus (Mês 2): derivado de uma antiga lenda sobre um senhor da guerra midar que se ergueu para estabelecer a província de Terra do Meio. Em tempos recentes, uma lenda mais sombria surgiu sobre este homem chamado Casteon. Diz-se que ele de fato sacrificou seus entes queridos para Menoth em troca da força para unir os Midar – os antepassados dos reis do povo-do-meio – e, segundo se diz, as tempestades de neve deste mês representam as ondas frias do eterno pesar de Casteon.

TABELA 1–2: MESES DO CALENDÁRIO

Mês (Data Morrowana)	Morrowano	Menita	Rhúlico	Feriado	Estação Equatorial
1	Glaceus	Glaceus	Dovern		
2	Casteus	Casteus	Uldern	Dia do Acordo/ Sulonsphar	
3	Trineus	Trineus	Dolern	Dia de Markus	
4	Tempen	Tempes	Ormul	Festa da Tentadora	Equinócio da Primavera (7 de Vendarl)
5	Cinten	Cinotes	Odul	Dia do Flagelo; Queda da Mortalha	
6	Rowen	Prautes	Gordul	Estação da Feira de Verão (até Octesh)	
7	Solesh	Septesh	Lodar		Solstício de Verão (7 de Malleus)
8	Octesh	Octesh	Durgar		
9	Katesh	Sulesh	Odomar	Festa dos Dez	
10	Goloven	Golovus	Godesh		Equinócio de Outono (7 de Donard)
11	Doloven	Martus	Sigmon	Ascensão Sombria	
12	Khadoven	Khadovus	Rordon	Missa de Ascensão	
13	Ashtoven	Ashtovus	Jhoron	A Mais Longa das Noites*; (Festival de Inverno) Dia dos Presentes/Dia do Sacrifício	Solstício de Inverno (7 de Gorim)

*A cada três anos.

Trineus (Mês 3): o terceiro mês do calendário caspiano também era chamado Trineus, uma época de importância especial, quando o final do inverno vira a primavera, os dias começam a ficar mais longos e toda sorte de flora e fauna brota em toda parte. Em honra a esta época particularmente potente do ano, o calendário morrowano mantém a tradição.

Tempen/Tempes (Mês 4): o nome deste mês deriva da palavra caspiana "tempes", que significa "florescer". Um antigo festival é celebrado durante este mês para saudar a primavera e agradecer ao divino por poupar vidas durante os meses duros do inverno. Esta longa celebração, chamada Festa de Tempen, existe há milênios.

Cinten/Cinotes (Mês 5): batizado em homenagem ao mítico Rei Cinot, que as lendas dizem ter sido o primeiro homem a aprender a escrever e a cultivar a terra, ensinado por Menoth – não havia, entretanto, reis numa época tão longínqua. Cinot recebe o crédito de ter escrito as primeiras leis da civilização em pedra, e de ter promovido uma era de paz e razão. Em caspiano, "cinotes" significa "guardião", ou "guardar algo", e existem crônicas que falam sobre homens (esses historicamente reais) nas regiões sul e central que eram chamados cenutis, cruzados armados e árbitros da lei provincial durante a Era dos Senhores da Guerra.

Rowen (Mês 6): este mês foi batizado em homenagem à Ascendida Rowan, patrona dos pobres e desvalidos. A adoração à ascendida aumentou durante a Rebelião, quando muitos daqueles que foram desalojados e sofreram as tragédias da guerra procuraram sua ajuda e orientação.

Solesh (Mês 7): embora a palavra "Solesh" seja similar a um antigo termo caspiano para o sol, a Igreja de Morrow, durante este mês, presta tributo ao Ascendido Solovin – cujo auxílio é procurado pelos clérigos que atendem aos feridos em tempos de guerra – e afirma que o nome, na verdade, é uma homenagem a ele.

Octesh (Mês 8): outro antigo termo caspiano, "octesh" significa "oito" ou "oitavo", e foi usado em muitos dos calendários mais antigos. Este árduo mês de verão há muito é associado com a fome e o calor inclemente, em especial nas regiões mais ao sul.

Katesh (Mês 9): batizado em honra à Ascendida Katrena, a primeira ascendida de Morrow e protetora divina da Igreja, o nono mês do ano é a época em que a maioria das comunidades presta respeito aos seus clérigos locais, às vezes trazendo presentes pequenos e baratos, como comida ou artesanato.

Goloven/Golovus (Mês 10): este mês foi batizado em homenagem ao Rei Golovant, um antigo e lendário rei que subjugou as tribos bárbaras Molgur no sul e, assim, ajudou a trazer uma era de prosperidade hoje conhecida como Era das Mil Cidades. Golovant é considerado um herói de inspiração divina tanto por morrowanos quanto por menitas.

Doloven (Mês 11): batizado em homenagem ao Ascendido Doleth, este mês de outono é considerado uma época auspiciosa para pedir a sua orientação. Durante os ventos cruéis deste estação, os marinheiros e pescadores se mostram particularmente devotos e supersticiosos.

Khadoven/Khadovus (Mês 12): este mês foi batizado em homenagem ao Rei Khardovic, a quem se credita o feito de ter trazido a civilização e a fé de Menoth ao norte. Khardovic, de quem os khards tiraram seu nome, foi o campeão de milhares de pessoas contra os bárbaros vorazes das montanhas do norte e, como Golovant, é estimado tanto por morrowanos quanto por menitas por sua honra e coragem.

Ashtoven/Ashtovus (Mês 13): um velho termo caspiano para dividir o outono do inverno, cuja melhor tradução é "queda das cinzas". Esta é considerada uma época particularmente sombria do ano, e uma velha lenda diz que a primeira neve de cada ano representa as cinzas caindo de Urcaen enquanto os deuses lutam pelo destino dos homens.

NOMES DE MESES MENITAS

Os acadêmicos e clérigos morrowanos tiveram um papel decisivo na formação do calendário atual, e é por isso que os menitas mudaram alguns dos nomes, em particular aqueles derivados de ascendidos. O calendário menita obviamente também usa o caspiano como língua-raiz em vez do cygnarano.

Prautes (Mês 6): batizado em honra ao Visgodo Dovorin Prautian, um dos primeiros menitas a descrever a Cidade do Homem em Urcaen após ter sido erguido dos mortos. Este foi um dos primeiros vislumbres do mundo espiritual oferecido aos antigos menitas.

Septesh (Mês 7): o nome deste mês é simplesmente uma derivação do antigo termo caspiano para "sete" ou "sétimo" e não tem nenhum outro grande significado, embora, entre alguns clérigos menitas, o número sete possua ramificações sagradas, já que diz-se que Menoth é servido em Urcaen por sete dos seus hierarcas favoritos.

Sulesh (Mês 9): batizado em homenagem ao grande Hierarca Sulon, que é homenageado por sua visão e devoção, e por seu papel na fundação do Protetorado de

Menoth. É verdade que este mês às vezes é confundido com Solesh pelos menos cultos, que é o sétimo mês do calendário morrowano.

Martus (Mês 11): este mês homenageia o antigo paladino da Ordem da Muralha, o lendário Luvis Martovus, que salvou uma cidade de uma matilha de lobos doentes durante a era das Mil Cidades. Esta é uma fábula muito famosa entre as comunidades menitas, algumas das quais acreditam que traz boa sorte sacrificar um lobo para Menoth durante este mês.

FESTIVAIS E FERIADOS MORROWANOS/MENITAS

A Mais Longa das Noites: A Mais Longa das Noites é um evento trienal, que ocorre no solstício de inverno. É um dia sem número, concebido pelos inovadores responsáveis pelo calendário morrowano, para compensar por um terço de dia que havia de diferença entre um ano normal e um ano astronômico. Este festival noturno é observado na maior parte das regiões ocidentais e inclui muita bebida, música e dança. Os foliões muitas vezes se vestem de mortos, e as festividades também podem incluir fogos de artifício. Em muitos lugares, A Mais Longa das Noites é uma celebração que dura três noites.

Ascensão Negra: o dia 14 de Doloven é um dia negro, marcando a ascensão de Thamar. Este dia não é considerado um feriado exceto por seus seguidores. A maior parte dos morrowanos considera este um dia de má sorte. Os supersticiosos se recusam a sair de casa, e há atividades tradicionais que se fazem dentro do lar, para manter as famílias ocupadas e em segurança. Acredita-se que mais assassinatos sejam cometidos no dia da Ascensão Negra do que em qualquer outro dia do ano.

Dia da Fundação: cada cidade da região tem sua própria forma de celebrar seu Dia da Fundação, que é em um dia diferente de lugar para lugar. Estas festividades muitas vezes incluem diversões, paradas e competições como pugilismo e luta-livre com dois lutadores amarrados. As celebrações são particularmente extravagantes em Caspia, Merin, Merywyn e Corvis. O Dia da Fundação de Caspia é 20 de Tempen, o de Merin é 2 de Casteus, o de Merywyn é 10 de Ashtoven e o de Corvis é 25 de Trineus.

Dia de Markus: o dia 3 de Trineus é o Dia de Markus. Este se tornou um feriado popular no centro e no sul dos Reinos de Ferro, exceto no Protetorado. As tradições locais variam, mas, em geral, os cidadãos aproveitam esta ocasião para agradecer aos soldados locais, à guarda da cidade e à milícia.

Em muitos lugares, por exemplo, é costume que os habitantes comprem comida e bebida para soldados e guardas, e eles, por sua vez, são obrigados a aceitá-las. Assim, muitas pessoas em serviço acabam inebriadas neste dia, e os oficiais em geral ignoram quaisquer medidas disciplinares. Isto gerou outra tradição, em que muitos cidadãos normais se disfarçam em imitações de uniformes. Em Llael, duelos são ainda mais comuns neste dia e, é claro, este é considerado um feriado importante em Ord e tratado com solenidade especial na cidade de Forte do Meio, onde muitos dos cidadãos reservam um tempo para visitar a tumba do ascendido.

Dia do Acordo/Sulonsphar: marcando o final da Guerra Civil Cygnarana, o dia 28 de Casteus é assinalado tanto em calendários morrowanos quanto menitas. Em Cygnar, o Dia do Acordo é uma ocasião para louvar aqueles que servem nas forças armadas, muitas vezes com brindes e paradas militares.

Sulonsphar é uma ocasião muito diferente para os fiéis menitas, um dia solene para lembrar a morte do Hierarca Sulon durante a guerra e o sucesso de sua visão para o estabelecimento de um reino sagrado. A tensão fica particularmente acentuada na fronteira entre Cygnar e o Protetorado nesta época do ano.

Dia do Flagelo: ninguém realmente conhece as origens deste feriado que homenageia Toruk em Cryx. Diz-se que talvez seja o aniversário do pacto sinistro dos Reis Piratas das Ilhas Scharde com o Pai Dragão, que acabou levando à transformação dos Reis Piratas em Lordes Lich. Em 13 de Cinten, os cryxianos celebram o Dia do Flagelo, fazendo um esforço especial para pilhar, saquear e capturar escravos, e então retornar à temida ilha para festejar nas ruas como arruaceiros dignos de respeito, o dia inteiro até o cair da noite, quando então os próprios Lordes Lich caminham pelas ruas de Boca do Lixo, Skell e Água Negra à procura de recrutas – em geral, aqueles que não conseguiram manter seus vícios sob controle e voltar para casa antes do pôr-do-sol.

Dia dos Presentes/Dia do Sacrifício (Festival de Inverno): o final do ano sempre foi celebrado de maneira diferente através de Immoren ocidental desde a época das Mil Cidades, mas longos banquetes que às vezes duram por vários dias ou mesmo uma semana são, de longe, a forma mais comum de celebração. Muitos lugares ainda têm reuniões de amigos e familiares durante esta época, chamada de Festival de Inverno, uma época para generosidade e para a camaradagem. Pendurar heras é uma tradição popular,

talvez para erguer os ânimos que se abatem com o inverno, e lembrar as pessoas de que a primavera não está longe, e o cumprimento “boa saúde” ou “boa sorte” é muito ouvido nos dias anteriores e posteriores a este feriado.

O Dia dos Presentes surgiu em 269 D.R., quando o Rei Woldred, o Diligente, começou uma tradição anual de se misturar com o povo de Caspia neste dia, com presentes para as crianças e moedas para os adultos. Durante sua vida, essa tradição se espalhou para outras cidades, e muito tempo depois que Woldred já havia falecido, imitadores com barbas brancas começaram a vestir longos robes e uma coroa falsa, e espalhar o espírito do feriado através da distribuição de pequenos presentes, lembranças, comida – presunto, maçãs assadas, bolos de aveia, pão, nozes, ovos, especiarias e cerveja morna doce são os favoritos – ou doações em moedas. Pessoas de todas as classes sociais celebram o Dia dos Presentes hoje em dia, e as igrejas de Morrow costumam abrir seus cofres para ajudar a custear a distribuição de presentes. Em geral, esta é uma época para a convivência e para apreciar a família e os amigos, e a caridade do Rei Woldred que, há mais de três séculos, multiplicou por cem o espírito do Festival de Inverno, especialmente em Cygnar, Llael e Ord.

De acordo com os menitas, o Dia dos Presentes do Protetorado tem um significado diferente. Neste dia, cada menita é obrigado a pagar dízimo para o Templo. Em comunidades predominantemente menitas, especialmente em Khador, todos os cidadãos – até mesmo morrowanos, e gobbers e anões radicados – devem fazer doações ao Templo. Procissões solenes de clérigos mascarados e Exemplares de Menoth, acompanhados por cantos e o soar de sinos desconstruídos, são vistas pelas ruas. No Protetorado, o Hierarca e os visgodos fazem discursos a milhares de fiéis reunidos nos grandes templos, e em Khador, onde o feriado é geralmente chamado de Dia do Sacrifício pelos seguidores da velha fé, caçadas a javalis, cervos e auroques são tradicionais, terminando com um banquete de festas. Diz-se que esta caçada deriva da Era das Mil Cidades, quando os khards sacrificavam animais no fim do ano em honra a algum deus há muito esquecido.

Feira de Verão: as Feiras de Verão eram originalmente um festival de Ord, representando o meio do verão, e a diminuição dos dias. A Feira de Verão é tradicionalmente uma celebração que dura uma semana em Ord, acontecendo na segunda ou terceira semana de Solesh, dependendo da comunidade. A importância deste dia pode ser rastreada até milhares de anos atrás, até o reino de Thuria, e muitos

círculos de pedras e outros monumentos ancestrais no sul de Ord e no norte de Cygnar estão alinhados com a ascensão do sol durante o solstício de verão, ou Verão Alto. As Feiras de Verão consistem de jogos, corridas, mercados, casamentos e atividades comunitárias de todos os tipos, e cresceram em popularidade desde o segundo século Depois da Rebelião, espalhando-se por Immoren ocidental. As Feiras podem começar cedo, em Rowen no sul de Cygnar, ou muito tarde, em Octesh em Khador, e duram desde alguns dias até um mês inteiro, em algumas comunidades. Em Ord e Khador, o festival está especialmente ligado à colheita de batatas, e toda sorte de pratos com batatas são populares nessa época. Em Cygnar, milho e grãos são as comidas mais populares.

Festa da Tentadora: na noite do último dia da Festa de Tempen, Calder se desvanece completamente do céu, a pálida Artis ainda se esconde no norte, e apenas a celestial Laris, vermelha e cheia e ameaçadora, joga sua sombra lúgubre sobre o mundo. Esta é a Noite de Laris ou, como é mais comumente chamada hoje em dia, a Festa da Tentadora – uma variação popular do título do festival que a precede. Os participantes muitas vezes usam máscaras e vestem roupas de cor vermelho-sangue, as mulheres muitas vezes usando véus de rendas e seda escura. Os foliões se escondem nas sombras, contam histórias sinistras, fazem reuniões ilícitas, têm encontros amorosos secretos e, em geral, se comportam como feras. Por coincidência, essa noite perde apenas para a Ascensão Negra em ocorrências ruins – Cinco Dedos, em especial, tem um problema com a tradição anual de incendiar coisas durante esta noite – e os thamaritas participam deste feriado, enquanto a maioria dos morrowanos de boas intenções se recolhe cedo.

Festa de Tempen: a segunda semana do mês de Tempen é tipicamente uma celebração de seis dias chamada de Festival de Tempes ou, mais freqüentemente, Festa de Tempen – de onde o termo “Festa dos Dez”, mencionado a seguir, foi derivado. As festividades começam no primeiro dia de Malleus em centenas de comunidades através dos reinos. É uma celebração do fim do inverno e uma época para comemorações, com artesanato, música, dança e muita comida. Cavalgadas alegóricas, bailes e apresentações teatrais, festas de casamento e banquetes são comuns nesta semana.

Festa dos Dez: o dia 14 de Goloven marca tanto o fim do verão quanto o nascimento dos reinos modernos, com a assinatura dos Tratados de Corvis. Ele recebe este nome por causa do Conselho dos Dez, e foi instituído para celebrar

a liberdade conquistada pelos immorenses depois da Rebelião. A Festa dos Dez é marcada por paradas militares, apresentando soldados uniformizados e batalhões de gigantes-de-guerra nas cidades maiores, e guardas da cidade e gigantes-a-vapor de trabalho nas menores. Os gigantes muitas vezes são decorados e marcham pelas ruas atrás de foliões vestidos como guerreiros de Orgoth em fuga. Alguns artistas se vestem em fantasias blindadas lembrando os Colossais, e caminham em grandes e pesados passos segurando uma horda de pequenas marionetes – representando os Orgoth em fuga – à sua frente. A celebração culmina com a “luta de altares”, onde grupos com pedaços de madeira se juntam e tentam destruir os altares portáteis de Orgoth uns dos outros, enquanto os espectadores escolhem favoritos e fazem apostas. Muitas vezes, essa celebração resulta em muitos ferimentos, e algumas cidades já tentaram pôr um fim nas lutas de altares, mas elas provaram ser muito populares. Os veteranos e os empregados de fábricas são especialmente diligentes na observação deste feriado, os últimos usando o dia principalmente como desculpa para tirar um dia de folga de seus trabalhos.

Missa da Ascensão (Dia de Morrow): o feriado mais importante do ano para os morrowanos, a Missa de Ascensão – freqüentemente chamada de Dia de Morrow – em 21 de Khadoven marca o dia em que Morrow ascendeu à divindade. A celebração dura todo o dia e toda a noite, começando com uma longa cerimônia religiosa pela manhã, que se torna uma reunião mais festiva e um banquete à noite. Esta é uma época da comunidade, e banquetes são oferecidos, em geral, na igreja local ou na casa de um líder proeminente da comunidade. Em Caspia, o Banquete da Ascensão é patrocinado pelo Sancteum e conta com a presença do Primarca, do Exordeum e da corte real inteira, junto com centenas de outras figuras importantes de Cygnar.

Queda da Mortalha: a Queda da Mortalha é um acontecimento anual que acontece mais ou menos um mês depois do equinócio de primavera, durante um eclipse lunar de Calder, quando Laris e Artis estão negras. Este festival noturno é observado principalmente nas regiões sul e central de Immoren ocidental, e inclui um parada à meia-noite e muita bebida. Esta é uma data particularmente popular entre os seguidores de Dhunia, que acreditam que a Mãe Terra deu à luz durante a Queda da Mortalha. Os dhunianos passam cinzas em seus corpos, entoam hinos, tocam tambores e dançam ao redor de fogueiras nessa noite. Os morrowanos também costumam se reunir ao redor de fogueiras, beber e contar histórias.

« RAÇAS DE IMMOREN » OCIDENTAL

No começo deste capítulo, a geografia de Immoren ocidental foi explicada em linhas gerais, mas este capítulo é mais do que um simples estudo de topografia geral. Agora é necessário analisar a distribuição das pessoas que povoam esta porção do continente. Os humanos apresentam uma grande variedade de culturas, e as características de um terreno em particular muitas vezes servem para produzir fronteiras étnicas. Este é o caso de Immoren ocidental. A política teve um papel fundamental em tornar mais tênues essas divisões raciais, às vezes até mesmo destruindo-as, mas, enquanto os homens se reproduzem e procurarem dominar aqueles que não são exatamente como eles, algumas etnias sempre irão ascender ao topo.

Várias raças e etnias chamam Immoren ocidental de lar, mas a humanidade como um todo é, sem dúvida, a dominante. As crônicas mais antigas dos homens sobrevivem desde a Era das Velhas Raças; registros indicam sua presença há mais de 6.500 anos, com raízes que se estendem até fortes sociedades tribais. Mesmo assim, como já foi dito acima, muitos milhares de anos mais tarde, as barreiras estão se tornando menos excludentes. A homogeneização ameaça se instaurar, em algumas nações mais do que em outras, e a iminente diluição étnica chega mais perto a cada dia. De fato, Cygnar e Ord, em particular, estão se tornando rapidamente nações mestiças, à medida que o espírito empreendedor e a indústria aproximam as pessoas, substituindo fronteiras étnicas por fronteiras políticas.

É claro, a segregação e a discriminação nessas nações – e em cada nação multi-étnica de Immoren – existe, e cada nação de humanos começou a integrar suas etnias de alguma pequena forma. As tradições culturais, aptidões e diferenças biológicas permanecem, mesmo que algo diminuídas pelos casamentos entre raças diferentes. Nesta época de industrialização, o orgulho nacional serve para diluir as barreiras étnicas mais do que qualquer coisa, seguido de perto pela iniciativa empreendedora.

Os anões, elfos, goblins, ogrun e trollóides possuem todos civilizações complexas e histórias próprias, e nós vamos tratar delas mais tarde nesta seção. Mas primeiro, o foco será nos grupos étnicos humanos, e como eles estão lidando com as fronteiras nacionais criadas há pouco.

NOTAS DE USO

A seção a seguir apresenta as características raciais das raças não-humanas e também ajustes para as principais culturas humanas. Essas *características culturais* são inteiramente opcionais, e os mestres podem decidir não permitir que seus jogadores utilizem-nas. Caso o mestre decida usar as características culturais em sua campanha, os jogadores, por sua vez, ainda podem escolher ignorar os ajustes de habilidades das culturas humanas.

Um indivíduo nasce com a aparência de seus pais. Caso os pais sejam de etnias diferentes, ele pode puxar um ou outro, ou ser uma mistura dos dois. As características culturais – como perícias de classe automáticas e ajustes de habilidades – se aplicam apenas a uma pessoa criada naquela cultura. É possível ter a aparência de uma cultura e as características de outra diferente. Assim, uma pessoa com parentes khárdicos que tenha sido criada em uma cultura caspiana terá a aparência de um khard, mas as características culturais de um caspiano.

Falhas Sociais: algumas subculturas são indicadas como sendo “Socialmente Isoladas” ou “Ufanistas”. Esses traços representam atitudes que prejudicam a interação com outras culturas, mas não são tão extremas quanto uma penalidade em Carisma. “Socialmente Isolada” representa uma falta de familiaridade com outras culturas, que resulta em comportamento rude ou grosseiro não-intencional, ou representa que o indivíduo fala de maneira muito tosca ou tem uma falta generalizada de decoro. “Ufanista” representa um tipo de patriotismo extremo, ao ponto de membros de reinos estrangeiros serem tratados com desdém, desprezo ou

mesmo ódio. As gafes sociais que resultam do ufanismo são em geral intencionais, enquanto que aquelas cometidas por personagens socialmente isolados são, em geral, não-intencionais. Os jogadores são encorajados a representar essas falhas, em particular quando falharem em um teste de perícia.

Ambas as falhas sociais infligem –2 de penalidade racial em testes de Blefar, Diplomacia, Obter Informação e Sentir Motivação quando o personagem estiver lidando com pessoas que não sejam de sua nacionalidade. Uma exceção a isso é que os nyss sofrem –4 de penalidade quando lidam com elfos iosanos.

Perícias de Classe Automáticas: Caso uma perícia esteja listada como uma “perícia de classe automática” e o personagem já a possuir como uma perícia de classe, ele recebe +2 de bônus racial nessa perícia.

Notas sobre Idiomas: A alfabetização não é sempre automática nos Reinos de Ferro. Alguns idiomas que aparecem nas listas de idiomas automáticos são assinalados como “falado”. Os personagens não são automaticamente alfabetizados nesses idiomas. Para um personagem ser alfabetizado em um desses idiomas ele deve possuir um bônus de Inteligência e escolher ser alfabetizado nesse idioma como um de seus idiomas adicionais ou, então, ele deve adquirir uma graduação em Falar Idioma com esse fim.

Alguns idiomas que aparecem nas listas de idiomas adicionais são assinalados como “apenas falado”. A alfabetização nesses idiomas não pode ser alcançada no 1º nível, embora possa ser aprendida mais tarde através da aquisição de graduações na perícia Falar Idioma.

ETNIAS DO NORTE DOS REINOS DE FERRO



ETNIAS DO NORTE DOS REINOS DE FERRO

KHARD

Talentos Típicos: Ataque Poderoso, Combate Montado, Tolerância e Vitalidade.

Ajustes de Habilidade: Força +2, Inteligência -2 (opcional).

Perícia de Classe Automática: Cavalgar.

Bônus em Perícias: +2 de bônus racial em testes de Adestrar Animais e Intimidação.

Falha Social: ufanista.

Altura Base: homem 1,62 m, mulher 1,50 m (+2d10 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 75 kg, mulher 55 kg (+ resultado do modificador de altura x 1d4 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano (falado), khadorano (falado).



Idiomas Adicionais: cygnarano (escrito), khadorano (escrito), khúrzico, órdico.

Os homens e mulheres khárdicos do reino de Khador são altos e têm memória longa. É dito – e muitas vezes os próprios khards dizem – que o sangue dos gigantes corre em suas veias. Isso pode muito bem ser verdade. De fato, sua terra é inclemente, e lá só os mais fortes sobrevivem. Com ou sem gigantes, o sangue dos khards senhores dos cavalos do antigo império corre neles. Têm um apreço quase místico por suas montarias, e os cavaleiros khárdicos são oponentes aterrorizantes.

Embora os valores mais antigos costumem suplantar os ideais mais novos, os khards não são avessos a empregar novas perícias e indústrias para o benefício da Pátria-Mãe. Eles preferem um machado robusto a uma espada, e um arco a um rifle, mas isso não significa que uma pistola pesada não seria usada caso um khard viesse a conseguir uma.

Orgulhoso, belicoso e patriótico, esse povo é facilmente incitado à ação por seu país, e eles são numerosos, em especial no norte, onde um homem deve conseguir sua própria força de trabalho para cultivar a terra e proteger seu lar. Esse orgulho feroz e tenacidade inflexível, combinados com uma dose saudável de sua notória fúria, fazem dos khards guerreiros consumados. Talvez seja porque eles acreditam terem sofrido mais do que todos durante a Ocupação Orgoth. Caso isso seja verdade, não é de surpreender que esse povo guarde rancores tão antigos contra os sulistas. Verdade ou não, qualquer khard prefere ouvir histórias sobre como o poder khárdico expulsou a corja Orgoth ou sobre o glorioso ápice do Império Khárdico, ao invés de escutar os relatos de liberação unificada escritos pelos “traídores homens do sul”.

DIZEM OS BOATOS...

OS HOMENS KHÁRDICOS CHAMAM OS GIGANTES ANCESTRAIS DE BOGATYRI. DE ACORDO COM OS POEMAS ÉPICOS PASSADOS ORALMENTE DE GERAÇÃO PARA GERAÇÃO, OS BOGATYRI ERAM EXCEPCIONALMENTE BELOS, INTELIGENTES E PRODIGIOSOS EM TAMANHO E FORÇA. OS

Antes que os orgoth chegassem e dizimassem muitas das culturas de Immoren, outro império – o império dos khards – começou na cidade ancestral de Khadorov, há mais de dois mil anos. Os conquistadores khards, era como eram chamados e, quando eles vinham trovejando pelas estepes, eram de fato assustadores. Na sua época, tinham de competir com dezenas de reinos locais para estabelecer sua supremacia. Nas terras longínquas, os saqueadores nortistas de Kos resistiram por cinquenta anos de violência brutal antes de se render, mas por fim cederam aos khards... E então os bárbaros desunidos chamados skirovi foram subjugados, embora mais de um século tenha se passado até que eles fossem arrancados de suas montanhas.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

BOGATYRI TAMBÉM ERAM FAMOSOS POR CRESCEREM DE BEBÊ A ADULTO EM QUESTÃO DE DIAS, E POR DORMIR TÃO PROFUNDAMENTE QUE APENAS UM FERIMENTO PODERIA ACORDÁ-LOS. HOMENS KHÁRDICOS MUITO FORTES SEMPRE SE GABAM DE SANGUE BOGATYR, E ALGUNS RAROS DELES REALMENTE EXIBEM AS HABILIDADES SOBRENATURAIS DE SEUS ANCESTRAIS. DIZ-SE QUE, QUANDO OS ORGOTH APORTARAM, OS BOGATYRI LUTARAM COM VALENTIA NUM PRIMEIRO MOMENTO, MAS FORAM SOBREPUJADOS. DERROTADOS, RETIRARAM-SE PARA AS MONTANHAS E TRANSFORMARAM-SE EM PEDRA. NÃO SE SABE PARA QUAL CORDILHEIRA OS BOGATYRI FORAM, MAS TALVEZ UM DIA OS GRANDES HERÓIS DE KHADOR RETORNEM.

KOSSITA

Talentos Típicos: Combater com Duas Armas, Rastrear e Tiro Certeiro.

Ajustes de Habilidade: Constituição +2, Inteligência -2, Carisma -2 (opcional).

Perícia de Classe Automática: Sobrevivência.

Bônus em Perícias: +2 de bônus racial em Escalar e Ofícios (qualquer relacionado à madeira).

Altura Base: homem 1,70 m, mulher 1,55 m (+2d10 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 76 kg, mulher 52 kg (+ resultado do modificador de altura x 1d4 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano (falado), khadorano (falado).

Idiomas de Bônus: cygnarano (escrito), khadorano (escrito), khúrzico, órdico.



No idioma khúrzico, “kos” significa “lobo”. De fato, como lobos vorazes, os kossitas outrora espreitaram e saquearam o norte, mas, quando decidiram ir para o sul, os khards já estavam firmemente plantados. De início, eles lidaram um com o outro de forma inclemente, pilhando, saqueando e queimando as comunidades uns dos outros, mas, após décadas de violência, os chefes kossitas decidiram que era mais lucrativo fazer uma aliança – na verdade eles juraram vassalagem – e estar unidos com o que era uma tribo ainda mais numerosa. Os kossitas imediatamente aceitaram a sociedade com alegria, liderando muitas das investidas khárdicas contra seus inimigos em comum e, pouco depois, eles foram aceitos como poderosos “irmãos-lobos” pelos nômades senhores dos cavalos.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

Poucas terras são tão selvagens quanto Khador, e poucos povos são tão indomáveis quanto os kossitas. O povo do antigo reino de Kos é recluso, vivendo em relativo confinamento entre as próprias árvores que eles representam; são altos e têm membros grossos como os carvalhos do norte, são resistentes como os bosques de inverno e prontos a repelir intrusos, como os espinheiros de sua terra natal. Embora sejam os humanos mais altos em Immoren ocidental, têm uma aptidão considerável para a furtividade, viajando em silêncio, como fantasmas, através do mato cerrado e dos galhos esguios das florestas de Khador. Inúmeras vezes intrusos indesejados penetraram em território kossita, apenas para serem cravejados de flechas vindas de plataformas ocultas nas árvores e de grupos de emboscada escondidos.

Como os elfos no leste, eles são os lobos solitários do norte. Os kossitas não gostam de ser perturbados, nem mesmo por outros kossitas. Eles têm uma reputação de inamistosos e indiferentes, preferindo o isolamento de seus lares longe da civilização às inovações urbanas da vida na cidade, e suas pequenas comunidades consistem de apenas algumas famílias. Na verdade, eles são conhecidos por hostilidades tanto de uns contra os outros quando contra forasteiros.

Mas eles conhecem a terra e, por causa disso, a maior parte dos kossitas são mateiros e caçadores brilhantes.

Aqueles que embarcam em jornadas para o mundo exterior em geral acabam como mercenários ou encontram trabalho no exército da Rainha, como batedores ou caçadores de cabeças. Aqueles que escolhem não se juntar às forças armadas em geral se tornam mateiros, rangers e exploradores. Não importa que profissão um kossita adote, onde as árvores de Khador crescerem grossas, ou as gavinhas se juntarem em paredes de espinhos, é lá que você vai encontrá-los – se eles quiserem ser encontrados.

RYN

Talentos Típicos: Acuidade com Arma, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada e Saque Rápido.

Ajustes de Habilidade: Carisma +2, Sabedoria -2 (opcional).

Perícia de Classe Automática: Diplomacia.

Bônus em Perícias: +2 de bônus racial em testes de Blefar e Sentir Motivação.

Altura Básica: homem 1,50 m, mulher 1,35 m (+2d10 x 2,5 cm).

Peso Básico: homem 47 kg, mulher 27 kg (+modificador de altura x 1d4 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano (falado), llaelês.

Idiomas Adicionais: caspiano, cygnarano (escrito), khadorano, rhúlico (falado), shyr (falado, exige 2 pontos do bônus de Inteligência ou 2 graduações em Falar Idiomas).



Ricos, corteses, extremamente belos e, oh, sim, arrogantes e ardilosos; estes são os traços que descrevem muitos daqueles que têm sangue de ryn em suas veias. É quase impossível evitar isso. Eles são quase, cada um deles, forjados neste molde por hereditariedade. A pequena nação de Rynr, de fato, foi outrora um pequeno retiro para nobres e diletantes. De fato, à medida que Umbrey ficou mais e mais oculto no antigo império de Khard, especulava-se que a invasão Orgoth possa na verdade ter preservado os ryn de serem subjugados pelos khards. Que perda teria sido essa! Eles, é claro, insistem que sobreviveram aos orgoth, e que sobreviver aos khards teria sido trivial – quanto típico dos ryn...

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

Llael já foi taxada de “uma nação de um milhão de príncipes”. Se isso é verdade, cada ryn deve se considerar um nobre. Muitas pessoas de Immoren mostram seu trabalho duro em seus rostos; escuros e abatidos, gastos e marcados. Esse não é o caso em Llael, onde a maioria rynica tende a ser agradável aos olhos, mesmo que não o seja aos ouvidos, com suas vozes adocicadas e maneirismos corteses.

Embora muitas vezes taxados de cavalheiros petulantes, dândis empolados ou charlatães sem-vergonha pelo populocho de unhas sujas que se encontra nas cidades, os assuntos da corte têm grande importância em Llael, e o valor de um homem ou de uma mulher muitas vezes é medido com base em sua aparência e modos. Os ryn são espirituosos, arrogantes, encantadores, convencidos, galanteadores, traiçoeiros e arrojados – às vezes muito, mas é raro que sejam tudo isso ao mesmo tempo. Um ryn astuto pode convidar uma pessoa para jantar, pedir a comida mais sofisticada, experimentar os novos importados de Rhul e conseguir que, de alguma forma, seu convidado pague por tudo.

Não que todos os ryn sejam trambiqueiros; alguns servem lordes e damas através dos reinos como cortesãos e valetes – em especial aqueles que não são de berço particularmente nobre, já que possuem um dom inerente para a eloquência. Na verdade, a maior parte dos coletores de informações e espiões são descobertos como sendo ryn,

usando suas habilidades naturais para entrar em lugares que um khadorano mal-humorado ou um estóico sul-menita achariam inexpugnáveis. Esses tipos sempre vêm com um preço e, como era de se esperar, não é inédito que um espião ryn esteja trabalhando para instituições inimigas ao mesmo tempo. Não é de surpreender que as palavras “mentira”, “enigma” e “jogo” sejam a mesma em llaelês. Para alguns ryn, toda a vida não passa de um jogo, e o mais importante é a maneira como se joga.

DIZEM OS BOATOS...

A HONRA PESSOAL É MUITO IMPORTANTE PARA A NOBREZA RYN, ENTÃO NÃO É SURPRESA QUE ELES TENHAM APERFEIÇOADO A ARTE DO DUELO. TANTO MERYWYN QUANTO LERYN SÃO LARES DE VÁRIAS ACADEMIAS DE CAVALHEIROS, ESCOLAS QUE ENSINAM DIVERSOS ESTILOS DE ESGRIMA. OS MESTRES-ESPADACHINS TÍPICAMENTE INSTRUEM OS ALUNOS NA LUTA DE DUAS MÃOS COM UMA ESPADA DE LÂMINA LARGA E A ESPADA CURTA, OU COM UMA ESPADA DE LÂMINA LARGA E A ADAGA, EM UM ESTILO QUE ENFATIZA O JOGO DE PERNAS E A NEUTRALIZAÇÃO DA POSTURA DO Oponente. É UM ESTILO EFICIENTE CONTRA O QUAL É MUITO DIFÍCIL SE DEFENDER. ESSAS ACADEMIAS DE CAVALHEIROS TAMBÉM ESTÃO SEMPRE EXPERIMENTANDO COM NOVAS TÉCNICAS, MUITAS VEZES SUBSTITUINDO A ARMA DA MÃO INÁBIL POR OBJETOS COMUNS COMO CAPAS, CHAPÉUS OU MESMO LANTERNAS. É CLARO QUE ESSAS ACADEMIAS TAMBÉM DEVEM ENFATIZAR A LUTA HONESTA, OS MODOS CORTESES E O RESPEITO PELO ADVERSÁRIO PARA OBTER O DIREITO DE MANTER SEUS BONS NOMES, E AS PRINCIPAIS ESCOLAS NESSAS ÁREAS MUITAS VEZES ATRAEM OS MELHORES INSTRUTORES, QUE SÃO CONSIDERADOS CELEBRIDADES E “CAVALHEIROS DE QUALIDADE” EM DETERMINADOS CÍRCULOS.

SKIROV

Talentos Típicos: Grande Fortitude, Vitalidade e Vontade de Ferro.

Ajustes de Habilidade: Constituição +2, Inteligência -2 (opcional).

Perícia de Classe Automática: Conhecimento (religião).

Bônus em Perícias: +2 de bônus racial em testes de Observar e Sobrevivência.

Falha Social: ufanista.

Altura Base: homem 1,57 m, mulher 1,42 m (+2d10 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 70 kg, mulher 52 kg (+ modificador de altura x 1d4 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano (falado), khadorano (falado).

Idiomas Adicionais: cygnarano (escrito), khadorano (escrito), khúrzico (falado), rhúlico (falado), urnyak.

É questão de debate a veracidade do fato dos skirov nunca terem sido realmente subjugados, pois, dentre todos os grupos que parecem ter vindo de uma era anterior, eles são os campeões nesse quesito. Esse povo intenso se entrega às suas paixões com fúria. Aqueles que procuraram mudá-los tiveram sucesso até certo ponto. Seus ancestrais faziam sacrifícios humanos para a Devoradora, e mergulhavam no sangue dos mortos. Hoje, a divindade ancestral do caos foi substituída por versões rígidas de Menoth e Morrow – embora os sacrifícios e rituais de sangue pareçam ter, em essência, continuado os mesmos.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

Nos arrabaldes da Terra-Mãe, no alto das montanhas khadoranas, residem os bárbaros skirov. Nunca uma nação unificada, em eras passadas eles foram hordas que desciam de seus retiros nas montanhas em eras passadas para saquear e pilhar seus primos pastoris. Nesses tempos há muito idos, os skirov cultuavam a Serpente Devoradora, mas, à medida que o mundo se infiltrou no norte bárbaro, ao invés de resistir até o fim, os skirov simplesmente reconheceram a verdade de Menoth – e depois de Morrow – permitindo que sobrevivessem às tribos mais empedernidas. Hoje em dia, sua

fé é mais rígida do que nunca. Muitas vezes, eles se devotam a encontrar os inimigos de sua fé, utilizando a selvageria de seus ancestrais.

Os skirov são troncados, os homens, em geral, usam bigodes fartos e a ocasional barba hirsuta. Têm pele pálida, e alguns apresentam cicatrizes e tatuagens – uma prática ancestral que não morreu; certas famílias podem ser distinguidas imediatamente por suas marcas, de forma semelhante às práticas de marcação a ferro dos orgoth de séculos atrás, ou às tatuagens dos nyss. De fato, durante a Ocupação, outros laços foram forjados entre os skirov e os orgoth. Alguns skirov juntaram-se aos orgoth e, durante a rebelião, esses traidores lutaram contra seus irmãos khadoranos. Mesmo hoje, susurra-se que a lealdade dos skirov é questionável.

De acordo com os forasteiros, muitos skirov ainda exibem suas origens bárbaras, especialmente em sua desconfiança em relação à magia. Tornou-se bem comum em décadas recentes ver o corpo torrado e quebrado de uma “bruxa” pendendo dos portões das vilas. Algumas pessoas imaginam se esta aderência ferrenha à velha fé é simplesmente um desejo de fazer a vontade de seu deus, ou de provar sua lealdade a Khador – talvez seja simplesmente uma desculpa para explorar séculos de suas próprias naturezas reprimidas e sua história sombria e brutal.

UMBREANO

Talentos Típicos: Acuidade com Arma, Reflexos de Combate, Tolerância e Vitalidade.

Ajustes de Habilidade: Força +2, Carisma -2 (opcional).

Perícia de Classe Automática: Conhecimento (história).

Bônus em Perícias: +2 de bônus racial em testes de Cavalgar e Observar.

Falha Social: ufanista.

Altura Base: homem 1,60 m, mulher 1,45 m (+2d10 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 70 kg, mulher 50 kg (+ modificador de altura x 1d4 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano (falado), khadorano (falado), llaelês.

Idiomas Adicionais: cygnarano (escrito), khadorano (escrito), khúrzero, rhúlico (falado).

Quinhentos anos se passaram antes que os khards senhores dos cavalos finalmente firmassem tratados com seus irmãos, os príncipes dos cavalos da Velha Umbrey, que haviam, séculos antes, anunciado a sua súbita independência de Khador. Uma guerra de cem anos quase pôs abaixo o império, até que ambas as culturas largaram suas lanças e aprenderam a tolerar uma a outra. Isto foi bom para o povo do jovem reino de Rynr – do qual provém o nome da cidade atual – já que o rynr eram aliados dos umbreanos, e negociavam mercadorias preciosas com eles há cem anos ou mais, através dos entrepostos do Rio Negro. Com certeza, se Umbrey houvesse caído, Rynr não duraria muito mais.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss



Logo a leste da fronteira Khador-Llael, os umbreanos de Laedry – onde muitos deles residem – são a minoria das minorias. São muito poucos em número, e parece que tanto os khadoranos quanto o bom povo de Llael prefere que isso permaneça assim. Para a maior parte dos khadoranos, essas pessoas são uma lembrança da perda da antiga capital de Khard, enquanto que, para os llaeleses, eles são vistos como pouco mais do que mercenários indignos de confiança.

Considerando a atitude de seus vizinhos e conterrâneos, não é surpresa que muitos umbreanos sejam guerreiros mais do que competentes. Eles são um grupo unido e fechado, com temperamentos reservados, raramente aventurando-se fora de suas terras sem uma espada de prontidão. Alguns são pistoleiros, carregando pistolas finamente construídas que datam dos dias da rebelião. De fato, o militarismo está profundamente enraizado no sangue da Velha Umbrey e, embora seja pouco numeroso, este povo sólido e sofrido surge em quase qualquer exército e companhia mercenária através de Immoren, em geral como pequenos bandos de umbreanos que, na maior parte do tempo, convivem apenas entre si.

Na verdade, muito de sua linhagem foi dissolvida, embora eles neguem isso. Ao longo de gerações, os umbreanos se misturaram com khards, skirov e ryn, mas, caso seja indagado, um umbreano irá prontamente recitar sua linhagem, voltando até o tempo dos senhores dos cavalos que outrora cavalgaram sem ferraduras sobre as estepes do norte, durante o auge do Império Khárdico e além. Eles levam sua antiga glória a sério, e vários homens já morreram em duelos causados por um comentário infeliz sobre a linhagem de um umbreano. Este povo não tem mais um reino próprio verdadeiro; suas lealdades jazem com as relíquias e pinturas de uma era passada, uma época anterior às disputas de fronteira, quando eram príncipes e guerreiros orgulhosos da Velha Umbrey. Muitos deles anseiam por uma volta aos velhos tempos.

DIZEM OS BOATOS...

EMBORA A MAIOR PARTE DOS FORASTEIROS TRATE OS UMBREANOS COM DESDÉM OU DESCONFIANÇA, ELES SÃO VERDADEIROS HERÓIS POPULARES. OS UMBREANOS VIVEM DE MODO INDEPENDENTE NAS FRONTEIRAS DE KHADOR, E NENHUMA TENTATIVA DE ASSIMILÁ-LOS TEVE SUCESSO ABSOLUTO; ENTÃO, KHADOR APRENDEU A VIVER COM ELES – COM AQUELES QUE AINDA VIVEM NO LADO KHADORANO DA FRONTEIRA, É CLARO, POIS ELES SÃO UM POVO DIVIDIDO.

OS UMBREANOS DE KHADOR COMPARTILHAM UM IDIOMA E UMA RELIGIÃO EM COMUM COM SUA TERRA NATAL, MAS PERMANECEM FERROZMENTE INDEPENDENTES, CURVANDO-SE PRIMEIRO PARA SEU “LÍDER POR DIREITO”, O PRÍNCIPE VLADIMIR TZEPESCI, ANTES DE RELUTANTEMENTE PRESTAR RESPEITO AO REGIME ATUAL. PARECE QUE, A CADA DIA, MAIS E MAIS DELES MUDAM-SE PARA FORA DA FRONTEIRA KHADORANA, JÁ QUE LLAEL SIMPLEMENTE OFERECE MAIS OPORTUNIDADES E MENOS PRECONCEITO. EMBORA AINDA SEJAM VISTOS COM DESDÉM EM LLAEL, ISSO NÃO É, NEM DE PERTO, TÃO AGENTUADO. OS UMBREANOS ATÉ MESMO TÊM O DIREITO DE SERVIR NO EXÉRCITO, O QUE LHES É PROIBIDO NA MAIOR PARTE DE KHADOR. OS LÍDERES KHADORANOS ATÉ MESMO JÁ TENTARAM IMPEDIR QUE OS UMBREANOS SIRVAM NOS EXÉRCITOS DE SEUS RIVAIS DECLARADOS, TAXANDO TODOS OS QUE FAZEM ISSO DE TRAIADORES E EXILADOS, SOB AMEAÇA DE ENCARGAMENTO OU EXECUÇÃO, CASO UM DIA VOLTEM A KHADOR.

NA VERDADE, MUITAS GERAÇÕES DE PRECONCEITO DA PARTE DO RESTO DE KHADOR INSTALOU UMA AMARGURA PROFUNDA NOS CORAÇÕES DO ORGULHOSO POVO DA VELHA UMBREY. MAIS E MAIS DELES SE RECUSAM A ADERIR À LEI KHADORANA. SÃO, INDUBITAVELMENTE, PATRIOTAS FERÓZES, E AMAM A TERRA-MÃE – MAS SIMPLEMENTE DESPREZAM SUA BUROCRACIA ESTABELECIDADA. O REGIME KHADORANO RECONHECE ISSO, E OS BOATOS DIZEM QUE KHADOR PRESSIONA O PRÍNCIPE TZEPESCI PARA COLOCAR SEU POVO NA LINHA. CONTUDO, ATÉ AGORA PARECE QUE ELE FEZ POUCO PARA ACALMAR OS ÂNIMOS.

ETNIAS DO CENTRO DOS REINOS DE FERRO



ETNIAS DO CENTRO DOS REINOS DE FERRO

POVO-DO-MEIO

Talentos Típicos: Ataque Poderoso, Tolerância e Vontade de Ferro.

Ajustes de Habilidade: nenhum.

Bônus em Testes de Resistência: +1 de bônus racial em testes de resistência de Fortitude.

Perícia de Classe Automática: Conhecimento (história).

Bônus em Perícias: +2 de bônus racial em testes de Ofícios (ferreiro) e Obter Informação.

Altura Base: homem 1,52 m, mulher 1,37 m (+2d10 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 65 kg, mulher 40 kg (+ modificador de altura x 1d4 kg).

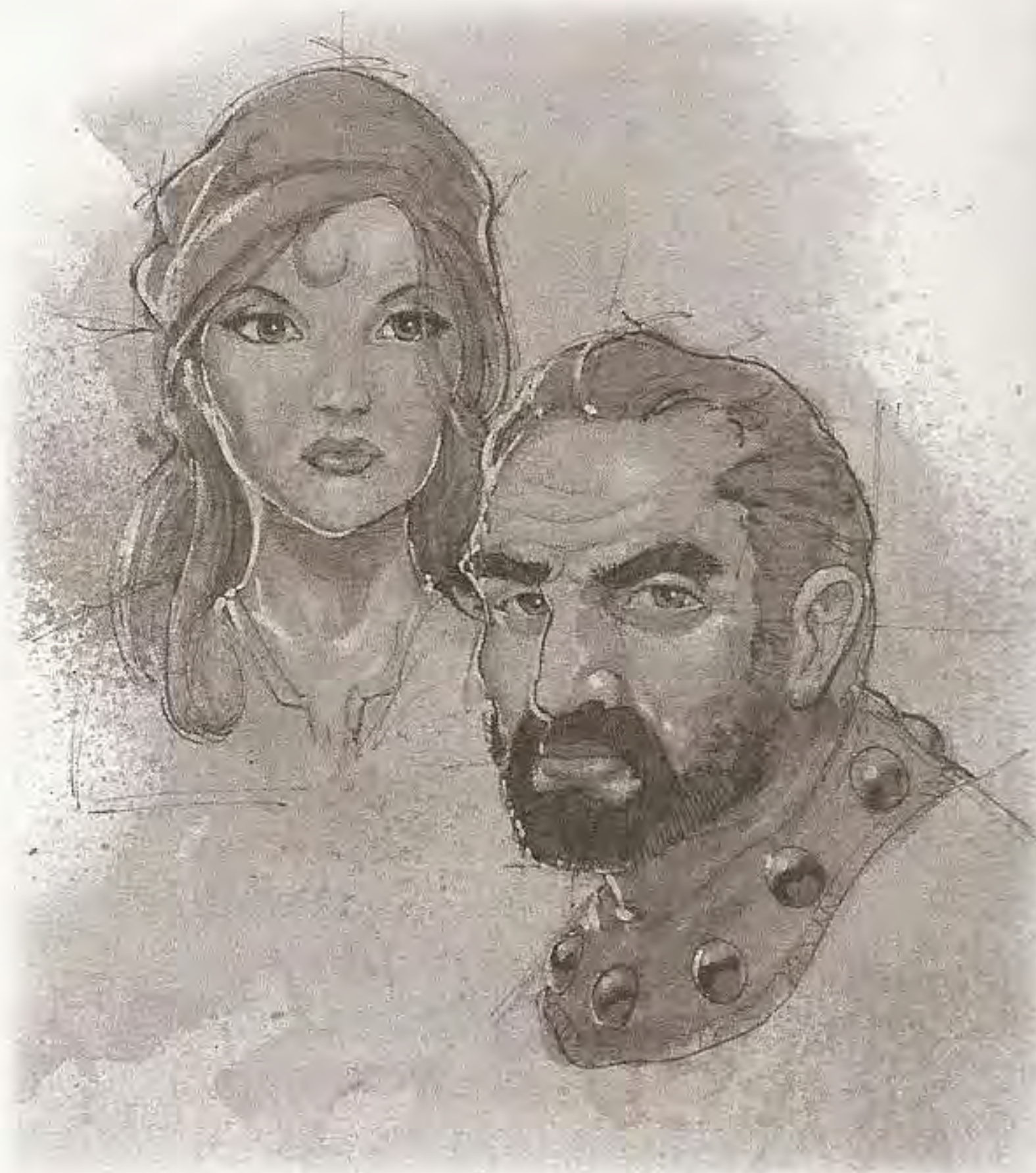
Idiomas Automáticos: cygnarano.

Idiomas Adicionais: caspiano, khadorano, Ilaelês, órdico, rhúlico (falado), rhúlico (escrito).

Dominando as regiões do norte de Cygnar, a população do povo-do-meio perde em número apenas para os caspianos, e não existe raça mais obstinada. Essas pessoas sérias e robustas procuram os meios mais práticos de cumprir uma tarefa, e não desistem até que ela esteja feita. Contudo, sua praticidade é prejudicada quando sua obstinação toma controle de seu gênio. Mesmo que alguém do povo-do-meio percebesse que não estava fazendo algo da melhor forma, o diabo que iria admitir estar procedendo da maneira errada. Parece tolice mas, mesmo assim, se uma tarefa estiver nas mãos de alguém do povo-do-meio, ela será finalizada – e bem finalizada – de um jeito ou de outro. Tendo isso em mente, parece razoável que o povo-do-meio componha a maior parte das forças armadas de Cygnar. Sua total inabilidade em admitir a derrota faz com que sejam os soldados mais firmes em todos os reinos. Essa tenacidade e teimosia serviu bem às tropas de Cygnar em muitos conflitos difíceis.

Alguns dos únicos registros de Morrdh foram, de fato, encontrados nas montanhas da região que é, em geral, chamada de Terra do Meio; pois as pessoas do povo-do-meio, dizem, foram outrora os habitantes de Morrdh. Uma das teorias mais aceitas, baseada nos Pilares Cegos a cento e sessenta quilômetros a noroeste de Corvis, diz que uma raça chamada midar separou-se de Morrdh devido a uma “terrível afronta”, e diversas guerras de independência foram travadas na região. Um “poderoso levante” pôs fim às guerras, e os midar se estabeleceram no que agora é a Terra do Meio. Não está claro se eles fundaram formalmente um reino ou não. A maior parte dos registros concorda que eles viviam em cidades-estados independentes, e a região era chamada Terra do Meio; isto é, até que eles também foram assolados pelos orgoth.

A maior parte do povo-do-meio tem cabelos castanhos, castanho-avermelhados ou ruivos, mas madeixas mais claras não são incomuns. Sua pele varia de pálida a corada, e seu físico varia de magro a robusto. Embora



estereotipados como austeros e circunspectos, na verdade os maneirismos do povo-do-meio variam muito, embora sua teimosia férrea seja praticamente garantida. Caso sejam treinados corretamente, as pessoas do povo-do-meio podem ser boas em qualquer tarefa a que se dediquem. Eles são comerciantes, guerreiros, acadêmicos, sacerdotes e praticantes de mil outras profissões e vocações. De fato, muitos heróis das lendas de Immoren eram homens e mulheres do povo-do-meio, e a maior parte do folclore cygnarano tem suas raízes em solo do povo-do-meio.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

MORRIDANO

Talentos Típicos: Corrida, Esquiva, Prontidão e Reflexos de Combate.

Ajustes de Habilidade: Destreza +2, Carisma -2 (opcional).

Perícia de Classe Automática: Sobrevivência.

Bônus em Perícias: +2 de bônus racial em testes de Escalar e Esconder-se.

Falha Social: socialmente isolada.

Altura Base: homem 1,40 m, mulher 1,25 m (+2d10 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 45 kg, mulher 27 kg (+ modificador de altura x 1d4 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano, khadorano (falado).

Idiomas Adicionais: caspiano, khadorano (escrito), khúrzico, llaelês, órdico.



Gerações atrás, a leste de Tordor e a sul do Império Khárdico, florestas escuras e pântanos misteriosos compunham o vale ribeirinho chamado Morrdh, batizado com o nome do reino ancestral e quase esquecido que agora existe apenas por trás de um véu de memórias e mitos. Agora, este é um local atemorizante e obscuro, onde criaturas sombrias e magias perversas espreitam por entre

Quando Tordor surgiu como um reino, Morrdh já havia caído há muito. Os registros são confusos com respeito a esta nação quase esquecida, e uma dúzia de teorias diferentes criam hipóteses sobre sua cultura e as razões de sua queda. Uma delas diz que Morrdh tinha um litoral, ao contrário do que muitos acreditam, e que os thurianos eram realmente aparentados por sangue ao povo original morridano. A despeito de sua aparência física, eles parecem dividir muitos dos mesmos costumes e tradições; mas, em todo caso, hoje a região de Morrdh é pouco mais que ruínas debaixo do lodo e dos habitualmente reservados morridanos que vivem entre elas.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

as ruínas alagadas e os ossos petrificados. De um reino tão temido vêm os morridanos. Registros antigos mostram que os foras-da-lei e os criminalmente insanos de outros países eram exilados ou fugiam para esta desolação pantanosa ao longo dos séculos, por causa de suas transgressões – não é de se admirar que o vale tenha uma reputação tão insidiosa.

Esses renegados e exilados tiveram que conhecer cada galho pegajoso, depressão alagada e gruta escura de Morrdh para ficarem vivos. Após dúzias de gerações vivendo e morrendo no lodo, este povo baixo, de pernas tortas, magro e rijo permanece tão desconfiado de forasteiros quanto os skirov ao norte. Aqueles que deixaram para trás seus modos reclusos são, muitas vezes, contratados como patrulheiros ou atiradores de elite para terrenos difíceis; eles parecem ter uma afinidade natural para emboscadas e tiros de precisão.

Contudo, nem todos são assassinos. Alguns emergiram dos pântanos e florestas para construir comunidades mercantis, e parece que muitos dos outrora malignos foras-da-lei geraram algumas almas mais nobres ao longo do tempo – alguns dizem que é o espírito antigo de Morrdh tomando forma, aquele reino orgulhoso que caiu em ruína sombria. De qualquer forma, caso alguém tenha os recursos para se aventurar além do exterior sujo e muitas vezes feio, e agüentar seus modos reservados, pode descobrir que dentro de muitos morridanos há um indivíduo astuto e surpreendentemente honrado. Contudo, pode também descobrir um bandido fedorento e de sangue frio, com uma adaga rápida e o desejo de usá-la... repetidamente.

THURIANO

Talentos Típicos: Combater com Duas Armas, Foco em Perícia, Lutar às Cegas e Magias em Combate.

Ajustes de Habilidades: Inteligência +2, Sabedoria -2 (opcional).

Perícia de Classe Automática: Blefar.

Bônus em Perícias: +2 de bônus racial em testes de Diplomacia e Identificar Magia.

Altura Base: homem 1,60 m, mulher 1,42 m (+2d10 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 60 kg, mulher 35 kg (+ modificador de altura x 1d4 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano, órdico (falado).

Idiomas Adicionais: caspiano, khadorano, khúrzico, llaelês, órdico (escrito).



Algumas pessoas dizem que o dom da magia é apenas outro jogo de azar, no qual você deve se convencer de que pode realmente controlar o poder que usa. Não é surpresa, então, que o povo do que outrora era conhecido como Thuria – que se localizava no extremo oeste de Cygnar, perto da fronteira com Ord – tenha produzido inúmeros e poderosos magos e feiticeiros. Os thurianos têm facilidade para sutilmente distorcer a verdade com o propósito de conseguir o que querem, seja uma ou duas coroas de ouro rápidas em um bar escondido, ou tecer um encantamento para disparar relâmpagos. Escondendo-se por debaixo de seus cabelos claros e seu aspecto corado estão alguns dos homens e mulheres de mente mais estratégica em todo Immoren. Eles aprendem rápido e com facilidade, tanto em livros quanto em tavernas.

Muitos ladinos de raciocínio afiado têm raízes thurianas. Com tantas cidades portuárias e um fluxo constante de comércio exterior para dentro e para fora de sua região, os thurianos facilmente encontram trabalho em qualquer tipo de ofício. Vezes sem conta, esses jovens confiantes, atraídos pela vida de marujo aventureiro, acabam em algum navio órdico sujo ou, pior, acorrentados na barriga de um navio de escravos cryxiano. Mas uma mente afiada pode ser tão letal quanto uma adaga afiada, e muitos thurianos se tornaram piratas e bandidos, saqueando as estradas e mares através de Immoren. Surpreendentemente, ao contrário da maior parte das culturas, os thurianos não desprezam os conjuradores; de fato, muitos recebem tanta ou mais confiança que os clérigos de Morrow e Menoth. Talvez isso se deva aos mantras de vida-por-um-código de ambas as fés, enquanto os thurianos preferem viver sem disciplina ou preocupações.

Os tenazes nativos das terras pantanosas chamadas Thuria – aqueles brejos enevoados a oeste do Língua do Dragão – sempre foram determinados a garantir sua independência; dizem que esse povo de vontade forte, cujo reino antecede Tordor por vários séculos, nunca foi exatamente subjugado, assim como os tordoranos nunca controlaram muito bem o povo das florestas do antigo Morrdh. Mesmo hoje em dia, centenas de anos após a queda de Tordor, uma óbvia fenda sócio-cultural divide Ord, segregando os thurianos de seus primos tordoranos.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

TORDORANO

Talentos Típicos: Especialização em Combate, Esquiva e Iniciativa Aprimorada.

Ajustes de Habilidades: nenhum.

Bônus em Testes de Resistência: +1 de bônus racial em testes de resistência de Vontade.

Perícia de Classe Automática: Equilíbrio.

Bônus em Perícia: +2 de bônus racial em testes de Profissão (marinheiro) e Usar Cordas.

Altura Base: homem 1,50 m, mulher 1,35 m (+2d10 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 52 kg, mulher 40 kg (+ modificador de altura x 1d4 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano (falado), órdico.

Idiomas Adicionais: cygnarano (escrito), alto tordoris, khadorano, llaelês.



Os tordoranos são os senhores originais de Ord, e não têm vergonha de lembrar isso a todos. Como os ryn, o sangue tordorano permanece mais puro que o de muitas outras etnias, devido ao orgulho ancestral e ao desejo dos castelões de manter essa pureza. Juntamente com o Império Khárdico e o Reino de Caspia, a nação de Tordor foi um dos exemplos brilhantes da humanidade antes da Ocupação, e eles ofereceram a maior resistência contra os invasores estrangeiros, encabeçando o confronto com sua armada.

Antes da incursão Orgoth, a nação de Tordor havia dominado por muito tempo a terra e o mar, mas estudos revelam que estava em declínio um ou dois séculos antes da invasão. Os khards estavam assolando a fronteira norte de Tordor em saques constantes, enquanto os líderes das tribos de senhores dos cavalos da região continuavam empurrando para sul. Os registros indicam que os tordoranos, de fato, enviaram navios exploradores para o sul, na tentativa de estabelecer colônias em outros lugares e por fim abandonar Immoren ocidental completamente. A veracidade disso é objeto de muitos debates em Ord e outros lugares, e alguns dizem que a nação de Tordor ainda existe em algum lugar além de Meredius.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

Hoje em dia, os castelões de Ord são os altos tordoranos. Eles possuem os melhores navios em todos os reinos, e controlam noventa por cento dos recursos da nação. Seus legados ancestrais são preservados através de casamentos arranjados e débitos de sangue com outras famílias castelãs. Em geral, os altos tordoranos vêem seus primos de berço pobre como pouco melhores que thurianos, ainda que uma família castelã prefira ver suas naus capitaneadas por um dos seus, seja nobre ou pobre – embora a maioria da tripulação seja de thurianos. De fato, os mares ocidentais sempre foram sua conquista mais notável, tanto historicamente quanto atualmente, e o comércio marítimo deve muito aos esforços dos capitães tordoranos.

Nem todos encontram sua vocação no mar. Alguns dentre os mal-nascidos – mais numerosos que seus primos bem-nascidos na proporção de cem para um – nunca passaram um dia a bordo de um navio. Eles preferem viver entre os “plebeus” – como os altos tordoranos se referem a todos além de si mesmos – mas, na verdade, graças aos castelões, a maior parte dos tordoranos simplesmente não pode arcar com outro tipo de vida. Eles vivem seus dias raramente tendo mais que alguns cobs em seus bolsos, procurando oportunidades lucrativas. Um comportamento comum entre estes tipos é algo do gênero: “Por que preocupar-se? Vamos beber!”.



ETNIAS DO SUL DOS REINOS DE FERRO

ETNIAS DO SUL DOS REINOS DE FERRO

CASPIANO/SULÊS

Talentos Típicos: Ataque Poderoso, Magias em Combate e Vontade de Ferro.

Ajustes de Habilidade: Sabedoria +2, Carisma +2, Destreza -2 (opcional).

Perícia de Classe Automática: Sentir Motivação.

Bônus em Perícias: +2 de bônus racial em testes de Diplomacia e Conhecimento (religião).

Altura Base: homem 1,50 m, mulher 1,35 m (+2d10 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 52 kg, mulher 37 kg (+ modificador de altura x 1d4 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano (dialetos sulês no Protetorado).

Idiomas Adicionais: caspiano, khadorano (apenas para sulês), khúrzico (apenas para sulês), llaelês, órdico.



No sul, o Reino de Caspia englobou muito do que é hoje Cygnar. Em comparação com o Império Khárdico ou Tordor, Caspia é considerado jovem mas, na verdade, seu povo pode remontar sua linhagem até diversos milênios atrás. A aliança das comunidades caspianas simplesmente nunca foi oficializada, já que a maior parte das cidades governava suas províncias de modo independente, e foi talvez o sul, mais do que qualquer outro lugar, que deu origem ao termo “Mil Cidades”. De fato, ruínas abundam através de Cygnar, onde aldeias e cidades agora existem como pouco mais que memórias perdidas entre as pedras e campos.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

Embora compartilhem a mesma ascendência, mais do que apenas um rio separa os caspianos e os suleses. Caspia é uma das maiores cidades do mundo civilizado. É um monumento à grandiosidade do homem, e permanece como um farol e um refúgio para os homens do sul há mais de mil anos. Mas, há pouco mais de um século, a Cidade das Muralhas foi dividida, e milhares de vidas foram perdidas quando irmão massacrou irmão numa guerra santa que resultou no nascimento do Protetorado de Menoth e da cidade de Sul. Hoje, no lado caspiano do Rio Negro, o Sancteum de Morrow se ergue como um monumento aos Gêmeos ascendidos enquanto, a leste da água, as muralhas de Sul são um lembrete constante da presença de Menoth.

Os caspianos e os suleses são os povos mais abundantes de Immoren ocidental. Além de suas diferenças religiosas, eles são em grande parte iguais, a única discrepância externa sendo a higiene e modo de vestir; até mesmo o caspiano comum tem acesso a confortos simples fora do alcance dos habitantes do Protetorado. Caspianos de regiões temperadas normalmente têm pele cor de creme, enquanto que aqueles que vivem no sul têm pele cor de cobre. Seus olhos e cabelos são tipicamente escuros, e suas complexões em geral saudáveis; poucos deles são corpulentos a despeito dos excessos dos mais abastados. O povo sulês exibe corpos em forma ainda melhor, e peles ainda mais escuras pelo sol e pelo vento da paisagem desértica.

Eu não posso dizer muito sobre os suleses. Eles são caspianos, quer concordem com isso ou não. Sua herança é sua fé, por mais equivocada que seja, e eu não falarei mais deles.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

Mas as diferenças religiosas mencionadas anteriormente separam estes dois povos mais do que qualquer traço de sangue, principalmente através da arte e da moda. Os caspianos de Cygnar veneram Morrow com incontáveis relíquias e arquitetura ornamentada, pois o deus tem exercido uma influência inspiradora sobre os artistas e engenheiros por séculos, e Cygnar é, sem dúvida, o reino mais ornamentado, com suas enormes estruturas barrocas, fachadas protuberantes, domos elípticos e incontáveis ídolos e representações de Morrow, seus vários ascendidos e um milhão de outros motivos divinos. Os engenheiros suleses, determinados a erigir estruturas semelhantes para sua teocracia menita, realizaram feitos admiráveis com seus recursos limitados; o Protetorado não dispõe da variedade de cores e minerais encontrados a oeste do Rio Negro.

Os caspianos têm bastante orgulho de Cygnar. De todas as raças de Immoren ocidental, eles têm a atitude mais progressista com relação à indústria e ao casamento de ciência e magia, e também são muito seculares e tolerantes com outras raças e o conhecimento, dinheiro e trabalho barato que elas trazem consigo. Em contrapartida, os suleses são devotos e modestos em seus modos, obedecendo às diretrizes de seus líderes religiosos, cujas políticas são hostis aos caspianos. Ainda existe muita amargura entre esses povos hoje, mais no lado leste do rio do que no oeste, e muitos sentem que é questão de tempo até que esta raça esteja de novo guerreando consigo mesma.

IDRIANO

Talentos Típicos: Ataque Desarmado Aprimorado, Combater com Duas Armas e Corrida.

Ajustes de Habilidade: Destreza +2, Inteligência -2 (opcional).

Perícia de Classe Automática: Cavalgar.

Bônus em Perícias: +2 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Furtividade.

Falha Social: socialmente isolada.

Altura Base: homem 1,47 m, mulher 1,42 m (+2d10 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 50 kg, mulher 42 kg (+ modificador de altura x 1d4 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano (dialeto sulês, falado), dialeto idrian.

Idiomas Adicionais: caspiano, cygnarano (escrito), khadorano, khúrzico, molgur.

Na verdade, o termo “idriano” é uma generalização. Não se sabe muito das tribos das Planícies da Pedra Sangrenta, além do fato de que os suleses fizeram o máximo para assimilá-los. Pelo que eu conheço dos idrianos, eles são um povo exaltado e emotivo, e aderem com firmeza às suas causas, quer sejam menitas ou o que a teocracia classifica como “hereges”.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

Os bárbaros das Planícies estão diminuindo. Aqueles que ainda existem se referem aos desertos do leste como “Idria”. Assim, de acordo com a lógica ocidental, todos eles devem



ser idrianos. Como esta raça sustenta, eles vêm de uma centena de tribos diferentes, mas isso significa muito pouco para os suleses que os oprimiram.

Outrora, os idrianos habitaram os arrabaldes das Planícies e as terras mais ao sul, mas disputas incessantes e uma súbita “mudança da terra” dizimaram a maior parte deles. Alguns poucos desgarrados ainda se recusam a aceitar a nova religião, mas eles estão se retirando mais para o interior das Planícies e mais para sul, à medida que as décadas passam.

Os idrianos são facilmente reconhecíveis, com olhos amendoados, pele de um tom que varia do marrom escuro ao cor de oliva, e mulheres consideradas tanto belas quanto exóticas. Eles adotaram a maior parte da cultura sulesa mas, embora algumas de suas tradições tenham sido erradicadas pela influência menita, muitas famílias ainda praticam os rituais “menos ofensivos”: cerimônias de batismo peculiares, rituais de casamento, rituais funerários, rituais de ingestão de fogo, cerimônias de corte de cabelo, o uso de cosméticos feitos de fuligem e tinturas vibrantes, e a prática de furar as orelhas entre as mulheres, só para mencionar alguns. Até hoje, a teocracia tem tolerado esses costumes, mas os ritos de idrianos morte, em particular, estão sofrendo forte escrutínio por parte do Hierarca e seus Exemplares.

Outra tradição mantida pelos idrianos é a de que eles se mantêm combatentes muito capazes a curta distância. Como acontece com muitas de suas tradições nascidas das Planícies, eles se apegam orgulhosamente à sua reputação de caçadores das dunas. As lâminas fendidas e lanças em

gancho de seus ancestrais permanecem em muitas famílias, embora algumas tenham adotado manguais e maçanetas. Ainda é incerto se esses convertidos desaparecerão ou aumentarão com o tempo, mas parece improvável que o Protetorado algum dia consiga esmagar completamente os velhos costumes dos idrianos.

DIZEM OS BOATOS...

NEM TODOS OS IDRIANOS DO PROTETORADO SE CONVERTERAM A MENOTH. UM GRUPO DE ELITE CHAMADO *KHALPAUTIYM* (NOME QUE SIGNIFICA, APROXIMADAMENTE, “COLMÉIA DOS FERRÕES DA MORTE”), TEM TREINADO NOS ÚLTIMOS ANOS EM FORTALEZAS ESCONDIDAS EM CAVERNAS A LESTE, NUM LUGAR SAGRADO CHAMADO HATHU DEEN; SEU OBJETIVO É MATAR OS PREGADORES DA TEOCRACIA MENITA E LIBERTAR AS TRIBOS IDIRANAS.

Os *FIDAI*, OU “MISSIONÁRIOS”, SÃO EDUCADOS EM HATHU DEEN, OU O “SALÃO DAS ESPADAS”, NO USO DA ESPADA FENDIDA E ADAGA, ASSIM COMO EM IDIOMAS, VESTIMENTAS E MODOS DE SEU INIMIGO. DE FATO, SABE-SE QUE MEMBROS DESSE GRUPO JÁ SE FIZERAM PASSAR POR MERCADORES E ATÉ MESMO MONGES DA ORDEM DO PUNHO PARA SE INFILTRAR NA SOCIEDADE DO PROTETORADO. DIZEM QUE ELES SÃO LIDERADOS POR UMA ENTIDADE MISTERIOSA CONHECIDA SIMPLEMENTE COMO O *KHAL-PAUT*, QUE RESIDE EM HATHU DEEN E QUE TREINA PESSOALMENTE A ELITE *KHALPAUTIYM*, OS *HARKAI DEEN*, OU “ESPADAS DA DESTRUIÇÃO”.

SCHARDE

Talentos Típicos: Combater com Duas Armas, Persuasivo e Vontade de Ferro.

Ajustes de Habilidade: Constituição +2, Carisma -2 (opcional).

Perícia de Classe Automática: Intimidação.

Bônus em Perícias: +2 de bônus racial em testes de Belfar, Natação e Profissão (marinheiro).

Falha Social: socialmente isolada.

Altura Base: homem 1,57 m, mulher 1,42 m (+2d10 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 66 kg, mulher 50 kg (+ modificador de altura x 1d4 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano (“língua de Scharde Tongue”, falado), molgur (falado).

Idiomas Adicionais: cygnarano (escrito), khadorano, molgur (escrito), órdico.

Os habitantes mais comuns em Cryx são os mortos-vivos, mas em segundo lugar a essas abominações vêm os malignos e rudes scharde. Esse povo recebe tal nome devido a sua assimilação completa dos nativos que outrora habitavam as Ilhas Scharde e outros refúgios da Costa Quebrada.



Enquanto a quase mil quilômetros a nordeste os antigos renegados que se tornaram os morridanos se ergueram de sua ignomínia, os scharde continuam afundando cada vez mais em sua imundície.

Os morridanos, obviamente, tinham uma vantagem: a mácula da devastação dracônica está ausente em Morrdh. Não é o caso em Cryx. O povo de Scharde é o tipo mais sombrio de humanos, vivendo nos mares devastados que cercam o trono do vil Lorde Toruk. Por séculos, eles vêm saqueando as costas, navegando sob as bandeiras de capitães piratas que servem reis piratas que, por sua vez, servem a bandidos que obedecem os poderosos Lordes Liches – os próprios servos de Lorde Toruk. De fato, cada Scharde está conectado ao Pai Dragão, quer admitam isso ou não.

A devastação dracônica afeta os scharde de modos diferentes. Por fora, muitos parecem tão humanos quanto qualquer outro, com exceção de seus hábitos culturais de cobrir o corpo de cicatrizes rituais, tatuagens e diversos tipos de *piercings*, muitas vezes feitos de osso. Socialmente, contudo, todos os scharde tendem a ser assassinos frios que venderiam seus próprios filhos caso houvesse necessidade. Aqueles que vivem mais perto do ninho do Lorde Dragão, contudo, são facilmente identificáveis. Alguns têm olhos negros ou brilhantes, dentes afiados como navalhas, pele descolorida, unhas enegrecidas e veias salientes no rosto e no pescoço. Mesmo assim, a devastação é sutil se comparada à macula mais profunda, pois viver em um lugar tão maligno corrompe a alma. Realmente, alguns dos vilões mais horríveis de Immoren ocidental vêm das praias desoladas e escarpadas de Cryx.

Os scharde seguem a vontade do Grande Dragão e fazem seu melhor para estender o terror do Império de Cryx a todas as costas. Eles são foras-da-lei, piratas e mestiços, e isso é o melhor que se pode dizer de tal escória. Eu os detesto quase tanto quanto detesto os suleses.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

OUTRAS ETNIAS

Outras etnias existem além daquelas acima, mas seus números diminuíram a cada geração que passava, diluídos pela dominação das etnias mais numerosas. Abaixo seguem algumas notas breves sobre os grupos étnicos mais proeminentes dentre as minorias.

No extremo norte, pequenos bolsões de humanos chamados **vindol** vivem nas Espiras Estilhaçadas e rejeitam a civilização. Seus vizinhos no Bosque da Geada, na Floresta da Cicatriz e nos Penhascos Vilkhon são os **ruscar**, os **vorgoi** e os ainda menos numerosos **bolotov**, respectivamente, todos os quais possuem representação menor em Tverkutsk e Ohk e em vilarejos no nordeste de Khador. Nas estepes a leste, e entre as Colinas Kovosk, os nômades pastoris chamados **yhari-umbreanos** são, primariamente, criadores de animais, mas alguns ainda cavalgam em bandos como os senhores dos cavalos do passado.

Nas fronteiras abertas entre Llael e Rhul, a maioria dos **nyan** – pouco mais que bárbaros animistas – se estabeleceu como fazendeiros ou pastores. São muito pouco numerosos; acredita-se que apenas alguns milhares existam, e muitos destes estão abandonando a domesticação e voltando aos saques ou migrando para Rhydden, Leryn e Encontro dos Rios, em busca de uma ocupação mais lucrativa ou menos perigosa.

Salpicados por Ord e no oeste de Cygnar estão os **radiz** e os **sinari**, dois grupos étnicos que parecem estar de alguma forma inter-relacionados. Ambos são considerados raças andarilhas que nunca tiveram terras suas por direito. Eles se misturam tão bem quanto podem como artistas, videntes, ladrões, dançarinos e marinheiros, e podem ser encontrados em pequenos bolsões de grupos geralmente em terras costeiras e cidades de Carre Dova a Portão Alto. Os **radiz** têm pele escura, mas sua tez é mais clara e sua complexão mais leve que as dos **sinari**, que possuem um tom castanho-amarelado muito distinto e contrastante, e feições mais largas, caracterizando-os como bastante exóticos em comparação às raças mais comuns, de pele mais clara.

Cygnar também possui muitos outros bolsões de grupos étnicos. No noroeste, entre os Rugidos até a Baía Branca, estão os esparsos e incompreensíveis **gnasir** e os ainda mais esparsos e menos compreensíveis **arjun**, ambos os quais tendem a falar um dialeto pantaneiro anasalado. Espalhados pela Muralha da Serpente estão grupos como os **olgar** e os **clamorganos**; nas montanhas do sul, os **baldavanos** estão gradualmente migrando em direção à costa, e já chegaram a fazer exigências nacionalistas para serem reconhecidos pela Coroa de Cygnar como seus próprios governantes.

Nas colinas que cercam as Planícies da Pedra Sangrenta ao norte existem numerosos grupos étnicos, todos considerados bárbaros pelas raças civilizadas e, ao sul, dúzias de tribos foram agrupadas pelos ocidentais sob o título de idrianos. Como já foi dito, há dezenas de outros grupos étnicos não mencionados aqui mas, para a proposta desta publicação, apenas os mais proeminentes são listados.

PERSONAGENS DE MINORIAS

CASO O MESTRE PERMITA QUE OS JOGADORES USEM PERSONAGENS DE MINORIAS ÉTNICAS, SUGERIMOS QUE ESSES PERSONAGENS USEM AS CARACTERÍSTICAS CULTURAIS DE UMA ETNIA QUE PERTENÇA A MESMA REGIÃO. POR EXEMPLO, UM PERSONAGEM VORGOI PODERIA USAR AS CARACTERÍSTICAS CULTURAIS DOS KOSSITAS, ENQUANTO QUE UM YHARI-UMBREANO PODERIA APROVEITAR OS NÚMEROS DOS UMBREANOS.

OUTRAS RAÇAS

Além dos humanos, entre as raças inteligentes que habitam Immoren ocidental estão os anões de Rhul (ou rhuleses), os elfos de Ios (ou iosanos), os nyss, os goblins, os ogrun e os trollóides. Cada uma destas raças está detalhada a seguir:

ANÃO

Ajustes de Habilidade: +2 Constituição, -2 Carisma.

Tamanho Médio. Deslocamento básico 6 metros. Anões mantém esse deslocamento mesmo quando usando armadura média ou pesada ou carregando uma carga média ou pesada.

+2 de bônus racial em testes de resistência contra venenos.

+2 de bônus racial em testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia.

+1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra goblins e trolls.

+4 de bônus de esquiva na CA contra criaturas do tipo gigante.

+2 de bônus racial nos testes de Avaliação e Ofícios relacionados a objetos de metal ou pedra.

Estabilidade: um anão recebe +4 de bônus em testes de habilidade realizados para resistir a um encontrão ou imobilização quando estiver de pé no chão (mas não quando estiver escalando, voando, cavalgando ou em qualquer outra situação em que não esteja em contato direto e firme com o solo).

Familiaridade com Armas: os anões consideram o machado de guerra anão e o urgrosh anão como armas comuns, em vez de armas exóticas.

Ligação com Pedras: esta habilidade concede aos anões +2 de bônus racial em testes de Procurar feitos para identificar trabalhos incomuns de alvenaria, como paredes deslizantes, armadilhas de pedra, construções recentes (mesmo quando erguidas para se igualar às antigas), superfícies rochosas perigosas, tetos de pedra instáveis e coisas do gênero. Algo que não é pedra mas está disfarçado como pedra também conta como um trabalho incomum de alvenaria. Um anão que passe a 3 metros de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente, e um anão é capaz de usar essa perícia para localizar armadilhas construídas com pedras como um ladino.

Visão no Escuro: os anões podem enxergar no escuro a até 18 metros.

Palavra de Honra: os anões de tendência leal (a vasta maioria) levam seus juramentos a sério, e foram condicionados através dos milênios a obedecê-los. Por esta razão, um juramento formal proferido por um anão é tratado como uma magia *tarefa/missão*, com todas as repercussões normais. Os anões de tendência não-leal não possuem essa restrição, embora possam fingir que a possuem. O termo “quebra-juramento” é um dos piores insultos a um anão.

Classe Favorecida: Guerreiro.

Altura Base: homem 1,30 m, mulher 1,20 m (+2d4 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 75 kg, mulher 52 kg (+ modificador de altura x 1d4 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano (falado), rhúlico*.

Idiomas Adicionais: cygnarano (escrito), dol-rhul, khadorano, llaelês.

*Anões nascidos fora de Rhul podem saber o idioma de seu reino natal, se o mestre assim decidir. No entanto, eles podem não ser automaticamente alfabetizados em rhúlico, dependendo de sua educação.

Os baixos, porém sólidos, anões de Rhul parecem se relacionar bastante bem. Eles são parte da paisagem nas altas montanhas do nordeste de Immoren ocidental há séculos sem conta. Até onde se pode lembrar, os rhuleses nunca beberam do cálice da derrota, nunca sentiram o açoite do conquistador, enterrados como estão, no fundo de suas fortalezas cavernosas na montanha, esculpidas em terra e rocha. Este povo tem uma sociedade muito estruturada, guiada de perto por suas leis e suas cortes públicas. Enquanto a maioria deles prefere a companhia de sua própria raça, muitos dos anões de hoje saíram das montanhas e fizeram seus lares nos diligentes reinos dos homens.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss



Immoren ocidental tem sido o lar tanto de humanos quanto de anões desde antes da história escrita, quando apenas os boatos e as canções registravam seus feitos. Os rhuleses – como são chamados, devido ao seu longo reino – se estabeleceram nas montanhas do norte e se reuniram em uma nação única muito antes que a humanidade tivesse ascendido da barbárie tribal. Eles são, apropriadamente, registrados como a primeira civilização do ocidente, formando a mais extensa das culturas sem ruptura de todas as raças. De fato, quando os elfos primeiro surgiram em Immoren ocidental como refugiados de um império em ruínas, os anões já eram um adorno fixo nas montanhas e vales de Rhul.

Os anões são igualmente sólidos de corpo e de comportamento. Possuem uma grande ânsia pela vida, fortes convicções religiosas e ricos códigos de honra e de lei. Sua cultura é tão distinta e substancial quanto as montanhas que chamam de lar. É uma percepção humana comum imaginar Rhul como fixo e imutável, mas isso não é verdade. Os anões são altamente adaptáveis, com um entendimento preciso das mudanças trazidas pelo tempo. Os anões de hoje são muito parecidos, ainda que muito diferentes, de seus ancestrais. São engenheiros sem par, prontamente abraçando os

avanços da mekânica, as conveniências da tecnologia a vapor e a melhoria de todas as coisas manufaturadas.

Outrora, os anões estiveram sozinhos e isolados no distante Rhul, contentes em desmerecer as raças retrógradadas que fervilhavam ao sul. Os vorazes e selvagens Orgoth ensinaram-nos a não ignorar a humanidade. Contudo, ao invés de ver todos os humanos como usurpadores belicosos, os pragmáticos rhuleses aceitaram que o homem era tão complexo e diverso quanto qualquer anão. Com o tempo, um novo senso de curiosidade sobre o mundo exterior tomou seu povo e, em gerações mais recentes, eles aprenderam a olhar para fora de seus salões de pedra, até mesmo abrindo seus braços em amizade para os reinos dos homens. Muitos anões se estabeleceram fora de Rhul, vivendo entre os reinos humanos. Contudo, o anão de hoje permanece temeroso de ser enredado nas políticas das outras raças. Eles percebem que os homens estão à beira de um grande conflito, e a maioria hesita em ser arrastada a estas disputas. Com tantos deles vivendo em Cygnar e em Khador, é uma incógnita a maneira como uma guerra entre essas duas nações pode afetar os anões.

A cultura anã não é facilmente explicada. A rivalidade entre os clãs é um modo de vida. Eles aparentemente gostam de lutar em duelos soturnos devido a insultos triviais, e conflitos sangrentos podem durar gerações. Os clãs anões combatem em aberto para resolver suas disputas, fazendo cercos a seus rivais por causa de questões como o direito de construir em um determinado pedaço de terra. Mesmo assim, esse derramamento de sangue transcorre segundo códigos legais estritos passados através das eras, e os anões realizam essas campanhas com um senso de honra e propriedade que parece alienígena às práticas guerreiras dos humanos. Clãs em disputa já deixaram suas diferenças de lado instantaneamente ao primeiro sinal de uma ameaça exterior, e a maior parte dos anões que já foram arrastados para fora de Rhul largaria tudo em um instante para defender sua terra natal.



O modo dos anões é construir e preservar, não destruir. Mesmo com toda a sua maestria nas artes da guerra e habilidade em combate, eles se esforçam para deixar um legado que dure por eras. Os cercos são conduzidos para ganhar território ou provar força, nunca para pilhar ou destruir. De fato, alguns anões foram considerados culpados de tais crimes; pois desonra, comportamento traiçoeiro, banditismo e ganância não são desconhecidos entre eles. Mesmo assim, esse desejo de criar monumentos que durem muito mais do que uma vida anã é intrínseco à sua natureza, e mesmo os vilões entre eles não são imunes ao desejo de serem lembrados depois que morrerem.

GOBLIN

Tamanho Pequeno. Deslocamento básico 6 metros.

+1 de bônus racial em testes de resistência contra venenos.

Aptidão para Alquimia: os goblins possuem um talento natural para a alquimia, e podem fabricar itens alquímicos mesmo que não sejam conjuradores.

Camuflagem: os goblins podem se misturar com seu ambiente através de mudanças sutis na coloração de sua pele. Esta habilidade concede um bônus em testes de Esconder-se, dependendo do quanto da pele do goblin estiver descoberta: +1 de bônus para 75% da pele coberta, +2 de bônus para 50%, +3 de bônus para 25% e +4 de bônus para praticamente nu.

Perícias de Classe Automáticas: Esconder-se e Ofícios (alquimia).

Visão na Penumbra: os goblins enxergam duas vezes mais longe que os humanos sob condições de iluminação precárias.

Classe Favorecida: Ladino.

Idiomas Automáticos: cygnarano (falado)*, molgur (dialeto goblin).

Idiomas Adicionais: cygnarano (escrito)*, khadorano, órdico.

*Ou o idioma de seu reino natal, de acordo com o mestre.

Características dos gobbers

Ajustes de Habilidade: Destreza +2, Força -2.

+2 de bônus racial em testes de Arte da Fuga, Furtividade e Ofícios (alquimia).

Altura Base: homem 80 cm, mulher 78 cm (+2d4 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 15 kg, mulher 13 kg (+ modificador de altura x 0,5 kg)



Características dos bogrin

Ajustes de Habilidade: Destreza +2, Inteligência -2, Carisma -2.

+2 de bônus racial em testes de Escalar, Furtividade e Ofícios (alquimia).

-2 de penalidade racial em testes de Blefar e Diplomacia.

Resistências: os bogrin são muito resistentes a temperaturas extremas, e não sofrem as consequências de exposição à temperaturas entre -15° C e 43° C.

Altura Base: homem 1,10 m, mulher 95 cm (+2d4 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 25 kg, mulher 20 kg (+ modificador de altura x 0,5 kg).

Os goblins dos Reinos de Ferro são normalmente separados em dois grupos: gobbers e bogrin. Gobbers são uma raça viajante que está espalhada por toda parte, encontrada quase em qualquer lugar que os humanos se encontrem, e muitas vezes onde eles não estão. De todas as raças que possuem cultura, a despeito de sua aparência física e hábitos peculiares, os gobbers são os mais "humanos" em sua postura e modo de vida.

Fisicamente, contudo, não são nada parecidos com humanos. Os gobbers em geral têm metade da altura de um homem – muitas vezes são ainda mais baixos – enquanto os bogrin têm cerca de 30 centímetros de altura a mais que seus primos menores. Todos os goblins têm pele manchada, sem pêlos, cinzenta e esverdeada. Essa pele é lisa e algo oleosa ao toque, já que eles exalam uma substância que alguns estudiosos afirmam ser capaz de mudar levemente de coloração, de forma semelhante a um camaleão. Os goblins são capazes de mudar a cor de sua pele para se adequar ao seu



ambiente, embora algumas vezes a transformação seja involuntária devido à variações de luz, temperatura ou mesmo emoção. Eles também possuem olhos bem separados, orelhas pontudas, pés desproporcionalmente grandes e uma mandíbula protuberante que apresenta uma boca larga e de muitos dentes. Uma diferença entre os gobbers e seus parentes bogrin é a boca. Os dentes dos gobbers são primariamente chatos, exceto por quatro dos seus dentes de trás, que protuberam para fora dos lábios como presas em miniatura. Seus dentes chatos, contudo, são o resultado de uma dieta variada composta mais de ervas e vegetais do que de carne; isso também pode ser uma razão pela qual eles são menores que os bogrin, que raramente comem qualquer coisa exceto carne, razão pela qual suas bocas são repletas de muitos dentes afiados e pontudos.

A raça goblin possui duas correntes distintas e, por falta de um termo melhor, estas são os gobbers e os bogrin. Os gobbers são menos beligerantes que os bogrin e, em geral, são uma raça com a qual é fácil de se lidar – se você estiver disposto a ir além dos estereótipos. Embora muitos ainda os vejam como bandidos e mendigos, os gobbers têm um talento genuíno para a alquimia e são muito inclinados à mekânica. De fato, esses tipinhos engenhosos começaram a abrir caminho para as oficinas mekânicas e outras organizações através da maior parte dos reinos civilizados. Certamente algumas pessoas ainda vêem os gobbers com desprezo mas, em grande parte, essa reputação não-merecida é culpa dos seus parentes próximos, os descortesios bogrin. Estas belicosas criaturas se refestelam em regiões hostis e tendem ao barbarismo e à selvageria, muito diferentes de seus parentes menores. A evolução é mesmo um mistério.

Agora que suas aparência físicas foram discutidas, a cultura goblin vem à tona. Nesse aspecto, eles são muito parecidos com os humanos, embora os gobbers o sejam mais do que os bogrin. Todos eles são criaturas sociais, mas os gobbers se desenvolveram mais do que seus parentes bogrin, formando

comunidades, vilarejos e até mesmo cidades de tamanho considerável, com regras, leis e um sistema estabelecido de castas. O sistema de castas gobber consiste de quatro grupos fundamentais: os intelectuais e clérigos de Dhunia (bruhmeyena taka), os governantes e guerreiros (kuteshihahu taka), os agricultores, mercadores e engenhoqueiros (vishipudeeti taka) e outros trabalhadores sem cujos esforços a sociedade gobber não progrediria (chamados simplesmente de taka). Essas quatro classes são algo que os bogrin não possuem; para eles apenas os guerreiros – os kuteshihahu – são importantes, e todo o resto é desnecessário e descartado, ou tolerado para um dia virar comida.

Enquanto os gobbers têm seus próprios centros sociais civilizados, os nômades bogrin vivem em cavernas, florestas ou ruínas abandonadas, reunindo-se em bandos dispersos e primitivos chamados de kriel, lutando incessantemente – inclusive entre si – pelo direito de sobreviver. Como já foi dito, eles respeitam apenas a força e aqueles que são fortes o suficiente para tomar o que desejam. Eles não reverenciam seus anciões como fazem os gobbers. Ao invés disso, eles muitas vezes os comem, embora raramente um bogrin viva o bastante para se tornar um ancião.

Os gobbers que possuem cultura vivem pacificamente, não apenas em suas vilas e cidades, mas entre outras raças, se misturando e se mesclando com as multidões de humanos e, mais recentemente, de anões. Apenas neste último século esses gobbers civilizados obtiveram reconhecimento como

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

uma espécie muito diferente de seus primos de mentes primitivas, e agora são aceitos na sociedade como dignos de aprovação. De fato, seu tino técnico, por mais heterodoxo que seja, jogou os gobbers na corrente principal da cultura, e parece que esse é um caminho sem volta.

Preconceitos raciais obviamente ainda existem, especialmente mantidos por aqueles que foram incomodados (ou enganados) pelos tipos mais mal-intencionados, mas muito avanço foi feito pelos gobbers sociáveis nas últimas décadas. As contribuições dos gobbers para a sociedade moderna como comerciantes astutos, trabalhadores qualificados e pensadores inventivos lhes asseguraram uma base sólida. Os bogrin, por outro lado – assim como os gobbers mais primitivos que rapinam as florestas profundas e os pântanos – ainda têm muito o que evoluir antes que as raças com mais cultura julguem-nos dignos de outra coisa além da ponta de uma espada ou de uma lança.

IOSANO (ELFO)

Tamanho Médio. Deslocamento básico 9 metros.

Ajustes de Habilidade: +2 Destreza, -2 Constituição.

Especialista em Adivinhação: os elfos recebem +2 de bônus racial em testes de resistência contra as magias *vidência* e *vidência maior*, além de receber +2 de bônus racial nos testes de Inteligência realizados para identificar o sensor mágico invisível criado por uma magia de vidência (veja a seção Descrição das Magias, no capítulo 10 do LRB I, para mais detalhes). Por fim, um elfo que adquira um nível em uma classe conjuradora recebe o talento Foco em Magia (Adivinhação) como um talento adicional.

Resistências: os elfos são imunes a magias e efeitos de *sono* e recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento.

Sentidos Élficos: +2 de bônus racial em testes de Observar, Ouvir e Procurar. Um elfo que passe a 1,5 metro de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente.

Usar Armas: os elfos recebem o talento Usar Arma Comum para arco curto (inclusive arco curto composto), arco longo (inclusive arco longo composto), espada curta e espada longa como um talento adicional.

Visão na Penumbra: os elfos enxergam duas vezes mais longe que os humanos sob condições de iluminação precárias.

Classe Favorecida: Mago.

Altura Base: homem 1,60 m, mulher 1,47 m (+2d8 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 58 kg, mulher 38 kg (+ modificador de altura x 1d3 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano (falado), shyr*.

Idiomas Adicionais: cygnarano (escrito), llaelês.

*Elfos nascidos fora de Ios podem saber o idioma de seu reino natal, se o mestre assim decidir. No entanto, eles podem não ser automaticamente alfabetizados em rhúlico, dependendo de sua educação.

Quase todos os elfos de Immoren ocidental vêm de Ios. Eles são um povo condenado, ou assim se acredita. Vivem em um reino solitário, centralizado em si mesmo e em sua desgraça, que está intimamente ligada à perda de seus deuses. Scyrah é a última de seu outrora poderoso panteão e, como



seu glorioso império de Lyoss de milênios atrás, ela também irá perecer. Scyrah jaz em seu templo, assistida por clérigos tristonhos que, na verdade, nada podem fazer além de observar enquanto sua deusa definha, como uma chama moribunda. Muitos deles acreditam que os homens são o súbito pé de vento que está fazendo o brilho de Scyrah fraquejar (veja o Capítulo Quatro: Cosmologia & Religião). Enfeitiçados, eles observam enquanto ela agoniza. Quando a chama se apagar, muitos deles acreditam que também irão morrer.

Em seu isolado reino a leste, onde outras raças são barradas sob pena de morte, os elfos vivem em um estado de apreensão. Loquazes e influentes radicais exercem uma pressão constante sobre seus líderes. Os extremistas elfos imploram por ação contra o resto do mundo, apontando a ameaça daqueles que ousam cruzar suas fronteiras em busca

Pouco se sabe das criaturas introvertidas do isolado Ios. É verdade que eles já enviaram embaixadores aos principais reinos em algumas ocasiões – para Cygnar e Llael, principalmente – mas seus emissários revelam tão pouco quanto possível sobre sua terra natal. Sabe-se que os iosanos são extremamente territoriais, implacáveis até mesmo com aqueles que desconhecem suas fronteiras. Meus irmãos, de fato, já mencionaram suas suspeitas de um plano élfico contra as ordens arcanas, mas eu não sei de nada. Posso dizer apenas que os elfos que observei pessoalmente, na falta de uma descrição melhor, são pessoas boas e belas, mas apáticas, com seus olhos amendoados frios e cheios de um tipo de tristeza indistinta.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

de pilhagem, seus números cada vez maiores, ou das ações irresponsáveis dos forasteiros através do uso impróprio e arbitrário da magia – ações que estão “matando” sua deusa. Mesmo assim, seus líderes na Corte Consular permanecem engajados em debates a respeito de qualquer ação, alguns inflamados e outros completamente apáticos, mas todos exasperados. Na verdade, é de conhecimento geral que os humanos são uma ameaça ao modo de vida iosano – e talvez, em última análise, à própria existência da raça élfica – mas uma guerra aberta contra os incontáveis forasteiros é impraticável para a maioria dos cônsules, que insistem que isso apenas aceleraria o seu ocaso. Tal antagonismo entre as classes mais altas deixa todos os elfos sob tensão, aparentemente. Eles são um povo muito temeroso do que existe além de si, e à sua frente.

Assim, eles realizam suas tarefas diárias com espíritos enfraquecidos, esforçando-se para manter um modo de vida que enfatiza o lar e os ofícios, um sistema proveniente de seus dias imperiais. Há bem mais de uma centena de casas nobres em Ios, consistindo de famílias de *pedigrees* longevos e ancestrais, sendo que as quinze mais importantes são mais poderosas que todas as restantes reunidas. Algumas destas são notáveis devido a seus talentos variados. Chamadas de *hallyntyr*, ou “casas elevadas”, cada uma se especializa em uma arte ou profissão, e é parte de um complexo sistema de casas que ensina suas habilidades àqueles que demonstram aptidão e vontade de aprender. A Casa Elowur, por exemplo, é uma das cinco grandes casas militares, e ensina habilidades marciais, sendo muito conhecida por seus espadachins. Os *syldarri*, ou “professores” da Casa Vyre transmitem os segredos místicos e alquímicos dos elfos. Os membros da Casa Shyeel são mestres da mecânica, responsáveis pela criação do gigante-de-guerra iosano, o Mirmidão.

A despeito de suas obrigações como instrutores, os puros-sangues das casas élficas muitas vezes se envolvem em

uma inimizade sempre crescente com outras casas élficas. Eles estão constantemente envolvidos em maquinações conspiratórias, uma torrente incessante de vinganças familiares, insultos em público e até mesmo o ocasional assassinato. As casas nobres estão espalhadas por Ios, as mais poderosas dentre elas com propriedades em diversas cidades, ainda que apenas um narcissor – ou narcissa, caso seja mulher – controle cada casa como um todo; sendo que quase todos esses vêm sendo eleitos pelos últimos séculos para a Corte Consular em Shyrr.

A maioria dos iosanos é composta de plebeus que trabalham como artesãos ou militares. Eles labutam longas horas nos ofícios que escolheram – ou que lhes foram impostos – trabalhando através de uma *hallyntyr* para obter maior maestria em sua profissão, assim como para pagar os impostos e os dízimos silenciosamente exigidos pelos Templos. Já houve casos em que um mestre artesão foi absorvido por uma casa nobre, assim obtendo um sobrenome nobre. Alguns plebeus aspiram por isso, enquanto outros usam de sedução e astúcia, ao invés de trabalho duro e conhecimento, para escalar os postos da nobreza ou, na falta de um ancestral importante, algo equivalente. Plebeus sem profissão muitas vezes se alistam como soldados e são treinados por uma das cinco *hallyntyr* militares; os formandos são, então, destacados por longos períodos para uma fronteira, ou *aeryth*, ou designados para policiar uma das cidades élficas ou o terreno da propriedade de um nobre.

Aqueles que não são nobres nem plebeus são os banidos, os deserdados, os exilados e os perdidos. Estes são elfos que não pertencem mais a classe nenhuma, vagando além das fronteiras iosanas para as terras de fora. Eles são párias, e frequentemente isso é o resultado de uma grande afronta a uma casa nobre, seita militar ou Templo religioso. Esses elfos solitários são o anátema dos tradicionalistas dentro de Ios, raramente aceitos em qualquer comunidade élfica,



e vistos – se é que alguém lhes dirige o olhar – como mais baixos do que o mais baixo dos plebeus. Poucos deles são afortunados o suficiente para encontrar alento no caminho do comércio ou da aventura, mas, de tempos em tempos, alguns conseguem superar suas superstições e preconceitos e encontrar aliados – até mesmo amigos – num mundo que o seu povo tanto teme e despreza.

DIZEM OS BOATOS...

CAUSA MUITA PREOCUPAÇÃO AOS ELFOS UMA TENDÊNCIA DESCONCERTANTE – OUTRORA UMA OCORRÊNCIA INFREQUENTE MAS AGORA UMA APARENTE EPIDEMIA – QUE SE ALASTRA DE UM MODO INÉDITO EM SUA LONGA E FLOREADA HISTÓRIA. OS ELFOS ESTÃO NASCENDO SEM ALMAS. OS BEBÊS VÊM AO MUNDO SEM UM ÚNICO CHORO, OLHANDO DISTANTES PARA O MUNDO ATRAVÉS DE SEUS OLHOS INCOLORES, SUA PELE UM TOM PÁLIDO DE ROSA ACINZENTADO. QUANDO OS OUTROS ELFOS PERMITEM QUE SOBREVIVAM, ELES FICAM DISTANCIADOS DOS OUTROS PARA SEMPRE, LUTANDO CONTRA CADA EMOÇÃO, SEUS VALORES DISTORCIDOS POR SUA INABILIDADE DE ENTENDER AS DIFERENÇAS ENTRE O CERTO E O ERRADO. POR CAUSA DISSO, CRIANÇAS SEM ALMA SÃO, EM GERAL, ENTREGUES AOS CLÉRIGOS DE SCYRAH E SACRIFICADAS. ELAS SÃO ABOMINAÇÕES, UMA AFRONTA À RAÇA ÉLFICA E A SCYRAH.

OS CLÉRIGOS AFIRMAM QUE ESSE ESTADO SEM ALMA É RESULTADO DA AUSÊNCIA DE DEUSES PARA GUIAR OS ESPÍRITOS DOS ELFOS ÀS SUAS FORMAS CORPÓREAS, E QUE A DEUSA SCYRAH ESTÁ EXAURIDA PELA TAREFA DE CONDUZIR TODAS AS ALMAS ÉLFICAS AOS SEUS CORPOS. ENQUANTO NO PASSADO VÁRIOS DEUSES DIVIDIAM ESSA RESPONSABILIDADE, AGORA SÓ RESTA UMA. ALGUNS ELFOS DIZEM QUE É POR ISSO QUE SCYRAH PERMANECE EM SEU ESTADO COMATOSO, SOBRECARREGADA EM SUAS TENTATIVAS DE ASSUMIR AS RESPONSABILIDADES DOS AUSENTES. EMBORA ISSO POSSA SER VERDADE, AINDA NÃO SE SABE O PORQUÊ DE MAIS E MAIS ELFOS HOJE EM DIA ESTAREM NASCENDO SEM ALMAS.

Classe Favorita: Ranger.

Falha Social: socialmente isolada.

Altura Base: homem 1,65 m, mulher 1,50 m (+2d8 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 70 kg, mulher 40 kg (+ modificador de altura x 1d3 kg).

Idiomas Automáticos: aeric* (falado).

Idiomas Adicionais: aeric (escrito, clérigos e feiticeiros apenas), cygnarano (falado), khadorano (falado), shyr (falado).

*Nyss criados fora de sua terra natal podem saber o idioma do reino no qual foram criados, se o mestre assim decidir, mas, em geral, apenas clérigos e feiticeiros são alfabetizados.

Os esquivos elfos chamados nyss são ainda mais misteriosos que seus distantes primos iosanos. Muito pouco se sabe sobre os “elfos do inverno”. Eles mantêm seus segredos com ferocidade, em geral recebendo qualquer coisa não-nyss como uma ameaça à sua existência. Por causa disso, seus territórios no norte longínquo tiveram pouco contato com quaisquer de seus vizinhos rhúlicos ou khadoranos – ou com qualquer um, na verdade. Raramente os nyss cruzam caminhos abertamente com forasteiros, mas quando esses encontros acontecem, são tensos e ocasionalmente acabam em derramamento de sangue caso as formalidades não sejam obedecidas. Normalmente, isso é causado por tolos que ousam se aventurar nas fronteiras além das pedras invernaís

NYSS (ELFO DO INVERNO)

Ajustes de Habilidade: +2 Destreza, -2 Sabedoria.

Tamanho Médio. Deslocamento básico 9 metros.

+4 de bônus racial em testes de resistência contra efeitos de frio.

-2 de penalidade racial em testes de resistência contra efeitos de fogo.

+2 de bônus racial em testes de Esconder-se, Observar e Ouvir.

Perícia de Classe Automática: Sobrevivência.

Resistências: os nyss são imunes a magias e efeitos de *sono* e recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento.

Usar Armas: os nyss recebem os talentos Usar Arma Comum (arco longo) e Usar Arma Exótica (claymore nyss) como talentos adicionais.



Falando de frio, dizem os boatos que, no extremo norte, existe outro tipo misterioso de elfos, vivendo nos desertos gelados acima de Khador. Eles normalmente são chamados de elfos do inverno, mas eu os conheço como nyss. Sei ainda menos sobre eles do que sobre os iosanos, mas os boatos abundam sobre como suas peles são alvas alvas como a neve. Eles são tão territoriais quanto seus primos iosanos. Algumas lendas obscuras falam de uma aliança entre os elfos do inverno e os homens do norte contra algum tipo de ameaça bestial – alguns afirmam que se tratava de um dragão – mas, afora essa improvável anedota, as histórias falam apenas de como a forma com que tratam intrusos muitas vezes se torna brutal e mortífera. De fato, caso eu sentisse inclinação para tanto, baseado em meus registros, eu creio que hesitaria em agrupá-los junto às raças esclarecidas...

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

repletas de inscrições nyss, que constituem um aviso para todos que entram em território nyss.

Fisicamente, os nyss lembram um pouco os iosanos, mas não há como confundir as duas raças. Os nyss são altos – mais altos que os iosanos – com peles que refletem seu reino gelado e cabelos duros, negros ou muito pálidos, e olhos como o gelo, frios e azuis ou, às vezes, violetas. Eles trazem marcas na forma de tatuagens intrincadas chamadas *suyaeric*, ou “letras da pele”, que têm a ver com as tradições que marcam um indivíduo como membro de um “estilhaço”, ou tribo, em particular. Modificações adicionais a essas tatuagens expressam crenças religiosas, espirituais ou mágicas, convicções pessoais, história familiar ou feitos importantes.

Os anciões nyss afirmam que sua raça descende de uma casa nobre que, guiada por uma profecia divina, seguiu o caminho dos Ausentes, levados por Nyssor e seus irmãos quando eles deixaram Ios. Esta casa foi a pedra fundamental do Templo do Inverno, os fiéis de Nyssor; liderados pelo profeta Aeric, eles partiram em uma brava jornada. Acredita-se que Aeric foi guiado pelo deus do inverno, que visava estabelecer uma nova vida para seus filhos. Mais sobre o destino de Nyssor e o renascimento de seus fiéis como nyss pode ser encontrado no Capítulo Quatro: Cosmologia & Religião.

Há muito pouco contato entre os iosanos e os nyss. Os iosanos são vistos com desprezo, considerados fracos e covardes. De fato, embora seja possível que humanos ou membros apropriadamente corteses de outras raças sejam recebidos brevemente pelos nyss, qualquer iosano é estritamente proibido de entrar em seus territórios.

Os nyss são um povo nômade e tribal. Alguns os chamam de selvagens ignorantes e retrógrados, mas eles possuem uma rica herança, e são hábeis nas artes da carpintaria, artesanato em couro e forjaria. Constróem salões de madeira e pedra

– e até mesmo o que poderia ser chamado de pequenas cidades. Contudo, essas habitações não pertencem a pessoas específicas, mas são ocupadas temporariamente pelos vários *estilhaços* à medida que estes passam por regiões em suas viagens sazonais. Os nyss não praticam mineração, então os metais são raros e altamente valorizados pelas tribos. Essa é, talvez, uma das poucas razões pelas quais eles interagem com forasteiros, ocasionalmente fazendo comércio com comunidades khadoranas ou rhúlicas nas proximidades por ferro e metais preciosos, os quais usam principalmente para criar suas armas sagradas.

Entre os nyss, a casta militar e a casta religiosa são consideradas as mais prestigiosas, cada uma servindo a um papel fundamental. Os lutadores mais habilidosos se tornam rangers, responsáveis por caçar e proteger seu território de intrusos. Eles devem suportar com sucesso os ritos de aprendizado, parte dos quais envolve o treinamento e montaria de uma espécie sagrada de cervo, nativo apenas das montanhas do norte. A casta religiosa é representada por clérigos, feiticeiros e raros druidas. Feiticeiros e clérigos são os únicos completamente alfabetizados em seu idioma. A forma escrita do aérico é reverenciada: ela contém poder especial, como representado pelos símbolos em suas armas e pedras invernais. Tanto a casta militar quanto a religiosa recebem a santificada espada claymore nyss durante seus ritos finais de aceitação, e espera-se que utilizem esta arma pelo resto da vida.

OGRUN

Ajustes de Habilidade: Força +4, Inteligência –2, Sabedoria –2.

Tamanho Grande. Deslocamento básico 12 metros.

+2 de bônus racial em testes de Ofícios relacionados a metal.



+2 de bônus de armadura natural na CA.

Assustador: os ogrun recebem +2 de bônus racial em testes de Intimidação, e sempre consideram Intimidação como uma perícia de classe.

Familiaridade com Armas: os ogrun consideram o machete de guerra ogrun como uma arma comum, em vez de um arma exótica.

Vigor: os ogrun recebem 1d8 pontos de vida adicionais no 1º nível.

Juramento de Fidelidade: uma vez que um ogrun faça um juramento de fidelidade a um líder ou a uma causa, ele é virtualmente incapaz de trair esse juramento (sofrendo as mesmas penalidades que desobedecer a uma *missão menor* causam se o fizer). Ele pode escolher desobedecer ordens específicas, mas no geral deve agir da melhor maneira possível para o seu líder ou causa.

Classe Favorita: Bárbaro.

Ajuste de Nível: +1.

Altura Base: homem 2,30 m, mulher 2,10 m (+2d6 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 200 kg, mulher 140 kg (+ modificador de altura x 1d6 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano* (falado) ou rhúlico (falado, caso seja de Rhul), e molgur** (dialecto molgur-og dialect, falado apenas).

Idiomas Adicionais: cygnarano (escrito), khadorano (escrito), molgur (escrito), rhúlico (escrito).

*Ogrun das Ilhas Scharde falam o dialecto do cygnarano conhecido como a "língua de Scharde".

*Ogrun podem ter o idioma de seu reino natal, de acordo com o mestre. Ogrun normalmente são analfabetos, mas eles podem usar seus idiomas adicionais provenientes de bônus de Inteligência ou de graduações em Falar Idiomas para se alfabetizarem, como o normal.



Os ogrun e os trollóides lentamente conseguiram ser aceitos dentro dos reinos dos humanos, embora, com seu enorme tamanho e físico imponente, ambas as raças sejam vistas, é claro, com um pouco de temor. Eu fiquei fascinado ao descobrir quão bem os ogrun se relacionam com o povo de Rhul. Em meus estudos sobre Rhul, descobri que os ogrun vivem ao lado dos anões em muitas de suas comunidades, e que guerreiros ogrun juram fidelidade aos líderes de clã anões, assim como fariam a um korune de sua própria raça. Essa união poderia ser quase cômica, se não fosse pelo fato de que ambas as raças levam muito a sério qualquer insulto a respeito de sua ligação. Aparentemente, esse é um assunto sério, e aqueles que fazem troça dele aprendem a se arrepender da brincadeira infeliz.

Os ogrun são, facilmente, a mais alta de todas as raças esclarecidas e, embora sua sociedade possa ser um pouco retrógrada e desorganizada pelos nossos padrões, eles vivem segundo um inspirador (e, ousado dizer, eventualmente exagerado) código de honra. Ainda assim, esses seres cumprem muitos papéis dentro das forças de trabalho dos reinos humanos, assim como nos exércitos. De fato, os ogrun têm se tornando, ultimamente, uma visão mais freqüente no campo de batalha, avidamente ajudando os humanos a lutarem suas guerras.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

Remontar a história dos ogrun não é fácil, pois eles possuem poucos historiadores dignos de nota. Seu passado é conhecido melhor por aqueles que vivem em Rhul, onde têm existido em harmonia com os anões há séculos. Muito tempo atrás, os ogrun faziam parte de uma aliança de bárbaros conhecida como Molgur, uma confederação selvagem, ainda que estranhamente igualitária, de humanos, ogrun, trollóides e gobbers. Os molgur varreram as tribos humanas do sul como uma praga, conquistando todas as que se interpunham em seu caminho, e exigindo tributos e sacrifícios. Os ogrun foram os mais poderosos desses

guerreiros, e tinham a responsabilidade de manter as linhas de frente até mesmo nas batalhas mais impossíveis. Mesmo assim, com toda a sua habilidade na matança e sua força imensa, eles sempre foram um povo espiritual digno de nota por sua lealdade. De fato, os ogrun prontamente colocarão suas vidas em risco por aqueles a quem juraram aliança.

Com o tempo, os molgur se dispersaram. Não mais ligados por laços de unidade, e procurando apenas sobreviver, a maior parte dos ogrun viajou para norte, até as montanhas longínquas, onde eles ocasionalmente cruzavam com os anões de Rhul. Tribos ocasionais de ogrun acabavam na ponta das espadas, e, às vezes, uma patrulha anã desaparecia mas, com o tempo, ambas as raças aprenderam a respeitar uma a outra e conviver de forma bastante pacífica.

Por vezes com mais de dois metros e meio de altura, com braços longos e mandíbulas proeminentes, seus dentes de baixo protuberando como pequenas presas, os ogrun podem parecer bastante bestiais; mesmo assim, a força bruta não é a sua característica mais valorizada. Ao invés disso, os ogrun sempre consideraram a sabedoria como tendo suprema importância, e um indivíduo sábio de qualquer raça é o mais digno de sua estima.

Eles também são uma raça muito espiritualizada. A maior parte das tribos do norte abandonou o culto à Devoradora há muito, abraçando a mensagem iluminada de Dhunia, a Mãe das Mães (veja o Capítulo Quatro: Cosmologia & Religião). Esse mantra se adequa bem aos ogrun, pois eles são individualistas ferozes, acreditando que cada um deve encontrar seu próprio caminho na vida. Têm pouca estima por hierarquia ou burocracia. Para eles, a lealdade é uma questão de serviço pessoal ao seu *korune*, ou senhor jurado. Para um ogrun, não existe cadeia de comando; apenas o *korune* e o vassalo, e não ter juramento (isto é, ser um *bokur*) é um estado de vazio juvenil, apropriado apenas até que a pessoa tenha encontrado seu propósito na vida.

Os ogrun também são capazes de tremenda perícia e sabedoria. Tendo sido treinados pelos mestres de Ghord, alguns deles são conhecidos como artesãos extremamente habilidosos com o metal, e muitos outros aprenderam o ofício dos trabalhos em pedra. E, é claro, grandes como são, até mesmo os ogrun sem treinamento são muito procurados como trabalhadores braçais, especialmente na construção, nas fábricas, nas minas e nos depósitos.

Nem todos os ogrun seguiram para o norte quando os molgur se separaram; alguns espalharam-se pelas grandes florestas do nordeste, outros para as profundezas da Muralha da Serpente e outros lugares remotos. Um grande número

foi para as Ilhas Scharde, onde passaram a fazer parte do império de pesadelos de Cryx. Às vezes é difícil reconciliar estes ogrun com seus parentes do norte mas, em seu âmago, eles são iguais. Embora os ogrun das Ilhas Scharde sejam violentos e cruéis, eles também possuem enorme lealdade e convicção. Foram acolhidos pelo Lorde Toruk, o maior de todos os *korune*, o deus imortal que os protege e guia. Infelizmente, estes ogrun perderam sua estima pela sabedoria. Eles respeitam a força acima de tudo, e ninguém é mais forte do que o amado Lorde Toruk, o Pai Dragão.

DIZEM OS BOATOS...

HÁ MUITO, MUITO TEMPO, OS OGRUN POSSUÍAM POUQUÍSSIMO CONHECIMENTO DE TRABALHOS EM PEDRA. O MAIOR CHEFE DAS TRIBOS NAS ALTAS MONTANHAS ENTRE O QUE HOJE É KHADOR E RHUL IMPLOROU PARA QUE ALGUNS CLãs ANÕES CONSTRUÍSSEM PARA O SEU POVO UMA CIDADE FORTIFICADA E, AO FAZÊ-LO, ENSINASSEM AOS OGRUN SOBRE O TRABALHO EM PEDRA. MAS, NAQUELES DIAS, O VASTO IMPÉRIO DE KHard, DOS HUMANOS, NÃO VIU COM BONS OLHOS UM BANDO INCÔMODO DE NÃO-HUMANOS SE ESTABELECEDO NAS SUAS MONTANHAS RICAS EM MINERAIS. PRIMEIRAMENTE, OS KHardS TENTARAM PERSUADIR OS OGRUN A IR EMBORA POR MEIOS DIPLOMÁTICOS, MAS UMA REDE ANCESTRAL DE CAVERNAS JAZIA SOB A CIDADE QUE ESTAVA SENDO CONSTRUÍDA PELOS ANÕES, E ERA ALI QUE OS OGRUN VINHAM ENTERRANDO SEUS MORTOS POR CENTENAS, TALVEZ ATÉ MILHARES, DE ANOS.

DESCOBRINDO ISSO, O IMPERADOR DE KHard LHES CONCEDEU UMA PERMISSÃO RELUTANTE, MAS COMEÇOU A LHES COBRAR IMPOSTOS. OS OGRUN, OBTIVAMENTE, RECUSARAM-SE A RECONHECER OS IMPOSTOS KHÁRDICOS, O QUE ACABOU LEVANDO OS KHardS A CHEGAREM COM FORÇA TOTAL. UM CONFLITO SE SEGUIU. NUM PRIMEIRO MOMENTO, OS ANÕES TENTARAM FICAR DE FORA DA DISPUTA, APESAR DE ESTAREM FURIOSOS PELA DESTRUÇÃO QUE OS HUMANOS ESTAVAM CAUSANDO A SEU TRABALHO. CONTUDO, À MEDIDA QUE AS LUTAS CRESCERAM EM MAGNITUDE, MAIS E MAIS OGRUN CAÍRAM ANTE AS ESPADAS E LANÇAS KHÁRDICAS, E OS ANÕES SE VIRAM FORÇADOS A DEFENDER ELES MESMOS SUA BELA CONSTRUÇÃO. MUITOS ANÕES MORRERAM NO CONFLITO, MUITOS OUTROS OGRUN CAÍRAM E, POR FIM, AS DUAS RAÇAS FORAM EXPULSAS PELAS HORDAS HUMANAS.

PRINCIPALMENTE POR INTERESSE PRÓPRIO, OS ANÕES ACOLHERAM OS DESABRIGADOS OGRUN, E CUIDARAM PARA QUE SEU CHEFE FERIDO RECUPERASSE A SAÚDE, ESPERANDO PELO MOMENTO EM QUE PODERIAM ORGANIZAR UMA MISSÃO PARA RECOBRAR AS RIQUEZAS DOS OGRUN ESCONDIDAS NAS MONTANHAS AGORA DOMINADAS PELOS KHardS. OS OGRUN ESCOLHERAM RECONHECER A GENEROSIDADE E SACRIFÍCIO DOS ANÕES AO INVÉS DE QUALQUER OUTRO INTERESSE, E JURARAM LEALDADE AO POVO ANÃO PARA TODO O SEMPRE.

NOS ANOS QUE SE SEGUIRAM, O CHEFE MORREU DURANTE OUTRA INVESTIDA CONTRA OS HUMANOS, E OS ANÕES PASSARAM A SE PREOCUPAR SE NUNCA SERIAM PAGOS POR SEU TRABALHO. AINDA ASSIM, VALORIZAVAM A VANTAGEM QUE TINHAM ADQUIRIDO – A IMORREDOURA LEALDADE DOS OGRUN. DE FATO, AO LONGO DOS VINTE ANOS SEGUINTE, AS DUAS RAÇAS DESENVOLVERAM UM LAÇO FORTE E, EM CÍRCULOS ANÕES, A QUESTÃO DA DÍVIDA FOI POSTA DE LADO.

NESSE MEIO TEMPO, OS KHardS FICARAM CANSADOS DE SEGURAR O QUE AGORA CHAMAVAM DE PASSAGEM DO INFERNO. OS LONGOS ANOS

DE CHACINA HAVIAM CONVENCIDO OS HOMENS DE QUE OS OGRUN ESTAVAM DISPOSTOS A LUTAR ETERNAMENTE SE FOSSE NECESSÁRIO, E QUE A PAZ NUNCA SERIA ALCANÇADA ENQUANTO ELES NÃO RECUPERASSEM SEUS ANTIGOS CEMITÉRIOS. ENTÃO, UM TRATADO FOI PROPOSTO POR UM NOVO IMPERADOR KHÁRDICO, CONCEDENDO AOS OGRUN ACESSO ÀS CAVERNAS FUNERÁRIAS, MAS A UM PREÇO QUE OS OGRUN DEVERIAM JURAR PAGAR: OS KHARDS PERMANECERIAM COMO OS GOVERNANTES DA CIDADE FORTIFICADA, SENHORES SUPREMOS DE QUALQUER OGRUN QUE DECIDISSE SE ASSENTAR NA ÁREA.

ATRAVÉS DOS ANOS, POUCO MAIS DA METADE DA CIDADE FORTIFICADA FOI COMPLETADA – O MAIOR FEITO FOI O FORTE NA ENCOSTA DA MONTANHA, CONSTRUÍDO PARA O TAMANHO DOS OGRUN, UMA CONSTRUÇÃO ÍMPAR ATÉ HOJE, E ONDE OS HUMANOS AINDA HOJE RESIDEM. EM ALGUM LUGAR NAS PROFUNDEZAS ESTÁ UMA MONTANHA DE RIQUEZAS QUE, SEGUNDO SE ACREDITA, NUNCA FOI DESCOBERTA PELOS KHARDS DE ANTIGAMENTE, NEM PELOS KHADORANOS DE HOJE. HOJE EM DIA, OS OGRUN AINDA VIVEM NOS ARREDORES DA PASSAGEM DO INFERNO EM PEQUENAS COMUNIDADES. ELES NUNCA MAIS TENTARAM CONSTRUIR UMA CIDADE, E OS ANÕES DE RHUL AINDA SE LEMBRAM DA QUESTÃO DA DÍVIDA “ESQUECIDA”. ELES ANSEIAM PELO DIA EM QUE OS KHADORANOS SERÃO EXPULSOS DA PASSAGEM DO INFERNO, E NO QUAL OS OGRUN PODERÃO, FINALMENTE, LHES PAGAR O QUE DEVEM.

TROLLÓIDE

Ajustes de Habilidade: Força +2, Destreza -2, Constituição +4, Carisma -2 (trollóide normal); Destreza -2, Constituição +4, Carisma +2 (trollóide feiticeiro).

Tamanho Médio. Deslocamento básico 9 metros.

+4 de bônus racial em testes de resistência contra venenos e doenças.

Cura Rápida: quando descansando, os trollóides recuperam pontos de vida e de habilidade duas vezes mais rápido que o normal. Trollóides podem regenerar membros perdidos: 1d6+1 dias para um membro cirurgicamente recolocado, e 2d20+20 dias para que um membro cresça sozinho.

Durão: todo o dano de contusão que um trollóide receba é reduzido por um número igual ao seu bônus de Constituição.

Resistência a Veneno: todo o dano de habilidade que um trollóide receba de um veneno é reduzido em 4; contra venenos que não causam dano de habilidade, os trollóides recebem +4 de bônus em seus testes de resistência (em adição ao bônus que eles já têm contra venenos).

Visão no Escuro: os trollóides podem enxergar no escuro a até 18 metros.

Classe Favorita: Guerreiro.

Ajuste de Nível: +1.

Altura Base (trollóide normal): homem 1,80 m, mulher 1,60 m (+2d10 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 120 kg, mulher 75 kg (+ modificador de altura x 1d6 kg).

Altura Base (trollóide feiticeiro): homem 1,50 m, mulher 1,30 m (+2d10 x 2,5 cm).

Peso Base: homem 80 kg, mulher 42 kg (+ modificador de altura x 1d6 kg).

Idiomas Automáticos: cygnarano* (falado), molgur** (dialetos molgur-trul, falado apenas).

Idiomas Adicionais: cygnarano (escrito), khadorano, molgur (escrito), rhúlic (escrito).

*Trollóides das Ilhas Scharde falam o dialeto do cygnarano conhecido como a “língua de Scharde”.

*Trollóides podem ter o idioma de seu reino natal, de acordo com o mestre, mas raramente são alfabetizados.



Trolls selvagens outrora espreitavam as florestas e planícies de Immoren mas, à medida que o tempo passou, eles se reuniram em tribos, que se dividiram em clãs e famílias, e, logo, os trolls apresentavam uma grande variedade de formas, tamanhos e hábitos alimentares. O último talvez seja o maior fator que separa os trollóides dos outros trolls, permitindo que as outras raças de Immoren ocidental experimentem suas peculiaridades em pessoa sem se tornar a próxima refeição. Eles ainda mantêm um apetite quase insaciável, e são conhecidos por seus banquetes – que freqüentemente consistem de alimentos terrivelmente malpassados pelos padrões humanos – mas as raças inteligentes não mais tendem a fazer parte do cardápio.

Os trollóides são grandes; os menores deles regulam em tamanho com os maiores dentre os homens, e são cerca de uma cabeça mais baixos que os imensos ogrun, mas não se parecem com nenhuma das duas raças. Sua pele grossa e

O padrão inerente ao modo de vida trollóide é refletido em sua arquitetura – são obras deles algumas das mais antigas construções existentes em Immoren ocidental – e em seus vários hábitos culturais. De fato, eles são conhecidos como a mais estranha das raças esclarecidas, com seus peculiares rituais de acasalamento, seu modo tradicional de cumprimentar uns aos outros através do “tohmaak” – jovens bravos e guerreiros, de fato, tendem a se cumprimentar com uma sólida cabeçada! –, sua dieta pouco usual de alimentos crus ou quase crus e seu impressionante repertório vocal. Talvez acima de tudo, os trollóides possuam uma grande capacidade como cantores. Entre seus homens, eu já ouvi indivíduos excepcionalmente talentosos, capazes de um canto gorjeante conhecido como “chamado da matança”. De fato, tão poderosa é essa vocalização vibrante que alguns usam-na como arma, com grande eficácia. Seguindo o exemplo dos ogrun, os trollóides estão agora circulando mais e mais entre os humanos como construtores e tecelões habilidosos, embora não se misturem com a facilidade dos ogrun ou dos gobbers, pois mesmo dentro das comunidades humanas, os trollóides se reúnem em bandos e tendem a conviver apenas uns com os outros.

—Gameo Ortmin, astrometrólogo e seguidor de Cyriss

sardenta é de um cinza pálido com toques de verde e azul em alguns lugares, suas íris tão incolores que seus olhos parecem branco puro. Possuem mãos e pés desproporcionalmente grandes, com três dedos, apresentam espinhos atrás da cabeça e na nuca, e suas vozes sonoras não são facilmente confundidas. De fato, eles são cantores cativantes, e alguns homens trollóides têm a voz tão poderosa que usam suas notas como verdadeiras armas (veja a classe arauto da matança no Capítulo Dois: Personagens & Classes). Outros dentre esses foram “abençoados” e nasceram com habilidades de feitiçaria. Trollóide feitiçeiros são facilmente notados, sendo menores que seus irmãos, com pele totalmente branca sem coloração alguma. Esses feitiçeiros são muito valorizados por seu povo.

Para os trollóides, o modo de vida étnico-tribal nunca desapareceu. Cada trollóide é membro de um clã muito unido, chamado de kith, cujos membros são muitas vezes ligados por parentesco. Kiths vizinhos são considerados um kriel, uma palavra em molgur que significa “povo”. Acredita-se que existam até 200 kriel em Immoren ocidental. O kith mais velho de um kriel é chamado de Círculo de Pedras, e são estes que regulam e estabelecem os costumes, leis e religião trollóides. De fato, a cultura trollóide é rica em suas cores e decorações, e cada kith tem um *quitari*, um padrão xadrez que os distingue, e que é algumas vezes usado como uma faixa ao redor da cintura ou sobre o ombro, e incorporado em bandeiras e estandartes. De fato, os trollóides são habilidosos tecelões e tintureiros. Eles têm grande orgulho de seus padrões complexos e elaborados, que impressionam a maioria dos que os vêem, especialmente os não-trollóides, e essa habilidade é, certamente, uma de suas rotas de entrada nas comunidades humanas.

Os trollóides são incontidos em sua música e dança, e são igualmente incontidos em suas crenças de que todos os fenômenos naturais são oriundos de Dhunia e possuem almas. Os espíritos dominam tudo o que eles fazem, e é costumeiro, em honra a Dhunia, oferecer frutas e flores para os outros, como uma amostra de boa vontade ou para redimir algum erro. De fato, o sangue e a linhagem de um trollóide, assim como sua alma, são assuntos de extrema importância, e desconsiderar ou desrespeitar tais coisas é considerado uma ofensa grave. A maioria dos trollóides fiéis a Dhunia acredita que todas as coisas vêm e retornam à terra para renascer. “Profundo (ou verdadeiro) como sangue e osso” é um voto trollóide que significa literalmente “todas as coisas” ou “tudo o que eu sou”, o que, para um trollóide, engloba cada vida que ele já viveu, assim como as vidas de seus parentes e ancestrais. É uma expressão séria usada apenas quando um trollóide fala a verdade ou faz um juramento.

Por serem tão unidos, os trollóides são às vezes considerados distantes pelas outras raças, ocasionalmente até mesmo hostis. Isso pode ter algo a ver com seu preconceito contra as criaturas que julgam de “sangue fraco”, mas eles tentam não levar isto para o lado muito pessoal contra aqueles que não tem a boa fortuna de nascerem trollóides. De fato, alguns deles já disseram de seus aliados de outras raças que eles “devem ter sido trollóides em outra vida”, ou que “sempre há a próxima vida (para se nascer trollóide)”.

Onde outrora eles vagavam livres, os kriel trollóides agora existem às margens da sociedade. Algumas poucas comunidades grandes localizam-se aqui e ali, com as principais concentrações no Promontório Vescheneg em

Khador, perto e dentro da Floresta dos Espinhos e por toda a Mata Brilhante entre Llael e Cygnar. Em gerações mais recentes, eles seguiram o exemplo das outras raças – principalmente dos gobbers – e tentaram se misturar com os humanos. Embora não possuam o conhecimento técnico dos gobbers e dos homens, sua vontade de trabalhar por pouco dinheiro e seu talento para a arquitetura – as construções trollóides, embora não tão elaboradas quanto as anãs, se tornaram populares em lugares remotos por seu tamanho e durabilidade – garantiram-nos uma lenta integração nas onipresentes sociedades dos homens.

TOHMAAK MAHKEIRI, OU VISLUMBRE DA MENTE

QUANDO DOIS TROLLÓIDES SE ENCONTRAM, SEJA PELA PRIMEIRA VEZ OU COMO RENOVAÇÃO DE UMA AMIZADE ANTIGA, REALIZAM UM RITUAL PURAMENTE TROLLÓIDE CONHECIDO COMO TOHMAAK MAHKEIRI. SEM A TROCA DE NENHUM OUTRO CUMPRIMENTO, ELES SE APROXIMAM E AGARRAM UM AO OUTRO POR TRÁS OU DOS LADOS DA CABEÇA COM AMBAS AS MÃOS, E OLHAM NOS OLHOS UM DO OUTRO. DIZ-SE QUE ESSE CUMPRIMENTO DÁ A CADA UM UM VISLUMBRE DA ALMA DO OUTRO, E QUE SUAS REAÇÕES UM AO OUTRO SÃO FORTEMENTE BASEADAS NO RESULTADO DESSA TROCA. INTERROMPER O RITUAL PREMATURAMENTE É UM SINAL CERTO DE TRAPAÇA OU DESRESPEITO, E, ÀS VEZES, ESSE “VISLUMBRE DA MENTE” PODE DURAR VÁRIOS MINUTOS, ATÉ QUE AMBOS ESTEJAM SATISFEITOS. ENTRE VELHOS AMIGOS E FAMILIARES, O RITUAL É NORMALMENTE NADA MAIS QUE UM BREVE “ABRAÇO”, QUE TERMINA COM AMBOS SE EMPURRANDO, EM TOM AMIGÁVEL DE BRINCADEIRA.

ESSE RITUAL TAMBÉM É USADO PARA FORMALIZAR ACORDOS E PARA ASSEGURAR SINCERIDADE; JURAMENTOS, CONDIÇÕES DE TRABALHO E TODA SORTE DE COMPROMISSOS TORNAM-SE DEFINITIVOS QUANDO OS INDIVÍDUOS ENVOLVIDOS REALIZAM O TOHMAAK MAHKEIRI. DESSA FORMA, UM TROLLÓIDE ADQUIRE A SEGURANÇA DE QUE TODOS OS LADOS ENVOLVIDOS PRETENDEM CUMPRIR A SUA PARTE HONESTAMENTE. DIZ-SE QUE É QUASE IMPOSSÍVEL ESCONDER TRAPAÇA OU SENTIMENTOS RUINS QUANDO SE REALIZA ESSE RITUAL.

EM ESSÊNCIA, OS TROLLÓIDES QUE TÊM CONFIANÇA DE QUE SEU LAÇO É SINCERAMENTE MÚTUO ABREM SUAS ALMAS UM PARA O OUTRO EM TOHMAAK. CONTUDO, SE ALGUÉM NÃO FOR SINCERO, O OUTRO TEM UMA BOA CHANCE DE SENTIR ISSO. SEMPRE QUE DOIS TROLLÓIDES REALIZAREM O TOHMAAK MAHKEIRI, CADA UM FAZ UM TESTE SIMULTÂNEO DE BLEFAR E SENTIR MOTIVAÇÃO. UM TROLLÓIDE DEVE DECLARAR SE ESTÁ OU NÃO SE ABRINDO COMPLETAMENTE E, CASO ESTEJA, SOFRE -10 DE PENALIDADE EM SEU TESTE DE BLEFAR. DE QUALQUER MANEIRA, O TESTE DE SENTIR MOTIVAÇÃO DOS DOIS TROLLÓIDES ENVOLVIDOS NO RITUAL RECEBE UM BÔNUS DE INTUIÇÃO IGUAL A 10 + A METADE DE NÍVEL DE PERSONAGEM DO TROLLÓIDE.

O THOMAAK MAHKEIRI É UMA EXPERIÊNCIA UNICAMENTE TROLLÓIDE. ELE NÃO PODE SER USADO PARA JULGAR A SINCERIDADE OU HONESTIDADE DE CRIATURAS DE OUTRAS RAÇAS. DA MESMA FORMA, OS BÔNUS DO RITUAL SE APLICAM APENAS ÀS INTENÇÕES DIRETAS DE UM TROLLÓIDE EM RELAÇÃO AO ACORDO EM QUESTÃO; ASSIM, POR EXEMPLO, UM TROLLÓIDE NÃO PODE DETERMINAR COMO UM DE SEUS COMPATRIOTAS SE SENTE A RESPEITO DE SEUS COMPANHEIROS OU AMBIÇÕES.

A ONOMASTIA DE IMMOREN OCIDENTAL

Até pouco depois da Ocupação de Orgoth, a maior parte das pessoas em Immoren ocidental precisava apenas de um único nome. Contudo, à medida que as populações e a mobilidade geográfica aumentaram, surgiu a necessidade de introduzir novas maneiras de descrever e identificar as pessoas. A maioria das culturas passou por fases, empregando uma variedade de métodos para tanto. Ao longo do tempo, o uso de sobrenomes, ou nomes de família, tornou-se comum; estes são passados de uma geração para outra. Na maior parte de Immoren ocidental, o uso de sobrenomes é um fenômeno relativamente recente, surgido apenas nos últimos 400 anos.

Os nomes a seguir estão divididos por nação e etnia para humanos, e raça para não-humanos. Já que as fronteiras étnicas humanas se tornaram indistintas ao longo das últimas gerações, algumas convenções de nomes foram influenciadas pela nacionalidade.

NOMES CYGNARANOS (CASPIANOS, SULESES E DO POVO-DO-MEIO)

Exemplos de primeiros nomes (masculinos): Alain, Alger, Alnor, Alvy, Amery, Ansel, Anson, Ard, Arias, Ardin, Arkin, Arland, Artis, Baen, Bain, Bairn, Barden, Barigan, Barlowe, Bartley, Bayden, Beck, Bergin, Birk, Bixler, Blayde, Blythe, Bolden, Boren, Bors, Bowden, Brandel, Brill, Brock, Brone, Brue, Brunner, Bryson, Cacey, Caine, Cam, Camden, Casner, Cobb, Creedan, Creel, Crowle, Dalmer, Dardan, Degar, Delp, Dexter, Dextrel, Dorn, Dowd, Doyle, Druce, Dugger, Dunley, Durwin, Eckert, Egan, Elias, Elgin, Ennis, Everett, Fane, Fargas, Finch, Fitch, Gade, Gadsden, Galt, Garrett, Garrick, Godwin, Griffin, Gum, Gunner, Hamil, Harlan, Hawke, Heremon, Icabod, Jagger, Jarok, Jonas, Julian, Kade, Kell, Kerne, Kerr, Leto, Lon, Malek, Milo, Nash, Nolan, Odger, Olson, Pandor, Perth, Phineas, Radnor, Regan, Retho, Reynard, Rowe, Rudd, Scarle, Sebastian, Sorley, Timeck, Ulfass, Vahn, Victor, Vidor, Vinter, Waldron, Wolfe, Wyatt.

Exemplos de primeiros nomes (femininos): Alanna, Alexia, Alley, Amery, Ashlan, Ashley, Bailey, Betilda, Brona, Cammy, Canice, Cara, Caylan, Cecily, Creena, Dara, Darsey, Delaney, Derry, Desle, Devlin, Dunla, Elatha, Elspeth, Emma, Enda, Erris, Evelyn, Gale, Gwen, Haley, Henna, Islene, Jenett, Jordan, Katherine, Kealey, Kearey, Keavey, Kelsey, Kiltay, Lorna, Matilda, Meara, Morna, Muriel, Nally, Orla, Renny, Rosaleen, Rowan, Sabina, Shay, Stiana, Tara, Torey, Tressa, Una, Vora, Wren.

Exemplos de sobrenomes: Ainsworth, Aleman, Alkott, Applewhite, Ashburn, Ashcroft, Atchley, Atwood, Bainbridge, Bancroft, Bannister, Barrington, Barton, Baskin, Belker, Bingley, Blackburn, Blackwood, Boggs, Borloch, Borne, Bradner, Brasher, Briarford, Brisbane, Broadnax, Brocker, Calligan, Calvirt, Cosgrave, Darkmantle, Denby, Denisson, Dryden, Dumas, Dunford, Durst, Ellsworth, Falk, Fenwick, Forsythe, Fullet, Gadock, Galbraith, Gant, Gately, Gilfin, Gilroy, Grayden, Grimes, Hadley, Haightley, Halstead, Hartcliff, Helstrom, Helwick, Hitch, Hornbeck, Hurst, Ironside, Keightley, Keller, Kendrick, Kerrigan, Kerswell, Kinnet, Kirkston, Kurgan, Langworth, Lynch, Mallett, Mallory, Millward, Montfort, Mosley, Murdoch, Norwick, Oberen, Oldham, Pendrake, Raelthorne, Ratcliff, Redgrave, Rhinehart, Rolfe, Rusling, Scarrow, Shaw, Skarholt, Sunbright, Talbot, Tolbert, Versh, Villius, Voyle, Wadock, Whitefield.

NOMES CYGNARANOS

NOMES CASPIANOS, SULESES E DO POVO-DO-MEIO TÊM GRANDE VARIEDADE, E MUITOS SÃO INFLUENCIADOS POR OUTRAS CULTURAS. QUANDO O ASSUNTO SÃO SOBRENOMES, ALGUNS NOMES INTERESSANTES PODEM SER OBTIDOS COMBINANDO PALAVRAS EM INGLÊS (LÍNGUA QUE CAPTURA BEM O "SABOR" DESSAS CULTURAS). POR EXEMPLO: "BICKER" E "STAFF" VIRAM BICKERSTAFF, OU "HORN" E "BRIDGE" VIRAM "HORNBRIDGE". O MAIS IMPORTANTE É ESCOLHER PALAVRAS QUE SOEM BEM JUNTAS, E NÃO O SIGNIFICADO LITERAL DELAS. OUTRO MÉTODO É COMBINAR UMA PALAVRA SEM SIGNIFICADO OU COM POUCO SIGNIFICADO COM UMA PALAVRA EM INGLÊS, COMO "DUR" E "WORTH" QUE VIRAM "DURWORTH", OU "APPLE" E "BRY" PARA "APPLEBRY". ESSES NOMES POR JUSTAPOSIÇÃO PODEM SER TÃO ABUNDANTES OU RAROS QUANTO VOCÊ QUISER EM SUA CAMPANHA.

NOMES THURIANOS

A MAIOR PARTE DOS THURIANOS TEM UM NOME OU SOBRENOME CASPIANO/SULÊS. QUANDO ESTIVER JOGANDO COM UM PERSONAGEM THURIANO, NÓS SUGERIMOS QUE VOCÊ USE UM NOME OU SOBRENOME DA LISTA THURIANA E O CORRESPONDENTE DA LISTA CASPIANA/SULÊS, ASSIM EVITANDO NOMES COMO HAGAN FAGAN E KEEGAN LEEGAN.

NOMES SCHARDE

OS NOMES SCHARDE SÃO PRINCIPALMENTE DERIVADOS DE OUTRAS CULTURAS. A MAIORIA DOS NOMES DESSAS CULTURAS SÃO BASEADOS NA LOCALIZAÇÃO DAS FAMÍLIAS. POR EXEMPLO, UM SCHARDE DE ÁGUA NEGRA PODE TER UM NOME QUE, NA VERDADE, TENHA ORIGEM THURIANA OU CASPIANA.

NOMES CYGNARANOS (MORRIDANOS E THURIANOS)

A maior parte dos nomes morridanos e thurianos são iguais aos nomes caspianos e midlunder, embora alguns permaneçam bem diferentes. Vale notar que as convenções morridanas e midlunder de nomes têm muitas semelhanças

em seus sufixos. Há uma vastidão de nomes que terminam em *-an*, *-in*, e *-eigh*.

Também deve-se notar que a aplicação do prefixo *mac-* a alguns nomes thurianos é um costume que data de vários séculos atrás. Na língua órdica, "mag" significa "filho", e os estudiosos dizem que esta é uma provável tradução comparativa. Assim, por exemplo, MacBurney e MacRoane são sobrenomes que se pode atribuir a thurianos ou outras raças com nomes thurianos por casamento.

Exemplos de primeiros nomes (masculinos): Aidan, Ardan, Bastian, Blake, Bradig, Branduff, Brogan, Brosnan, Byrleigh, Cagneigh, Colm, Conleth, Conor, Cormick, Cronan, Cullin, Darian, Darragh, Decklan, Deegan, Dermid, Dermot, Dougal, Dougan, Durgan, Eilish, Fergus, Finnegan, Flynn, Gervin, Gorman, Gralan, Hagan, Hanagan, Hogan, Ian, Keegan, Killian, Kirwin, Larkin, Lonan, Lorcan, Lorgan, Luan, Mairtin, Morgan, Nolan, Odran, Olan, Ossian, Piran, Quinn, Quinlan, Rogan, Ronan, Ryleigh.

Exemplos de primeiros nomes (femininos): Aideen, Ansleigh, Beara, Boand, Brennan, Caelan, Caitlin, Carleigh, Carolan, Clancy, Dana, Devlin, Eithne, Evlin, Gillian, Jelyan, Jerilyn, Kaelin, Keehan, Kennan, Kenseigh, Kerin, Kerry, Kileigh, Lacy, Leigan, Lennon, Mara, Meara, Megan, Milish, Niall, Nivin, Paddy, Regan, Roshean, Shannon, Teagan, Tiernan.

Exemplos de sobrenomes: Aghamore, Bain, Bartley, Beene, Berrigan, Blathmac, Bradigan, Bray, Brenn, Burney, Byrne, Carrock, Cathmore, Corcoran, Corley, Cronan, Decklan, Deorain, Derrigan, Donovan, Doyle, Dromore, Duff, Duffock, Duggan, Dunne, Enabarr, Fagan, Finnian, Finnigan, Gafneagh, Garrity, Gilmore, Glasneagh, Gormleigh, Gowan, Grady, Grath, Hugh, Hurlough, Kaddock, Kain, Kannoek, Kavanaugh, Kearneigh, Keehan, Kerrigan, Kilbride, Kildair, Lattimore, Leegan, Lochlan, Lowreigh, Lynch, Madigan, Melroane, Moriarty, Murrough, Rathleagh, Reardan, Riordan, Roane, Ryland, Scully, Sheridan, Sorleagh, Torcail, Turlough, Vain, Waddock, Wain.

NOMES KHADORANOS (KHARDS, KOSSITAS, SKIROV E UMBREANOS)

Em Khador, os sobrenomes são privilégio dos kayazy e os homens de alta posição. Muitos khadoranos se referem uns aos outros pelo seu primeiro nome e um sobrenome tirado do primeiro nome de seu pai, com os homens adicionando *-evich* e *-ovich* e as mulheres adicionando *-ovna* e *-evna* a esse nome. Assim, Grigor, filho de Alexei, seria Grigor Alexeivich. Contudo, as convenções de nomes não são mais tão padronizadas quanto eram, e muitas famílias

regularmente quebram a tradição. Essa mudança nos nomes é mais evidente na classe média burguesa, que muitas vezes usa nomes de família para criar uma percepção de status que pode não ter existido anteriormente.

Exemplos de primeiros nomes (masculinos): Aika, Aleksi, Alexandr, Alexei, Aliosha, Ambroz, Andrei, Balsnoch, Barak, Bladko, Boris, Borja, Chasek, Costi, Culamir, Dahlrif, Dalmat, Dmitri, Dobrinya, Dorek, Dragash, Drago, Falko, Fedko, Fedor, Fodor, Gasan, Ghita, Giza, Gorash, Goraz, Gorian, Grigor, Grigory, Iagan, Iakhno, Iakshen, Igor, Ilya, Ivan, Ivash, Ivdan, Jachemir, Jarosch, Jozef, Kachalo, Kigir, Kirbitei, Kohan, Kosara, Ladimir, Levanid, Loshka, Luka, Malash, Malko, Michal, Michka, Mikhail, Mikolo, Mishka, Negomir, Nekras, Nikolei, Olekse, Pachek, Petrov, Pytor, Radomir, Radu, Rajko, Ruskin, Sadko, Sergei, Servath, Solovei, Stoyan, Valerian, Vasily, Vasiuk, Vasko, Vladjimir, Vojin, Volkh, Yakov, Yaro, Yuri, Yurik.

Exemplos de primeiros nomes (femininos): Akina, Akilina, Aleksa, Anana, Anastasia, Anikita, Bazhina, Britt, Cesta, Cestina, Corinna, Dalika, Darzha, Elina, Eliska, Elka, Gridia, Gubina, Ihrin, Ilyana, Ivona, Kasia, Katerina, Katia, Klenka, Ksana, Laika, Lariana, Ludmila, Malana, Marfa, Marina, Marta, Mia, Mikhaila, Milena, Misha, Myrra, Nastasja, Natalya, Nikita, Ninete, Ondreiana, Riksa, Siri, Sivasha, Sofia, Sonja, Stefka, Tahni, Tara, Tatyana, Vjera, Yelena, Zelmira, Zori.

Exemplos de sobrenomes: Abrosim, Adka, Agrimko, Aleksey, Aleshko, Antonidka, Babora, Belavdon, Berzhin, Blizbor, Bolovan, Borga, Csabor, Dementskov, Dvora, Durga, Faltin, Grishka, Grychkin, Gubin, Istori, Karakov, Koposin, Krasnovo, Kutzov, Ladislav, Lichko, Lovot, Louka, Lozar, Makara, Makarin, Makarov, Mikitka, Mileska, Mrovka, Nagorka, Nazarko, Neshka, Orlov, Osokin, Ostyvik, Padorin, Petrok, Petru, Raboshich, Rachlavsky, Radazar, Rostov, Starov, Strasvite, Szetka, Ushka, Tiudiaminov, Toshiana, Varnek, Venianminov, Vilimov, Vislovski, Zavor, Zeitsev, Zhina, Zhivo.

NOMES LLAEESES (RYN)

A maior parte dos primeiros nomes em Llael é bastante parecida com os primeiros nomes cygnaranos (acima), embora os llaeleses muitas vezes gostem de substituir o “e” ou “i” pelo mais floreado “y”. As nomenclaturas de Llael são mais distintas nos sobrenomes. Algumas famílias – em geral aquelas que são antigas e cheias de tradição – ainda aplicam o conectivo di ou d’, que é o equivalente a “de” em Ryn,

ou di la para “do” ou “da”. Exemplos: Elias di Gilfyn, Lorna d’Wysthen e Taryn di la Rovissi. Alguns estudiosos conjecturam que os nomes ryneses como Bralazzi e Granzio têm alguma conexão com o antigo reino de Tordor. Eles podem ou não estar errados em tais teorias. Diz-se que, durante os últimos dias de Tordor, muitas das famílias nobres migraram para longe do mar, para o leste de Immoren ocidental, e se estabeleceram no que mais tarde seria Llael.

Exemplos de sobrenomes: Albyn, Alyn, Anthys, Badrigio, Boudewyn, Bracsio, Bralazzi, Bray, Chalerio, Claeys, Culpyn, Denys, Dimiani, Donaes, Dormio, Du, Dunlyfe, Dyvacci, Dyvarc, Elyse, Faryll, Feryse, Fiscani, Florys, Gervaes, Ghelyt, Gilfyn, Glaeys, Gossyn, Govaes, Granzio, Gustyn, Gylbert, Gyrart, Henryn, Hengys, Lamsyn, Laureyns, Lowys, Lymos, Lynyse, Mancario, Martyn, Matys, Mirassi, Morosini, Moysarc, Niclaeys, Petrozzi, Polaro, Rimbaldi, Rovissi, Sanlyfe, Tadiri, Torsy, Trivassi, Vandyse, Viadro, Viscario, Weyne, Wulfe, Wythsten, Yrnyse.

NOMES ÓRDICOS (TORDORANOS)

Exemplos de primeiros nomes (masculinos): Agnolo, Alvaro, Amador, Amario, Ambro, Andro, Avito, Bacar, Bartal, Barzal, Belchior, Bernal, Biagio, Caldini, Calefo, Damasco, Dego, Falchi, Faro, Fernam, Francar, Gaspar, Gazo, Gismondo, Gozca, Grigori, Jaspas, Laspar, Lavoro, Lionor, Lorio, Lupa, Lupo, Malo, Manario, Maro, Mateo, Montador, Nando, Nicolo, Olivo, Ormano, Padri, Pascal, Piero, Rafaldo, Ranal, Rufio, Salvi, Sighieri, Stagiari, Vasco, Zachar.

Exemplos de primeiros nomes (femininos): Alda, Aldiana, Anastasi, Andrea, Badessa, Biella, Branca, Carlutia, Consola, Creena, Danola, Dialta, Eliana, Favia, Felice, Fia, Gabriele, Giana, Giona, Giovanna, Gratia, Imelda, Isabel, Lena, Lorian, Lorita, Malatesta, Margia, Matea, Mirena, Nicola, Oliveta, Orabella, Rena, Rosa, Sandrea, Scarlata, Seland, Simona, Stiata, Tadea, Talia, Tareyja, Valori, Verona.

Exemplos de sobrenomes: Acorsi, Actavio, Avreu, Balduccio, Bandesco, Bateu, Begni, Belcari, Benzo, Bezerra, Borgho, Brancacci, Carvalo, Casini, Castra, Corazo, Cravo, Degrata, Duranti, Evora, Fariseu, Florio, Gaspar, Gateu, Ginori, Goncal, Graza, Guaspar, Labigio, Lasca, Lioni, Mascal, Masi, Mateu, Mazini, Nerini, Orafi, Osoyro, Ovalho, Pagani, Pelario, Pescar, Petri, Randasi, Regla, Rosado, Rubeu, Salo, Salvestro, Santoro, Scali, Scorgiani, Segalozo, Silva, Simtra, Solvo, Stario, Stradeu, Tavora, Tedesci, Telloso, Tieri, Torcail, Trovato, Ubaldo, Ulavari, Valoro, Varyo, Vascal, Vascalho, Versalo, Viteu, Zacharo, Zaspas, Zucco.

NOMES DO PROTETORADO (IDRIANOS)

Sobrenomes idrianos foram adicionados há bem pouco tempo aos rituais de batismo. A prática convencional era combinar um sobrenome curto ao nome da tribo da pessoa, como sufixo. O ritual de batismo ocorre no terceiro ano de uma criança. Até este momento, a criança não tem primeiro nome, nem sobrenome. Durante o ritual, a criança é apresentada com seu nome patronal. Por exemplo, se o pai de um menino vem da tribo Makha, o menino pode então ser chamado Sahu Kehtmakha, e se o pai de uma menina é de sangue Silmani, ela pode ser chamada Saleha Tarsilmani.

Atualmente, onze tribos são reconhecidas dentro do Protetorado de Menoth. Estas são as onze que se converteram em massa em 565 D.R. à fé menita. Dúzias de outras tribos existem, mas são estas onze que compõem a maioria dos idrianos no Protetorado. Abaixo segue uma lista dos nomes e sobrenomes mais comuns dentre as pessoas dessas tribos, e depois os nomes das onze tribos em si.

Exemplos de primeiros nomes (masculinos): Abidin, Adil, Adira, Affendi, Aiman, Akhet, Akhun, Amir, Amon, Amran, Anazim, Anuar, Arshad, Arzu, Azlan, Azrul, Badan, Bahari, Baharudin, Bakara, Bakva, Banu, Bashah, Dahari, Djavak, Djokola, Durga, Eman, Faizal, Fakharuddin, Farhan, Fashran, Fazrul, Ghani, Goha, Gosaf, Haakim, Hadi, Hafizul, Harun, Hasnan, Huslan, Ihsan, Imran, Ishak, Iskandar, Izal, Jaafar, Juhari, Kamarul, Khalid, Khvas, Kutsna, Lasha, Makhari, Marlizam, Moastaf, Mustafa, Muzaffar, Naazim, Nahak, Najmudin, Nazri, Proha, Razak, Retek, Rosdan, Saadim, Sahrizan, Sahu, Saltuk, Shaharuddin, Shamsul, Shariman, Shazrin, Siva, Sulaiman, Syahiran, Taarek, Taha, Tajuddin, Tarmizi, Umar, Vasan, Vasu, Volka, Yahaja, Yusuf, Zadar, Zahrin, Zahrul, Zakari, Zaru, Zedrin.

Exemplos de primeiros nomes (femininos): Adelina, Adisa, Ami, Amira, Anisah, Aryani, Asmida, Aysha, Azara, Azlina, Bala, Berka, Chiora, Dalina, Dasima, Dedika, Dendara, Ezadura, Fareha, Fariza, Fatimah, Gulisa, Hafizah, Hasha, Haslina, Imanina, Indra, Jamilah, Juvita, Katijah, Kheta, Kita, Laili, Lamara, Lamzira, Latifah, Lilja, Mahiran, Maisa, Mariani, Maya, Mazlin, Mutiara, Nadira, Nazariah, Nurjahan, Nurshafira, Opra, Rahanah, Rahiza, Rana, Razmani, Reha, Rohani, Safrina, Saleha, Sanatha, Shafeera, Shalan, Shorena, Shuhada, Siti, Suriani, Tasara, Tiara, Tiesa, Uma, Usha, Voha, Yana, Yara, Yasmin, Yati, Yuzmin, Zahidah, Zahirah, Zakira, Zarina, Zuraina.

Exemplos de sobrenomes: Ad, An, Anh, At, Bal, Bahl, Bahn, Behn, Das, Dur, Et, Eyn, Had, Has, Ja, Kahn, Kat, Kehn, Keht, La, Lahn, Ma, Maz, Naj, Naz, Rehn, Roh, Sa,

Sahn, Sek, Sekh, Set, Sil, Tar, Tas, Ull, Uz, Veht, Yah, Yas, Yeht, Zah, Zhah.

Nomes das tribos: Bukhari, Foha, Madrah, Makha, Nazira, Okar, Raza, Silmani, Sohar, Yohada, Zahari.

NOMES ANÕES

Os anões de Rhul tipicamente têm primeiros nomes curtos e simples, raramente mais longos do que duas sílabas. Para os nomes masculinos, pelo menos uma sílaba será "dura". Seus sobrenomes caem em uma de duas categorias. Alguns destes são descritivos, adotados pelo indivíduo (ou por um de seus ancestrais) para representar seu estilo ou registrar sua fama. Contudo, indivíduos mais tradicionais adotam o nome de seu clã. Como opção, usam a conjunção "de" para conectar seus primeiros nomes e seus nomes de clã; por exemplo, Tholrick de Sigmur ao invés de Tholrick Sigmur.

Para os nomes descritivos, você pode adotar versões tanto em português quanto em inglês, dependendo do que você preferir. Por exemplo, Barba-de-Fogo pode ser um bom sobrenome anão, mas Firebeard daria um nó na língua de muita gente... Nossa sugestão é abusar dos hífen (-) quando for montar seus nomes em português. Isso dá ao nome uma sensação de unidade e aproxima-o de seu equivalente em inglês. Por princípio, a Jambô decidiu traduzir os nomes próprios dos personagens dos Reinos de Ferro que tenham um significado, para que todos os leitores possam entender a idéia original do autor do texto. Obviamente, essa é uma questão pessoal! Se você e seu grupo preferem usar os nomes originais, fiquem à vontade; nós apenas damos a opção.

Exemplos de primeiros nomes (masculinos): Admon, Arlack, Barl, Bartan, Bindar, Brogan, Bulin, Decklin, Dragar, Dunarl, Durg, Durke, Ecken, Freitag, Galtar, Gamack, Gerhard, Gidrick, Golrick, Gornock, Gruhn, Guvul, Havelock, Hedwig, Herne, Holdur, Jaldun, Jurg, Kalmon, Lossock, Redgar, Theldor, Tholrick, Thorne.

Exemplos de primeiros nomes (femininos): Anlost, Bredine, Brunev, Cathro, Celath, Crelyth, Crieda, Darlave, Dira, Garline, Gedine, Geduve, Girta, Gorina, Heleth, Hiln, Magrat, Marba, Mendine, Nollo, Sartine, Torlith, Uhlith, Ulave, Vetta.

Exemplos de sobrenomes: Belgre, Blackitt, Darrow, Dolgren, Domack, Domínio Gélido, Dorgun, Durkin, Fortros, Gherke, Lugro, Martelo Forjado, Martelo Vermelho, Olghrd, Pavo-Curto, Piso-de-Pedra, Rocha Firme, Rothrock, Sangue-da-Mina, Serric, Sigmur, Sombra Suave, Tece-Rede, Torgun, Urdro, Tornozelo-Negro e Whitnock.

NOMES ÉLFICOS

As raízes da cultura e da língua que os iosanos e os nyss dividem são as mesmas, e assim há uma forte semelhança entre os nomes encontrados em cada etnia. A língua dos nyss é mais próxima da forma arcaica do iosano; eles, em geral, usam “y” ou “ae” no lugar do “i” em seus nomes (desta forma, Asir torna-se Asyr, Breir torna-se Breyr, Rissill torna-se Ryssyll e assim por diante).

Exemplos de primeiros nomes (masculinos): Alcyr, Avross, Bres, Callael, Callis, Cinsyr, Cyvross, Erryll, Felcyr, Glyssor, Gossyr, Laconfir, Lani (Lanae in Nyss), Lissor, Neriwhen, Pelyth, Rillis, Sarlos, Shas, Thale, Tryiss, Tylth, Vyros, Vystral.

Exemplos de primeiros nomes (femininos): Aesha, Alyssa, Caelyth, Cytys, Dahlia, Edrea, Falcir, Feen, Gaelyr, Hellith, Lorimir, Lothwyn, Meryll, Miir, Renyll, Sacyl, Shael, Sillith, Tanyr, Tathir, Tenae, Velwhin, Veryth, Ystith.

Exemplos de sobrenomes: Alcyan, Asir, Breir, Ellowuyr, Ferryll, Graccys, Hallyr, Heryllith, Larisar, Lloryrr, Luynmyr, Lyorys, Menellyth, Raefyll, Reyvrese, Ryssyll, Syvas, Vrir, Waelyn, Wyldiss, Wyllothy.

NOMES GOBLINS

Ao invés de ter um primeiro nome e um sobrenome, como a maioria das outras raças, os goblins têm um único mas complexo nome, que explica como eles se encaixam na sociedade. A primeira sílaba (ou as duas primeiras) é pessoal e distintiva; o que um humano poderia entender como sendo um primeiro nome, e seus nomes são muitas vezes abreviados à primeira sílaba ou duas (ou às vezes três) sílabas depois que as apresentações tiverem sido feitas. A maioria dos gobbers tende a facilitar as coisas para as outras raças desta forma, mas, entre outros de sua raça, isso é considerado informal e apropriado apenas para a família ou amigos próximos.

Seguindo seu “primeiro nome”, ou *iplikat* em goberês, a próxima sílaba ou duas é o *iplikat* de sua mãe, seguido pelo *iplikat* de seu pai, e então o restante – que um goblin normalmente adquire durante a adolescência – identifica coisas como as suas habilidades, seu lugar na sociedade goblin, sua casta e profissão, ou esperanças de feitos futuros. Na sociedade bogrin, os nomes às vezes são estendidos pela adição de adjetivos intimidatórios que descrevam a habilidade ou posição do indivíduo dentro de seu kriel, como “o Feroz” ou “Mastigador de Tripas”.

Muitos adjetivos em goberês têm duplo sentido, tornando-os cumprimentos involuntários ou insultos acidentais quando usados no contexto errado. O meio mais comum de insultar um goblin é distorcer o significado pretendido de um nome

em uma conotação negativa, em geral enfatizando-se a sílaba errada. Outras raças, especialmente os humanos, muitas vezes fazem isso sem querer. De fato, múltiplos significados são exacerbados por variações regionais: um gobber das Ilhas Scharde, um gobber do pântano em Cygnar e um gobber da taiga khadorana interpretam o mesmo nome de forma diferente. Por exemplo, Endarenmoanoanheg poderia ser interpretado como “Enda, filha de Ren e Mo, hábil em construir ferramentas” ou “Enda, filha de Ren e Mo, velha fraca”.

Vale comentar que alguns nomes goblins parecem ter sido influenciados por nomes trollóides, certamente por causa de sua proximidade, e ocasionalmente usam descrições em molgur-trul.

Exemplos de nomes completos (masculinos): Bertulakuggamulak “Bert”, Bollomvorgobalt “Boll”, Borkanhekkakanen “Bork”, Gorkanhorkagganol “Gork”, Gortralakanomok “Gort”, Hoggarakanaggananen “Hog”, Monatralokoranuman “Mon”, Poggolagulobaltulon “Pog”, Tikalagunahunaken “Tik”, Tokalagunagganek “Tok”, Vogaragekanokon “Vog”, Zhagganazomok “Zhag”.

Exemplos de nomes completos (femininos): Agghianothakanen “Aggie”, Belendaranhekkameleg “Bel”, Katrenadaramunrel “Kat”, Marigekalanemun “Mari”, Megrendaggananeg “Meg”, Selegrendargamun “Sele”, Terewikkadarheleg “Tere”, Walurenmogrelag “Walu”.

Caso um jogador queira construir um nome goblin do zero, alguns nomes úteis e quarenta descrições estão listados abaixo. Escolha o gênero apropriado do primeiro nome, ou *iplikat*, para o personagem, seguido do *iplikat* da mãe, então o do pai, e então uma ou duas descrições. Os exemplos de descrições abaixo são usados por ambos os gêneros. Em geral, os nomes masculinos usam “k” ao invés de “g” em suas descrições, enquanto que os nomes femininos usam a forma feminina, que muitas vezes utiliza o “g” ao invés do “k”. Se a última sílaba do nome de um goblin acabar em uma vogal, eles geralmente adicionam uma consoante como “g”, “k”, “n” ou “m”, simplesmente para dar ao nome uma sensação de finitude.

Exemplos de nomes pessoais (masculinos): Ad, Ant, Az, Boll, Bert, Bork, Dag, Dar, Gek, Gork, Gort, Gul, Gun, Hek, Hok, Kanh, Kug, Lan, Lok, Mo, Mog, Nat, Nun, Ork, Oz, Pok, Poon, Rak, Ranh, Tak, Thak, Tok, Tot, Tun, Tur, Un, Vog, Vorg, Zhag.

Exemplos de nomes pessoais (femininos): Agghi, Ala, Anh, Ano, Ara, Atra, Bel, Da, Dar, Enda, Gan, Gara, Geka, Gola, Gomm, Gren, Grend, Kat, Lom, Mari, Meg, Nan, Rala, Ren, Sele, Tere, Ugga, Ula, Vel, Walu, Wikka.

Exemplos de descrições	Tradução (seguida do duplo sentido, se houver)
ag, ak	intocável, barulhento ou irritante
agen, aken	duro, teimoso
aggan, akkan	sedento por sangue, crédulo
ahun	sempre pronto, tarado ou sádico
alog, alok	sábio ou esperto, frágil
amun	hábil em camuflagem, pouco importante
aneg, anek	feroz, irracional e glutão
anen	furtivo, nervoso ou inseguro
anheg, anhek	construtor de ferramentas, velho e senil
ano	apto ou ágil, fraco
arag, arak	poderoso, de cheiro horrível
atol	bom amigo, líder em batalha
dara	saudável ou longo, conservador
egga, ekka	radiante, maníaco
eleg, elek	preciso, gracioso e delicado
emun	eficiente, agressivo
gamun	quieto e introvertido, louco
gana	excepcional, obeso
gar	peixe, aquele que sustenta
garda	valente, inculto e vulgar
gekan	artesão ou artista, volúvel
heleg, helek	heróico, dominador
holdt	caverna ou buraco, fortaleza
kam	destro, covarde
kan	matreiro, indigno de confiança
ken	lâmina afiada, guerreiro
meleg, melek	contido, choroso e mórbido
obalt	travesso, de coração duro
omog, omok	amigo dos animais, bom cozinheiro
ona	curandeiro ou alambiqueiro, excêntrico
onan	forte, solitário
oran	distinto, estranho
ralog, ralok	inteligente e criativo, não é prático
rel	observador, quieto e passivo
uladar	inovador, trapaceiro
ulag, ulak	intenso, distante
ulug, uluk	insaciável, impossível de ser detido
uman	fiel e determinado, fanático
uren	sonhador, doente
vi	ardiloso, alimenta-se de restos

NOMES OGRUN

Embora a maior parte dos ogrun tenha dois nomes, muitos ogrun maduros possuem três. O segundo nome indica sua família; sabe-se que alguns ogrun andarilhos abandonam esse nome, ou até mesmo adotam um nome descritivo em seu lugar. Os nomes femininos tendem a conter vogais mais suaves que suas contrapartes masculinas. Quando juram um korune, os ogrun tipicamente adotam o nome de seu korune como um sobrenome extra, usando-o como uma marca de orgulho em sua aliança. Esse terceiro nome é normalmente usado apenas como parte de apresentações formais ou cerimônias.

Exemplos de primeiros nomes (masculinos): Borok, Bosh, Dunuk, Gantak, Gorgol, Gorlu, Kuluk, Kogul, Lagdor, Lorgrul, Monon, Natak, Oknot, Tokol, Tuluk, Zorok.

Exemplos de primeiros nomes (femininos): Bekken, Beleg, Dekri, Garka, Ilka, Jessen, Kelen, Kinik, Krishka, Rengan, Rilik, Tilka, Torin, Vilin.

Exemplos de sobrenomes: Ammok, Assag, Berok, Braço-Forte, Dente-de-Guerra, Encouraçado, Halghat, Hedlok, Joelho-de-Carvalho, Korsuk, Kulghat, Lança-Longa, Mão-de-Martelo, Mão-de-Pedra, Morde-Ferro, Nokter, Quebra-Crânio, Thagrosch, Thologhat, Turnok e Urgark.

NOMES TROLLÓIDES

Os trollóides têm grande orgulho de suas linhagens mas, ao invés de estender seus nomes como fazem os goblins, eles memorizam suas árvores genealógicas. Em questões cerimoniais, os trollóides se apresentam recitando sua linhagem completa. Na sociedade humana, os trollóides podem usar o nome de seu kith ou kriel como sobrenome; outros adotam nomes descritivos.

Exemplos de primeiros nomes (masculinos): Balasar, Bendek, Ganthak, Gargosh, Gerlak, Grindar, Holdar, Horluk, Jonhot, Jostan, Kolor, Korlar, Masdun, Stershan, Tassar, Termen.

Exemplos de primeiros nomes (femininos): Brolas, Harthreen, Jata, Jennan, Jussika, Lassan, Masalass, Mossan, Niolor, Nosson, Olos, Rossan, Sollisa, Sossamon, Vasalor, Vates, Vessos, Vialoss.

Exemplos de sobrenomes: Bafo-de-Sangue, Bom-Martelo, Delleb, Dogalus, Filho-das-Ondas, Filho-do-Massacre, Gormas, Hoagbarth, Kavkalash, Língua-de-Fogo, Lorgash, Lugosh, Nascido-em-Sangue, Pele-de-Pedra, Toborg, Tumbrog, Uivo-Estrondoso e Voz-de-Agouro.

TABELA 1-3: IDADE INICIAL ALEATÓRIA

Raça	Idade Adulta	Bárbaro Feiticeiro Ladino	Bardo Guerreiro Paladino Ranger	Clérigo Druida Mago Monge
Anão	20	+1d4	+1d6	+2d6
Elfo (Iosano)	23	+1d4	+1d6	+2d6
Elfo (Nyss)	25	+1d4	+1d6	+2d6
Goblin	14	+1d4	+1d6	+2d6
Meio-Elfo	16	+1d4	+1d6	+2d6
Humano	16	+1d4	+1d6	+2d6
Ogrun	15	+1d4	+1d6	+2d6
Trollóide	18	+1d4	+1d6	+2d6

TABELA 1-4: EFEITOS DO ENVELHECIMENTO

Raça	Maturidade*	Velho**	Venerável***	Idade Máxima
Anão	60	90	120	+5d10
Elfo (Iosano)	110	165	220	+d100
Elfo (Nyss)	135	203	270	+8d20
Goblin	25	38	50	+3d10
Meio-Elfo	50	75	100	+4d10
Humano	35	53	70	+2d20
Ogrun	30	45	60	+3d10
Trollóide	55	83	110	+3d20

* -1 de For, Des e Con; +1 de Int, Sab e Car

** -2 de For, Des e Con; +1 de Int, Sab e Car

*** -3 de For, Des e Con; +1 de Int, Sab e Car

UM BREVE ESTUDO SOBRE LINGÜÍSTICA

Uma grande variedade de idiomas interessantes emergiu das terras de Immoren ocidental. Além das línguas vivas, os estudiosos discutem o números de idiomas mortos – línguas que não são mais faladas e que são aprendidas basicamente por escolásticos ou pelo clero, para o estudo de documentos antigos. Enquanto todos os estudiosos concordam que o caspiano, o dohl-rhul, o khúrzico e o orgoth estejam mortos

(veja a Tabela 1-5 para mais detalhes) alguns discutem que o quor deveria ser adicionado a essa lista. Isso já levou a muitos debates acalorados, já que também é bastante aceito entre os lingüistas que os idiomas falados pelos trogs do brejo e pelos homens-crocodilo são dialetos do quor. Estes lingüistas dizem que, se há dialetos vivos de uma língua, então a língua-mãe também está viva.

Como o idioma oficial de Cygnar é a principal língua de comércio usada por mercadores e viajantes através dos Reinos de

TABELA 1-5: LÍNGUAS MORTAS

Idioma	Alfabeto	Notas
Caspiano	Caspiano	Raiz do cygnarano, amplamente usado em pesquisas religiosas e históricas.
Dohl-Rhul	Rhúlico e rhul-rúnico	Raiz do rhúlico.
Khúrzico	Khadorano	Primariamente usado por estudiosos khadoranos e o clero menita.
Orgoth	Orgoth	Presumivelmente a língua viva do império Orgoth, usada em Immoren ocidental apenas por quem pesquisa sobre Orgoth.

Ferro, o cygnarano é, de longe, a língua mais falada em Immoren ocidental. As línguas dos outros reinos – o khadorano, o llaelês, o órdico, o rhúlico e o shyr – também são bastante difundidas, especialmente dentro de suas províncias nativas. Como era de se esperar, diversas línguas derivadas estão espalhadas entre as várias famílias de línguas, e as mais populares dentre essas estão listadas abaixo de sua língua-base.

Dificuldades de Dialeto: os dialetos possuem um fator de dificuldade de +1 a +4. Esse número tem diversos propósitos. Primeiro, ele indica a penalidade na CD dos testes de Ouvir para um ouvinte não-familiarizado com o dialeto. Esse teste deve ser realizado sempre que um ouvinte estiver tentando entender algo falado no dialeto. Muitas vezes também é difícil ler os escritos de pessoas que estão acostumadas a falar em um dialeto. Isso pode se aplicar a expressões idiomáticas e grafias corrompidas e, em tais casos, o leitor deve ser bem-sucedido em um teste de Inteligência (CD 10 + modificador de CD do dialeto) para interpretar corretamente os escritos. No caso de livros de magia ou pergaminhos escritos em vários dialetos, o modificador de CD do dialeto é adicionado ao teste de Identificar Magia para decifrar os escritos mágicos. Por fim, o modificador de CD indica quanto tempo é necessário para que se fique familiarizado com o dialeto. Esta “aclimação” leva uma semana de exposição freqüente para cada +1 da dificuldade do dialeto. Durante esse período, a penalidade em CD diminui em um ponto por semana. Quando a penalidade é reduzida a zero, o personagem está familiarizado com o dialeto.

OUTROS IDIOMAS

Em adição às famílias de idiomas comuns dos países humanos, los e Rhul, muitas outras línguas são faladas em Immoren ocidental. Alguns desses dialetos bastante obscuros estão listados abaixo. A menos que haja uma indicação em

contrário, todos eles exigem uma graduação em Falar Idioma para que se aprenda a falá-los e escrevê-los.

Dreggi: a horrenda língua dos dregg (uma raça apresentada no suplemento *Monsternomicon*, a ser publicado em breve pela Jambô) é composta, principalmente, de estranhos sons “sugados” e estalos, feitos com a língua no fundo da garganta, ocasionalmente pontuados por risinhos esquisitos e chiados sibilantes. Embora seja possível para um humano

aprender esse idioma (3 graduações em Falar Idioma), os horrores a serem suportados durante esse aprendizado levaria mesmo o mais são dos estudantes à beira da loucura. Atualmente, não se conhece uma forma escrita do dreggi.

Infernal (Nokiri): o idioma infernal, também conhecida como nokiri, foi estudada extensivamente por infernalistas, e exaustivamente documentada por membros do Arquivo Infernal. Acredita-se que este idioma seja exclusivo dos membros da Ordem Nonokrion (veja o *Monsternomicon*), mas é possível que seu idioma seja meramente um dialeto de um idioma infernal maior. De fato, os sinais apontam que os símbolos empregados pela Ordem Nonokrion não são exclusivos deste grupo. O nokiri não é um idioma muito difícil de se aprender; contudo, sua obscuridade exige que se tenha uma coleção decente de conhecimento infernal à mão para que seja possível até mesmo começar a estudá-lo (o equivalente a um Tomo do Conhecimento Infernal +1, veja o *Monsternomicon*).

Língua dos Servos: este idioma áspero e enervante é quase impossível de ser imitado por um humano (exigindo 4 graduações em Falar Idioma para ser aprendido). Utilizado pelos mais avançados dentre os mortos-vivos conhecidos como servos para dar ordens aos outros, todos os servos (veja *A Mais Longa das Noites*) parecem possuir um entendimento inato desta língua no momento em que são criados. Não há forma escrita conhecida da língua dos servos.

Quor: dialetos deste estranho idioma são compartilhados tanto pelos trogs do brejo (veja o *Monsternomicon*) quanto pelos homens-crocodilo (veja *A Sombra do Exilado*). Os dialetos são semelhantes o bastante para que as duas raças possam se comunicar. Não há forma escrita deste idioma. O quor-og [3] é o dialeto dos trogs do brejo, enquanto o quor-gar [2]

TABELA 1-6: LÍNGUAS VIVAS E DIALETOS

Idioma [Dificuldade do dialeto]	Notas	Alfabeto
Aérico (obscuro)	Idioma dos nyss	Aérico
Cygnarano	O principal idioma humano de comércio	Caspiano
Gíria dos Cinco [3]	Originada em Cinco Dedos; usada por piratas e tipos criminosos em todos os reinos	Caspiano
Língua de Scharde [4]	Dialeto das Ilhas Scharde e Crix	Caspiano
Pantaneiro [3]	Dialeto usado pelos pantaneiros e ribeirinhos de Cygnar	Caspiano
Sulês [1]	Língua oficial do Protetorado de Menoth	Caspiano
Idriano	Falado por muitos nômades idrianos	Idriano
Khadorano	Idioma de Khador	Khadorano
Khúrzico [2]	Um dialeto falado por alguns khards e umbreanos e alguns poucos kossitas	Molgur
Urnyak [3]	Ainda falado por muitos skirov	Molgur
Llaelese	Idioma de Llael	Caspiano
Molgur	Tribos bárbaras humanas, goblins, ogrun e trolls	Molgur
Goberês [4]	Tribos goblins	Molgur
Molgur-Og [1]	Comunidades ogrun	Molgur
Molgur-Trul [2]	Comunidades trollóides	Molgur
Órdico	Idioma de Ord	Caspiano
Alto Tordoris [1]	Falado por alguns altos tordoranos	Caspiano
Rhúlico*	Anões de Rhul	Rhúlico e rhul-rúnico
Rhúlico das Minas [1]	Anões mineradores em reinos fora de Rhul	Rhúlico e rhul-rúnico
Shyr*	Elfos de Ios	Shyrico
Skorne (obscuro)	Skorne das Planícies da Pedra Sangrenta	Skorne
Telgesh (obscuro)	Clérigos e estudiosos de Thamar	Hieróglifos Telgesh
Tkra (obscuro)	Lorde Toruk e seus servidores de elite em Cryx	Tkra

*Tanto o rhúlico quanto o shyr são idiomas complexos. O rhúlico exige uma graduação em Falar Idioma para a língua falada e uma graduação adicional para a forma escrita. O shyr exige duas graduações para a língua falada e uma graduação adicional para a forma escrita.

é o dialeto dos homens-crocodilo. É interessante notar que ambos os dialetos são derivados da língua-mãe quor, mas o quor parece ser uma língua morta.

Saelaan: este é o obscuro idioma das fadas e dos gymkin, principalmente baseado nos estranhos balbucios dos membros capturados de tais raças. Além do conhecimento de sua existência, o saelaan é completamente desconhecido para os forasteiros. Uma forma escrita deste idioma, composta de símbolos quase incompreensíveis semelhantes a hieróglifos, aparentemente existe, mas a maior parte do conhecimento deste idioma é vago (exige o equivalente de um Tomo de Conhecimento Grymkin +3 para se aprender a falar o saelaan, veja o *Monsternomicon*).

Satysi: o idioma dos satys (veja o *Monsternomicon*) tem um som fluido e fluente. É quase tão agradável aos ouvidos quanto os satys são aos olhos, e a língua, assim como a beleza deles, engana quanto a seus espíritos guerreiros e eficiência brutal em combate. Os satys usam seu próprio alfabeto – também conhecido como satysi – embora ele tenha algumas semelhanças interessantes com o caspiano.

Suino: um estranho idioma derivado do caspiano, o suino é parte caspiano corrompido, parte guinchos e grunhidos porcinos. Surpreendentemente, os bestiais filhos do porco (veja *A Legião das Almas Perdidas*) têm uma forma escrita simples de seu idioma que usa o alfabeto caspiano. Isto reforça ainda mais a crença de muitos estudiosos de que os filhos do porco foram homens deturpados por cruéis experimentos mágicos que se tornaram as bestiais criaturas que são hoje.

Tharn: uma mistura quase irreconhecível do khúrzico e do molgur, o idioma tharn é gutural, cheio de consoantes fortes e aparentemente apenas algumas poucas vogais raramente usadas. Os tharn (veja o *Monsternomicon*) não parecem possuir uma forma escrita do seu idioma; ao invés disso eles têm uma forte tradição oral para manter os costumes tribais e as histórias familiares.

Zunus: este estranho idioma foi trazido do continente de Zu pelo renomado Capitão Wexbourne (veja a pág. 17). Estudiosos em Caspia vêm se ocupando no estudo de artefatos de Zu e nas tentativas de aprender o idioma através da interação com nativos que ocasionalmente visitam Cygnar vindos do outro lado dos oceanos. A forma escrita do zunus faz uso de um grande número de pictogramas altamente ornamentados, e exige um pouco mais de tempo e esforço para ser aprendida (uma graduação adicional em Falar Idioma é necessária para se aprender a forma escrita do zunus).

◀ O ESTADO DAS COISAS ▶

Os Tratados de Corvis não valem mais o pergaminho no qual foram escritos. Em resumo, meus nobres companheiros, o tempo de paz chegou ao fim. Os Reinos de Ferro estão equilibrados no fio de uma faca. Eles estão na margem de um redemoinho que ameaça tragá-los e deixar tudo em ruínas. Cygnar deve fazer o que puder para deter esta matança. Nós devemos agir agora.

—General Mestre de Guerra Olson Turpin (Povo-do-Meio Gue10/Esp6), falando ante o Rei Leto Raelthorne e a Assembléia Real, 6 de Maleus, Solesh 604 D.R.

Immoren ocidental é, em geral, percebido como a região a oeste da vastidão desolada conhecida como as Planícies da Pedra Sangrenta. As nações desta parte do continente incluem os auto-intitulados “Reinos de Ferro” da humanidade – Cygnar, Khador, Ord e Llael – assim como o Protetorado de Menoth, outrora parte de Cygnar, as devastadas Ilhas Scharde, o reino élfico de Ios e a república anã de Rhul. Os Reinos de Ferro são aquelas nações que possuíam diplomatas presentes na assinatura dos Tratados de Corvis em 202 D.R., e são, normalmente, considerados como aqueles que libertaram Immoren dos longos anos de opressão Orgoth. Estas eram as terras cuja maior parte era ocupada por Orgoth, e cujas etnias haviam sido dominadas e muitas vezes perseguidas. Quando da assinatura dos tratados, os diplomatas dividiram o reino em territórios, cada um a ser governado por seu respectivo monarca.

Por algum tempo depois dos Tratados de Corvis, tudo esteve bem. Havia paz na terra, enquanto os diferentes reinos se concentravam na restauração. Prédios foram reconstruídos, estradas foram consertadas e as terras foram repovoadas por um povo ansioso por estabelecer-se mais uma vez como senhores de seus domínios. Os governos foram reestabelecidos, já que cada um dos Reinos de Ferro estava livre para estabelecer sua autoridade e, em geral, houve um retorno à monarquia. Os reis foram escolhidos dentre as linhagens nobres, o que não foi um processo tranquilo em uma nação como Khador, onde grandes príncipes afloraram às centenas para competir pelo governo da Terra-Mãe. Contudo, com o tempo, tudo foi definido e cada reino fez o seu melhor para estabelecer novos e pacíficos países.

A paz, é claro, é uma coisa volátil.

Cada nação sofre pressões, tanto externa quanto internamente. Uma sociedade utópica é o ideal, mas nunca vai ser nada além de uma idéia. É a natureza das coisas que se escolhe o caminho da discórdia, assim como o viajante solitário toma o caminho mais pedregoso e traiçoeiro ao anoitecer, acreditando que seja um atalho para sua casa. Mas, na verdade, este caminho está repleto de obstáculos desconhecidos que irão dificultar cada passo, o que, com o tempo, faz com que ele anseie pelo caminho mais longo. Mas, mesmo com esse conhecimento, é tarde demais para voltar.

—General Mestre de Guerra Olson Turpin, ante a Assembléia Real



CONFLITOS ATUAIS OU IMINENTES

Nos últimos anos, Immoren ocidental tem entrado cada vez mais numa época de conflito iminente. A inimizade tem fermentado já há algum tempo entre algumas nações em particular, e a regularidade com que escaramuças surgem através dos reinos está aumentando. Hoje em dia, cada nação vigia atentamente suas fronteiras, observando e aguardando

pelo próximo conflito, enviando agentes para desencavar espões inimigos, reforçando as fortalezas de suas fronteiras com mais guarnições, e mecanizando-se de qualquer forma possível, em especial na arena da guerra. É, de fato, uma época lucrativa para mercenários e aventureiros, especialmente aqueles poucos bravos com talentos raros, dispostos a colocar-se em risco pelo rei, pela nação ou por lucro – vamos encarar

WESTERN IMMOREN

a realidade, este último ponto é o que motiva a maioria dos mercenários e aventureiros a arriscar o pescoço.

O povo comum de Immoren ocidental está em um estado de apreensão. Eles percebem que o mundo está equilibrado precariamente na borda de uma guerra; alguns deles podem já ter perdido entes queridos em encontros hostis e situações do gênero. A presença dos militares está aumentando, e mais e mais jovens são encorajados a se alistar, ou estão sendo obrigados ao serviço, a cada dia. Viagens estão se tornando mais difíceis, os preços das mercadorias estão aumentando, os impostos estão subindo, as raças estão se isolando, a poluição está crescendo e a magia é algo a ser temido e controlado. A disparidade entre as classes, e até mesmo entre as raças, está se tornando mais evidente do que nunca, e os luxos só estão disponíveis para alguns poucos privilegiados. Na maior parte do tempo, o clima em Immoren ocidental é de desespero. A guerra e a opressão se avolumam no horizonte. Para que os jogadores experienciem totalmente o clima dos Reinos de Ferro, o mestre deve se esforçar para descrever o povo

Neutro: nenhum sentimento de um modo ou de outro.

Tenso: estas forças não preferem a companhia uma da outra de modo algum, e, em geral, consideram suas políticas e práticas questionáveis.

Hostil: estas forças se opõem às políticas e práticas uma da outra. A animosidade é evidente entre elas; sangue já foi derramado em ambos os lados, e inevitavelmente será derramado de novo.

Desconhecido: simplesmente não se sabe o suficiente sobre a relação entre estas forças. Nenhum dos lados sabe como o outro se sente sobre suas políticas e práticas.

CYGNAR

Nas mentes daqueles que importam, Cygnar é um reino dourado. Seu progresso é vivaz, seu povo é entusiasmado e seu domínio é divino. Dessa forma, os líderes do mundo deveriam esperar que Cygnar tivesse uma torrente infinita de amigos, e poucos inimigos – pelo menos em teoria, é claro.

TABELA 1-7: RELAÇÕES POLÍTICAS ENTRE REINOS

	Cygnar	Khador	Protetorado	Llael	Ord	Ios	Rhul	Cryx	Skorne
Cygnar	N/A	Hostil	Hostil	Aliados	Amigável+	Neutro	Amigável	Hostil	Hostil
Khador	Hostil	N/A	Tenso	Tenso+	Tenso	Neutro	Tenso	Hostil	Desconhecido
Protetorado	Hostil	Tenso	N/A	Tenso	Tenso	Tenso	Tenso	Hostil	Desconhecido
Llael	Aliados	Tenso+	Tenso	N/A	Neutro	Tenso	Amigável	Hostil	Desconhecido
Ord	Amigável+	Tenso	Tenso	Neutro	N/A	Neutro	Neutro	Hostil	Desconhecido
Ios	Neutro	Neutro	Tenso	Tenso	Neutro	N/A	Neutro+	Hostil	Desconhecido
Rhul	Amigável	Tenso	Tenso	Amigável	Neutro	Neutro+	N/A	Hostil	Desconhecido
Cryx	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	N/A	Desconhecido
Skorne	Hostil em relação a Cygnar; desconhecido em relação a todos os outros.								

+ (relação frágil o suficiente para estar quase passando para o próximo grau mais antagonico)

como apreensivo, temeroso, abatido, cansado, faminto ou qualquer combinação desses traços.

Aliados: estas forças fizeram declarações oficiais de apoio uma à outra. Tratados existem em papel, formalizando sua relação, e um irá ao auxílio do outro caso seja este seja ameaçado por forças externas.

Amigável: são simpáticos e apóiam um ao outro. Contudo, esta força pode ou não envolver-se nas hostilidades para dar apoio à outra.

A verdade é que, sempre que alguém chega ao ápice da vida, há um sem-número de antagonistas dispostos e prontos para derrubá-lo. Cygnar está longe de ser uma exceção.

Por gerações, sangue tem sido derramado em ambos os lados do que vem sendo uma tensão contínua entre Cygnar e Khador. Existe muito pouca afeição pelo outro em qualquer um dos países. Khador há muito se sente enganado pelo “sul traiçoeiro”, como o chamam, convencido de que foi logrado na assinatura dos Tratados de Corvis séculos atrás.

Os cygnaranos com interesses políticos, é claro, dizem que isso é bobagem. Para eles, isso é meramente outra tática deplorável do regime khadorano para justificar seu expansionismo aberto e agressivo, evidenciado pelo aumento das acaloradas disputas de fronteira nos últimos anos, assim como a apreensão, interrogação e desnecessária perseguição de comerciantes cygnaranos por tropas khadoranas.

Além da agressão do norte, os cygnaranos bem-informados percebem que também estão em uma situação tensa com seu vizinho a leste. Em 484 D.R., o final da Guerra Civil Cygnarana fez do Rio Negro um divisor tanto teológico quanto geográfico. A teocracia do Protetorado de Menoth é baseada nos ensinamentos de seu deus e, a despeito dos tratados que existem há 120 anos, aqueles que mandam são ferrenhos em seus sentimentos de que Cygnar continua sendo seu inimigo. Eles escondem suas verdadeiras motivações como uma questão religiosa ao invés de política, mas os líderes do Protetorado não são hábeis na arte do subterfúgio. Suas violações de diversos acordos do tratado – entre as quais está a formação de uma força militar em grande escala que eles classificam como “segurança da igreja” – são óbvias à Assembléia Real Cygnarana; ainda assim, no interesse de uma paz duradoura, o Rei Leto manteve sua posição na tentativa de uma resolução diplomática. Mas os boatos de que uma cruzada está sendo orquestrada continuam zumbindo. De fato, em alguns casos, deliberações recentes incitaram revoltas em ambos os lados do rio em Caspia, especialmente devido às orações de um profeta misterioso chamado o Precursor. Parece que os fanáticos estão literalmente fervendo de ânsia por demonstrar sua fé à sua divindade.

Espreitando a oeste, a horripilante nação insular de Cryx continua a corajosamente incomodar o continente, como vem fazendo há séculos. O reino de Cygnar tem sido seu alvo, mais do que qualquer outro reino, devido mais à sua proximidade mais do que a qualquer parcialidade. Hordas de piratas depravados e servos mortos-vivos sob o domínio do Lorde Toruk e seus Lordes Liches sujaram a Jóia dos Reinos de Ferro com seus atos malignos e violência. Isso tem sido uma constante, e não parece haver uma mudança no horizonte.

Desde a aurora da história dos homens, as Planícies da Pedra Sangrenta são consideradas uma barreira intransponível. A maioria dos habitantes do oeste não acreditava que existisse quaisquer recursos dignos de nota naquela direção, com suas limitadas explorações encontrando pouco mais do que alguns terrores monstruosos entre aquelas dunas infinitas

e campos de lava desolados. Recentemente, esta atitude foi sacudida em Cygnar por encontros com os skorne, uma misteriosa e violenta raça que vive em algum lugar além do horizonte a leste, dentro ou talvez além das Planícies.

Os elfos de Ios permanecem neutros, mas há algo logo abaixo da superfície, algo fermentando, embora a Coroa não saiba o que pensar disso. Raramente os iosanos mandam diplomatas para parlamentar com a Assembléia Real Cygnarana, a despeito dos inúmeros pedidos para estender as relações a um novo campo. De modo geral, os iosanos parecem não querer nada com forasteiros, e quaisquer elfos que façam incursões aos reinos externos como Cygnar são mais exilados silenciosos do que embaixadores. Pouco progresso foi feito aqui em muitos anos.

KHADOR

Ninguém discute que Khador é, e sempre foi, uma nação dominante. Durante a atual dinastia Vanar, a elite política dentro de Khador ficou preocupada com a segurança crescente das nações ao seu redor. Através do emprego de ideais nacionalistas pelos Vanar, uma mobilização social contra “o sul” está em efeito nos últimos sessenta anos.

Presos às suas tradições, os khadoranos são um povo conservador, que vê as indulgências liberais de Cygnar e seus reinos-fantoches de Llael e Ord como fraquezas inerentes. A maioria percebe Cygnar como uma nação frouxa, cheia de pessoas frouxas que desdenham da Terra-Mãe. Os khadoranos não devem ser desdenhados. Afinal, eles são o povo superior, com uma história cultural em comum – a do Império Khárdico. Com uma monarquia centralizada mais forte do que nunca, Khador está em seu ápice, e pronto a demonstrar sua superioridade ao resto do mundo. Então, no último ano (604 D.R.), Khador e Cygnar têm começado a se chocar por todas as suas fronteiras, e várias centenas de soldados ambos os lados já caíram. É apenas uma questão de tempo até que a guerra seja oficialmente declarada.

Além de seus desejos de engolfar as terras do sul, a monarquia de Khador está em termos menos que radiantes com Cryx. O obscuro império insular do grande Pai Dragão, Lorde Toruk, vem assolando as comunidades costeiras khadoranas há gerações. A despeito da férrea resistência dos khadoranos, os ataques cryxianos estão aumentando, e quase toda comunidade khadorana dentro de oitenta quilômetros a contar da praia já se fortificou com torres de vigília e muralhas de pedra ou, ao menos, patrulhas e paliçadas firmes.

Isso também é verdade nas terras a leste, onde, nos vales profundos ou nas encostas rochosas, hordas de monstros, ogrun ou anões podem atacar em qualquer dia. As relações entre Khador e Rhul estão tensas, como sempre estiveram, mesmo antes dos dias de Orgoth. Muitos khadoranos sentem que os anões e seus aliados ogrun ainda estão ressentidos pelas muitas batalhas furiosas que ocorreram na Passagem do Inferno séculos atrás. Dizem que os anões têm memória longa.

Khador e o Protetorado de Menoth apoiaram um ao outro no passado devido à sua conexão de convicções religiosas – um número considerável de menitas habita Khador – e à sua inimizade por tudo que é cygnarano. A minoria da Velha Fé em Khador já chegou até mesmo a ajudar o Protetorado a violar seus tratados estabelecidos com Cygnar, contrabandeando vastas quantidades de armamentos em segredo pelo Rio Negro e através das Planícies da Pedra Sangrenta. Algumas manobras realizadas ultimamente pelos Vanar mudaram as coisas. Eventos recentes que ocorreram longe dos olhos do observador comum levaram a diferenças irreconciliáveis entre esses dois países – para Khador, o Protetorado já não é mais útil e, para o Protetorado, Khador tem sido traiçoeiro e enganoso. Parece que o abismo entre os líderes destes dois países tem se tornado cada vez mais tão vasto quanto a divisão entre Cygnar e Cryx. Qualquer terreno em comum dividido pelas fés de seus povos foi engolido por uma cratera e, provavelmente, nunca será trilhado de novo.

O regime atual está à beira de declarar uma ênfase no nacionalismo ao invés da religião e, da maneira que as coisas se apresentam, a abolição da servidão e o subsequente declínio do feudalismo com a ascensão da classe kayazy fez com que os plebeus se sentissem mais oprimidos do que nunca. Muitos vivem em um estado de miséria nas cidades e vilas, trabalhando até gastar a carne de seus dedos; e, ainda assim, são convencidos da idéia de um destino manifesto, acreditando que o futuro de sua grande nação trará o retorno da glória de sua história antiga. A despeito de condições tão árduas, a maioria dos khadoranos sussurraria “Pela Terra-Mãe!” com seu último suspiro, caso fosse necessário.

Llael

Llael subsiste de suas manobras políticas, sua habilidade de fazer acordos vantajosos e um influxo de renda advinda

de comércio ao invés de força de armas. Obscurecido pelo poder militar de outras nações, Llael foi quase obliterado por Khador nas Guerras da Fronteira três séculos atrás, que iniciaram uma longa tradição de intervenção por parte de Cygnar para prevenir a agressão do oeste. Llael e Cygnar tornaram-se aliados formais em 313 D.R. e, até hoje, o último mantém um pequeno número de tropas em Llael, vendo-o como um condúite crucial para seus interesses ao longo do Rio Negro.

O conflito ao longo da fronteira llaelesa-khadorana estava quieto por gerações mas, no ano passado, ataques ocasionais tornaram-se agressão declarada, principalmente na forma de escaramuças mercenárias em ambos os lados da fronteira. A guerra não foi formalmente declarada, e a capital khadorana afirma que esses ataques não são autorizados, mas, sim, liderados por grupos rebeldes do leste (provavelmente de descendência umbreana), mas ninguém põe muita fé em tais declarações. Cygnar tem cerca de mil soldados espalhados ao longo da fronteira llaelesa oeste, nos quais o Primeiro Ministro de Llael parece contente em confiar; de fato, ele fez pouco para aumentar o recrutamento ou os gastos em Llael. Essa atitude complacente é criticada por muitos representantes dentro do Conselho dos Nobres, que temem que Cygnar possa retirar suas tropas, e deixar o reino a sua própria sorte. Na verdade, é sabido que existe pouca afeição entre o Rei Leto e o Primeiro Ministro. Por enquanto, contudo, o Lorde Glabryn fez poucos esforços para reforçar oficialmente as defesas ocidentais do reino.

Em outros lugares, Llael mantém relações amigáveis com os anões de Rhul, embora as tarifas que Llael impõe ao comércio do rio deixe alguns mercadores anões um pouco azedos. Embora Rhul também goze de comércio livre com o sul, o reino nunca se colocaria em perigo para defender Llael caso este fosse atacado. De fato, alguns anões dizem que Khador poderia impor menos impostos.

Até décadas recentes, Llael tinha arranjos comerciais tênues com Ios, servindo de intermediário e agente para o pouquíssimo comércio proveniente do reino élfico. Contudo, o reino oriental fechou-se inteiramente, e não mais responde aos delicados pedidos dos emissários. Não tem havido sinal de ameaça da parte dos elfos até agora, mas a maioria dos llaeleses está bastante apreensiva com esse silêncio de seu vizinho a leste.

ORD

Ord tem uma orgulhosa tradição militar, e seus cidadãos são conhecidos por serem capazes em terra e mar. Ainda assim, são forçados a tolerar a constante ameaça de agressão por parte de Khador. Sua fronteira norte é bem fortificada, e a cidade de Forte do Meio tem uma lendária reputação de resistir a cercos, mas isso oferece pouco conforto àqueles que vivem entre as duas maiores potências modernas, Cygnar e Khador. O exército de Ord é tenaz e tem forte apoio, mas está em enorme desvantagem numérica, e os recursos de seu reino não podem competir com os do norte. Sua marinha é respeitada, mas pouco valeria caso Khador resolvesse pressioná-los por terra.

A despeito de tal ameaça, os reis de Ord são teimosos há muito tempo, e seus castelões valorizam sua independência. Eles se recusam a se aliar formalmente até mesmo com Cygnar, embora os dois reinos estejam em termos amigáveis. O Rei Baird II, “o Barbado”, tem confiança em sua capacidade de resistir sozinho, e sabe que, caso seja necessário, Cygnar virá em seu auxílio. Na verdade, os líderes órdicos esperam ficar de fora de qualquer guerra entre as duas grandes potências, mas alguns políticos realistas chamam aqueles que pensam que um objetivo de neutralidade é viável de “tolos iludidos”.

Afora ameaças políticas, um dos adversários de Ord nos mares é de cunho comercial. A tecnologia a vapor e a mekânica tiveram um impacto profundo na navegação oceânica nos últimos anos, e a Liga Mercariana, sediada em Cygnar, seduziu toda sorte de exploradores a arriscar a morte por riquezas e glória. Ord está competindo com a Liga Mercariana para estabelecer novas rotas comerciais às praias de Zu, acreditando que o continente a sul é a chave para reconhecimento, recursos e poder. A Liga, obviamente, sente-se da mesma forma, e os navios têm se engajado em ferozes batalhas marítimas ultimamente – incidentes que estão desgastando algumas relações entre Ord e Cygnar.

Ainda outro obstáculo à dominação dos oceanos é a ilha de Cryx e sua frota de vasos mortais. Embora Cygnar tenha mais costa a defender, e seja um alvo mais próximo, os saqueadores cryxianos são igualmente problemáticos às vilas costeiras de Ord. Mesmo assim, a relação entre Cryx e Ord é mais complicada do que parece na superfície. Cinco Dedos permanece o ponto-chave para a entrada de mercadorias cryxianas contrabandeadas no continente, e também é seu único porto “seguro” para outros negócios. Algumas pessoas crêem que a Marinha Órdica não expulsa os cryxianos de Cinco Dedos sob ordens específicas, e que acordos furtivos foram estabelecidos entre os governantes órdicos e o rei dragão, Lorde Toruk.

PROTETORADO DE MENOTH

Garrick Voyle pode ser um fanático ambicioso demais, mas não é um tolo. Ele está bem ciente da segurança tênue de seu reino, e de seus infelizes laços com Cygnar. A população de sua terra é menor até mesmo do que a de Llael, e ocupa um território muito mais hostil. Mesmo assim, o Hierarca acredita firmemente ser guiado pela divina providência, e que é o seu destino retomar os corações e mentes dos Reinos de Ferro para Menoth.

Khador outrora foi uma parte crucial do plano do Hierarca, mas seus métodos clandestinos de assistência ao armamento do Protetorado recentemente cessaram. Milhões de menitas – seguidores da assim-chamada Velha Fé – habitam Khador, mas parece que algum tipo de grande incômodo aconteceu. Decretos recentes emitidos pela Rainha Vanar em pessoa negaram emissários e auxílio aos menitas do Protetorado, criando muita tensão entre os dois países. Tudo o que o Hierarca sabe é que o regime khadorano praticamente cortou quaisquer laços diplomáticos, e dizem os boatos que as tropas khadoranas puseram um fim nas várias operações de contrabando que forneciam ao Protetorado armas, armaduras e gigantes-de-guerra. Isto desagrada muito ao Hierarca. É apenas questão de tempo até que ele manifeste seu desagrado.

A despeito do fim do comércio secreto com o norte, o Protetorado vem se armando em um ritmo estonteante. As enormes mudanças nas últimas décadas devolveram as garras e dentes ao reino, que ficara indefeso no fim da Guerra Civil. Enquanto seu poderio militar cresce, as forças do Hierarca vêm se tornando cada vez mais insolentes ao desafiar a lei de Cygnar, recentemente sonegando impostos prometidos, posicionando guardas armados no topo das muralhas de Sul e destacando fanáticos sedentos por sangue para patrulhar as fronteiras.

O Rei Leto e sua Assembléia Real percebem que a pressão está aumentando, e que sua autoridade está sendo desafiada. Talvez seja uma fraqueza da sua consciência, mas ele parece desejar uma solução não-violenta através da política. Emissários de Imer comparecem a essas discussões diligentemente, e fingem considerar as ofertas que lhes são apresentadas, mas estão apenas ganhando tempo. É vital para o Protetorado que o Rei Leto não ataque antes que eles estejam prontos. O Hierarca ficou, de fato, muito desapontado em ver Vinter Raelthorne e seus invasores skorne expulsos de volta para as Planícies, já que tinha esperanças de que a invasão acabasse lhe favorecendo.

O Protetorado tem pouco contato ou preocupação com outros reinos. Eles acreditam que a hora do ajuste de contas chegará em seu devido tempo. Há alguns meninos tanto em Ord quanto em Llael, mas não o suficiente para fazer alguma diferença. Mesmo assim, caso Cygnar caia, esses reinos são os próximos no abatedouro. Cryx é uma preocupação maior, e já houveram ataques ocasionais de exploração por parte de Lorde Toruk nas praias do Protetorado. Contudo, na maior parte do tempo, a Marinha Cygnarana serve como bucha-de-canhão adequada, e mantém afastada a maior parte das hordas do pesadelo. Ainda assim, não há dúvida de que os lacaios de Cryx são uma abominação a Menoth e eles, também, receberão o que merecem quando chegar a hora.

CRYX

Cryx não precisa de política externa ou embaixadores, pois não há nada que qualquer dos povos do continente possa lhes oferecer a não ser corpos frescos e os espólios da guerra. Mesmo assim, ainda existem mercadores, contrabandistas e piratas vivos nas cidades do império, e eles podem ser persuadidos a buscar lucros ao invés de morte, e a respeitar a força quando esta é demonstrada. Arranjos tênues foram feitos com um número de mercados negros no continente, em particular em cidades portuárias como Cinco Dedos e, sob falsas bandeiras, navios cryxianos aportam em segredo em outros portos também. Sempre existem negócios a serem conduzidos em tais lugares, mas apenas com aqueles dispostos a levar suas mercadorias sem fazer perguntas. A informação é outro bem valorizado por Lorde Toruk, e ele precisa de agentes vivos no continente para se manter sempre bem informado.

Algumas pessoas do centro do continente tornaram-se complacentes com Cryx ao longo dos anos, julgando-os uma ameaça apenas para aqueles que viajam ao longo da perigosa costa do oeste. Contudo, está claro em alguns círculos que o Lorde Toruk não descansará enquanto todos a seu alcance lhe servirem. Ele é uma entidade paciente e aparentemente imortal, e alguns séculos a mais ou a menos enquanto ele tece seus planos são insignificantes. Lorde Toruk sabe que ele é uma das poucas forças que poderia unir as terras humanas caso mostrasse suas cartas cedo demais. Assim, ele procura atacar em um momento de distração, quando os frutos estiverem maduros e uma represália for improvável. Também pode ser que ele esteja temeroso dos dragões menores do continente, que, dizem, o estão vigiando. Certamente não é coincidência que Blighterghast tenha escolhido viver no

sul da Muralha da Serpente, no topo de um dos picos mais altos – um ponto perfeito para observar os movimentos de seu criador.

Nesse meio tempo, as praias ocidentais são um excelente campo de testes, e a pirataria das rotas navais continua a trazer ouro e carne para o tesouro do império insular. A frota de Toruk cresce em tamanho, e cada corpo recuperado reforça o exército cryxiano. Poucos no continente têm qualquer suspeita do verdadeiro tamanho da frota, espalhada como está por cavernas escondidas e ilhas fortificadas. Lorde Toruk vem preparando bem seus Lordes Liches, e eles são mais do que capazes de executar seus planos enquanto Toruk os guia de longe. Um dia, o Pai Dragão pretende espalhar sua sombra de devastação por Cygnar e pela Muralha da Serpente e, de lá, para todo Immoren.

IOS

Ios não está em guerra com ninguém, e não tem qualquer intenção de se deixar ser sugado em algum dos conflitos iminentes. O reino tem problemas demais internamente e, na verdade, fechou completamente suas fronteiras a todos os estrangeiros. Os líderes em Shyr decidiram que muitas pistas de sua fraqueza já vazaram para mãos potencialmente hostis, e eles se ressentem da atenção bisbilhoteira de seus vizinhos. Onde outrora mantiveram contato tênue com Rhul, Cygnar e Llael, eles não mais toleram forasteiros. Eles reconhecem a tempestade vindoura da guerra, e pretendem deixar que ela passe, assim como fizeram com outros conflitos, nesse meio tempo concentrando-se em assuntos internos.

Causa de grande preocupação para o governo atual é o crescimento da divisão religiosa dentro do reino, à medida que mais e mais elfos se convertem para as seitas dos Procuradores ou da Retribuição. Enquanto o momento do fim de Scyrah se aproxima, os elfos estão ficando cada vez mais agitados e, cada vez mais, procuram por respostas, ou, pelo menos, por alguém para culpar por seus problemas. A paranóia é generalizada, inimigos estão por toda parte, e eles não têm amigos. A hora do fim se aproxima e, se eles quiserem agir contra sua perdição, devem fazê-lo agora.

A violência iminente entre as potências humanas é uma confirmação de seu barbarismo, preocupados como estão apenas em agarrar tanto território quanto possível; assim, alguns elfos se tornaram ativos ao invés de retraídos. Aqueles chamados Procuradores atenderam à necessidade de ação saindo de Ios em busca de respostas, enquanto a

militante Retribuição, por outro lado, tem intenções mais radicais: eles eliminam magos humanos através de furtividade e subterfúgio. Os conservadores em Ios preocupam-se que as ações dos Procuradores e da Retribuição possam atrair atenção indesejada, voltando os olhos humanos para as terras de Ios. A última coisa que desejam é guerra com os humanos. Ios deve ser consertado de dentro, e apenas o tempo revelará as respostas para esses problemas. Por enquanto, Ios é uma nação em crise. Suas fronteiras estão fechadas e guardadas contra aqueles que procuram violar suas terras (ou revelar sua fraqueza).

RHUL

Nestes tempos incertos, pode-se argumentar que o povo de Rhul, em suas fortalezas montanhosas, é quem está em maior segurança. É verdade que não há inimigos imediatos que ameacem o reino dos anões, mas isso não os torna imunes a conflitos. A época do isolamento de Rhul acabou há muito, desde que eles envolveram seu destino com a humanidade para ajudá-los a expulsar os invasores de Orgoth.

Embora Rhul em si não esteja em perigo, há centenas de milhares de anões que vivem em terras humanas, com famílias e clãs em regiões ameaçadas. Particularmente digna de preocupação é a tensão crescente com Khador, já que há muitos anões vivendo por lá que, por vezes, encaram atitudes hostis e preconceitos antigos. Se a guerra eclodisse entre Cygnar e Khador, as coisas iriam piorar, e é possível que os “anões khadoranos” pudessem ser vistos como colaboradores ou espiões. A rainha de Khador se ressentiu dos fortes laços de amizade e comércio lucrativo entre Rhul e Cygnar. Também há muita história de derramamento de sangue ao longo da fronteira Rhul-Khador.

Rhul está em termos amigáveis com Llael, mas não o suficiente para considerar arriscar sua segurança para ajudá-los. Em última análise, é possível que os anões deixem as lutas humanas para os humanos, e evitem ser tragados para elas. Contudo, se Khador atacar suas fronteiras, eles estão prontos para retaliar com grande força. Fora isso, com exceção de ataques diretos a sua terra natal, os anões se preocupam apenas com seus cidadãos ameaçados em terras estrangeiras. É possível que os grandes conclaves exteriores possam receber auxílio do Parlamento,

mas apenas para defesa; embora certamente algum lucro será obtido por anões empreendedores, alguns dos quais tornaram-se mercenários para quem puder pagar mais.

O Protetorado e Cryx são ameaças distantes. O povo de Rhul tem dificuldade em entender o cisma religioso que motiva o Protetorado. Cryx é conhecido por ser odioso – como todos os povos racionais, Rhul se posta contra eles quando surge a necessidade (o que, na verdade, não é freqüente).

Ios é uma preocupação maior, já que os Senhores das Pedras vêm com apreensão o fechamento das fronteiras iosanas. Historicamente, Rhul e Ios mantiveram uma associação amigável, com comunicação regular (mesmo que tensa) e até mesmo algum comércio lucrativo – Rhul oferecia metais e bons minerais de suas pedreiras a Ios, e recebia excelente madeira em troca. Agora, tudo acabou. Os magos da Marca de Odom não tiveram sucesso em discernir o clima político de Ios, mas até que os elfos decidam abrir suas portas mais uma vez e parlamentar, há pouco a ser feito a esse respeito.

SKORNE

Pouco se sabe desta raça misteriosa e até há pouco desconhecida. Os skorne, como chamam a si mesmos, são uma formidável raça de guerreiros. Suas recentes incursões a Cygnar foram lideradas por ninguém menos do que o deposto Vinter Ralehtorne IV. Como guerreiros, eles não apenas se provaram formidáveis, mas, também, treinadores capazes do que só pode ser chamado de lacaios monstruosos, combinando os atributos de uma montaria e de uma besta de guerra.

Não se sabe se os skorne têm ou não maiores ambições de conquista. Eles desapareceram no leste mais uma vez, além das Planícies da Pedra Sangrenta para seu próprio reino agourento. Caso retornem, eles agora sabem o que esperar em termos de resistência, e é mais do que provável que tragam o contingente principal de seus exércitos para destruir qualquer resistência que cruze seu caminho.

Se eles cruzarem os perigos das Planícies da Pedra Sangrenta mais uma vez, é quase certo que será com um propósito apenas: conquista.

LUTAS E DISPUTAS

Como o General Mestre de Guerra Turpin bem prediz, o tempo de paz *realmente* acabou para os povos dos Reinos de Ferro. À medida que as várias facções em Immoren ocidental começam a manobrar para uma expansão de poder, aqueles que não estiverem preparados vão se encontrar presos na pior das posições. Os agressores na batalha vindoura terão a vantagem, ao menos inicialmente.

Embora Cygnar não esteja preparado para agir contra Khador, a Terra-Mãe parece mais do que pronta para iniciar sua própria ação. A inteligência coletada por espiões llaeleses indica que Khador está se preparando para alguma coisa. Devido a natureza inconclusiva desses dados, o Rei Leto está hesitante em tomar uma decisão baseado nessas observações, a despeito dos apelos do Mestre de Guerra. Além disso, alguns conselheiros em Cygnar apontam as obrigações da Coroa em ajudar seus aliados llaeleses nas preparações para quaisquer atitudes que Khador possa tomar – em adição aos mil soldados posicionados ao longo das fronteiras de Llael – mas é a devoção de Leto à diplomacia ao invés da hostilidade que impede seu reino de agir. A idéia de fazer algo que possa ser tomado pela Rainha Vanar XI como um ato de agressão não o assusta

– os dois países tiveram escaramuças de fronteira repetidas vezes ao longo das últimas gerações – mas é óbvio que os esforços para a paz são muito mais importantes para o Rei Leto do que empurrar Khador ainda mais para uma guerra de fronteira que vem sendo adiada.

Uma preocupação maior para Leto é a evolução dos grupos de batalha do Protetorado, de bandos desencontrados de fanáticos para exércitos completos empregando gigantes-de-guerra e armas com melhorias alquímicas. Ainda mais desconcertante para Cygnar são os ataques de salteadores das devastadas Ilhas Scharde. Esses ataques são orquestrados para cortar rotas comerciais, afundar navios transportando carregamentos importantes e seqüestrar nobres e milicianos para interrogação nas mãos de Morrow sabe quem.

Ainda assim, as ameaças são inegáveis, e muitos em Cygnar, Llael e Ord estão ficando mais e mais nervosos com o clima de paz tênue que se transforma nos primeiros trovões tempestuosos de uma guerra. Caso todos os agressores em potencial ajam de uma só vez, Cygnar estará mal equipado para defender a si mesmo, assim como a seus aliados e vizinhos amigáveis.



Personagens & Classes



...Para qualquer um que tenha estudado a história de nossas terras, ficam evidentes os dois maiores avanços que moldaram a face de Immoren ocidental nos anos desde o Exército do Trovão – as armas de fogo e a mekânica. Não apenas estas descobertas foram fundamentais para a tecnologia e para a guerra da era moderna, como também mudaram os Reinos de Ferro irreversivelmente, e apresentaram novos modos de vida para algumas pessoas. Com as armas de fogo tornando-se mais comuns a cada dia, seu impacto pode ser sentido por toda parte. De fato, algumas milícias locais já começaram a incluir pistolas no equipamento padrão de seus soldados. Afinal, não devem nossos protetores estar tão bem armados quanto os rufiões que combatem?

A recente proliferação também levou à presença de mais “profissionais”. Pistoleiros valentões andam pelas ruas de muitas cidades de Cygnar e Llael; alguns são homens e mulheres de cultura e posição, mas com mais frequência são pouco mais que desordeiros com pistolas. Disparatados eles são, e também o são suas razões. Alguns espreitam nas estradas, cometendo atos de banditismo, enquanto outros trabalham como duelistas profissionais, resolvendo disputas de honra por justiça ou por dinheiro.

Da mesma forma, fuzileiros portando rifles emergiram em manadas; de renomados franco-atiradores cygnaranos a perigosos assassinos de aluguel; em tempos recentes, não é tão incomum ver um rifle pendendo do ombro de um militar ou de um assim-intitulado aventureiro na sociedade cotidiana. Mas mais surpreendentes, contudo, são os magos-pistoleiros, que brandem suas armas de fogo em conjunto com magias

poderosas. Essa mistura única de artilharia e feitiçaria está sob grande escrutínio por parte dos poderes estabelecidos. De fato, algumas cidades já estão tomando medidas para proibir tais renegados. Qualquer que seja o caso, eu imagino que a magia não seja mais a província apenas dos magos e dos mekânicos.

E assim como as armas de fogo tiveram grande impacto nas últimas gerações, a mekânica também o teve. Esta mescla única de magia e ciência levou a enormes avanços na industrialização e na mecanização. Mekânicos arcanos e remendões são presenças comuns em cidades e campos de batalha, e os primeiros são os verdadeiros arquitetos por trás do desenvolvimento da tecnologia mekânica. Através do seu estudo da junção de magia e ciência, a mekânica continua a progredir. Eu imagino se aqueles primeiros magos e alquimistas tinham idéia de que estavam sendo os pioneiros de um campo de estudo tão importante – um campo que iria revolucionar não apenas o campo de batalha, mas as próprias docas, fábricas e até mesmo as religiões de seus descendentes.



Os remendões, por outro lado, são os trabalhadores braçais do mundo mekânico. Embora possuam pouco do conhecimento e da erudição dos mekânicos arcanos, entendem a mekânica bem o suficiente. Com uma chave cygnarana e alguns impropérios bem-escolhidos, qualquer remendão que se preze pode fazer um aparato mekânico funcionar em um piscar de olhos.

Mesmo assim, eu devo dizer que a verdadeira personificação da era moderna é o conjurador de guerra – um potente conjurador capaz de controlar mentalmente os monstruosos guerreiros mekânicos chamados gigantes-de-guerra. O conjurador de guerra é um líder de homens e gigantes de metal entre os exércitos dos reinos. A maioria das pessoas os considera ícones de nossa era, uma era de maravilhas e horrores onde relojoeiros e mekânicos criam máquinas assombrosas, e onde gatunos e ventanistas usam-nas como ferramentas de sua profissão – infiltração com uma elegância que eu imagino que até mesmo os agentes da Mão Oculta devem invejar, se me permitem dizer.

Há aqueles, é claro, que se recusam a ingressar na era moderna. Os arautos da matança dos trollóides, relíquias de uma época selvagem e bárbara, afirmam descender diretamente de Bragg, algum renomado herói trollóide das lendas. Esses perigosos cantores já foram vistos liderando ataques contra os bastiões da civilização, aterrorizando comunidades e derrubando as muralhas e fábricas dos humanos. Da mesma forma, os druidas trajados-em-negro do Círculo trabalham para derrotar o avanço da civilização nas regiões selvagens, às vezes ao lado dos trollóides, mas, com mais frequência, operando sozinhos.

O que me lembra de outros operativos: aqui e ali, os elfos emergem de Ios para o mundo, oferecendo seus serviços como caçadores de magos, aproveitando cada oportunidade de testar suas habilidades mortais contra magos e conjuradores de guerra no campo de batalha ou em qualquer lugar. Ainda assim, nesses mesmos campos, os capelães de batalha de Morrow procuram estancar a maré de sangue perdido, ao mesmo tempo tomando as medidas que podem para defender os filhos de Morrow, mesmo que isso signifique, no final, derramar ainda mais sangue.

É claro, eu estou tergiversando – é um hábito que tenho. Parece que a era moderna é realmente composta de forças desencontradas, e não é questão de debate o fato de que, embora o povo de Immoren ocidental viva de muitas maneiras e transite por diversas funções, o progresso nesta era moderna abriu novas e excitantes estradas a serem exploradas. Eu espero que aqueles com as aptidões apropriadas tenham um caminho mais claro do que nunca nesta brava e emocionante era...

—Gavyn Kyle (Ryn Lad8/Esp9), viajante, diplomata e possível agente da Mão Oculta

PARA MAIS INFORMAÇÕES...

TODAS ESSAS RAÇAS E MUITAS OUTRAS CRIATURAS SÃO DISCUTIDAS EM MAIORES DETALHES NO LIVRO IMPORTADO *MONSTERNOMICON: VOLUME 1 – DENIZENS OF THE IRON KINGDOMS* (ABREVIADO COMO MN1). ESSE TOMO DE 240 PÁGINAS EXPLICA MAIS DE 80 MONSTROS ÚNICOS AO CENÁRIO DE CAMPANHA DOS REINOS DE FERRO. TAMBÉM DETALHA TRÊS CLASSES DE PRESTÍGIO – O *ADVENTURING SCHOLAR* (ESTUDIOSO AVENTUREIRO), O *BONE GRINDER* (MOEDOR DE OSSOS) E O *MONSTER HUNTER* (CAÇADOR DE MONSTROS) – E INTRODUZ O ILUSTRE PROFESSOR VIKTOR PENDRAKE. O MN1 TAMBÉM FORNECE DETALHES SOBRE A COSMOLOGIA DOS REINOS DE FERRO E O PAPEL DESEMPENHADO PELOS INFERNAIS. EM SUMA, ESSE TOMO É UMA ADIÇÃO VALIOSA PARA QUALQUER COLEÇÃO DE CONHECIMENTOS SOBRE OS REINOS DE FERRO.

DETALHES SOBRE COMO UTILIZAR ESSAS RAÇAS COMO PERSONAGENS JOGADORES FORAM APRESENTADOS NO *LOCK & LOAD: IRON KINGDOMS CHARACTER PRIMER* (L&L:CP). CONTUDO, TODAS AS CARACTERÍSTICAS RACIAIS E MODIFICADORES NECESSÁRIOS PARA CRIAR PERSONAGENS UTILIZANDO AS RAÇAS PRIMÁRIAS DOS REINOS DE FERRO (GRUPOS

ÉTNICOS HUMANOS, ANÕES, ELFOS – IOSANOS E NYSS –, GOBLINS – GOBBERS E BOGRIN –, OGRUN E TROLLÓIDES) FORAM REIMPRESSAS NO CAPÍTULO UM: IMMOREN OCIDENTAL DESTE LIVRO PARA SUA MAIOR CONVENIÊNCIA.

A JAMBÔ EDITORA PLANEJA PUBLICAR O MN1, DANDO CONTINUIDADE À NOSSA LINHA DOS REINOS DE FERRO. CONTUDO, TENDO EM VISTA QUE ESSE LIVRO FOI FEITO COM AS REGRAS DA 3ª EDIÇÃO, AINDA ESTAMOS AGUARDANDO PELA ATUALIZAÇÃO DA PRIVATEER PRESS PARA A VERSÃO 3.5 ANTES DE PUBLICARMOS ESSE MATERIAL. LEMBREM-SE, O LEMA DA PRIVATEER PRESS, ADOTADO PELA JAMBÔ, É “QUALIDADE ACIMA DE TUDO”, E NÓS PREFERIMOS ESPERAR E PUBLICAR UM LIVRO PERFEITO DO QUE NOS APRESSAR E LANÇAR UMA VERSÃO JÁ OBSOLETA...

QUANTO AO L&L:CP, QUASE TODO O SEU MATERIAL ESTÁ BEM AQUI, NESTE LIVRO. QUALQUER MATERIAL ADICIONAL, QUE NÃO ESTEJA AQUI, SERÁ DISPONIBILIZADO GRATUITAMENTE NO SITE DA JAMBÔ, PARA QUE NENHUM FÃ DOS REINOS DE FERRO PRECISE RECORRER A MATERIAL IMPORTADO. NÓS NOS IMPORTAMOS COM VOCÊS, PESSOAL!



Bardo de Guerra

← DIFERENÇAS DAS CLASSES → DOS REINOS DE FERRO

Todas as classes apresentadas no LRB I estão disponíveis nos Reinos de Ferro, embora existam algumas diferenças em seus papéis e em como são aceitas na sociedade. Essas diferenças foram detalhadas pela primeira vez no L&L: CP, mas são reimpressas aqui. Listas de perícias revisadas e outras informações necessárias para criar personagens nos Reinos de Ferro usando as classes comuns do LRB I, assim como o ranger atualizado dos Reinos de Ferro, também estão descritas abaixo para sua conveniência.

PERÍCIAS DE OFÍCIOS AVANÇADAS

COM O ADVENTO DA CIÊNCIA E DA MECANIZAÇÃO NOS REINOS DE FERRO, VÁRIAS PERÍCIAS DE OFÍCIOS ALTAMENTE ESPECIALIZADAS SURTIRAM. DEVIDO AO CONHECIMENTO LIMITADO SOBRE TAIS TECNOLOGIAS, NEM TODAS AS CLASSES QUE POSSUEM AS PERÍCIAS DE OFÍCIOS GERAIS COMO PERÍCIAS DE CLASSE TERÃO ESSAS PERÍCIAS DE OFÍCIOS ESPECIALIZADAS COMO PERÍCIAS DE CLASSE. NA VERDADE, ESSAS PERÍCIAS SÓ ESTÃO DISPONÍVEIS COMO PERÍCIAS DE OUTRA CLASSE PARA A MAIOR PARTE DAS CLASSES DE PERSONAGEM. SENDO ESTE O CASO, ELAS SÃO LISTADAS INDIVIDUALMENTE NA SEÇÃO PERÍCIAS DE CLASSE NA DESCRIÇÃO DAS CLASSES DE PERSONAGEM, PARA DEIXAR CLARO QUAIS PERÍCIAS DE OFÍCIOS AVANÇADAS SÃO REALMENTE PERÍCIAS DE CLASSE PARA QUAIS CLASSES.

AS PERÍCIAS DE OFÍCIOS AVANÇADAS NOS REINOS DE FERRO SÃO: OFÍCIO (ARMAS DE FOGO), OFÍCIOS (CANHONEIRO), OFÍCIOS (DEMOLIÇÃO), OFÍCIOS (ENGRENAGENS), OFÍCIOS (MEKÂNICA) E OFÍCIOS (MOTOR A VAPOR). OFÍCIOS (ARMAS DE FOGO), OFÍCIOS (CANHONEIRO) E OFÍCIOS (DEMOLIÇÃO), EM GERAL, EXIGEM TREINAMENTO MILITAR, EMBORA A PERÍCIA OFÍCIOS (ARMAS DE FOGO) ESTEJA SE TORNANDO MUITO MAIS COMUM. OFÍCIOS (MEKÂNICA) E OFÍCIOS (MOTOR A VAPOR) EXIGEM TREINAMENTO ATRAVÉS DE UMA ORGANIZAÇÃO, COMO O SINDICATO DOS TRABALHADORES DO VAPOR & FERRO, OU UM APRENDIZADO COM UM MEKÂNICO ARCANO OU UM MAGO.

BÁRBARO, "BERSERKER"

Há poucos povos realmente bárbaros remanescentes nos Reinos de Ferro. Contudo, o termo "bárbaro" é normalmente usado para se referir aos povos primitivos em geral. Os tipos de personagens costumeiramente considerados bárbaros no LRB I são chamados nos Reinos de Ferro de "berserkers" (algo como "furiosos", guerreiros que se deixam tomar por uma fúria de batalha).

Raça: bárbaros humanos vêm principalmente das Planícies da Pedra Sangrenta, das Ilhas Scharde e das montanhas de Khador. Bárbaros são mais comuns entre os ogrun e os bogrin, e um pouco menos entre os trollóides,

gobbers e nyss. Não há bárbaros entre os elfos iosanos, e quase nenhum entre os anões.

Restrições de Classe: bárbaros não podem aprender a usar armas de fogo ou perícias relacionadas à armas de fogo ou à mekânica na criação de personagem, mas a partir do 2º nível são livres para começar a adquirir estas habilidades. Além disso, nenhuma perícia de Ofícios avançada é perícia de classe para os bárbaros.

BARDO, "BARDO DE GUERRA"

Bardos, assim como apresentados no LRB I, não existem nos Reinos de Ferro. Ao invés disso, as pessoas apresentadas aqui são abençoadas – ou amaldiçoadas – desde seu nascimento com dom da feitiçaria, e elas tendem a se juntar às forças armadas para legitimizar suas habilidades. Devido à desconfiança para com a magia arcana e para com os feiticeiros que existe nos Reinos de Ferro, muitas pessoas com o dom da feitiçaria escolhem a vida de um bardo de guerra. As diferenças de um bardo de guerra em relação a um bardo do LRB I são apresentadas a seguir.

Raça: os bardos são seres raros em Immoren ocidental, mas esses poucos indivíduos possuem uma tradição aceita nos exércitos e companhias mercenárias de Cygnar, registrando as sagas das companhias e infundindo em seus camaradas força e coragem; de fato, quase todos os bardos cygnaranos afirmam ter recebido treinamento especializado na Academia Estratégica. Além disso, fora de Cygnar, bardos humanos, em geral, servem como aprendizes de outros de seu ofício, e podem ser encontrados desempenhando papéis de cronistas, contadores de histórias e cantores através dos reinos – com exceção do Protetorado, que relega tais funções a seus sacerdotes. Os bardos são raros entre os anões e os elfos, e são extremamente raros entre as outras raças.

Tendência: qualquer uma, exceto Caótico e Neutro ou Caótico e Mau.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atuação (Car), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Conhecimento de Criaturas (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Falar Idioma (n/a), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ofícios (armas de fogo) (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Usar Armas: os bardos de guerra sabem usar todas as armas simples e comuns.

CLÉRIGO

Os clérigos dos Reinos de Ferro têm acesso a uma grande variedade de domínios que não estão disponíveis no LRB I. Além disso, é bastante comum para um clérigo servir a uma divindade como Morrow, por exemplo, e ter escolhida um de seus ascendidos como patrono. Em essência, isso significa que muitos clérigos de Morrow e Thamar cultuam dois seres divinos, embora Morrow e Thamar sejam sempre vistos como pertencendo a um status mais alto que o de seus ascendidos e proles. Veja o Capítulo Quatro: Cosmologia & Religião para mais detalhes sobre fés específicas e os ascendidos e proles.

Domínios de Clérigos Revisados: vários domínios clericais, incluindo o domínio da cura e os quatro domínios elementais, contêm magias que não funcionam no cenário de campanha dos Reinos de Ferro. Estes domínios foram revisados no Capítulo Cinco: Magia e Mekânica.

Expulsar ou Fascinar Mortos-Vivos: todos os clérigos de Dhunia, dos Grandes Patriarcas, de Menoth, de Morrow e de Scyrh podem expulsar mortos-vivos. Todos os clérigos de Lorde Toruk e de Thamar podem controlar mortos-vivos. Clérigos de Cyriss, da Devoradora e de Nyssor não recebem a habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Magia de Cura e de Ressuscitar os Mortos: outra grande diferença para os clérigos dos Reinos de Ferro é que a magia de cura é mais difícil de ser conjurada, e é muito mais difícil trazer os mortos de volta à vida (veja abaixo). De fato, ressuscitar os mortos é desencorajado por todas as grandes religiões. Veja o Capítulo Cinco: Magia e Mekânica para as mudanças específicas dos Reinos de Ferro na magia divina.

Restrições de Magias: as magias *ressurreição*, *ressurreição verdadeira* e *milagre* não estão disponíveis para clérigos de Immoren ocidental, e *reviver os mortos* é considerada uma magia de 9º nível (em vez de 5º). Contudo, clérigos de Dhunia podem conjurar *reencarnação* como uma magia de 7º nível, embora façam-no com relutância.

DRUIDA

Druidas são figuras misteriosas que são temidas pela maioria das pessoas civilizadas. Eles representam tudo o que é perigoso nas regiões selvagens, e muitos crêem que eles enfeitiçam crianças e seqüestram-nas para obter recrutas involuntários. Abaixo estão listadas as mudanças desta classe nos Reinos de Ferro.

Raça: a vasta maioria dos druidas nos Reinos de Ferro são os membros humanos do Círculo. Existem alguns druidas iosanos e nyss, e alguns poucos entre as outras raças não-humanas; contudo, não existem druidas anões.

Tendência: Neutro e Bom, Neutro, Caótico e Neutro ou Neutro e Maligno.



Clériga

Usar Armas e Armaduras: os druidas sabem usar armaduras leves, mas não escudos. Eles preferem usar armas que podem ser improvisadas nas regiões selvagens, assim como aquelas que podem servir para algum propósito prático. Druidas sabem usar as seguintes armas: adaga, arco curto, bordão, clava, clava grande, funda, lança, lança curta, lança longa e machadinha. Eles não têm restrições religiosas ou proibições contra qualquer tipo de armas e armaduras.

Longevidade Estendida: druidas recebem 10% de aumento em sua expectativa de vida para cada nível de magia obtido. Isso também se aplica para categorias de idade tais como meia idade, velho e venerável. Esse aumento funciona em adição à habilidade Corpo Atemporal, obtida no 15º nível.

Restrições de Magias: as magias *cura completa* e *despertar* não estão disponíveis para druidas nos Reinos de Ferro, e *reencarnação* é uma magia de druida de 7º nível (em vez de 4º).

Medo Supersticioso: quando lida com estranhos, o druida recebe -4 de penalidade em testes de Diplomacia e Obter Informação, mas recebe +2 de bônus em testes de Belfar e Intimidação.

FEITICEIRO

Devido à forte perseguição religiosa contra feiticeiros e bruxas, principalmente por parte do Templo de Menoth, a feitiçaria ainda é vista com desconfiança em muitos lugares dos Reinos de Ferro. Esse talento inato para a magia é visto como anormal, e muitos que descobrem ter nascido com este dom juntam-se às forças armadas para se tornarem bardos de guerra, visando um uso mais respeitável para seus talentos.

Raça: feiticeiros nascem em todas as raças de Immoren ocidental, exceto pelos ogrun. Feiticeiros ogrun são completamente desconhecidos, e feiticeiros goblins são excepcionalmente raros.

Perícias de Classe Adicionais: Diplomacia e Esconder-se.

Familiars: embora não existam restrições inerentes a familiares, seu uso é menos comum do que em épocas passadas, devido às superstições envolvendo tais criaturas.

Restrições de Magias: as seguintes magias não estão disponíveis para os feiticeiros dos Reinos de Ferro: *arma mágica*, *arma mágica maior*, *desejo* e *desejo restrito*. Veja o Capítulo Cinco: Magia e Mekânica para mais detalhes sobre a magia específica dos Reinos de Ferro.



Guerreiro Ogrun

GUERREIRO

Guerreiros são muito comuns nos Reinos de Ferro. Eles formam a espinha dorsal dos exércitos dos reinos, e contam, também, com muitos bravos e bandidos entre suas fileiras.

Benefício Militar: guerreiros com um histórico nas forças armadas podem, mediante a aprovação do mestre, comprar uma armadura com 25% de desconto em relação aos preços listados no LRB I, durante sua criação.

Perícias de Classe Adicionais: Ofícios (armas de fogo, canhoneiro e demolição).

LADINO

Em círculos aventureiros, os ladinos são uma presença comum em todos os reinos, exceto pelo Protetorado, onde as penas por roubo, inclusive pequenos furtos, tendem a ser um pouco radicais. Deve-se notar que Rhul também possui leis severas contra roubo.

Perícia de Classe Adicional: Ofícios (armas de fogo).

MAGO

Magos são incomuns nos Reinos, e os poucos que existem tiveram que trabalhar duro para obter, e manter, aceitação social. Embora a magia tenha se tornado uma parte da vida mais amplamente aceita desde o fim da Ocupação de Orgoth, muitas pessoas ainda vêem os magos com a mesma desconfiança com que vêem os feiticeiros. Muitos magos entram em uma guilda ou em um exército, tanto para terem apoio as suas pesquisas arcanas quanto para obterem uma posição um pouco mais respeitável na sociedade. Além disso, os magos dos Reinos de Ferro raramente convocam familiares antes do 5º nível e, caso pertençam a uma ordem de magos, devem requisitar permissão de sua ordem para fazê-lo.

Raça: não há magos conhecidos entre os ogrun, e eles são virtualmente desconhecidos entre os trollóides, goblins e nyss. Embora estas raças não possuam qualquer proibição específica contra a classe, elas necessitam de mentores de outra raça. Humanos são os que mais provavelmente aceitarão aprendizes de outras raças, em especial considerando-se como os iosanos e os anões de Rhul são reticentes em falar sobre suas artes arcanas.

Perícias de Classe Adicionais: Conhecimento de Criaturas e Ofícios (mekânica).

Restrições de Magias: as seguintes magias não estão disponíveis para os magos dos Reinos de Ferro: *desejo restrito* e *desejo*, e todas as magias relacionadas a viagem planar, tais como *viagem planar* e o primeiro efeito de *portal*. Veja o Capítulo Cinco: Magia e Mekânica para mais detalhes sobre a magia específica dos Reinos de Ferro.

MONGE

Monges são raros nos Reinos de Ferro, mas eles existem, e pertencem a uma de duas ordens religiosas. A Ordem da Manutenção é uma ordem morrowana dedicada à segurança de relíquias sagradas da fé, e fornece guarda-costas para oficiais da igreja de alto escalão. A Ordem do Punho existe dentro do Templo de Menoth. Também conhecidos como o Punho de Menoth, esses monges servem como uma polícia secreta do Templo, apta a mover-se entre a população sem a necessidade de armamento aparente. Cada ordem

Feiticeira Nyss



monástica tem seu conjunto particular de perícias de classe e talentos para usar armas e armaduras detalhados abaixo. Além disso, há alguns esclarecimentos com relação a duas das habilidades especiais de monge.

Passo Etéreo (Sob): esta habilidade funciona exatamente como descrita no LRB I. Enquanto a habilidade é exatamente igual a uma magia *porta dimensional*, o monge não conjura, de fato, a magia *porta dimensional*. Assim, não há chance de atrair atenção infernal (veja o Capítulo Cinco: Magia e Mekânica).

Corpo Vazio (Sob): já que não há um plano etéreo em contato com Caen, esta habilidade funciona de maneira um pouco diferente. O monge pode se tornar incorpóreo por 1 rodada por nível de monge por dia. Esta habilidade funciona de maneira idêntica à magia *caminhar fantasmagórico* (veja o Capítulo Cinco: Magia e Mekânica).

Mago



ORDEM DA MANUTENÇÃO

Tendência: Leal e Bom, com uma pequena minoria de monges Leal e Neutros.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab).

Usar Armas e Armaduras: os monges da Ordem da Manutenção sabem usar adaga, alabarda, besta leve, besta pesada, bordão, espada curta, espada longa, gancho de Katrena e maça leve. Um monge da Ordem da Manutenção é capaz de usar a rajade de golpes com uma espada curta, um gancho de Katrena ou uma maça leve. Monges não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudos.

ORDEM DO PUNHO

Raça: apenas humanos.

Tendência: Leal e Neutro, com uma pequena minoria de monges Leais e Bons e Leais e Maus.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Equilíbrio (Des), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab).

Usar Armas e Armaduras: os monges da Ordem do Punho sabem usar adaga, bordão, clava, corrente leve, ferrão de Menoth, foice curta, funda e machadinha. Um monge da Ordem do Punho é capaz de usar a rajade de golpes com uma clava, uma corrente leve ou uma foice curta. Monges não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudos.

PALADINO

Guerreiros sagrados são comuns nas fés de Menoth e de Morrow, e alguns servem até mesmo à Igreja dos Grandes Patriarcas anões e ao panteão élfico. Contudo, devido à natureza de Dhunia, a deusa principal dos gobbers, ogrun e trollóides, paladinos dessas raças são excepcionalmente raros.

Perícias de Classe Adicionais: Ofícios (armas de fogo, canhoneiro e demolição) e Observar.

Paladinos Anões: paladinos anões não possuem as mesmas tradições de cavalaria de seus companheiros humanos e elfos. Assim, eles não consideram a perícia Cavalgar como uma perícia de classe, mas, em vez disso, consideram as perícias Conhecimento (história) e Procurar como perícias de classe. Além disso, eles não recebem a habilidade de montaria especial. Em vez disso, paladinos anões recebem usos adicionais por dia de destruir o mal mais rapidamente, ao avançar de nível. Como normal, recebem seu segundo uso por dia de destruir o mal no 5º nível. A partir desse nível, no entanto, eles recebem usos adicionais por dia a cada três níveis subseqüentes, em vez de a cada cinco níveis (ou seja, recebem o terceiro uso por dia de destruir o mal no 8º nível, o quarto uso no 11º nível, e assim por diante).

Além disso, paladinos anões recebem um talento adicional no 5º, 10º e 15º níveis. Esses talentos adicionais podem ser selecionados da seguinte lista: Ataque com Escudo Aprimorado, Ataque Poderoso, Duro de Matar, Encontrão Aprimorado, Expulsão Adicional, Expulsão Aprimorada, Foco em Arma, Liturgia de Julgamento, Ritual de Escrutínio, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado, Tolerância, Trespasar, Vigilância, Vitalidade, Vontade de Ferro e Voz da Lei.

RANGER, "BATEDOR"

Considerados mais propriamente batedores nos Reinos de Ferro, os rangers servem como batedores avançados e patrulheiros destacados das forças principais para as forças armadas dos reinos. Já que a maior parte dos rangers nos Reinos de Ferro não possui qualquer ligação com os druidas, eles não têm acesso às magias que os rangers normalmente possuem. Seguem aqui as mudanças feitas ao ranger apresentado no LRB I. Os dados de vida e pontos de perícia por nível permanecem inalterados.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um ranger (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento de Criaturas (Int), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ofícios (armas de fogo, canhoneiro e demolição) (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des).

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: um ranger dos Reinos de Ferro sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e médias e escudos (exceto escudo de corpo).

Companheiro Animal: ao contrário do ranger apresentado no LRB I, o ranger dos Reinos de Ferro não adquire um companheiro animal.

Estilo de Combate: ao contrário do ranger apresentado no LRB I, o ranger dos Reinos de Ferro não adquire um estilo de combate. Em vez disso, o ranger dos Reinos de Ferro recebe talentos adicionais no 4º, 9º, 14º e 19º níveis. Veja Talentos Adicionais, abaixo, para mais detalhes.

Magias: ao contrário do ranger apresentado no LRB I, o ranger dos Reinos de Ferro não adquire a habilidade de conjurar magias.

Empatia com a Natureza (Ext): a habilidade de classe empatia com a natureza permanece como no LRB I.



Inimigo Predileto: a habilidade de classe inimigo predileto permanece como no LRB I.

Rastrear: um ranger dos Reinos de Ferro recebe o talento Rastrear como um talento adicional.

Terreno Predileto: no 2º nível, o ranger dos Reinos de Ferro escolhe um tipo de terreno da lista abaixo como o seu terreno predileto, representando um treinamento especializado e familiaridade a esse ambiente. O ranger recebe +2 de bônus nos testes de Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir e Sobrevivência realizados nesse terreno; esta habilidade também reduz as penalidades de movimento (veja o LRB I, Capítulo 9) no terreno predileto para a próxima fração maior. No 9º e no 17º níveis, o ranger escolhe um novo terreno predileto. Além disso, a cada um destes intervalos, o bônus em qualquer um dos terrenos prediletos (incluindo o que acabou de ser selecionado, caso o jogador queira) aumenta em 2. Os terrenos prediletos disponíveis são: colinas, deserto, floresta, montanhas, pântano, planície, selva e tundra.

Prontidão: um ranger dos Reinos de Ferro recebe o talento Prontidão como um talento adicional no 3º nível.

Talentos Adicionais: a partir do 4º nível, e a cada 5 níveis subseqüentes, o ranger recebe um talento adicional da seguinte lista: Acuidade com Arma, Afinidade com Animais, Arquearia Montada, Ataque em Movimento, Atlético, Auto-Suficiente, Combate Montado, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Corrida, Desarme Aprimorado, Duro de Matar, Especialização em

Combate, Esquiva, Foco em Arma, Grande Fortitude, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Sorrateiro, Tiro Certeiro, Tiro Certeiro Aprimorado, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Múltiplo, Tiro Rápido, Usar Arma Exótica e Vitalidade. O ranger ainda precisa preencher os pré-requisitos do talento que ele quiser escolher.

TABELA 2-1: O RANGER DOS REINOS DE FERRO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	1º inimigo predileto, empatia com a natureza, Rastrear
2º	+2	+3	+3	+0	1º terreno predileto
3º	+3	+3	+3	+1	Prontidão
4º	+4	+4	+4	+1	Talento adicional
5º	+5	+4	+4	+1	2º inimigo predileto
6º	+6/+1	+5	+5	+2	Tolerância
7º	+7/+2	+5	+5	+2	Caminho da floresta
8º	+8/+3	+6	+6	+2	Evasão
9º	+9/+4	+6	+6	+3	2º terreno predileto, Talento adicional
10º	+10/+5	+7	+7	+3	3º inimigo predileto
11º	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Rastreador eficaz
12º	+12/+7/+2	+8	+8	+4	
13º	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Camuflagem
14º	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Talento adicional
15º	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4º inimigo predileto
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	3º terreno predileto
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	Mimetismo
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Talento adicional
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5º inimigo predileto

Tolerância: um ranger dos Reinos de Ferro recebe o talento Tolerância como um talento adicional no 6º nível.

Caminho da Floresta (Ext): a habilidade de classe caminho da floresta permanece como no LRB I.

Evasão (Ext): a habilidade de classe evasão permanece como no LRB I, exceto pelo fato de que o ranger a recebe no 8º nível.

Rastreador Eficaz (Ext): a habilidade de classe rastreador eficaz permanece como no LRB I, exceto pelo fato de que o ranger a recebe no 11º nível.

Camuflagem (Ext): a habilidade de classe camuflagem permanece como no LRB I.

Mimetismo (Ext): a habilidade de classe mimetismo permanece como no LRB I, exceto pelo fato de que o ranger a recebe no 18º nível.

← NOVAS CLASSES →

As classes a seguir são exclusivas dos Reinos de Ferro. Isso não significa que você não possa usá-las em uma campanha fora dos Reinos de Ferro com algumas modificações aqui e ali, mas você vai perceber que nós projetamos essas classes especificamente para o cenário dos Reinos de Ferro.

As quatro novas classes apresentadas neste capítulo são:

Arauto da Matança: estes cantores trollóides entram em batalha com suas poderosas vocalizações, conseguindo efeitos devastadores.

Mago-Pistoleiro: um poderoso conjurador por si só, o mago-pistoleiro é capaz de canalizar a magia através de sua pistola.

Mekânico Arcano: indivíduos talentosos que são tanto conjuradores quanto mekânicos.

Remendão: com algumas palavras bem-escolhidas e alguns golpes com uma chave cygnarana, o remendão pode fazer até mesmo o mais teimoso aparato mekânico funcionar.

Abreviações de Nomes de Classes: os nomes das classes são abreviados das seguintes formas: Arm, arauto da matança; Mgp, mago-pistoleiro; Mka, mekânico arcano; Rmd, remendão.

← DESCRIÇÕES DAS CLASSES →

A seção a seguir, até a parte que trata das Classes de Prestígio, descreve, em ordem alfabética, as novas classes para o cenário de campanha dos Reinos de Ferro. Cada seção começa com uma citação de um membro da classe ou de um indivíduo que ficou especialmente impressionado com membros da classe em questão. Esse texto de ambientação tem a finalidade de ajudar a evocar o tom do cenário, e ajudar os jogadores e mestres a imergir mais profundamente nos Reinos de Ferro. Descrições mais detalhadas do papel da classe de personagem estão nas seções “Descrição” e “...nos Reinos de Ferro”. Todas estas citações são Identidade de Produto da Privateer Press, e não são consideradas conteúdo Open Game.

DESCRIÇÃO

A seção de descrição geral é considerada conteúdo Open Game. Ela detalha a natureza básica da classe em termos genéricos de jogo. Esta seção serve para explicar o papel geral e o ponto de vista dos membros da classe, e também fornece informações úteis para incorporar a classe a qualquer cenário de campanha.

NOS REINOS DE FERRO

A seção “...nos Reinos de Ferro” expande o que foi mencionado na “Descrição”, e entra em detalhes mais específicos sobre como a classe se encaixa no cenário de campanha dos Reinos de Ferro. Todos os textos desta seção são Identidade de Produto da Privateer Press, e não são considerados conteúdo Open Game.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Esta seção fornece todas as informações de regras necessárias para jogar com um personagem de uma dessas novas classes em uma campanha nos Reinos de Ferro, ou em qualquer cenário de campanha para o Sistema d20. Ao escrever o restante das descrições das classes de personagens, nós nos esforçamos para fazê-las serem conteúdo Open Game. Contudo, quaisquer nomes ou lugares mencionados nesta seção são Identidade de Produto da Privateer Press, e não são considerados conteúdo Open Game.

Tendência: quaisquer restrições de tendências das classes são descritas nesta seção.

Dado de Vida: este é o tipo de dado usado para determinar os pontos de vida por nível da classe apropriada.

Tipo de DV	Classe
d6	Mago-pistoleiro, mekânico arcano
d8	Arauto da matança, remendão

TABELA DA CLASSE

Cada descrição de classe inclui uma tabela para progressão de personagem do 1º ao 20º nível. Essas tabelas sumarizam a progressão de bônus base de ataque e de testes de resistência da classe, além de fornecer informação sobre habilidades e características especiais da classe e quantidade de magias para classes de conjuradores.

PERÍCIAS DE CLASSE

Esta seção apresenta as perícias de classe para cada classe de personagem. Todas as perícias não relacionadas nesta seção são consideradas perícias de outra classe para a classe de personagem, de acordo com as regras do LRB I. Esta seção também denota o número de pontos de perícia com que a classe de personagem começa no 1º nível e os pontos de perícia ganhos a cada nível acima do 1º.

Embora a maior parte das perícias de Ofícios pertença a uma categoria geral, algumas devem ser mencionadas individualmente para serem consideradas perícias de classe. Veja o texto "Perícias de Ofícios Avançadas" (pág. 80) para mais detalhes.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

A seção de características da classe detalha as habilidades especiais que tornam cada uma das classes única. Sempre que uma habilidade for igual a de uma das outras classes do LRB I, as descrições simplesmente se referem a ela. Todas as outras habilidades de classe são explicadas completamente nesta seção.

← ARAUTO DA MATANÇA →

Eu tinha medo do uivo dos lobos. Muitas noites passei como batedor para os Mercenários Livres Khadoranos, mapeando nosso caminho pelas Raízes Negras e pelo distante Bosque da Geada, e até mesmo pela temida Floresta da Cicatriz. Sim,

lá em cima, os lobos raramente estão longe da vista, e nunca estão longe dos ouvidos. Às vezes, os seus gritos estridentes são a única coisa que nos liga ao resto do mundo... Que nos deixa saber que ainda estamos vivos.

Na Floresta Malgur, tudo mudou para mim. No momento em que a mata surgiu, eu ouvi o primeiro grito – um sinal de um arauto da matança trollóide. O kriel dos Malgur é, em grande parte, um bando pacífico – ou pelo menos eles deixam os skirov vizinhos em paz – mas houvera relatos de problemas. Nós fomos contratados para resolver tudo. Eu não sei o que deu naqueles malditos trollóides, mas nós nos os combatemos uma dúzia de vezes antes que Malgur estivesse finalmente quieta. Alguns dizem que os trollóides não são feitos de nada além de fogo e sangue e osso, e isso pode bem ser verdade.

Eu encontrei meia dúzia de arautos da matança naqueles malditos ataques. Ah, eles eram terrores... Diferente de tudo o que estes velhos olhos já viram. Seus brados retumbantes desmoralizaram até mesmo o mais duro de nós, ao mesmo tempo colocando os trollóides em um frenesi enfurecido. Suor frio congelava em nossas costas e em nossos pescoços, e de repente os escudos se espatifaram, o sangue correu dos olhos dos homens e a própria terra tremeu, tal era o poder daquelas vozes.

Eu não sei como pusemos um fim naquilo, aquele levante trollóide, mas sim, de alguma forma nós o fizemos. Mas quando apenas um batedor esfarrapado vem cambaleando de volta... Bem, como se pode chamar isso de vitória? Heh. Agora, quando eu ouço o uivo de um lobo, eu me sinto seguro. Afinal, é só um lobo...

—Vlasin Kostok (kossita Rgr5/Fuz2), ex-batedor dos Mercenários Livres Khadoranos

DESCRIÇÃO

O arauto da matança combina terríveis ataques por gritos com uma respeitável habilidade de combate. São guerreiros destemidos, cheios de paixão, carisma e, às vezes, fúria. Arautos da matança nascem com seu dom, e a maioria tem dificuldade em resistir ao chamado. Com sua voz incrível, um arauto da matança infunde o medo em seus oponentes, aumenta a coragem de seus camaradas, confunde seus inimigos e até mesmo faz o próprio chão tremer. Todos esses brados são efeitos vocais e são, essencialmente, urros. De fato, o atributo mais notável de qualquer arauto da matança é sua voz grave e retumbante.

Aventuras: a vida de aventureiro vem naturalmente para um arauto da matança. Eles se regozijam em qualquer coisa que faça seu sangue correr nas veias, e raramente são encontrados em qualquer lugar além do centro de um combate. Suas habilidades fazem deles adições valiosas a qualquer grupo, e a variedade de seus brados lhes dá uma boa combinação de capacidades ofensivas e de apoio.

Tendência: seu sangue flamejante e natureza impetuosa impede que os arautos da matança escolham uma tendência ordeira. Fora isso, eles são variados, embora tendências neutras sejam mais comuns do que boas ou malignas.

ARAUTOS DA MATANÇA NOS REINOS DE FERRO

Todos os arautos da matança nos Reinos de Ferro são trollóides. Eles são os descendentes do antigo herói trollóide Bragg, o primeiro de todos os arautos da matança. Seus feitos são muitos e lendários, e ele é a figura central de muitas canções e histórias trollóides. Embora os trollóides às vezes sejam conhecidos como uma raça fria e impassível, Bragg encarnava o temperamento flamejante e o fervor falastrão que se esconde no sangue trollóide.

Arautos da matança nascem em todas as linhagens trollóides; diz a lenda que em suas viagens Bragg “espalhou seu dom” para mulheres trollóides por toda a terra. Normalmente, tal mistura de linhagens seria reprovada – até mesmo considerada tabu – mas Bragg fez de si mesmo uma exceção à regra. Embora os arautos da matança possam ocasionalmente ser admoestados por seu sangue maculado, em geral não recebem nada além de respeito por suas impressionantes habilidades. Os arautos da matança compartilham de quaisquer distinções visuais comuns à sua linhagem, mas todos têm olhos de branco puro, e a maioria tem listras ou manchas vermelhas em seus rostos também. Os

arautos da matança possuem as vozes mais impressionantes dentre uma raça já conhecida por suas habilidades vocais.

O papel exato desempenhado por um arauto da matança varia de região para região, mas a maioria acaba servindo como especialistas militares. Seu papel é facilmente comparável ao dos bardos de guerra encontrados nas forças armadas humanas. A maioria dos arautos da matança deixa seu kriel e viaja pelos reinos pelo menos por um período curto de tempo; de fato, espera-se que eles assim o façam. Enquanto se aventuram, podem acabar em qualquer papel ou situação embora, com muita frequência, o combate seja a vocação principal de um arauto da matança.

Os raros trollóides nascidos com o Dom de Bragg, como é conhecido, mas que não desenvolvem-no como carreira, podem ainda usar a habilidade brado da matança uma vez por dia (veja abaixo); um personagem criado assim deve gastar um talento para receber esta habilidade.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Raça: trollóide.

Habilidades: o Carisma é importante para um arauto da matança, já que determina o resultado de seus testes de Atuação. Por serem guerreiros, a Força e a Constituição também são importantes para os membros dessa classe. Além disso, um valor alto de Destreza é útil, já que muitos arautos da matança preferem usar armaduras leves.

Tendência: qualquer não Leal.

Dado de Vida: d8.

Ouro Inicial: 4d4x10 (100 PO).

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um arauto da matança (e a habilidade chave para cada perícia) são: Atuação (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia no 1º nível: (4 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia a cada nível subsequente: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: arautos da matança sabem usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e médias, e escudos (exceto escudo de corpo).

Brados de Matança: um arauto da matança tem 2 usos de brados de matança por dia por nível. Por exemplo, um arauto da matança de 5º nível tem 10 usos de brados disponíveis por dia. Esta habilidade funciona, em todos os aspectos, como a habilidade música de bardo.

Um arauto da matança tem acesso às habilidades de música de bardo, como se tivesse uma quantidade de níveis de bardo igual ao seu nível de arauto da matança. Além disso, ele recebe as seguintes habilidades:

Brado Assustador (Sob): um arauto da matança com pelo menos 3 graduações em Atuação e 1 graduação em

Intimidação pode realizar este brado, que enche os inimigos que o ouvem com grande pavor, minando sua confiança. Para serem afetados, os inimigos devem escutar o brado. O efeito dura enquanto o arauto da matança uivar, e por 5 rodadas depois que parar. Inimigos afetados recebem -1 de penalidade de moral em testes de resistência contra efeitos de Encantamento e medo, e -1 de penalidade de moral em jogadas de ataque e dano. Brado de matança é um efeito de ação mental.

Brado Sinalizador (Ext): um arauto da matança com pelo menos 3 graduações em Atuação pode emitir um poderoso brado sinalizador. Este brado não tem quaisquer efeitos

especiais, exceto que pode ser ouvido a uma grande distância, estendendo-se por um raio de 1 km por nível do arauto da matança. Este brado dura enquanto o arauto da matança uivar, e é tipicamente usado para passar sinais militares. Entonações complexas, como palavras, não podem ser feitas com este brado.

Deter a Morte (Sob): um arauto da matança com pelo menos 3 graduações em Atuação pode proferir este canto, que mantém seus aliados longe das garras da morte enquanto ele estiver cantando. Todos os aliados que puderem ouvi-lo enquanto este brado é entoado não ficam incapacitados com 0 PV, e não ficam inconscientes com -1 PV ou menos. Eles podem continuar lutando até chegar a -10 PV sem quaisquer penalidades, embora, ao chegar a -10 PV, morram como normal.

Rajada Atordoante (Sob): um arauto da matança de 3º nível ou superior, e com pelo menos 6 graduações em Atuação, pode atordoar seus oponentes com este brado agudo. O brado se estende

TABELA 2-2: O ARAUTO DA MATANÇA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+0	+0	Brados de matança, brado assustador, brado sinalizador, deter a morte
2º	+1	+3	+0	+0	
3º	+2	+3	+1	+1	Rajada atordoante
4º	+3	+4	+1	+1	Talento adicional
5º	+3	+4	+1	+1	Uivo aterrador
6º	+4	+5	+2	+2	
7º	+5	+5	+2	+2	<i>Brado da confusão, rajada sônica</i>
8º	+6/+1	+6	+2	+2	Talento adicional
9º	+6/+1	+6	+3	+3	Brado em coro
10º	+7/+2	+7	+3	+3	Brado do terremoto destruidor
11º	+8/+3	+7	+3	+3	
12º	+9/+4	+8	+4	+4	Brado de matança maior, talento adicional
13º	+9/+4	+8	+4	+4	
14º	+10/+5	+9	+4	+4	
15º	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Brado em coro maior
16º	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Talento adicional
17º	+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18º	+13/+8/+3	+11	+6	+6	
19º	+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20º	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Talento adicional

em um cone de 9 m de comprimento, e todos dentro dele sofrem 1d6 pontos de dano sônico de contusão por nível do arauto da matança. As criaturas afetadas podem realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 do nível do arauto da matança + modificador de Carisma) para sofrerem apenas metade do dano.

Uivo Aterrador (Ext): um arauto da matança de 5º nível ou superior, e com pelo menos 8 graduações em Atuação e 8 graduações em Intimidação, pode emitir este temido brado, infundindo o medo nos corações de seus oponentes. Todos os oponentes dentro de 9 metros devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 do nível do arauto da matança + modificador de Carisma), exceto que apenas inimigos são afetados, e o efeito dura enquanto o arauto da matança continuar cantando.

destrutiva que danifica objetos e oponentes. Esta habilidade funciona em todos os aspectos como a magia *grito* (CD do teste de resistência igual a 10 + 1/2 do nível do arauto da matança + modificador de Carisma), exceto pelo fato de que o dano aumenta em 1d6 a cada nível do arauto da matança além do 7º, até um máximo de 10d6.

Brado da Confusão (SM): um arauto da matança de 7º nível ou superior, e com pelo menos 10 graduações em Atuação, pode emitir um estranho brado que confunde seus inimigos. Os efeitos são idênticos aos da magia *confusão* (CD do teste de resistência igual a 10 + 1/2 do nível do arauto da matança + modificador de Carisma), exceto que apenas inimigos são afetados, e o efeito dura enquanto o arauto da matança continuar cantando.

to da matança + modificador de Carisma) ou ficam amedrontados por 3d6 rodadas. Criaturas e oponentes com mais DV que o arauto da matança não são afetados. Para mais informações, veja a habilidade presença aterradora, como descrita no LRB III. Uivo aterrador é um efeito de ação mental e de medo.

Rajada Sônica (SM): um arauto da matança do 7º nível ou superior, e com pelo menos 10 graduações em Atuação e 5 graduações em Intimidação, pode emitir uma rajada vocal

Brado do Terremoto Destruidor (Sob): um arauto da matança do 10º nível ou superior, e com pelo menos 13 graduações em Atuação, pode emitir um urro retumbante subsônico que estilhaça objetos físicos. A rajada é emitida em um cone de 9 m de comprimento. Todos os objetos com dureza igual ou menor que metade do nível do arauto da matança são afetados; por exemplo, um arauto da matança de 10º nível poderia estilhaçar objetos de dureza 5 ou menor. Objetos com pontos de vida acima de três vezes o nível do arauto da matança também são imunes. Objetos



carregados podem fazer um teste de resistência e Fortitude como normal (CD 10 + 1/2 do nível do arauto da matança + modificador de Carisma). Itens mágicos não são afetados.

Brado de Matança Maior (Sob): um arauto da matança do 12º nível ou superior, e com pelo menos 15 graduações em Atuação e 12 graduações em Intimidação, emite um brado de matança ainda mais potente. Esta habilidade funciona como o brado de matança, exceto que as penalidades aumentam para -3. Usar esta habilidade consome dois usos diários de brados. Brado de matança maior é um efeito de ação mental.

Talentos Adicionais: um arauto da matança recebe um talento adicional no 4º nível e a cada 4 níveis subsequentes. Esses talentos adicionais devem ser escolhidos da lista de talentos adicionais do guerreiro (veja no LRB I), e o arauto da matança ainda precisa preencher os pré-requisitos do talento que ele quiser escolher.

Brado em Coro: no 9º nível, o arauto da matança torna-se tão capaz em seu ofício que pode manter dois brados de uma só vez. Ele pode manter dois brados contínuos ou pode manter um brado contínuo pontuado por brados de efeito imediato (como rajada sônica). Ele não pode realizar dois brados de efeito imediato simultaneamente. O custo de usar um brado em coro é um uso por dia adicional; este custo é pago sempre que o segundo brado for ativado, seja contínuo ou instantâneo.

Brado em Coro Maior: no 15º nível, o arauto da matança adquire a habilidade de manter até três brados ao mesmo tempo. Ele pode manter três brados contínuos, ou manter dois contínuos pontuados por brados de efeito imediato (como rajada sônica). Ele não pode realizar dois ou três brados de efeito imediato simultaneamente. O custo de usar um brado em coro maior é dois usos diários adicionais; um uso adicional é pago quando o segundo brado é ativado e o segundo uso adicional é pago a qualquer momento em que o terceiro brado for ativado, seja ele contínuo ou instantâneo.

Quando um arauto da matança usa um de seus brados de efeito imediato (brado do terremoto destruidor, rajada atordoante, rajada sônica ou uivo aterrador), ele decide o nível efetivo do brado (até seu nível de classe de arauto da matança). Depois de realizar o brado ele recebe dano de contusão igual ao nível efetivo do brado, embora um teste de resistência bem-sucedido de Fortitude (CD 10 + nível efetivo do brado) diminua o dano pela metade.

◀ MAGO-PISTOLEIRO ▶

A Ordem Fraternal? Hah! Não me faça rir. Aqueles pederastas acham que sabem tudo o que há para saber sobre magia. Bem, deixe eu te dizer, meu amigo, tem uma coisa ou três que aqueles almofadinhas não sabem... Só que eles não são espertos o suficiente para ver isso. Sempre com o nariz enfiado em livros velhos e embolorados, eles simplesmente não entendem. A magia é o aqui e agora. Não é o passado, a magia tem a ver com ação e mudança, mas alguns deles simplesmente não enxergam além dos próprios óculos na ponta de seus narizes. Você não precisa de livros, você não precisa de símbolos e senhas empoladas e apertos de mão secretos e toda essa besteira. A magia está por toda parte, você só precisa senti-la, moldá-la e fazer com que ela lhe obedeça.

Quando eu era um guri, o meu pai me mostrou a pistola dele. Não era nada de mais, mas era dele e ele tinha orgulho dela. E ele deixou eu tocar nela, e eu senti um arrepio. Eu não sabia o que aquela pistola tinha de especial, mas eu sabia que um dia eu teria de ter uma também. Eu olhava ela escondido sempre que podia, e me esgueirava e tocava nela sempre que o meu pai não estava por perto. O dia que ele finalmente deixou que eu atirasse com ela... Bem, foi como se alguém tivesse tirado um véu dos meus olhos e eu estivesse enxergando pela primeira vez. A pistola fez alguma coisa comigo, e eu sabia, eu apenas sabia como fazer ela fazer... mais.

Quando ele me deixou dar outro tiro, eu simplesmente dei uma espécie de empurrão quando puxei o gatilho. Não com meus braços ou dedos, mas com a minha... alma. E chamas, como

nada que você já tenha visto, saíram daquela pistola. Bom, é claro que ele nunca mais deixou que eu tocasse nela, mas eu precisava tê-la então eu acordei na noite seguinte, e roubei-a bem debaixo do nariz dele, e nunca mais olhei para trás. Meu pobre e velho pai, ele simplesmente não entendia ela melhor do que aqueles idiotas da Ordem Fraternal. Uma pistola e uma alma, é disso que você precisa para fazer magia.

—Roderick Bannon (Thuriano Mgp5),
mago-pistoleiro, Cinco Dedos

DESCRIÇÃO

Magos-pistoleiros são tipos imprevisíveis: sua magia vem em explosões inconstantes, e poucos realmente entendem o estranho vínculo que formam com suas pistolas. Como os feiticeiros, os magos-pistoleiros parecem nascer com este dom, mas ele exige treinamento e prática mais intensos. Devido ao seu forte desejo de empunhar pistolas e às suas horas de treinamento com elas, sua magia é mais limitada do que a dos feiticeiros ou magos. Contudo, são combatentes muito melhores, embora sua ênfase na pistola limite seu conhecimento de outras armas.

Quase todos são expostos a pistolas durante sua infância e desenvolveram uma estranha predileção por essas dispendiosas armas. Por instinto, começam a gravar runas místicas no cabo da pistola e ao longo da estrutura de metal e do cano, reforçando misticamente a pistola para o uso com seu talento arcano. Através de horas de foco e treinamento mental intensos, eles formam um laço estranho com a pistola, desenvolvendo sua própria magia arcano única, que incorpora essa arma de fogo. O processo pelo qual o mago-pistoleiro canaliza energia mágica através da pistola fica óbvio para o indivíduo com o dom, e os magos-pistoleiros têm dificuldade em entender por que outros consideram essa idéia e prática tão alienígenas. À medida que o mago-pistoleiro cresce e se desenvolve, através de prática constante ele aprende as limitações do simples aço e passa a entender como reforçar o metal para suportar potentes energias arcanas. Através desse treinamento e dedicação, a pistola se torna uma extensão de sua alma.

Muitos magos-pistoleiros são solitários, incompreendidos ou temidos pelos estranhos poderes que manifestam. E esta tendência, ao lado da natureza livre de muitos magos-pistoleiros, leva-os a se meterem em problemas com muita

freqüência. Alguns se tornam pouco mais que armas contratadas ou bandidos, mas outros continuam a forçar e desenvolver seus talentos. E caso tenham sorte, eles encontram seu caminho, ou encontram alguém que os leve, e acabam em uma das novas ordens militares que começaram a recrutar e treinar esses indivíduos.

Magos-pistoleiros estão mais à vontade entre outras pessoas de espírito livre. Estudiosos e ratos de biblioteca tendem a ser muito puritanos e austeros para o gosto do mago-pistoleiro, e eles regularmente se encontram em conflito com as pessoas de mente mais ordeira, como clérigos de divindades ordeiras, paladinos e monges. Magos, em particular, tendem a olhar os magos-pistoleiros com condescendência. Mais de um já foi ouvido dizendo que a confiança de um mago-pistoleiro em uma arma física é uma muleta e que eles são simplesmente feiticeiros aleijados, eternamente necessitando de um foco material para manifestar seus poderes. Magos-pistoleiros, por sua vez, dizem dança que seus colegas arcanos têm ciúmes de suas habilidades e de seu talento inato para a magia.

Aventuras: muitos magos-pistoleiros aventuram-se para testar suas habilidades, pois apenas através de treinamento constante e tentativa-e-erro podem expandir suas capacidades e desenvolver o foco mental necessário para esta exigente forma de magia. Eles também se aventuram por lucro. Muitos precisam sentir a presença fria, pesada e reconfortante de uma pistola arcano, pois o estranho aço destas armas é adequado à sua forma de magia, e pode agüentar forças mágicas maiores que o aço comum.

Tendência: magos-pistoleiros tendem a ser espíritos livres. Sua magia é um dom, uma paixão. Não é o treinamento em livros comum às ordens de magos, ou mesmo a arte intuitiva do feiticeiro. Ela exige foco e treinamento intensivo, mas também rapidez de pensamento e determinação que vêm apenas com uma confiança completa em suas habilidades. Em geral, eles são menos ordeiros e bem mais caóticos que seus colegas arcanos.

MAGOS-PISTOLEIROS NOS REINOS DE FERRO

Os magos-pistoleiros são um tipo bastante novo em Immoren ocidental. São pessoas abençoadas – ou amaldiçoadas – com o poder da feitiçaria e uma estranha afinidade com pistolas. Até hoje, os magos-pistoleiros têm sido vistos principalmente em Cygnar e Llael, e o povo destes reinos parece aceitar com facilidade sua estranha arte, mas é só uma questão de tempo até que magos-pistoleiros khadoranos sejam vistos andando pelas ruas de Korsk.

É mais provável que tenham surgido em Cygnar e Llael devido à preferência de muitas das pessoas destas nações por

pistolas. Em particular, magos-pistoleiros conhecidos tendem a ser de descendência ryn, thuriana e umbreana. Esses jovens selvagens geralmente procuram abrir seu próprio caminho no mundo, sem depender de outros. Embora magos-pistoleiros anões e elfos provavelmente existam, nenhum até agora foi reconhecido como tal nos reinos humanos. Dentre as outras raças, apenas gobbers têm tendência à mostrar qualquer tipo de inclinação para esta estranha forma de feitiçaria.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Habilidades: o Carisma determina a magia mais poderosa que um mago-pistoleiro é capaz de conjurar, a quantidade de magias disponíveis a cada dia e a dificuldade para resistir às suas magias. A Inteligência é importante para diversas perícias de classe do mago-pistoleiro, e a Destreza determina a habilidade do mago-pistoleiro com sua pistola.

Tendência: qualquer uma.

Dado de Vida: d6.

Ouro Inicial: 2d4x10 (50 PO), mais uma pistola de até 200 PO.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um mago-pistoleiro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Escalar (For), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ofícios (armas de fogo) (Int), Ouvir (Sab) e Saltar (For).

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia a cada nível subsequente: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: um mago-pistoleiro sabe usar todas as armas simples, todas as pistolas, e todas as armaduras leves, mas não escudos.

Um mago-pistoleiro que esteja segurando uma pistola funcional é capaz de conjurar suas magias enquanto estiver usando armaduras leves sem sofrer a chance de falha de magia arcana. No entanto, um mago-pistoleiro que use armaduras médias ou pesadas, ou escudos, sofrerá a chance de falha de magia arcana quando conjurar uma magia que possua componentes gestuais.

Foco Arcano: Um mago-pistoleiro é capaz de canalizar magia arcana através de sua pistola. Com uma pistola em condições de funcionamento, o mago-pistoleiro sempre

tem o foco arcano necessário para conjurar suas magias. Ele também pode dispensar componentes materiais baratos, embora qualquer componente que custe 100 PO ou mais deva ser obtido pelo mago-pistoleiro.

Além disso, quaisquer magias de raio que o mago-pistoleiro conjurar podem ser focalizadas através do cano de sua pistola, permitindo que ele use seu bônus de ataque à distância com a pistola para realizar o ataque de toque à distância da magia de raio. Contudo, o mago-pistoleiro não pode conjurar uma magia e disparar sua pistola ao mesmo tempo.

Infelizmente, pistolas normais não são construídas para suportar as forças arcanas canalizadas por um mago-pistoleiro. Para cada dois níveis de magia conjurados através da pistola, ela perde 1 ponto de dureza, arredondado para cima para magias de nível ímpar. Quando a dureza da pistola chega a 0, ela é destruída, consumida pelas forças arcanas canalizadas através de si. Uma pistola comum tem dureza 10 e 5 PV. Este dano se aplica apenas a magias diretamente canalizadas através da pistola (magias de raio e magias ligadas a runas mágicas). Pistolas arcanas são imunes a este dano.

Ligação com Pistola Arcana: um mago-pistoleiro é capaz de formar uma ligação com o estranho metal usado para criar pistolas arcanas. Fazê-lo leva um dia inteiro e consome materiais alquímicos no valor de 100 PO. A arma ligada se torna uma extensão do mago-pistoleiro e, embora muitos magos-pistoleiros carreguem uma segunda, terceira ou até quarta pistola, nem todos podem se ligar a mais de uma pistola arcana. O mago-pistoleiro pode se ligar apenas a um número de pistolas arcanas igual ao seu modificador de Carisma.

Magias: os magos-pistoleiros conjuram magias arcanas de sua própria lista de magias (veja abaixo). Magos-pistoleiros têm um número limitado de magias que podem conjurar por dia e que conhecem, de acordo com a Tabela 2-3: O Mago-Pistoleiro e com a Tabela 2-4: Magias Conhecidas do Mago-Pistoleiro, respectivamente. O mago-pistoleiro conjura essas magias sem a necessidade de prepará-las com antecedência. As magias adicionais do mago-pistoleiro são baseadas em seu valor de Carisma.

Para aprender ou conjurar uma magia, um mago-pistoleiro deve ter um valor de Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma do mago-pistoleiro.

A seleção de magias de um mago-pistoleiro é extremamente limitada. Um mago-pistoleiro de 1º nível conhece quatro magias de nível 0, a escolha do jogador. Na maior parte dos níveis adicionais de mago-pistoleiro, ele recebe uma ou mais magias novas, como indicado na Tabela

2-4: Magias Conhecidas do Mago-Pistoleiro. Diferente de suas magias por dia, o número de magias que um mago-pistoleiro conhece não é afetado pelo seu valor de Carisma; os números na Tabela 2-4 são fixos.

Runas de Reforço: no 2º nível, o mago-pistoleiro aprende segredos arcanos que ele usa para reforçar suas pistolas, para que elas agüentem os maus-tratos que a canalização de energias mágicas lhes infligem. Para cada 50 PO em materiais e um dia de trabalho no qual ele fica cuidadosamente gravando runas em uma pistola, o mago-pistoleiro pode aumentar a dureza da pistola em 1 ponto, até um máximo de dureza 15.

Para cada 100 PO e um dia, os PV da pistola podem ser aumentados em 1, até um máximo de 16 pontos. Estas runas de reforço somam-se com os bônus de uma pistola arcana ligada.

Forjar Bala Rúnica:

quando atinge o 3º nível, o mago-pistoleiro aprende a construir balas especiais, que canalizam energia mágica. Quando dispara uma bala rúnica, o mago-pistoleiro pode, como uma ação livre, canalizar uma magia na bala. Caso a bala acerte seu alvo, causa 1d6 pontos de dano de força adicionais por nível da magia canalizada na bala. Magias de nível 0 adicionam apenas +1d3 de dano.

Além disso, ao chegar ao 6º nível, as balas rúnicas do mago-pistoleiro são tratadas como possuindo +1 de bônus de melhoria quando níveis de magia são canalizados na bala. Este bônus aumenta em +1 para cada 6 níveis na classe mago-pistoleiro; +2 no 12º nível, +3 no 18º nível.

O mago-pistoleiro não pode canalizar uma magia em uma bala que está fazendo um ataque de toque à distância ou carregando uma magia de ataque de toque. Veja A Pistola Arcana do Mago-pistoleiro para mais detalhes.

Forjar balas rúnicas é um processo muito complexo, que exige metais derretidos e em pó, e trabalho arcano meticuloso. Criar balas rúnicas exige um kit de ferramentas para trabalho em armas de fogo e graduações na perícia apropriada (veja o texto sobre Perícias Relacionadas a Armas de Fogo, na pg. 146). O custo material, em adição ao custo normal de uma carga de pistola, é de 1 PO para cada bala rúnica, que é normalmente reforçada com lascas ou pó de ouro – indispensável para suas propriedades condutoras. Uma vez que o chumbo seja liquefeito, o ouro é despejado no

metal derretido e, enquanto os projéteis esfriam, surgem

manchas douradas em sua superfície. Após isso,

o conjurador grava sua marca de assinatura

– um símbolo rúnico – com lascas de ouro na bala. Esta marca funciona como o ponto receptor para as magias do mago-pistoleiro, e as manchas carregam a magia através da bala.

Magos-pistoleiros normalmente conseguem preparar 5 balas por hora, mas o trabalho é cansativo e exige concentração. A cada hora depois da primeira, o mago-pistoleiro precisa ser bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 15 +1 por hora adicional além da primeira). Caso o teste falhe, o mago-pistoleiro está fatigado e deve esperar um dia inteiro antes de tentar fazer mais balas. Lentes de aumento e ferramentas superiores de gravação diminuem esta CD de acordo com o julgamento do mestre.

Gravar as runas é um processo meticuloso, especialmente difícil para os olhos, mesmo sob as melhores condições de luz. Um mago-pistoleiro que tenha falhado no teste de Concentração descrito acima também fica com os olhos cansados, e recebe -1 de penalidade nas jogadas de ataque à distância para cada hora passada preparando balas rúnicas. Esta penalidade diminui em 1 ponto a cada 2 horas, desde que o mago-pistoleiro não esteja mais gravando runas.



Talentos Adicionais: um mago-pistoleiro recebe um talento adicional no 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes. Os talentos escolhidos devem ser talentos metamágicos, ou devem pertencer a seguinte lista: Esquiva, Foco em Arma (pistola), Foco em Magia, Foco em Magia Maior, Foco em Perícia (Ofícios [armas de fogo]), Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magia Penetrante Maior, Magias em Combate, Mobilidade, Recarga em Combate, Recarga em Combate Aprimorada, Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado e Tiro Rápido.

A PISTOLA ARCANA DO MAGO-PISTOLEIRO

Embora o mago-pistoleiro seja capaz de muitos feitos espetaculares com qualquer arma de fogo, ele é ainda mais impressionante quando tem em suas mãos uma pistola arcana à qual está ligado. Todo mago-pistoleiro iniciante deseja possuir pelo menos uma destas armas. A pistola arcana é de fabricação anã, criada de metais raros em um processo de forja refinado pela elite dos artesãos de Rhul e tem propriedades alinhadas com, por falta de um termo melhor entre os anões, “as feitiçarias mal-feitas dos humanos”. Magos-pistoleiros que tenham refinado suas habilidades mágicas são capazes de tecer magias nessas armas e através delas, conseguindo uma variedade de efeitos fantásticos.

TABELA 2-3: O MAGO-PISTOLEIRO

Nível	Bônus Base de Ataque	Bônus Base				Magias por Dia						
		Fort	Ref	Von	Especial	0	1	2	3	4	5	6
1º	+0	+0	+2	+0	Foco arcano, ligação com pistola arcana	2	–	–	–	–	–	–
2º	+1	+0	+3	+0	Runas de reforço	3	0	–	–	–	–	–
3º	+2	+1	+3	+1	Forjar balas rúnicas	3	1	–	–	–	–	–
4º	+3	+1	+4	+1		4	2	0	–	–	–	–
5º	+3	+1	+4	+1	Talento adicional	4	3	1	–	–	–	–
6º	+4	+2	+5	+2		4	3	2	–	–	–	–
7º	+5	+2	+5	+2		5	4	2	0	–	–	–
8º	+6/+1	+2	+6	+2		5	4	3	1	–	–	–
9º	+6/+1	+3	+6	+3		5	5	3	2	–	–	–
10º	+7/+2	+3	+7	+3	Talento adicional	6	5	4	2	0	–	–
11º	+8/+3	+3	+7	+3		6	5	4	3	1	–	–
12º	+9/+4	+4	+8	+4		6	5	4	3	2	–	–
13º	+9/+4	+4	+8	+4		6	6	5	4	2	0	–
14º	+10/+5	+4	+9	+4		6	6	5	4	3	1	–
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Talento adicional	6	6	5	4	3	2	–
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+5		6	6	6	5	4	2	0
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+5		6	6	6	5	4	3	1
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+6		6	6	6	5	5	3	2
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+6		6	6	6	6	5	4	3
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Talento adicional	6	6	6	6	5	4	4

e uma vez que um mago-pistoleiro tenha se ligado a uma pistola arcana, é como se a arma fosse uma extensão física de seu ser.

À medida que os níveis de classe do mago-pistoleiro aumentam, a pistola arcana também cresce em poder. Contudo, níveis de feiticeiro, mago ou conjurador de guerra não se somam para determinar os poderes da pistola arcana, a menos que a classe especificamente diga que seus níveis somem-se para esse fim.

Se a pistola ligada for destruída, o mago-pistoleiro deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 15). Caso o teste de resistência falhe, o ele perde 200 pontos de experiência por nível de classe. Um teste de resistência bem-sucedido reduz à perda a metade dessa quantia. Contudo, o total de pontos de experiência do mago-pistoleiro nunca pode chegar a menos de 0 como resultado da destruição de uma pistola ligada.

ARMAS DE FOGO ARCANAS

PRODUZIDAS PARA AS FORÇAS ARMADAS DOS REINOS DE FERRO POR ARMEIROS RHÚLICOS DE ELITE, A MAIORIA DAS ARMAS DE FOGO ARCANAS SÃO PISTOLAS MILITARES, EMBORA EXISTA UM PEQUENO NÚMERO DE PISTOLAS PEQUENAS E ATÉ MESMO ALGUNS RIFLES. DEVIDO A SEU CUSTO, ARMAS DE FOGO ARCANAS SÃO DESIGNADAS APENAS PARA MAGOS-PISTOLEIROS HABILIDOSOS QUE TENHAM SE UNIDO A UNIDADES MILITARES DE ELITE COMO A ORDEM MILITANTE CYGNARANA DA TEMPESTADE ARCANA E A LEAL ORDEM LLAELISA DA ROSA AMETISTA.

CONTUDO, ALGUNS CARREGAMENTOS DE ARMAS DE FOGO ARCANAS CAÍRAM NAS MÃOS DE BANDIDOS, ENQUANTO OUTROS ACABARAM NOS MERCADOS NEGROS. É RARO ENCONTRAR ALGUÉM SORTUDO O BASTANTE PARA TER ENCONTRADO UMA ARMA DE FOGO ARCANA NO MERCADO NEGRO. BOATOS RECENTES DIZEM QUE UMA CASA DE LEILÕES NA CIDADE PORTUÁRIA DE CINCO DEDOS TEM UMA OU DUAS EM ESTOQUE, JUNTO COM UMA RESERVA DE OUTRAS ARMAS DE FOGO ESPECIAIS. SERIA DE SE ESPERAR QUE OS LANCES PARA UMA PISTOLA PEQUENA ARCANA COMEÇASSEM POR VOLTA DE 650 PO, ENQUANTO OS LANCES PARA UMA PISTOLA MILITAR ARCANA COMEÇARIAM FACILMENTE EM 800 PO OU MAIS. A COMPETIÇÃO POR ESSAS VALIOSAS PISTOLAS TENDE A SER ACIRRADA – ESPERE PAGAR BASTANTE, E TENHA CERTEZA DE VIGIAR SUAS COSTAS CASO CONSIGA ADQUIRIR TAL MERCADORIA.

Dureza: à medida que o mago-pistoleiro avança de nível, sua pistola arcana ligada torna-se mais durável. Uma pistola arcana padrão começa com dureza 10; isto aumenta em +1 para cada 2 níveis do mago-pistoleiro.

Pontos de Vida: uma pistola arcana padrão tem 8 pontos de vida. À medida que o mago-pistoleiro com o qual está ligada avança de nível, os pontos de vida da pistola aumentam em +2 para cada 2 níveis do mago-pistoleiro.

Elo Mágico: devido à canalização de magia e às propriedades absorventes dos metais usados na fabricação das pistolas arcanas, qualquer magia pessoal conjurada pelo mago-pistoleiro também afeta a pistola. A pistola deve estar dentro de 1,5 metro do mago-pistoleiro quando a magia for conjurada. Caso a magia tenha uma duração diferente de instantânea, a magia pára de afetar a pistola caso ela seja movida para mais de 1,5 metro de distância do mago-pistoleiro. O efeito da magia não será restaurado mesmo que o mago-pistoleiro recupere a pistola antes que a duração da magia

TABELA 2-4: MAGIAS CONHECIDAS DO MAGO-PISTOLEIRO

Nível	Magias Conhecidas						
	0	1	2	3	4	5	6
1°	4	–	–	–	–	–	–
2°	5	2*	–	–	–	–	–
3°	6	3	–	–	–	–	–
4°	6	3	2*	–	–	–	–
5°	6	4	3	–	–	–	–
6°	6	4	3	–	–	–	–
7°	6	4	4	2*	–	–	–
8°	6	4	4	3	–	–	–
9°	6	4	4	3	–	–	–
10°	6	4	4	4	2*	–	–
11°	6	4	4	4	3	–	–
12°	6	4	4	4	3	–	–
13°	6	4	4	4	4	2*	–
14°	6	4	4	4	4	3	–
15°	6	4	4	4	4	3	–
16°	6	5	4	4	4	4	2*
17°	6	5	5	4	4	4	3
18°	6	5	5	5	4	4	3
19°	6	5	5	5	5	4	4
20°	6	5	5	5	5	5	4

*O mago-pistoleiro deve possuir um valor de Carisma elevado o suficiente para receber uma magia adicional desse nível.

acabe. O mago-pistoleiro e a pistola arcana compartilham magias mesmo que as magias não afetem itens normalmente. Por exemplo, Roderick conjura *reflexos* em si mesmo, criando quatro imagens. Enquanto sua pistola permanecer dentro de 1,5 metro de Roderick, ela também tem quatro imagens, tornando mais difícil para seus oponentes acertarem tanto Roderick quanto sua preciosa pistola arcana.

Prontidão: o toque do frio aço arcano aguça os sentidos do mago-pistoleiro. Enquanto estiver tocando sua pistola arcana ligada, o mago-pistoleiro é tratado como se tivesse o talento Prontidão.

Toque à Distância: se o mago-pistoleiro for do 3º nível ou superior, a pistola arcana pode ser usada para desferir magias de toque à distância. Usar esta habilidade exige que uma bala rúnica já esteja carregada na pistola arcana do mago-pistoleiro. Quando ele conjura uma magia de toque à distância, a bala rúnica na câmara é designada para “tocar” o alvo (o mago-pistoleiro deve estar segurando sua pistola ao conjurar a magia). A magia de toque à distância pode então ser tratada como um ataque de toque à distância. Caso o ataque também fosse bem-sucedido como um ataque corpo-a-corpo à distância normal, o dano da pistola também é aplicado ao ataque. O ataque de toque à distância é feito com o bônus de ataque do mago-pistoleiro com sua pistola. Conjurando uma magia de toque em uma bala rúnica e disparar a pistola arcana nunca podem ser combinados em uma única ação. A magia ainda precisa de seu tempo normal de execução, e disparar a pistola ainda é uma ação padrão separada. A bala fica “carregada” com a magia de toque até o fim do próximo turno do mago-pistoleiro.

Toque: se o mago-pistoleiro for do 5º nível ou superior, a pistola arcana pode ser usada para carregar magias de toque. Isto funciona exatamente como a habilidade toque à distância.

Elo Visual: devido à natureza mágica do metal arcano e à ligação que foi forjada entre a pistola e o mago-pistoleiro, o mago-pistoleiro do 7º nível ou superior pode, como uma ação livre e mediante um teste bem-sucedido de Concentração (CD 15), enxergar como se estivesse vendo a partir da mira da pistola (ou do cano, caso ela não possua mira), ao invés de usar seus próprios olhos. Isto permite que ele mire a pistola sem olhar, permitindo espetaculares tiros especiais.

Invocar Pistola: no 9º nível, o mago-pistoleiro recebe a habilidade de invocar sua pistola arcana para sua mão. Quando separado de sua pistola, o mago-pistoleiro pode, com um teste bem-sucedido de Concentração (CD 18), fazer com que sua pistola voe até sua mão, desde que ela

não esteja sendo segurada por outra pessoa e possa ser vista pelo mago-pistoleiro. Usar esta habilidade requer uma ação de movimento, embora um mago-pistoleiro com o talento Saque Rápido possa invocar, como uma ação livre, tantas pistolas ligadas quanto forem suas mãos.

Vidência na arma: se o mago-pistoleiro for do 13º nível ou superior, ele pode observar sua pistola (como se conjurasse a magia *vidência*) uma vez por dia. Esta é uma habilidade similar a magia que não exige componentes materiais ou foco, que permite que o mago-pistoleiro veja sua pistola ligada e o ambiente ao redor dela caso sejam separados.

TABELA 2-5: HABILIDADES ESPECIAIS DE UMA PISTOLA ARCANA LIGADA

Nível do Mago-Pistoleiro	Dureza	Pontos de Vida	Especial
1-2	+1	+2	Elo mágico, Prontidão
3-4	+2	+4	Toque à distância
5-6	+3	+6	Toque
7-8	+4	+8	Elo visual
9-10	+5	+10	Invocar pistola
11-12	+6	+12	
13-14	+7	+14	Vidência na arma
15-16	+8	+16	
17-18	+9	+18	
19-20	+10	+20	

LISTA DE MAGIAS DO MAGO-PISTOLEIRO

Magos-pistoleiros escolhem suas magias da lista a seguir. Magias listadas em **negrito** são magias novas específicas dos Reinos de Ferro, apresentadas no Capítulo Cinco: Magia & Mekânica.

Truques — *abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, globos de luz, intuir direção, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, pascar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, som fantasma, toque da fadiga.*

1º nível — *alarme, área escorregadia, arma mágica, armadura arcana, ataque certeiro, aura mágica, **bala arcana**, causar medo, cerrar portas, confusão menor, escudo arcano, hipnotismo, leque*

cromático, mãos flamejantes, mísseis mágicos, névoa obscurecente, proteção contra o caos/mal/bem/ordem, queda suave, raio de enfraquecimento, recuo acelerado, salto, sono, suportar elementos, toque chocante, toque macabro, transformação momentânea, ventriloquismo.

2º nível — *agilidade do gato, alterar-se, arrombar, aterrorizar, cegueira/surdez, chama contínua, comandar mortos-vivos, confundir detecção, despedaçar, detectar pensamentos, dissimular tendência, escuridão, esfera flamejante, esplendor da água, explosão sonora, invisibilidade, levitação, localizar objetos, lufada de vento, névoa, obscurecer objeto, padrão hipnótico, pasmar monstro, patas de aranha, pirotecnia, poeira ofuscante, proteção contra flechas, raio ardente, reflexos, resistência a elementos, silêncio, teia, toque da idiotice, tranca arcana, vento sussurrante, ver o invisível, vigor do urso, visão no escuro, vitalidade ilusória.*

3º nível — *arma mágica maior, boa esperança, bola de fogo, círculo mágico contra o caos/bem/mal/ordem, desespero esmagador, deslocamento, dificultar detecção, dissipar magia, encolher item, esfera de invisibilidade, fúria, heroísmo, imobilizar pessoa, lentidão, luz do dia, montaria fantasmagórica, muralha de vento, nevasca, névoa fétida, piscar, proteção contra elementos, raio de exaustão, relâmpago, respirar na água, runas explosivas, sono profundo, sugestão, toque vampírico, velocidade.*

4º nível — *aparição, armadilha de fogo, confusão, criar mortos-vivos menor, drenar temporário, enfeitiçar monstro, escudo do fogo, esfera resiliente, globo de invulnerabilidade menor, grito, invisibilidade maior, localizar criatura, medo, missão menor, modificar memória, muralha de fogo, muralha de gelo, névoa sólida, parede ilusória, pele rochosa, porta dimensional, praga, remover maldição, rogar maldição, tempestade glacial.*

5º nível — *cancelar encantamento, cão fiel do mago, cone glacial, criar passagens, dominar pessoa, enfraquecer o intelecto, enviar mensagem, imobilizar monstro, ligação telepática, mão interposta, muralha de energia, névoa mental, névoa mortal, permanência, recipiente arcano, santuário particular do mago, símbolo da dor, símbolo do sono, similaridade, telecinésia, teletransporte, zona de silêncio.*

6º nível — *ataque visual, bala da morte, campo antimagia, carne para pedra, círculo da morte, contingência, corrente de relâmpagos, criar mortos-vivos, desintegrar, despistar, dissipar magia maior, esfera gelida, globo de invulnerabilidade, grito maior, heroísmo maior, mão vigorosa, muralha de ferro, névoa ácida, pedra para carne, proteger fortalezas, raio polar, repulsão, símbolo da persuasão, símbolo do medo, sugestão em massa, tarefa/missão, transformação.*

◀ MEXÂNICO ARCANO ▶

Tinha sido uma bela noite; uma rodada dupla de trabalhinhos limpos de gatunagem e a minha sacola estava quase cheia de porcarias brilhantes – e então me aparece esse lugar onde a droga do andar de cima estava mais fechado que barril de pólvora. Eu digo “Gabe, meu velho, qualquer um que se esforce tanto em manter o pessoal de fora tem que ter uma coisa que você ‘teja querendo lá dentro”. Eu me despenco pro beco atrás do prédio e não é que encontro uma porta dos fundos com uma porcaria de uma tranca, mas a minha fiel gazua mekânica abre tudo num instantinho.

Eu entro bem devagar e, tipo, cuidadoso... É que nem caminhar numa droga de um ferro-velho. Imagina um gigante-a-vapor trombando na biblioteca de um mago, e explodindo, e daí põe mais uns doze gobbers pra brincar com o que sobrar por uma semana, e você vai chegar perto do que era aquilo. Cada centímetro era coberto de... trequinhos mekânicos e coisas assim.

Daí eu começo a meio que dar uma olhada e eu vejo um rato andando pelo entulho; pelo menos era o que parecia. O bicho chega mais perto, e eu ouço um barulho vindo dele. Eu já mexi com brinquedinhos de corda e tique-taques o suficiente pra reconhecer um deles, e esse é um dos tique-taques mais silenciosos que eu já ouvi na vida. Então o rato olha pra mim. Aqueles não eram olhos de bicho, eu te digo. Aquilo era fogo de verdade, certo que nem eu ‘tô aqui sentado. Aquele tique-taquezinho olha pra mim com aqueles olhinhos de fogo por um segundo, e daí estoura a porcaria toda.

Lanternas se acendem por toda a sala de repente, e uns sinos começam a tocar em Morrow sabe onde. Eu corro pra porta, mas é aí que eu percebo que as minhas pernas 'tão pesadas que nem chumbo. Eu 'tava lerdo que nem melado – e qualquer um pode te dizer que isso não é normal pro velho Gabe aqui. Daí, tão rápido quanto começou, a barulheira pára, e eu noto uma sombra do outro lado da sala. É a sombra de um cara grandalhão, parecia um ferreiro mas tinha o olhar de um mago, de pé ali entre eu e a minha rota de fuga.

“A guarda está vindo, então espere quieto”, ele diz.

“Acho que não, parceiro”, digo eu, e saco a minha adaga e vou na direção dele.

De repente, o terceiro braço dele aparece por detrás do capote e eu vejo que está ligado a um tipo de engenhoca. Esse braço de metal aponta uma baita pistola pra minha fuça, e o cara fica lá parado, todo quietão, com um meio-sorriso naquela porcaria de rosto. Atrás de mim eu ouço o ratinho tique-taque correndo pra longe.

Uns segundos depois vem o apito da guarda, e antes que você possa dizer “Vinter é o seu tio” eu estava enjaulado a ferros. Uma chateação pro velho Gabe, eu te digo...

—Gabriel Tanner (Povo-do-Meio Lad6/Vnt2), gatuno, punquista e meliante, a respeito de seu infeliz encontro com um mekânico arcano

DESCRIÇÃO

Mekânicos arcanos experimentam com duas artes, construindo pontes entre o mundo das máquinas e o mundo da magia. Eles possuem as habilidades mecânicas para construir qualquer aparato imaginável, e têm o poder arcano para dar a essas criações vida e habilidades inimagináveis: a síntese destas duas artes é o que se chama normalmente de mekânica.

A maior parte dos mekânicos arcanos começa como simples mecânicos e técnicos industriais, lidando com tecnologias mundanas antes que suas aptidões se tornem evidentes e que eles flutuem para as artes arcanas. São quase sempre treinados por um mentor ou por um punhado de mekânicos arcanos em algum pequeno sindicato. Sua arte exige muita disciplina, aprendizado e trabalho na oficina. Muitos dos maiores segredos e descobertas arcanas deste ofício são sacrossantos, e guardados a sete chaves pela classe.

Mekânicos arcanos são conhecidos por sua engenhosidade, raciocínio e poderosas invenções. Os mais bem-sucedidos mekânicos arcanos conseguem viver bem distribuindo seus assombrosos produtos ou aliando-se com um reino e deixando sua marca no campo de batalha; qualquer que seja sua aspiração, as oportunidades são quase ilimitadas para estes seres brilhantes e imaginativos.

Aventuras: assim como muitos dos raros indivíduos que exploram ruínas ancestrais ou penetram em tumbas esquecidas, os mekânicos arcanos aventuram-se para obter riqueza e conhecimento. Também existem segundas intenções existem para eles, no entanto, como a descoberta de magias raras ou o teste de campo de uma nova invenção. Eles certamente se aventuram menos que outras classes, já que muito do seu tempo é passado na oficina; de fato, há mekânicos arcanos que nunca chegam a se aventurar. Contudo, aventuras podem ser um ofício muito lucrativo, e criar invenções mekânicas é um hobby caro – especialmente para os mekânicos mais ousados e inventivos, que podem ter dificuldade em conseguir patrocínio antecipado para seus projetos. O campo também é um lugar onde o verdadeiro valor de uma criação mekânica pode ser medido, e poucos mekânicos rejeitariam a oportunidade de testar suas criações em primeira mão.

Tendência: mekânicos arcanos não estão presos a nenhuma tendência em particular, embora sejam mais inclinados para o lado da ordem do que do caos.

MEKÂNICOS ARCANOS NOS REINOS DE FERRO

Mekânicos arcanos são muito valorizados nos Reinos de Ferro, e recebem muito respeito como os criadores da mekânica – a mescla de magia e tecnologia comum em todos os reinos. Eles fornecem aos vários reinos a tecnologia industrial e militar necessária para uma nação florescer na era moderna. Mekânicos arcanos são encontrados por todos os reinos, desempenhando muitos papéis diferentes

– qualquer coisa desde mecânico de campo no campo de batalha até consertar gigantes-a-vapor na oficina local.

A maioria dos mekânicos arcanos recebe seu treinamento inicial como aprendizes de um mekânico arcano já estabelecido ou de uma organização que emprega outros com habilidades como as suas; o Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & Ferro é o maior exemplo em Cygnar de tais organizações, mas há vários equivalentes menores e mais regionais surgindo aqui e ali. Mekânicos interessados no aprendizado dos maiores segredos da mekânica arcana devem procurar um mestre no assunto – sabe-se que a Ordem do Crisol Dourado em Llael gaba-se de possuir muitos sábios dentre suas fileiras. Menos comum, mas ainda assim possível, é que um mekânico arcano receba seu treinamento nas forças armadas, como na Academia Estratégica de Cygnar, onde uma facção dissidente bem-paga de mekânicos arcanos desenvolve e testa uma miríade de implementos revolucionários para a Coroa.

Mekânicos arcanos são, com certeza, mais comuns entre os humanos. Anões e gobbers têm um talento natural para coisas mekânicas e por isso saem-se bem como mekânicos arcanos; infelizmente, é difícil para os gobbers encontrar treinamento, tornando mekânicos arcanos gobbers quase desconhecidos.

Os mekânicos arcanos tendem a ter boas relações com a maior parte das classes. Como criadores de coração, possuem um desejo de analisar e suprir as necessidades dos outros, o que os leva a ser bastante tolerantes de modo geral. Em um grupo, eles se acomodam naturalmente em um papel de apoio, embora suas invenções muitas vezes se tornem o centro das atenções.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Habilidades: a Inteligência é a habilidade mais importante para um mekânico arcano, já que possui um efeito direto em suas perícias de Ofícios, assim como em suas habilidades de conjurador. Uma Destreza alta é importante para os mekânicos arcanos devido às tarefas delicadas que estão constantemente desempenhando.

Tendência: qualquer uma.

Dado de Vida: d6.

Ouro Inicial: 5d4x10 (125 PO).

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um mekânico arcano (e a habilidade chave para cada perícia) são: Avaliação (Int),

Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (mekânica) (Int), Escalar (For), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Ofícios (armas de fogo, engrenagens, mekânica e motor a vapor) (Int), Operar Gigante-a-Vapor (Car), Operar Mecanismo (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab) e Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia no 1º nível: (6 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia a cada nível subsequente: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: os mekânicos arcanos sabem usar as seguintes armas: adaga, besta leve, besta pesada, clava, espada curta, lança curta, machadinha, maça leve, maça pesada, martelo de guerra, martelo leve, picareta leve e picareta pesada. Eles sabem usar armaduras leves e médias, e escudos. O mekânico arcano está sujeito à falha de magia arcana enquanto estiver conjurando magias e vestindo uma armadura ou usando um escudo, se a magia tiver um componente gestual.

Escrever Pergaminho: uma parte integral da criação de aparatos mekânicos que funcionem, a habilidade de escrever magias em pergaminhos é uma das primeiras ensinadas aos mekânicos arcanos. Um mekânico arcano recebe o talento Escrever Pergaminhos como um talento adicional.

Familiar: mekânicos arcanos podem convocar um familiar, da mesma maneira que feiticeiros. Muitos mekânicos arcanos possuem familiares, com a finalidade de ter um par de “mãos” extra na oficina, apesar do estigma social associado a essas criaturas – no auge da perseguição à feitiçaria, o uso de familiares era vinculado ao culto a Thamar, ao infernalismo e à prática de bruxaria. A maior parte das pessoas que vê um rato inteligente buscando ferramentas para seu mestre quando ordenado pensa tratar-se de nada mais que um animal de estimação bem-treinado. Também existem boatos crescentes de mekânicos arcanos que criam pequenos familiares mekânicos. Essas maravilhas representam, de muitas formas, a criação definitiva para os mekânicos em geral – uma criação que auxilie o mekânico em seu ofício.

Magias: os mekânicos arcanos conjuram magias arcanas como os magos. Um mekânico arcano deve escolher e preparar suas magias com antecedência, descansando completamente e então estudando por uma hora seu *liber mechanika* (um tipo especial de grimório – veja abaixo). Enquanto estuda, ele decide quais magias preparar para aquele dia.

Para aprender, preparar ou conjurar uma magia, um mekânico arcano deve ter um valor de Inteligência igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Inteligência do mekânico arcano.

Assim como os magos, os mekânicos arcanos podem conhecer qualquer número de magias, embora em geral focalizem-se em aprender aquelas que ajudarão diretamente em seus estudos mekânicos. O mekânico arcano escolhe magias da lista do mago/feiticeiro, embora nunca possa aprender magias de nível maior do que 6. Além disso, semelhante aos demais conjuradores, um mekânico arcano somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 2-6: O Mekânico Arcano. As magias adicionais do mekânico arcano são baseadas em Inteligência.



Em todos os outros modos, os mekânicos arcanos aprendem e preparam magias seguindo as mesmas diretrizes que os magos.

Familiaridade com Mekânica: no 2º nível, o mekânico arcano se torna tão familiarizado com o funcionamento de dispositivos mekânicos que não precisa fazer testes de Ofícios (mekânica) para usar um aparato mekânico. Além disso, ele recebe +5 de bônus em todos os testes de Ofícios (mekânica) para usar aparatos mekânicos desconhecidos, substituir acumuladores e placas rúnicas e para consertar aparatos mekânicos danificados.

Criar Item Maravilhoso: no 3º nível, um mekânico arcano recebe o talento Criar Item Maravilhoso como um talento adicional. Agora o mekânico arcano domina as bases da criação de aparatos mekânicos, e pode começar a construí-los.

Recarregar Acumulador: qualquer um pode recarregar um acumulador ligando-o na tomada de carga de uma turbina arcana mas, no 4º nível, o mekânico arcano possui um entendimento tão profundo dos princípios científicos e arcanos que governam o funcionamento dos acumuladores que ele pode canalizar sua própria energia arcana para recarregá-los. Ligando a si mesmo e ao acumulador descarregado a um condensador arcano, o mekânico arcano infunde energia no acumulador. Para cada dois níveis de magia que o mekânico arcano envie através do condensador, o acumulador recebe uma carga. Veja o texto "Recarregando em Campo" para mais detalhes sobre este processo. Mekânicos arcanos de nível menor do que 4 podem usar condensadores arcanos, mas utilizam as regras normais para conjuradores arcanos.

Criar Familiar Mekânico: mekânicos arcanos mestres são bem versados na construção de todos os componentes necessários para criar e montar aparatos mekânicos, e foram treinados no planejamento e construção de gigantes-a-vapor. Contudo, antes de ser considerado um mestre e receber a permissão de aceitar contratos para a construção de gigantes-a-vapor, o mekânico deve completar um último teste de suas habilidades. Em geral, este teste envolve a construção de um gigante-a-vapor em pequena escala. Contudo, muitos mekânicos arcanos vêem isto como uma oportunidade de testar suas habilidades de construção e planejamento. Estes mekânicos dedicam-se a construir construtos mekânicos inteiramente funcionais, que irão servi-los como familiares. Deve-se notar que os familiares mekânicos são vistos com pouca desconfiança a menos que os familiares animais nos Reinos de Ferro.

TABELA 2-6: O MEKÂNICO ARCANO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por Dia						
						0	1	2	3	4	5	6
1º	+0	+0	+0	+2	Escrever Pergaminho, invocar familiar	2	–	–	–	–	–	–
2º	+1	+0	+0	+3	Familiaridade com mekânica	3	0	–	–	–	–	–
3º	+1	+1	+1	+3	Criar Item Maravilhoso	3	1	–	–	–	–	–
4º	+2	+1	+1	+4	Recarregar acumulador	3	2	0	–	–	–	–
5º	+2	+1	+1	+4		3	3	1	–	–	–	–
6º	+3	+2	+2	+5	Criar familiar mekânico	3	3	2	–	–	–	–
7º	+3	+2	+2	+5		3	3	2	0	–	–	–
8º	+4	+2	+2	+6	Talento adicional	3	3	3	1	–	–	–
9º	+4	+3	+3	+6		3	3	3	2	–	–	–
10º	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	0	–	–
11º	+5	+3	+3	+7		3	3	3	3	1	–	–
12º	+6/+1	+4	+4	+8	Talento adicional	3	3	3	3	2	–	–
13º	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	3	2	0	–
14º	+7/+2	+4	+4	+9		4	3	3	3	3	1	–
15º	+7/+2	+5	+5	+9		4	4	3	3	3	2	–
16º	+8/+3	+5	+5	+10	Inovação mekânica	4	4	4	3	3	2	0
17º	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	3	3	1
18º	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	3	2
19º	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	3
20º	+10/+5	+6	+6	+12	Inovação mekânica	4	4	4	4	4	4	4

Um mekânico arcano que já não possua um familiar pode optar por construir um familiar mekânico neste momento, ou em qualquer momento no futuro, usando as diretrizes a seguir. Contudo, ele pode ter apenas um familiar (vivo ou mekânico) por vez. O familiar mekânico pode ter a forma de qualquer familiar animal comum (LRB I). A construção de um familiar mekânico custa 2.500 PO e 100 XP, e exige três semanas e três testes bem-sucedidos de Ofícios (mekânica) contra CD 20. O primeiro teste é para desenvolver os esquemas e projetos, o segundo para construir os componentes necessários e o terceiro para montar o familiar. Se qualquer um destes testes falhar, o mekânico deve gastar uma semana adicional e 250 PO adicionais para substituir materiais

danificados e continuar com a construção. Em geral, os familiares mekânicos funcionam a partir de mecanismos de engrenagens, que precisam de corda uma vez por dia. Contudo, alguns mekânicos arcanos projetam seus familiares mekânicos para retirar energia de um acumulador com uma tomada de pouca potência. Estes familiares funcionam por uma semana com um acumulador leve, o único tamanho que podem receber. O custo de um familiar movido a acumulador aumenta em 350 PO, sendo que 250 PO são por um acumulador leve e 100 PO são pela tomada.

Um familiar mekânico possui as mesmas estatísticas de jogo de um familiar animal, exceto que ele é do tipo constructo, e tem todas as características de uma criatura

desse tipo (como valor nulo de Constituição, imunidade a efeitos de ação mental e a sucessos decisivos e não precisar se alimentar, dormir e respirar; consulte o LRB III para mais detalhes).

Talentos adicionais: um mekânico arcano recebe talentos adicionais no 8º e 12º níveis. Os talentos escolhidos devem ser talentos de criação de itens, talentos metamágicos, ou devem pertencer a seguinte lista: Especialidade Mekânica, Foco em Perícia, Segredos Mekânicos ou Trabalhador do Sindicato.

Inovação Mekânica: no 16º e 20º níveis, o mekânico arcano adquire domínio suficiente de sua arte para fazer uma descoberta importante. Ele inventa uma nova criação de tal escala que merece seu próprio talento. O mekânico arcano desenvolve esta inovação sozinho, mas outros que desejem aprendê-la devem gastar um talento para fazê-lo (um novo talento é batizado com o nome da invenção). Um bom exemplo disto seria a criação do córtex. Este é um dispositivo mekânico complicado que exige treinamento especial para que se domine a arte de sua manufatura. Veja os procedimentos de criação de aparatos mekânicos (Capítulo Cinco: Magia & Mekânica) para mais detalhes sobre a construção de itens mekânicos; o jogador deve trabalhar junto com o mestre para determinar a CD do teste de Ofícios (mekânica), assim como outras coisas específicas como materiais especiais, procedimentos para o teste e outros fatores que contribuiriam para tal criação.

Liber Mechanika: um mekânico arcano mantém suas magias em um "liber mechanika" – um livro no qual registra suas teorias mekânicas, fórmulas, diagramas, anotações e experimentos. O mekânico não pode preparar nenhuma magia que não esteja registrada em seu liber mechanika, embora possa preparar uma magia de outro liber assim como um mago pode preparar magias de outro grimório. No começo do jogo, o mekânico arcano tem cinco magias de nível 0; ele recebe uma magia adicional para cada ponto de bônus de Inteligência. A cada vez que o mekânico arcano avança um nível, aprende duas magias novas de qualquer nível ou níveis que possa conjurar. O mekânico arcano também pode adicionar magias encontradas em outros lugares, como em um outro liber mechanika; isto transcorre da mesma forma que um mago copia uma magia de outro grimório.

Além disso, o mekânico arcano pode tentar aprender novas magias do grimório de um mago, e os magos podem tentar aprender magias de um liber mechanika. Contudo, isto é um pouco mais difícil do que o normal, exigindo um teste de Identificar Magia (CD 20 + o nível da magia).

RECARREGANDO EM CAMPO

FICAR SEM ACUMULADORES CARREGADOS É UM PERIGO MUITO REAL PARA AVENTUREIROS. AFINAL, VOCÊ PODE CARREGAR – E COMPRAR – APENAS UM NÚMERO LIMITADO DELES. RECARREGAR UM ACUMULADOR LONGE DA CIVILIZAÇÃO EXIGE O USO DE UM DISPOSITIVO ANCESTRAL CONHECIDO COMO *CONDENSADOR ARCANO*. ESTE DISPOSITIVO FOI O MEIO CRIADO ORIGINALMENTE POR SEBASTIAN KERWIN PARA RECARREGAR ACUMULADORES – ANTES DO ADVENTO DA TURBINA ARCANO – E É CONSIDERADO UMA DAS INVENÇÕES FUNDAMENTAIS QUE LEVARAM AO DESENVOLVIMENTO DA TECNOLOGIA DE NODO DE ARCO.

UM CONDENSADOR ARCANO É UM DISPOSITIVO EM FORMA DE MEIO-GLOBO COM APROXIMADAMENTE 20 A 25 CENTÍMETROS DE DIÂMETRO. A MAIOR PARTE DOS CONDENSADORES ENCONTRA-SE NAS OFICINAS MEKÂNICAS, REPOUSANDO EM SEGURANÇA NUMA MESA OU NUM BANCO. DOIS BRAÇOS METÁLICOS RECOBERTOS DE RUNAS ESTENDEM-SE PARA CIMA A PARTIR DO TOPO DO APARELHO, TERMINANDO EM GARRAS DE COBRE PROJETADAS PARA SE LIGAREM A UM ACUMULADOR. OS PONTOS DE CONTATO SÃO FACILMENTE AJUSTÁVEIS PARA ACOMODAR ACUMULADORES DE VÁRIOS TAMANHOS. DEPOIS QUE UM ACUMULADOR VAZIO É COLOCADO NOS CONTATOS, O MEKÂNICO POSICIONA SUAS MÃOS EM DOIS GRANDES PONTOS DE CONTATO NOS LADOS ARREDONDADOS DO CONDENSADOR, E ENTÃO COMEÇA A CANALIZAR A ENERGIA MÁGICA PURA PARA O CONDENSADOR.

ESTE PROCEDIMENTO É COMPLETAMENTE SEGURO PARA UM MEKÂNICO ARCANO EXPERIENTE, A MENOS QUE O CONDENSADOR OU O ACUMULADOR SEJAM DANIFICADOS DURANTE O PROCESSO DE RECARGA. CONTUDO, EMBORA OUTROS CONJURADORES ARCANOS POSSAM USAR UM CONDENSADOR ARCANO, ISTO É PERIGOSO PARA ELES. PARA ESSES CONJURADORES, CADA TRÊS NÍVEIS DA MAGIA REPÕEM UMA CARGA DO ACUMULADOR. APENAS UMA ÚNICA MAGIA PODE SER CANALIZADA ATRAVÉS DO CONDENSADOR POR RODADA, ENTÃO O TEMPO NECESSÁRIO PARA RECARREGAR UM ACUMULADOR DEPENDE QUASE QUE INTEIRAMENTE DAS MAGIAS QUE O CONJURADOR ESTÁ DISPOSTO A SACRIFICAR.

UMA VEZ QUE O CONJURADOR TENHA COMEÇADO O FLUXO DE ENERGIA MÁGICA PURA PARA O CONDENSADOR, PODE SER DIFÍCIL PARÁ-LO. O CONJURADOR DEVE SER BEM-SUCEDIDO EM UM TESTE DE RESISTÊNCIA DE VONTADE (CD 18) PARA CESSAR A TRANSFERÊNCIA DE ENERGIA MÁGICA. CASO FALHE, ELE É INCAPAZ DE REMOVER SUAS MÃOS DOS CONTATOS, E O CONDENSADOR CONTINUA A DRENAR MAGIAS DELE, DRENANDO SUAS MAGIAS DE NÍVEL MAIS ALTO PRIMEIRO, ATÉ QUE O ACUMULADOR FIQUE SOBRECARGADO E EXPLODA. A CADA RODADA, O CONJURADOR TEM DIREITO DE REALIZAR UM NOVO TESTE DE RESISTÊNCIA ATÉ QUE TENHA SUCESSO OU O ACUMULADOR SEJA DESTRUÍDO. UM ACUMULADOR SOBRECARGADO EXPLODE DA MESMA FORMA COMO SE TIVESSE SIDO ROMPIDO (VEJA O CAPÍTULO CINCO: MAGIA & MEKÂNICA). ALÉM DISSO, O CONDENSADOR É DESTRUÍDO NO PROCESSO, E O CONJURADOR SOFRE UMA DESCARGA MÁGICA ATRAVÉS DELE, QUE CAUSA 1D6 PONTOS DE DANO TEMPORÁRIO EM INTELIGÊNCIA E SABEDORIA. OS MEKÂNICOS ARCANOS EXPERIENTES NÃO ESTÃO SUJEITOS A ESSES PROBLEMAS DE CONTROLE DE UM CONDENSADOR ARCANO.

TAXA DE SOBRECARGA: ACUMULADOR LEVE 6 CARGAS, ACUMULADOR PADRÃO 12 CARGAS, ACUMULADOR PESADO 24 CARGAS.

CONDENSADOR ARCANO: CUSTO 3.000 PO, PESO 4 KG.

◀ REMENDÃO ▶

Remendões, é? Aí estão algumas das pessoas mais variadas que você vai encontrar por todo Immoren. Nenhum deles é parecido com o outro, se você quer a minha opinião. Deve ser meio confuso pra você quando eu começo a falar de mekânicos e remendões e esse tipo de coisa, mas o velho Fletcher vai te explicar tudinho.

Bom, primeiro tem o mekânico. É um tipo simples, que gosta de mexer com motores a vapor e chassis de gigantes-a-vapor e tal. Eles são bons em montar coisas e desmontar coisas e consertar coisas. Não têm magia nenhuma, e nem precisam, eles só são bons com esses troços mekânicos.

Então temos os nossos mekânicos arcanos, uns camaradas bem assustadores, se você quer saber o que pensa o velho Fletcher. São eles que juntam a magia e a tecnologia a vapor e fazem coisas mekânicas. Não só a parte da força, disso os mekânicos cuidam, são eles que fazem os gigantes pensarem e fazerem o que a gente manda. A maioria deles se dá bem como mekânico também, só que eles mexem com magia tanto quanto com as porcarias mekânicas.

E daí temos os remendões. Eles não são exatamente uma mistura dos outros dois, são mais uma mistura de mekânico com sucateiro e mais alguma coisa. Enquanto um mekânico, e por extensão um mekânico arcano também, aprende um bocado de coisa em livros e levando na cabeça como aprendiz pra conseguir pegar tudo o que tem que saber, o tal do remendão tem um "jeito" de verdade pra coisa. Ah, eu tenho certeza de que um bocado deles chega a ser aprendiz, e aposto que ajuda bastante, mas outro bocado nunca pisou numa oficina de mekânico,

quanto mais numa sede de guilda. Não, os remendões simplesmente nascem pra isso e têm um sentido de verdade que diz como as coisas devem funcionar. E eles ficam tão confortáveis consertando e improvisando criações com ferro-velho e sucata quanto trabalhando com partezinhas novas e brilhantes numa oficina de vapor. Alguns deles vão lá e se juntam a um daqueles sindicatos, e se empregam numa indústria de vapor, e outros só ficam vagando por aí, fazendo consertos de qualquer coisa para as pessoas e remexendo em ferros-velhos, sempre procurando por alguma pecinha útil.

E eu te digo, um remendão é um cara bem útil de se ter no campo ou no meio de uma aventura qualquer. Os tais mekânicos não servem pra quase nada nas condições de um campo de batalha quando um gigante enguiça; ele vai precisar de tempo, tempo precioso que você não tem, pra botar o gigante pra funcionar. Mas o nosso remendão, ele já vai estar lá, batendo naquele gigante como se não houvesse amanhã, e certo está ele, porque pode muito bem não haver se ele não colocar o bicho em condições de trabalhar. Xingando e chutando e batendo aqui e ali com uma chave cygnarana, geralmente o remendão vai botar aquele gigante-a-vapor pra andar rapidinho. Umas porcarias de uns camaradas bem úteis, e bem desbocados também, a maioria deles.

—Fletch "Fletcher" Riddiger (Morridano Gue4),
mercenário aposentado dos Escudos de Durant

DESCRIÇÃO

Os remendões são *experts* em consertos rápidos, e especializam-se em desmontar e reconstruir aparatos mekânicos. Eles também são ótimos destruidores de armadilhas e resolvidores de problemas para grupos explorando ruínas. Embora a maioria deles não tenha o conhecimento ou as

credenciais dos mekânicos arcanos, os remendões podem desempenhar a maior parte das mesmas funções, e muitas vezes o fazem por pouco mais que um quarto onde dormir e uma refeição quente. A motivação da maioria deles é mexer constantemente com alguma coisa mekânica nova – ou muitas vezes velha – sempre tentando melhorá-la ou simplesmente colocá-la em condições de uso de novo.

Muitas vezes, um remendão tem muitas partes mekânicas consigo, todas em vários estados de desmantelamento, e muitos deles passam um bom tempo fazendo a manutenção destas peças. Quase todos possuem a habilidade necessária para consertar completamente seu maquinário, caso estivessem dispostos a dedicar o tempo e o dinheiro para fazê-lo, mas, para muitos remendões, é simplesmente mais fácil continuar a atarrachar partes desconstruídas em peças improvisadas, e consertar o que podem dia após dia. Embora muitos remendões tentem encontrar trabalho em oficinas de vapor, outros não conseguem imaginar ficar acorrentados a um lugar e obedecer ordens sobre seu trabalho todos os dias.

Os remendões tendem a receber mais confiança nas nações mais civilizadas, mas seu trabalho muitas vezes é de qualidade questionável, a menos que estejam empregados por uma oficina de boa reputação, aprovada pelos sindicatos. Contudo, é bom ter um amigo remendão quando se está numa enrascada. Seu talento para colocar as coisas funcionando rapidamente faz com que sempre sejam requisitados. Sempre curiosos, os remendões são fascinados por máquinas e a maneira como elas funcionam, e adoram sujar as mãos ao mexer com engrenagens e correias ou fuçar em pistões e máquinas a vapor. Quando surge um problema mekânico difícil, um remendão geralmente é o primeiro a encarar o desafio.

Aventuras: muitos remendões escolhem a vida de aventureiro em busca de fortuna, sobrevivência e partes mekânicas. Alguns remendões se tornam aventureiros para evitar o tédio e opressão do trabalho em oficinas de vapor aprovadas pelo sindicato. Outros escolhem essa vida para encontrar outros remendões e ver máquinas que nunca veriam de outra forma – e talvez pela oportunidade de se juntar a algum grupo ilegal de sucateiros. A maioria dos remendões tenta achar uma maneira de descobrir mais aparatos mekânicos, desencavar novas peças úteis, criar novas engenhocas e desarmar armadilhas e outros aparelhos.

Tendência: os remendões em geral são espíritos livres, e têm uma inclinação caótica. Muitos têm dificuldade em manter o mesmo emprego dia após dia, especialmente para donos de oficinas que não lhes dêem alguma liberdade para mexer com mekânica e experimentar. Remendões independentes

– e aqueles que são considerados “aventureiros” em geral são independentes – costumam ser andarilhos à procura de novos desafios e aparatos mekânicos com os quais trabalhar.

REMENDÕES NOS REINOS DE FERRO

Embora os remendões que trabalham em oficinas de vapor sejam aceitos por todos os reinos, os “sucateiros” são vistos como foras-da-lei que viajam em caravanas. Raramente são bem-vindos em qualquer comunidade, embora suas habilidades baratas e a sucata que recolhem às vezes o sejam. Remendões andarilhos não são bem-vindos em muitas das partes mais povoadas de Khador, onde, por vezes, são expulsos. Llael adotou uma política de exigir licenças para os mekânicos que quiserem trabalhar dentro de suas fronteiras; os mekânicos llaeleses e os remendões que trabalham com eles têm pouca dificuldade em obter tais permissões, mas vários impostos espertos tornam estes documentos proibitivamente caros para os grupos de remendões andarilhos – ou sucateiros. Cygnar é considerado tolerante em relação aos remendões, embora o grau de tolerância varie de lugar para lugar – os ramos do Sindicato dos Trabalhadores de Vapor & Ferro em Cygnar praticamente declararam guerra aos remendões independentes. Além das estradas, Ord é quase o único lugar que os remendões nômades podem chamar de lar. Normalmente, eles são tolerados por lá, e as habilidades de um remendão sempre serão valiosas para o mercado negro de Ord. De fato, o Mercado dos Sucateiros em Cinco Dedos é um infame bazar de ferro-velho rapinado naquelas terras.

Os remendões dispostos a se juntar aos sindicatos são tratados quase tão bem – se não “tão bem quanto” – os mekânicos. Contudo, os interesses comerciais e industriais tratam esses independentes de modo bem diferente; muitas casas de comércio não têm muito interesse em trabalhar com remendões independentes, e, em geral, aquelas que o fazem precisam de mão-de-obra barata e um conserto rápido como medidas de emergência. É aí que os remendões entram, já que eles certamente têm a habilidade de consertar as coisas rápido – algo que pode levar um dia ou três com um mekânico toma de um remendão a metade do tempo – mas, é claro, consertar o trabalho que o remendão fez, depois que quebrar de novo, freqüentemente leva o dobro do tempo. Assim, contratar um remendão para reparos rápidos e baratos é, muitas vezes, o último recurso dos pobres ou dos desesperados.

O Sindicato dos Trabalhadores de Vapor & Ferro tem uma política de não trabalhar com estabelecimentos que contratam remendões independentes. O Sindicato os vê como competição direta, e “uma maldita de uma incomodação”. Consertar um aparato mekânico mexido

por um remendão pode levar um bom operário do vapor à loucura por frustração, e sabe-se que os remendões independentes cobram muito mais barato que os preços do Sindicato para conseguir dinheiro rápido. Por causa disso, o Sindicato tenta ferozmente expulsar essas equipes independentes das "suas comunidades" sempre que possível, em geral recorrendo a várias medidas intimidatórias e contratos de obrigações. Contudo, nenhum dos dois lados se recusa a tomar ações hostis quando necessário; lutas abertas já eclodiram entre os sucateiros e os membros do Sindicato em lugares como os Baixios da Água de Aço, Caspia, Fharin e Corvis, e parece que isso só está piorando com o tempo. Obviamente, uma inimizade crescente existe entre o Sindicato e as várias equipes de remendões.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Habilidades: a Inteligência é crucial, já que um remendão esperto é um remendão com muitas perícias. A Constituição também é muito importante, já que a vida é dura e exigente, e um remendão precisa ser durão. O Carisma pode ser o fator decisivo ao se negociar preços e encontrar trabalho.

Tendência: qualquer uma.

Dado de Vida: d8.

Ouro Inicial: 4d4x10 (100 PO).

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um remendão (e a habilidade chave de cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Avaliação (Int), Conhecimento (local) (Int), Conhecimento (mekânica) (Int), Escalar (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ofícios (armas de fogo, engrenagens, mekânica, motor a vapor) (Int), Operar Mecanismo (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Usar Cordas (Des) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia no 1º nível: (6 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia a cada nível subsequente: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: em geral, os remendões não treinam com armas, mas normalmente são lutadores ferrenhos e podem se defender quando necessário. Remendões sabem usar todas as armas simples e todas as armaduras leves, mas não escudos.

Disciplinar (Ext): as máquinas podem ser teimosas, e às vezes precisam ser persuadidas a funcionar. "Disciplinar" é uma velha expressão que significa acertar um gigante-a-vapor ou outra máquina com uma chave cygnarana ou pedaço de cano para fazer uma peça se encaixar ou mover uma engrenagem ou pistão emperrados. Através de chutes, batidas e palavrões direcionados à máquina, o remendão pode fazê-la funcionar em 1d4 rodadas. Em combate, disciplinar é uma ação de rodada completa. Um aparato mekânico só pode ser disciplinado 1d3 vezes. Depois disso, exigirá um conserto bem-sucedido para funcionar de novo. É claro, se a máquina se quebrar de novo depois que os reparos forem completados, o remendão pode convencê-la a funcionar mais uma vez com golpes e palavrões suficientes.

Disciplinar pode ser usado para aumentar um teste de Ofícios (mekânica) ou de Usar Instrumento Mágico. Se o



remendão optar por disciplinar um instrumento mágico ou mekânico, como uma varinha ou cajado, recebe +10 de bônus de circunstância no teste de perícia apropriado. Contudo, isso pode causar danos permanentes ao instrumento, e não pode ser usado para ajudar a decifrar uma magia escrita ou para conjurar uma magia a partir de um pergaminho. Cada vez que um instrumento mágico ou mekânico for disciplinado desta maneira, há 20% de chance de que o instrumento funcione e depois cesse de funcionar completamente. Caso sejam gastas cargas de um item, há 5% de chance adicional por carga de que o instrumento seja quebrado no processo de disciplina. Por exemplo, se um remendão tentar disciplinar um *cajado de cura* para ativar seu poder de *remover cegueira/surdez*, há 30% de chance (20% + 10% pelas 2 cargas gastas) de que o cajado seria arruinado no processo, embora a magia ainda ocorreria com sucesso.

Enjambrar: os remendões têm um dom quase sobrenatural para construir engenhocas úteis a partir de ferro-velho e para remendar aparatos mekânicos. Quando conserta qualquer coisa mekânica, o remendão pode adicionar metade do seu nível de classe como bônus de competência em seus testes de Ofícios (ferramentas), Ofícios (mekânica) e Ofícios (motor a vapor). Este tipo de conserto rápido ou construção de maquinário improvisado é conhecido como “enjambrar”. Embora enjambrar nunca crie ou conserte nada permanentemente, é um modo relativamente rápido e barato de resolver um problema ou deixar uma máquina em condições de funcionamento.

Enjambrar e Ofícios (ferramentas): é bom ter a ferramenta certa para o trabalho, mas nem sempre isso é possível. Quando este é o caso, os remendões improvisam, e eles se destacam quando o assunto

são ferramentas, mecânica e aparelhos mekânicos. Contudo, embora ferramentas feitas deste modo sejam úteis, elas possuem prazos de validade extremamente curtos e uma irritante tendência de se desmantelar após sua utilidade imediata ter acabado. Ferramentas ou equipamentos que aumentem testes de perícia ficam inteiros por 10 minutos de uso contínuo, ou por quatro testes de perícias consecutivos (ou ataques, se a “ferramenta” por acaso for uma arma). Por exemplo, um periscópio feito de improviso pode ser usado para observar o que acontece em uma sala no segundo andar por 10 minutos, ou pode ser usado em quatro ocasiões separadas para vislumbrar rapidamente uma janela no andar de cima (observando por um minuto a cada vez).

TABELA 2-7: O REMENDÃO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	Disciplinar, enjambrar
2º	+1	+3	+3	+0	Desmantelar, evasão
3º	+2	+3	+3	+1	Demolir +1d6
4º	+3	+4	+4	+1	
5º	+3	+4	+4	+1	Dar um bom chute, desmantelar
6º	+4	+5	+5	+2	Demolir +2d6
7º	+5	+5	+5	+2	
8º	+6/+1	+6	+6	+2	Jogar um martelo
9º	+6/+1	+6	+6	+3	Demolir +3d6
10º	+7/+2	+7	+7	+3	Desmantelar
11º	+8/+3	+7	+7	+3	Mestre mekânico
12º	+9/+4	+8	+8	+4	Demolir +4d6
13º	+9/+4	+8	+8	+4	
14º	+10/+5	+9	+9	+4	Mestre mekânico
15º	+11/+6/+1	+9	+9	+5	Demolir +5d6
16º	+12/+7/+2	+10	+10	+5	
17º	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Mestre mekânico
18º	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Demolir +6d6
19º	+14/+9/+4	+11	+11	+6	
20º	+15/+10/+5	+12	+12	+6	Mestre mekânico

Devido à sua natureza precária e construção apressada, o equipamento remendado impõe -2 de penalidade em quaisquer testes ou jogadas feitos enquanto um personagem o estiver usando. Uma besta enjambrada a partir de sucata impõe -2 em jogadas de ataque e dano. Da mesma forma, um aparelho enjambrado para permitir que um personagem ouça uma conversa no recinto ao lado, ou do outro lado de uma parede grossa, permite que o usuário faça um teste de Ouvir ignorando a obstrução, mas o teste sofreria -2 de penalidade devido à natureza imperfeita do equipamento.

Achar as peças para ferramentas ou armas improvisadas exige um número de rodadas igual à CD do teste de Ofícios (ferramentas) para enjambrar (veja o texto "Enjambrando Ferramentas"). Uma vez que o remendão tenha gasto o tempo necessário encontrando as peças, ele faz um teste de Procurar (CD 15). Caso o teste seja bem-sucedido, ele agora tem as peças necessárias, e pode começar a construção; caso contrário, deve repetir o processo até ser bem-sucedido ou desistir.

Enjambrar uma ferramenta ou arma exige um número adicional de rodadas igual à CD do teste de Ofícios (ferramentas). Uma vez que a ferramenta esteja montada, o remendão faz seu teste de Ofícios (ferramentas) para determinar seu sucesso. Caso o teste falhe, o remendão pode tentar reconstruir o aparelho (o que demora o mesmo tempo que o processo original de construção), e fazer um segundo teste de Ofícios (ferramentas). Caso a segunda tentativa falhe, ele obviamente não tem os componentes necessários, e deve procurar peças melhores.

A CD do teste de Ofícios (ferramentas) depende da complexidade e tamanho do aparelho a ser criado; a CD base é 20, mais os modificadores abaixo.

ENJAMBRANDO FERRAMENTAS

MODIFICADORES DA CD DO TESTE DE OFÍCIOS (FERRAMENTAS)

- +0 FERRAMENTA OU ARMA SIMPLES
(ABRIDOR DE PORTAS FECHADAS OU BESTA)
- +5 FERRAMENTA OU ARMA COMPLEXA
(PERISCÓPIO OU ARMA DE FOGO IMPROVISADA)
- +10 FERRAMENTA OU ARMA EXTRAVAGANTE (VEÍCULO AUTO-PROPELIDO OU LANÇADOR DE FOGO DE ALQUIMISTA)
- +2 POR CATEGORIA DE TAMANHO MAIOR QUE MIÚDA (FERRAMENTAS)
- +6 POR CATEGORIA DE TAMANHO MAIOR QUE MÉDIA (ARMAS)
- +2 ARMAS LEVES OU ARMAS DE UMA MÃO
- +4 ARMAS DE DUAS MÃOS OU ARMAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA

COMPONENTES ADICIONAIS PARA UM APARELHO DE MÚLTIPLAS FUNÇÕES AUMENTAM A CD.

Enjambrar aparatos mekânicos e motores a vapor: equipamento danificado tem uma irritante tendência a se quebrar se não houver tempo para reparos cuidadosos, especialmente quando o seu barco a vapor estiver fugindo por um braço pantanoso de rio e os inquietos nativos estiverem em seus calcanhares. Consertos improvisados são uma maneira rápida e barata de fazer com que uma máquina funcione quando você não tem tempo, dinheiro ou recursos para fazê-lo direito. Em geral, o custo de um conserto normal é 1/5 do custo para construí-lo usando a perícia Ofícios apropriada, mas consertos enjambrados são baseados em 1/10 do custo em matéria-prima, e podem ser terminados duas vezes mais rápido que o normal. Caso peças "encontradas" sejam utilizadas, diminua ainda mais o custo em matéria-prima, como descrito abaixo, para determinar o valor cumulativo (teste de Ofícios x CD) necessário para completar os reparos. Contudo, consertos enjambrados exigem uma hora de manutenção diária para manter o aparelho funcionando. Caso a máquina seja extremamente complicada – como a suspensão de um gigante-a-vapor ou um aparato mekânico arcano – o tempo de manutenção necessário aumenta em um número de horas igual a 1/5 da CD do teste para consertá-la.

A manutenção pode ocorrer em períodos de tempo separados, e o remendão simplesmente precisa se certificar de que passa o tempo necessário fazendo a manutenção da máquina durante o dia. Caso a manutenção não ocorra, então a máquina se quebra. Fazê-la funcionar de novo exige um teste de reparos bem-sucedido, ou alguns golpes com uma chave cygnarana.

Um teste de reparos bem-sucedido, sem enjambrar, conserta completamente a máquina, e remove a necessidade de manutenção. Enjambrar também tende a complicar ainda mais o problema original. Quando um personagem tenta consertar uma máquina que foi enjambrada, a CD básica do teste de Ofícios (mekânica) ou Ofícios (motor a vapor) aumenta em +5 (+10 caso a máquina seja complicada).

Achar peças: um remendão com as peças certas à mão provavelmente poderia tentar fazer consertos de verdade, a menos que tivesse muito pouco tempo. Então, se ele está enjambrando, é bem provável que tenha que encontrar peças improvisadas ou sucata para terminar um conserto. Muitos remendões carregam ou trazem em um carrinho muitas peças de sucata consigo, mas isso nem sempre é suficiente. Por sorte, os remendões têm um verdadeiro talento para achar as peças certas para construir ou consertar aparatos mekânicos. O remendão pode reduzir o custo de consertar, enjambrar ou construir um item através do processo de "achar peças". Essa habilidade funciona apenas em áreas urbanas, onde ferros-

velhos, lixões e depósitos de sucata estiverem disponíveis, embora o mestre possa permitir exceções ocasionais (como ao redor de um templo de Cyriss). Em geral, esta procura exige 1d4 horas e um teste bem-sucedido de Procurar (CD 15). Se o teste de Procurar for bem-sucedido, o remendão encontrou peças improvisadas suficientes para reduzir o custo da construção ou do conserto em 25%. Se o teste for bem-sucedido por uma margem de 5 ou mais, o remendão tropeçou numa verdadeira mina de ouro de peças úteis, embora precise achar o que há de valor em meio ao lixo. Com um teste de Avaliação bem-sucedido (CD 12), o remendão pode reduzir o custo da construção ou conserto em 35%. Contudo, embora exista sucata mais e menos valiosa, ainda é sucata. Em outras palavras, essas peças improvisadas, embora funcionais, não podem ser vendidas para angariar lucro.

Desmantelar (Ext): quando o assunto é desmontar coisas encontradas, os remendões são muito talentosos. Um remendão usando uma arma de concussão ou perfuração resistente (como uma chave normal de remendão) pode desmontar máquinas que estejam funcionando com grande eficiência.

No 2º nível, os remendões estão tão acostumados a mexer com engrenagens e molas que passam a entender os pontos mais refinados dos mecanismos de armadilhas. Deste ponto em diante, o remendão pode usar a perícia Operar Mecanismo para desarmar armadilhas normais e mekânicas, mas não armadilhas puramente mágicas. Em geral, armadilhas mekânicas têm CD 25 ou mais.

No 5º nível, o remendão pode adicionar metade de seu nível de classe em testes de Procurar para encontrar armadilhas normais ou mekânicas, e no 10º nível pode adicionar metade do seu nível de classe em seu teste de Operar Mecanismo para desarmar tais armadilhas.

Um remendão que vença a CD de uma armadilha por 10 ou mais com um teste de Operar Mecanismo pode estudar uma armadilha para aprender sobre o seu projeto, descobrir como ela funciona, e removê-la sem ativá-la, ou passar por ela (com seu grupo) sem desarmá-la.

Evasão (Ext): trabalhar próximo a pilhas precárias de sucata e vasculhar montes instáveis de ferro-velho dá ao remendão reflexos excepcionais quando o assunto é evitar o perigo. A partir do 2º nível, sempre que o remendão se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência. Esta habilidade só pode ser utilizada se o remendão estiver sem armadura ou usando uma armadura leve. Um remendão indefeso (inconsciente, paralisado ou imobilizado) também não pode utilizar esta habilidade.

Demolir (Ext): no 3º nível, o remendão passa a entender a chave do funcionamento de aparelhos e construtos mekânicos tão bem que pode atacar construtos ou criaturas compostas em grande parte de partes mekânicas causando +1d6 pontos de dano sempre que estiver usando uma arma de perfuração ou concussão resistente. Esse dano adicional aumenta em +1d6 a cada três níveis depois do 3º (6º, 9º, 12º, 15º e 18º). O remendão pode causar a mesma quantidade de dano a máquinas comuns também, mas ainda deve passar pela dureza da máquina.

Dar Um Bom Chute (Ext): com a adição de alguns palavrões e algumas palavras “mágicas” ao repertório do remendão, e o talento de acertar o lugar certo para fazer uma máquina teimosa funcionar, a habilidade de disciplinar do remendão melhora. No 5º nível, a habilidade disciplinar força uma máquina a operar por 2d4 rodadas, mais uma rodada para cada três níveis de classe.

Esta habilidade também pode ser utilizada para “espremer” um pouco mais de energia de um instrumento mágico ou mekânico que use cargas mas que esteja “vazio”. O mestre deve jogar 1d3 em segredo para determinar quantas cargas adicionais o remendão pode “espremer” do item. Uma vez que isso tenha sido feito, o remendão deve ser bem-sucedido em um teste de Usar Instrumento Mágico para ativar o item, embora possa adicionar +10 de bônus de circunstância devido à habilidade disciplinar. Cada teste bem-sucedido permite que o remendão esprema uma carga a mais do instrumento. Contudo, uma vez que as 1d3 cargas adicionais tenham sido usadas, ou que o remendão não seja bem-sucedido em um teste de perícia, o instrumento cessa completamente de funcionar.

Jogar Um Martelo (Ext): no 8º nível, o remendão se torna tão acostumado a usar a violência para persuadir suas máquinas que pode fazê-lo à distância. Uma vez por dia, o remendão pode usar a habilidade disciplinar a uma distância de até 9 metros.

Mestre Mekânico: ao chegar ao 11º nível, o remendão se torna extremamente competente no que faz. No 11º, 14º, 17º e 20º níveis, ele pode escolher uma das habilidades listadas abaixo:

Arremessador de Chave (Ext): o remendão torna-se particularmente bom em disciplinar suas máquinas à distância. Ele pode usar a habilidade Jogar Um Martelo três vezes adicionais por dia. Esta habilidade especial pode ser escolhida mais de uma vez para aumentar o número de tentativas de disciplinar à distância que o remendão pode realizar por dia.

Evasão Aprimorada: como a habilidade especial de ladino.

Ginga Mekânica: o padrão mecânico de movimento de um constructo ou autômato torna-se incrivelmente previsível para alguém íntimo com a maneira que as máquinas agem e se movem. O remendão agora está tão familiarizado com esse padrão que nunca pode ser pego surpreendido por um constructo, e recebe +4 de bônus de esquiva na CA contra criaturas deste tipo.

Maestria em Perícia: como a habilidade especial de ladino.

Mestre Remendão: o remendão se tornou tão bom em encontrar peças que pode sempre diminuir o custo de consertos ou construções em 25%. Além disso, ele precisa dedicar apenas meia hora por dia para manutenção normal e uma hora por dia para manutenção de máquinas complexas.

Talento: o remendão pode escolher um talento adicional no lugar de uma habilidade de Mestre Mekânico.

CHAVE DE MEKÂNICO

UMA CHAVE DE MEKÂNICO É UMA FERRAMENTA PARTICULARMENTE ÚTIL PARA UM REMENDÃO. UMA CHAVE, OU FERRAMENTA BASTANTE SIMILAR, É NECESSÁRIA PARA USAR A MAIORIA DAS HABILIDADES DE CLASSE DO REMENDÃO. ESTA CHAVE PESADA TEM, EM UM LADO, UMA CHAVE CYGNARANA E, NO OUTRO, UMA ALAVANCA EM FORMA DE CUNHA, ÚTIL COMO PÉ-DE-CABRA OU COMO UMA CHAVE DE FENDA EXTREMAMENTE GRANDE, DO TIPO NECESSÁRIO PARA TRABALHAR EM MUITOS APARATOS MEKÂNICOS. EMBORA A CHAVE SEJA CONSIDERADA UM INSTRUMENTO DE PRECISÃO POR ALGUNS, MUITOS MEKÂNICOS E REMENDÕES TAMBÉM RECONHECEM SUA UTILIDADE QUANDO AS COISAS ESQUENTAM. AS SEGUINTE ESTATÍSTICAS PODEM SER USADAS QUANDO SE EMPREGA UMA CHAVE DE MEKÂNICO EM COMBATE.

CHAVE DE MEKÂNICO: ARMA SIMPLES DE UMA MÃO (PODE SER USADA COMO ARMA DUPLA); **CUSTO:** 20 PO; **DANO:** 1D6/1D4; **DECISIVO:** X2/X3; **PESO:** 2,5 KG; **TIPO:** CONCUSSÃO OU PERFURAÇÃO.

CLASSES DE PRESTÍGIO

As classes a seguir são classes de prestígio. Sua finalidade é fazer com que os jogadores aprofundem ainda mais seus personagens no cenário de campanha dos Reinos de Ferro. Sete novas classes de prestígio são apresentadas neste capítulo:

Caçador de Magos: com a ajuda de seu armamento matador de magos, estes guerreiros elfos caçam magos humanos para manter o equilíbrio e proteger certos interesses iosanos.

Capelão de Batalha: estes sacerdotes guerreiros extremamente devotados fornecem apoio nas linhas de frente para os fiéis de Morrow.

Conjurador de Guerra: comandando os grandes gigantes-de-guerra através de pura força de vontade, os conjuradores

de guerra controlam os soldados mais devastadores dos exércitos dos Reinos de Ferro.

Fuzileiro: franco-atiradores especializados, os fuzileiros muitas vezes recebem treinamento e rifles caros e bem-construídos através do serviço militar.

Pistoleiro: atiradores habilidosos sempre rápidos no gatilho, os pistoleiros são especialistas refinados em todo tipo de armas pequenas e, assim, excepcionalmente perigosos.

Trajado-em-Negro: comandando as próprias pedras para que façam sua vontade, os trajados-em-negro são mestres das forças elementais e líderes do Círculo.

Ventanista: estes indivíduos manhosos insinuam-se na sociedade de elite, cuidadosamente escolhendo alvos para seus ousados golpes.

Abreviações de Nomes de Classes de Prestígio: os nomes das classes de prestígio são abreviados das seguintes formas: Cmg, caçador de magos; Cbt, capelão de batalha; Cgr, conjurador de guerra; Fzl, fuzileiro; Ptl, pistoleiro; Tjn, trajado-em-negro; Vnt, ventanista.

CLASSES DE PRESTÍGIO DE OUTRAS FONTES

Como foi mencionado no início deste capítulo, três outras classes de prestígio específicas dos Reinos de Ferro estão no MN1 – o estudioso aventureiro (EAv), o moedor de ossos (Mos) e o caçador de monstros (Cmn). Além disso, o Agente da Inteligência (AIn) está arquivado no site oficial dos Reinos de Ferro na página da Jambô Editora (www.reinosdeferro.com.br). Um grande número de outras classes de prestígio já foram publicadas em produtos para o Sistema d20, e certamente muitas delas poderiam se adequar a uma campanha nos Reinos de Ferro. Contudo, esta seção não estaria completa sem alguma discussão sobre as classes de prestígio apresentadas no LRB II. Muitas dessas classes de prestígio “básicas” não se encaixam no clima dos Reinos de Ferro, já que tendem para a alta fantasia e não se prestam para um ambiente um pouco mais sombrio e sério. Da mesma forma, muitas das classes de prestígio se especializam em conhecimento planar que simplesmente não existe nos Reinos de Ferro.

As seguintes classes de prestígio, embora talvez não perfeitas para os Reinos de Ferro, são boas escolhas. Arquimagos são mais freqüentemente encontrados entre as ordens arcanas, especialmente a Ordem Fraternal de Magia e a Irmandade dos Lordes Cinzentos. Algozes podem ser encontrados entre as fileiras dos seguidores de Lorde Toruk, como membros dos Caídos (antigos campeões seduzidos pelas promessas negras

de Thamar), e outros que foram tentados e desviados de seu caminho pelas cuidadosas maquinações dos infernais. Duelistas são comuns tanto em Cygnar quanto em Llael, e duelistas iosanos são bastante comuns. Impávidos defensores anões guardam as grandes cidades de Rhul. Poucos hierofantes são conhecidos em Immoren ocidental, embora acredite-se que alguns dos maiores servidores de Morrow tenham se tornado hierofantes. Finalmente, mestres do conhecimento podem ser encontrados em qualquer um dos reinos de Immoren ocidental.

O resto não se adapta bem aos Reinos de Ferro. O arqueiro arcano, o cavaleiro arcano, o discípulo do dragão, o mago vermelho, o teurgista místico e o trapaceiro arcano são todos fantásticos demais ou arraigados demais às normas do gênero fantástico para os Reinos de Ferro. E, é claro, o andarilho do horizonte, o dançarino das sombras e o taumaturgista todos lidam demais com outros planos de existência que são desconhecidos, e muito possivelmente não existem no cenário dos Reinos de Ferro. Por último, enquanto os assassinos com certeza existem e são muito requisitados em Immoren ocidental, a maior parte conta com furtividade e habilidade – ao invés de magia – em seu trabalho.

« DESCRIÇÕES DAS CLASSES » DE PRESTÍGIO

A seção a seguir descreve, em ordem alfabética, as classes de prestígio para o cenário de campanha dos Reinos de Ferro. Cada seção começa com uma citação de um membro da classe ou de um indivíduo que ficou especialmente impressionado com membros dessa classe. Esse texto de ambientação tem a finalidade de ajudar a evocar o tom do cenário, e ajudar os jogadores e mestres a imergir mais profundamente nos Reinos de Ferro. Descrições mais detalhadas do papel da classe de prestígio estão nas seções “Descrição” e “...nos Reinos de Ferro”. Todas estas citações são Identidade de Produto da Privateer Press, e não são consideradas conteúdo Open Game.

DESCRIÇÃO

A seção de descrição geral é considerada conteúdo Open Game. Ela detalha a natureza básica da classe em termos genéricos de jogo. Esta seção serve para explicar o papel geral e o ponto de vista dos membros da classe, e também fornece informações úteis para incorporar a classe a qualquer cenário de campanha.

Dado de Vida: este é o tipo de dado usado para determinar os pontos de vida por nível da classe apropriada.

Tipo de DV	Classe de Prestígio
d6	Caçador de magos, conjurador de guerra, pistoleiro, ventanista
d8	Fuzileiro, trajado-em-negro
d10	Capelão de batalha

NOS REINOS DE FERRO

A seção “...nos Reinos de Ferro” expande o que foi mencionado na “Descrição”, e entra em detalhes mais específicos sobre como a classe de prestígio se encaixa no cenário de campanha dos Reinos de Ferro. Todos os textos desta seção são Identidade de Produto da Privateer Press, e não são considerados conteúdo Open Game.

FIGURAS NOTÁVEIS

Aqui fornecemos breves detalhes sobre alguns personagens que são membros da classe de prestígio que está sendo descrita. As informações básicas de classe e nível são seguidas por uma breve descrição e histórico do personagem. Todos os textos desta seção são Identidade de Produto da Privateer Press, e não são considerados conteúdo Open Game.

PRÉ-REQUISITOS

Esta seção detalha os pré-requisitos que devem ser cumpridos para ingressar na classe de prestígio.

TABELA DA CLASSE

Cada descrição de classe de prestígio inclui uma tabela para progressão dos personagens. Estas tabelas sumarizam a progressão de bônus base de ataque e de testes de resistências da classe, além de fornecer informações sobre habilidades e características especiais da classe, e disponibilidade de magias para classes de conjuradores.

PERÍCIAS DE CLASSE

Esta seção apresenta as perícias de classe para cada classe de prestígio. Todas as perícias não relacionadas nesta seção são consideradas perícias de outra classe para a classe de personagem, de acordo com as regras do LRB I. Esta seção também denota o número de pontos de perícia ganhos a cada nível da classe de prestígio.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

A seção de características da classe detalha as habilidades especiais que tornam cada uma das classes de prestígio únicas.

← CAÇADOR DE MAGOS →

Eu era só um garoto, e nunca tinha visto elfos antes.

Primeiro, para mim, eles pareciam homens usando máscaras, de vestes negras e movendo-se como o vento. O nosso cocheiro havia parado, já que a estrada tinha sido levada pela chuva, e ele e o meu jovem mestre estavam de pé na garoa do anoitecer olhando para a direção da qual tínhamos vindo, discutindo as nossas opções. Eu estava indo para um arbusto para esvaziar a bexiga de muita cidra quente (meu mestre sempre me fazia viajar na frente, com o cocheiro, e fora um dia frio e miserável).

Então, eles estavam sobre nós. Como eu disse, pareciam homens mascarados, mas um deles me confrontou, e eu vi o que eram realmente – elfos vestidos de preto. Suas máscaras eram simplesmente rostos, sem emoção, e pálidos e lindos, como se feitos de porcelana fina.

“Garoto, fique quieto”, um deles disse suavemente para mim, com um sotaque carregado, a ponta de uma lâmina curva tocando minha bochecha. Eu assenti e obedeci, e o elfo correu para longe, na direção dos infelizes.

Eu vi tudo. Três deles convergiram para o meu jovem mestre e o nosso cocheiro – ambos homens que eu acreditava serem capazes de se defender. O cocheiro conseguiu disparar uma vez sua pistola, e eu acredito que tenha acertado um deles antes de sua cabeça rolar. Meu antigo mestre conjurou uma magia, mas ela simplesmente chiou e feneceu, e eles caíram sobre ele, as lâminas entrando e saindo.

Quando tudo tinha acabado, aquele elfo voltou o olhar na minha direção, enquanto os

outros vasculhavam os pertences de meu mestre no coche, e pegavam seu grimório.

“Esqueça o que quer que ele tenha lhe ensinado, garoto. Mas lembre-se sempre do que você viu aqui. Entendeu?”

Eu assenti.

“Não siga o caminho da magia! Nós o marcamos. Nós vamos saber se você o fizer. Encontre outro ofício, garoto... Ou o destino do seu mestre um dia será o seu.”

E com isso, foram embora.

—Lafe Marlowe (Ryn Esp3), dono de livraria em Merywyn

DESCRIÇÃO

A manipulação das forças mágicas pelos elfos é uma arte ancestral, que antecede o nascimento dos humanos em milhares de anos. Os elfos têm uma conexão natural com a magia, e o seu entendimento do arcano ultrapassa qualquer coisa com a qual as raças mais jovens já tenham sonhado. A magia e feitiçaria humanas são infantis em comparação, e muitos elfos vêem o abuso da magia por parte dos humanos como uma ameaça direta ao tecido da magia e aos próprios elfos. Os humanos tendem a ser impetuosos, achando que seu lugar no mundo nunca será ameaçado e nunca valorizando-o, desprezando até mesmo a menor das responsabilidades que vêm com sua própria existência. Aos olhos dos elfos, quase todos os humanos passeiam pela vida sem nunca levar em consideração que suas ações têm repercussões, às vezes repercussões devastadores devido ao seu abuso descuidado da magia e de seus potentes mistérios.

Muitos elfos acreditam que o problema humano exige intervenção. Outros sentem que precisam considerar cuidadosamente qualquer envolvimento nas atividades dos conjuradores humanos. Uma minoria conservadora sente que não é sua função se meter nos assuntos dos humanos. Contudo, aqueles elfos que acreditam que seus governantes e conselhos não agem com rapidez suficiente dizem que, se algo não for feito logo, a raça inteira vai sofrer devido à ignorância dos humanos e de seu uso indiscriminado de poderes que não controlam nem compreendem. Entre estes últimos estão os caçadores de magos; assassinos de habilidade sem par, treinados na caça e extermínio de magos humanos.

Estes matadores impiedosos personificam as habilidades naturais em florestas e o poderio mágico de seu povo, e são realmente letais. Sua magia complementa perfeitamente e ressalta suas habilidades naturais, criando uma mescla devastadora de furtividade, paciência e precisão letal.

Dado de Vida: d6.

CAÇADORES DE MAGOS NOS REINOS DE FERRO

A Retribuição de Scyrah busca indivíduos especiais para treinamento de elite como caçadores de magos. Eles normalmente recrutam batedores e guerreiros insatisfeitos com a abordagem do regime atual em relação à “ameaça humana” à sua única deusa remanescente, Scyrah. Eles acreditam que cada magia conjurada e cada atrocidade mekânica criada pelos humanos rouba de Scyrah sua vida. A Retribuição oferece treinamento intenso e especializado, e acesso a equipamento exclusivo para combater a arrogância e ambição dos humanos, sua ganância e sede de poder. Da mesma forma, a Retribuição dá a um caçador de magos a chance de fazer a diferença, de ajudar a salvar sua deusa e o futuro do povo iosano.

Parte do objetivo da Retribuição é acabar com o acesso dos humanos à magia, através do roubo de tomos mágicos e da destruição de experimentos-chave, mas essas missões são apenas uma parte do trabalho de um caçador de magos. Seu papel mais importante é servir como juiz e executor de magos e feiticeiros humanos. Cabe a eles exercer a justiça para protelar o fim de Scyrah, e o fim de todos os elfos.

A infiltração é um de seus métodos. A Retribuição como um todo é um mistério para os humanos e, como tal, sabe-se que já enviaram agentes caçadores de magos fazendo-se de mercenários à procura de emprego nas rusgas entre as nações humanas. Dessa forma, um caçador de magos estuda os magos e conjuradores de guerra de seu empregador no campo de batalha, usando isso como uma oportunidade de reunir informações sobre suas forças e fraquezas. É decisão do indivíduo se ele deve agir ou não contra aqueles que estudou; às vezes, assim que o caçador de magos esteja satisfeito e tenha estudado tudo o que precisa, irá caçar e exterminar os próprios magos com quem vinha trabalhando.

Contudo, a Retribuição não é, de forma alguma, apoiada pelo regime iosano. Dentro da sociedade élfica, pertencer à Retribuição é considerado uma ameaça direta à segurança de Ios. A maioria dos elfos acredita que a Retribuição apenas provoca a agressão humana. Os líderes iosanos sentem que é apenas uma questão de tempo até que os humanos

descubram que os elfos estão por trás dos assassinatos, e eles temem que os humanos não saberão distinguir entre a Retribuição e o resto de Ios. Dessa forma, participantes ativos da Retribuição, e os caçadores de magos em especial, são considerados foras-da-lei tanto dentro de Ios quanto fora.

FIGURAS NOTÁVEIS

Eiryss (iosana Lad4/Rgr4/Cmg9): Eiryss é uma das mais notórias e habilidosas caçadoras de magos a serviço da Retribuição de Scyrah. Ela vem trabalhando continuamente para afiar suas habilidades na caça e execução de magos e feiticeiros humanos. Ela aprecia especialmente a ironia de aparentemente trabalhar para um lado das insignificantes batalhas entre os reinos humanos, enquanto reúne quase tantas informações sobre os conjuradores de guerra e magos a serviço de seu empregador. Ela gosta imensamente de voltar mais tarde para matá-los de maneira tão quieta e competente quanto eliminou seus rivais. Eiryss é extremamente habilidosa com a espada longa élfica, mas prefere caçar suas presas usando sua besta e seus virotes de precisão mortal.

Fes Elyssar (iosano Rgr9/Cmg5): Fes começou seu treinamento com a Guarda da Manhã, e estava feliz em servir seu povo até que começou a ouvir mais e mais das histórias que diziam que a magia humana era responsável pelo iminente fim de Scyrah. Insatisfeito com a posição do corpo de governantes de Ios, Fes descobriu que outras pessoas – membros da Retribuição – estavam levando a batalhas às terras humanas. Quando Fes foi contatado pela Retribuição, estava ávido por se juntar a eles como batedor. Desde que se juntou à Retribuição, seu ódio por magos humanos e sua crença de que eles são responsáveis pelo sofrimento de Scyrah aumentaram, e ele dedicou sua vida a caçá-los para fazer sua parte ajudando Scyrah e seu povo.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um caçador de magos, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: elfo iosano.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Esconder-se 10 graduações, Furtividade 10 graduações, Identificar Magia 4 graduações, Sobrevivência 4 graduações.

Talentos: Esquiva, Mobilidade, Reflexos Rápidos.

Especial: deve possuir a habilidade evasão, e ser apadrinhado por um membro da Retribuição de Scyrah.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do caçador de magos (e a habilidade chave de cada perícias) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int)*, Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

* Caçadores de magos com 5 ou mais graduações em Identificar Magia recebem +2 de bônus de sinergia em testes de Sobrevivência para rastrear oponentes conjuradores.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

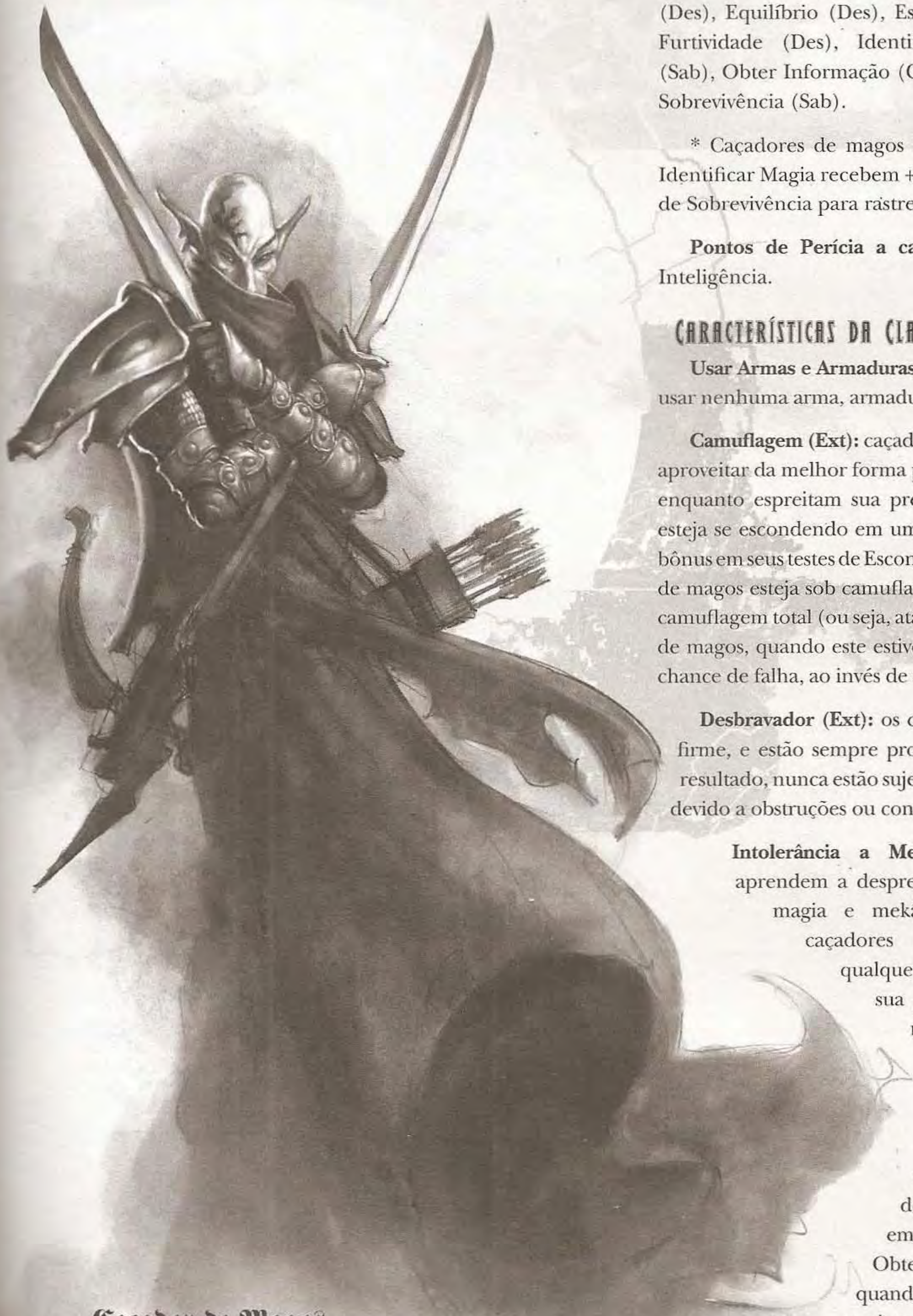
CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: um caçador de magos não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Camuflagem (Ext): caçadores de magos são treinados para aproveitar da melhor forma possível o ambiente ao seu redor, enquanto espionam sua presa. Um caçador de magos que esteja se escondendo em um ambiente natural recebe +4 de bônus em seus testes de Esconder-se. Além disso, caso o caçador de magos esteja sob camuflagem, ele recebe os benefícios de camuflagem total (ou seja, ataques realizados contra o caçador de magos, quando este estiver sob camuflagem, têm 50% de chance de falha, ao invés de apenas 20%).

Desbravador (Ext): os caçadores de magos têm o passo firme, e estão sempre prontos para a perseguição. Como resultado, nunca estão sujeitos a penalidades de movimento devido a obstruções ou condições de superfície.

Intolerância a Mekânica: caçadores de magos aprendem a desprezar tudo o que tem a ver com magia e mekânica humanas. Desta forma, caçadores de magos nunca utilizam qualquer aparato mekânico, e tolerarão sua presença apenas por períodos reduzidos de tempo. Eles evitam gigantes-a-vapor de todos os tipos completamente, e chegam próximos a eles apenas se estritamente necessário para atacar seus inimigos. Caçadores de magos sofrem -2 de penalidade em testes de Blefar, Diplomacia, Obter Informação e Sentir Motivação quando estiverem lidando com conjuradores humanos que portarem



Caçador de Magos

qualquer tipo de aparato mekânico, ou quando a menos de 9 metros de um gigante-a-vapor de qualquer tipo.

Evasão Aprimorada (Ext): a partir do 2º nível, sempre que o caçador de magos for alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência, e sofrerá apenas metade do dano mesmo se fracassar. Esta habilidade só pode ser utilizada se o caçador de magos estiver sem armadura ou usando uma armadura leve. Um caçador de magos indefeso (inconsciente, paralisado ou imobilizado) também não pode utilizar esta habilidade.

Inimigo Arcano (Ext): devido a seu treinamento extensivo, os caçadores de magos são especialmente bons em predizer as táticas utilizadas por magos. A partir do 2º nível, quando estiver lutando contra conjuradores arcanos, um caçador de magos recebe +2 de bônus de intuição em jogadas de ataque e +2 de bônus de esquiva em sua Classe de Armadura. Estes bônus aumentam para +4 no 5º nível, e para +6 no 8º nível.

Dificultar Detecção (SM): no 3º nível, o caçador de magos recebe uma resistência a magias de adivinhação, como se estivesse permanentemente sob o efeito de uma magia *dificultar detecção*. Caso uma adivinhação seja tentada contra o caçador de magos, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de nível de conjurador contra uma CD igual a 10 + o nível de classe do caçador de magos + modificador de Carisma. Esta habilidade afeta todas as magias de adivinhação, e não pode ser anulada pelo caçador de magos.

Farejador de Bruxas: no 3º nível, o caçador de magos recebe o talento Farejador de Bruxas como um talento adicional.

Ataque Furtivo: a partir do 4º nível, o caçador de magos causa dano adicional quando estiver flanqueando seu oponente, ou quando este não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Veja a habilidade de classe do ladino, no LRB I. O dano adicional causado aumenta no 7º e 10º níveis.

Esquiva Sobrenatural (Ext): a partir do 4º nível, o caçador de magos mantém seu bônus de Destreza na CA (caso possua) mesmo quando for pego surpreendido ou quando for atacado por um oponente invisível. Ele ainda perde seu bônus de Destreza em CA caso esteja imobilizado.

Caso o caçador de magos já possua esta habilidade, ele automaticamente recebe esquiva sobrenatural aprimorada (veja o LRB I).

Rastrear Magia (Ext): no 5º nível, através de seu treinamento e sensibilização a energias mágicas, os

caçadores de magos conseguem ampliar sua habilidade de rastreamento sentindo as energias mágicas liberadas por seus inimigos conjuradores. Contudo, conjuradores mais poderosos têm uma capacidade melhor de mascarar suas energias. Um teste bem-sucedido de Identificar Magia (CD 10 + nível do conjurador) dá ao caçador de magos +10 de bônus de circunstância em testes de Sobrevivência para rastrear um oponente conjurador.

Resistência a Magia (Sob): no 6º nível, caçadores de magos recebem resistência a magia no valor de 10 + seu nível de classe + modificador de Carisma.

Ataque Arcano (Ext): a partir do 7º nível, sempre que o caçador de magos ataca um conjurador no meio de uma conjuração, seja usando uma ação preparada, seja fazendo um ataque de oportunidade, ele recebe seu bônus de ataque furtivo como se o conjurador estivesse surpreendido. O nome desta habilidade é algo enganador, já que se aplica a todos os conjuradores (arcanos e divinos).

Mente Escorregadia (Ext): no 8º nível, o caçador de magos recebe a habilidade mente escorregadia, que funciona como a habilidade especial do ladino do mesmo nome (veja o LRB I).

AS FERRAMENTAS DA RETRIBUIÇÃO

A RETRIBUIÇÃO DE SCYRAH TEM ACESSO A MUITAS ARMAS PODEROSAS, E A MAGOS HABILIDOSOS PARA FAZER MAIS DELAS. OS CAÇADORES DE MAGOS, ESTANDO TÃO INTIMAMENTE LIGADOS COM A RETRIBUIÇÃO, MUITAS VEZES PODEM ADQUIRIR ALGUMAS DESSAS POTENTES ARMAS PARA USO NOS PLANOS DA RETRIBUIÇÃO E NA DESTRUIÇÃO DE MAGOS HUMANOS. A SEGUIR ESTÃO APENAS ALGUMAS DAS ARMAS PREFERIDAS PELOS CAÇADORES DE MAGOS.

VIROTES DA MORTE: ESTES VIROTES SÃO ARMAS +1 ANTI-CONJURADORES ARCANOS. QUANDO USADAS CONTRA QUALQUER OUTRO Oponente, SÃO SIMPLEMENTE VIROTES (OU FLECHAS) +1. CONTUDO, QUANDO USADAS CONTRA CONJURADORES ARCANOS, SÃO PROJÉTEIS +3 QUE CAUSAM +2D6 PONTOS DE DANO ADICIONAL. CUSTO: 175 PO POR VIROTE.

VIROTES DISRUPTORES: ESTES VIROTES SÃO ARMAS +2 DISRUPTORAS DE MAGIA. QUANDO USADAS CONTRA QUALQUER Oponente VIVO, SÃO SIMPLEMENTE VIROTES (OU FLECHAS) +2. CONTUDO, QUANDO USADAS CONTRA CONJURADORES ARCANOS OU DIVINOS, ATRAPALHAM A HABILIDADE DO CONJURADOR DE UTILIZAR MAGIA. O DANO CAUSADO PELO VIROTE É TRATADO COMO CONTÍNUO POR UMA RODADA. ALÉM DISSO, CASO UM CONJURADOR ATINGIDO POR UM VIROTE DISRUPTOR TENHA CONJURADO UMA MAGIA DE QUALQUER MODO DURANTE O DANO CONTÍNUO DO VIROTE, O NÍVEL DA MAGIA É DOBRADO PARA FINS DE DETERMINAR A CD DO TESTE DE CONCENTRAÇÃO. ESTE EFEITO SE ESTENDE PARA O USO DE ITENS DE COMPLEMENTO DE MAGIA COMO PERGAMINHOS MÁGICOS E À HABILIDADE DO CONJURADOR DE GUERRA DE CANALIZAR MAGIA EM PONTOS FOCALIS. ALÉM DISSO, UM GIGANTE-A-VAPOR ATINGIDO POR UM VIROTE DISRUPTOR FICA INCAPAZ DE RECEBER PONTOS FOCALIS OU MAGIAS CANALIZADAS POR UMA RODADA. CUSTO: 375 PO POR VIROTE.

TABLE 2-8: O CAÇADOR DE MAGOS

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+2	+2	Camuflagem, desbravador, intolerância a mágica
2º	+1	+0	+3	+3	Evasão aprimorada, inimigo arcano +2
3º	+2	+1	+3	+3	<i>Dificultar detecção</i> , Farejador de Bruxas
4º	+3	+1	+4	+4	Ataque furtivo +1d6, esquiva sobrenatural
5º	+3	+1	+4	+4	Inimigo arcano +4, rastrear magia
6º	+4	+2	+5	+5	Resistência a magia
7º	+5	+2	+5	+5	Ataque arcano, ataque furtivo +2d6
8º	+6	+2	+6	+6	Inimigo arcano +6
9º	+6	+3	+6	+6	Mente escorregadia
10º	+7	+3	+7	+7	Ataque furtivo +3d6

VIROTE PERSEGUIDOR FANTASMA: VIROTES PERSEGUIDORES FANTASMAS, EMBORA PAREÇAM SER MATERIAIS, SÃO CAPAZES DE PENETRAR BARREIRAS PARA ALCANÇAR UM ALVO, MAS MESMO ASSIM ESTES PROJÉTEIS +3 PODEM SER MANIPULADOS E CARREGADOS EM UM ARCO OU BESTA NORMAIS. ANTES DO DISPARO, O CAÇADOR DE MAGOS DEVE SUSSURRAR O NOME DO ALVO POR SOBRE O VIROTE. O VIROTE IRÁ ENTÃO VOAR COM PRECISÃO ATÉ SEU OPOSTO DESIGNADO, DESDE QUE A PESSOA ESTEJA DENTRO DE SEU ALCANCE. COBERTURA E CAMUFLAGEM SÃO COMPLETAMENTE NEGADAS PARA FINS DE DETERMINAR SE O VIROTE PODE ACERTAR. CUSTO: 750 PO POR VIROTE.

← CAPELÃO DE BATALHA →

Quando eu o vi descer de seu cavalo pela primeira vez, achei que era Morrow em pessoa que vinha a mim, com o sol que se punha atrás dele emprestando-lhe uma aura sagrada. Eu me lembro de me ajoelhar, confuso, e curvar a cabeça, e então o Padre Logan me puxou para que ficasse de pé, e sorriu. Ele parecia exatamente como toda pintura que eu já vi de Morrow, e mesmo hoje eu me pego observando-o como um tolo quando ele não sabe que estou olhando. Eu ainda fico nervoso, e eu venho servindo com ele há dez anos.

Você não vai encontrar um capelão de batalha de Forte do Meio a Caspia melhor que o Padre

Logan. Ele é o igual de cinco padres comuns, e a nossa companhia tem o menor número de baixas de qualquer unidade da Guarda Norte. Gentil com aqueles sob seus cuidados, mas temível em combate. É com enorme orgulho que eu sirvo a ele. Morrow me colocou aqui com um propósito, e eu não vou deixar o lado do bom padre até que eu esteja enterrado, disso você pode ter certeza.

—Rinaldo Vetter (tordorano Gue5), sargento da Guarda Norte, Forte do Meio

DESCRIÇÃO

Em geral, os capelães são clérigos ou paladinos que sentiram um chamado para espalhar a palavra de seu deus não apenas através de sermões e boas ações diárias, mas também no campo de batalha. A maior parte das pessoas admira os capelães de batalha por sua dedicação aos princípios designados por seu deus e sua disposição a arriscar suas vidas ao levar a palavra às linhas de frente. Eles são uma inspiração para os fiéis, e ensinam os soldados sobre as virtudes de seu patrono divino. Capelães de batalha curam e restauram os corações e corpos de seus homens antes, durante e depois da batalha. E no infeliz mas inevitável caso de que um membro de sua unidade venha a morrer, o capelão de batalha fornece os últimos rituais aos caídos, enviando seu espírito para o pós-vida com uma última bênção.

A igreja utiliza esses servos especializados designando-os para missões adequadas a suas habilidades, em geral servindo em exércitos em campanhas extensas. Às vezes, os capelães de batalha também servem como missionários em regiões perigosas onde os fiéis locais precisam de apoio.

Capelães de batalha geralmente usam vestes clericais apropriadas para seu posto e, caso sejam paladinos, também ostentam o símbolo de sua afiliação. Como regra, os capelães de batalha quase sempre serão encontrados em armaduras pesadas, não apenas para proteger melhor a si mesmos, mas também para identificarem-se melhor com os soldados com os quais servem.

Dado de Vida: d10.

Nota: paladinos podem adquirir níveis de capelão de batalha, e depois continuar adquirindo níveis de paladino livremente.

CAPELÃES DE BATALHA NOS REINOS DE FERRO

Os capelães de batalha podem ser encontrados, e são geralmente respeitados, em todas as facetas da sociedade que aceitam a religião de Morrow. Para muitos, os capelães de batalha são vistos como o braço mais legítimo da Igreja de Morrow – no sentido de que eles não ficam sentados em segurança no Sancteum, julgando os fiéis, mas nas trincheiras, quer seja desbravando o mundo, quer seja servindo estoicamente com os defensores da nação.

Capelães de batalha são uma parte aceita e bem-vinda da Igreja de Morrow, e o Exordeum autorizou o caminho do capelão de batalha muitos séculos atrás. De acordo com o seu código original, um aspirante a capelão de batalha deve ser entrevistado por um vigário para ser iniciado. Em geral, os capelães de batalha não se sentem confortáveis com títulos e deveres administrativos, então é raro que ascendam acima do posto de prelado.



Capelão de Batalha

TABELA 2-9: O CAPELÃO DE BATALHA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+0	Inflamar os fiéis +2	+1 nível na classe divina anterior
2º	+2	+3	+0	+0	Bênção de Morrow, talento adicional	—
3º	+3	+3	+1	+1	Inflamar os fiéis +4	+1 nível na classe divina anterior
4º	+4	+4	+1	+1	Curar ferimentos leves em massa, talento adicional	—
5º	+5	+4	+1	+1	A visão de Morrow, inflamar os fiéis +6	+1 nível na classe divina anterior

FIGURAS NOTÁVEIS

Bastian Kinnet (thuriano Clr6/Cbt4): já no meio da casa dos quarenta, Bastian Kinnet é um veterano experimentado de muitas batalhas. Tendo escolhido o caminho de Morrow logo cedo, Bastian rapidamente percebeu que poderia fazer mais por seu semelhante no campo de batalha do que pregando em um púlpito. No campo de batalha, teve um impacto imediato nas vidas e almas daqueles com quem serviu (enquanto, em sua vida anterior, nunca tinha certeza se alguém estava ouvindo seus sermões). Até mesmo quando servia em companhias militares, Kinnet escolheu liderar pelo exemplo ao invés de palavras, sempre insistindo em atender aos caídos da força oposta uma vez que houvesse feito tudo o que podia por seus próprios camaradas. Atualmente, Kinnet serve ao lado de homens e mulheres na companhia mercenária dos Andarilhos do Pântano da Adaga.

Ilyana Patrusk (umbreana Clr5/Gue4/Cbt2): desde cedo, Ilyana aspirava ser uma paladina de Morrow, espalhando a palavra sagrada, liderando as tropas da Igreja e aventurando-se em seu nome. Contudo, embora tivesse grandes ambições, ela não possuía a concentração necessária para seguir o rígido código dos paladinos. Isso não impediu Ilyana de alcançar suas metas. Uma estrategista experiente, guerreira habilidosa e curandeira respeitada, Ilyana usa todas as suas habilidades para ajudar a proteger os homens e mulheres das guarnições da muralha de Ravensgard.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um capelão de batalha, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: qualquer Boa.

Religião: Morrow.

Perícias: Conhecimento (religião) 8 graduações, e 5 graduações em uma das seguintes perícias: Adestrar Animais, Cavalgar, Cura ou Sentir Motivação.

Magias: capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Especial: deve ter realizado um feito notável em nome de Morrow, e deve ter sido entrevistado por um clérigo de Morrow de posto vigário ou superior.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do capelão de batalha (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: um capelão de batalha não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: no 1º, 3º e 5º níveis desta classe, o capelão de batalha adquire mais magias diárias como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como chance aprimorada de expulsar/fascinar mortos-vivos, por exemplo), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas, deverá escolher qual delas terá seu nível de conjurador efetivo elevado.

Inflamar os Fiéis (Sob): com um ressoante grito de batalha a Morrow, o capelão de batalha pode inflamar os espíritos de quaisquer aliados morrowanos engajados em batalha como uma ação padrão. Quaisquer aliados morrowanos dentro de 18 metros que estejam sofrendo de magias ou efeitos de ação mental ou de medo têm direito a um teste de resistência imediato com +2 de bônus de moral. Esse bônus aumenta para +4 no 3º nível e +6 no 5º. Esta habilidade pode ser usada

um número de vezes por dia igual a 1 + o modificador de Carisma do capelão de batalha.

Bênção de Morrow (Sob): no 2º nível, as energias sagradas de Morrow permitem que o capelão de batalha conjure magias de cura com +1 no nível de conjurador. Isto se soma com o bônus do domínio Cura. A bênção de Morrow também permite que o conjurador exceda o bônus máximo permitido, e também permite que cure o dobro do número normal de pontos de vida antes de fazer uma jogada na Tabela 5-1: A Dor da Cura (veja o capítulo Cinco: Magia & Mekânica, pág. 276-279).

Por exemplo, um clérigo 6/capelão de batalha 4 pode conjurar *curar ferimentos leves* e curar 1d8+9 pontos de dano, ignorando o bônus máximo de +5 por nível do conjurador. Além disso, o capelão de batalha (assumindo-se um modificador de Sabedoria de +4) pode curar 224 pontos de dano antes de sofrer qualquer efeito negativo por conjurar magias de cura, ao invés dos 112 normais para um clérigo de 8º nível ([10 + modificador de Sabedoria] x nível do conjurador).

Talentos Adicionais: um capelão de batalha recebe um talento adicional no 2º e no 4º níveis. Os talentos escolhidos devem pertencer a seguinte lista: Ataque com Escudo Aprimorado, Ataque Giratório, Expulsão Adicional, Ataque Poderoso, Combate Montado, Arquearia Montada, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, Contramágica Aprimorada, Desarme Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Especialização em Combate, Expulsão Aprimorada, Fintar Aprimorado, Foco em Arma, Foco em Perícia (Cura), Imobilização Aprimorada, Investida Implacável, Investida Montada, Magias em Combate, Pisotear, Separar, Trespasar Aprimorado e Trespasar.

Curar Ferimentos Leves em Massa (SM): a partir do 4º nível, uma vez por dia o capelão de batalha pode conjurar a magia *curar ferimentos leves em massa*, com nível de conjurador igual ao seu nível de classe.

A Visão de Morrow (Sob): ao alcançar o 5º nível, o capelão de batalha adquire uma afinidade tão grande com as energias de Morrow que pode conjurar *detectar o mal* como uma ação livre. Ele também recebe uma breve pontada de dor que o avisa sempre que qualquer criatura maligna dentro de 9 metros realizar uma ação hostil contra ele. Isso faz com que o capelão de batalha não seja pego surpreendido, e receba +1 de bônus divino em sua CA e em seus testes de resistência, quando sofre um ataque, ou é alvo de uma magia, de uma criatura maligna. Esta habilidade funciona mesmo que o capelão de batalha não possa ver seu atacante.

« CONJURADOR DE GUERRA »

Nós sentimos o mundo pelos imensos dedos de metal de nossos gigantes-de-guerra. Nós sabemos o que é ter o poder de mover montanhas e arremessar relâmpagos. Podemos sentir cada movimento ao nosso redor no éter arcano que se agita além da apertada pele deste mundo. Somos as vozes cacofônicas dentro da sinfonia da guerra. Somos os líderes dos soldados movidos a vapor e as vozes dos deuses de ferro.

Nós somos conjuradores de guerra.

Anos atrás, Immoren libertou-se dos grilhões de Orgoth, e deu seus primeiros passos em direção a uma nova era. Uma era de vapor e metal na qual nós – os conjuradores de guerra – controlamos as peças no tabuleiro de xadrez da guerra. Devemos manter as fornalhas ardendo e as caldeiras fervendo, ou nossos fantásticos soldados cessarão de guerrear por nós, e perderemos para aqueles cujos gigantes não falham. Gigantes-de-guerra são o governo de Immoren. Aquele que controla os gigantes controla a batalha. Para o bem ou para o mal, o conjurador de guerra recebeu um dom raro. Tal coisa pode ser ensinada, refinada até um certo ponto, mas todos os conjuradores de guerra nascem com o entendimento inato das energias dentro dos córtices.

Enquanto o sangue for derramado em Immoren, haverá necessidade de nossas monstruosidades de metal e daqueles ligados a elas. Pois sem o conjurador de guerra, o gigante-de-guerra é pouco mais que um brinquedo, vagando aos tropeços como um mecanismo que recebeu corda demais. Somos nós, os raros e especiais, que controlamos o fluxo e refluxo das marés da guerra, e esta é

uma verdade forjada do mesmo material que os próprios gigantes-de-guerra.

— Comandante Adepto Sebastian Nemo (caspiano Mka17/Cgr5), conjurador de guerra cygnarano e membro da Ordem Fraternal de Magia

DESCRIÇÃO

Embora sejam os monstros de metal que vomitam vapor – os gigantes-de-guerra – que inspiram tanto pavor no campo de batalha, o verdadeiro poder está nas mãos dos conjuradores de guerra. Poucos em número, os conjuradores de guerra são a combinação perfeita das habilidades marciais e mágicas. Com apenas um pensamento, um conjurador de guerra pode mover um exército de terríveis gigantes-de-guerra, que responde a cada impulso seu com uma ferocidade mekânica que nenhum guerreiro humano pode equiparar. Eles comandam um arsenal de magias com a precisão e intensidade de um relâmpago e, em combate, recebem tal poder que sua fúria de batalha só pode ser comparada a de outros como eles. São os titãs entre os heróis e já foi dito, mais de uma vez, que os próprios deuses tremariam ante a força avassaladora do conjurador de guerra.

Embora manipuladores de magia – arcana e divina – sejam raros nestes reinos assolados pela guerra, o ofício do conjurador de guerra permanece o mais exclusivo. Os conjuradores de guerra utilizam o grande e invisível reservatório de energia mágica do mundo em um nível que ultrapassa qualquer coisa que possa ser atingida pelos métodos tradicionais de gestos manuais e palavras ancestrais aprendidos. É essa união com a própria essência da magia que define um conjurador de guerra, a habilidade de não apenas moldar a magia através de longa prática e estudo, mas torcê-la à sua vontade – sentindo a membrana que separa o nosso mundo dessa fonte arcana. Conjuradores de guerra alcançam atrás deste véu, drenando a energia pura da magia e dando-lhe forma e propósito no mundo dos homens.

O dogma do conjurador de guerra é a completa imersão e união com a *hieroglífica mekânica*, ou runas mekânicas, um antigo conjunto de símbolos mágicos descobertos e reunidos pelos primeiros pioneiros da magia. Acredita-se que estas runas criem as ligações entre todas as coisas na existência e, através de arranjo e implementação apropriados, possam mudar a forma ou as propriedades tanto da matéria quanto da energia. Assim como o homem alfabetizado vê palavras numa página escrita, o conjurador de guerra vê as runas ancestrais ao seu redor – marcadores de luz mágica, espiralando em círculos interligados, descrevendo as conexões e ligações

entre o material e o incorpóreo – entre o nosso mundo e a fonte da magia.

A habilidade de se conectar com a trama de poder místico que se encontra além da visão dos homens comuns é o que dá ao conjurador de guerra o controle sobre os aparatos mekânicos. Canalizar poder para uma arma ou guiar o córtex de um gigante-de-guerra se torna natural para o conjurador de guerra, e verdadeiramente define sua profissão e seu ofício. Apenas conjuradores de guerra têm este poder de controlar construtos que fazem tremer o chão. Apenas conjuradores de guerra podem canalizar poder bruto por estas feras semi-dirigidas. Apenas conjuradores de guerra entendem o poder arcano como o que ele verdadeiramente é – energia bruta, combustível para sua fúria.

O caminho do conjurador de guerra é difícil de ser encontrado, e não se viaja por ele sem grande convicção. A maioria dos conjuradores de guerra nota sua própria percepção alterada do mundo ao seu redor antes de sequer considerar uma vida como guerreiro-mago. Mas a percepção da fonte arcana é apenas o primeiro passo, e apenas através de treinamento rigoroso e aprendizado com um mentor é possível descobrir os segredos do poder do conjurador de guerra. Embora os conjuradores de guerra em si sejam incomuns, mais raros ainda são os que não se juntam ao exército de seu país para seguir a vida à qual são atraídos. Poucos estilos de vida fornecem o equipamento essencial para saciar o desejo do conjurador de guerra, e um conjurador de guerra está destinado a gozar de um posto muito celebrado em qualquer exército. Desenvolver essas habilidades exige um mentor quase impossível de ser encontrado fora das forças armadas de um reino. Embora raros conjuradores de guerra mercenários ou renegados existam, estes têm poucas razões para aceitar aprendizes. É por isso que aqueles com o instinto para comandar os aparatos mekânicos com seus gestos, e a habilidade de utilizar o poder arcano em combate, alistam-se como soldados, e tornam-se hábeis nas artes da guerra à medida que aprofundam seus conhecimentos sob a tutela de um conjurador de guerra veterano.

Perseverança, prática e disciplina são o que separa os conjuradores de guerra daqueles que poderiam tê-lo sido. O verdadeiro poder vem apenas a grande custo, e através de grande sacrifício. Aqueles que começam no caminho casualmente e não se dedicam por completo raramente conseguem mudar de rumo. Com mais frequência, acham-se em um mundo muito maior do que esperavam, que rapidamente os engole violenta e definitivamente. Aqueles que têm sucesso como conjuradores de guerra tornam-se ícones de uma era rica em conflito. Faróis de esperança, e

com a mesma frequência de desespero, alguns acreditam que os conjuradores de guerra anunciam um apocalipse – o fim de toda a humanidade – enquanto outros dizem serem eles os únicos capazes de impedi-lo.

Dado de Vida: d6.

CONJURADORES DE GUERRA NOS REINOS DE FERRO

O uso dos gigantes-a-vapor em batalha e a habilidade dos conjuradores de guerra de melhorá-los faz de qualquer conjurador de guerra com um mínimo de potencial um bem valioso. Cada reino está em uma corrida para encontrar conjuradores de guerra entre sua população, mas até agora estes indivíduos abençoados são mesmo raros. Nenhum reino admite o número de conjuradores de guerra dentre suas fileiras, mas o entendimento geral é de que eles sejam uns poucos e preciosos indivíduos.

O Real Exército Cygnarano treina os conjuradores de guerra do reino – aqueles que se apresentam ou cujo talento é descoberto – para se alistar e servir aos interesses da Coroa por toda a vida. As oficinas em Mercir e Caspia produzem aparatos mekânicos que não têm igual, e cada um de seus conjuradores de guerra treinados sempre foi ao campo de batalha por vontade própria e com entusiasmo. Os conjuradores de guerra de Cygnar são o padrão pelo qual todos os outros são medidos.

Khador também recruta seus conjuradores de guerra por toda a vida, instigando neles a necessidade da Terra Mãe de proteger-se das ambições daqueles que almejam vê-la cair. A rainha Vanar XI entrevista pessoalmente cada conjurador de guerra em potencial, e designa-os para a Druzhina, em Korsk, onde são treinados sem descanso pelos conjuradores de guerra que lá existem. Aqueles que não desejam ser parte do grande exército khadorano muitas vezes desaparecem ou são acusados de traição, e logo se vêem balançando no cadafalso.

Poucos conjuradores de guerra já emergiram de Llael ou Ord, embora o Ministério da Guerra de Llael afirme que possui conjuradores de guerra à sua disposição. O rei Baird Cathor II se mantém calado sobre o tópico de conjuradores de guerra órdicos, parecendo bastante satisfeito com a política cygnarana e a continuada defesa do território de Ord por Cygnar, tanto contra Cryx quanto contra Khador. Ainda não se sabe se estes dois países estão ou não realmente treinando seus próprios conjuradores de guerra.

O modo como o Império de Cryx deu à luz seus infernais construtos mekânicos é, em grande parte, desconhecido.

Ninguém esperava que tais monstros emergissem da ilha negra, e esperava menos ainda ver bruxos e bruxas conjuradores de guerra liderando-os. Cryx agora revelou-se verdadeiramente como uma ameaça séria às nações do continente, e os conjuradores de guerra cryxianos são, sem dúvida, algumas das mais temíveis, vis e perigosas criaturas conhecidas, com a exceção do terrível Pai Dragão, Lorde Toruk em pessoa.

O Protetorado de Menoth está violando cada ponto de seu tratado com Cygnar, tendo entrado em hostilidades de fronteira, e até mesmo empregando gigantes-de-guerra e conjuradores de guerra contra sua antiga nação. De alguma forma, eles descobriram como acessar seus gigantes através de magia divina, um fato que inspira os menitas a grandes feitos, pois certamente isso é prova de que Menoth aprova suas ações contra as nações hereges. O hierarca Garrick Voyle chama seus conjuradores de guerra de “Campeões de Menoth” e, até agora, eles não o desapontaram.

FIGURA NOTÁVEL

Artífice Tenente Anders Dudgeon (caspiano Mag8/Cgr2): como um conjurador de guerra artífice, o Tenente Dudgeon serviu tanto sob a Capitã Victoria Haley quanto sob o Comandante Coleman Stryker, dois dos mais celebrados conjuradores de guerra. Tanto a Capitã Haley quanto o Comandante Stryker vêem este sujeito como um futuro comandante exemplar. Sob a tutela de ambos conjuradores de guerra, o Tenente Dudgeon adquiriu grande habilidade, e mostrou tremendo potencial de liderança. Uma vez que os ferimentos de sua recente missão tenham se curado e seu gigante pessoal tenha sido consertado, o alto comando planeja dar a ele um posto de campo permanente, e colocá-lo no caminho mais rápido para seu próprio comando.

PRÉ-REQUISITOS

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

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Concentração 10 graduações, Identificar Magia 7 graduações, Operar Gigante-a-Vapor 5 graduações.

Talentos: Foco em Perícia (Concentração), Liderança, Magias em Combate, Vontade de Ferro.

Magias: capacidade de conjurar magias (arcanas ou divinas) de 3º nível.

Especial: deve encontrar um conjurador de guerra de posto artífice ou superior para ser seu mentor.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do conjurador de guerra (e a habilidade chave de cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (qualquer perícia, escolhida individualmente) (Int), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Ofícios (mekânica) (Int), Operar Gigante-a-Vapor (Car) e Profissão (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar e Armas e Armaduras: conjuradores de guerra aprendem a usar duas armas simples ou comuns à sua escolha. Além disso, eles aprendem a usar todas as armaduras, mas não escudos, por seu treinamento militar. Conjuradores de guerra raramente usam escudos, já que são muito incômodos e interferem com sua habilidade de conjurar magias e controlar suas armas e armaduras mekânicas.

Conjuração: quando um conjurador de guerra atinge um novo nível nessa classe, o personagem adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável) – como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício da-quela classe (chance aprimorada de expulsar/fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar

um conjurador de guerra, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Foco de Conjurador de Guerra (Sob): no 1º nível, o conjurador de guerra aprende como canalizar energia mágica bruta para ganhar foco. Como uma ação livre, o conjurador de guerra pode sacrificar uma ou mais de suas magias disponíveis e canalizá-las como foco. O conjurador de guerra recebe um ponto de foco por nível de magia sacrificado. Por exemplo, caso o conjurador de guerra sacrifique uma magia de 2º nível e outra de 3º nível, irá ganhar 5 pontos de foco. A quantidade máxima de pontos de foco que um conjurador de guerra pode possuir em um determinado momento é igual a 2 + seu nível de conjurador de guerra.



Conjurador de Guerra

TABELA 2-10: O CONJURADOR DE GUERRA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Foco de conjurador de guerra	+1 nível na classe anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Sentir córtex	+1 nível na classe anterior
3º	+2	+1	+1	+3	Contatar córtex	+1 nível na classe anterior
4º	+3	+1	+1	+4	Melhorar gigante-a-vapor	+1 nível na classe anterior
5º	+3	+1	+1	+4	Armadura de conjurador de guerra	+1 nível na classe anterior
6º	+4	+2	+2	+5	Conjurador de guerra adepto	+1 nível na classe anterior

Os pontos de foco podem ser utilizados para aumentar os consideráveis poderes de suas armas e armaduras mekânicas, melhorar suas próprias habilidades de combate ou aumentar as habilidades de um gigante-a-vapor sob seu comando. Veja, abaixo, os benefícios que podem ser ganhos através do uso de pontos de foco. Quaisquer pontos de foco não-utilizados podem ser deixados de reserva por um máximo de 5 rodadas; depois deste tempo, o conjurador de guerra perde os pontos de foco remanescentes.

Conjuradores de guerra também podem canalizar foco em seus aparatos mekânicos pessoais para economizar as cargas em seus acumuladores ou para energizar aparelhos com acumuladores vazios. Contudo, eles só podem canalizar pontos de foco através de tomadas de acumulador normais. É impossível para um conjurador de guerra canalizar foco através de uma tomada de acumulador de carga por fio. Um ponto de foco conta como uma única carga de um acumulador. Além disso, alguns aparatos mekânicos,

como a armadura de conjurador de guerra, são designados especificamente para serem melhorados através do uso do foco de conjurador de guerra. As descrições destes itens irão detalhar os benefícios específicos de canalizar foco de conjurador de guerra para eles.

Treinamento de Artífice: um conjurador de guerra artífice é aquele que está recebendo treinamento, nas artes arcanas e militares, de um conjurador de guerra de nível mais alto. Como opção do mestre, o personagem pode ser obrigado a completar o seu treinamento – o que normalmente leva de seis meses a um ano – antes de poder avançar além do primeiro nível nesta classe.

Sentir Córtex (Sob): conjuradores de guerra têm uma habilidade inerente de sentir a presença de um córtex de gigante-a-vapor ativo. O conjurador de guerra pode sentir automaticamente quaisquer córtices ativos dentro de um raio de 6 metros. Contudo, concentrando-se, o conjurador de guerra pode tentar determinar se há outros córtices

ativos dentro de um raio de 30 metros. Caso o conjurador de guerra seja bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 18), consegue bloquear distrações externas o suficiente para determinar se há quaisquer outros córtices ativos dentro de alcance, mas ainda não sabe quantos são ou onde estão localizados. Sentir córtices distantes exige uma ação padrão. Se o conjurador de guerra continuar a

Habilidades de Foco¹

(Cada habilidade a seguir custa 1 ponto de foco)²

Bônus de acordo com o nível

	1-2	3-4	5-6
Bônus de foco nas jogadas de ataque durante 1 rodada	+1d6	+2d6	+3d6
³ Bônus de foco nas jogadas de dano durante 1 rodada	+1d6	+2d6	+3d6
Bônus de foco na CA durante 1 rodada	+1d6	+2d6	+3d6
⁴ Ataques extras, com o maior bônus de ataque	1	2	3

¹A partir do 4º nível, o conjurador de guerra pode aplicar qualquer destas habilidades de foco a gigantes-a-vapor canalizando o foco através do córtex do gigante.

²Os bônus de foco em jogadas de ataque e de dano e na CA não são cumulativos.

³Se a arma do conjurador de guerra é uma arma mekânica com um bônus de dano por energia (eletricidade, fogo etc.) o dano adicional é do mesmo tipo de energia. Se a arma não possuir um tipo especial de energia, então o dano é por força.

⁴Cada ponto de foco gasto dá 1 ataque extra. A linha de ataques extras mostra quantos pontos de foco podem ser gastos para ganhar ataques extras, de modo que um conjurador de guerra de 6º nível pode gastar 3 pontos de foco para ganhar 3 ataques extras. Para realizar ataques adicionais, o conjurador de guerra deve usar uma ação de rodada completa.

se concentrar por uma segunda rodada (o que exige uma segunda ação padrão) e for bem-sucedido em outro teste de Concentração (CD 18), pode determinar o número de córtices ativos e suas distâncias aproximadas em relação a ele mesmo.

Contatar Córtex (Sob): com liderança e treinamento apropriados, os conjuradores de guerra são capazes de transmitir comandos telepáticos a todos os córtices ativos dentro de um raio de 1,5 metro por nível de conjurador. Embora o conjurador de guerra ainda possa dar comandos verbais a todos os gigantes que foram ajustados para aceitar seus comandos de voz, agora ele também pode tentar comandar construtos controlados por córtices que não estejam ligados à sua voz. Qualquer córtex não protegido por trancas de córtex está sujeito a esta habilidade de comando. Como uma ação padrão, o conjurador de guerra faz um teste oposto de Operar Gigante-a-Vapor contra o controlador atual do gigante, adicionando seu nível de classe de conjurador de guerra ao teste (1d20 + modificador de perícia Operar Gigante-a-Vapor + nível de classe de conjurador de guerra). Se o conjurador de guerra for bem-sucedido, tomou o controle do gigante de seu operador.

Melhorar Gigante-a-Vapor (Sob): um conjurador de guerra artífice pode agora gastar pontos de foco para aprimorar as ações dos gigantes-a-vapor que ele está comandando, ou para ativar dispositivos mekânicos especiais designados para aceitar energia mágica (nodos de arco, portões guardados mekanicamente etc.). Gigantes-a-vapor podem ser considerados armas e armaduras para propósitos de melhoria. Estes itens especiais devem estar dentro de 3 metros por nível de conjurador do conjurador de guerra para receberem o foco de conjurador de guerra.

Armadura de Conjurador de Guerra: o artífice é exercitado por seus mentores durante seu treinamento, e recebe Usar Armadura (armadura de conjurador de guerra) como um talento adicional.

Conjurador de Guerra Adepto (Sob): na última parte de seu treinamento como conjurador de guerra, o artífice (agora chamado de adepto) recebe a habilidade de conceder a qualquer gigante-a-vapor comandado por ele qualquer talento da seguinte lista, ao custo de 1 ponto de foco por rodada por talento: Ataque Poderoso, Corrida (simplesmente dá ao gigante a habilidade de correr), Encontrão Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado, Trespasar Aprimorado (o gigante não precisa preencher os pré-requisitos para estes talentos).

« FUZILEIRO »

Um bando inteiro de caçadores das dunas estava lá naquele beco, descarados como eles só. Mais tarde, me disseram que não era a primeira vez que um grupo deles tinha cavado debaixo de Penhasco Ternon em busca de carne. Um monte de gente enxerida atrás de mim estava começando a empurrar, e eu chiei para que eles fossem para trás. Levantei meu rifle e eles entenderam a mensagem. Eu mantenho o meu rifle à mão porque o Penhasco não é o lugar mais cosmopolita do mundo, e às vezes um homem da lei tem que se impor. Eu tinha esperança de colocar um buraco numa dessas bestas escamosas da mesma forma que faria com qualquer desgraçado genérico. O tiro tinha que valer. Se eu deitasse um deles, talvez os outros pulassem de volta em seu buraco e dessem o fora da cidade.

Um som de trovão anunciou a entrada de uma bala no crânio de um dos animais. Eu fiquei meio ressabiado quando ele não caiu logo de cara, mas depois de um momento de gorgolejar e estrebuchar enquanto os outros olhavam confusos, o caçador tombou. Eles olharam por toda a volta, pasmados, enquanto eu me escondia na sombra de uma porta aberta. Praguejei em silêncio por não ter fechado a porta para pôr uma barreira entre mim e aqueles cinco pares de olhos amarelos dardejantes. Eu fui um filho da mãe idiota em pensar que eles não podiam me ver lá, e de repente todos eles tinham largado o corpo de Madame Jarboe de uma vez, e corriam para mim com tudo.

Eu bati a porta, enquanto o pessoal atrás de mim ficava andando em círculos na taverna. Eu gritei para dois grandões segurarem a porta enquanto eu recarregava, então chamei o meu

camarada Ashley – eu ia precisar da ajuda dele rápido. Um dos grandões segurou a porta enquanto o outro ficava parado fazendo perguntas, dizendo “quíeisso? quequíeisso?” e essa bobagem toda. Quando os caçadores chegaram, eu não esperava que a porta se estilhaçasse, mas por sorte eu sou rápido em recarregar, e já tinha outra bala pronta para eles. Uma bocarra enorme, cheia de dentes afiados, apareceu por um buraco, então eu servi a ela uma dose de chumbo. Dessa vez o desgraçado entendeu a mensagem e caiu morto. Então o resto deles conseguiu entrar.

O grandão na porta foi para trás e puxou a machadinha do cinto. Ele acertou o primeiro dos caçadores em cheio. Tem que se respeitar o homem pela sua coragem, mas as bestas continuaram avançando e uma delas começou a despedaçá-lo. Eu recuei, tropeçando num banco e mal conseguindo ficar de pé, quando Ashley atirou com seu rifle e urrou um desafio. O salão comunal inteiro do Bastião da Sanidade tinha virado um manicômio, com pessoas gritando e correndo e os enormes caçadores das dunas chiando e babando sangue por toda a droga do lugar.

Do nada, mais quatro caçadores chegaram sem ser convidados, e foi aí que eu percebi que o buraco no beco devia levar para uma toca inteira. Ashley riu insanamente enquanto nós dois recarregávamos, e então o barman, sabendo que eu era bom com uma arma longa, me atirou um segundo rifle. Nós tínhamos nos metido em uma boa briga, e nenhum dos lados estava pronto para desistir.

“Fogo na fornalha, taverneiro”, eu disse. “Nós vamos ter bacon de lagarto hoje...”

—Brue Westrone (povo-do-meio Gue5/Fzl7), futuro xerife de Penhasco Ternon e famoso contador de histórias

DESCRIÇÃO

O fuzileiro é um especialista excepcionalmente treinado no uso de armas de fogo longas. Estes franco-atiradores são encontrados em quase qualquer reino que tenha desenvolvido a tecnologia das armas de fogo, e, em geral, compõem um segmento pequeno mas de elite do exército local. Quase todos os membros desta classe já receberam treinamento militar formal com armas de fogo, mas procuram refinar suas habilidades ainda mais. Estes soldados versáteis também aprendem perícias de furtividade, para fazer com que seu primeiro tiro valha. Um fuzileiro escondido é um sentinela particularmente mortal.

Os fuzileiros que ficam fartos do serviço militar muitas vezes se voltam para uma vida de aventuras, buscando fama e fortuna. dados os custos de manutenção de suas armas, os fuzileiros às vezes servem como mercenários ou aventureiros de aluguel.

A maioria dos fuzileiros é composta de ex-guerreiros, mas muitos têm passados como ladinos ou rangers. Embora esta seja uma classe voltada para o combate, as perícias do fuzileiro enfatizam a Inteligência e a Destreza ao invés da Força.

Dado de Vida: d8.

FUZILEIROS NOS REINOS DE FERRO

Fuzileiros podem ser encontrados por todos os reinos, mas seus números são maiores em Cygnar e Khador, onde encontram lugar entre os Espingardeiros Cygnaranos e os Fazedores de Viúvas de Khador. Ord e Llael recentemente começaram a incorporar estes especialistas em seus exércitos também e, embora a maioria dos fuzileiros seja humana, os anões de Rhul também se gabam de ter muitos franco-atiradores hábeis.

FIGURAS NOTÁVEIS

Kell Bailoch (povo-do-meio Gue7/Lad3/Fzl4): o inescrupuloso assassino Kell Bailoch é infame através dos Reinos de Ferro. Mesmo assim, poucos afirmam conhecê-lo, e menos ainda dizem realmente conhecer sua aparência. Em certos círculos notórios, Bailoch é conhecido como o homem que você chama quando quer que alguém seja eliminado, desde que você possua dinheiro para pagar seus honorários.

Um antigo carabineiro cygnarano e mercenário, Bailoch era um membro da Companhia Mercenária da Garra até que o trono de Cygnar dissolveu a companhia. Os membros restantes daquela companhia são as únicas pessoas a quem

ele chama de amigos. É a sua rede de associados, aqueles que o ajudam a manter sua enigmática identidade intacta. Bailoch está sempre viajando, indo de lugar em lugar e de cidade em cidade, em geral sem ficar em um só local por mais de alguns dias.

Kapitan Natalya Naryski (khard Gue6/Fzl7): membro dos temidos Fazedores de Viúvas de Khador, a Kapitan Naryski é uma sobrevivente. Durante uma escaramuça no norte da Floresta dos Espinhos, a unidade inteira de franco-atiradores de Natalya foi surpreendida por um jovem conjurador de guerra cygnarano e seu gigante de guerra modelo Sentinela. Desnecessário dizer, os Fazedores de Viúvas foram aniquilados; Natalya foi a única da unidade a escapar com seu rifle e um de seus olhos. Desde então, ela recebeu novos homens e um renovado senso de patriotismo que só pode ser posto em prática com a morte do conjurador de guerra artífice que chacinou seus camaradas.

PRÉ-REQUISITOS

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

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Observar 4 graduações, Ofícios (armas de fogo) 8 graduações.

Talentos: Foco em Arma (rifle), Tiro Certo, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Especial: deve possuir pelo menos um rifle.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do fuzileiro (e a habilidade chave de cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofícios (armas de fogo, canhoneiro) (Int) e Saltar (For).

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: fuzileiros sabem usar todas as armas simples e todas as armas comuns de corpo-a-corpo. Fuzileiros também sabem usar todas as armaduras leves e médias, mas não escudos. Fuzileiros que contem com sua furtividade evitam usar qualquer coisa mais pesada que couro, devido às penalidades de armadura em testes de perícias.



Fuzileiro

Tiro Longo: como um benefício de seu treinamento especial, o fuzileiro recebe o talento Tiro Longo como um talento adicional. Caso já possua este talento, o fuzileiro pode escolher um dos talentos listados abaixo em Talentos Adicionais.

Maestria com Rifle: no 2º nível, o fuzileiro é considerado um mestre no uso de armas de fogo longas (qualquer arma de fogo com meio metro de comprimento ou mais), recebendo +1 de bônus em jogadas de ataque e dano. Contudo, o dano adicional só é aplicado dentro do incremento de distância inicial do rifle. Por exemplo, um fuzileiro usando um rifle militar pode adicionar +1 de bônus de dano dentro de 60 m.

Tiro de Tocaia (Ext): a partir do 2º nível, o fuzileiro recebe a habilidade exclusiva de fazer um tiro de tocaia. Esta ação de rodada completa pode ser realizada apenas com uma arma de fogo longa, e exige que o fuzileiro esteja fora de alcance de tiro certo (a mais de 9 metros de distância). Mais importante, um tiro de tocaia pode ser feito apenas se o alvo não souber a localização do fuzileiro. A maior parte dos franco-atiradores usa a perícia Esconder-se e camuflagem para conseguir um primeiro tiro contra um alvo desavisado. Um tiro de tocaia inicial permite que o fuzileiro tenha tempo de mirar, concedendo +2 de bônus em sua jogada de ataque. Um acerto com um tiro de tocaia é tratado automaticamente como uma ameaça de sucesso decisivo e, caso o sucesso decisivo seja confirmado, o tiro causa dano de acordo com o multiplicador baseado no nível do fuzileiro. Isso substitui o multiplicador de sucesso decisivo normal da

arma, para fins de resolver esta habilidade. Se a jogada de ataque normalmente resultasse em uma ameaça de sucesso decisivo, o multiplicador da arma pode ser usado caso seja maior que o multiplicador baseado no nível.

Caso o fuzileiro esteja atirando de um local com camuflagem, e conseguir ficar escondido, pode tentar tiros de tocaia adicionais. Após o primeiro tiro de tocaia, o alvo e quaisquer aliados recebem a chance de fazer testes de Observar, resistido pelo teste de Esconder-se do fuzileiro, para localizá-lo. O fuzileiro não sofre a penalidade normal de -20 no seu teste de Esconder-se por ter realizado um ataque (veja a descrição da perícia Esconder-se, no LRB I). Em vez disso, seus inimigos recebem +3 de bônus em seus testes de Observar. Caso o fuzileiro consiga ficar escondido e o alvo ainda não conheça sua localização, outro tiro de tocaia pode ser executado. Cada tiro permite que o alvo faça outro teste de Observar, com +3 de bônus cumulativo. O fuzileiro pode tentar mudar para outro local usando Furtividade e Esconder-se para anular o bônus cumulativo, desde que ainda não tenha sido visto. Dado o tempo de recarga, tentar vários tiros de tocaia em seguida não é prático, a menos que o fuzileiro tenha mais de um rifle carregado de prontidão. Um time de fuzileiros trabalhando em conjunto e alternando as recargas, tiros e testes de Esconder-se podem causar um dano severo quando embosca uma força inimiga. Uma vez que o alvo saiba a localização do atirador, esta habilidade não pode ser usada, embora o fuzileiro possa continuar a atirar normalmente no alvo.

TABELA 2-11: O FUZILEIRO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Tiro Longo
2º	+2	+3	+3	+0	Maestria com rifle, tiro de tocaia (x2)
3º	+3	+3	+3	+1	Rifle em corpo-a-corpo, talento adicional
4º	+4	+4	+4	+1	Aproveitar Munição, tiro de tocaia (x3)
5º	+5	+4	+4	+1	Rápido no gatilho
6º	+6	+5	+5	+2	Talento adicional, tiro de tocaia (x4)
7º	+7	+5	+5	+2	Recarga rápida
8º	+8	+6	+6	+2	Tiro de tocaia (x5)
9º	+9	+6	+6	+3	Talento adicional
10º	+10	+7	+7	+3	Especialização em fabricação de armas, tiro de tocaia (x6)

Rifle em Corpo-a-Corpo (Ext): A partir do 3º nível, o fuzileiro pode usar a coronha de seu rifle como uma arma, usando ambas as mãos para causar 1d6 de dano de concussão. Ele é treinado para fazer isso sem o risco de danificar a arma (a menos que atinja algo duro como pedra – dureza 8 ou maior). Além disso, o fuzileiro pode decidir se esse dano é normal ou por contusão sem as penalidades normais, desde que declare isto de antemão. Adicionalmente, se uma baioneta estiver presa ao cano do rifle, ela funciona como uma lança curta, causando 1d6 de dano de perfuração mas exigindo ambas as mãos. Se o rifle estiver carregado durante um ataque bem-sucedido com a baioneta, o fuzileiro pode disparar o rifle no alvo como uma ação livre e acertar automaticamente. Ambas as formas de ataque são desajeitadas, sofrendo -2 de penalidade em suas jogadas de ataque, mas permitem que o fuzileiro entre em combate corpo-a-corpo sem trocar de arma. O fuzileiro não recebe os bônus dos talentos Foco em Arma ou Maestria em Rifle quando usa estes tipos de ataques em corpo-a-corpo.

Talentos Adicionais: um fuzileiro recebe um talento adicional no 3º nível e a cada 3 níveis subsequentes. Os talentos escolhidos devem pertencer a seguinte lista: Acuidade com Arma, Arquearia Montada (neste caso aplicando-se a armas de fogo!), Combate Montado, Especialização em Combate, Foco em Arma Maior (rifle), Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (rifle), Tiro em Movimento, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado e Tiro Rápido*.

*Tiro Rápido — Tiros múltiplos por rodada com armas de fogo só são possíveis em casos especiais, exigindo armas de fogo especiais (como um rifle de cano duplo) ou várias armas já carregadas. Em todos os casos, o tempo de recarga é uma limitação, e irá impedir múltiplos tiros na mesma rodada com uma única arma de fogo, a menos que não seja necessário recarregar. Por exemplo, a única maneira de dar dois tiros na mesma rodada seria com um rifle de cano duplo, ou outro rifle capaz de disparar mais de uma vez por rodada, ou com uma pistola em cada mão, e, neste caso, a penalidade de mão inábil iria se aplicar. A única maneira de dar 3 tiros seria com duas pistolas, uma das quais de cano duplo. Mesmo com várias armas de fogo, tiros múltiplos não são possíveis se as armas não estiverem prontas instantaneamente, já que sacar uma arma de fogo é uma ação de movimento, e impede múltiplos tiros a menos que o fuzileiro tenha também o talento Saque Rápido. Veja o Capítulo Três: Armas & Equipamento para algumas armas de fogo que podem disparar vários tiros por rodada.

Aproveitar Munição: embora todas as cargas de munição sejam projetadas para armas de fogo específicas, um fuzileiro experiente pode aproveitar cargas designadas para outro tipo de arma a adaptá-las para que funcionem em seus próprios rifles. No 5º nível, um fuzileiro recebe o talento Aproveitar Munição como um talento adicional.

Rápido no Gatilho (Ext): a partir do 5º nível, um fuzileiro que tenha em mãos um rifle carregado recebe +4 de bônus de circunstância em iniciativa.

Recarga Rápida (Ext): através de longo treinamento, o fuzileiro aprende a recarregar armas de fogo mais rápido que a maioria. Isso se aplica apenas a seus próprios rifles, ou àqueles com os quais ele tenha muita prática e familiaridade. O fuzileiro recebe +2 de bônus em todos os testes de Ofícios (armas de fogo) para recarregar, e pode reduzir o tempo de recarga de seus rifles para 1 ação padrão. Caso a arma exija normalmente 1 ação padrão para recarregar, o tempo de recarga é reduzido para uma ação de movimento. Uma arma de fogo que normalmente exija 2 ações padrão para recarregar agora exige apenas uma. Isso permite que um fuzileiro atire e recarregue na mesma rodada, caso esteja usando uma arma de fogo que normalmente exija apenas uma ação padrão para recarregar, e se não se mova.

Especialização em Fabricação de Armas: no 10º nível, o fuzileiro adquire uma familiaridade tal com armas de fogo que se torna um especialista em sua fabricação. Todos os fuzileiros com esta habilidade recebem +5 de bônus de competência em todos os testes que envolvam Ofícios (fabricação de armas de fogo), e podem reduzir o custo em materiais envolvidos na fabricação e conserto de armas de fogo em 20%. Alguns fuzileiros veteranos trabalham com dedicados profissionais fabricantes de armas para melhorar e personalizar suas próprias armas. Exemplos de modificações incluem: 1) Cabo/coronha customizado, adequando-se perfeitamente a um usuário em particular, o que concede +1 de bônus em jogadas de ataque com o rifle; 2) Talabarte customizado, que permite que o rifle seja aprontado rapidamente, concedendo bônus de +2 em iniciativa; 3) Estender o cano em vários centímetros, aumentando em 20% o alcance do rifle. Essas modificações podem ser realizadas apenas em rifles de qualidade obra-prima, e custam 1/5 do preço total da arma, além de exigir um teste de Ofícios (fabricação de armas de fogo) contra CD 25. Uma falha crítica neste teste significa que a arma está danificada, e não funciona mais até que seja reparada (veja Perícias, Ofícios [fabricação de armas de fogo]).

← PISTOLEIRO →

Ser um duelista não faz de mim um assassino, não importa o que você possa ter ouvido. Eu não sou um bandido, e eu levo o ato de matar a sério. Ouso dizer que nunca matei um homem que não merecesse, ou que não tivesse aceitado o risco por vontade própria. Eu nunca atirei em um homem pelas costas num beco escuro, nunca atirei em ninguém que estivesse desarmado cuidando de sua vida. Tire as conclusões que quiser.

Eu sirvo como empregado pago do Arquiduque Valdyr di Martryse do Conselho dos Nobres, e ele me recompensa regamente por meus serviços. Eu já fui responsável por proteger a honra de Lorde di Martryse em nada menos que cinco ocasiões, testando minhas habilidades contra os campeões dos rivais de meu lorde. Sussurros por trás de minhas costas, quando os plebeus acham que não posso ouvi-los, não me incomodam nem um pouco, nem os olhares sombrios que vêm na minha direção em tavernas. Meu dinheiro é bom, eu sirvo a um homem de importância, e ninguém se mete comigo. Isso é suficiente.

—Mestre Archibold Byrione (ryn Gue2/Lad3/Ptl9), pistoleiro a serviço do Arquiduque di Martryse (ryn Aril2) em Merywyn, Llael

DESCRIÇÃO

O mortal duelista de aluguel, sempre rápido no gatilho – este é o pistoleiro. Esses atiradores são os tipos que podem olhar um homem nos olhos a cem passos, alvejá-lo com um tiro mortal ali mesmo, e estar com sua arma de volta ao coldre antes que o corpo de seu oponente toque o chão – tudo isso sem piscar uma única vez.

O pistoleiro muitas vezes ganha a vida matando outros como ele. A arte do duelo é aperfeiçoada entre esses especialistas em armas de fogo. Eles duelam por muitas razões – frequentemente apenas para provar quem é melhor. Pistoleiros são tipos variados; do fanfarrão convencido que se

gaba de seus feitos a todos que lhe dêem ouvidos ao homem frio e quieto com seus pés sobre uma mesa no canto do bar, que não mostra sua rama ou suas intenções a menos que seriamente desafiado. Uma coisa é certa, o pistoleiro sempre aposta em si mesmo.

Apesar do respeito que lhes é dirigido, o medo que o homem comum tem do mortal pistoleiro regularmente faz com que este viva às margens da sociedade, muitas vezes como um verdadeiro criminoso. A principal causa da desgastada reputação do pistoleiro vem dos membros da classe que freqüentam regiões sem lei; aqueles que tomaram para si o papel da arma de aluguel, dispostos a cavalgar a qualquer cidade em busca de um desafio. A despeito de qualquer reputação, os pistoleiros são deixados em paz quando entram em qualquer comunidade, pois poucos têm a coragem de insultar um homem com um par de pistolas duplas em seu cinto e a aparência de conhecê-las muito bem.

Preferências de Armas: com a finalidade de maximizar suas habilidades, a maioria dos pistoleiros mantém tantas pistolas pequenas e carregadas consigo quanto puder pagar, e aprecia particularmente as pistolas duplas. Eles também têm a tendência de manter pelo menos uma ou duas armas de corpo-a-corpo pequenas consigo, como espadas curtas ou adagas.

Dado de Vida: d6.

PISTOLEIROS NOS REINOS DE FERRO

Alguns dos mais famosos pistoleiros estão entre os duelistas de Llael, que alcançaram um lugar de destaque na sociedade dos nobres. Lá, os pistoleiros são muitas vezes contratados como guarda-costas e como campeões de duelos contra as ofensas de outros nobres. Muitos nobres importantes são servidos por vários pistoleiros bem pagos além de seus guardas tradicionais, e alguns menos temerosos entram eles mesmos para a classe, deixando de lado sua família e responsabilidades em nome de uma vida de desafios e aventuras.

Fora de Llael, os pistoleiros em geral recebem quantidades iguais de respeito e medo, e são encontrados em quase qualquer cidade em todos os reinos, muitas vezes onde quer que o som de tiros e o tilintar de moedas possam ser ouvidos. Os condestáveis na maior parte das cidades em geral ficam sabendo sempre que um desses atiradores duelistas entra em sua área, e sempre mantém seus olhos abertos e seus ouvidos atentos para relatos de problemas – pois onde quer que um pistoleiro e sua arma vão, a morte sempre os segue.

FIGURAS NOTÁVEIS

Finch Kerrigan (povo-do-meio Rgr5/Ptl6): Um andarilho à procura de emprego com suas habilidades com a pistola, Finch Kerrigan raramente fica sem trabalho, e muda-se com frequência apenas porque fica facilmente entediado. A despeito de sua natureza circunspecta e taciturna, uma vez que as pessoas tenham reconhecido seus talentos, os serviços de Kerrigan encontram aceitação rápida. Contudo, alguns já descobriram que não é fácil manipulá-lo e que, uma vez que ele tenha cumprido uma obrigação, parte para a próxima, como se fugisse da notoriedade e buscasse paz interior.

Dara Boudewyn (ryn Gue5/Ptl5): esta impetuosa garota de espírito selvagem vem de Merywyn, e arrecadou uma reputação respeitável para si mesma nos últimos tempos como uma atiradora especialista. Com seu par de pistolas de cano duplo, ela gosta de demonstrar seu talento "furando" um punhado de moedas jogadas no ar de uma só vez. Até hoje, ela tem um recorde de seis moedas perfuradas com apenas quatro tiros. Ninguém tem muita certeza de como ela faz isso, e Dara apenas sorri e dá de ombros sempre que alguém pergunta.

PRÉ-REQUISITOS

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

Bônus Base de Ataque: +3.

Perícias: Intimidação 4 graduações, Ofícios (armas de fogo) 8 graduações.

Talentos: Saque Rápido, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Especial: deve possuir pelo menos uma pistola.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do pistoleiro (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ofícios (armas de fogo) (Int), Ofícios (Int), Ouvir (Sab) e Saltar (For).

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: um pistoleiro não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional. Aqueles



Pistoleira

que mantêm (ou procuram desenvolver) perícias de ladinos preferem armaduras leves, enquanto outros preferem armaduras médias.

Foco em Pistola: No 1º nível, o pistoleiro recebe o talento Foco em Arma com um tipo de pistola de sua escolha, como um talento adicional, representando sua dedicação à arma de sua escolha. Caso o pistoleiro já possua este talento, pode escolher um dos seguintes talentos, mas deve preencher todos os seus pré-requisitos: Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (pistola), Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Preciso e Tiro Preciso Aprimorado.

Tiro Vital: se o pistoleiro pegar um oponente surpreendido, pode disparar sua pistola e acertar um ponto vital, causando dano extra. Sempre que o alvo de um pistoleiro não puder usar seu bônus de Destreza em CA, o ataque do pistoleiro causa dano adicional. Este dano adicional é de +1d6 no 1º nível, e aumenta em +1d6 para cada três níveis após o primeiro. Caso o pistoleiro tenha um sucesso decisivo com o tiro vital, este dano adicional não é multiplicado. Esta habilidade funciona apenas a curto alcance (9 metros). Pistoleiros com os talentos Tiro Longo e Tiro Preciso podem estender este alcance em 50%, até 13,5 metros. Todos os limites de alvos que podem ser afetados são os mesmos que se aplicam à habilidade de ataque furtivo do ladino (LRB I).

Esta habilidade soma-se com qualquer habilidade de ataque furtivo de outra classe, mas é adicionada apenas

quando o pistoleiro usa uma pistola. Por exemplo, um Lad5/Ptl4 causaria +3d6 de dano usando um ataque furtivo baseado em corpo-a-corpo, mas +5d6 de dano usando uma pistola para fazer um ataque furtivo/tiro vital à distância.

Talentos Adicionais: no 2º nível, a habilidade do pistoleiro em lutar habilidosamente com sua pistola continua a aumentar. O pistoleiro pode escolher um talento da lista apresentada na habilidade Foco em Pistola. O pistoleiro ainda precisa preencher todos os pré-requisitos para o talento adicional.

Coronhada: a partir do 3º nível, o pistoleiro recebe a habilidade de usar a coronha de sua pistola como uma arma, causando 1d4 pontos de dano por concussão, sem chance de danificar a arma de fogo (a menos que acerte algo duro como pedra – dureza 8 ou maior). Além disso, o pistoleiro pode decidir se este dano é normal ou de contusão sem as penalidades normais, desde que declare isso de antemão. Este ataque geralmente só é usado em momentos de desespero, ou se o pistoleiro quer desacordar silenciosamente um sentinela.

Maestria em Pistola: no 3º nível, o pistoleiro se torna um mestre no uso de pistolas, recebendo +1 de bônus em jogadas de ataque e dano se o alvo estiver dentro do alcance do tiro certo (9 metros), ou se estiver dentro de 13,5 metros, caso o pistoleiro possua os talentos Tiro Longo e Tiro Preciso.

Combater com Duas Pistolas: no 4º nível, o pistoleiro recebe o talento Combater com Duas Pistolas como um talento

TABELA 2-12: O PISTOLEIRO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Foco em pistola, tiro vital +1d6
2º	+2	+0	+3	+0	Talento adicional
3º	+3	+1	+3	+1	Coronhada, maestria em pistola
4º	+4	+1	+4	+1	Combater com Duas Pistolas, tiro vital +2d6
5º	+5	+1	+4	+1	Aproveitar Munição
6º	+6	+2	+5	+2	Rápido no gatilho
7º	+7	+2	+5	+2	Tiro vital +3d6
8º	+8	+2	+6	+2	Recarga rápida
9º	+9	+3	+6	+3	Saque relâmpago
10º	+10	+3	+7	+3	Especialização em fabricação de armas, tiro vital +4d6

adicional. Caso o pistoleiro já possua o talento Combater com Duas Pistolas, pode escolher Combater com Duas Pistolas Aprimorado. Por razões óbvias, a versão aprimorada deste talento funciona apenas com um par de pistolas capazes de mais de um tiro por rodada. O pistoleiro não precisa preencher os pré-requisitos para este talento adicional.

Aproveitar Munição: embora todas as cargas de munição sejam projetadas para armas de fogo específicas, um pistoleiro experiente pode aproveitar cargas designadas para outro tipo de arma a adaptá-las para que funcionem em suas próprias pistolas. No 5º nível, um pistoleiro recebe o talento Aproveitar Munição como um talento adicional.

Rápido no Gatilho (Ext): a partir do 6º nível, um pistoleiro que tenha em mãos uma pistola sacada e carregada recebe +4 de bônus de circunstância em iniciativa.

Recarga Rápida (Ext): através de longo treinamento, o pistoleiro aprende a recarregar armas de fogo mais rápido que a maioria. Isso se aplica apenas a suas próprias pistolas, ou àquelas com as quais ele tenha muita prática e familiaridade. O pistoleiro recebe +2 de bônus em todos os testes de Ofícios (armas de fogo) para recarregar, e pode reduzir o tempo de recarga de suas pistolas para 1 ação padrão. Caso a arma exija normalmente 1 ação padrão para recarregar, o tempo de recarga é reduzido para uma ação de movimento. Uma arma de fogo que normalmente exija 2 ações padrão para recarregar agora exige apenas uma. Isso permite que um pistoleiro atire e recarregue na mesma rodada, caso esteja usando uma arma de fogo que normalmente exija apenas uma ação padrão para recarregar, e se não se mova.

Saque Relâmpago (Ext): a partir do 9º nível, quando o pistoleiro for realizar um teste de iniciativa, ele pode considerar que o resultado do dado foi 20, sem ter que rolar. O pistoleiro pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Destreza.

Especialização em Fabricação de Armas: no 10º nível, o pistoleiro adquire uma familiaridade tal com armas de fogo que se torna um especialista em sua fabricação. Todos os pistoleiros com esta habilidade recebem +5 de bônus de competência em todos os testes que envolvam Ofícios (fabricação de armas de fogo), e podem reduzir o custo em materiais envolvidos na fabricação e conserto de armas de fogo em 20%. Alguns pistoleiros veteranos trabalham com dedicados profissionais fabricantes de armas para melhorar e personalizar suas próprias armas. Exemplos de modificações incluem: 1) Cabo/coronha customizado, adequando-se perfeitamente a um usuário em particular, o que concede +1 de bônus em jogadas de ataque com a pistola; 2) Gatilho

sensível customizado, concedendo +2 de bônus nos testes de iniciativa quando estiver usando a pistola; 3) Estender o cano em vários centímetros, aumentando em 20% o alcance da pistola. Essas modificações podem ser realizadas apenas em pistolas de qualidade obra-prima, e custam 1/5 do preço total da arma, além de exigir um teste de Ofícios (fabricação de armas de fogo) contra CD 25. Uma falha crítica neste teste significa que a arma está danificada, e não funciona mais até que seja reparada (veja Perícias, Ofícios [fabricação de armas de fogo]).

« TRAJADO-EM-NEGRO »

Raiz e rocha, madeira e pedra, são elas os próprios ossos e músculos de Caen. São o que une nosso mundo, e nos dá chão sólido onde caminhar. E há muito que podemos aprender com elas. Quando as assombrosas forças da natureza são deslanchadas sobre o mundo, as criaturas fogem e procuram abrigo, mas as árvores e as pedras simplesmente suportam – cada uma a seu próprio modo.

As grandes árvores sobrevivem apenas se permanecerem flexíveis. Sua enorme força não é páreo para as chuvas torrenciais, para a força dos furacões e para os relâmpagos. Se contassem apenas com a força física, rapidamente seriam reduzidas a farpas. Ao invés disso, elas se curvam e balançam com o vento. Movendo-se com as forças da natureza ao invés de resistir e lutar contra elas.

Mas a pedra, a pedra simplesmente resiste. Sua força e sua estabilidade resistem a ataques ferozes, mas ela ainda tomba perante as forças sinistras dos ventos e das águas que lentamente quebram-na ao longo das eras. Então, embora devamos ser fortes, devemos também permanecer flexíveis e abertos à mudança. Se lutarmos abertamente contra a mudança, como

a árvore, nós seremos despedaçados. Mas se permanecermos agarrados demais às nossas idéias e crenças, como a pedra, a mudança irá nos desgastar, e lentamente irá nos quebrar.

Então nós devemos estar preparados para a mudança. Ela é parte da ordem natural, e negá-la seria fútil e inútil. A lição ainda maior é que, na natureza, existe um grande agente da entropia. E embora nós abracemos a mudança como uma parte da vida, nós também abraçamos o mundo vivo que nos cerca, e entendemos seus poderes. Essas forças destrutivas podem, e devem, ser utilizadas para manter as depredações da civilização em cheque.

Nós que conhecemos e valorizamos este fato somos os verdadeiros trajados-em-negro; aqueles de quem os tolos moradores das cidades falam apenas em sussurros amedrontados. Nós somos unos com a pedra, unos com a terra, e nós as comandamos.

Nós fazemos os vigias-do-ermo, os guardiões de pedra do Círculo, e com estas grandes criações nós protegemos os lugares selvagens da intrusão, e impomos a vontade do Círculo. Nós somos os protetores do selvagem e membros do Círculo, usando as forças da natureza – vento, fogo, relâmpago – e comandando as próprias pedras.

Nós somos unos com a tempestade, unos com o que é selvagem. E nós não ficaremos parados enquanto outros procuram domar a fúria da natureza. Nós ficaremos nos arrabaldes da civilização, nas regiões selvagens, prontos para lembrar aqueles que ousam esquecer da verdadeira força e fúria destrutiva que a natureza deve reinar em superioridade. Se a humanidade tiver permissão de se abrigar das

forças da natureza, isto seria a ruína de tudo. Então nós devemos ser os campeões da natureza, e assegurar o domínio da ordem natural acima de todas as coisas.

—Bradigus Thorle (morridano Drd10/Tjn5),
Potente do Círculo

DESCRIÇÃO

A despeito de nossos melhores esforços em pintá-la como idílica e pacífica, a natureza é tudo menos isso. De fato, a maioria das pessoas civilizadas não tem idéia de como a natureza é de verdade, já que raramente tem contato com ela. Certamente, pode ser bela e impressionante, mas também pode ser – e muitas vezes o é – feia e aterrorizante. A natureza é, afinal, o caos bruto, agitando-se por baixo da superfície do mundo ordenado no qual vivemos. Embora ela não mostre sua verdadeira face com frequência nas cidades e aldeias do mundo, alguns tolos inexperientes se aventuram nas regiões selvagens e inóspitas, e descobrem com rapidez o quanto são ignorantes.

Os trajados-em-negro não apenas reverenciam a natureza como a encarnação do caos, eles regozijam-se na selvageria primordial, sentindo prazer com a tempestade destrutiva, com a fera selvagem e com o arrepio amargo na mão gelida do inverno. Impressionam-se com a habilidade aleatória da natureza de obliterar as obras patéticas dos mortais, e procuram perder-se em seu poder bruto. Para o trajado-em-negro, não existe mestre mais digno de servidão que a natureza, pois apenas ela pode deixar de joelhos até mesmo os reinos mais poderosos. Talvez não seja surpresa que estes druidas sejam amplamente temidos e até mesmo odiados – algo que, na verdade, traz prazer aos que têm a natureza mais sombria dentre eles.

Dado de Vida: d8.

TRAJADOS-EM-NEGRO NOS REINOS DE FERRO

Os trajados-em-negro são os membros de elite do Círculo, os druidas humanos dos Reinos de Ferro. Seus membros são poucos e raramente encontrados nos reinos, exceto como viajantes ou insurgentes, embora o último caso esteja se tornando mais comum nos últimos anos, já que os membros mais fanáticos do Círculo vêem os reinos e suas novas indústrias como uma afronta às suas crenças.

Os trajados-em-negro são mais comuns nos pântanos ao norte sob a sombra do Monte Shyleth Breen, e dentro das profundezas da Floresta Iridescente, e também em Scarleforth, onde freqüentemente exercem influência considerável sobre as tribos bárbaras que vivem por lá. Entre esse povo bruto, às vezes ascendem à posições de influência, o que é causa de preocupação em Cygnar, que atualmente vê os pântanos com reservas por numerosas razões.

Ao mesmo tempo, a maioria dos trajados-em-negro não são fanáticos no sentido tradicional. Eles rejeitam a moralidade como um construto mortal que vai contra o caos glorioso que a natureza personifica. Desde que uma pessoa aceite e entenda esse fato e aja de acordo, pode haver bases para acomodação com eles e o Círculo ao qual pertencem.

Os trajados-em-negro também são os indivíduos dentro do Círculo responsáveis pela criação e controle da maior parte dos vigias-do-ermo. Embora não sejam os únicos indivíduos capazes de criar estes guardiões místicos, os trajados-em-negro servem ao Círculo impondo as restrições que este decretou à sua criação. Se necessário, são capazes de tomar o controle de um vigia-do-ermo de seu criador, seja para impor a vontade do Círculo, seja para servir a suas próprias necessidades e propósitos.

FIGURA NOTÁVEL

Potente Bradigus Thorle (morri-dano Drd10/Tjn5): Bradigus é o membro mais influente do Círculo nas regiões de Scarleforth, tendo o título de potene. Ele aconselha à sua ninhada que desconfiem dos habitantes dos Reinos de Ferro, especialmente os de Cygnar, que ele acredita que um dia irá voltar sua atenção para o leste para fechar o vão entre si mesmo e Ios. Bradigus não é um louco e nem um tolo. Ele entende que pode ser impossível evitar um conflito com as nações civilizadas. É por isso que empurra o Círculo e aqueles alinhados com ele para este evento.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um trajado-em-negro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Caótico e Neutro.

Perícias: Conhecimento (natureza) 8 graduações, Intimidação 5 graduações, Ofícios (alvenaria) 5 graduações, Ofícios (carpintaria) 5 graduações.

Talentos: Grande Fortitude, Tolerância, Vontade de Ferro.

Magias: capacidade de conjurar magias divinas de 4º nível.

Especial: deve possuir a habilidade rastro invisível.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do trajado-em-negro (e a habilidade chave de cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (natureza) (Int), Escalar (For), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

Trajado-em-Negro



TABELA 2-13: O TRAJADO-EM-NEGRO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort Ref Von Especial				Magias por Dia			
		Fort	Ref	Von	Especial	4°	5°	6°	7°
1°	+0	+2	+0	+2	Caminho desobstruído, maestria das pedras	2	1	—	—
2°	+1	+3	+0	+3	Criar guardião mágico	2	2	—	—
3°	+2	+3	+1	+3	Bordão elemental	3	2	1	—
4°	+3	+4	+1	+4	<i>Passo das pedras</i> , sensibilidade com vigias	3	3	2	—
5°	+3	+4	+1	+4	Golpe elemental	3	3	2	1
6°	+4	+5	+2	+5	Sensibilidade com vigias maior	4	3	3	2

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: um trajado-em-negro não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Magias: os trajados-em-negro podem conjurar um pequeno número de magias divinas de alto nível por dia, de acordo com a Tabela 2-X. Eles conjuram magias da mesma forma que os druidas, mas têm sua própria lista de magias (veja abaixo). O nível de conjurador do personagem é igual ao seu nível de trajado-em-negro, mais seus níveis em uma outra classe de conjurador divino.

Para preparar ou conjurar uma magia, um trajado-em-negro deve ter um valor de Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria do trajado-em-negro.

Caminho Desobstruído (Ext): uma criatura das regiões selvagens, o trajado-em-negro recebe a impressionante habilidade de atravessar qualquer terreno, sem ser atrapalhado por obstruções, condições da superfície ou visibilidade, mesmo que essas condições sejam de origem mágica.

Maestria das Pedras (Sob): a maestria das pedras consiste de dois elementos. Primeiro, o trajado-em-negro pode falar com pedras, como a magia *conto das rochas*, uma vez por dia por nível de trajado-em-negro. Segundo, o trajado-em-negro pode entrar em qualquer pedra do seu tamanho ou maior e emergir em outra pedra, viajando até 6 metros por dia por nível de trajado-em-negro, como na magia *porta dimensional*. Esta distância pode ser dividida para que o trajado-em-negro

entre e saia de qualquer número de pedras, mas qualquer transferência, não importa o quão pequena, conta como um incremento de 3 metros.

Criar Guardião Mágico: no 2° nível, o trajado-em-negro recebe o talento Criar Construto (veja o LRB III para mais detalhes) como um talento adicional, mesmo que não possua todos os pré-requisitos. Além disso, todos os membros do Círculo recebem acesso ao conhecimento necessário para criar vigias-do-ermo (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica, pág. 273). Outros druidas devem encontrar outra fonte para esta informação.

Bordão Elemental (Sob): a partir do 3° nível, o trajado-em-negro pode canalizar forças elementais através de seu bordão reforçado com ferro. Cada dia, quando o trajado-em-negro medita para recuperar magias, escolhe um tipo de elemento (eletricidade, gelo ou fogo). Pelas próximas 24 horas, até que medite de novo, seu bordão funciona como se estivesse imbuído com este tipo de energia elemental (elétrica, congelante ou flamejante), causando +1d6 pontos de dano elemental adicional em caso de acerto.

Sensibilidade com Vigias (Sob): os trajados-em-negro têm um entendimento tão íntimo das forças envolvidas na criação e controle de vigias-do-ermo que podem manipulá-los à distância, e podem controlar vigias criados por outros. Eles são capazes de se comunicar telepaticamente com qualquer vigia-do-ermo à vista, e pode dar ordens diretas a esses vigias. Caso o vigia-do-ermo esteja sob controle de outro, o trajado-em-negro deve vencer um teste resistido de Carisma para tomar o controle do controlador atual do vigia.

Passo das Pedras (SM): no 4° nível, o trajado-em-negro recebe a habilidade de entrar em uma pedra e sair de outra. Esta habilidade similar a magia funciona como a magia *passo*

das pedras. O trajado-em-negro pode usar esta habilidade uma vez por dia por nível de trajado-em-negro.

Golpe Elemental (SM): a partir do 5º nível, o trajado-em-negro pode canalizar a fúria bruta dos elementos, arremessando jatos de destruição elemental em seus oponentes. O trajado-em-negro tem uma reserva de 1d8 pontos de dano elemental por nível de personagem por dia. Como uma ação padrão, ele pode descarregar uma parte desta energia (até um máximo de 10d8 por vez), em um cone de 9 metros que se espalha a partir de suas mãos estendidas. Qualquer coisa dentro da área do cone é atingida, mas pode fazer um teste de resistência de Reflexos contra CD 16 + modificador de Carisma do trajado-em-negro para sofrer apenas metade do dano. O trajado-em-negro pode dividir esta quantidade de energia elemental em tantos ataques quanto desejar. Cada vez que o trajado-em-negro usa esta habilidade, deve decidir que forma o ataque toma: ácido, eletricidade, fogo ou frio.

Sensibilidade com Vigias Maior (Ext): os trajados-em-negro tornam-se tão afinados com as forças que animam os vigias-do-ermo que podem sentir e comunicar-se telepaticamente com qualquer vigia-do-ermo dentro de 1,5 quilômetro. Eles podem comandar qualquer vigia dentro de seu alcance telepático, e podem tentar tomar controle do vigia assim como na habilidade sensibilidade com vigias. Contudo, recebem +4 de bônus de competência em seu teste resistido de Carisma.

LISTA DE MAGIAS DO TRAJADO-EM-NEGRO

Trajados-em-negro escolhem suas magias da lista a seguir. Magias listadas em **negrito** são magias novas específicas dos Reinos de Ferro, apresentadas no Capítulo Cinco: Magia & Mekânica.

4º nível — *bombardeio, carregado pelo vento, coluna de chamas, controlar água, invocar guardião de pedra I, missão menor, modificar memória, névoa sólida, pedras afiadas, pele de granito, relâmpago, símbolo de proteção, tempestade glacial.*

5º nível — *comunhão com a natureza, controlar os ventos, convocar tempestade de relâmpagos, despertar, escudo de fogo, invocar guardião de pedra II, passo das pedras, pele rochosa, resistência à magia.*

6º nível — *cone glacial, controlar o clima, corrente de relâmpagos, invocar guardião de pedra III, mover terra, onda de terra, prender guardião, símbolo de proteção maior.*

7º nível — *destruição, invocar guardião de pedra IV, tempestade de fogo, vidência maior.*

← VENTANISTA →

Você quer que eu faça o quê? Rastejar por umas ruínas e saquear cadáveres? Me parece um plano repulsivo. Quer dizer, você arrisca o seu pescoço, você passa semanas no escuro e então você arrasta todo esse equipamento de volta para a cidade onde... Bem, é daí que eu apareço, entende? Essa coisa de aventuras bagunça com a cabeça das pessoas. Perdem todo o bom senso. O que é bem útil – fica fácil saber quem são. Saem num surto maníaco de compras, adquirindo todos os tipos de quinquilharias caras, hospedam-se em quartos elegantes e confortáveis, compram uma refeição lauta. A esta altura, eu sou o novo amigo deles, ouvindo cada palavra que dizem. Desejo-lhes boa noite, sigo-os de volta à sua bela e segura estalagem, espero um pouco... E então para cima eu vou, com meu arpéu, tiro a persiana, uma olhada rápida pelo quarto e, antes que você perceba, todas as melhores mercadorias estão na bolsa, e eu já desapareci. Saquear ruínas, francamente – besteira....!

— Freitag Tornozele-Preto (anão Lad6/Vnt3) para seu camarada jovem e inexperiente

DESCRIÇÃO

Algumas pessoas ganham a vida nas ruas, outras preferem a alta roda. Há maneiras demais de ser pego quando você está trancafiado em casas e cercado pela multidão. Mas uma vida nos telhados, com apenas as suas habilidades – e uma modesta seleção de ferramentas realmente úteis – por companhia... Bem, isso sim é uma vida *de verdade*. Especialmente quando pode ser tão lucrativa. As pessoas deixam todo tipo de coisas jogadas por aí quando acham que estão fora de alcance.

É claro, normalmente, elas *estão* fora de alcance. As pessoas pensam consigo mesmas, “como alguém poderia

escalar essa parede lisa? Como poderiam passar por aquela tranca? Mesmo que pudessem, há este grande cofre...”.

É aí que entram as ferramentas. Uma pistola convertida que dispara um pequeno mas eficiente arpéu torna a subida na maioria dos prédios uma tarefa bastante simples. Se você tiver que quebrar uma janela, aplique um pouco de papel marrom e cola de papel de parede, e então dê uma boa pancada com um pedaço de madeira. Ela vai se quebrar, sim, mas com um barulho suave, não o som de algo se estilhaçando, e você pode descolar o papel com todos os pedacinhos e fazer uma bela entrada limpa.

Obviamente, o cofre é um problema. Um ventanista realmente bom conhece todos os fabricantes de cofres, e sabe como uma fechadura mekânica foi construída. Ele saberá onde explorar, o que virar, quando ouvir, qual mola impedirá que a engrenagem se mova. E os ventanistas que não são tão bons assim? Bem... você já viu o que acontece com um cofre que cai do terceiro ou quarto andar de um prédio? É claro, como mover algo tão pesado, este é o problema. Mas se você puder inclinar um dos lados e colocar algumas bolinhas metálicas debaixo dele, ele irá se mover como se tivesse rodas. Tudo o que você precisa é uma boa janela no nível do chão e tudo está resolvido.

Tudo o que é necessário é pensar de forma pouco usual e talvez uma ou duas engenhocas bem construídas. De fato, seria difícil encontrar qualquer um com uma coleção melhor de aparelhos esquisitos.

Todas essas travessuras nos telhados podem ser muito divertidas, mas não há sentido em simplesmente escalar para lá e para cá. Não, para fazer tudo valer a pena, o ventanista escolhe seus alvos, e escolhe-os com cuidado. Algum lugar digno de suas habilidades, algum lugar onde possa provar seu valor – algum lugar com riquezas portáteis. Documentos são bons, já que as pessoas pagam um bom preço por informação. Obras de arte são um pouco incômodas, mas sempre vale a pena adquirir jóias. E, é claro, dinheiro vivo também é sempre prático.

O trabalho nos telhados, esta é a parte glamorosa. Mas há trabalho braçal a ser feito. De dia, o ventanista pode ser encontrado nas docas, vestido como qualquer outro trabalhador. Ele irá observá-los descarregando a bagagem dos navios dos ricos e famosos. À noite, ele descarrega a bagagem de seus quartos. Pode haver tesouros nas colinas, mas logo alguém vai apanhá-lo e trazê-lo para a cidade, onde possam fazer algo útil com ele. Sendo algo ingênuos, provavelmente deixarão o tesouro em seus quartos consigo mesmos. De que adianta uma caravana mercante quando a pessoa que você contratou para

guardá-la acabou de escapar subindo um desfiladeiro com as melhores (ou mais leves) partes da sua mercadoria? Ou talvez haja um boato de que alguém pagaria um bom preço por uma cópia do calendário de entregas de produtos do mês que vem. O trabalho está lá, e o ventanista sabe onde procurar. Ele pode viver na alta roda, mas entre suas aventuras, o ventanista sempre mantém seu ouvido no chão.

Dado de Vida: d6.

VENTANISTAS NOS REINOS DE FERRO

Onde quer que haja uma cidade, há ventanistas. Eles prosperam em meio à vida urbana, conhecendo os jogadores locais, aprendendo quais mãos devem molhar e quais guardas devem evitar. Os únicos lugares onde não parecem prosperar são fins-de-mundo arruinados como Fellig, ou ambientes onde os riscos sejam muito altos, como no Protetorado.

Embora muitas vezes realizem seus melhores trabalhos sozinhos, muitos ventanistas são tipos sociáveis em seus corações. É simples tino para negócios. Se você não está no meio da agitação, seguindo os comerciantes ou reparando de forma inocente nas garotas ricas e sofisticadas ou nos belos rapazes jovens, como vai saber quais os melhores alvos? E, uma vez que tenham recolhido os espólios, os ventanistas precisam passá-los adiante, rapidamente e sem perguntas. Isso tudo exige contatos e, às vezes – quando as coisas ficam quentes demais, ou quando uma oferta boa demais para descartar aparece –, eles saem de seus ambientes normais para testar suas habilidades em lugares novos.

FIGURAS NOTÁVEIS

Aellen Menezies (tordorana Lad3/Ari3/Vnt4): uma pessoa espalhafatosa mas encantadora, cujos gostos caros e habilidade em se mesclar à alta sociedade fornecem a cobertura perfeita para a onda de crimes que vem chocando a sociedade polida em Merin.

‘Flash’ Gitteregganderolerum (gobber Lad5/Vnt8): Flash é famoso por um golpe envolvendo a extração de um lendário diamante de um cofre trancado em uma sala fechada guardada por meia dúzia de membros da Guarda. Ele sempre deixa um cartão de visitas, e se tornou uma espécie de ídolo entre os jovens gobbers sonhadores.

PRÉ-REQUISITOS

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

Tendência: qualquer não Leal.

Perícias: Abrir Fechaduras 8 graduações, Equilíbrio 4 graduações, Escalar 4 graduações, Obter Informação 4 graduações, Ofícios (ferramentas) 3 graduações, Operar Mecanismo 6 graduações, Ouvir 6 graduações, Usar Cordas 2 graduações.

Talentos: Prontidão.

Especial: deve ter arrombado um cofre com sucesso sem o auxílio de magia.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do ventanista (e a habilidade chave de cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacias (Des), Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Belfar (Car), Disfarce (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (engrenagens) (Int), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For) e Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: o ventanista sabe usar todas as armas simples. Com a exceção de Construir Ferramentas e Usar Armas Exóticas, o ventanista não pode usar suas habilidades de classe enquanto estiver usando armaduras mais pesadas do que leve.

Evasão (Ext): o ventanista recebe a habilidade evasão (como descrita na classe ladino, no LRB I), caso já não a possua. Se já possuir essa habilidade, o ventanista recebe o talento Reflexos Rápidos como um talento adicional.

Queda Suave (Ext): o ventanista tem tanta experiência na vida acima do chão que recebe a habilidade queda suave (como descrita na classe monge, no LRB I). Inicialmente, isto funciona a 3 metros, mas aumenta para 6 metros no 5º nível e 9 metros no 9º nível.

Esquiva Sobrenatural (Ext): no 2º nível, o ventanista recebe a habilidade esquiva sobrenatural (como descrita na classe ladino, no LRB I), caso já não a possua. Se já possuir essa habilidade, o ventanista recebe a habilidade esquiva sobrenatural aprimorada.

Ouvido para Trancas: invadir a propriedade alheia não é fácil, especialmente quando você tem que deixar as luzes apagadas para evitar ser visto. Os ventanistas desenvolvem um ouvido acurado para ajudá-los a lidar com isto. Sempre que tentar arrombar uma fechadura,

Ventanista



o ventanista pode pressionar seu ouvido contra a superfície, e fazer um teste de Ouvir para facilitar seu trabalho. Este teste é tratado como uma ação livre, mas deve ocorrer ao mesmo tempo que o teste de Abrir Fechaduras.

A CD para o teste de Ouvir deve ser determinada pelo mestre, utilizando a tabela a seguir.

CD Fechadura

- 10 fechadura próxima à superfície e audível (por exemplo, partes móveis barulhentas e enferrujadas)
- 15 fechadura típica
- 20 fechadura bem lubrificada ou afastada da superfície
- 25 fechadura bem lubrificada e afastada da superfície (por exemplo, um mecanismo bem cuidado em um cofre pesado de ferro)
- 30 fechadura controlada por meios quase silenciosos ou imóveis (como uma fonte de energia mágica)

Um teste bem-sucedido concede +4 de bônus ao teste simultâneo de Abrir Fechaduras.

Avaliar Mecanismo: a partir do 3º nível, o ventanista pode usar a perícia Avaliação, com uma ação padrão, para avaliar a história, qualidade e provável fabricante de uma tranca ou mecanismo em particular (como o gatilho de uma armadilha). O teste tem CD 10 para tipos comuns de mecanismos (como uma fechadura padrão), 20 para mecanismos incomuns (como um relógio de bolso), 25 para mecanismos obscuros (como um aparelho mekânico típico)

e 30 para mecanismos extremamente obscuros (como um aparelho mekânico muito complexo). Em caso de um teste bem-sucedido, o personagem reconheceu o tipo de mecanismo, ou ouviu falar sobre a construção deste aparelho específico. Isso lhe concede um bônus de circunstância igual a 1 + o valor pelo qual seu teste excedeu a CD, em testes de Abrir Fechaduras ou Operar Mecanismo relacionados ao mecanismo em questão. Se o teste falhar por 4 ou menos, o personagem não consegue reconhecer o mecanismo e não recebe bônus algum. Caso o teste falhe por 5 ou mais, o personagem sofre -5 de penalidade em seu teste de Abrir Fechaduras ou Operar Mecanismo.

Foco em Perícia: no 3º e no 6º níveis, o ventanista se especializa e se afia ainda mais em uma de suas técnicas. O ventanista recebe o talento Foco em Perícia, como um talento adicional, com uma das perícias a seguir: Abrir Fechaduras, Acrobacias, Disfarce, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Obter Informação, Ofícios (ferramentas), Operar Mecanismo, Ouvir ou Saltar.

Mestre Ladrão: no 4º, 7º e 10º níveis, o ventanista melhora suas habilidades de ladrão. A cada um destes níveis, o personagem pode escolher uma das habilidades a seguir:

Amortecer Impacto (Ext): como a habilidade especial de ladino.

Especialista em Escalada: o ventanista já passou tanto tempo escalando diferentes superfícies que se tornou excepcionalmente bom nisso. Ele recebe +10 de bônus em todos os testes de Escalar, e sempre pode escalar no seu deslocamento normal com apenas um teste de Escalar com -5 de penalidade.

TABELA 2-14: O VENTANISTA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Evasão, queda suave (3 m)
2º	+1	+0	+3	+0	Esquiva sobrenatural, ouvido para trancas
3º	+2	+1	+3	+1	Avaliar mecanismo, Foco em Perícia
4º	+3	+1	+4	+1	Mestre ladrão
5º	+3	+1	+4	+1	Esquiva sobrenatural aprimorada, queda suave (6 m)
6º	+4	+2	+5	+2	Foco em Perícia, ouvido para armadilhas
7º	+5	+2	+5	+2	Mestre ladrão
8º	+6	+2	+6	+2	Sentir armadilhas +1
9º	+6	+3	+6	+3	Queda suave (9 m), ouvido para passos
10º	+7	+3	+7	+3	Mestre ladrão

Evasão Aprimorada (Ext): como a habilidade especial de ladino.

Maestria em Perícia: como a habilidade especial de ladino.

Pés Firmes: o ventanista está tão acostumado a se mover pelos telhados que seu movimento nunca é obstruído por condições normais. Terreno acidentado, obstáculos e baixa visibilidade podem ser todos ignorados. Isto não se aplica a efeitos mágicos que dificultem o movimento. Além disso, o ventanista recebe +10 de bônus em todos os testes de Equilíbrio.

Sempre Pronto: o ventanista se tornou tão versado e familiarizado com ferramentas e engenhocas que sempre parece ter a ferramenta certa para o trabalho certo. Desde que o ventanista tenha ferramentas no valor de pelo menos 200 PO consigo, quando uma situação inesperada ocorrer, ele pode fazer um teste de Ofícios (ferramentas) contra CD 20 para determinar se tem a ferramenta apropriada consigo. Caso o teste seja bem-sucedido, ele trouxe consigo a ferramenta certa ou conseguiu improvisar uma ferramenta apropriada na hora. Em qualquer caso, ele agora tem +2 de bônus de circunstância em seu teste de perícia (a perícia em questão deve ser uma que possa ser auxiliada por uma ferramenta apropriada).

Talento: o ventanista pode escolher um talento adicional no lugar de uma habilidade de Mestre Ladrão.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): no 5º nível, o ventanista recebe a habilidade esquiva sobrenatural aprimorada (como descrita na classe ladino, no LRB I), caso já não a possua. Se já possuir essa habilidade, o ventanista recebe a habilidade sentir armadilhas +1.

Ouvido para Armadilhas (Ext): a partir do 6º nível, sempre que o ventanista ativar uma armadilha no processo de arrombar uma fechadura, ele pode fazer um teste de Ouvir (CD 25) para perceber seu erro antes que os efeitos da armadilha sejam resolvidos. Caso o teste seja bem-sucedido, o ventanista pode fazer uma ação padrão antes que os efeitos da armadilha ocorram.

Sentir Armadilhas (Ext): no 8º nível, o ventanista recebe a habilidade sentir armadilhas (como descrita na classe ladino, no LRB I), com +1 de bônus. Se já possuir essa habilidade, o bônus se acumula.

Ouvido para Passos: a partir do 9º nível, enquanto estiver em um ambiente urbano, o ventanista recebe +4 de bônus quando fizer testes de Ouvir para escutar passos se aproximando.

EQUIPAMENTO

O equipamento que um ventanista em particular irá carregar consigo depende muito do trabalho que ele estiver

desenvolvendo. No mínimo, ele terá acesso a uma seleção de ferramentas e um pouco de corda. Os mais abastados também irão apresentar um coldre de pulso com uma pequena pistola, para uso em emergências. Contudo, à medida que os desafios se tornam mais difíceis, os ventanistas começam a adquirir quantidades cada vez maiores de quinquilharias. Kits de disfarce, kits de escalada e coisas do gênero em geral são mantidos à mão, além de uma grande variedade de aparelhos e ferramentas especiais.

A habilidade de criar dispositivos que funcionem com sua própria energia através de mecanismos de engrenagem e de corda torna a vida consideravelmente mais fácil quando se está arrombando um cofre: um ventanista pode ajustar um dispositivo bastante silencioso para trabalhar em uma tranca enquanto ele vasculha por uma escrivaninha ou fica de olho nos arredores, em busca de guardas se aproximando. Essas ferramentas funcionam como mecanismos normais, mas têm que ser fixadas num lugar. Elas também nunca são tão boas quanto a pessoa que as criou. Para calcular o nível de perícia de um dispositivo de energia própria, use as graduações do criador em Ofícios (ferramentas) ou na perícia relevante – por exemplo, Abrir Fechaduras (o que for *menor*), e divida esse número por dois. A ferramenta tem -1 de modificador em quaisquer testes, ou +1 se for uma obra-prima. Se um dispositivo como estes ativar uma armadilha, é tratado como um objeto Minúsculo (CA 13), com Dureza 5 e 5 Pontos de Vida (veja a seção sobre atacar objetos no LRB I). Ferramentas são tratadas como construtos para determinar os efeitos de magias e outros ataques especiais.

Além disso, alguns indivíduos começaram a trabalhar em pistolas modificadas que realizam tarefas úteis, como disparar um pequeno arpéu preso a uma corda leve. Adaptar uma pistola pequena exige pelo menos 8 graduações em Ofícios (ferramentas) e 5 graduações em Ofícios (fabricar armas de fogo), e testes bem-sucedidos de ambas as perícias (CD 20). Para assegurar que sua cobertura não seja comprometida, uma pólvora vermelha tratada alquimicamente para uma carga de queima lenta é usada, criando um “whump” abafado ao invés do estouro alto que normalmente acompanha o disparo de uma arma de fogo. É claro, isso deixa a arma com uma grande falta de força, mas eficiente para seu propósito. Adaptar uma pistola desse modo torna-a inutilizável com munição normal. Em geral, essas pistolas e sua munição especial estão disponíveis no mercado negro por um valor que vai de 120% a 150% do preço de uma pistola pequena e de sua munição. Rifles de arpéu também podem ser usados desse modo, embora, sem a pólvora modificada, eles ainda produzam um barulho bastante alto.

PERÍCIAS E TALENTOS

PERÍCIAS

Esta seção descreve novas perícias apropriadas para o cenário. A Tabela 2-15: Perícias sumariza as perícias de classe tanto para as variantes das classes do LRB I apresentadas aqui (bardo de guerra, Brd; monge da Ordem da Manutenção, OdM; monge da Ordem do Punho, OdP; rangers dos Reinos de Ferro, Rgr) quanto para as novas classes dos Reinos de Ferro (arauto da matança, Arm; mago-pistoleiro, Mgp; mekânico arcano, Mkr; remendão, Rmd). As perícias listadas em *itálico* na tabela 2-15 podem ser usadas apenas por indivíduos treinados.

CONHECIMENTO DE CRIATURAS (INT; SOMENTE TREINADO)

Esta perícia é usada para pesquisar histórias sobre monstros e feras. Fazendo isto, o personagem pode discernir as verdades evidentes nas lendas e folclore que cercam estas criaturas.

Teste: usando esta perícia, o personagem pode realizar pesquisa sobre monstros, como nas regras de "Lendas & Histórias" (MN1, pág. 208-209).

Nota: esta é uma perícia de classe para bardos de guerra, magos e rangers, e uma perícia de outra classe para todas as outras classes.

A perícia Conhecimento de Criaturas tem seus usos detalhados no suplemento *Monsternomicon: Volume 1 – Denizens of the Iron Kingdoms*, a ser publicado pela Jambô Editora.

OFÍCIOS (ARMAS DE FOGO) (INT)

O personagem está familiarizado com o funcionamento de armas de fogo, e sabe como recarregá-las e cuidar delas.

Teste: um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) é necessário para recarregar uma arma de fogo. A CD do teste depende do tipo de arma de fogo que está sendo recarregada. Caso o teste seja bem-sucedido, a arma será recarregada depois que o número necessário de ações seja gasto. Caso o teste falhe ou o processo seja interrompido, a recarga deve recomeçar do princípio. Caso o teste falhe por 5 ou mais, a munição estará arruinada.

Ação: recarregar uma arma de fogo demora um número de ações padrão que depende do tipo de arma de fogo sendo recarregada. Essas ações provocam ataques de oportunidade.

Sinergia: caso o personagem tenha 5 graduações em Ofícios (fabricação de armas de fogo), ele recebe +2 de bônus nos testes de Ofícios (armas de fogo).

Nota: esta é uma perícia de classe para bardos de guerra, guerreiros, ladinos, magos-pistoleiros, mekânicos arcanos, paladinos, rangers e remendões, e uma perícia de outra classe para todas as outras classes.

OFÍCIOS (CANHONEIRO) (INT; SOMENTE TREINADO)

O personagem foi treinado em carregar, disparar e limpar canhões.

Teste: um teste bem-sucedido de Ofícios (canhoneiro) é necessário para recarregar um canhão. A CD do teste depende do tipo de canhão que está sendo recarregado. Caso o teste seja bem-sucedido, o canhão será recarregado depois que o número necessário de ações seja gasto. Caso o teste falhe ou o processo seja interrompido, a recarga deve recomeçar do princípio. Caso o teste falhe por 5 ou mais, a munição estará arruinada. Esta perícia também é usada para aprontar granadas; aprontar uma granada exige um teste bem-sucedido de Ofícios (canhoneiro) contra CD 6.

Ação: recarregar um canhão demora um número de ações padrão que depende do tipo de canhão sendo recarregado. Essas ações provocam ataques de oportunidade. Aprontar uma granada requer uma ação padrão e provoca ataques de oportunidade.

Nota: esta é uma perícia de classe para guerreiros, paladinos e rangers, e uma perícia de outra classe para todas as outras classes.

OFÍCIOS (DEMOLIÇÃO) (INT; SOMENTE TREINADO)

O personagem foi treinado no uso meticuloso de explosivos, incluindo granadas.

Teste: com um teste bem-sucedido de Ofícios (demolição) o personagem pode preparar e acionar a demolição. A CD do teste depende do tipo de explosivo sendo usado, e do tipo de demolição preparada. Assim como Ofícios (canhoneiro), esta perícia também pode ser usada para preparar grandas.

Ação: varia. Preparar e acionar uma demolição leva 1 minuto, mas pode demorar mais, dependendo dos explosivos sendo usados e do que se quer explodir.

Especial: uma jogada de 1 enquanto o personagem estiver preparando e acionando uma demolição é uma falha crítica. Quando isso acontece, os explosivos são imediatamente detonados, atingindo o personagem e todos aqueles dentro da área da explosão.

Sinergia: caso o personagem tenha 5 graduações em Ofícios (alquimia), ele recebe +2 de bônus nos testes de Ofícios (demolição).

Nota: esta é uma perícia de classe para guerreiros, paladinos e rangers, e uma perícia de outra classe para todas as outras classes.

OFÍCIOS (ENGRENAGENS) (INT; SOMENTE TREINADO)

Personagens com esta perícia conhecem a precisa arte de construir mecanismos com engrenagens e relógios.

Teste: esta perícia segue as diretrizes normais da perícia Ofícios (LRBI). Use a tabela abaixo para determinar a CD para a construção ou reparo de um mecanismo de engrenagem.

Item	CD	Custo
Engrenagem simples	15	25 PO
Engrenagem complexa	25	75 PO
Engrenagem avançada	35+	150+ PO

Engrenagem Simples: um mecanismo de engrenagem simples é pouco mais que um contador de tempo. Depois de receber corda ele conta intervalos de um segundo com um “tique-taque”, até que acione um alarme. Em teoria, contadores de tempo podem ser ajustados para durar por qualquer quantidade de tempo, mas a maioria tem um máximo de 5 rodadas (30 segundos). Esse limite pode ser estendido, mas cada rodada adicional aumenta a CD do teste de Ofícios (mecanismos de relógio) em 1.

Contadores de tempo também podem ser modificados para acionar outros dispositivos, embora isto exija um segundo teste de Ofícios (engrenagens), contra CD 15, para projetar o gatilho da maneira correta e ligá-lo ao dispositivo. Por exemplo, um contador de tempo deste tipo poderia ser projetado para acender o pavio de uma granada.

Muitos brinquedos simples de criança também funcionam a partir de contadores de tempo simples de curta duração.

Engrenagem Complexa: relógios e outros dispositivos que funcionam com molas e que recebem “corda” são exemplos de mecanismos de engrenagem complexos. Embora seu funcionamento seja muito mais intrincado do que o de contadores de tempo simples, seu grande tamanho tende a fazer sua construção mais fácil. Alguns brinquedos de corda mais impressionantes também são feitos usando mecanismos de relógio complexos. Estes brinquedos se movem sozinhos, fazendo barulhos de estalos e zumbidos, e alguns possuem até mesmo luzes que piscam.

Engrenagem Complexa: relógios de bolso e fontes de energia mecânica miniaturizadas são exemplos perfeitos de mecanismos de engrenagem avançados. As peças delicadas e as precisas balanças necessárias para estes dispositivos

TABELA 2-16: SINERGIA DE PERÍCIAS

5 ou mais graduações em...	Concedem +2 de bônus em...
Conhecimento (mekânica)	testes de Ofícios (mekânica)
Ofícios	testes de Avaliação relacionados
Ofícios (alquimia)	testes de Ofícios (demolição)
Ofícios (fabricação de armas de fogo)	testes de Ofícios (armas de fogo)

exigem a habilidade de um mestre artesão. De fato, alguns mestres fabricantes de mecanismos de engrenagem já criaram animais mecânicos quase vivos, que possuem comportamentos e movimentos complexos.

Nota: esta é uma perícia de classe para mekânicos arcanos e remendões, e uma perícia de outra classe para todas as outras classes.

PERÍCIAS RELACIONADAS A ARMAS DE FOGO

ARMAS DE FOGO SÃO COMPLEXAS, E EXIGEM MUITA HABILIDADE E CONHECIMENTO PARA SEREM CONSTRUÍDAS E CONSERTADAS, ALÉM DE NECESSITAREM DE ATENÇÃO E LIMPEZA CONSTANTES. DA MESMA FORMA, CONSTRUIR MUNIÇÃO PARA ARMAS DE FOGO É UMA TAREFA BASTANTE DIFÍCIL. JÁ QUE ESTAS TAREFAS SÃO COMPLICADAS, EXIGEM UMA VARIEDADE DE PERÍCIAS.

LIMPAR E RECARREGAR ARMAS DE FOGO (PISTOLAS E RIFLES) EXIGE UM TESTE DE OFÍCIOS (ARMAS DE FOGO).

PARA CONSTRUIR UMA ARMA DE FOGO DESDE O INÍCIO O PERSONAGEM DEVE POSSUIR GRADUAÇÕES NA PERÍCIA OFÍCIOS (FABRICAÇÃO DE ARMAS DE FOGO). ESTA PERÍCIA SÓ PODE SER USADA COM TREINAMENTO PORQUE A CONSTRUÇÃO DE UMA ARMA DE FOGO EXIGE CONHECIMENTOS AVANÇADOS DE FERRARIA, CARPINTARIA E MECANISMOS DE ENGRENAGENS.

BALAS SÃO BASTANTE FÁCEIS DE SEREM CONSTRUÍDAS, E QUALQUER UM COM UMA ÚNICA GRADUAÇÃO EM OFÍCIOS (ALQUIMIA), OFÍCIOS (ARMEIRO), OFÍCIOS (FABRICAÇÃO DE ARMAS DE FOGO) OU OFÍCIOS (FERREIRO) É CAPAZ DE FORJAR BALAS. LIVRE DE DISTRAÇÕES, UM ARTESÃO HÁBIL PODE PRODUZIR 10 BALAS POR HORA, AO CUSTO DE 1 PO. NENHUM TESTE DE PERÍCIA É NECESSÁRIO, DESDE QUE O PERSONAGEM TENHA ACESSO A UM KIT DE MANUTENÇÃO DE ARMAS DE FOGO. SEM O KIT, FORJAR BALAS É IMPOSSÍVEL.

CONTUDO, PRODUZIR CARGAS DE MUNIÇÃO É UM ASSUNTO COMPLETAMENTE DIFERENTE. APENAS PERSONAGENS COM GRADUAÇÕES EM OFÍCIOS (ALQUIMIA) OU EM OFÍCIOS (FABRICAÇÃO DE ARMAS DE FOGO) (OU AQUELES COM O TALENTO APROVEITAR MUNIÇÃO) TÊM O CONHECIMENTO NECESSÁRIO PARA CRIAR CARGAS DE PÓLVORA EXPLOSIVA. A CD DO TESTE DE OFÍCIOS PARA PRODUZIR CARGAS DE MUNIÇÃO É 25, E O TESTE SEGUE TODAS AS REGRAS NORMAIS DE FABRICAÇÃO DE ITENS COM A PERÍCIA OFÍCIO (UM TESTE POR SEMANA; CUSTO DA MATÉRIA-PRIMA IGUAL A UM TERÇO DO CUSTO DA MUNIÇÃO).

TABELA 2-15: PERÍCIAS

Perícia	H/C	Brd	OdM ⁵	OdP ⁵	Rgr	Arm	Mgp	Mka	Rmd
<i>Abrir Fechaduras</i>	Des	x	x	x	x	x	x	x	•
<i>Acrobacia</i>	Des	x	•	•	x	x	x	x	x
<i>Adestrar Animais</i>	Car	•	x	x	•	x	x	x	x
<i>Arte da Fuga</i>	Des	x	x	x	x	x	x	x	x
<i>Atuação</i>	Car	•	x	x	x	•	x	x	x
<i>Avaliação</i>	Int	x	x	x	x	x	x	•	•
<i>Blefar</i>	Car	•	x	x	x	x	•	x	x
<i>Cavalgar³</i>	Des	•	•	•	•	•	x	x	x
<i>Concentração</i>	Con	•	•	•	x	•	•	•	x
<i>Conhecimento (arcano)</i>	Int	•	x	x	x	x	•	•	x
<i>Conhecimento (arquitetura e engenharia)</i>	Int	•	x	x	x	x	x	x	x
<i>Conhecimento (geografia)</i>	Int	•	x	x	•	x	x	x	x
<i>Conhecimento (história)³</i>	Int	•	•	x	x	x	x	x	x
<i>Conhecimento (local)</i>	Int	•	x	x	x	x	x	x	•
<i>Conhecimento (masmorras)</i>	Int	•	x	x	x	x	x	x	x
<i>Conhecimento (mekânica)</i>	Int	•	x	x	x	x	x	•	•
<i>Conhecimento (natureza)</i>	Int	•	x	x	•	x	x	x	x
<i>Conhecimento (nobreza e realeza)</i>	Int	•	x	x	x	x	x	x	x
<i>Conhecimento (planos)</i>	Int	•	x	x	x	x	x	x	x
<i>Conhecimento (religião)</i>	Int	•	•	•	x	x	x	x	x
<i>Conhecimento de Criaturas¹</i>	Int	•	x	x	•	x	x	x	x
<i>Cura</i>	Sab	x	•	x	x	x	x	x	x
<i>Decifrar Escrita</i>	Int	•	x	x	x	x	x	x	x
<i>Diplomacia²</i>	Car	•	•	x	x	x	x	x	x
<i>Disfarces</i>	Car	x	x	x	x	x	x	x	x
<i>Equilíbrio</i>	Des	x	•	•	x	x	x	x	x
<i>Escalar</i>	For	•	x	x	•	•	•	•	•
<i>Esconder-se²</i>	Des	x	x	•	•	x	x	x	x
<i>Falar Idioma</i>	N/A	•	x	x	x	x	x	x	x
<i>Falsificação</i>	Int	x	x	x	x	x	x	x	x

TABELA 2-15: PERÍCIAS (CONTINUAÇÃO)

Perícia	H/C	Brd	⁵ OdM	⁵ OdP	Rgr	Arm	Mgp	Mka	Rmd
Furtividade	Des	x	•	•	•	x	x	x	x
Identificar Magia	Int	•	x	x	x	x	•	•	x
Intimidação	Car	x	x	•	x	•	•	x	x
Natação	For	x	•	•	•	•	•	x	x
Observar ³	Sab	•	•	•	•	•	•	x	•
Obter Informação	Car	•	x	x	x	x	x	x	x
Ofícios	Int	•	•	•	•	•	•	•	•
Ofícios (armas de fogo) ⁴	Int	•	x	x	•	x	•	•	•
Ofícios (canhoneiro) ⁴	Int	x	x	x	•	x	x	x	x
Ofícios (demolição) ⁴	Int	x	x	x	•	x	x	x	x
Ofícios (engrenagens) ⁴	Int	x	x	x	x	x	x	•	•
Ofícios (mekânica) ⁴	Int	x	x	x	x	x	x	•	•
Ofícios (motor a vapor) ⁴	Int	x	x	x	x	x	x	•	•
Operar Gigante-a-Vapor	Car	x	x	x	x	x	x	•	x
Operar Mecanismo	Int	x	x	x	x	x	x	•	•
Ouvir	Sab	•	•	•	•	•	•	x	x
Prestidigitação	Des	x	x	x	x	x	x	x	x
Procurar ³	Int	•	•	•	•	x	x	•	•
Profissão	Sab	•	•	•	•	x	x	•	•
Saltar	For	•	•	•	•	•	•	x	•
Sentir Motivação	Sab	•	•	•	x	x	x	x	x
Sobrevivência	Sab	x	x	x	•	•	x	x	x
Usar Cordas	Des	x	x	x	•	x	x	•	•
Usar Instrumento Mágico	Car	•	x	x	x	x	x	x	•

•Perícia de classe.

xPerícia de outra classe.

1 Conhecimento de Criaturas também é uma perícia de classe para os magos dos Reinos de Ferro.

2 Estas perícias são perícias de classe para os feiticeiros dos Reinos de Ferro.

3 Observar é uma perícia de classe para todos os paladinos dos Reinos de Ferro. Além disso, anões paladinos não têm Cavalgar como uma perícia de classe; em vez disso, eles têm Conhecimento (história) e Procurar como perícias de classe.

4 Estas perícias são perícias de Ofícios avançadas, disponíveis apenas para certas classes. Veja a descrição da perícia para mais detalhes.

5 Monges dos Reinos de Ferro têm perícias de classe diferentes baseadas na ordem à qual pertencem, a Ordem da Manutenção (OdM) ou a Ordem do Punho (OdP).

OFÍCIOS (FABRICAÇÃO DE ARMAS DE FOGO) (INT; SOMENTE TREINADO)

Fabricar e consertar armas de fogo a partir de matéria-prima bruta é uma arte complicada, além daquela do armeiro comum. Ela combina um conhecimento básico como armeiro, ferreiro, carpinteiro e construtor de mecanismos de engrenagens. Um personagem com graduações nesta perícia sabe fabricar armas de fogo, e é capaz de construir e reparar estas complexas armas.

Teste: esta perícia segue as diretrizes normais da perícia Ofícios (LRB I). Use a tabela a seguir para determinar a CD para a construção ou reparo de uma arma de fogo.

Item	CD	Custo da Matéria-Prima
Carabina militar	18	200 PO
Mosquete	15	134 PO
Pistola de arpéu	15	167 PO
Pistola de fecho de agulha	16	50 PO
Pistola militar	16	100 PO
Pistola militar de cano duplo	18	250 PO
Pistola pequena	16	67 PO
Pistola pequena de cano duplo	18	167 PO
Pistola-mosquete	13	50 PO
Rifle de dispersão	18	217 PO
Rifle de fecho de agulha	18	134 PO
Rifle longo	20	167 PO
Rifle longo de cano duplo	22	417 PO
Rifle militar	20	200 PO
Rifle militar de cano duplo	22	500 PO

Além de construir armas de fogo, um personagem com graduações nesta perícia pode modificar armas de fogo existentes, como descrito no Capítulo Três: Armas & Equipamento. A CD para completar uma customização é igual a CD para construir a arma de fogo.

Fabricar, consertar e modificar armas de fogo exige uma grande variedade de ferramentas e uma boa quantidade de espaço para se trabalhar. Estabelecer uma oficina para trabalho em armas de fogo custa 1.000 PO. Caso o personagem não tenha acesso a uma oficina, é obrigado a trabalhar com ferramentas improvisadas, e sofre -2 de penalidade em seus testes de Ofício (fabricação de armas de fogo).

Especial: ao contrário de outras perícias de Ofícios, Ofícios (fabricação de armas de fogo) só pode ser usada se o personagem tiver graduações nela.

Sinergia: caso o personagem tenha 5 graduações em Ofícios (fabricação de armas de fogo), ele recebe +2 de bônus nos testes de Ofícios (armas de fogo). Além disso, caso o personagem tenha 5 graduações em Ofícios (fabricação de armas de fogo), ele recebe +2 de bônus nos testes de Avaliação relacionados a armas de fogo.

OFÍCIOS (FERRAMENTAS) (INT)

Esta perícia permite que um indivíduo construa ferramentas ou aparelhos simples para auxiliá-lo em qualquer tarefa – como um conjunto de gazuas ou um ímã em um bastão.

Ferramentas simples: ferramentas simples pesam cerca de 200 gramas, e concedem +1 de bônus de circunstância (+2 caso sejam obras-primas) em uma perícia, mas podem ser usadas apenas em circunstâncias específicas. Uma ferramenta simples poderia ser construída para conceder +1 de bônus em testes de Abrir Fechaduras contra fechaduras baseadas em mecanismos de engrenagem, mas uma outra ferramenta simples seria necessária para fechaduras com tranca a vapor. Além disso, essas ferramentas poderiam incluir coisas como cones para audição ou botas para se equilibrar em telhados.

Kits de ferramentas: um personagem com 5 ou mais graduações em Ofícios (ferramentas) pode construir kits de ferramentas. Estes pesam um pouco mais (em média 1 quilo), mas incorporam diversos aparelhos diferentes, e servem para todos os usos de uma perícia em particular. Instrumentos de ladrão, kits de escalada e ferramentas de artesão são exemplos de kits de ferramentas. Veja o LRB I para os custos e os benefícios de um kit de ferramentas.

Ferramentas com Engrenagens: um personagem com 5 ou mais graduações em Ofícios (engrenagens) pode usar a perícia Ofícios (ferramentas) para incorporar mecanismos de engrenagens, como contadores de tempo ou fontes de energia, nas suas ferramentas simples. Em teoria, contadores de tempo podem ser ajustados para durar qualquer quantidade de tempo, mas a maioria tem um limite de 5 rodadas (30 segundos). Este limite pode ser estendido, mas cada rodada adicional aumenta a CD do teste de Ofícios (engrenagens) em 1. Ferramentas simples que possuam uma fonte de energia podem receber “corda” para conceder +1 de bônus de circunstância adicional.

Um personagem com 8 graduações em Ofícios (ferramentas) e 6 graduações em Ofícios (engrenagens) pode criar kits de ferramentas movidos por engrenagens.

Ferramentas Mekânicas: um personagem com 5 ou mais graduações em Ofícios (mekânica) já aprendeu o suficiente sobre o funcionamento de aparatos mekânicos para incorporar acumuladores em ferramentas. Para receber um acumulador, uma ferramenta deve ser de qualidade obra-prima. Note que os aparelhos não podem receber energia tanto de um acumulador quanto de uma fonte baseada em engrenagens.

Um personagem com 10 graduações em Ofícios (ferramentas) e 8 graduações em Ofícios (mekânica) pode criar kits de ferramentas movidos à mekânica.

Engenhocas: um personagem com 8 ou mais graduações em Ofícios (ferramentas) pode criar engenhocas, itens que servem para funções diversas. A CD do teste de Ofícios (ferramentas) para criar uma engenhoca é definida pelo mestre, e varia de 15 para engenhocas simples (como um cortador de vidro), até 25 para engenhocas complexas.

Item	CD	Custo	Pré-requisitos
Ferramenta simples	10	5 PO	—
Kit de ferramentas	15	50 PO	Ofícios (ferramentas) 5 graduações
Ferramenta simples (com engrenagens)	20	200 PO	Ofícios(engrenagens) 5 graduações
Kit de ferramentas (com engrenagens)	25	500 PO	Ofícios (ferramentas) 8 graduações, Ofícios (engrenagens) 6 graduações
Ferramenta simples (com mekânica)	20	150 PO	Ofícios (mekânica) 5 graduações
Kit de ferramentas (com mekânica)	25	450 PO	Ofícios (ferramentas) 10 graduações, Ofícios (mekânica) 8 graduações
Ferramenta simples (obra-prima)	+5	+30 PO	Pelo tipo de ferramenta
Kit de ferramentas (obra-prima)	+8	+120 PO	Pelo tipo de ferramenta
Engenhoca	Varia	Varia	Ofícios (ferramentas) 8 graduações

Sinergia: caso o personagem tenha 5 graduações em Ofícios (ferramentas), ele recebe +2 de bônus nos testes de Avaliação relacionados a ferramentas.

Exemplo: um personagem deseja criar ferramentas que lhe ajudem a escalar o muro de um castelo. Se ele tiver pelo menos 5 graduações em Ofícios (engrenagens), pode criar um par de botas com ganchos na sola que são movidos por engrenagens.

A CD para criar essa ferramenta será 20, e o custo dela será de 200 PO (ferramenta simples com engrenagens); a ferramenta irá fornecer +2 de bônus nos testes de Escalar do personagem (+1 por ser uma ferramenta simples, e +1 adicional por ser movida por engrenagens).

Se o personagem quiser devotar mais esforço na criação desse par de botas, pode fazer elas obra-prima. A CD do teste de Ofícios (ferramentas) aumenta para 25, o custo aumenta para 230 PO, e o bônus que ela fornece aumenta para +3 (+2 por ser uma ferramenta simples obra-prima, e +1 por ser movida por engrenagens).

OFÍCIOS (MEKÂNICA) (INT; SOMENTE TREINADO)

Os aparatos mekânicos dos Reinos de Ferro são itens singulares e complexos, e não há dois deles exatamente iguais. Devido à sua complexidade inerente, é preciso um olho treinado para decifrar o funcionamento até mesmo do aparato mekânico mais simples. Da mesma forma, a disposição caótica dos tubos de vapor, conduítes arcanos, canais e placas de runas resulta em uma construção única, que muitas vezes emprega técnicas típicas de um artesão em particular. Cada mekânico tem uma forma diferente de fazer as coisas. Desde o mais reles “abutre” ao mais valorizado mekânico militar, todos sabem como ler a construção de um dispositivo mekânico.

Esta perícia abrange o uso, manutenção e conserto gerais de itens mekânicos, assim como o rascunho de projetos e a montagem de novos aparelhos.

Teste: o uso mais básico desta perícia é o de permitir que um personagem ative um aparelho mekânico. Um personagem que deseje ativar um aparelho mekânico deve ser bem-sucedido em um teste de Ofícios (mekânica) para fazer isso corretamente. Uma falha por 5 ou mais no teste resulta em dano ao acumulador do aparelho.

Esta perícia também governa a manutenção de aparelhos mekânicos. Todos os aparatos mekânicos pessoais – armaduras, armas e motores de convergência arkântrica – funcionam a partir de acumuladores. Quando a energia armazenada no acumulador é gasta, o acumulador vazio deve ser removido e substituído por um acumulador cheio. Essa tarefa fica um pouco mais difícil caso o acumulador tenha sido danificado e agora esteja queimado. Uma tentativa de remover um acumulador que falhe por 5 ou mais resulta em dano à tomada do acumulador, e exigirá a atenção de um mekânico arcano, de um remendão ou de um conjurador arcano com o talento Criar Item Maravilhoso, para consertá-lo.

Além do acumulador, as placas rúnicas também ocasionalmente se queimam ou, em alguns aparelhos

mekânicos mais complexos, podem ser substituídas por uma variedade de outras placas rúnicas. Remover e substituir uma placa rúnica é um trabalho delicado. Um teste que falhe por 5 ou mais resulta em dano aos conduítes arcanos e, como dano à tomada do acumulador, exigirá conserto por um indivíduo especialmente treinado.

Tarefa	CD
Ativar um aparelho mekânico comum (armadura, arma, motor arcano).	6
Substituir um acumulador vazio por um novo.	8
Extraír um acumulador queimado.	12
Remover e substituir uma placa rúnica.	15
Condição	Modificador
Aparelho mekânico complexo; qualquer coisa com duas ou mais funções.	+5
Aparelho mekânico único; qualquer coisa com múltiplas funções e que exija mais do que puxar um gatilho ou pressionar um botão para ser ativada.	+15
Construção ou projeto estrangeiros.	+5
Item familiar*.	-5

* Um item familiar é um que o personagem tenha utilizado múltiplas vezes. Este benefício se aplica para ativar os efeitos de um item depois que ele já tenha sido usado pelo menos 5 vezes. Familiaridade não se aplica para substituir um acumulador até que o personagem tenha feito isto com sucesso 5 vezes. Da mesma forma, a familiaridade apenas se aplica a substituir placas arcanas depois que isto tenha sido feito com sucesso 5 vezes.

Conjuradores arcanos com o talento Criar Item Maravilhoso também podem usar esta perícia para projetar e construir novos aparelhos mekânicos. Todos os itens mekânicos são de qualidade obra-prima. Para propósitos de montagem, qualquer item mekânico tem uma CD básica de 15, modificada pela complexidade do item (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica, págs. 318 a 343). A complexidade do item é determinada no estágio de sua criação, onde os componentes necessários são listados. Ter acesso a um esquema pré-fabricado elimina o aumento de CD para um item mekânico. A montagem de um aparelho mekânico a partir de peças compradas demora um número de dias igual ao número de componentes em sua construção.

Rascunhar projetos para um aparelho mekânico é possível, exigindo 1/20 do custo teórico do item e 1 XP por componente na construção do item. O processo de rascunho demora 1 dia por componente necessário para o aparelho mekânico.

Como alternativa, um personagem com a perícia Ofícios (mekânica) e o talento Criar Item Maravilhoso pode tentar fazer engenharia reversa (ou seja, deduzir o processo de

construção a partir de um item já pronto) em um aparelho mekânico para criar um conjunto de esquemas e projetos para ele, ou para descobrir o que ele faz, quem o construiu ou como consertar o item. A CD básica para isto é 20, modificada pelo número de componentes envolvidos em sua construção e pelas condições do item, e por outros fatores (construção extremamente exótica, propósito desconhecido, etc.). Os modificadores devido à condição do item, construção estrangeira e outros variam de +1 a +5, baseado no bom-senso do mestre. A engenharia reversa demora a mesma quantidade de tempo que fazer um projeto, e exige acesso a ferramentas de mekânico. Este processo funciona para a maior parte dos aparelhos mekânicos; contudo, o mekânico deve possuir todos os talentos necessários para a criação do aparelho para conseguir aplicar engenharia reversa nele – córtices de gigante-a-vapor são um exemplo perfeito. Sem o talento Criar Córtex (detalhado no *Liber Mechanika*, um suplemento para os Reinos de Ferro que será publicado no futuro), um mekânico não tem nenhuma esperança de aplicar engenharia reversa a um córtex e descobrir o processo para construir uma réplica.

Para fabricar ou consertar um item mekânico, o personagem deve ser um conjurador arcano, e deve ter acesso a ferramentas de mekânico. Em uma cidade grande, a maior parte dos componentes básicos para um item – de acordo com o projeto do item – pode ser comprada, ao invés de manufaturada desde o início pelo personagem. Um mekânico pode adquirir tudo, desde a estrutura básica do item até o acumulador e as placas rúnicas. Esses custos estão nas regras especiais na seção sobre mekânica (Capítulo Cinco: Magia & Mekânica, págs. 318 a 343). Manter uma oficina de mekânico concede +2 de bônus de competência em testes de Ofícios (mekânica). Ter as ferramentas certas para o trabalho ajuda na montagem do item, mas não afeta o seu custo.

Itens mekânicos demoram um número de dias para serem construídos igual ao número de componentes na construção do item.

Uma oficina de mekânico custa 1.000 PO para ser montada, e exige uma estrutura permanente para abrigá-la.

Especial: remendões não precisam possuir o talento Criar Item Maravilhoso para consertar aparatos mekânicos já existentes. Contudo, a menos que o remendão possua níveis em uma classe de conjurador arcano e o talento Criar Item Maravilhoso, ele é incapaz de criar novos aparatos mekânicos. Um remendão pode escolher enjambrar o conserto de um item mekânico (veja a classe remendão para mais detalhes), ou pode fazer consertos normais com a perícia Ofícios (mekânica).

Sinergia: caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (mekânica), ele recebe +2 de bônus nos testes de Ofícios (mekânica). Caso o personagem tenha 5 graduações em Ofícios (mekânica), ele recebe +2 de bônus nos testes de Avaliação relacionados a itens mekânicos.

Nota: esta é uma perícia de classe para magos, mekânicos arcanos e remendões, e uma perícia de outra classe para todas as outras classes.

OFÍCIOS (MOTOR A VAPOR) (INT; SOMENTE TREINADO)

Personagens com esta perícia conhecem a precisa arte de construir motores a vapor e turbinas a vapor.

Teste: esta perícia segue as diretrizes normais da perícia Ofícios (LRB I). Use a tabela abaixo para determinar a CD para a construção ou reparo de um motor a vapor.

Item	CD	Custo
Motor a vapor simples	15	300 PO
Motor a vapor complexo	25	600 PO
Motor a vapor avançado	35+	1200+ PO

Motor a Vapor Simples: um motor a vapor simples é pouco mais que uma caldeira com escapamento de vapor estreito. Normalmente, um motor simples tem uma mangueira ou cano preso ao escapamento, que pode ser usado para dar energia a uma turbina simples.

Motor a Vapor Complexo: motores a vapor projetados para mover pistões são exemplos de motores a vapor complexos. Os motores usados em locomotivas e em barcos a vapor são motores complexos. Além disso, motores complexos são usados para fornecer energia a gigantes-a-vapor básicos de trabalho.

Motor a Vapor Avançado: miniaturização e produção de tremenda energia são marcas registradas dos motores a vapor avançados. Esta tecnologia é usada em reatores a vapor incorporados em armaduras de conjurador de guerra, e para fornecer energia às devastadoras máquinas de combate conhecidas como gigantes-de-guerra.

Sinergia: caso o personagem tenha 5 graduações em Ofícios (motor a vapor), ele recebe +2 de bônus nos testes de Avaliação relacionados a motores a vapor.

Nota: esta é uma perícia de classe para mekânicos arcanos e remendões, e uma perícia de outra classe para todas as outras classes.

OPERAR GIGANTE-A-VAPOR (CAR; SOMENTE TREINADO)

Trabalhadores do vapor, sucateiros, mekânicos e operadores de gigantes usam esta perícia para transmitir instruções simples e complexas para gigantes-a-vapor.

Teste: a CD depende da tarefa realizada pelo personagem.

Operar um Gigante-a-Vapor: isto envolve ordenar o gigante para que realize uma tarefa que conhece. O gigante-a-vapor realiza a tarefa até que esteja completa. Um operador com o qual o gigante-a-vapor é familiarizado não precisa realizar um teste de perícia para operar o gigante-a-vapor. Um novo operador, no entanto, deve ser bem-sucedido em um teste de Operar Gigante-a-Vapor a cada vez que emitir uma ordem, como se estivesse “forçando” o gigante (ver abaixo), até que o gigante se familiarize com ele. Após uma semana de contato, o gigante-a-vapor se familiariza com o operador.

“Forçar” um Gigante-a-Vapor: forçar um gigante-a-vapor significa fazê-lo desempenhar uma tarefa que não conhece, ou aceitar ordens de um operador com o qual ele não é familiarizado. Isto também abrange fazer um gigante-a-vapor marchar ou caminhar rapidamente. Se o teste do personagem for bem-sucedido, o gigante-a-vapor realiza a tarefa em sua próxima ação. As CD estão listadas abaixo, sob “Tarefas de Gigante-a-Vapor”.

Tarefas de Gigante-a-Vapor: a seguir há uma lista com as tarefas que um gigante-a-vapor pode realizar, e a CD para o teste de perícia quando o personagem estiver “forçando” o gigante-a-vapor (lembre-se de que, normalmente, não é necessário um teste de perícia, conforme descrito acima, em “Operar um Gigante-a-Vapor”).

O personagem pode ordenar um gigante-a-vapor para que realize uma tarefa específica que não seja designado a fazer. Por exemplo, ordenar um gigante-a-vapor de trabalho para guardar uma área ou defender uma pessoa provavelmente não é bem o que o fabricante do córtex tinha em mente. Os comandos “apanhe isto” e “levante isto” não são problema para a maioria dos gigantes, mas combate real é uma situação completamente diferente.

Tarefas de gigante-a-vapor podem ser tão complicadas quanto o operador desejar. Ordenar um gigante-a-vapor para que “trabalhe” pode ser qualquer coisa desde “levante aqueles caixotes e ponha-os ali” até “certifique-se de que o alimentador seja preenchido com carvão dos depósitos 3, 4, 6 e 8, e aproveite para fechar o tanque d’água, sua maçaroca mecânica enferrujada e mal-construída. Ah, e use o balde grande desta vez”. A diferença entre as duas ordens é que a

primeira não necessitaria de um teste, enquanto a segunda necessitaria.

Note que os gigantes-a-vapor não são burros. Mandar um gigante-a-vapor conseguir ajuda em geral significa que ele procurará por uma pessoa capaz de ajudar. Isto em geral é alguém que o gigante reconhece pela aparência. O real intelecto de um gigante-a-vapor depende do grau do seu córtex.

Gigantes-a-vapor normalmente realizam uma tarefa sem nenhuma necessidade de um teste de Operar Gigante-a-Vapor, a menos que a ordem venha de um operador com o qual ele não esteja familiarizado, seja complicada demais ou viole uma das quatro regras ao lado:

1. Seguir a ordem irá danificar diretamente ou ferir o gigante-a-vapor.
2. Seguir a ordem forçará o gigante-a-vapor a ignorar ataques contra ele.
3. Seguir a ordem deixará o gigante-a-vapor inoperante.
4. Seguir a ordem irá ferir o operador do gigante-a-vapor.

Tarefas de Gigante-a-Vapor

Ordem	CD*	Resultado
Faça	15	O gigante-a-vapor realiza uma variedade de truques simples.
Fique	15	O gigante-a-vapor fica no lugar, esperando que o personagem volte. Ele não desafia outras criaturas que apareçam, mas se defende caso seja necessário.
Mova-se/Venha cá!	15	O gigante-a-vapor se move até um local designado ou vai até o personagem, mesmo que normalmente não fosse ir até esse local.
Pare	15	O gigante-a-vapor pára o que está fazendo, ou recua de um combate. Um gigante-a-vapor que não receba esta ordem continua a lutar até que seu oponente seja derrotado.
Pegue	15	O gigante-a-vapor vai pegar algo. Se o personagem não apontar um item específico, o gigante busca algum objeto aleatório.
Procure	15	O gigante-a-vapor vai até uma área e procura por um alvo específico.
Siga	15	O gigante-a-vapor segue o personagem de perto.
Trabalhe	15	O gigante-a-vapor realiza tarefas de trabalho.
Ataque	20	O gigante-a-vapor ataca inimigos perceptíveis. O personagem pode apontar uma criatura em particular, e o gigante irá atacá-la se for capaz.
Defenda	20	O gigante-a-vapor defende o personagem, ou alguém que ele aponte (ou se prepara para defendê-lo caso nenhuma ameaça esteja presente).
Guarde	20	O gigante-a-vapor fica no lugar e impede que outros se aproximem.

*A CD é modificada com base no "grau" do córtex do gigante-a-vapor. Veja a seção sobre gigantes-a-vapor, no Capítulo Cinco: Magia & Mekânica, para obter mais detalhes.

A tabela abaixo possui uma lista com algumas das tarefas que um gigante-a-vapor pode realizar, e a CD para o teste de Operar Gigante-a-Vapor que deve ser realizado para forçar o gigante-a-vapor a seguir cada ordem.

Ação: operar um gigante-a-vapor é uma ação de movimento, enquanto que forçar um gigante-a-vapor é uma ação de rodada completa. Usar sinais de mão aumenta a CD em 5, gritar e bater no gigante ou chamá-lo pelo nome diminui a CD em 5. Para tarefas particularmente complicadas com um tempo específico, o personagem deve passar metade deste tempo guiando o gigante através de ordens pela tarefa.

Novas Tentativas: sim. Se um gigante não segue as instruções do operador, este pode tentar persuadir o gigante a realizar as ações novamente na rodada seguinte.

Especial: um conjurador de guerra nunca precisa fazer testes de Operar Gigante-a-Vapor enquanto estiver comandando gigantes sob seu controle.

Sem Treinamento: um mekânico arcano ou remendão sem nenhuma graduação em Operar Gigante-a-vapor pode fazer um teste de Carisma para operar e forçar um gigante-a-vapor.

TALENTOS

Aqui nós apresentamos novos talentos apropriados para os Reinos de Ferro. Todos os talentos dos Reinos de Ferro que foram publicados até o momento estão aqui, para que você possa encontrar todos os talentos do cenário em um único livro. Isso inclui os talentos Criar Servo, Descobertas Arcanas, Falácias, Investigador de Mitos e Sagas e Histórias (que apareceram originalmente no MN1), Artífice do Martelo Forte (que apareceu originalmente no L&L:CP) e Contusão em Grupo (que apareceu originalmente no AMLN). A Tabela 2-17: Talentos sumariza a lista de talentos e seus pré-requisitos, quando existem.

Nota: o uso de armas de fogo não funciona exatamente da mesma maneira que o uso de outras armas. Embora armas de fogo sejam armas exóticas, o talento Usar Arma Exótica (armas de fogo) permite o uso de todas as armas de fogo pessoais (pistolas e rifles), ao invés de um único tipo de pistola ou rifle. Também é possível escolher Foco em Arma ou Especialização em Arma com armas de fogo mas, mais uma vez, isto funciona de forma bastante diferente. Ambos os talentos podem ser escolhidos para pistolas ou para rifles. Por exemplo, se um personagem escolhe o talento Foco em Arma (pistola), ele agora recebe +1 de bônus em jogadas de ataque com qualquer pistola. Isto representa a necessidade de um treinamento básico para entender o uso de armas de fogo, mas também a similaridade entre as armas de fogo uma vez que este conhecimento básico seja assimilado.

TALENTOS DE FÉ

A fé é uma força poderosa em Caen, tão poderosa, na verdade, que é recompensada pelos próprios deuses. Os talentos de fé representam um compromisso sério por parte do clero de uma divindade para auto-sacrifício e devoção à causa do deus. Apenas através de grande fé e uma forte disposição a servir pode um conjurador divino adquirir os benefícios destes talentos.

TALENTOS DE SOCIEDADE

Há um bom número de organizações proeminentes dentro das fronteiras de Immoren ocidental. Várias das mais poderosas são as ordens arcanas de magia, as mais importantes das quais são a Ordem Fraternal de Magia, a Irmandade dos Lordes Cinzentos, a Ordem do Crisol Dourado e a Ordem de Iluminação. Outros grupos, como o Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & Ferro também são muito poderosos. E, é claro, ser um membro destas organizações tem seus privilégios. Os talentos de sociedade

detalham os talentos básicos que devem ser adquiridos para se conseguir ingressar nestas organizações e o treinamento especializado disponível a seus membros. Muitos dos talentos que representam treinamento especializado poderiam ser facilmente classificados como talentos de Criação de Itens ou Metamágicos mas, já que estão disponíveis apenas para membros destas organizações, foram agrupados de acordo.

DESCRIÇÕES DOS TALENTOS

A seguir estão descritos os novos talentos dos Reinos de Ferro, organizados em ordem alfabética.

ALQUIMISTA AURUM OMINUS [SOCIEDADE]

Depois de ter sua habilidade e sagacidade reconhecidas pela Ordem do Crisol Dourado, o personagem ingressou nesta organização, recebendo todos os seus benefícios e obrigações. As preocupações da Ordem do Crisol Dourado são principalmente o cultivo de riqueza e influência.

Pré-requisitos: 1º nível de mago, Ofícios (alquimia) 4 graduações, Foco em Perícia (Ofícios [alquimia]).

Benefício: o Aurum Ominus é o sinete e o timbre da Ordem do Crisol Dourado. Apenas membros da Ordem podem usar o anel dourado trazendo o símbolo do Aurum Ominus. Um membro da Ordem do Crisol Dourado recebe todos os benefícios a seguir:

Fortalezas pertencentes à Ordem existem por todo Immoren ocidental. Estes são santuários bem guardados para magos da Ordem, e o personagem pode se hospedar em um deles por tanto tempo quanto precisar. Esta hospedagem é o equivalente às acomodações de uma boa estalagem, com três refeições de boa qualidade por dia.

O personagem pode usar livremente um laboratório de alquimista.

O personagem pode fazer um teste de Ofícios (alquimia) (CD 20) para determinar a natureza de qualquer poção, veneno ou substância alquímica. Este uso da perícia Ofícios (alquimia) exige 1 minuto.

O personagem reduz o custo em XP de poções por um número igual ao seu nível quando criá-las, até um mínimo de 1 XP.

O personagem pode criar componentes alquímicos em metade do tempo normal.

O personagem tem um anel de ouro purificado alquímicamente com o sinete do Aurum Ominus.

Como um Alquimista Aurum Ominus da Ordem do Crisol Dourado, o personagem deve, obviamente, desempenhar seus deveres para com a Ordem. A cada ano, o personagem deve passar uma quantidade de semanas igual ao seu nível de personagem realizando tarefas para a Ordem. Essas tarefas incluem lidar com assuntos de comércio, guardar propriedade da Ordem e auxiliar na manufatura de materiais alquímicos. Além disso, caso a Ordem chame o personagem para auxiliá-la em assuntos arcanos ou financeiros, o personagem deve fazê-lo, ou colocar seu comprometimento com a Ordem em questão.

A Ordem exige um dízimo anual de 1.500 PO derivado da venda de itens alquímicos e poções por parte do personagem. Não pagar este dízimo acarreta no dobro de serviço exigido no ano seguinte (duas semanas por nível de personagem), mais uma multa de 500 PO em adição ao dízimo anual. Ser expulso da Ordem é quase impossível, e as penalidades simplesmente aumentam à medida que a Ordem revoga privilégios. Existe um período de tolerância de um ano para o dízimo, para membros iniciantes.

APROVEITAR MUNIÇÃO [GERAL]

Este talento é o único modo não-mágico de converter munição fabricada para uma arma de fogo para uso em outra. A única maneira de criar munição nova é através de um difícil processo mágico e alquímico.

Pré-requisitos: Ofícios (alquimia) 2 graduações, Ofícios (armas de fogo) 10 graduações, Ofícios (ferreiro) 10 graduações.

Benefício: por meio deste talento, cargas de munição podem ser desmontadas e reduzidas aos seus componentes (dois tipos de pólvora explosiva, invólucro, projétil), e então remontadas para funcionar com uma arma de fogo diferente. Além de medir e embalar as cargas de pólvora explosiva, este processo também envolve alterar o projétil da munição. O uso deste talento exige várias horas (em geral metade de um dia) e permite que se aproveite de 10 a 100 cargas.

O número de cargas que são aproveitadas depende do tamanho das cargas antigas contra o tamanho das novas. Nunca é possível aproveitar 100% das cargas, já que este processo sempre resulta em algum desperdício, mas cargas maiores convertidas em menores resultam em um aproveitamento maior, enquanto que tentar fazer cargas maiores a partir de menores resulta em um aproveitamento menor. A base é 70% de aproveitamento

caso se esteja convertendo cargas para armas de fogo do tamanho aproximadamente igual, representado pelos dados de dano. Assim, ao se converter cargas de uma pistola de 2d6 de dano para outra pistola de 2d6 de dano, 70% das cargas são aproveitadas. Cada incremento em dados adiciona ou reduz este fator em 10%, com um máximo de 90% de aproveitamento. Por exemplo, usar este talento para converter 30 cargas de munição de rifle militar (2d8) para pistola pequena (2d4) resultaria em 90% de aproveitamento, ou 27 cargas aproveitadas. Converter 30 cargas de munição de pistola pequena (2d4) para munição de rifle militar (2d8) resultaria em 50% de aproveitamento, ou 15 cargas aproveitadas.

Cargas de canhão não podem ser convertidas em munição para armas pequenas, e vice-versa, já que estas cargas usam alquimia ligeiramente diferente. Segundo a vontade do mestre, um fuzileiro com Ofícios (canhoneiro) pode usar este talento para aproveitar diferentes tamanhos de munição de canhão da mesma forma descrita acima.

Normal: mexer com cargas de armas de fogo sem este talento sempre resulta em falha, e também pode ser perigoso. Tentar desmontar cargas de armas de fogo tem 50% de chance de detonar a carga, causando à pessoa que está mexendo metade do dano que a carga causaria normalmente se disparada de uma arma de fogo, além de incendiar qualquer coisa inflamável dentro de meio metro (incluindo outras cargas, que também podem explodir).

Especial: aproveitar munição com este talento também exige um kit de manutenção de armas de fogo.

APTIDÃO MEKÂNICA [GERAL]

O personagem tem um dom natural para trabalhar com mekânica.

Benefício: o personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Ofícios (mekânica) e Operar Gigante-a-vapor.

ARMA VERDE [FÉ]

Um clérigo de Dhunia devotado ao seu aspecto de planta pode transformar até mesmo o mais simples graveto em uma arma poderosa.

Pré-requisitos: clérigo de Dhunia, Ira de Dhunia, domínio clerical das Plantas.

Benefício: o personagem pode conjurar *arma abençoada* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

TABELA 2-17: TALENTOS

Talentos Comuns	Pré-requisitos
Aproveitar Munição	Ofícios (alquimia) 2 graduações, Ofícios (armas de fogo) 10 graduações, Ofícios (ferreiro) 2 graduações
Aptidão Mekânica	—
Carga de Baioneta	Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro
Combater com Duas Pistolas ^{1, 4}	Des 15
Combater com Duas Pistolas Aprimorado ^{1, 4}	Des 17, Combater com Duas Pistolas, bônus base de ataque +9
Contusão em Grupo	Bônus base de ataque +1
Criar Servo	9º nível de conjurador, capacidade de conjurar a magia <i>criar mortos-vivos menor</i>
Descobertas Arcanas	Conhecimento de Criaturas 4 graduações
Educação Universitária	Int 11
Especialidade Mekânica ³	Conhecimento (mekânica) 8 graduações, Ofícios (mekânica) 8 graduações Criar Item Maravilhoso
Falácias	—
Farejador de Bruxas	Sab 13, Prontidão
Ferreiro do Martelo Forte	Ogrun, For 15, Int 9
Franco-atirador ^{1, 2, 4}	Foco em Arma, Tiro Preciso
Fuzileiro	Ofícios (armas de fogo) 6 graduações, Foco em Arma (rifle), Usar Arma Exótica (armas de fogo)
Investigador de Mitos	1º nível de bardo
Mãos Calejadas	For 13, Ofícios (mekânica) ou Ofícios (motor a vapor) 6 graduações
Mekânica Robusta ³	Conhecimento (arcana) 14 graduações, Ofício (alquimia) 10 graduações, Ofícios (mekânica) 14 graduações, Criar Item Maravilhoso
Rato do Vapor	—
Recarga em Combate ²	Ofícios (armas de fogo) 3 graduações, bônus base de ataque +1
Recarga em Combate Aprimorada ²	Recarga em Combate, bônus base de ataque +3
Sagas e Histórias	—
Saque de Duelo	Des 13, Saque Rápido, Usar Arma Exótica (armas de fogo)
Saque de Duelo Aprimorado	Des 17, Foco em Arma (pistola), Saque de Duelo Saque Rápido, Usar Arma Exótica (armas de fogo)
Sentir Marca	Conjurador arcano ou divino, Identificar Magia 4 graduações, Sentir Motivação 4 graduações
Usar Arma Exótica (armas de fogo) ^{1, 2, 4}	Bônus base de ataque +1
Usar Armadura (armadura de conjurador de guerra)	Usar Armadura (pesada)
Vaporeiro	Ofícios (mekânica) ou Ofícios (motor a vapor) 4 graduações

TABELA 2-17: TALENTOS (CONTINUAÇÃO)

Talentos de Criação de Itens	Pré-requisitos
Criar Pólvora Explosiva	5º nível de conjurador, Ofícios (alquimia) 6 graduações
Talentos de Fé	Pré-requisitos
Arma Verde (Ira)	Clérigo de Dhunia, Ira de Dhunia, domínio clerical das Plantas
Engolfar em Chamas (Ira)	Clérigo de Dhunia, Ira de Dhunia, domínio clerical do Fogo
Exaltação Trovejante (Ira)	Clérigo de Dhunia, Ira de Dhunia, domínio clerical do Ar
Fatura da Natureza (Bálsamo)	Clérigo de Dhunia, Bálsamo de Dhunia, domínio clerical da Planta
Fogo Mental (Bálsamo)	Clérigo de Dhunia, Bálsamo de Dhunia, domínio clerical do Fogo
Fonte do Entendimento (Bálsamo)	Clérigo de Dhunia, Bálsamo de Dhunia, domínio clerical da Água
Força da Terra (Ira)	Clérigo de Dhunia, Ira de Dhunia, domínio clerical da Terra
Invocações Ondinas (Ira)	Clérigo de Dhunia, Ira de Dhunia, domínio clerical da Água
Liturgia do Julgamento	Anão, capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível
Magias da Fé	Clérigo de Cyriss, da Devoradora, de Menoth, de Morrow ou de Thamar
Pele da Terra (Bálsamo)	Clérigo de Dhunia, Bálsamo de Dhunia, domínio clerical da Terra
Ritual de Escrutínio	Anão, capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível
Sanção dos Patriarcas	Anão, capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível
Véu de Vento (Bálsamo)	Clérigo de Dhunia, Bálsamo de Dhunia, domínio clerical do Ar
Vigilância e Voz da Lei	Anão, capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível
Talentos de Sociedade	Pré-requisitos
Alquimista Aurum Ominus	1º nível de mago, Ofícios (alquimia) 4 graduações, Foco em Perícia (Ofícios [alquimia])
Maximizar Alquimia	Alquimista Aurum Ominus
Síntese Avançada	Ofícios (alquimia) 8 graduações, Alquimista Aurum Ominus
Iluminado	1º nível de mago; qualquer tendência Boa ou Leal; devoção a um ascendido de Morrow; Obter Informação 4 graduações, Intimidação 4 graduações ou Sentir Motivação 2 graduações, ou o talento Sentir Marca
Canalizar Poder Divino	Sab 13, Conhecimento (religião) 4 graduações, Iluminado
Determinação da Fé	Iluminado
Inquisidor	Car 13, Iluminado
Iniciado Fraternal	Humano do sexo masculino, 5º nível de mago, apadrinhamento por um Iniciado Fraternal de alto posto (8º nível ou maior) e 1.200 PO
Artífice	Iniciado Fraternal, qualquer talento de criação de item

TABELA 2-17: TALENTOS (CONTINUAÇÃO)

Conhecimento Proibido	Decifrar Escrita 4 graduações, Obter Informação 4 graduações, ou Profissão (bibliotecário) 4 graduações, Iniciado Fraternal
Escrivão	Decifrar Escrita 4 graduações, Iniciado Fraternal
Lorde Cinzento	Descendência khárdica, kossita ou skirov, ou lealdade à Terra Mãe comprovada através de serviço militar, capacidade de conjurar magias arcanas de 1º nível
Conjurador de Batalha	Lorde Cinzento
Pela Terra Mãe	Lorde Cinzento
Concentração Inquebrável	Concentração 8 graduações, Lorde Cinzento
Trabalhador do Sindicato	Ofícios (mekânica) 4 graduações, Foco em Perícia (Ofícios [mekânica])
Segredos Mekânicos ³	Conhecimento (mekânica) 8 graduações, Ofícios (mekânica) 12 graduação, Criar Item Maravilhoso, Trabalhador do Sindicato
Conserto Rápido	Ofícios (mekânica) 6 graduações, Trabalhador do Sindicato

1 Um arauto da matança pode escolher este talento como um de seus talentos adicionais.

2 Um mago-pistoleiro pode escolher este talento como um de seus talentos adicionais.

3 Um mekânico arcano pode escolher este talento como um de seus talentos adicionais.

4 Um guerreiro pode selecionar este talento como um de seus talentos adicionais.

ARTÍFICE [SOCIEDADE]

Os custos de um artífice arcano são substanciais. Para um mago da Ordem Fraternal, embora o custo em materiais continue aproximadamente o mesmo, o gasto de energia pessoal diminui, graças ao conhecimento avançado da manufatura e criação de itens arcanos.

Pré-requisitos: Iniciado Fraternal, qualquer talento de criação de item.

Benefício: escolha um talento de criação de item. Quando o personagem cria um item usando o talento de criação de item escolhido, precisa pagar apenas a metade do custo normal de pontos de experiência. Isto é especialmente importante ao se levar em consideração os custos aumentados para produzir itens mágicos.

Especial: o personagem pode adquirir este talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher este talento, ele se aplica a um talento de criação de item diferente.

CANALIZAR PODER DIVINO [SOCIEDADE]

O personagem pode aumentar a energia de uma magia com um luminoso fogo sagrado.

Pré-requisitos: Sab 13, Conhecimento (religião) 4 graduações, Iluminado.

Benefício: o personagem pode combinar a energia arcana de um ataque mágico com o fogo sagrado da fé. Este fogo sagrado adiciona um ponto de dano sagrado por nível de conjurador arcano à todas as magias que ferem criaturas malignas ou mortos-vivos. Isto não é fogo de verdade, mas poder divino canalizado por meios arcanos.

CARGA DE BAIONETA [GERAL]

O personagem é altamente treinado em técnicas de escaramuça com armas equipadas com baionetas.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro Certo.

Benefício: se o personagem estiver usando uma arma de disparo (como uma besta ou um rifle) carregada e equipada com uma baioneta, e usar a ação investida, ele pode realizar um ataque à distância adicional com a arma de disparo, além de fazer o ataque corpo-a-corpo com a baioneta. Ambos os ataques devem ser contra o mesmo inimigo. O ataque à distância deve ser feito dentro da distância de Tiro Certo, e não provoca ataques de oportunidade. O ataque corpo-a-corpo recebe os benefícios de um ataque em investida.

COMBATER COM DUAS PISTOLAS [GERAL]

O personagem pode lutar com uma arma de disparo em cada mão, o que permite um ataque adicional por rodada com sua arma de disparo da mão inábil.

Pré-requisito: Des 15.

Benefício: o personagem pode lutar com uma arma de disparo em cada mão, e pode realizar um ataque adicional com a arma da mão inábil sempre que usa a ação de ataque total. O personagem ainda sofre as penalidades de combater com duas armas, mas estas penalidades são reduzidas em 2 pontos em sua mão hábil e em 6 pontos em sua mão inábil.

Normal: sem este talento, um personagem usando duas armas de disparo sofre -6 de penalidade para atacar com sua mão hábil e -10 de penalidade para atacar com sua mão inábil. Estas penalidades são reduzidas em 2 pontos se a arma da mão inábil for considerada uma arma leve.

Especial: quando usando este talento, considere que bestas leves e pistolas são armas leves, e que bestas pesadas e rifles são armas de uma mão. Este talento não pode ser usado com armas de disparo que precisem das duas mãos para serem disparadas, como arcos.

Arautos da matança e guerreiros podem escolher Combater com Duas Pistolas como um de seus talentos adicionais.

COMBATER COM DUAS PISTOLAS APRIMORADO [GERAL]

O personagem possui uma coordenação extraordinária quando está atirando com duas armas.

Pré-requisitos: Combater com Duas Pistolas, bônus base de ataque +9.

Benefício: o personagem recebe um segundo ataque adicional com a arma da mão inábil, mas sofre -5 de penalidade adicional nesse segundo ataque.

Especial: este talento só é útil com armas de disparo que possam ser carregadas com mais de um tiro, ou com armas de disparo que se recarreguem automaticamente.

Arautos da matança e guerreiros podem escolher Combater com Duas Pistolas como um de seus talentos adicionais.

CONCENTRAÇÃO INQUEBRÁVEL [SOCIEDADE]

O personagem é capaz de determinação incrível.

Pré-requisitos: Concentração 8 graduações, Lorde Cinzento.

Benefício: o personagem pode conjurar uma magia como uma ação de rodada completa para assegurar que não tenha que fazer um teste de Concentração caso seja atingido ou ferido enquanto conjura a magia. Mesmo que fique incapacitado ou morrendo, o personagem pode continuar a conjurar a magia, desde que estivesse consciente no começo da conjuração. As ações do personagem ainda atraem ataques de oportunidade como normal; contudo, o dano não impede que o personagem conjure sua magia.

Especial: apenas magias que possam ser conjuradas como uma ação padrão podem ser usadas com este talento.

CONHECIMENTO PROIBIDO [SOCIEDADE]

Os baús da Ordem Fraternal são fundos, e estão cheios de livros sobre qualquer assunto imaginável.

Pré-requisitos: Decifrar escrita 4 graduações, Obter Informação 4 graduações ou Profissão (bibliotecário) 4 graduações, Iniciado Fraternal.

Benefício: a cada vez que o personagem avança de nível como mago, ele aprende uma magia adicional. Esta magia deve ser das escolas abjuração, conjuração ou necromancia. Caso outros membros da Ordem Fraternal descubram que o personagem possui tal conhecimento, isso pode resultar na sua expulsão da organização, ou pode abrir-lhe caminho até uma das sociedades secretas dentro da Ordem.

CONJURADOR DE BATALHA [SOCIEDADE]

O personagem tem uma perícia excepcional com magias de ataque.

Pré-requisito: Lorde Cinzento.

Benefício: o personagem adiciona +2 à CD dos testes de resistência contra magias de ataque específicas que pode conjurar. Cada vez que o personagem escolher este talento, escolha um número de magias de ataque igual ao seu modificador de Inteligência.

Especial: o personagem pode adquirir este talento várias vezes, a cada vez escolhendo um número de magias que o personagem conheça igual ao seu modificador de Inteligência.

CONERTO RÁPIDO [SOCIEDADE]

As coisas quebram, isso é certo, mas às vezes um mekânico simplesmente não tem tempo suficiente para fazer um conserto minucioso e, quando as coisas precisam funcionar, elas precisam funcionar.

Pré-requisitos: Ofícios (mekânica) 6 graduações, Trabalhador do Sindicato.

Benefício: o personagem pode escolher 10 como uma ação padrão para consertar qualquer aparato mekânico estragado. Contudo, este conserto é temporário e dura por um número de minutos igual ao modificador de Inteligência do personagem. Um item não pode ser consertado mais de uma vez seguida com este talento, e exige um trabalho completo de conserto com +5 de modificador de CD.

CONTUSÃO EM GRUPO [GERAL]

Enquanto está trabalhando em conjunto com outros combatentes treinados, o personagem pode subjugar com mais facilidade um inimigo.

Pré-requisito: bônus base de ataque +1.

Benefício: se o personagem e um ou mais de seus aliados com o talento Contusão em Grupo estiverem atacando o mesmo alvo e infligindo apenas dano por contusão, ele recebe um ataque a mais por rodada. Este ataque usa o bônus de ataque mais alto do personagem, mas cada ataque que ele fizer nesta rodada pode causar apenas dano por contusão. Pelo menos dois atacantes com o talento Contusão em Grupo devem estar usando a ação de ataque total para receber os benefícios deste talento.

CRIAR PÓLVORA EXPLOSIVA [CRIAÇÃO DE ITEM]

O personagem aprendeu o delicado processo de refinar as matérias-primas necessárias para criar as altamente inflamáveis pólvoras preta e vermelha, e aprendeu meios seguros de manusear e estocar estes materiais.

Pré-requisitos: 5º nível de conjurador, Ofícios (alquimia) 6 graduações.

Benefício: com o equipamento, tempo e reagentes necessários, o personagem pode processar as matérias-primas e fazer um “quilo de fuzileiro” de pólvora por semana. Um quilo de fuzileiro de pólvora consiste em um barrilete pequeno contendo 150 gramas de pólvora vermelha e um barrilete maior contendo 230 gramas de pólvora preta. O processo exige uma semana inteira de trabalho em um laboratório de alquimista bem equipado, meio quilo de pólvora vermelha bruta, 750 gramas de pólvora preta em estado natural e 2 testes bem-sucedidos de Ofícios (alquimia). O primeiro teste (CD 16) determina o sucesso do personagem em refinar a pólvora preta,

enquanto o segundo teste (CD 22) determina seu sucesso ou falha em refinar a pólvora vermelha, mais volátil. Se qualquer um dos testes falhar, metade da pólvora bruta é perdida e deve ser substituída. Um teste que falhe deve ser repetido para terminar o processo de refinamento. Caso o personagem falhe no mesmo teste duas vezes, deve abandonar seus esforços e começar novamente. Contudo, ele já perdeu uma semana. Para criar pólvora explosiva, o personagem deve gastar 1/25 do preço básico em XP e usar matérias-primas no valor de metade do preço básico.

Um quilo de fuzileiro de pólvora explosiva é suficiente para fazer 20 cargas para uma pistola pequena, mas apenas 8 cargas para um rifle militar. Estes números assumem um especialista em munições, e pouco ou nenhum desperdício de pólvora. A pólvora é misturada a uma razão de 6/4 – 6 partes de pólvora preta para 4 partes de pólvora vermelha. A carga de um rifle longo, por exemplo necessita de pouco mais de 11 gramas de pólvora preta e quase 7,5 gramas de pólvora vermelha.

Especial: a Ordem do Crisol Dourado mantém um controle estrito sobre as vendas e distribuição de pólvoras explosivas em suas formas brutas e processadas. O preço básico de um quilo de fuzileiro de pólvora explosiva é 25 PO, e o preço básico de um barrilete de 10 quilos é 500 PO. Use estes preços para determinar o custo em XP.

TABELA 2-18: CARTUCHOS DE MUNIÇÃO POR ARMA

Arma de Fogo Normais	Cargas por quilo de fuzileiro	Cargas por barrilete de 10 kg
Carabina/Rifle Militar	8	160
Pistola Militar, Rifle Longo	12	240
Pistola Pequena	20	400
Armas de Fogo Especiais		
Bengala Ryn, Pimenteiro Armas Mecânicas, Pistola de Negociação Ryn	40	800
Canhão de Batalha Ogrun	4	80
Libertador Vanar	3	60
Rifle Giratório Armas Mecânicas	15	300
Rifle Vislovski	9	180

Contudo, a Ordem impõe sub-taxas incrivelmente altas e tarifas de comércio em carregamentos de pólvora bruta indo a qualquer lugar exceto a suas próprias refinarias. Indivíduos que não sejam licenciados pela Ordem, ou que não possuam o talento Alquimista Aurum Ominus, podem esperar pagar 45 PO pelas matérias-primas necessárias para criar um quilo de fuzileiro de pólvora explosiva, e 900 PO pelo material necessário para um barrilete de 10 quilos. Mais uma vez, este aumento de preço não afeta o custo em XP para criar pólvora explosiva. Então, os custos reais para alquimistas não pertencentes à Ordem criarem pólvora explosiva seriam:

Quilo de Fuzileiro: 45 PO e 1 XP.

Barrilete de 10 quilos: 900 PO e 20 XP.

Substituir os materiais arruinados enquanto se refina pólvora custa 22 PO e 5 PP adicionais para um quilo de fuzileiro ou 450 PO adicionais para um barrilete de 10 quilos, para um alquimista não afiliado à Ordem.

Nota: para obter mais detalhes sobre a Ordem do Crisol Dourado, seu monopólio da pólvora explosiva e o processo de criação de pólvora explosiva, veja o Capítulo 5: Magia & Mekânica.

criar servo [GERAL]

O personagem conhece a magia dos servos e pode criar várias formas desses mortos-vivos.

Pré-requisitos: 9º nível de conjurador, capacidade de conjurar a magia *criar mortos-vivos menor*.

Benefício: o personagem pode criar qualquer servo cujos pré-requisitos preencha. Criar um servo demora um dia para cada Dado de Vida que o servo possua. O personagem deve gastar 25 XP por ponto de vida do servo. Os componentes materiais para a criação de servos incluem, mas não estão limitados a, os restos mortais da criatura a ser animada e um preparado arcano que é usado para marcar o corpo com as runas e símbolos necessários. Estes componentes acarretam em um custo monetário de 5 Peças de Ouro por ponto de vida do servo.

O personagem pode aumentar os Dados de Vida, habilidades e ataques/qualidades especiais de um servo gastando uma quantidade adicional de XP igual aos XP totais gastos para o servo divididos pelo número de Dados de Vida do servo. O efeito exato de aumentar ou modificar os ataques ou qualidades especiais de um servo são deixados à escolha do mestre.

Tipo de Servo

Pré-requisito

Erguido	9º nível de conjurador
Escravo	9º nível de conjurador
Guerreiro	10º nível de conjurador
Comandante	10º nível de conjurador
Servo flagelo	11º nível de conjurador
Skarlock	13º nível de conjurador

DESCOBERTAS ARCANAS [GERAL]

O personagem conseguiu descobrir segredos de mitos e lendas e destilou-os em conhecimento concreto.

Pré-requisito: Conhecimento de Criaturas 4 graduações.

Benefício: escolha um tipo de criatura, como morto-vivo. A cada 4 graduações na perícia Conhecimento de Criaturas, o personagem recebe lendas e conhecimento do tipo Comum, Incomum e Raro sobre duas criaturas específicas do tipo escolhido. À medida que a perícia do personagem aumenta, também aumenta o seu conhecimento; sempre que sua perícia Conhecimento de Criaturas aumentar em 4 graduações, ele ganha um entendimento sobre mais duas criaturas daquele mesmo tipo. O personagem não pode aprender as lendas e conhecimento sobre uma criatura com ND que exceda o dobro das suas graduações na perícia Conhecimento de Criaturas.

Especial: o personagem pode adquirir este talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher este talento, ele se aplica a um tipo de criatura diferente. Para propósitos deste talento, humanóides e humanóides monstruosos formam um único tipo de criatura.

Detalhes sobre lendas e conhecimento de criaturas são apresentados no MNI.

DETERMINAÇÃO DA FÉ [SOCIEDADE]

A fé do personagem lhe dá força quando ele enfrenta a escuridão.

Pré-requisito: Iluminado.

Benefício: o personagem recebe +4 de bônus em testes de resistência contra magias e efeitos de medo.

EDUCAÇÃO UNIVERSITÁRIA [GERAL]

Estudar em uma das instituições de ensino superior dos Reinos de Ferro aumenta o conhecimento do personagem em diversos campos de estudo.

Pré-requisito: Int 11.

Benefício: todas as perícias de Conhecimento são perícias de classe para um personagem com este talento. Além disso, o personagem recebe +2 de bônus em três perícias de Conhecimento específicas, à sua escolha.

Especial: há apenas um punhado de universidades nos Reinos de Ferro, e quase são todas localizadas em grandes centros populacionais. O personagem deve ter uma explicação razoável para ter cursado uma universidade, especialmente se for originário de uma região que não possui uma universidade própria. Este talento pode ser escolhido a qualquer ponto da carreira do personagem, embora escolhê-lo depois do 1º nível exige uma explicação melhor e (de acordo com a vontade do mestre) a passagem de algum período de tempo antes que os efeitos do talento comecem a funcionar.

ENGOLFAR EM CHAMAS [FÉ]

Um clérigo de Dhunia devotado ao seu aspecto do Fogo pode disparar chamas nos inimigos de sua deusa.

Pré-requisitos: clérigo de Dhunia, Ira de Dhunia, domínio clerical do Fogo.

Benefício: o personagem pode conjurar *criar chamas* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

ESCRIVÃO [SOCIEDADE]

A Ordem se destaca no ensino de seus estudantes sobre como escrever e revisar textos e fórmulas. Através de aprendizado por repetição, a maioria dos magos pode recitar os ditos arcanos sem hesitação.

Pré-requisitos: Decifrar Escrita 4 graduações, Iniciado Fraternal.

Benefício: o personagem recebe +4 de bônus em testes de Identificar Magia para decifrar escritos arcanos mágicos, e preparar e copiar magias de grimórios emprestados. Além disso, o personagem é um escrivão rápido e eficiente, sendo capaz de copiar magias na metade do tempo normalmente exigido.

ESPECIALIDADE MEKÂNICA [GERAL]

Escolha um tipo de aparato mekânico dentro os seguintes: acumuladores; armaduras; armas; bastões, cajados e varinhas; gigantes-a-vapor; e motores arcanos. O personagem se especializa em fabricar esse tipo de aparato mekânico.

Pré-requisitos: Conhecimento (mekânica) 8 graduações, Ofícios (mekânica) 8 graduações, Criar Item Maravilhoso.

Benefício: o personagem recebe +3 de bônus em todos os testes de perícias para criar ou consertar aparatos mekânicos do tipo escolhido.

Especial: o personagem pode adquirir este talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher este talento, ele se aplica a um tipo de aparato diferente.

Mekânicos arcanos podem escolher Especialidade Mekânica como um de seus talentos adicionais.

EXALTAÇÃO TROVEJANTE [FÉ]

Um clérigo de Dhunia devotado ao seu aspecto do Ar pode atordoar seus oponentes com um grito semelhante a um trovão.

Pré-requisitos: clérigo de Dhunia, Ira de Dhunia, domínio clerical do Ar.

Benefício: a voz retumbante do trovão desafia os inimigos dos fiéis de Dhunia. Uma vez por dia, o personagem pode emitir um tremendo brado que soa como um trovão dos céus. Aqueles dentro de um raio de 9 metros do personagem que ouvirem o brado devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível do clérigo + seu modificador de Sabedoria) ou ficam atordoados por uma rodada.

FALÁCIAS [GERAL]

O personagem já ouviu muitas falácias e histórias improváveis, e já viu algumas coisas esquisitas, o que aumentou seu conhecimento de criaturas estranhas.

Benefício: o personagem pode fazer um teste de Inteligência (CD 10) para obter conhecimento Comum sobre qualquer criatura que encontra ou da qual ouve falar. Caso ele supere a CD por 10 ou mais, ele se lembra de algo que já viu ou ouviu, que também lhe fornece conhecimento Incomum sobre esta criatura específica.

FAREJADOR DE BRUXAS [GERAL]

O personagem pode reconhecer conjuradores arcanos como se fosse capaz de distinguir seu cheiro.

Pré-requisitos: Sab 13, Prontidão.

Benefício: o personagem pode determinar se uma criatura possui habilidades mágicas arcanas (mas não habilidades mágicas divinas), simplesmente passando alguns momentos em sua presença. Com um teste de Sabedoria bem-sucedido (CD 15), o personagem sente a aura mágica arcana da criatura, caso exista, assim como sua força relativa.

Ele não sabe o nível de poder preciso das habilidades mágicas da criatura, mas o mestre pode dar uma vaga idéia disso, comparando-a a outras habilidades semelhantes que o personagem tenha encontrado. Esta habilidade pode ser anulada através do uso de magias como *dificultar detecção*, *limpar a mente* e *santuário particular do mago*.

Especial: o personagem não pode tentar novamente este teste contra a mesma criatura, independente de sucesso ou falha. O teste de Sabedoria deve ser feito em segredo pelo mestre, já que o personagem nunca deve ter certeza absoluta do sucesso desta habilidade.

FARTURA DA NATUREZA [FÉ]

Um clérigo de Dhunia devotado ao seu aspecto de Planta pode invocar um banquete lauto.

Pré-requisitos: clérigo de Dhunia, Bálsamo de Dhunia, domínio clerical das Plantas.

Benefício: concentrando-se em uma região de matas verdes, o personagem invoca um banquete lauto. O personagem pode imbuir comida normal com as propriedades de uma magia *bom fruto*, até um número de frutos igual ao seu nível de classe + modificador de Sabedoria, uma vez por dia.

FERREIRO DO MARTELO FORTE [GERAL]

Muitos ferreiros ogrun aprendem técnicas que lhes permitem tirar vantagem de sua enorme força.

Pré-requisitos: ogrun, For 15, Int 9.

Benefício: este talento permite que o ogrun aplique seu modificador de Força em qualquer teste de Ofícios (armeiro, armadoria ou ferreiro). O modificador de Força é cumulativo com qualquer bônus ou penalidade de Inteligência, e também é cumulativo com o bônus racial dos ogrun em testes de Ofícios relacionados a trabalhos em metal.

FOGO MENTAL [FÉ]

Um clérigo de Dhunia devotado ao seu aspecto do Fogo pode aguçar sua mente e melhorar seus testes baseados em Conhecimento.

Pré-requisitos: clérigo de Dhunia, Bálsamo de Dhunia, domínio clerical do Fogo.

Benefício: uma vez por dia, concentrando-se em uma chama por uma rodada completa, o personagem pode adicionar seu modificador de Sabedoria às perícias baseadas em Inteligência, por um número de horas igual ao seu nível de classe.

FONTE DO ENTENDIMENTO [FÉ]

Um clérigo de Dhunia devotado ao seu aspecto da Água pode sorver a sabedoria sagrada para auxiliá-lo no entendimento de língua estrangeiras.

Pré-requisitos: clérigo de Dhunia, Bálsamo de Dhunia, domínio clerical da Água.

Benefício: o personagem pode entender qualquer idioma falado ou escrito por um número de minutos igual ao seu nível de classe. Usar esta habilidade é uma ação livre, e ela pode ser usada um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Sabedoria do personagem.

FORÇA DA TERRA [FÉ]

Um clérigo de Dhunia devotado ao seu aspecto da Terra pode golpear com punhos de pedra.

Pré-requisitos: clérigo de Dhunia, Ira de Dhunia, domínio clerical da Terra.

Benefício: a pedra pode quebrar osso e rasgar carne com facilidade. Uma vez por dia, o personagem pode adicionar seu modificador de Sabedoria ao seu bônus de dano quando ataca desarmado. Além disso, o personagem recebe os efeitos do talento Ataque Desarmado Aprimorado mesmo que não possua este talento. Este efeito dura por um número de rodadas igual ao nível de classe do personagem.

FRANCO-ATIRADOR [GERAL]

A mira do personagem com sua arma de escolha é incrível, permitindo que ele acerte na mosca quando outros apenas passariam perto ou arranhariam um alvo.

Pré-requisitos: Foco em Arma com uma arma de ataque à distância, Tiro Preciso.

Benefício: o personagem adiciona seu modificador de Destreza ao dano enquanto usa uma arma de ataque à distância com a qual possua o talento Foco em Arma.

Especial: arautos da matança e guerreiros podem escolher Combater com Duas Pistolas como um de seus talentos adicionais.

FUZILEIRO [GERAL]

O personagem é particularmente hábil em recarregar com rapidez rifles militares.

Pré-requisitos: Ofícios (armas de fogo) 6 graduações, Foco em Arma (rifle), Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Benefício: o tempo necessário para o personagem recarregar um rifle militar é reduzido para 1 ação padrão.

Normal: recarregar um rifle militar normalmente exige 2 ações padrão.

ILUMINADO [SOCIEDADE]

Como um Iluminado, o personagem carrega a responsabilidade de salvaguardar o mundo da escuridão que espreita além do que a maioria das pessoas vê. O personagem deve enfrentar os terrores do infernalismo, e as mais negras obras da necromancia. Ainda assim, através de tudo isto ele deve permanecer forte e puro, um guardião de Morrow usando magia arcana para fazer a sua vontade.

Pré-requisitos: 1º nível de mago; qualquer tendência Boa ou Leal; devoção a um ascendido de Morrow; Obter Informação 4 graduações, Intimidação 4 graduações ou Sentir Motivação 2 graduações, ou o talento Sentir Marca.

Benefício: como um Iluminado, o personagem recebe os benefícios a seguir.

O personagem pode aprender versões arcanas das seguintes magias: *ajuda* (2º), *arma espiritual* (3º), *destruição sagrada* (3º), *detectar o mal* (1º), *dissipar o mal* (4º), *marca da justiça* (5º), *proteger outro* (3º) e *santuário* (1º).

O personagem aprende a usar uma arma comum.

O personagem pode reconhecer símbolos Telgesch (veja o Capítulo Quatro: Cosmologia & Religião, pág. 219) com um olhar, mas não aprende o significado destes símbolos.

Uma vez por dia, o personagem pode sacrificar uma magia preparada para expulsar mortos-vivos como um clérigo do nível da magia sacrificada. Para expulsar um morto-vivo como um clérigo de 5º nível, o personagem teria de sacrificar uma magia preparada de 5º nível.

Com a autoridade da Igreja, o personagem recebe do Sancteum um pequeno séquito de clérigos e guarda-costas leais. O personagem recebe o talento Liderança como um talento adicional quando se torna um mago de 10º nível.

O personagem pode contar com alojamentos simples em qualquer igreja de Morrow.

O personagem representa a Igreja, e é qualificado para promoções dentro da hierarquia da Igreja baseado em seu nível de mago (se também for um clérigo, sua qualificação para novos postos é baseada em seu nível combinado de clérigo e mago).

O personagem deve obedecer ao dito da Ordem de Iluminação procurando e punindo aqueles que praticam magia infernal ou necromântica. Recusar-se a fazer isso resulta em censura e interrogatório duro sobre suas lealdades. O personagem também deve fazer uma doação caridosa à Igreja a cada ano, igual a 10% de sua riqueza pessoal. Reportar-se aos seus superiores e manter vigilância é vital para a sobrevivência dos fiéis.

INICIADO FRATERNAL [SOCIEDADE]

O personagem se torna um membro provisório da Ordem Fraternal de Magia. Com o juramento do personagem à Ordem Fraternal vêm todos os benefícios e obrigações que cabem a um Iniciado Fraternal. Embora o personagem possa servir à Ordem Fraternal, esta também serve ao personagem, com seus membros como irmãos, amigos e aliados em horas de necessidade. Os membros são considerados provisórios até que concluem um processo de ingresso que dura de 2 a 5 anos, e não recebem o status de membros completos até que este período termine. Mesmo assim, membros provisórios ainda recebem todos os benefícios descritos abaixo.

Pré-requisitos: humano do sexo masculino, 5º nível de mago, apadrinhamento por um Iniciado Fraternal de alto posto (8º nível ou maior) e 1.200 PO.

Benefício: ser um membro da Ordem Fraternal tem os seus privilégios, e concede todos os benefícios a seguir.

O personagem diminui pela metade seus custos para copiar e produzir grimórios.

O personagem tem livre acesso aos laboratórios alquímicos da Ordem.

O personagem diminui pela metade o preço de itens alquímicos.

Devido às extensas bibliotecas da Ordem Fraternal, o personagem recebe uma magia extra a cada nível.

Em qualquer cidade grande de Cygnar, o personagem e até três companheiros podem pousar nos estabelecimentos de hospedagem da Ordem de graça. Isto é o equivalente a uma boa estalagem, com três refeições de boa qualidade por dia. Contudo, membros da Ordem têm preferência.

Como pagamento por estes benefícios básicos, o personagem deve pagar quotas de 100 PO por mês à Ordem Fraternal de Magia. Além disso, para cada nível de mago que o personagem possui, deve passar uma semana por ano realizando deveres para a Ordem. Além disso, quaisquer

itens mágicos que o personagem crie podem ser reclamados e vendidos pela Ordem como trabalhos comerciais para cobrir quotas ainda não-pagas ou vencidas. A Ordem Fraternal de Magia pode chamar o personagem a qualquer momento para realizar deveres para a Ordem além daqueles normalmente exigidos. Isso pode incluir pesquisa arcana, exploração e expedições. Recusar-se a responder ao chamado da Ordem resulta em perda completa dos benefícios. Futuras transgressões podem resultar em expulsão.

INQUISIDOR [SOCIEDADE]

A fé do personagem lhe permite perscrutar a escuridão com clareza.

Pré-requisitos: Car 13, Iluminado.

Benefício: o personagem recebe +2 de bônus divino em testes de Blefar, Intimidação e Sentir Motivação quando fala com pessoas de tendência maligna. Além disso, o personagem está familiarizado com todos os focos e componentes materiais de magias arcanas necromânticas e magias arcanas com o descritor maligno. Esta familiaridade concede ao personagem +2 de bônus em testes de Identificar Magia quando ele tenta identificar uma magia sendo conjurada ou uma magia já em efeito, se esta for uma magia arcana da escola de Necromancia ou com o descritor maligno.

INVESTIGADOR DE MITOS [GERAL]

O personagem recebe um entendimento maior sobre as histórias e crônicas deixadas por eras passadas.

Pré-requisito: 1º nível de bardo.

Benefício: o personagem recebe +4 de bônus de circunstância em testes de perícias para pesquisar conhecimento de criaturas, ou +4 de bônus de circunstância em seu teste de conhecimento de bardo, o que for maior.

INVOCÇÕES ONDINAS [FÉ]

Um clérigo de Dhunia devotado ao seu aspecto da Água pode invocar um espírito aquático hostil para atacar seus inimigos.

Pré-requisitos: clérigo de Dhunia, Ira de Dhunia, domínio clerical da Água.

Benefício: o personagem invoca um espírito ondino, uma criatura de água para possuir e encher as gargantas de seus inimigos com água. Ele pode especificar um número de alvos até seu modificador de Sabedoria, e esses alvos devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Vontade (CD

10 + metade do nível do clérigo + modificador de Sabedoria) ou irão se engasgar com água salobra e passarão 1d4 rodadas nauseados. O personagem pode invocar um espírito ondino uma vez por dia.

LITURGIA DO JULGAMENTO [FÉ]

As admoestações dos clérigos dos Grandes Patriarcas anões deixam os culpados abalados e emudecidos.

Pré-requisitos: anão, capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Benefício: repreender verbalmente os culpados é necessário antes de se fazer um julgamento. Uma vez por dia, o personagem pode julgar o valor de um indivíduo e admoestá-lo. O personagem deve fazer um teste de Intimidação contra uma CD igual 10 + o nível + Carisma do alvo. Caso o teste seja bem-sucedido, a Liturgia deixa o alvo pasmo por um número de rodadas igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

LORDE CINZENTO [SOCIEDADE]

O personagem jurou lealdade à Terra Mãe e à Irmandade dos Lordes Cinzentos para se tornar um membro completo dos Lordes Cinzentos. Fazendo isto, o personagem se torna um servo de uma organização leal e perigosa de indivíduos dedicados a ser a vanguarda de seu amado país.

Pré-requisitos: descendência khárdica, kossita ou skirov, ou lealdade à Terra Mãe comprovada através de serviço militar, capacidade de conjurar magias arcanas de 1º nível.

Benefício: como um leal servidor da Terra Mãe, o personagem se provou um bem valioso e poderoso. Os Lordes Cinzentos recebem todos os benefícios a seguir.

Como resultado de seu treinamento militar através dos Lordes Cinzentos, o personagem aprende a usar pistolas ou rifles (escolha um dos dois), uma arma comum e armaduras leves.

O personagem pode selecionar uma magia de combate adicional para seu grimório a cada nível. Uma magia de combate é qualquer magia que se encaixe na definição de uma magia de ataque (LRB I, Capítulo 8).

Uma vez que o personagem tenha se provado competente, pode comandar pequenas unidades de tropas e milícias leais, com a autoridade delegada ao personagem pelos Lordes Cinzentos. Assim, o personagem recebe o talento Liderança como um talento adicional no 10º nível de mago.

As forças armadas de Khador são excepcionalmente acolhedoras aos Lordes Cinzentos, e o personagem pode pedir pelo auxílio das tropas, assim como requisitar equipamento e transporte dos guardiões da Terra Mãe. As forças armadas em geral fornecem isso tudo, de acordo com o posto do mago e sua posição na Irmandade. Por sua vez, as forças armadas e os Lordes Cinzentos esperam que o personagem forneça apoio em combate para militares patriotas e qualquer auxílio intelectual e arcano que o personagem seja capaz de fornecer. Recusar-se a fazer isso põe a sua lealdade em questão, a menos que o personagem esteja seguindo ordens específicas na época.

MAGIAS DA FÉ [FÉ]

Os clérigos nos Reinos de Ferro confiam na fé muito mais do que em comunhão direta com sua divindade. Até mesmo Morrow, o mais benevolente dos deuses humanos, raramente entrega a magia diretamente a seus fiéis. Para representar o poder da fé, os clérigos de Cyriss, da Devoradora, de Menoth, de Morrow e de Thamar podem escolher o talento Magias da Fé. Contudo, nem todos os clérigos destes deuses tornam-se conjuradores da fé.

Pre-requisitos: clérigo de Cyriss, da Devoradora, de Menoth, de Morrow ou de Thamar

Benefício: quando escolhe este talento, o personagem pode selecionar um número de magias divinas igual ao seu modificador de Sabedoria. O personagem não tem que preparar estas magias para conjurá-las, mas deve deixar espaços vazios para uso de magias. Conjurando uma destas magias usa um espaço de magia não-utilizado do mesmo nível da magia, ou maior. Além disso, o clérigo nunca precisa rezar para receber magias de Domínio.

Contudo, o clérigo deve seguir e exemplificar as condições de sua fé (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica, pág. 267 a 273). Deixar de fazer isso pode significar uma possível queda em desgraça. Caso o personagem caia em desgraça, perde acesso a todos os benefícios do talento Magias da Fé, e possivelmente o acesso às magias adquiridas através de orações normais, segundo a decisão do mestre.

Normal: sem os benefícios deste talento, o clérigo deve preparar todas as suas magias como normal, meditando e designando espaços para magias a cada dia.

Especial: é possível escolher este talento diversas vezes, mas seus efeitos não se acumulam. Cada vez que selecioná-lo, ele será aplicado a uma nova seleção de magias.

MÃOS CALEJADAS [GERAL]

A maioria dos mekânicos tem mãos fortes, produto de anos de girar porcas e consertar conduítes com seus próprios dedos. Uma mão calejada é especialmente útil quando é necessário fazer força.

Pré-requisitos: For 13, Ofícios (mekânica) 6 graduações ou Ofícios (motor a vapor) 6 graduações.

Benefício: um bom vaporeiro não precisa de uma chave cygnarana ou de uma ferramenta para fazer consertos básicos em um aparelho mecânico. Ao invés disso, o personagem pode usar suas mãos nuas se for necessário. Contudo, mesmo mãos duras e calejadas ficam machucadas e, depois de fazer consertos sem ferramentas ou proteção, o vaporeiro deve mergulhar suas mãos em água fria por 2 horas.

O personagem também recebe +2 de bônus de competência quando tenta um feito de força que exija o uso de suas mãos. Isto inclui coisas como tentar dobrar barras de metal ou quebrar correntes, e testes de Agarrar, mas não testes de Força resistidos para tentativas de dar um Encontro ou tentativas de arrombar uma porta. Ele não tem que descansar as mãos depois de realizar um feito de força.

MAXIMIZAR ALQUIMIA [SOCIEDADE]

O personagem pode imbuir itens alquímicos com grande potência.

Pré-requisito: Alquimista Aurum Ominus.

Benefício: todos os efeitos numéricos variáveis de uma substância alquímica modificados por este talento são maximizados. Testes de resistência e testes resistidos não são afetados, nem efeitos sem variáveis aleatórias. Uma substância alquímica maximizada tem +5 de modificador de CD em seu teste de Ofícios (alquimia).

MEKÂNICA ROBUSTA [GERAL]

O personagem sabe como fabricar construtos mais resistentes e capazes de suportar mais dano.

Pré-requisitos: Conhecimento (arcano) 14 graduações, Ofícios (alquimia) 10 graduações, Ofícios (mekânica) 14 graduações, Criar Item Maravilhoso.

Benefício: qualquer construto fabricado pelo personagem recebe +2 de bônus em sua armadura natural, +2 Dados de Vida e 10 pontos de vida adicionais.

Especial: um mekânico arcano pode escolher Mekânica Robusta como um de seus talentos adicionais.

PELA TERRA MÃE [SOCIEDADE]

A lealdade e comprometimento do personagem a Khador são absolutos, e ele vê os inimigos de seu país como seus inimigos pessoais.

Pré-requisito: Lorde Cinzento.

Benefício: quando estiver perseguindo inimigos da Terra Mãe, o personagem recebe +2 de bônus de moral em testes de Concentração, Conhecimento e Sobrevivência.

PELE DA TERRA [FÉ]

Um clérigo de Dhunia devotado ao seu aspecto da Terra recebe proteção de ataques de energia.

Pré-requisitos: clérigo de Dhunia, Bálsamo de Dhunia, domínio clerical da Terra.

Benefício: a pele da terra pode proteger uma pessoa dos mais inclementes elementos. Uma vez por dia, o personagem pode ignorar metade do dano feito por um ataque com um descritor de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio, ou sônico).

RATO DO VAPOR [GERAL]

O personagem tem um dom inato para construir e consertar motores a vapor.

Benefício: o personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Ofícios (ferramentas) e Ofícios (motor a vapor).

RECARGA EM COMBATE [GERAL]

O personagem pode ignorar o caos de um combate ao seu redor para recarregar suas armas adequadamente.

Pré-requisitos: Ofícios (armas de fogo) 3 graduações, bônus base de ataque +1.

Benefício: o personagem recebe +4 de bônus em todos os testes de Concentração necessários para recarregar uma arma de fogo ou arma de artilharia.

Normal: em combate, é muito mais difícil recarregar uma arma de fogo, devido à concentração e cuidado necessários para limpar e carregar a culatra da arma com sucesso. Além disso, tentar recarregar uma arma de fogo ou arma de artilharia num espaço ameaçado atrai ataques de oportunidade.

A qualquer momento que um personagem tenta recarregar uma arma de fogo ou arma de artilharia em meio a um combate, seja corpo-a-corpo ou à distância, um teste em-sucedido de Concentração (CD 15) é necessário em adição ao teste normal de Ofícios (armas de fogo). Se qualquer um dos testes falhar, a

munição é arruinada e o personagem deve começar o processo de recarga de novo na rodada seguinte. Além disso, com um teste de Concentração bem-sucedido, o personagem é capaz de recarregar uma arma de fogo sem provocar um ataque de oportunidade. Veja a descrição da perícia Concentração (LRB I) para obter mais detalhes.

Especial: um mago-pistoleiro pode escolher Recarga em Combate como um de seus talentos adicionais.

RECARGA EM COMBATE APRIMORADA [GERAL]

Tendo dominado a arte de recarregar suas armas durante o combate, o personagem não se deixa afetar pelo caos ao seu redor.

Pré-requisitos: Recarga em Combate, bônus base de ataque +3.

Benefício: o personagem ignora o teste de Concentração necessário para recarregar uma arma de fogo ou arma de artilharia durante um combate, e não atrai ataques de oportunidade enquanto recarrega sua arma.

Especial: um mago-pistoleiro pode escolher Recarga em Combate como um de seus talentos adicionais.

RITUAL DE ESCRUTÍNIO [FÉ]

Clérigos dos Grandes Patriarcas anões são muito hábeis em discernir falsidades e descobrir a verdade quando estão arbitrando disputas.

Pré-requisitos: anão, capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Benefício: quando se ouve os fatos de vários lados envolvidos na arbitragem de uma disputa sobre algum assunto, enxergar através das mentiras é uma habilidade essencial para manter o julgamento de acordo com os Éditos do Códex. O personagem recebe um bônus divino em testes de Avaliação, Blefar e Sentir Motivação igual ao seu modificador de Sabedoria.

SAGAS E HISTÓRIAS [GERAL]

Tendo estudado vários mitos e histórias, o personagem tem um conhecimento particularmente vasto de um tipo específico de criatura.

Benefício: escolha um tipo de criatura, como morto-vivo. O personagem recebe automaticamente conhecimento Comum sobre qualquer criatura do tipo escolhido. Sempre que o personagem encontrar uma criatura deste tipo, o mestre deve fornecer ao jogador o conhecimento Comum específico

desta criatura. Quando estiver pesquisando uma criatura deste tipo específico, o teste de lendas e conhecimento do personagem leva metade do tempo exigido.

Especial: o personagem pode adquirir este talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher este talento, ele se aplica a um tipo de criatura diferente. Para propósitos deste talento, humanóides e humanóides monstruosos formam um único tipo de criatura.

SANÇÃO DOS PATRIARCAS [FÉI]

A bênção dos Senhores de Kharg Drogun tem grande importância entre os fiéis anões de Rhul.

Pré-requisitos: anão, capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação padrão, o personagem pode proferir a Sanção dos Patriarcas para uma quantidade de anões igual ao seu nível de clérigo. Esse grupo recebe +1 de bônus em jogadas de ataque e dano e em testes de resistência enquanto estiver cumprindo as ordens do personagem para impor as leis de Rhul. Esse bônus dura por um número de horas igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

SAQUE DE DUELO [GERAL]

O personagem é especialmente hábil em sacar suas pistolas e atirar primeiro, embora isto lhe custe precisão.

Pré-requisitos: Des 13, Saque Rápido, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Benefício: no começo de um combate, antes da iniciativa ser jogada, o personagem pode adicionar um número a sua jogada de iniciativa. Esse número não pode exceder o bônus base de ataque do personagem. Na primeira vez que o personagem atacar durante esse combate, ele irá sofrer uma penalidade em suas jogadas de ataque igual ao número que ele adicionou a sua jogada de iniciativa.

SAQUE DE DUELO APRIMORADO [GERAL]

A velocidade e perícia do personagem com armas de fogo é impressionante. Ele pode mirar e atirar mais rápido do que muitos conseguem piscar.

Pré-requisitos: Des 17, Foco em Arma (pistola), Saque de Duelo, Saque Rápido, Usar Arma Exótica (armas pequenas).

Benefício: A penalidade de ataque do personagem devido ao talento Saque de Duelo é diminuída pela metade.

SEGREDOS MEKÂNICOS [SOCIEDADE]

O personagem é um mekânico tão hábil que pode fabricar um construto de maneira mais rápida e barata que os outros.

Pré-requisitos: Conhecimento (mekânica) 8 graduações, Ofícios (mekânica) 12 graduações, Criar Item Maravilhoso, Trabalhador do Sindicato.

Benefício: devido à sua extensa pesquisa sobre construção mekânica e entendimento minucioso dos princípios da mekânica, o personagem pode reduzir o custo básico para criar qualquer construto mekânico em 25%. Isso também reduz o custo em XP.

Especial: um mekânico arcano pode escolher Segredos Mekânicos como um de seus talentos adicionais.

SENTIR MARCA [GERAL]

O personagem afiou suas habilidades para sentir a marca da bruxaria.

Pré-requisitos: conjurador arcano ou divino, Identificar Magia 4 graduações, Sentir Motivação 4 graduações.

Benefício: o personagem pode conjurar *detectar magia* para fazer a varredura de uma área. Caso o personagem seja bem-sucedido em um teste de Identificar Magia (CD 25), pode determinar se uma magia necromântica ou uma magia com o descritor mal foi conjurada nos últimos dias dentro da área de sua magia detectar magia. O número de dias durante o qual uma magia necromântica ou maligna pode ser detectada é igual ao nível da magia. Um sucesso revela a natureza e magnitude da magia, como se o personagem tivesse conjurado detectar magia quando a magia necromântica ou maligna foi conjurada. Por exemplo, se *blasfêmia* foi conjurada recentemente (nos últimos 7 dias, já que é uma magia de 7º nível) em um determinado local, um uso bem-sucedido do talento Sentir Marca revelaria que uma magia maligna de forte magnitude fora conjurada em algum momento nos últimos 7 dias nesta área.

Testes adicionais de Identificar Magia podem ser feitos para determinar a exata escola da magia (CD 15 + nível da magia), para identificar a magia que deixou uma "marca" (CD 20 + nível da magia) e há quantos dias a magia foi conjurada (CD 20).

O personagem também pode detectar a presença de Infernais, e o uso de necrotita ou de ecto-jaulas em uma área usando o método descrito acima, mas apenas nas últimas 24 horas.

Especial: por causa da natureza sombria da magia humana, se um conjurador arcano humano houver conjurado uma magia dentro das últimas 24 horas, o Dom de Thamar deixa uma aura mística que lembra a marca da necromancia. Caso um personagem use o talento Sentir Marca e falhe em seu teste de Identificar Magia por 5 ou mais quando próximo a um conjurador humano, o personagem automaticamente detecta a presença de uma maldade corrupta de poder avassalador emanando do conjurador arcano, a despeito de sua real tendência.

SÍNTESE AVANÇADA [SOCIEDADE]

Síntese é o processo-chave de permitir que uma substância alquímica envelheça para que sua potência arcana atinja maturidade total.

Pré-requisitos: Ofícios (alquimia) 8 graduações, Alquimista Aurum Ominus.

Benefício: quando fizer um item alquímico, o personagem pode acelerar o processo para que a síntese alquímica de uma semana ocorra em um dia. Isto significa que o personagem pode fazer testes de Ofícios (alquimia) que demorariam uma semana em um único dia. Isto aumenta a CD do teste de Ofícios (alquimia) em +10, e exige um laboratório de alquimista especial no valor de 1.000 PO.

TRABALHADOR DO SINDICATO [SOCIEDADE]

Através de dedicação e talento, o personagem provou seu valor e ingressou em uma organização que protege seus membros e mantém um fluxo constante de trabalho e moeda. Como membro do sindicato, o personagem não sentirá falta de trabalho duro ou bom pagamento.

Pré-requisitos: Ofícios (mekânica) 4 graduações, Foco em Perícia (Ofícios [mekânica]).

Benefício: um membro do Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & do Ferro recebe todos os benefícios a seguir.

O personagem pode se registrar em um escritório do Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & Ferro para encontrar trabalho em uma cidade ou vila. Durante este tempo, pode requisitar alojamento (uma pequena cabana) e três refeições por dia para se manter alimentado. O personagem pode ter de realizar tarefas ou trabalhos para o Sindicato enquanto estiver alojado.

O personagem ganha acesso a um desconto de 25% em componentes mekânicos comprados através de lojas do sindicato. Note que as lojas do sindicato não vendem acumuladores.

Caso não seja pago por um trabalho para o qual foi contratado, o membro do Sindicato pode requisitar que o Sindicato arbitre o assunto do pagamento. Se o pagamento exceder 5.000 PO, então o Sindicato pode enviar um negociador especial para arbitrar a coleta. Tais coletas exigem que uma comissão de 10% seja paga para o negociador do Sindicato.

Os membros do Sindicato podem votar na eleição para diretor, que acontece de cinco em cinco anos, assim como na eleição anual para membros do conselho.

Especial: membros do Sindicato são obrigados a representar seu trabalho de um modo profissional e cortês, assim como realizar qualquer trabalho tão bem quanto possam. Reclamações legítimas geralmente resultam em suspensão do membro, e negligenciar um trabalho pode levar à expulsão permanente do membro, ou à remoção de seus benefícios, como punição.

USAR ARMA EXÓTICA (ARMAS DE FOGO) [GERAL]

O personagem sabe usar todas as pistolas e rifles, e entende como lutar eficientemente com eles.

Pré-requisito: bônus base de ataque +1.

Benefício: o personagem ataca normalmente com pistolas e rifles.

Normal: um personagem usando uma arma que não saiba usar sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

Special: arautos da matança, guerreiros e magos-pistoleiros podem escolher Usar Arma Exótica (armas de fogo) como um de seus talentos adicionais.

USAR ARMADURA (ARMADURA DE CONJURADOR DE GUERRA) [GERAL]

O personagem recebeu treinamento especial que permite que use e mantenha uma armadura de conjurador de guerra.

Pré-requisito: Usar Armadura (pesada).

Benefício: quando o personagem usa armadura de conjurador de guerra, a penalidade por armadura se aplica apenas em testes de Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Prestidigitação e Acrobacias.

Normal: um personagem vestindo uma armadura que não saiba usar sofre penalidade de armadura nas jogadas de ataque e nos testes de perícia que exijam movimento, inclusive Cavalgar.

Especial: personagens com o talento Usar Armadura (armadura de conjurador de guerra) entendem o funcionamento de uma armadura movida mekanicamente, e são capazes de tirar vantagem dos benefícios especiais da armadura de conjurador de guerra.

VAPOREIRO [GERAL]

Trabalhar com o carvão que chia e alimentar as fornalhas é o ofício de um vaporeiro, ou pelo menos é o ofício durante o tempo em que ele é um aprendiz. Contudo, as habilidades que um mekânico desenvolve trabalhando perto dos escaldantes canos de vapor e fornalhas ardentes duram a vida toda.

Pré-requisito: Ofícios (mekânica) 4 graduações ou Ofícios (motor a vapor) 4 graduações.

Benefício: o personagem recebe resistência a fogo 4, e sempre pode trabalhar confortavelmente mesmo na mais quente das condições. Considere o vaporeiro como estando sob o efeito de uma magia *suportar elementos* sempre que ele estiver exposto a condições ambientais quentes e úmidas.

VÉU DE VENTO [FÉ]

Um clérigo de Dhunia devotado ao seu aspecto do Ar pode invocar um véu protetor feito de vento.

Pré-requisitos: clérigo de Dhunia, Bálsamo de Dhunia, domínio clerical do Ar.

Benefício: uma vez por dia, o personagem pode invocar o vento para que o proteja, desde que não esteja envolvido em uma ação que machuque ou prejudique diretamente uma criatura viva (como atacar ou conjurar uma magia ofensiva). Enquanto estiver presente, o véu concede ao personagem um bônus de deflexão em CA igual ao seu modificador de Sabedoria, por um número de rodadas igual ao seu nível de clérigo. Caso o personagem ataque ou de outra maneira fira uma criatura viva, o efeito termina.

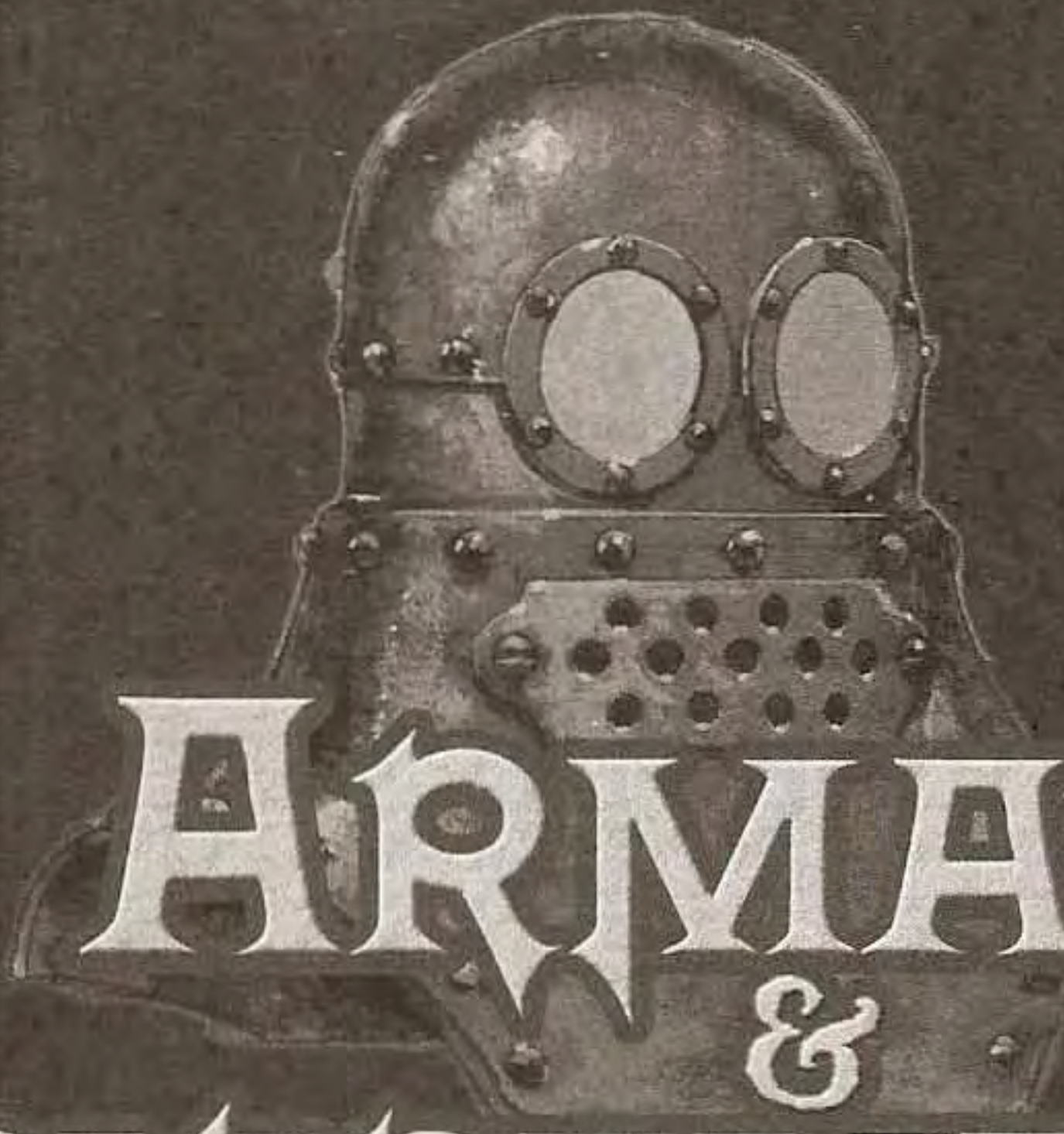
VIGILÂNCIA E VOZ DA LEI [FÉ]

Os clérigos anões dos Grandes Patriarcas são especialmente habilidosos em caçar e capturar foras-da-lei.

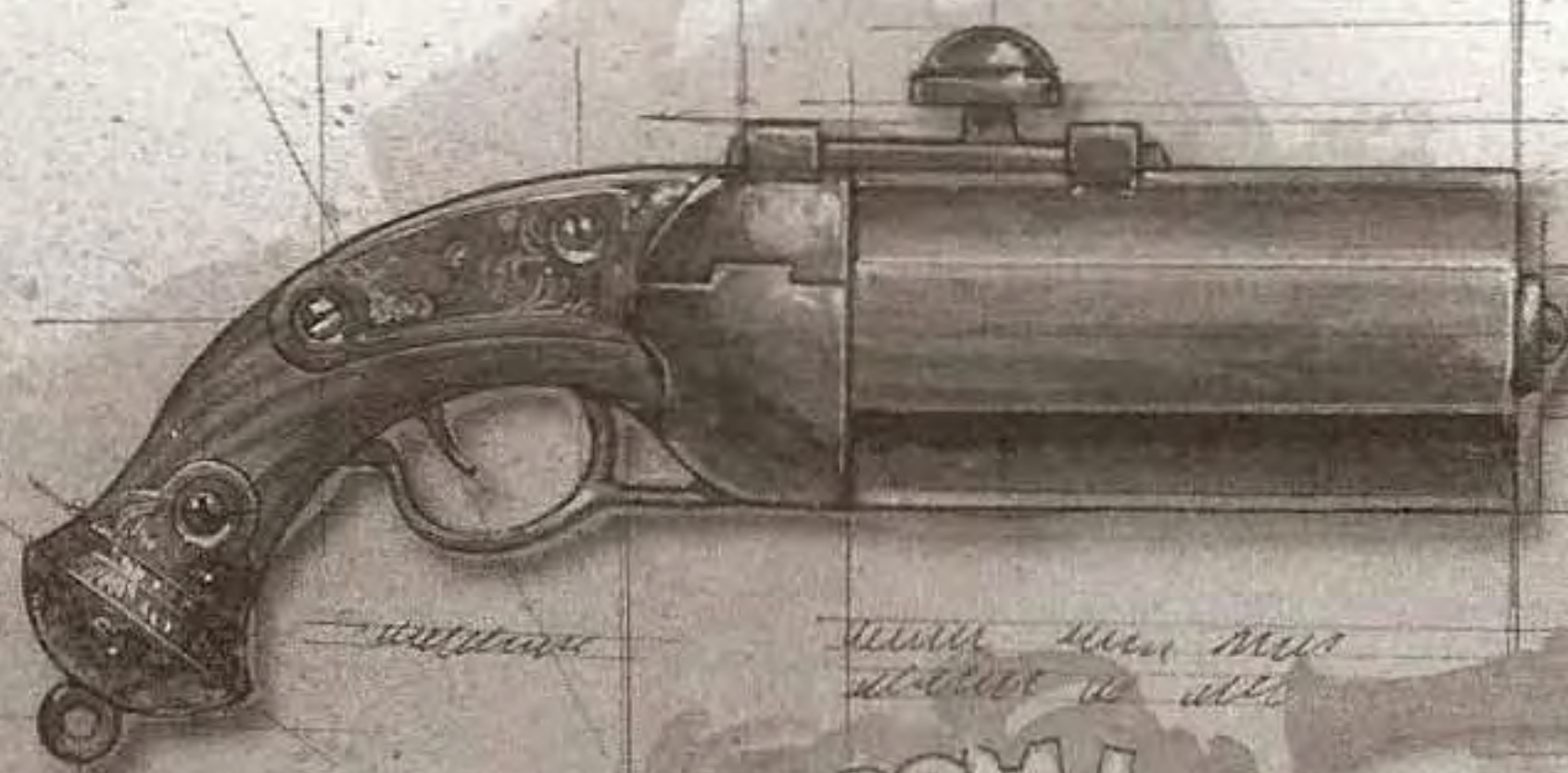
Pré-requisitos: anão, capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Benefício: aqueles que procuram escapar da lei devem ludibriar a autoridade e clareza de pensamento de seus oficiais. O personagem recebe um bônus em Intimidação, Procurar e Observar igual ao seu modificador de Sabedoria.

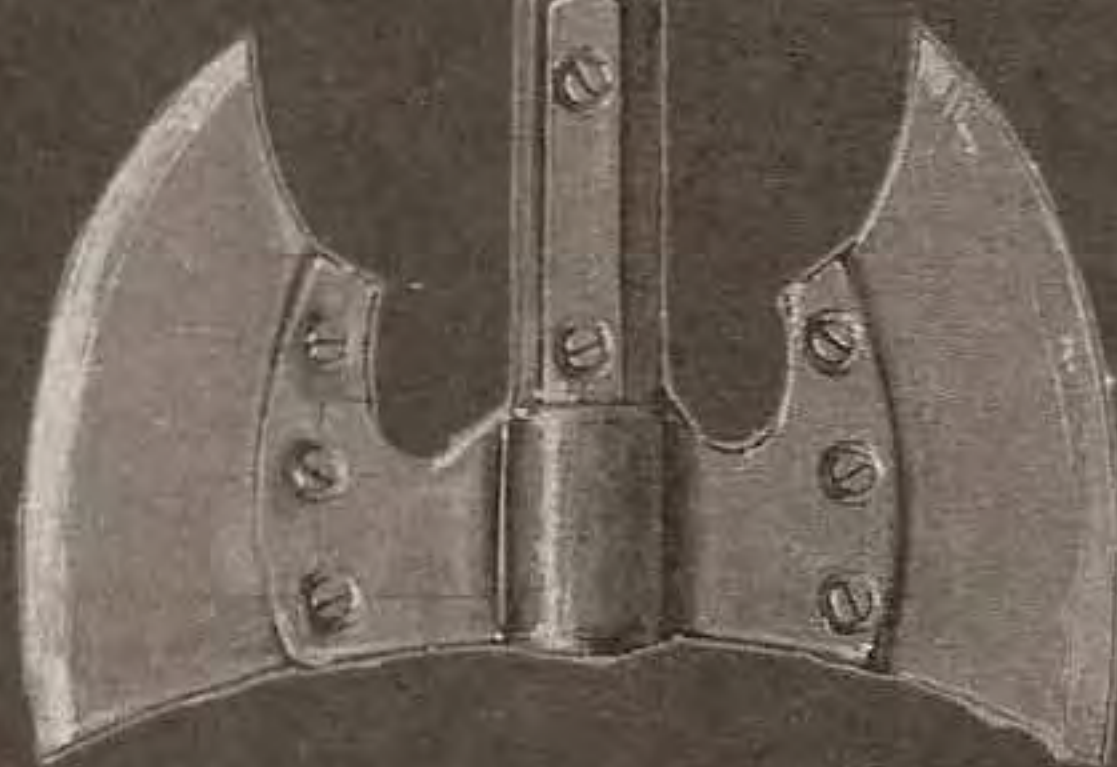
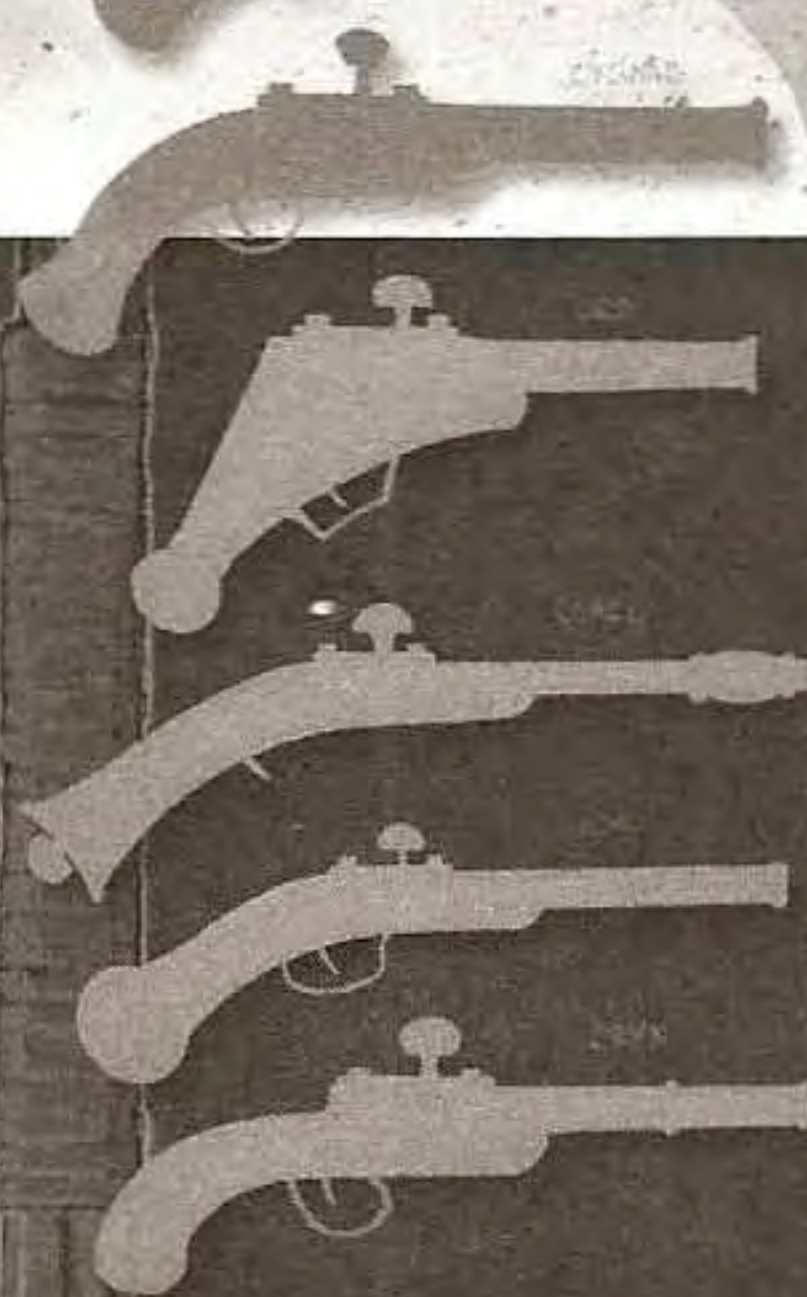




ARMAS & EQUIPAMENTO



BOOM!



◀◀ IMPLEMENTOS DE EMPREENDEDORISMO ▶▶

Aventurar-se é um empreendimento ousado, uma missão repleta de toda sorte de perigos. Ninguém espera levar uma vida de aventuras sem entrar em uma escaramuça ou duas (ou cem) e, por esta razão, qualquer caçador de riquezas digno de respeito sempre tem algum implemento de matança ao alcance da mão – ou guardado em algum lugar de seu equipamento. De fato, o combate é inevitável na carreira de aventureiro, quer você seja um soldado ou um acadêmico, um espião ou um padre. É uma parte crucial do empreendimento.

Em Immoren ocidental, todos os tipos de armas e outros apetrechos são usados pelos personagens para alcançar seus objetivos. Este capítulo apresenta muitas das ferramentas comumente encontradas nas posses de tais aventureiros. A primeira seção, “Armas”, oferece detalhes sobre alguns dos armamentos que existem em adição àqueles no LRB I, assim como informações sobre customização de armas, armas de fogo, armerias especializadas, munição e outros. As estatísticas para estas armas estão listadas neste capítulo, na Tabela 3-2: Armas.

“Armaduras” é a próxima seção depois das informações sobre armamentos. Este segmento oferece detalhes sobre tipos adicionais de proteção com os quais você pode se deparar em Immoren ocidental, que não são cobertos no LRB I, como vários tipos de escudos, o sempre elegante sobretudo e alguns outros itens. Suas estatísticas estão na Tabela 3-3: Armaduras.

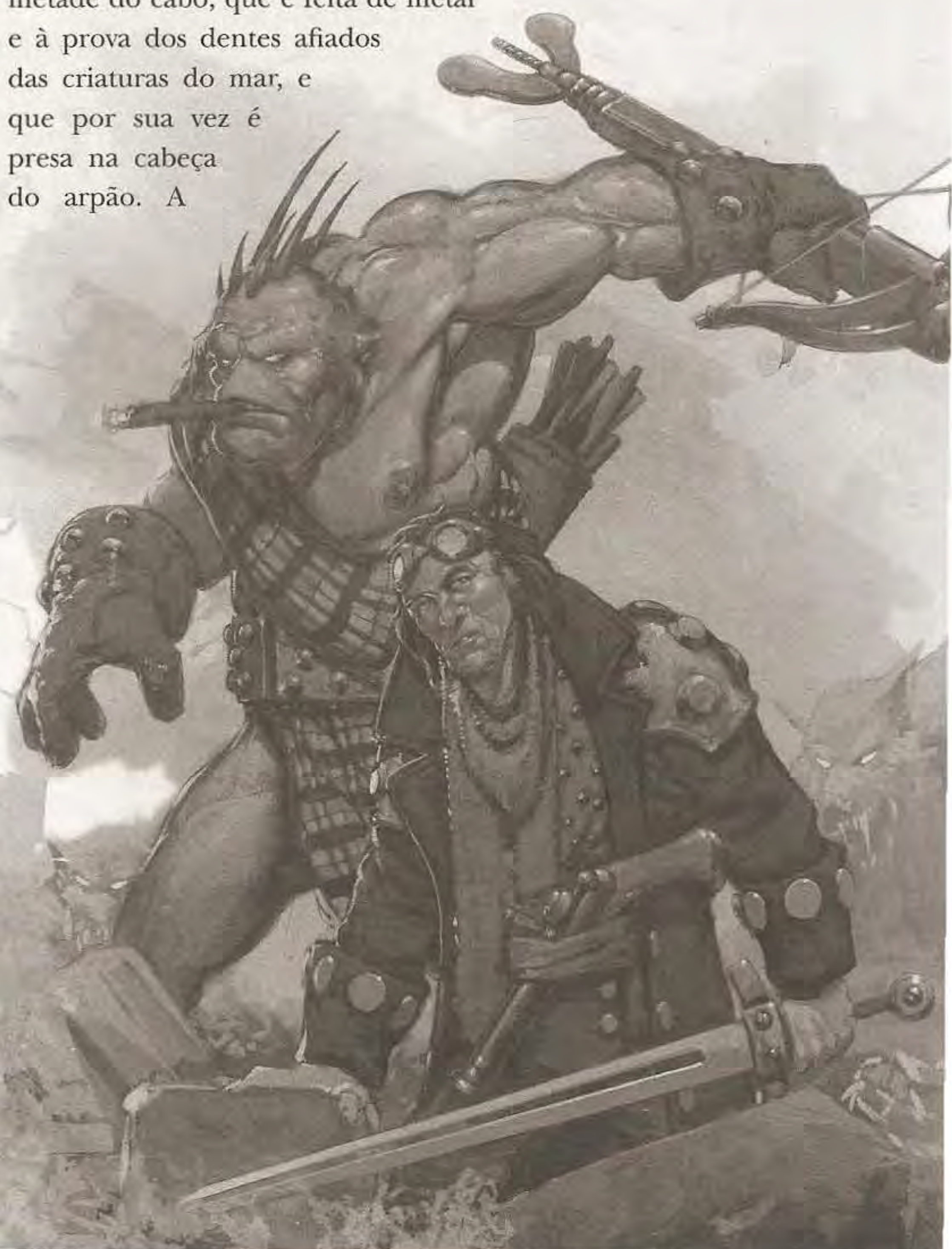
E que caçador de riquezas de valor viaja às Planícies da Pedra Sangrenta sem uma pá retrátil ou um par de óculos de proteção? A última seção deste capítulo, intitulada “Equipamento”, reúne um sortimento de bugigangas específicas dos Reinos de Ferro, de óculos de proteção a botas de mekânico e kits de manutenção de armas de fogo. A Tabela 3-4: Equipamento lista os preços e pesos destes e outros itens. Consulte o LRB I para mais apetrechos com os quais equipar um personagem com sede de aventura, seja por senso do dever, seja por empreendedorismo pessoal.

◀◀ ARMAS ▶▶

Uma grande variedade de armas inovadoras e utilitárias pode ser obtida em Immoren ocidental. Além do sortimento padrão de adagas e coisas do gênero, aventureiros sérios usam um pouco de tudo, desde os machados pesados preferidos pelos khards até as volumosas lâminas de batalha empregadas no sul de Cygnar. As informações a seguir detalham algumas das armas encontradas com mais frequência entre as posses de aventureiros e soldados nos Reinos de Ferro.

Arco Curto Composto Khárdico: as tribos montadas das planícies khadoranas desenvolveram este poderoso arco curto. Segundo muitos, foram os primeiros a desenvolver este tipo de arco, dos chifres e tendões do búfalo raevhano. Sua haste recurvada e construção composta utilizam a força do arqueiro, fazendo-o uma ferramenta muito eficiente para caçar animais grandes, e nada menos que mortal na guerra. Esta arma funciona como um arco curto composto (For +1). Um arco khárdico ajustado para (For +2) custa 225 PO.

Arpão: este tipo especializado de lança é feito primariamente para caçar baleias. É leve, pode ser facilmente arremessado e tem uma farpa cruel em sua ponta. Metade do comprimento do cabo é feito de madeira, terminando em um encaixe de metal. Este encaixe é preso na outra metade do cabo, que é feita de metal e à prova dos dentes afiados das criaturas do mar, e que por sua vez é presa na cabeça do arpão. A



cabeça tem inúmeras farpas, e um anel de metal próximo à sua base. O anel de metal é usado para se amarrar uma corda ou cabo pesado ao arpão, com a finalidade de arrastar a presa. Os arpões são considerados armas farpadas, mas o dano adicional já está computado nas estatísticas da arma.

Caso o usuário do arpão tenha prendido a linha a si mesmo ou a um objeto pesado, uma criatura que sofre no mínimo 3 pontos de dano de um arpão é considerada fisgada. Criaturas fisgadas devem ser bem-sucedidas em testes resistidos de Força contra o usuário do arpão para poderem se mover em qualquer direção exceto para perto do atacante. Contudo, criaturas atingidas por um arpão preso a um objeto imóvel não podem se mover. Qualquer objeto pesado, e de pelo menos duas categorias de tamanho maior que a criatura, é considerado imóvel. Este teste resistido de Força tem os mesmos bônus e penalidades que um ataque de imobilização (+4 para cada categoria de tamanho maior que Médio, -4 para cada categoria de tamanho menor que Médio, +4 de bônus por ter mais de duas pernas ou ser excepcionalmente estável). Mesmo que a criatura fisgada tenha sucesso, pode apenas se mover à metade de seu deslocamento, e não pode fazer uma investida ou correr. As mesmas restrições de movimento se aplicam ao usuário, caso a linha esteja presa a ele.

A criatura fisgada pode tentar remover o arpão de seu ferimento com sua mão ou com sua boca mas, a menos que tenha tempo de remover cuidadosamente a arma e seja bem-sucedida em um teste de Cura (CD 10 + o dano causado pelo arpão), sofre dano adicional (1d6+1 ou 2d4+1 para arpões Pequenos ou Médios, respectivamente).

Se o usuário do arpão escolher sacrificar seu ataque normal, pode fazer um teste resistido de Força, com os bônus e penalidades normais listados acima, para puxar a linha. Caso vença o teste resistido de Força, causa 1 ponto de dano para cada 2 pontos pelos quais venceu o teste de seu oponente (note que o seu modificador de Força já está computado, então não existe dano adicional por um modificador de Força alto). Se o dano causado por um único puxão na linha for maior que o dano do ataque inicial, o arpão é removido. Por exemplo, Kaeli acertou e fisgou Tomas com seu arpão. Ela sacrifica um de seus ataques normais nesta rodada para puxar a linha. O resultado do teste de Força de Kaeli é 18, enquanto que Tomas consegue apenas um 11. Já que Kaeli venceu o teste de Tomas por 7 pontos, ela causa 3 pontos de dano adicionais, puxando a linha.

Arpão de Pulso: montado em uma braçadeira de couro ou metal e lembrando uma besta em miniatura, o arpão de

Arpão de Pulso



pulso dispara um virote especialmente projetado, preso a um carretel de fio fino. O carretel é, por sua vez, preso a um anel de aço entre a besta e a braçadeira. Quando disparado, o alcance do virote é limitado pelo comprimento de 12 metros do fio normalmente usado no carretel do aparelho. Um pequeno molinete, também usado para armar a besta, pode ser utilizado para que o usuário “puxe” a vítima. Virotos de arpão são considerados armas farpadas, e o dano adicional já está computado nas estatísticas da arma. Recarregar um arpão de pulso exige 2 ações de rodada completa. Isto inclui o tempo necessário para rebobinar o carretel de fio.

Uma criatura que sofrer no mínimo 3 pontos de dano de um arpão é considerada fisgada. Criaturas fisgadas devem ser bem-sucedidas em testes resistidos de Força contra o usuário do arpão para poderem se mover em qualquer direção exceto para perto do atacante. Este teste resistido de Força tem os mesmos bônus e penalidades que um ataque de imobilização (+4 para cada categoria de tamanho maior que Médio, -4 para cada categoria de tamanho menor que Médio, +4 de bônus por ter mais de duas pernas ou ser anormalmente estável). Mesmo que a criatura fisgada tenha sucesso, pode apenas se mover à metade de seu deslocamento, e não pode fazer uma investida ou correr. As mesmas restrições de movimento se aplicam ao usuário do arpão de pulso.

A criatura fisgada pode tentar remover o arpão de seu ferimento com a mão ou com sua boca mas, a menos que

tenha tempo de remover cuidadosamente a arma e seja bem-sucedida em um teste de Cura (CD 10 + o dano causado pelo arpão), sofre dano adicional (1d4+1 ou 1d6+1 para arpões de pulso Pequenos ou Médios, respectivamente).

Se o usuário do arpão de pulso escolher sacrificar seu ataque normal, pode fazer um teste resistido de Força, com os bônus e penalidades normais listados acima, para puxar a linha. Caso vença o teste resistido de Força, causa 1 ponto de dano para cada 2 pontos pelos quais venceu o teste de seu oponente (note que o seu modificador de Força já está computado, então não existe dano adicional por um modificador de Força alto). Se o dano causado por um único puxão na linha for maior que o dano do ataque inicial, o arpão é removido. Veja a descrição do arpão, acima, para um exemplo.

Baioneta: a baioneta é uma lâmina semelhante a uma adaga que pode ser fixada em um rifle por meio de um anel de metal feito para se encaixar apertado ao fim do cano, em efeito convertendo o rifle em uma lança rudimentar apropriada para combate corpo a corpo (uma arma simples). Encaixar ou remover uma baioneta exige 1 ação padrão. Embora as baionetas comuns funcionem com a maior parte dos rifles de cano simples, baionetas para rifles de canos múltiplos devem ser encomendadas especialmente (custo 14 PO).

Também já foram feitas baionetas para uso com bestas, embora nestes casos sejam fixadas permanentemente. Rifles e bestas equipados com baionetas exigem ambas as mãos para serem usados com eficácia em combate corpo a corpo, a despeito do tamanho real da arma. Devido ao tamanho e incômodo adicionais de usar um rifle ou besta como uma lança, todas as jogadas de ataque à distância ou em combate corpo a corpo sofrem -2 de penalidade enquanto a baioneta estiver fixada.

Bastão Telescópico: uma inovação simples, o bastão telescópico é um cilindro fino de ferro que se retrai para dentro de si mesmo, ficando com 15 centímetros de comprimento, e é facilmente estendido até seu comprimento total de 60 centímetros com um movimento forte de pulso (uma ação livre). Prático e fácil de esconder, o bastão telescópico pode nem mesmo ser identificado como uma arma por aqueles que não conhecem tais aparatos.

Bordão com Tenazes: outra arma utilizada em larga escala pelos cyrissistas e pelos necrotécnicos cryxianos, o bor-

dão com tenazes é uma arma mekânica que lembra um bordão curto de metal com três garras afiadas e articuladas na ponta, feitas para agarrar. Um ataque bem-sucedido em um oponente Pequeno ou Médio resulta nas garras agarrando o alvo, e o usuário pode imediatamente iniciar uma ação de agarrar como uma ação livre, sem sofrer um ataque de oportunidade. Caso seja bem-sucedido, o usuário também pode tentar puxar o alvo agarrado para o chão, de forma semelhante a um ataque de imobilização. O ataque inicial com o bordão com tenazes é tratado como o ataque de toque exigido. De todas as outras formas, resolva o ataque de imobilização normalmente. Se a tentativa de imobilização falhar, o usuário do bordão pode escolher largá-lo para evitar ser imobilizado. Bordões com tenazes estão disponíveis apenas para cultistas de Cyriss e necrotécnicos.

Bordão Telescópico: criado a partir do mesmo princípio do bastão telescópico, mas com a adição de um mecanismo interno de molas projetado para estender ou retrair instantaneamente (como uma ação livre) o bordão oco de ferro, o bordão telescópico tem meio metro de comprimento enquanto retraído, e 1,8 metro de comprimento enquanto estendido. Como um bordão comum, um bordão telescópico é uma arma dupla.

Bordão-Lança: utilizando um mecanismo de molas embutido, esta arma parece ser um bordão comum, e pode ser usada desta forma. Um giro rápido transforma o bordão em uma meia-lança, liberando uma ponta de lança movida a molas de uma das extremidades do bordão. A combinação de bordão e lança torna esta arma popular entre os viajantes em locais perigosos. Mudar a arma de bordão para lança é uma ação livre. Quando a lâmina está retraída, o bordão-lança é idêntico a um bordão comum.

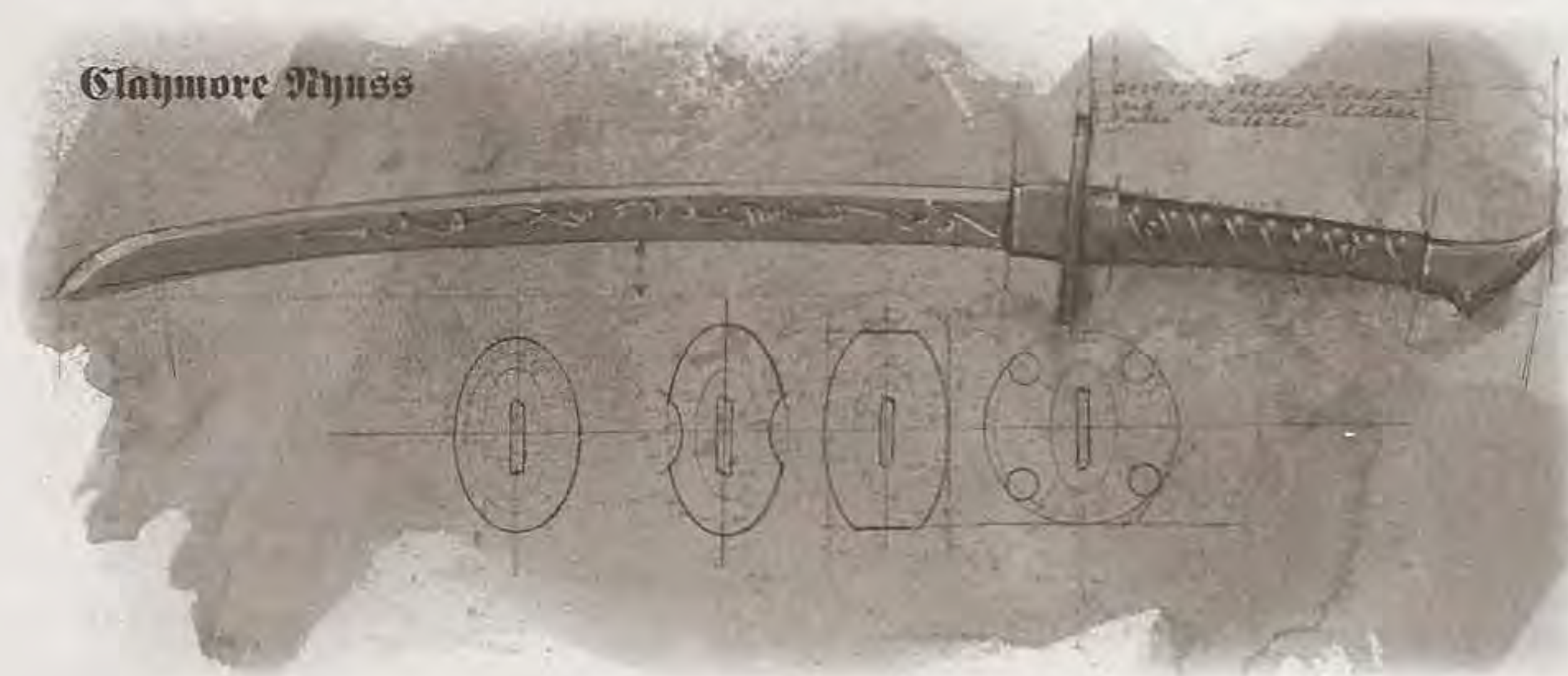
Cetro de Autoridade: um poderoso símbolo dos clérigos de Menoth, o cetro de autoridade é um bordão robusto, encimado por um grande *menofixo* de metal geralmente feito de ferro e revestido com metais mais



Cetro de Autoridade

atraentes, refletindo o posto do clérigo. O cetro de autoridade pode ser usado como arma, da mesma forma que qualquer outro bordão, mas os ângulos e bordas duros de metal do menofixo, combinados com seu peso adicional, servem para fazer ao ataques com este lado do bordão muito mais cruéis.

Claymore Nyss: a arma favorita dos nyss, esta claymore é uma elegante e incomum espada de duas mãos, de qualidade notável. A lâmina de 1,5 metro de comprimento



é gravada com runas aéricas, enquanto o cabo de sessenta centímetros de comprimento é muitas vezes decorado com motivos abstratos e possui um pequeno guarda-mão circular. Tão amplamente respeitadas são estas armas que as histórias populares dizem que elas nunca perdem o fio ou sofrem os efeitos do tempo. As claymores que não se encaixam em seus padrões de qualidade são sempre destruídas e reforjadas. Os nyss treinam no uso desta claymore obra-prima desde a juventude e, assim, todos os nyss sabem usar esta arma.

O equilíbrio e graça incomuns da arma permitem que ela seja usada com o talento Acuidade com Arma. Contudo, isto não pode ser feito sem treinamento especial; assim, ela é uma arma exótica. Qualquer um pode usar uma claymore nyss como uma arma comum, mas não pode usar os benefícios de Acuidade com Arma. Além disso, claymores nyss são armas obras-primas; recebem o bônus de +1 normal em jogadas de ataque.

O preço de uma claymore nyss representa o custo para alguém de outra raça adquirir uma destas raras armas. Elas quase nunca são vendidas pelos próprios nyss, e um nyss nunca irá se desfazer de sua espada por preço algum. Dada aos bárbaros, clérigos, guerreiros e rangers nyss em uma cerimônia de maioridade especial, a claymore é usada e guardada por toda a vida do indivíduo.

Corrente de Aldar: a corrente de aldar é uma arma popular entre os marinheiros de Ord, um item incomum que combina um arpão curto em forma de gancho com um pedaço de corrente feito para derrubar e golpear. Embora o arpão seja seguro em uma mão e a corrente na outra, ele é desajeitado demais para ser considerado uma arma dupla (mas pode ser usado como duas armas, com o arpão na mão principal e a corrente na mão inábil). Ataques de imobilização podem ser feitos com qualquer um dos lados e, caso o personagem seja

imobilizado enquanto tenta um ataque de imobilização, pode largar a arma para evitar ser imobilizado. A corrente também é uma excelente ferramenta de desarme, concedendo +2 de bônus na jogada de ataque resistida para desarmar, incluindo a jogada para evitar ser desarmado caso a tentativa falhe.

Corrente Leve: uma corrente leve é qualquer pedaço de corrente de até 1,5 metro de comprimento, que pode ser

brandido de forma eficiente como uma arma. Um pedaço de corda grossa, com muitos nós, tem as mesmas estatísticas, assim como um cinto grosso com uma fivela pesada. Os Monges do Punho são conhecidos por apreciarem este último, chegando a reforçar seus cintos com pedaços de aço escondidos. Como as correntes leves podem se enrolar nos membros de um oponente, podem ser usadas para fazer ataques de imobilização (caso um personagem seja imobilizado durante uma tentativa de imobilizar, pode largar a arma para evitar ser imobilizado). Também concedem +2 de bônus em tentativas de desarmar (incluindo a jogada para resistir a ser desarmado caso a tentativa de desarme falhe).

Esporão: o esporão é um grande gancho de metal preso a um pequeno cabo de madeira firmemente agarrado no punho, com o gancho surgindo do meio dos dedos. É uma ferramenta marítima comum usada para fregar e transportar carga ou peixes, e os marinheiros também usam-no como uma arma improvisada quando surge a necessidade.

Estilete: uma adaga longa, quase semelhante a uma agulha, o estilete é ideal para penetrar os espaços entre as placas de armaduras ou elos de corrente, administrando um golpe de misericórdia a um oponente caído, ou infligindo ferimentos profundos com pequenos furos de entrada. Como resultado, o estilete adquiriu uma reputação um pouco nefasta, como uma arma de assassinos.

Faca de Arremesso: facas de arremesso são armas populares em alguns círculos, em parte devido à facilidade com que podem ser escondidas. Estas lâminas esguias são equilibradas para poderem ser arremessadas com eficiência. Duas podem ser arremessadas por ataque, mas devem ser disparadas contra o mesmo alvo, e uma jogada de ataque diferente deve ser feita para cada faca.

Faca Retrátil: também chamada de “canivete de bolso” devido ao fato de poder ser carregada em segurança em um bolso sem o risco de um ferimento acidental, a lâmina da faca retrátil se dobra jeitosamente para o lado do cabo da arma. É necessária uma ação de movimento para desdobrar a lâmina da faca.

Ferrão de Menoth: os monges da Ordem do Punho são treinados para arremessar com precisão pequenos projéteis aerodinâmicos como pedras lisas, balas de funda e moedas, às vezes com suas bordas afiadas. Diz-se que qualquer um que seja atingido por um destes projéteis experimentou “a ferroada do descontentamento de Menoth”, e daí vem o nome destes variados projéteis. É possível arremessar até três ferrões por ataque, desde que sejam disparados no mesmo alvo. Modificadores de Força não são adicionados aos ataques dos ferrões.

Gancho de Katrena: batizado em homenagem à corajosa ascendida de mesmo nome, o gancho de Katrena é uma arma estranha, inspirada na alabarda comum; neste caso, reduzindo-se um pouco o tamanho da cabeça da arma e montando-a em um cabo curto, para ser usado com uma mão. O resultado é um pouco semelhante a uma machadinha, mas com o adicional de um gancho para trás que pode ser usado para ataques de imobilização (caso um personagem seja imobilizado durante uma tentativa de imobilização, pode largar a arma para evitar ser imobilizado), e um espinho perfurante no topo da cabeça, útil para ataques de estocada. Alguns monges da Ordem da

Manutenção usam um gancho de Katrena enquanto realizam uma rajada de golpes e, de fato, esta arma raramente é usada por qualquer um de fora desta Ordem.

Garrote: o garrote é uma arma de assassino. É um pedaço de fio delgado que é enrolado na garganta de uma vítima, para estrangulá-la. Os garrotes só podem ser usados com uma manobra de ataque furtivo ou golpe de misericórdia. Em caso de um ataque bem-sucedido, a vítima sofre dano igual ao modificador de Força do atacante por rodada, com qualquer dano por ataque furtivo também sendo aplicado, à medida que o fio corta a garganta e a espinha. Além disso, caso o ataque seja bem-sucedido, a vítima começa a sufocar, de acordo com as regras de afogamento. A vítima é considerada como estando agarrada e pode tentar se libertar normalmente. Caso o atacante tenha um sucesso decisivo, o garrote causa o dobro do dano normal por sucesso decisivo, e a vítima só pode prender a respiração por um número de rodadas igual a metade de sua Constituição.

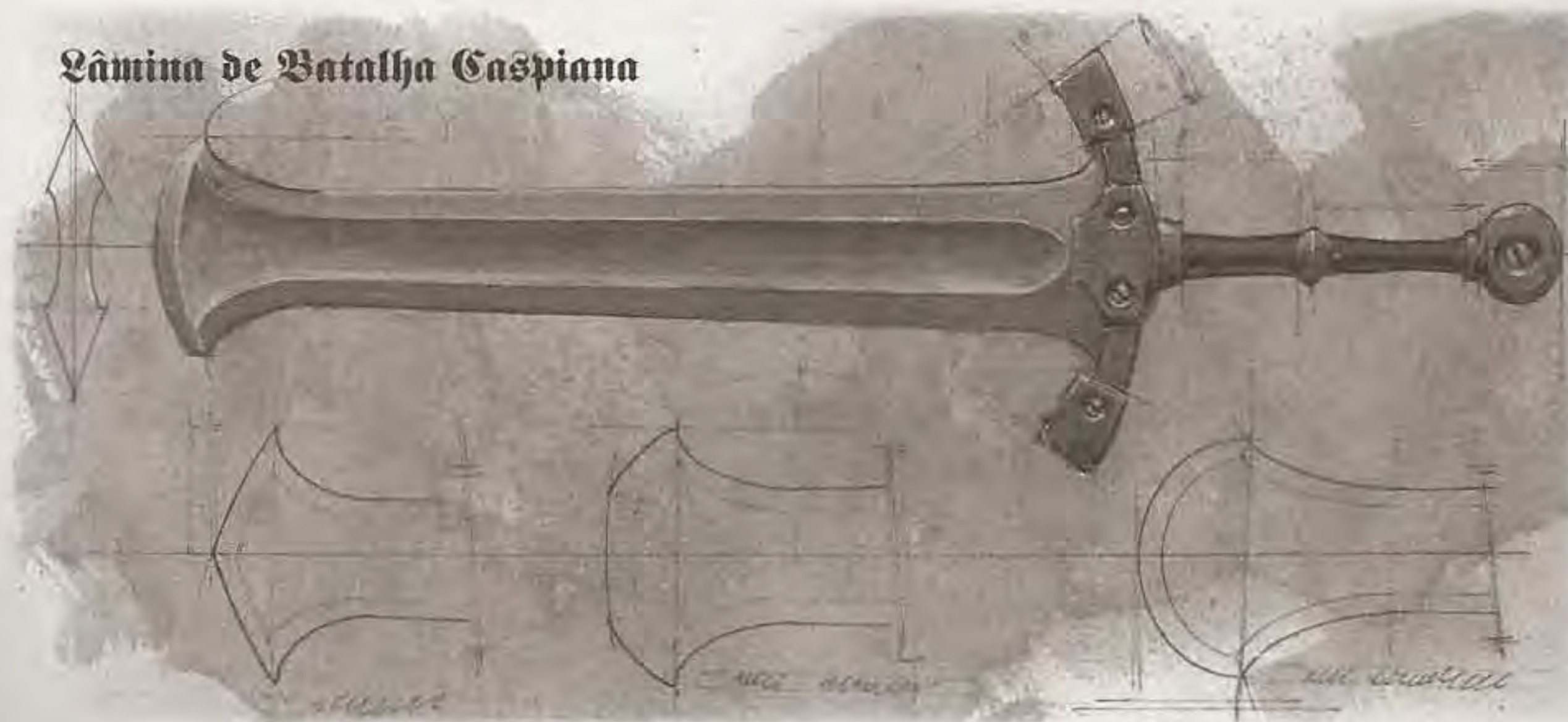
Gládio de Batalha: uma versão maior da lâmina de batalha, o gládio de batalha também possui um cabo muito mais longo – chegando a sessenta centímetros de comprimento em alguns casos. Feito para cortes poderosos, sua ponta, assim como a da lâmina de batalha, é principalmente ornamental. Um exemplo interessante disto é o gládio tempestuoso desenvolvido nos últimos anos pelas forças armadas de Cygnar; sua ponta fendida é de pouco uso em uma lâmina cortante tão poderosa. O gládio de batalha é uma das espadas mais populares entre os caspianos, juntamente com a lâmina de batalha caspiana e a espada larga.

Lâmina Automática: uma versão um pouco mais avançada da faca retrátil, a lâmina automática tem um forte mecanismo interno de molas que desdobra a lâmina como uma ação livre. Dobrar a lâmina de novo para dentro do cabo é uma ação de movimento.

Lâmina de Batalha Caspiana:

uma descendente das grossas espadas-machetes de um gume só usadas pelos caspianos eras atrás, a lâmina de batalha é uma espada larga e pesada, de dois gumes, adequada para cortes fundos e pesados. A lâmina grossa e resistente chega a ter 20 centímetros de largura perto do guarda-mão, e é uma arma favorita entre os espadachins no sul de Cygnar. A ponta da lâmina de

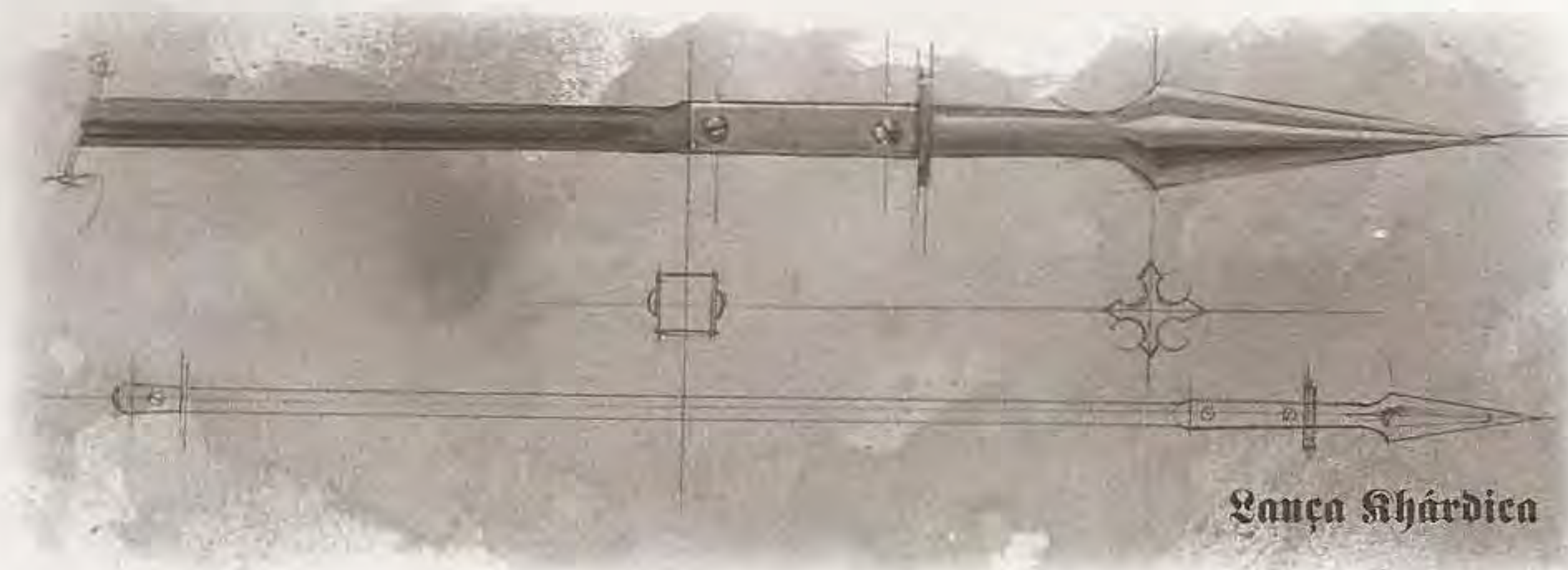
Lâmina de Batalha Caspiana



batalha nunca é afiada; assim, a espada é usada unicamente como uma arma de corte. Algumas lâminas de batalha são arredondadas na ponta, enquanto outras terminam em pontas curtas puramente ornamentais, e algumas raras terminam em forma de coração ou cunha.

Lança com Esporão: uma arma e ferramenta comum entre aqueles que vivem dos rios ou do mar, a lança com esporão é uma resistente meia-lança com um grande gancho montado na base de sua cabeça. Como uma ferramenta, a lança com esporão pode enganchar objetos ou pessoas e puxá-los da água, ajudar o usuário a empurrar outros barcos ou içar barcos pequenos. Como uma arma, pode ser usada como uma meia-lança comum, mas também oferece ao usuário a habilidade de realizar um ataque de imobilização (se o personagem for imobilizado durante uma tentativa de imobilização, pode largar a arma para evitar ser imobilizado).

Lança de Caça: a lança de caça é uma lança longa e pesada, muitas vezes de diâmetro maior que outras lanças para uso geral. Atrás da cabeça em forma de folha, duas ou mais barras de metal se estendem lateralmente, impedindo que animais perigosos enfiem ainda mais a lança em seus corpos na tentativa de atacar o usuário. Estas barras também permitem que a lança de caça seja usada para desarmar ou imobilizar oponentes (se o personagem for imobilizado durante uma tentativa de imobilização, pode largar a arma para evitar ser imobilizado). O usuário da lança de caça tem +2 de bônus de circunstância em todas as jogadas de imobilização e desarme.



Lança Khárdica

Lança Khárdica: esta lança foi criada há muito tempo pela cavalaria leve de Khard, e seu uso continua até hoje. É uma lança leve com uma cabeça alongada de metal, feita para uso montado, seja arremessada, em manobras de escaramuça, ou como uma lança de cavalaria, para perfurar a armadura mais pesada de uma cavalaria mais lenta. O usuário apoia a ponta rombuda da lança em um anel de couro preso à sela

de sua montaria enquanto usa-a em combate corpo a corpo. Ela tem muitos outros usos, e diversas nações usam-na em escaramuças ou em destacamentos de cavalaria leve. Dizem que os rangers iosanos usam uma arma semelhante.

Lançador de Rede: este aparelho semelhante a uma besta é feito para disparar uma rede no alvo, prendendo-o sem causar muito dano – a rede inflige 1 ponto de dano devido ao impacto de concussão. Uma rede disparada deve ser dobrada novamente antes de poder ser mais uma vez carregada no lançador. As redes para este aparelho seguem os preços, pesos e regras normais para redes encontrados no LRB I. Recarregar um lançador de rede exige 2 ações de rodada completa para dobrar a rede novamente, e 1 ação de rodada completa para carregá-la no lançador.

Locharn: uma popular arma de haste militar de origem cygnarana, o locharn é um bordão de 1,8 metro de comprimento que tem uma cabeça de maça em uma ponta e uma lâmina de espada longa na outra. Ele segue as regras normais para armas duplas, e pode ser usado como uma arma com alcance, atacando com qualquer uma das pontas oponentes a até 3 metros de distância. Ele não pode, contudo, ser usado como uma arma de alcance na mesma rodada em que é usado como uma arma dupla, e vice-versa.

Luva com Garras: luvas com garras são projetadas para auxiliar o usuário na escalada de superfícies acidentadas ou com obstáculos, fornecendo +2 de bônus de circunstância em testes de Escalar. Contudo, estas luvas também podem ser usadas para defesa em uma situação de emergência. Uma

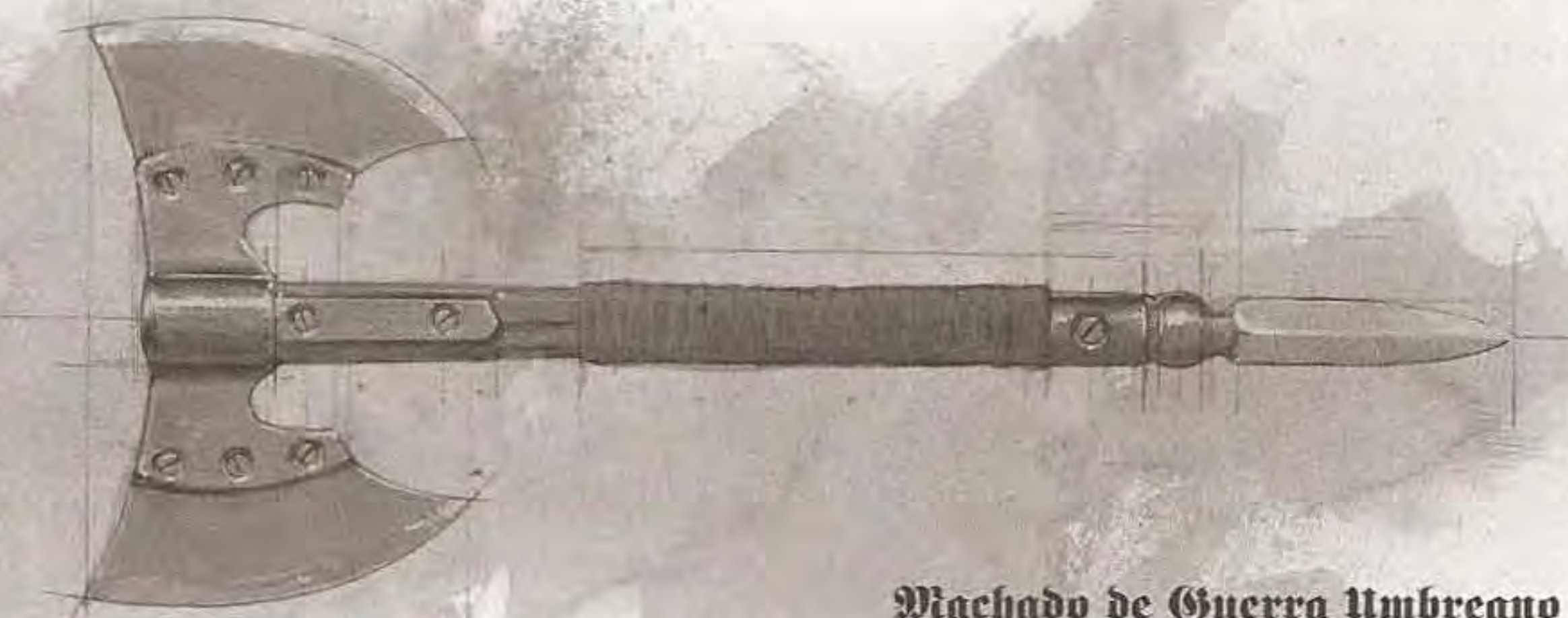
placa de metal costurada na palma de luva é equipada com três espinhos curtos de metal que podem ser usados para arranhar um atacante. Um ataque com luvas com garras é considerado um ataque desarmado e sofre as penalidades normais. O peso listado vale para um par de luvas.

Luva Reforçada: esta resistente luva de couro tem duas camadas, com tiras de metal costuradas entre suas camadas ao longo dos nós dos dedos e das costas da mão. Estas tiras de metal adicionam força a um soco, da mesma forma que uma soqueira. Muito menos óbvias que uma soqueira ou manoplas, contudo, estas luvas permitem que o usuário inflija dano normal com seus ataques desarmados, ao invés de dano por contusão. Mesmo assim, da mesma forma de manoplas, atacar com uma luva

reforçada ainda é considerado um ataque desarmado. As luvas pesadas com partes metálicas apreciadas pelos mekânicos têm as mesmas estatísticas.

Machado de Cavaleiro, Leve ou Pesado: o machado de cavaleiro pesado é uma arma ancestral, originária dos dias dos senhores dos cavalos. Ele apresenta uma lâmina semelhante a um cutelo, com um desenho em forma de cunha que fornece um arco mais largo. O cabo é feito e reforçado sabendo-se que um homem precisará brandir esta grande lâmina de machado enquanto estiver montado em um cavalo, e a arma é feita para ser apoiada na axila do usuário. Quando o machado é brandido em um alvo e o usuário está montado, o braço do usuário funciona como um apoio para a arma, para trazê-la para cima de novo rapidamente, permitindo ataques adicionais. É preciso muita prática para usar este machado em grandes golpes largos, de cima para baixo, enquanto montado.

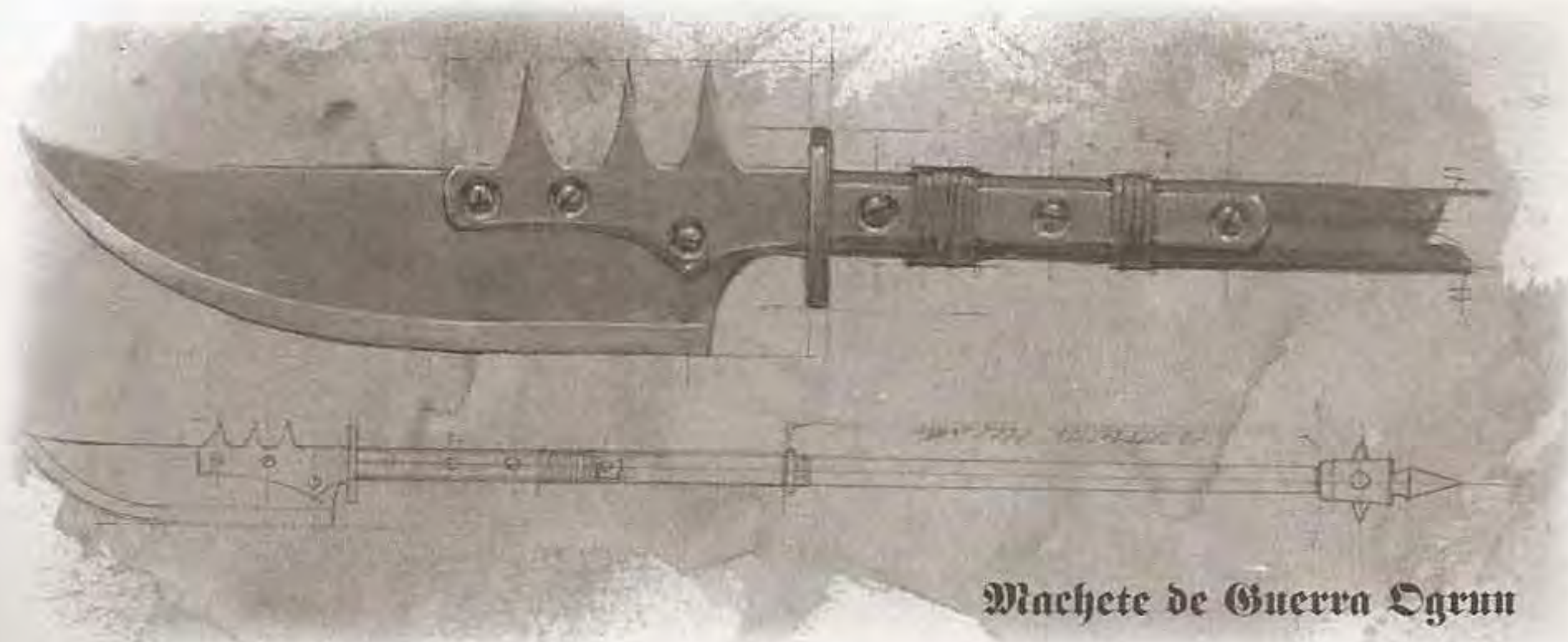
Além disso, ao atacar inimigos a pé enquanto estiver montado, o usuário pode imprimir mais força que o normal devido ao desenho estranho do machado. Quando atacar montado, o usuário trata a arma como se estivesse sendo usada com duas mãos, concedendo uma vez e meia o bônus de Força do usuário em dano. Isto não se aplica quando o usuário estiver atacando inimigos também montados. A pé, o machado de cavaleiro é incômodo e desconfortável (-2 de penalidade em jogadas de ataque), e muitos cavaleiros desmontados usam uma arma secundária a pé. O machado pesado deve ser usado com as duas mãos enquanto a pé, e o usuário não recebe os benefícios normais de uma arma de duas mãos.



Machado de Guerra Umbreano

Machado de Guerra Umbreano: o machado de guerra umbreano é uma arma dupla, com um machado pesado de lâmina dupla em uma ponta e uma ponta de lança na outra. O topo da lâmina do machado é chato e reto, permitindo que ele seja empunhado para estocar com a lança oponentes caídos. Esta poderosa arma é muito apreciada pelos khadoranos, especialmente os umbreanos.

Machete de Guerra Ogrun: criado para tirar vantagem da enorme força e tamanho dos ogrun, o machete de guerra é uma arma de haste tão grande e pesada que até mesmo os ogrun precisam empunhá-la com ambas as mãos. Uma lâmina semelhante a um machete, com 1 metro de comprimento e 30 centímetros de largura, é fixada em uma haste robusta de 3,5 metros de comprimento, e as costas da lâmina tem três espinhos de metal, permitindo que o machete de guerra desfira golpes de corte e perfuração devastadores. Com treinamento apropriado (Usar Arma Exótica), o machete de guerra pode ser usado como uma arma de alcance. Qualquer criatura Grande que saiba usar a arma exótica machete de guerra ogrun pode golpear alvos adjacentes ou a até 4,5 metros de distância, estendendo seu alcance natural. Personagens que utilizem o machete de guerra ogrun sem saber usá-lo podem atacar alvos apenas dentro de seu alcance normal (3 metros para criaturas Grandes).



Machete de Guerra Ogrun

Marreta: esta é a versão militar da marreta de trabalho comum. Uma imensa cabeça de metal ou pedra é fixada em um longo cabo feito para ser empunhado com as duas mãos. Nas mãos de um usuário treinado, esta arma é capaz de esmagar ossos, dentear armaduras e até mesmo danificar gigantes-de-guerra leves. Os humanos tendem a preferir cabeças de

metal para suas marretas, mas os anões de Rhul têm orgulho de suas cabeças de marreta com intrincadas gravações, com impressionante superfícies de granito ou mármore. Estas últimas armas são freqüentemente muitas vezes mais caras que marretas comuns, mas mais apropriadas para a fabricação de armas mágicas.

Mecano-mangual Leve: a arma favorita dos cyrissistas, o mecano-mangual leve é um cabo curto de metal preso a uma cabeça movida a mecanismo de engrenagem, que gira com grande velocidade, fazendo rodar suas três cabeças de mangual curtas. Devido à velocidade com que a cabeça do mecano-mangual gira, o usuário pode escolher, como uma ação de ataque total, fazer um ataque adicional a cada rodada com o mangual. Este ataque adicional usa o bônus base de ataque mais alto do usuário, mas cada ataque feito na rodada (o ataque adicional e todos os ataques normais) sofrem -3 de penalidade.

Estas armas criadas nas forjas de Cyriss são entregues aos acólitos incompletas, e sua finalização é considerada parte do teste de valor final para ingresso no culto em si – depois de preencher outros requisitos. O acólito deve primeiro discernir porque o mecano-mangual está inoperante, o que exige um teste de Ofícios (mecanismos de engrenagem) contra CD 10, e então realizar os consertos apropriados com um segundo teste bem-sucedido de Ofícios (mecanismos de engrenagem) contra CD 15. Caso o acólito tenha sucesso em ambos os testes, o mecano-mangual irá funcionar, e o acólito se torna um membro do culto. Caso o acólito falhe em qualquer uma das tarefas, deve retornar aos seus estudos e não poderá tentar novamente por 100 dias.

Mecano-mangual Pesado: uma versão enorme do mecano-mangual leve, o mecano-mangual pesado é usado pelos altos clérigos do Culto de Cyriss que transferiram suas almas para corpos mekânicos de tamanho e poder apropriados. Apenas



Mecano-mangual Pesado

criaturas de tamanho Grande ou maior podem usar com eficácia o mecano-mangual pesado. Devido à velocidade com a qual a cabeça do mecano-mangual gira, o usuário pode escolher, como uma ação de ataque total, fazer um ataque adicional a cada rodada com o mangual. Este ataque adicional usa o bônus base de ataque mais alto do usuário, mas cada ataque feito na rodada (o ataque adicional e todos os ataques normais) sofrem -3 de penalidade.

Punhal Cryxiano: esta adaga de aparência cruel é comum no reino de Lorde Toruk. A lâmina de perfuração tem quatro bordas afiadas que fazem um guarda-mão em forma de "x". Devido à sua lâmina incomum, um punhal cryxiano inflige ferimentos mais terríveis que outras adagas de tamanho igual.

CUSTOMIZAÇÃO DE ARMAS

A customização de armas é um movimento popular entre alguns aventureiros, assim como entre aqueles que têm algo a esconder. Embora nem todos os armeiros sejam capazes de algumas das customizações mais complexas, armas farpadas e com ganchos são comuns o bastante para merecer uma menção. Além dessas modificações de aparência perigosa, os assassinos apreciam algumas das customizações mais complicadas, feitas para tornar as armas mais fáceis de serem escondidas, ou mais perigosas.

Arco Dobrável: esta modificação serve para um arco ou besta com duas dobradiças fortes com trancas, permitindo que o arco seja dobrado quando não está em uso, tomando muito menos espaço como resultado. Esta modificação é incomum, e em grande parte associada a assassinos, que apreciam arcos curtos dobráveis por sua facilidade de ocultamento e silêncio. É necessária 1 ação de rodada completa para dobrar ou desdobrar um arco curto ou longo dobrável. Bestas dobráveis em geral possuem dobradiças no cabo e no arco, permitindo que a arma fique quase tão compacta quanto o arco dobrável. Dobrar ou desdobrar uma besta dobrável exige 2 ações de rodada completa. Custo: +20 PO adicionado ao custo do arco básico. Logo, um arco curto composto dobrável custa 90 PO.

Arma com Gancho: vários dos mais famosos e hábeis armeiros construíram suas reputações forjando armas com ganchos, uma tradição que, diz-se, originou-se entre os goblins. Tais armas tinham uma ou mais protuberâncias em forma de gancho, concedendo-lhes o notável benefício de poder fazer ataques de imobilização, desde que fossem de tamanho Pequeno ou maior. Forjar uma arma com gancho exige um teste adicional de Ofícios (armeiro) contra CD 15, além do teste necessário

para forjar a própria arma. É possível comprar uma arma que tenha um gancho, seja obra-prima e/ou farpada, embora cada elemento exija um teste separado de Ofícios (arameiro), e todos os custos sejam cumulativos. Custo: +100 PO.

Arma Farpada: entre as mais raras das armas mundanas, as armas farpadas são instantaneamente reconhecíveis devido ao número de espinhos e farpas que apresentam. Os segredos da forja de armas farpadas outrora pertenciam aos infames ogrun negros, mas foram aparentemente roubados séculos atrás por algum anão intrépido com um nome que varia de acordo com quem está contando a história. Estas técnicas se espalharam lentamente de Rhul, principalmente devido à precisão necessária para criá-las. Apenas um punhado de armeiros humanos conseguiu dominar as técnicas até agora, embora seguidores de Thamar gostem de usar armas farpadas devido à natureza dos ferimentos que elas causam.

Forjar uma arma farpada é tão difícil e caro quanto forjar uma arma obra-prima, exigindo um teste adicional de Ofícios (arameiro) contra CD 20 além do teste necessário para forjar a arma básica. É possível comprar uma arma que seja tanto farpada quanto obra-prima e/ou com gancho, embora cada elemento exija um teste separado de Ofícios (arameiro), e todos os custos sejam cumulativos. Os espinhos ou farpas adicionam +1 de bônus de melhoria no dano da arma. Custo: +300 PO.

Armas de Lâmina Fendida: os bárbaros do Bosque da Geada foram os primeiros a forjar estas lâminas bifurcadas, milênios atrás, em reverência à ancestral Serpente Devoradora. Supõe-se que estas armas tenham esta forma em homenagem à anatomia zigomorfa da Devoradora, talvez significando sua língua bifurcada, presas gêmeas ou cauda dividida, representadas em várias obras de arte. Qualquer que seja a razão, estas lâminas provaram-se bastante eficientes em destroçar ossos e perfurar carne de maneiras horrendas através das eras, e foram adotadas por guerreiros em lugares tão ao sul quanto Imer. Todas as armas de lâmina fendida são consideradas obras-primas, e a margem de ameaça da arma aumenta em 1. Por exemplo, uma lança fendida melhora para 19-20/x3, e a espada larga fendida torna-se 18-20/x2.

Besta de Virote Duplo: assim como com as armas de fogo, é possível construir bestas duplas de mão, leves e pesadas, utilizando uma configuração sobreposta. Tais armas são bastante caras, mas permitem que o usuário dispare duas vezes sem recarregar, ou que dispare ambos os virotes simultaneamente em um único alvo, com -2 de penalidade em ataque, jogando o dano duas vezes. Deve-se recarregar cada virote separadamente, e o tempo de recarga para cada virote é idêntico ao das bestas normais (isto é,

recarregar um virote de uma besta leve de virote duplo é uma ação de movimento, enquanto que recarregar ambos os virotes exigiria 2 ações de movimento, ou 1 ação de rodada completa). Dizem os boatos que uma besta de virote triplo também está emergindo em algumas partes de Cygnar, mas estas são raras. Custo (virote duplo): +150% adicionado no custo da besta básica. Logo, uma besta pesada de virote duplo custaria 125 PO.

Cabo Oco: equipar uma arma com um compartimento oco no seu cabo fornece ao usuário um espaço para armazenar secretamente um item Minúsculo, como duas ou três gazuas, um único pergaminho enrolado ou dobrado, um pequeno frasco, uma pederneira, agulha e linha, um apito sinalizador e coisas do gênero. A modificação de cabo oco é particularmente popular entre ladinos, por razões óbvias. Custo: +10 PO.

Lâminas Automáticas: lâminas ocultas automáticas podem ser adicionadas a quase qualquer arma com um cabo grande o suficiente para esconder uma lâmina. Já que estas lâminas ocultas são armazenadas dentro de uma arma maior, este também é um meio ideal para ocultar uma lâmina envenenada, e assassinos hábeis são conhecidos por empregar lâminas automáticas combinadas com mecanismos injetores. Desta forma, as lâminas automáticas, embora altamente funcionais, adquiriram uma reputação um pouco sinistra. Indivíduos apreendidos pela guarda de posse de uma destas armas serão automaticamente detidos e interrogados duramente.

Como parte de uma arma maior, lâminas automáticas tendem a ser um pouco mais incômodas em seu uso. A menos que o usuário possua o talento Usar Arma Exótica (lâmina automática), o uso de uma destas armas sofre as penalidades normais para uma arma que não se saiba usar; o bordão-lança, descrito anteriormente, é a única exceção. Adicionar uma lâmina automática a uma arma de cabo de madeira é, obviamente, mais fácil do que fazê-lo em uma arma com cabo de aço. Custo: +15 PO adicionado ao custo de uma arma com cabo de madeira, +35 PO adicionado ao custo de uma arma com cabo de aço.

Mecanismo Injetor: o mecanismo injetor é posto na ponta de uma arma perfurante com um pequeno dispositivo mecânico interno no qual uma única dose de um líquido alquímico ou outra substância pode ser colocada. Ao acertar e perfurar um alvo, o mecanismo injeta o líquido diretamente. Uso excessivo de ácido dentro do mecanismo irá arruiná-lo, em geral dentro de 6+1d4 usos. O mecanismo injetor deve ser integrado na arma durante sua criação. Por razões óbvias, mecanismos injetores são muito identificados com assassinos. Custo: +100 PO adicionado ao custo da arma básica.

ORIGENS DA ARMA DE FOGO

Ninguém sabe dizer qual foi realmente a primeira arma de fogo que veio a existir, mas esta invenção certamente é considerada um marco para o esforço de rebelião contra Orgoth. Os membros da Ordem do Crisol Dourado, fundada em segredo para preservar o conhecimento de alquimia e desenvolver armas para a rebelião, estavam mexendo com explosivos e projéteis por muitos anos antes que seu primeiro rifle, com o mecanismo patenteado de *fecho de agulha* surgisse em meados de 80 D.R.

A esta altura, os Orgoth estavam debelando os primeiros grandes ataques rebeldes; a Sociedade de Ferro havia sido esmagada e os magos do Círculo do Juramento, inspirados por Kerwin, haviam sido sumariamente caçados e chacinados. Muitos dos magos que haviam sobrevivido a este expurgo se retiraram para o leste. Reagruparam-se em Leryn, mandando agentes para avaliar como estava a situação para outros sobreviventes se reunirem por lá. Juntos com vários alquimistas hábeis, estes sobreviventes esfarrapados formaram a agora famosa Ordem do Crisol Dourado. Passar-se por alquimistas foi uma cobertura conveniente para estes magos naqueles primeiros dias. Sua condição de fugitivos forçava-os a se focalizarem mais em encantamentos sutis, e assim eles começaram a desenvolver armas que não seriam detectadas com facilidade.

O verdadeiro projeto da primeira arma de fogo é creditado a Oliver Gulvont, um engenheiro e alquimista amador que nasceu, cresceu e foi educado em Caspia, e mais tarde mudou-se para Leryn. Ao longo do tempo, Gulvont adquiriu amigos e associados na ainda pequena Ordem do Crisol Dourado, e tornou-se um colaborador voluntário em seus planos. Sua intenção era contribuir para a evolução da besta; embora ele tenha conseguido forjar um protótipo de arma de fogo, não possuía uma substância explosiva o bastante para disparar uma bala de metal eficientemente, com força bastante para causar dano.

Depois de uma quantidade considerável de experimentos com substâncias inflamáveis, alguns membros do Crisol desenvolveram a pólvora explosiva. Foi descoberto que a energia arcana poderia encantar um par de pólvoras para que

interagissem e explodissem. Estas pólvoras, preta e vermelha, explosivas quando misturadas, eram armazenadas em sacos de seda separados, e o fecho de agulha de Gulvont – o protótipo do atual popular mecanismo de *fecho de forja* – era ajustado para perfurar o recipiente, com a finalidade de combinar rapidamente os dois elementos. Passaram-se diversas outras décadas até que o processo fosse aperfeiçoado.

Pólvora e armas de fogo não eram baratas de serem produzidas, e exigiam habilidade e conhecimento consideráveis. Mesmo assim, a Ordem gastou uma fortuna fabricando tantas armas quanto possível, para colocá-las nas mãos ansiosas daqueles que formavam o que era chamado de Exército do Trovão. Como nos diz a história, este foi outro exército rebelde destinado ao fracasso, mas causou um impacto duradouro em Orgoth, e libertou a Província de Llael, mesmo que temporariamente. Embora o Exército do Trovão tenha sido rapidamente debelado e destruído através da avassaladora superioridade numérica de Orgoth, a cidade de Leryn manteve-se em liberdade, sob a proteção da Ordem do Crisol Dourado, e tornou-se uma fortaleza importante para os rebeldes que por fim teriam sucesso em expulsar os tirânicos Orgoth de Immoren ocidental para sempre.



Armas de Fogo de Fabricação Rhadorana e Ordica

ARMERIAS ESPECIALIZADAS

A arma de retrocarga (arma de carregamento pela culatra) foi um desenvolvimento crucial na história das armas de fogo. Quaisquer outros desenvolvimentos têm sido simplesmente extensões desta tecnologia, e a maior parte dos fabricantes contentam-se em produzir armas de fogo de qualidade sem experimentar com novos modelos. Em parte, isso se deve à necessidade de equipamento caro e especializado. Recalibrar e aumentar canos de rifles exige

equipamento de prensa modificado, e mudanças ao receptor da culatra exigem novos moldes para forja. Uma vez que um fabricante tenha adquirido todo o maquinário necessário para produzir armas de fogo de qualidade, por que investiria mais ainda em experimentos com novos modelos que exigem máquinas modificadas? A economia e a falta de fabricantes inventivos levaram ao desenvolvimento de um padrão na produção de armas de fogo, e à recente inundação do mercado com imitações baratas. Contudo, algumas poucas almas intrépidas estão atraindo atenção com modificações inovadoras às armas de fogo normais.

Em Korsk, o conhecido fabricante de armas de fogo Gregor Vislovski criou o “verdadeiro rifle khadorano”. Ele, assim como muitos outros khadoranos, acha que maior é sempre melhor; dessa forma, Gregor se especializa em alguns dos mais pesados rifles já vistos em qualquer lugar de Immoren ocidental. Este peso extra significa aço extra, todo o qual serve para reforçar o cano, e tal alteração permite que cargas mais pesadas de pólvora explosiva sejam utilizadas; assim gerando um coice maior, maior alcance e maior dano.

Os khadoranos em toda parte arengam sobre o novo Vislovski. De fato, o rifle se tornou tão popular que Grigor recentemente expandiu sua oficina e contratou armeiros adicionais para tentar manter-se em dia com a demanda. Este é um desenvolvimento sem precedentes no que, em geral, seria um pequeno negócio de artesanato. Enquanto antes um armeiro normalmente gravaria seu próprio nome no fecho e na culatra de qualquer rifle que criasse, todos os rifles criados na oficina de Grigor trazem a estampa da Armeria Vislovski. O próprio Grigor tornou-se tão ocupado que passa a maior parte do tempo treinando novos artesãos e supervisionando a qualidade dos rifles produzidos em sua oficina. Então, embora possa ser impossível adquirir um rifle fabricado por Grigor em pessoa, ele garante pessoalmente a qualidade de suas armas.

Os imitadores produzem rifles pesados similares àqueles introduzidos por Vislovski, mas muitos são imitações ordinárias, e acidentes infelizes já aconteceram, envolvendo culatras e canos rompidos e coisas do gênero (veja o texto “Armas de Fogo Malfeitas & Defeituosas”). Os boatos sugerem que a Armeria Vislovski pode ser responsável por alguns destes acidentes, mas essas afirmações estão longe de ser comprovadas. Ainda no assunto de boatos, dizem que Vislovski recebeu um contrato real da Rainha Vanar XI para produzir rifles militares pesados para as tropas de Khador. Se isto for verdade, a Armeria Vislovski pode logo se tornar o principal fabricante de armas de fogo em todo Khador. Já hoje, muitos armeiros estão procurando melhor sorte

trabalhando para Vislovski ao invés de tentar manter suas próprias oficinas.

Entre os armeiros ryn de Llael, existe a tendência oposta: não se sabe qual fabricante começou-a, mas pistolas mais leves e mais fáceis de serem ocultadas começaram a se tornar muito populares. Enquanto a Armeria Vislovski tem quase um monopólio do mercado de rifles pesados, os fabricantes de armas de fogo por todo Llael especializam-se em pistolas leves. Bons nomes como Grifler, Dunmont e Erlicher garantem uma arma de qualidade, mas deve-se ficar atento para imitações baratas. Alguns armeiros já chegaram a estampar nomes parecidos – Grifter, Dummont ou Enlichter – em suas pistolas baratas, numa tentativa de enganar os desavisados que pensam estar fazendo um excelente negócio.

Além das pistolas leves, os armeiros de Llael são conhecidos por produzir armas de fogo ocultáveis. Alguns dizem que isto ocorre a mando da Mão Oculta, enquanto outros dizem que são meramente suas naturezas llaelesas refletindo em seu ofício. Um exemplo comum é a bengala ryn. Parecendo nada mais que uma bengala de cavalheiros finamente trabalhada, a haste de metal é uma arma de fogo cuidadosamente projetada. Uma placa giratória na parte de baixo do aparelho é torcida para permitir o tiro, e então volta rapidamente ao lugar com um estalo, para impedir que a culatra fique entupida com sujeira. A culatra é engenhosamente escondida dentro da empunhadura da bengala, assim como o gatilho e o mecanismo especial de trava que assegura que a arma não dispare por acidente.

Os armeiros cygnaranos, por outro lado, são uma raça ferozmente independente, que muitas vezes ri da idéia de formar armerias. Seu conhecimento é só seu, guardado com ciúmes e transmitido a aprendizes de valor. Mesmo assim, alguns dos mais empreendedores – e em geral mais jovens – fabricantes de armas de fogo em Cygnar agarraram a oportunidade de servir à Coroa, produzindo grandes quantidades de armas inovadoras para a elite. Atualmente, isto resultou na formação de duas grandes armerias que competem por contratos reais, e os armeiros chefes de ambas trabalham furiosamente para superar um ao outro. A armeria “Armas Mecânicas”, de Silas Fonworth, é a fabricante líder em Gruta da Engrenagem. Lá, Silas dirige seus armeiros sem fazer concessões, tentando achar um modelo de rifle ou pistola que o ponha à frente da concorrência. Ele gosta muito da idéia de adicionar mecanismos de engrenagens a armas de fogo, e já inventou alguns aparelhos interessantes, os mais notáveis dos quais são o pimenteiro da Armas Mecânicas e o rifle giratório.

O concorrente de Fonworth é Burke Radliffe, da Armeria Radliffe, em Caspia. Radliffe já produziu duas armas algo notáveis: o rifle de tiro duplo Radliffe, um rifle de um só cano e dois tiros, uma versão do qual é usada pelas tropas de espingardeiros de Cygnar hoje em dia, e a pistola quadrangular Radliffe, uma pistola pesada de múltiplos canos que dispara todos os quatro de uma só vez. O rifle de tiro duplo na verdade é o precursor do atual rifle militar que foi feito famoso pelos espingardeiros de Cygnar; embora o rifle de cilindro giratório seja mais preciso e mais rápido de usar, este modelo complexo está disponível apenas para as forças armadas de Cygnar. Enquanto isso, há muitas forjarias menores que continuam a produzir rifles e pistolas de qualidade para particulares em Cygnar: a Companhia Cygnarana de Armas em Mercir, o Armorial Água de Aço e a Pitt Pistolas em Corvis, só para mencionar alguns.

Enquanto os armeiros humanos continuam a produzir armas de fogo mais inovadoras, os artífices de Rhul mantêm-se melhorando seus modelos já existentes. Os fabricantes de armas de fogo vêm experimentando com uma grande variedade de metais, procurando ligas mais apropriadas para a construção de armas de fogo. O aço funciona bem, mas resulta em pistolas e rifles pesados. O rifle Vislovski é um exemplo perfeito do que os armeiros de Rhul estão tentando evitar. Eles continuam a procurar por metais leves com a força do aço, e nesta busca alguns anões no Bairro do Machado de Ghord forjaram canos, culatras e mecanismos de disparo de uma nova liga de ferro chamada aço serric (veja o texto "O Legado do Clã Serric", ao lado). Este metal é mais leve que o aço, mas tão durável quanto. Contudo, os armeiros de Rhul descobriram que a precisão aprimorada resultante vem a um preço; embora seus rifles tenham a mesma potência e sejam mais precisos que os rifles humanos normais, as balas têm maior probabilidade de passar através de seu alvo, causando menos dano interno.

À medida que a demanda por armas de fogo de alta qualidade aumenta, o advento de mais armerias pelos Reinos de Ferro é provável. É necessária engenhosidade de competitividade impiedosa para se erguer acima do resto do mercado, e dizem os boatos que a Armas Mecânicas e a Armeria Radliffe estão tentando desenvolver uma arma de fogo revolucionária que combine a conveniência de se ter múltiplos tiros carregados de uma só vez enquanto ao mesmo tempo evite o peso adicional de múltiplos canos. Se este boato for verdadeiro, Immoren ocidental pode estar à beira de mais uma revolução na tecnologia de armas de fogo.

O LEGADO DO CLÃ SERRIC

BOA PARTE DO COMÉRCIO DE METAL ENTRE CYGNAR E RHUL DEPENDE DA DISPONIBILIDADE DA LIGA ESPECIAL DESENVOLVIDA PELOS ARTESÃOS METALÚRGICOS DO CLÃ SERRIC. OS MESTRES ARTESÃOS DO CLÃ SERRIC, ATRAVÉS DE SÉCULOS DE EXPERIMENTOS E REFINAMENTO CUIDADOSOS, CRIARAM UMA LIGA QUE É CERTAMENTE O METAL MAIS DURO CONHECIDO ATÉ HOJE: CHAMAM-NO DE AÇO SERRIC.

O RESULTADO DE SOFISTICADAS TÉCNICAS DE METALURGIA E DE UM PROCESSO CUIDADOSO DE DOBRA, EM QUE AS TIRAS DA LIGA SÃO DISPOSTAS EM CAMADAS, TORCIDAS E ENTÃO FORJADAS PARA CRIAR UM METAL DE FORÇA E DUREZA INSUPERÁVEIS, O AÇO SERRIC É REALMENTE AGRADÁVEL AOS OLHOS. QUANDO POLIDO, ESTE MAGNÍFICO METAL TEM UM BRILHO LUSTROSO QUE VAI DO CINZA AZULADO ATÉ QUASE O VIOLETA. CANOS DE ARMAS E LÂMINAS APRESENTAM ESPIRAIS E LINHAS DE COR; CONTUDO, AS LÂMINAS TAMBÉM APRESENTAM UM ESTRANHO PADRÃO SOMBREADO DE ONDULAÇÕES AO LONGO DO FIO, QUE NÃO SE VÊ EM OUTRAS APLICAÇÕES DO METAL.

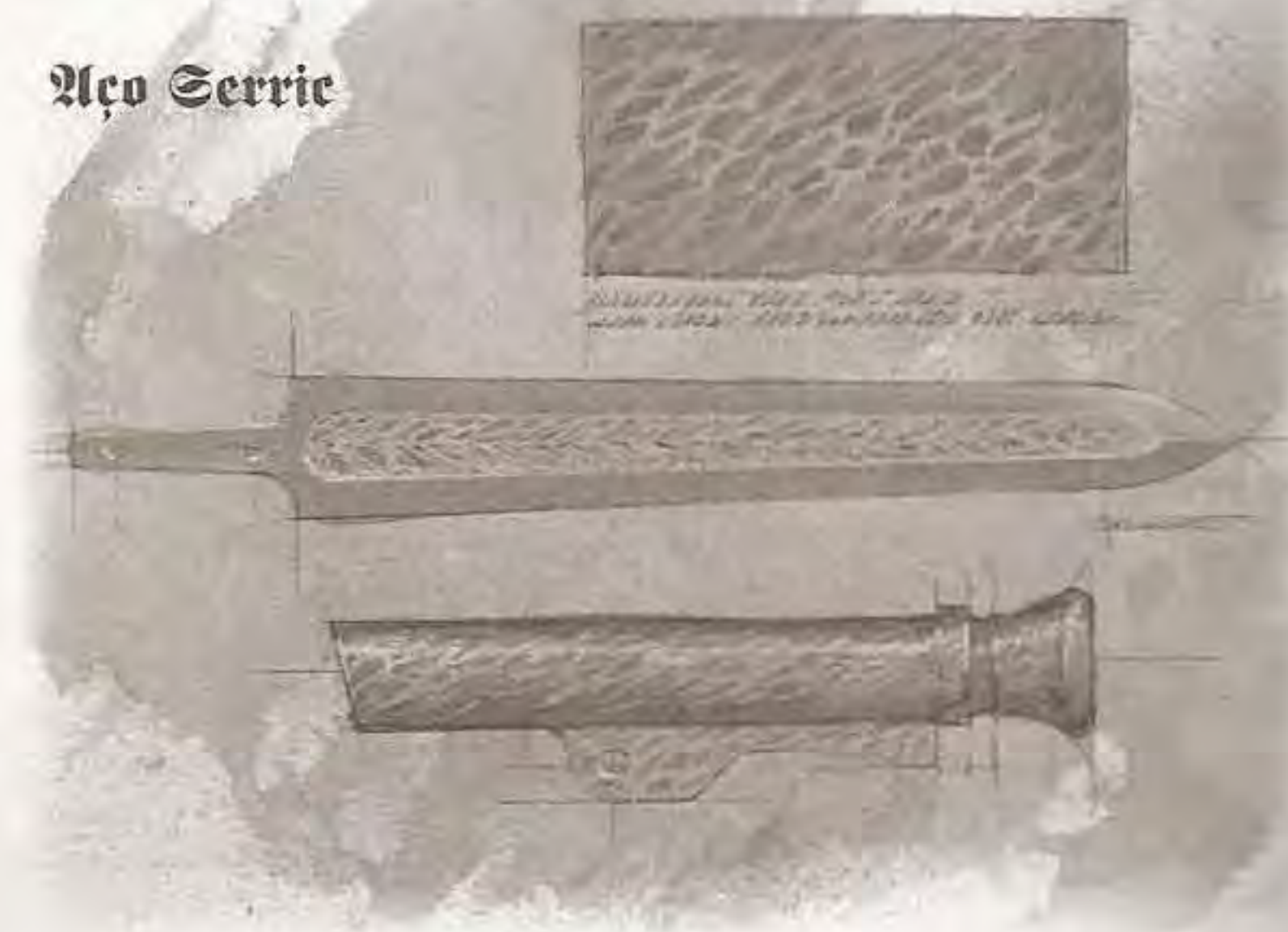
O AÇO SERRIC VERDADEIRO, OU *TEMPERADO*, QUE VARIA EM COR DO VIOLETA ESCURO AO VERDE-MAR, É O PRODUTO FINAL DESTES PROCESSOS METALÚRGICO SECRETO QUE ENVOLVE CAROS BANHOS ALQUÍMICOS E RESFRIAMENTO DURANTE O PROCESSO DE REFINAMENTO E PRODUÇÃO. CONTUDO, O AÇO SERRIC TEMPERADO RARAMENTE SE ENCONTRA DISPONÍVEL PARA TROCA OU VENDA FORA DE RHUL, E A MAIOR PARTE DO METAL COMERCIALIZADO COM CYGNAR E OS OUTROS REINOS É AÇO SERRIC NÃO-TEMPERADO.

COMO O MAIS DURO DOS METAIS CONHECIDOS, O AÇO SERRIC PREENCHE O PAPEL DO ADAMANTE NOS REINOS DE FERRO, PARA OS PROPÓSITOS DE REDUÇÃO DE DANO.

MATERIAIS ESPECIAIS

EMBORA UMA VARIEDADE DE MATERIAIS ÚNICOS E ALQUÍMICOS EXISTAM EM IMMORN OCIDENTAL, A MAIOR PARTE DOS MATERIAIS ESPECIAIS LISTADOS NO LRB II – ADAMANTE, COURO DE DRAGÃO, MADEIRA NEGRA E MITRAL – NÃO ESTÃO DISPONÍVEIS. ADAMANTE, MADEIRA NEGRA E MITRAL SIMPLEMENTE NÃO EXISTEM. COURO DE DRAGÃO, POR OUTRO LADO, É TÃO RARO QUE NINGUÉM SABE TRABALHÁ-LO. ALÉM DISSO, A MAIORIA DOS ARTESÃOS COM ALGUMA SANIDADE NUNCA CONCORDARIA EM TOCAR NESTA COISA, POR MEDO DE SUA MÁCULA E DA RETRIBUIÇÃO QUE PODE VIR CASO UM DRAGÃO DESCUBRA QUEM ESTÁ FAZENDO ARMADURAS DE COURO DE DRAGÃO.

Aço Serric



AÇO SERRIC: CRIADO PELOS TALENTOSOS ARTESÃOS METALÚRGICOS DE RHUL, ESTA EXCLUSIVA LIGA DE AÇO É O METAL MAIS DURO CONHECIDO EM IMMOREN OCIDENTAL. O AÇO SERRIC MELHORA A QUALIDADE DE UMA ARMA OU ARMADURA. CONTUDO, HÁ DUAS VARIEDADES DE AÇO SERRIC. AQUELA USADA NA MAIOR PARTE DAS ARMAS E ARMADURAS É, EM GERAL, A VARIEDADE INFERIOR DE AÇO SERRIC, TAMBÉM CONHECIDA POR AÇO SERRIC NÃO-TEMPERADO. ITENS FEITOS DESTA AÇO SERRIC INFERIOR SÃO MAIS LEVES DO QUE O NORMAL, E MAIS DURÁVEIS QUE O AÇO COMUM. PESAM UM QUINTO A MENOS DO QUE O PESO NORMAL DE ARMADURAS E ARMAS DE AÇO, E TÊM 20 PV PARA CADA 2,5 CENTÍMETROS, E DUREZA 15.

TIPO DE ITEM DE AÇO SERRIC	MODIFICADOR DE CUSTO DO ITEM
ARMADURA LEVE	+600 PO
ARMADURA MÉDIA	+1.000 PO
ARMADURA PESADA	+1.500 PO
ARMA	+300 PO

O AÇO SERRIC TEMPERADO É MUITO MAIS DURÁVEL QUE O NÃO-TEMPERADO, MAS TAMBÉM MUITO MAIS CARO. ARMAS DE CORTE OU DE CONCUSSÃO CRIADAS DE AÇO SERRIC TEMPERADO TÊM A HABILIDADE NATURAL DE SOBREPULAR A DUREZA QUANDO SEPARANDO ARMAS OU ATACANDO OBJETOS, IGNORANDO QUALQUER DUREZA MENOR DO QUE 15. ALÉM DISSO, ARMAS E ARMADURAS FEITAS DE AÇO SERRIC SÃO MAIS LEVES DO QUE O NORMAL, COM UM QUINTO A MENOS QUE O PESO DE UM ITEM COMUM. ASSIM, UMA ARMADURA DE BATALHA FEITA DE AÇO SERRIC VERDADEIRO PESARIA 20 KG AO INVÉS DO NORMAL DE 25 KG.

DEVIDO À SUA DISPONIBILIDADE LIMITADA E AO SEU CUSTO, ARMAS E ARMADURAS FEITAS DE AÇO SERRIC TEMPERADO SÃO QUASE SEMPRE ITENS OBRAS-PRIMAS. ASSIM, ARMAS DE AÇO SERRIC TEMPERADO EM GERAL TÊM +1 DE BÔNUS DE MELHORIA EM JOGADAS DE ATAQUE, E A PENALIDADE POR ARMADURA PARA ARMADURAS DE AÇO SERRIC É DIMINUÍDA EM 1. LEMBRE-SE DE QUE ESTES BÔNUS NÃO SE APLICAM SE UM ITEM DE QUALIDADE COMUM FOR ENCOMENDADO ESPECIALMENTE. OBTIVAMENTE, ITENS SEM PARTES DE METAL NÃO PODEM SER FEITOS DE AÇO SERRIC. CONTUDO, NÃO SERIA INCONCEBÍVEL ENCOMENDAR UMA CLAVA GRANDE OU UM BORDÃO FEITO DE AÇO SERRIC, EMBORA O PESO NORMAL DO ITEM SERIA DOBRADO.

ARMAS, ARMADURAS E ESCUDOS FEITOS DE AÇO SERRIC TÊM UM TERÇO A MAIS DE PONTOS DE VIDA QUE O NORMAL. O AÇO SERRIC TEM 30 PONTOS DE VIDA PARA CADA 2,5 CENTÍMETROS E DUREZA 20.

TIPO DE ITEM DE AÇO SERRIC TEMPERADO	MODIFICADOR DO CUSTO DO ITEM
ARMADURA LEVE	+3.000 PO
ARMADURA MÉDIA	+5.000 PO
ARMADURA PESADA	+7.500 PO
ARMA	+1.500 PO

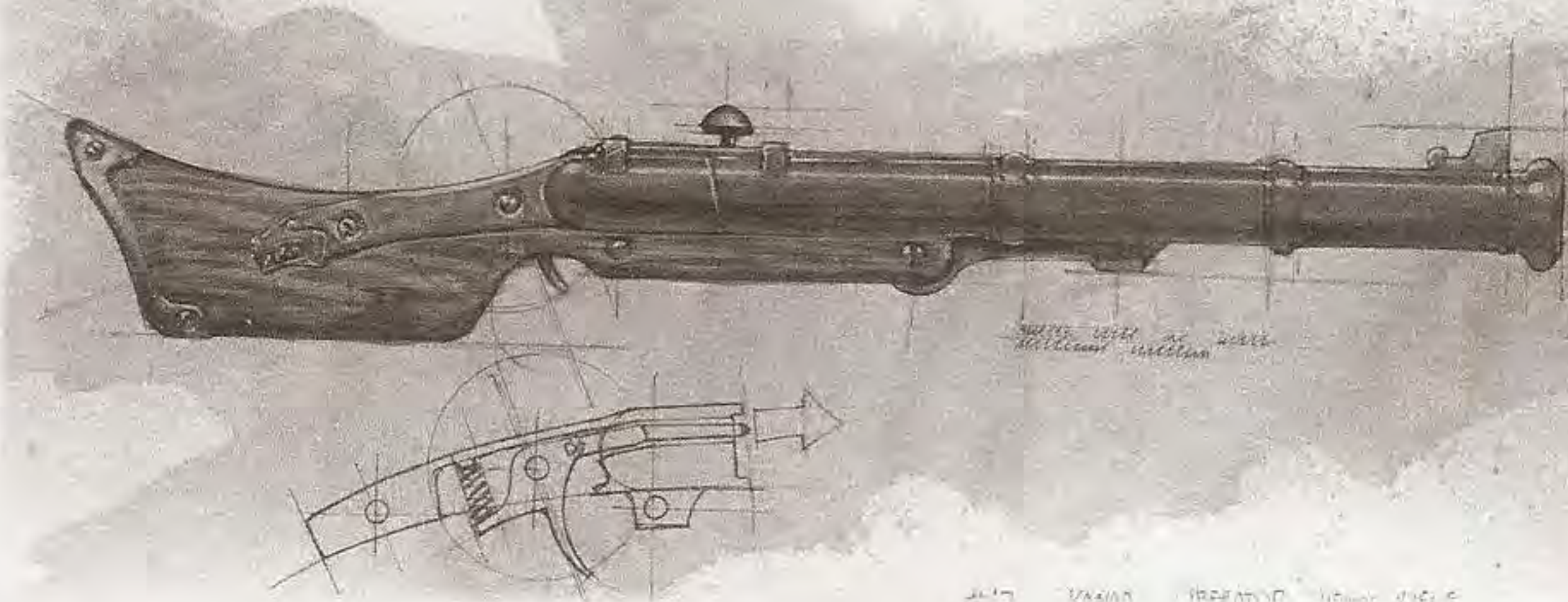
ARMAS DE FOGO DE ARMERIAS

Bengala Ryn: é extremamente difícil determinar se a bengala de um cavaleiro é simplesmente um ornamento elegante ou se é, na verdade, uma arma de fogo mortal. Para os inexperientes, o conceito de ocultar uma arma de fogo em uma bengala pode parecer ridículo. Se um personagem nunca tiver encontrado um destes aparelhos, precisa fazer um teste de Ofícios (armas de fogo) contra CD 12 para até mesmo suspeitar de que ela possa ser algo mais do que uma simples bengala. Caso o teste de Ofícios seja bem-sucedido, ou se o personagem suspeitar que alguém possa estar carregando uma bengala ryn, deve ser bem-sucedido em um teste de Observar (CD 18) para determinar com precisão se a tal bengala é ou não uma bengala ryn.

Preparar uma bengala ryn para o disparo, abrindo a placa giratória no cano, exige uma ação de movimento. Disparar uma bengala ryn sem abrir a placa giratória é realmente um acidente infeliz, que faz com que a arma exploda nas mãos do usuário. Esta explosão causa 4d4 pontos de dano ao indivíduo que estiver segurando a bengala, e a explosão também irá acertar indivíduos a 1,5 metro do atirador. A bengala ryn utiliza cargas modificadas de pistola pequena. Recarregar uma bengala ryn exige 2 ações padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 12. Custo da munição: 5 a 6 PO por tiro.

Libertador Vanar: apelidado de "Libertador Vanar" por Vislovski em pessoa, o rifle militar pesado khadorano é um verdadeiro terror no campo de batalha. Este rifle ultrapesoado tem dez quilos, e exige cargas de pólvora explosiva que usam 200 grãos de pólvora, o dobro da quantidade usada em cargas normais de rifles longos. Recarregar o Libertador Vanar exige 2 ações padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 14. Custo da munição: 16 a 18 PO por tiro.

Pimenteiro Armas Mecânicas: um dos mais recentes desenvolvimentos da Armeria Mecânica é uma pistola de múltiplos canos que recebeu o apelido carinhoso de "pimenteiro". Esta pistola é construída a partir de um bloco robusto de aço, no qual quatro canos estreitos são perfurados. Os canos giram usando um mecanismo de engrenagem, de forma que a pistola está pronta para disparar novamente após o primeiro tiro, permitindo que guerreiros hábeis disparem uma saraivada rápida. O usuário da pistola pode disparar até quatro tiros em uma rodada, como uma ação de ataque total que depende do número de ataques permitidos pelos bônus base de ataque do usuário.

Libertador Banar

Contudo, este notável modelo de pistola giratória não deixa de ter suas complicações. A pistola é pesada, incômoda, e recarregá-la é uma tarefa difícil e demorada uma vez que a arma esteja vazia. Não apenas cada cano precisa ser recarregado separadamente, mas o mecanismo de engrenagem precisa ser desmontado para a recarga, e remontado quando o processo estiver terminado. O pimenteiro usa cargas de pistola pequena modificadas, exigindo uma por cano, e requer 5 ações padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 14 para ser completamente recarregado. O mecanismo de engrenagem exige uma ação padrão para ser desmontado e remontado; logo, recarregar um único cano tomaria 2 ações padrão. O teste de Ofícios (armas de fogo) é o mesmo em qualquer caso. Custo da munição: 5 a 6 PO por tiro.

Pistola de Negociação Ryn: esta pistola pequena e facilmente ocultável se tornou muito popular nas ruas de Laedry e Cinco Dedos. Ela está disponível nas versões simples e de tiro duplo. A versão de tiro duplo também é conhecida como pistola de recarga de rodízio. O cano da pistola é feito a partir de um único bloco de aço, no qual dois pequenos canos são perfurados. O cano inteiro roda (daí o nome da versão de tiro duplo) na estrutura do receptáculo. Os canos são alinhados um em cima do outro quando a pistola está pronta para o disparo, e podem ser girados para abrir a traseira de ambos os canos para a recarga. Depois do primeiro tiro, o cano deve ser girado 180 graus, deixando o segundo cano na posição de tiro. Preparar o segundo cano para o disparo é uma ação de movimento. Pistolas de negociação usam cargas de pistola pequena levemente modificadas. Recarregar uma pistola de negociação de tiro simples exige 2 ações padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 12. Recarregar completamente uma pistola de negociação de tiro duplo exige 3 ações padrão. Custo da munição: 5 a 6 PO por tiro.

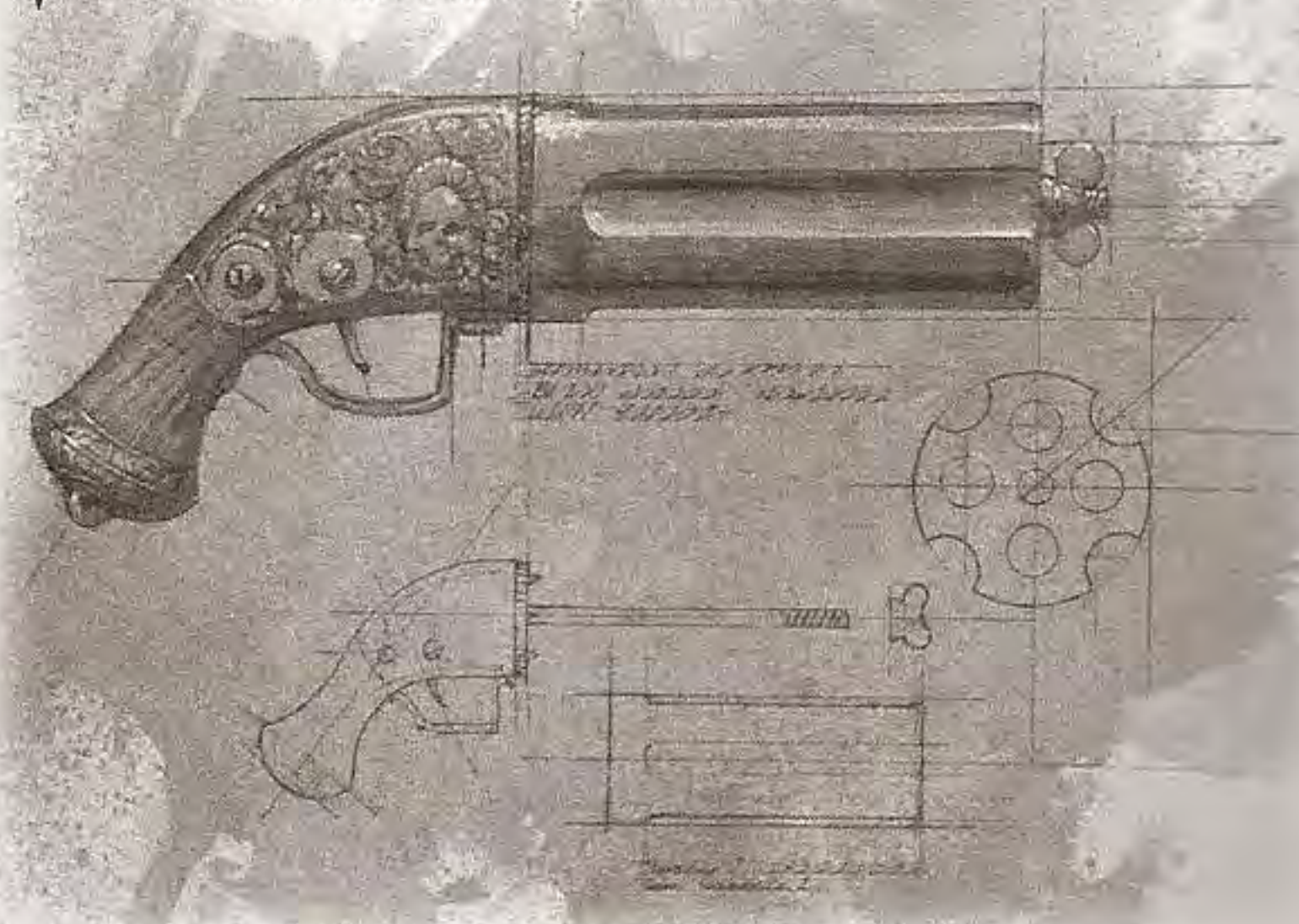
Pistola Quadrangular Radliffe:

uma arma para inspirar medo verdadeiro nos corações dos adversários, esta é uma pistola pesada de quatro canos, que dispara todos de uma só vez. Como o pimenteiro da Armas Mecânicas, os canos da pistola quadrangular são todos escavados em uma só peça de aço, embora, no caso da pistola quadrangular, a Armeria Radliffe venha usando um cilindro curto de metal ao invés dos blocos retangulares usados pela Armas Mecânicas. Os canos

são todos pequenos em diâmetro, o que ajuda a reduzir a quantidade de aço necessária para acomodá-los.

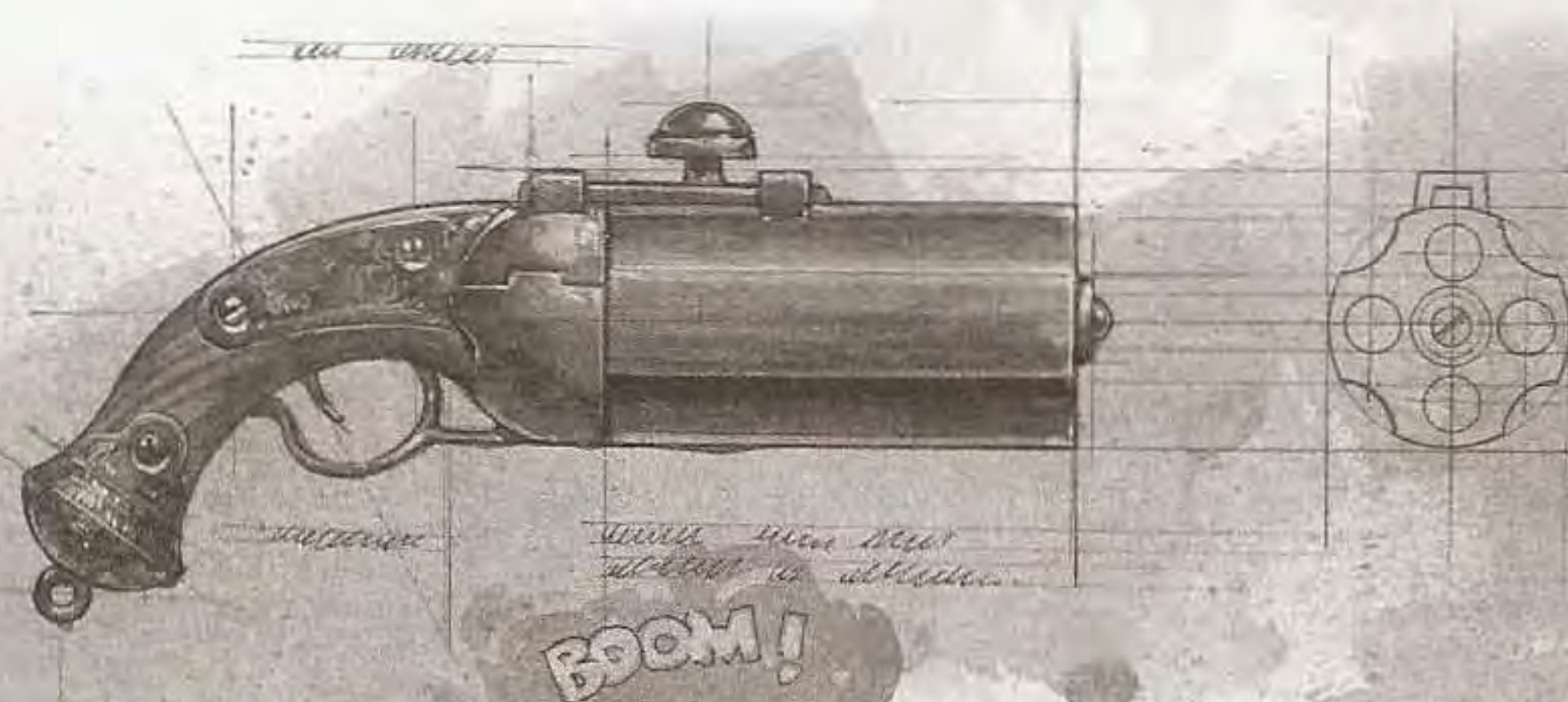
Quando todos os quatro canos são disparados de uma só vez, o tiro com a pistola quadrangular é tratado como um único ataque contra um único oponente, exigindo apenas uma jogada de ataque, e o dano listado na Tabela 3-2: Armas é o dano total de uma saraivada da pistola. A pistola quadrangular Radliffe exige um pacote de cargas especializadas, inicialmente criado pela Ordem do Crisol Dourado em conjunto com a Armeria Radliffe. Este pacote preenche a grande câmara de pólvora e contém todas as quatro balas, exigindo um certo jeito para ser carregado na culatra da pistola. Recarregar uma pistola quadrangular exige 1 ação padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 16. Custo da munição: 16 a 18 PO por tiro.

Rifle de Tiro Duplo Radliffe: quando alguém menciona o termo “espingarda”, em geral é o rifle de tiro duplo da Armeria Radliffe que vem à mente. Este interessante modelo tem um único gatilho e dois mecanismos de disparo em um único cano. Duas cargas são carregadas simultaneamente no

Pimenteiro Armas Mecânicas

cano, separadas por um espaçador de lã. O espaçador de lã impede o disparo por acidente da carga de trás quando a carga da frente é disparada.

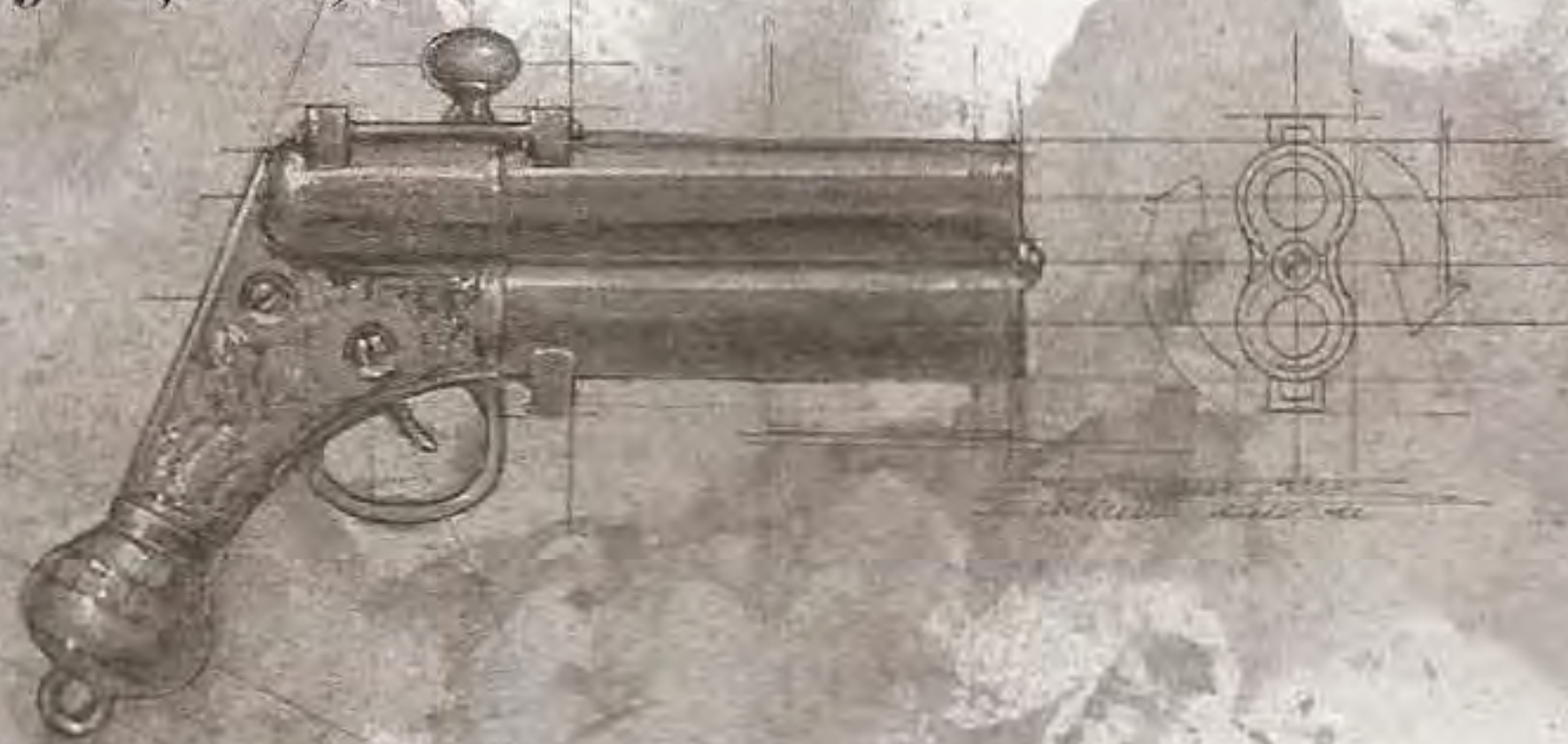
Um rifle de aparência estranha, seu mecanismo traseiro é uma agulha de disparo de rifle normal, enquanto que o mecanismo da frente utiliza um aparelho semelhante ao cão de uma pistola, que perfura a pólvora explosiva da frente através de um pequeno buraco no lado do cano. Este buraco adicional rouba um pouco de potência das balas disparadas, mas a vantagem de ter o poder de fogo de um rifle de cano duplo no peso de um único cano mais do que compensa esta perda de compressão. Ambos os tiros podem ser disparados na mesma rodada, utilizando-se a ação de ataque total ou o talento Tiro Rápido.



Pistola Cuadrangular Radcliffe

O rifle de tiro duplo Radcliffe usa a munição normal de um rifle longo. Recarregar o rifle de tiro duplo exige 2 ações padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 14. Caso o usuário do rifle esteja com pressa para disparar um terceiro tiro, uma única carga pode ser carregada no rifle em 1 ação padrão, mas o mesmo teste de Ofícios (armas de fogo) ainda é necessário. Custo da munição: 8 a 10 PO por tiro.

Pistola de Negociação Nym



Rifle Giratório Armas Mecânicas: utilizando a tecnologia de mecanismo de engrenagem desenvolvida para o pimenteiro, os artesãos da Armas Mecânicas também criaram um rifle giratório de três canos. Semelhante à pistola, o cano do rifle é formado, escavado e esculpido de um único bloco de aço. Sulcos são escavados entre os canos para reduzir um pouco o peso, mas esta ainda é uma arma pesada e bastante incômoda. E, assim como acontece com a pistola, o notável mecanismo de engrenagem do rifle gira o conjunto de canos após um tiro, de forma que o próximo cano está pronto para disparar, permitindo até três tiros com uma ação de ataque total. Recarregá-lo também é um processo difícil e demorado, principalmente devido às partes mecânicas adicionais envolvidas no rifle. O rifle giratório utiliza cargas

modificadas de rifle longo, uma por cano, e exige 4 ações padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 26 para ser completamente recarregado. O mecanismo de engrenagem exige uma ação padrão para ser desmontado e remontado; logo, recarregar um cano tomaria 2 ações padrão. O teste de Ofícios (armas de fogo) é o mesmo em qualquer caso. Custo da munição: 7 a 9 PO por tiro.

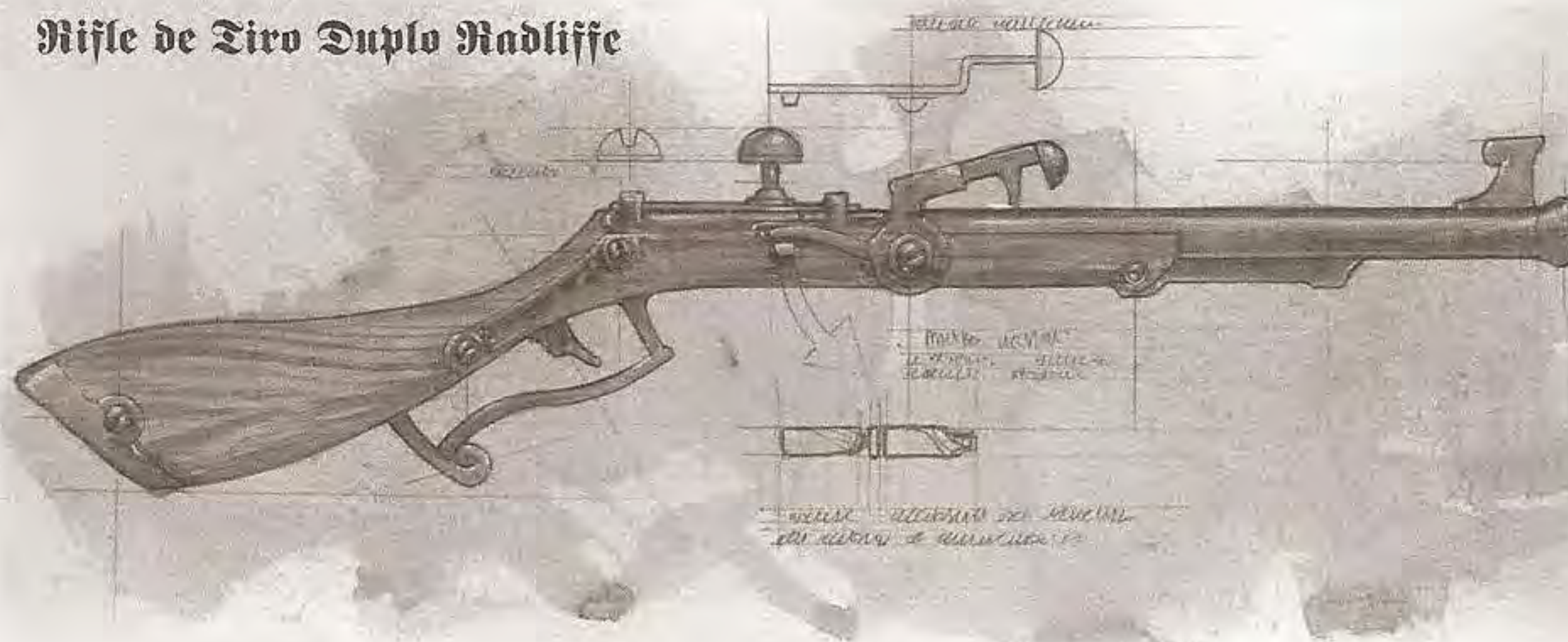
Rifle Longo e Rifle Militar de Aço Serric: rifles longos e rifles

militares de aço serric usam cargas comuns de rifles longos e rifles militares, respectivamente. Rifles de aço serric são idênticos aos rifles longos e militares comuns em termos de tempo de recarga, embora sua construção leve faça-os mais fáceis de serem recarregados em termos do teste necessário de Ofícios (armas de fogo) – a CD para o rifle de aço serric é 8 e, para um rifle militar de aço serric, 10. Custo da munição:

8 a 10 PO por tiro (rifle longo) e 10 a 12 PO por tiro (rifle militar).

Rifle Vislovski: recarregar o rifle Vislovski exige 1 ação padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 12. O rifle Vislovski utiliza cargas modificadas de rifle longo, usando quase tanta pólvora quanto uma carga normal de rifle militar. Custo da munição: 10 a 12 PO por tiro.

Rifle de Tiro Duplo Radcliffe



ARMAS DE FOGO MALFEITAS & DEFEITUOSAS (REGRA OPCIONAL)

OCASIONALMENTE, ARMEIROS INESCRUPULOSOS OU DESESPERADOS INTRODUZEM ARMAS IMPERFEITAS NO MERCADO. ÀS VEZES, ISTO É SIMPLEMENTE O RESULTADO DA PRESSÃO PARA ENTREGAR MAIS ARMAS DE FOGO, EM PARTICULAR NOS TEMPOS DE GUERRA. EM OUTROS CASOS, OS ARMEIROS PODEM ESPERAR COMPENSAR SUAS PERDAS PASSANDO ADIANTE ARMAS DE FOGO RUINS OU DANIFICADAS COMO SE FOSSEM ITENS COMPLETAMENTE FUNCIONAIS. QUANDO OS JOGADORES OU PdMs UTILIZAM ARMAS DE FOGO IMPERFEITAS SEM SABER, O MESTRE DEVE MANTER UM REGISTRO DAS PENALIDADES ÀS JOGADAS DE ATAQUE DO PERSONAGEM E VERIFICAR POSSÍVEIS FALHAS CATASTRÓFICAS. NA MAIOR PARTE DOS CASOS, OS JOGADORES NÃO IRÃO PERCEBER IMEDIATAMENTE QUE ESTÃO USANDO ARMAS DE FOGO MALFEITAS OU DEFEITUOSAS (VEJA ABAIXO).

ARMAS DE FOGO MALFEITAS SÃO CRIADAS QUANDO O ARMEIRO SE APRESSA PARA COMPLETAR O SERVIÇO, ÀS VEZES TERMINANDO A CONSTRUÇÃO EM METADE DO TEMPO NORMAL. OUTROS ATALHOS TAMBÉM PODEM TER SIDO TOMADOS DURANTE O PROCESSO, INCLUSIVE O USO DE MATERIAIS INFERIORES E FALTA DE TOQUES FINAIS. ARMAS DE FOGO MALFEITAS RESULTAM DE TESTES DE OFÍCIOS (FABRICAÇÃO DE ARMAS DE FOGO) QUE FALHAM POR MENOS DE 5. SEUS COMPONENTES FUNCIONAIS, MAS DE CONSTRUÇÃO SOFRÍVEL, IMPÕEM -2 DE PENALIDADE EM JOGADAS DE ATAQUE COM A ARMA DE FOGO. MERCADORES DE ARMAS HONESTOS VENDEM ESTAS ARMAS DE FOGO POR 75% DE SEU VALOR NORMAL - SE É QUE AS VENDEM. ARMAS DE FOGO MALFEITAS AINDA SÃO CONSIDERADAS ARMAS VALIOSAS POR MILÍCIAS MAL-EQUIPADAS OU POR VILAREJOS RURAIS.

ARMAS DE FOGO DEFEITUOSAS SÃO PRODUZIDAS QUANDO UM ARMEIRO FALHA EM SEU TESTE DE OFÍCIOS (FABRICAÇÃO DE ARMAS DE FOGO) POR 5 OU MAIS, MAS INSISTE EM TERMINAR O SERVIÇO MESMO ASSIM. ESTAS ARMAS DE FOGO POSSUEM UM OU MAIS COMPONENTES DANIFICADOS. AS PENALIDADES RESULTANTES DESTES DEFEITOS DEPENDEM DE QUAIS COMPONENTES ESTÃO DANIFICADOS. EM GERAL, UMA ARMA DE FOGO DEFEITUOSA TEM APENAS UM DESTES PROBLEMAS, MAS ARMAS ESPETACULARMENTE DEFEITUOSAS JÁ FORAM ENCONTRADAS NO MERCADO (AS PENALIDADES SÃO CUMULATIVAS PARA MÚLTIPLAS PARTES DEFEITUOSAS). O MESTRE PODE ESCOLHER UM OU MAIS DOS DEFEITOS ABAIXO, OU JOGAR 1D3 PARA DETERMINAR ALEATORIAMENTE O DEFEITO DA ARMA.

CANO DEFEITUOSO: IMPÕE -2 DE PENALIDADE EM TODAS AS JOGADAS DE ATAQUE. HÁ 10% DE CHANCE DE QUE UMA BALA FIQUE PRESA NO CANO QUANDO A ARMA FOR DISPARADA. CASO OUTRO TIRO

SEJA DISPARADO ANTES DA RETIRADA DA OBSTRUÇÃO, A ARMA EXPLODE - INFLIGINDO METADE DO DANO NORMAL AO USUÁRIO E DESTRUINDO A ARMA DE FOGO. LIMPAR O CANO EXIGE UM KIT DE FABRICAÇÃO E CONserto DE ARMAS DE FOGO E UM TESTE DE OFÍCIOS (ARMAS DE FOGO) CONTRA CD 12 PARA PISTOLAS, E CD 16 PARA RIFLES.

CULATRA DEFEITUOSA: IMPÕE -2 DE PENALIDADE EM TODAS AS JOGADAS DE ATAQUE. ALÉM DISSO, A CADA VEZ QUE A ARMA FOR DISPARADA HÁ 10% DE CHANCE DE QUE ELA SE DESMONTA. A CULATRA DEVE SER SUBSTITUÍDA E A ARMA DEVE SER REMONTADA POR UM ARMEIRO TREINADO.

RECEPTOR DEFEITUOSO: A CADA VEZ EM QUE A ARMA É DISPARADA, HÁ 10% DE CHANCE DE QUE O TIRO NÃO SAIA, EXIGINDO QUE A ARMA SEJA LIMPA E RECARREGADA, O QUE RESULTA NA PERDA DA MUNIÇÃO. HÁ 5% DE CHANCE ADICIONAL DE QUE QUALQUER TIRO QUE FIQUE "PRESO" RESULTE NA EXPLOÇÃO DA ARMA DE FOGO, INFLIGINDO METADE DO DANO NORMAL DA ARMA NO USUÁRIO E DESTRUINDO-A. LIMPAR UM TIRO PRESO EXIGE UM TESTE BEM-SUCEDIDO DE OFÍCIOS (ARMAS PEQUENAS) USANDO O TESTE DE RECARGA PADRÃO COM +4 DE MODIFICADOR DE DIFICULDADE. NOTE QUE QUALQUER ARMA QUE UTILIZE UM MECANISMO DE FECHO POR AGULHA AO INVÉS DE FECHO FORJADO É TRATADO COMO TENDO UM RECEPTOR DEFEITUOSO.

PELA OPÇÃO DO MESTRE, UM INDIVÍDUO QUE DISPARE UMA ARMA MALFEITA PODE DETECTAR A IMPERFEIÇÃO COM UM TESTE BEM-SUCEDIDO DE OFÍCIOS (ARMAS DE FOGO) CONTRA CD 15. ARMAS DE FOGO DEFEITUOSAS SÃO MAIS FÁCEIS DE SEREM DETECTADAS (CD 10). DEPOIS DE DISPARAR MÚLTIPLOS TIROS DE UMA ARMA DE FOGO MALFEITA OU DEFEITUOSA, UM ATIRADOR EXPERIENTE (BÔNUS BASE DE ATAQUE +5) PODE DETECTAR COM FACILIDADE QUE A ARMA É INFERIOR.

QUALQUER UM COM GRADUAÇÕES EM OFÍCIOS (FABRICAÇÃO DE ARMAS DE FOGO) PODE INSPECIONAR UMA ARMA DE FOGO ANTES DA COMPRA PARA TENTAR DISCERNIR SE ELA É MALFEITA (CD 20) OU DEFEITUOSA (CD 15). ESTES PROBLEMAS SEMPRE SÃO MAIS FÁCEIS DE DETECTAR QUANDO EFETIVAMENTE SE ATIRA COM A ARMA.

ARMAS DE FOGO COMUNS

Além da grande variedade de armas de fogo modernas e inovadoras criadas pelas armerias e oficinas dos armeiros habilidosos, pode-se obter uma abundância de armas de fogo padronizadas sabendo-se onde procurar. Algumas destas armas desceram de valor recentemente, com o surgimento das armas de fogo mais avançadas, mas ainda fazem o serviço. Alguns colecionadores chegam a colocar grande valor em armas de fogo histórias que possam ter suas origens remontadas ou que tenham sido usadas em batalhas histórias por indivíduos importantes. Em geral, as lojas de armas e os mercados negros começaram a circular estas armas na última década, e elas vêm se tornando mais e mais acessíveis.

TABELA 3-1: ARMERIAS E OFÍCIOS (FABRICAÇÃO DE ARMAS DE FOGO)

Item	CD	Custo da Matéria-Prima
Bengala Ryn	25*	100 PO
Libertador Vanar	24*	117 PO
Pimenteiro Armas Mecânicas	22*	100 PO
Pistola Quadrangular Radliffe	22*	117 PO
Pistola de Necociação Ryn	23*	67 PO
Rifle de Tiro Duplo Radliffe	25*	200 PO
Rifle Giratório Armas Mecânicas	26*	300 PO
Rifle Longo de Aço Serric	22**	200 PO
Rifle Militar de Aço Serric	22**	250 PO
Rifle Vislovski	22*	184 PO

*Todos estes modelos são exclusivos de armeiros ou armerias específicos. Um armeiro não-familiarizado com o funcionamento destes modelos precisaria de uma semana para cada 100 PO em materiais para estudar o modelo numa tentativa de copiá-lo.

**Embora os rifles de aço serric utilizem um modelo padrão, é impossível criar um destes rifles sem os materiais apropriados e o conhecimento sobre a forja do aço serric. Sem acesso a materiais de uma armeria que produza estes rifles e ao segredo de ofício rhúlico de criar e forjar esta liga especial, é impossível criar armas de fogo de aço serric.

Atirador de Arpão: semelhante ao atirador de arpéu, o atirador de arpão é uma arma de fogo especialmente projetada para propelir um arpão a grandes distâncias. Em geral, os atiradores de arpão têm canos curtos e reforçados, e são equipados com anéis de ferro que podem ser usados para amarrar a linha do arpão e ancorar o atirador em um objeto fixo, normalmente um navio. Um atirador de arpão pode disparar um arpão pequeno ou médio, e cada um inflige dano maior devido a poderosa força penetrante do atirador de arpão.

Veja a descrição do arpão para regras especiais a respeito de seu uso. Recarregar um atirador de arpão exige 3 ações padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 10. Custo da munição: 10 a 12 PO por tiro.

Atirador de Arpéu: uma inovação incomum usada para abordagem, o atirador de arpéu é um rifle cortado com um cano pesado e largo, modificado para propelir um arpéu reforçado e uma corda. O atirador de arpéu utiliza a explosão fornecida por uma carga modificada de rifle para propelir o arpéu. Embora não seja eficiente como arma, o atirador de arpéu pode disparar o arpéu muito mais longe do que ele poderia ser arremessado, e com maior precisão.

O atirador de arpéu utiliza munição modificada de rifle militar. O arpéu e a corda devem ser comprados separadamente. Recarregar um atirador de arpéu exige 3 ações padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 12. Custo da munição: 10 PO por tiro.

Bacamarte: uma arma um pouco grosseira, na melhor das hipóteses considerada um protótipo, já que seu uso é perigoso, o bacamarte tem aparência bastante semelhante ao rifle militar, mas com um cano e câmara de disparo maiores. Ele dispara uma carga grande e improvisada que contém vários projéteis desenhados ou fragmentos recolhidos ao acaso, enviando-os em uma rajada espalhada de curto alcance. O tiro causa dano considerável, pode acertar mais de um alvo e é

eficiente contra criaturas que não são normalmente afetadas por dano perfurante, como esqueletos.

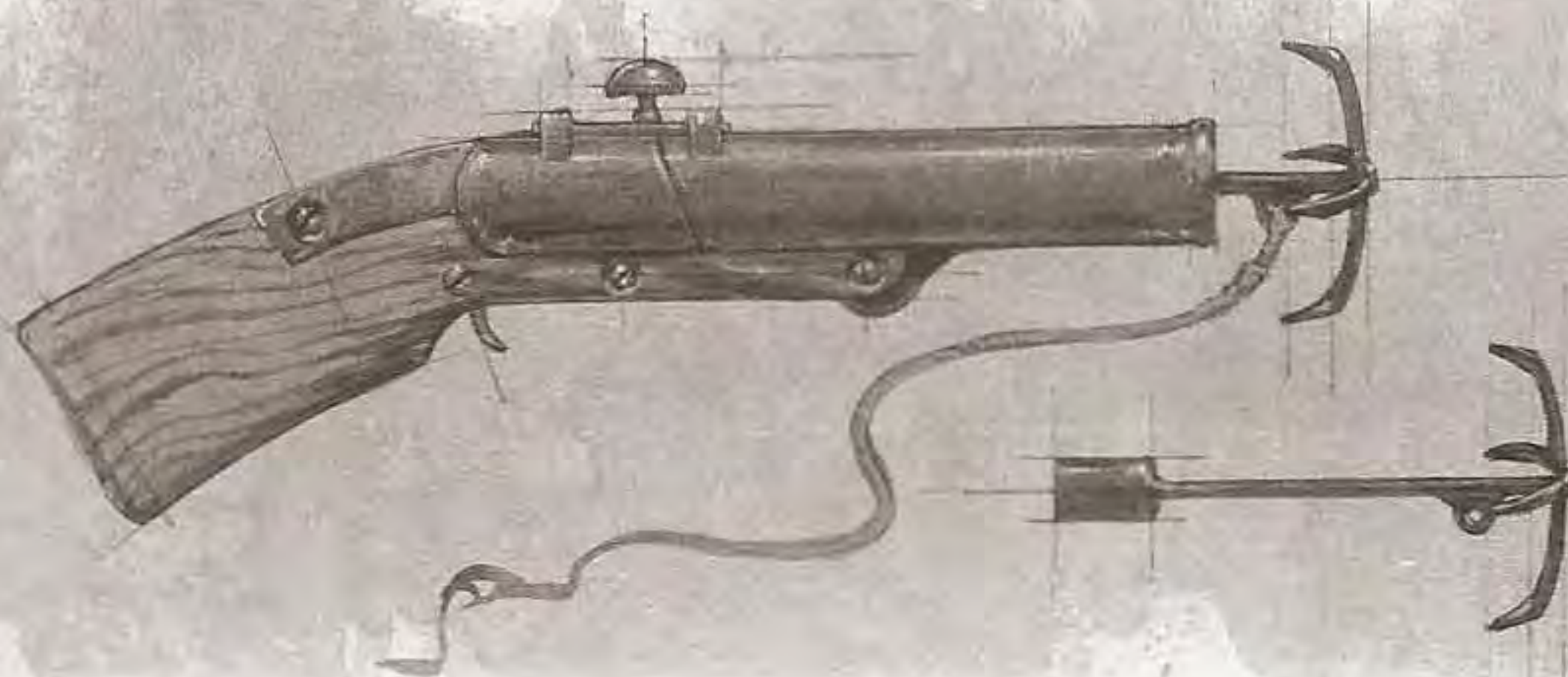
Contudo, o bacamarte tem seus lados negativos. Em primeiro lugar, existe uma chance de 1 em 20 de que cada tiro que o bacamarte dispare fique preso e exploda, causando 2d4 pontos de dano ao usuário. Além disso, o bacamarte exige 3 ações padrão para ser recarregado, já que sua munição improvisada é dividida em duas partes: a carga de fragmentos primeiro, seguida da carga de pólvora.

O alcance de tiro efetivo do bacamarte é de 9 metros, e ele ataca dois alvos adjacentes dentro da linha de visão. O alvo primário sofre metade do dano da rajada com um teste de resistência bem-sucedido de Reflexos; qualquer alvo adjacente, caso seja acertado, automaticamente sofre metade do dano. A CD do teste de resistência exigido é igual à jogada de ataque do atirador. Bacamartes, em geral, têm pouco menos de um metro de comprimento. A recarga toma 3 ações padrão e exige um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 14. Custo da munição: especial.

Carabina Militar: originalmente criada para tropas de elite de cavalaria, a carabina é o elo perdido entre a pistola militar e o rifle militar, lembrando um rifle cortado, ou uma

pistola agigantada. De modo geral, a carabina militar tem entre 60 a 90 centímetros de comprimento, o que a torna muito mais cômoda que um rifle, mas reduz seu alcance no processo. A carabina militar usa munição de rifle militar. Recarregar uma carabina militar exige 2 ações padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 10. Custo da munição: 10 a 12 PO por tiro.

Atirador de Arpén



Mosquete ou Pistola-Mosquete: outra arma de dias passados, o mosquete não é nem de longe tão preciso quanto as armas de fogo modernas, devido à falta de estriamento no cano. Os mosquetes nos Reinos de Ferro tendem a ser armas de recarga pela boca, mas existem aqueles que são recarregados pela culatra, embora esses sejam raridades. Mosquetes de fecho forjado estão se tornando mais comuns; muitos são modificações em armas já existentes, mas o ocasional e pouco confiável mosquete de fecho de agulha pode ainda ser encontrado no mercado de armas (veja a descrição de receptores defeituosos no texto "Armas de Fogo Malfeitas & Defeituosas"). Como o cano do mosquete não é estriado, é possível socar um cartucho de pólvora com segurança pela boca. Os mosquetes de recarga pela culatra se desenvolveram quando o estriamento do cano se tornou popular, já que o estriamento às vezes corta os delicados cartuchos de pólvora, causando acidentes perigosos. Recarregar uma pistola-mosquete é uma ação de movimento que exige um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 4, enquanto que recarregar um mosquete exige 1 ação padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 8. Custo da munição: 8 a 10 PO por tiro (mosquete) e 6 a 8 PO por tiro (pistola-mosquete).

Pistola Militar: uma pistola grande e poderosa, freqüentemente designada para oficiais militares, a pistola militar tem trinta centímetros de comprimento e um cano largo e pesado. Exige 1 ação padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas pequenas) contra CD 8 para ser recarregada. Custo da munição: 8 a 10 PO por tiro.

Pistola ou Rifle de Fecho de Agulha: herança de uma era anterior, a arma de fogo de fecho de agulha é um tipo primitivo de arma pelos padrões atuais. Contudo, elas ainda estão em uso em alguns lugares onde armas de fogo mais novas ainda estão para ser vistas, ou de posse de pessoas que simplesmente não podem arcar com o custo de armas modernas. A arma de fecho de agulha pode utilizar a mesma carga de pólvora que as

armas de fogo modernas, e o mesmo mecanismo de recarga pela culatra, mas o mecanismo de fecho de agulha não é tão eficiente ou confiável quanto o moderno fecho forjado, já que depende de uma carga precisamente colocada para que as pólvoras vermelha e preta se misturem e queimem, e o compartimento do cartucho em geral não é tão confortável quanto o das armas de fecho forjado (veja a descrição de receptores defeituosos no texto "Armas de Fogo Malfeitas & Defeituosas"). De fato, a despeito destas serem armas de recarga pela culatra, alguns usuários ainda utilizam um socador para compactar o cartucho de pólvora em seu compartimento, para assegurar uma descarga eficiente. Recarregar uma pistola de fecho de agulha exige 1 ação padrão e um teste de Ofícios (armas de fogo) contra CD 8, enquanto que recarregar um rifle de fecho de agulha exige 2 ações padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas

Bacamarte



de fogo) contra CD 12. Custo da munição: 5 a 6 PO por tiro (pistola de fecho de agulha) e 6 a 8 PO por tiro (rifle de fecho de agulha).

Pistola Pequena: com apenas 20 centímetros de comprimento, a pistola pequena é cômoda de usar e relativamente fácil de esconder, assim como mais barata do que a maior parte das armas de fogo. Recarregar uma pistola pequena exige 1 ação padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 6. Custo da munição: 6 a 8 PO por tiro.

Rifle Longo: este rifle utiliza um projétil menor e não possui o poder de impacto e alcance do rifle militar. Contudo, é consideravelmente mais leve e menos incômodo. Como o nome sugere, este rifle é longo, em geral com 1,2 metro da coronha ao cano. Na verdade, esta arma é uma evolução do rifle militar, para batedores e fuzileiros dispostos a abrir mão de um pouco de alcance em nome de uma arma de recarga mais rápida. É um pouco mais difícil de ser feito do que o rifle militar devido ao seu cano de percussão e mecanismo de disparo. Recarregar um rifle longo exige 1 ação padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 10. Custo da munição: 8 a 10 PO por tiro.

Rifle Militar: o rifle militar é um pouco raro, já que há apenas um punhado de regimentos de fuzileiros dedicados nos Reinos de Ferro, embora seu uso esteja aumentando, particularmente em Khador e Cygnar. Tendo em geral 1,2 metro de comprimento e sendo lento em sua operação, o rifle militar é uma arma poderosa de alcance considerável. Exige 2 ações padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 12 para ser recarregado. Custo da munição: 10 a 12 PO por tiro.

ATIRAR COM O QUADRIL

AS PISTOLAS SÃO PROJETADAS PARA SEREM DISPARADAS COM APENAS UMA MÃO. UM PERSONAGEM PODE DISPARAR, MAS NÃO RECARREGAR, QUALQUER PISTOLA COM UMA MÃO. UM PERSONAGEM TAMBÉM PODE DISPARAR UMA PISTOLA COM CADA MÃO, MAS SOFRE UMA PENALIDADE EM JOGADAS DE ATAQUE COMO SE ESTIVESSE COMBATENDO COM DUAS ARMAS LEVES. ESTAS PENALIDADES PODEM SER REDUZIDAS COM O TALENTO COMBATER COM DUAS PISTOLAS.

EMBORA OS RIFLES SEJAM PROJETADOS PARA USO COM AMBAS AS MÃOS, UM PERSONAGEM PODE DISPARAR, MAS NÃO RECARREGAR, UM RIFLE COM UMA MÃO, COM -4 DE PENALIDADE EM JOGADAS DE ATAQUE. UM PERSONAGEM TAMBÉM PODE DISPARAR UM RIFLE COM CADA MÃO, APOIANDO-OS EM SEU QUADRIL ("ATIRANDO COM O QUADRIL"). ISTO É TRATADO COMO SE O PERSONAGEM ESTIVESSE ATACANDO COM DUAS ARMAS DE UMA MÃO, E AS PENALIDADES SÃO CUMULATIVAS COM AS PENALIDADES PARA DISPAROS COM UMA MÃO. ESTAS PENALIDADES TAMBÉM SÃO REDUZIDAS PELO TALENTO COMBATER COM DUAS PISTOLAS.

COMBINAÇÕES DE ARMAS BRANCAS E ARMAS DE FOGO

Vários armeiros já tentaram resolver os problemas de recarga lenta e ineficiência a curta distância da pistola, combinando-a com uma arma de combate corpo a corpo, o que resultou em uma variedade de pistolas-espadas, machados a pólvora e coisas do gênero. Esta incorporação da pistola em uma arma de combate corpo a corpo ainda não foi inteiramente satisfatória, mas já teve aceitação limitada, em particular entre aqueles ricos o bastante para poder arcar com tais engenhocas incomuns.

O cabo da arma também funciona como o cabo da pistola, enquanto que o mecanismo de disparo fica em geral localizado no topo do cabo. Apenas a câmara de recarga localiza-se fora da arma combinada. Em geral, o cano da pistola fica localizado dentro do guarda-mão de uma arma que o possua, ou ao longo da lâmina.

Um ataque bem-sucedido com a arma de combate corpo a corpo permite um disparo com a pistola no mesmo alvo como uma ação livre, e o alvo é tratado como estando surpreendido para fins de resolver o ataque com a pistola. Por exemplo, Kaeli acerta Tomas (CD 18, +1 Des, +1 Esquiva, +5 cota de malha, +1 escudo de aço pequeno) com sua combinação de espada longa e pistola militar. Ela pode agora atacar com sua pistola como uma ação livre. Para este ataque, a CA de Tomas é 16.

Ataques com a combinação de armas são incômodos devido ao equilíbrio incomum da arma de combate corpo a corpo, sua empunhadura estranha, seu tamanho e seu peso. Uma pistola colocada dentro de uma arma leve tem -1 de penalidade de ataque; uma pistola dentro de uma arma de uma mão tem -2 de penalidade de ataque, e uma pistola dentro de uma arma de duas mãos tem -4 de penalidade de ataque. Estas penalidades se aplicam a todos os ataques feitos com a arma, tanto em corpo a corpo quanto à distância. Recarregar uma arma de fogo combinada exige 2 ações padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas pequenas) contra CD 12. Rifles não podem ser combinados com armas de combate corpo a corpo.

Todas as armas combinadas devem ser armas de combate corpo a corpo obras-primas, combinadas com uma pistola pequena ou militar. O custo da combinação é igual ao custo da arma de combate corpo a corpo obra-prima mais o custo da pistola, mais 200 PO de taxa de criação de uma arma por encomenda. Por exemplo, uma combinação de espada longa com pistola militar custaria 815 PO (espada longa obra-prima 315 PO + pistola militar 300 PO + taxa de criação por encomenda 200 PO).

CUSTOMIZAÇÃO DE ARMAS DE FOGO

Armas de fogo customizadas e refinadas estão se tornando mais e mais populares à medida que o número de armeiros que oferecem estas modificações aumenta. Além de estarem disponíveis em variedades obras-primas excepcionalmente bem construídas, as customizações muitas vezes melhoram a precisão geral, aumentam o alcance ou tornam significativamente mais leve uma arma pesada. Outras modificações menos comuns e mais sinistras também estão disponíveis pelo preço certo.

Abafador de Cano: este estranho cilindro é fixado na extremidade do cano de um rifle. Cheio de um fino pó alquímico espalhado por diversos pequenos compartimentos, este dispositivo abafa o barulho do rifle quando disparado. Estes dispositivos até agora só foram fabricados com sucesso para rifles, e têm suas desvantagens. Embora o abafador dissipe o grosso do barulho do disparo de um rifle, tornando quase impossível localizar um atirador escondido baseando-se apenas no som, ele também diminui o incremento de alcance normal do rifle em 9 metros. Cada abafador pode ser usado dez vezes antes que o pó alquímico precise ser substituído. Fixar um abafador de cano é uma ação padrão. Abafadores de cano não podem ser usados enquanto uma baioneta estiver encaixada no rifle. Custo: 40 PO por abafador, 15 PO para substituir o pó (Ofícios [alquimia] CD 12).

Armas de Fogo de Cano Duplo: raras como são as armas de fogo, as armas de fogo de cano duplo são verdadeiros tesouros exóticos. Tais armas podem disparar em duas rodadas subseqüentes sem precisar de recarga, ou podem disparar ambos os canos de uma só vez, com apenas uma jogada de ataque (contudo, jogadas de dano são feitas em separado). Os tempos de recarga para armas de fogo de cano duplo são dobrados, embora apenas um cano possa ser recarregado, caso o usuário queira. Custo: +150% adicionado ao custo normal da arma de fogo básica. Peso: +50% ao peso de pistolas, +75% ao peso de rifles. Então, uma pistola militar de cano duplo custaria 750 PO e pesaria 3,750 kg.

Customização de Desmonte: armas de fogo que podem ser rápida e facilmente desmontadas e escondidas são muito valorizadas por assassinos e outros que precisam entrar com armas pesadas em áreas onde não seriam normalmente permitidas. Esta modificação cara equipa a arma com vários pinos de tranca que se conectam com o cano e a coronha. Normalmente, a coronha se desmonta em pelo menos duas peças, e a arma tem um cano mais curto para facilitar o ocultamento. Embora isso torne a arma menos acurada (-

2 de penalidade em ataque), os benefícios normalmente superam este inconveniente menor. Uma arma desmontável deve ser encomendada especialmente, já que esta modificação não pode ser feita em uma arma que já exista. Os armeiros às vezes oferecem uma maleta feita sob medida para o rifle desmontável sem custo extra. Desmontar ou remontar uma arma de fogo com esta customização exige 2 ações de rodada completa e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 8. Custo: Dobra o custo da arma de fogo.

Customização de Leveza: afinando o cano e aparando metal e madeira em excesso, a customização de leveza reduz o peso da arma de fogo em um terço. Custo: 120 PO.

Customização de Mira: fixada com precisão no topo de uma arma de fogo, a mira é essencialmente uma pequena luneta que fornece o dobro de aumento da imagem, e reduz a Penalidade por Incremento de Distância de -2 para -1 no processo. Custo: 75 PO.

Customização de Precisão: calibrada e reformada para maior acuidade, uma arma de fogo com customização de precisão concede ao usuário +1 de bônus em ataque que se acumula com os bônus concedidos por qualidade obra-prima, munição de precisão e os talentos Foco em Arma e Foco em Arma Maior. Custo: 300 PO.

Customização Estética: gravações ou filigranas exclusivos podem ser adicionados a uma arma de fogo para melhorar sua aparência. O custo varia dependendo do detalhamento exigido. Custo: 10 a 200 PO.

PISTOLAS-ESCUDOS

Uma inovação bastante recente, as pistolas-escudos foram as precursoras militares do canhão-escudo caravela. Desenvolvidas por Simonyev Blaustavya e Aleksí Vislovski no início da década de 570, as pistolas-escudos desde então conheceram uso mais freqüente por parte de aventureiros, mercenários e algumas unidades de milícia. Este estranho híbrido combina uma pequena arma de fogo, cujo cano surge do centro do escudo, com um gatilho saliente que pode ser facilmente alcançado pela mão do mesmo braço ao qual o escudo está preso.

O uso competente de uma pistola-escudo exige o talento Usar Arma Exótica (pistola-escudo). Indivíduos sem treinamento já sofreram sérios ferimentos usando-as, e muitos acabam deitados no chão na primeira vez em que tentam disparar uma delas. O uso sem treinamento da pistola-escudo acarreta a penalidade normal de -4 em

jogadas de ataque e as penalidades normais pelo uso de uma arma na mão inábil. Contudo, aqueles que não sabem usar pistolas-escudos também devem ser bem-sucedidos em um teste de Força (veja a descrição do item para obter a CD) para controlar o escudo após o disparo. Um indivíduo que não consiga controlar o escudo sofre 1d3 de dano por concussão devido ao coice, e não pode aplicar o bônus do escudo à sua CA até a próxima rodada. Para suportar a força da carga de pólvora explosiva, todas as pistolas-escudos devem ser feitas com escudos de aço.

Broquel Explosivo: o broquel explosivo incorpora uma arma de fogo pequena, com um cano extremamente curto, no centro de um broquel. O uso sem treinamento exige um teste bem-sucedido de Força contra CD 12 para controlar o escudo após o disparo. Broquéis explosivos, como todas as pistolas-escudos, são aparelhos complicados, e sua recarga é difícil. Limpá-los e recarregá-los exige 2 ações de rodada completa e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 14. Custo da munição: 5 a 6 PO por tiro.

Escudo do Capitão de Guerra: este escudo de aço pesado incorpora o equivalente a uma pistola militar de alcance curto em seu projeto. O uso sem treinamento exige um teste bem-sucedido de Força contra CD 16 para controlar o escudo após o disparo. O escudo do capitão de guerra é um pouco mais fácil de ser limpo e recarregado devido ao seu tamanho grande. A limpeza e recarga exige 2 ações de rodada completa e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 12. Custo da munição: 8 a 10 PO por tiro.

Pistola-Escudo Leve: este escudo de aço leve incorpora o equivalente a uma pistola pequena de curto alcance em

seu projeto. O uso sem treinamento exige um teste bem-sucedido de Força contra CD 14 para controlar o escudo após o disparo. A limpeza e recarga exige 2 ações de rodada completa e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 14. Custo da munição: 6 a 8 PO por tiro.

MUNIÇÃO

Às vezes, simples flechas e virotes não são suficientes para o aventureiro em missão ou arrombador necessitado de um pouco de ajuda. Em resposta a esta demanda, os armeiros produzem vários tipos de flechas e virotes especializados – uma coisa para quase qualquer ocasião.

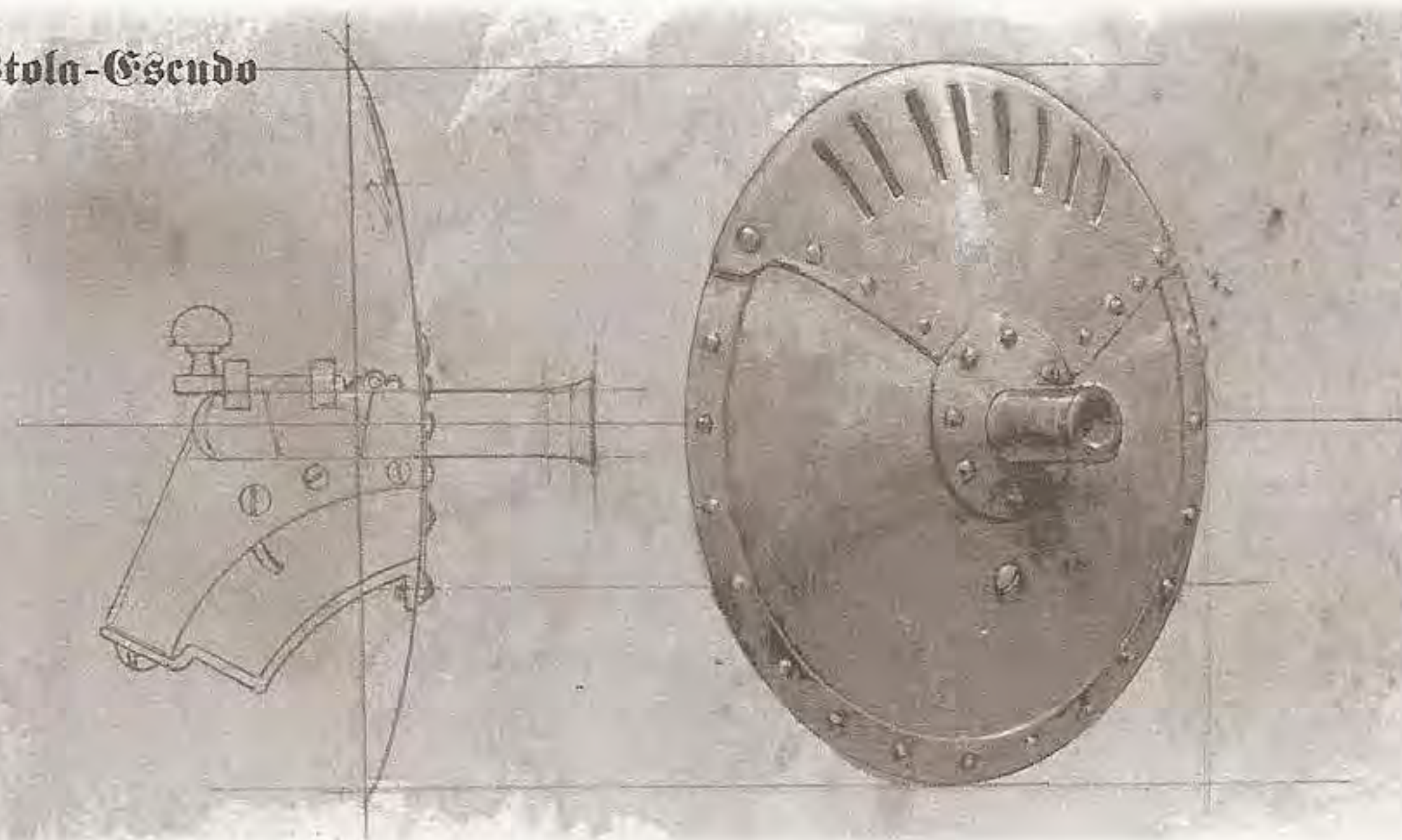
FLECHAS E VIROTES

Corta-Cordas: esta estranha flecha tem uma ponta em forma de “v”, suas duas extremidades voltadas para fora. O lado de dentro do “v” é afiado, tornando esta ponta de flecha apropriada para cortar cordas ou fios. Flechas corta-cordas concedem +2 de bônus de circunstância em jogadas de ataque, e causam dano total, quando o usuário tenta cortar uma corda ou fio. Estas flechas são vendidas individualmente.

Escalada: a flecha de escalada apresenta uma ponta em forma de um pequeno arpéu, e é ligada a uma corda leve mas forte, de 30 metros de comprimento. A flecha de escalada é usada para alcançar lugares onde o usuário não poderia normalmente arremessar um arpéu. Flechas e virotes de escalada podem ser usados como armas, embora causem dano como se fossem de uma categoria de tamanho menor. Ou seja, o dano das flechas de escalada para armas de tamanho Médio é: 1d4 para arco curto, 1d6 para arco longo, 1d6 para besta leve, 1d8 para besta pesada. Flechas de escalada são vendidas individualmente.

Explosivas: desde sua recente invenção, as flechas explosivas ganharam bastante popularidade entre aqueles dispostos a arriscar seu uso. Estas pontas de flecha cilíndricas e retráteis contêm pequenas cargas de pólvora explosiva que são perfuradas quando a ponta da flecha bate contra um alvo sólido. É claro, a carga contida dentro da ponta não é suficiente para causar o dano de uma granada, então elas

Pistola-Escudo



infligem dano apenas em caso de um acerto direto. Flechas explosivas são vendidas individualmente.

Farpadas: geralmente usadas para pesca, estas pontas de flecha apresentam de duas a seis farpas voltadas para trás, assegurando que fiquem fixadas no alvo quando acertam. Flechas farpadas causam 1d6 pontos de dano adicional caso sejam removidas sem os cuidados necessários. É preciso um minuto de trabalho cuidadoso para remover flechas ou virotes farpados sem causar dano adicional. Flechas farpadas são vendidas individualmente.

Flamejantes: estas flechas, em geral, apresentam uma haste oca de madeira ou envolvida em tecido logo abaixo da ponta afiada. A haste oca é preenchida com um tecido embebido em óleo ou piche, tornando-a extremamente inflamável, facilmente acendida e difícil de ser apagada. Elas são usadas para incendiar alvos inflamáveis, mas também são bons sinalizadores em condições de escuridão, sendo visíveis a quase 1 km de distância em uma noite clara. Desnecessário dizer, flechas flamejantes são itens de um uso só, já que tendem a se queimar. Estas flechas são vendidas individualmente.

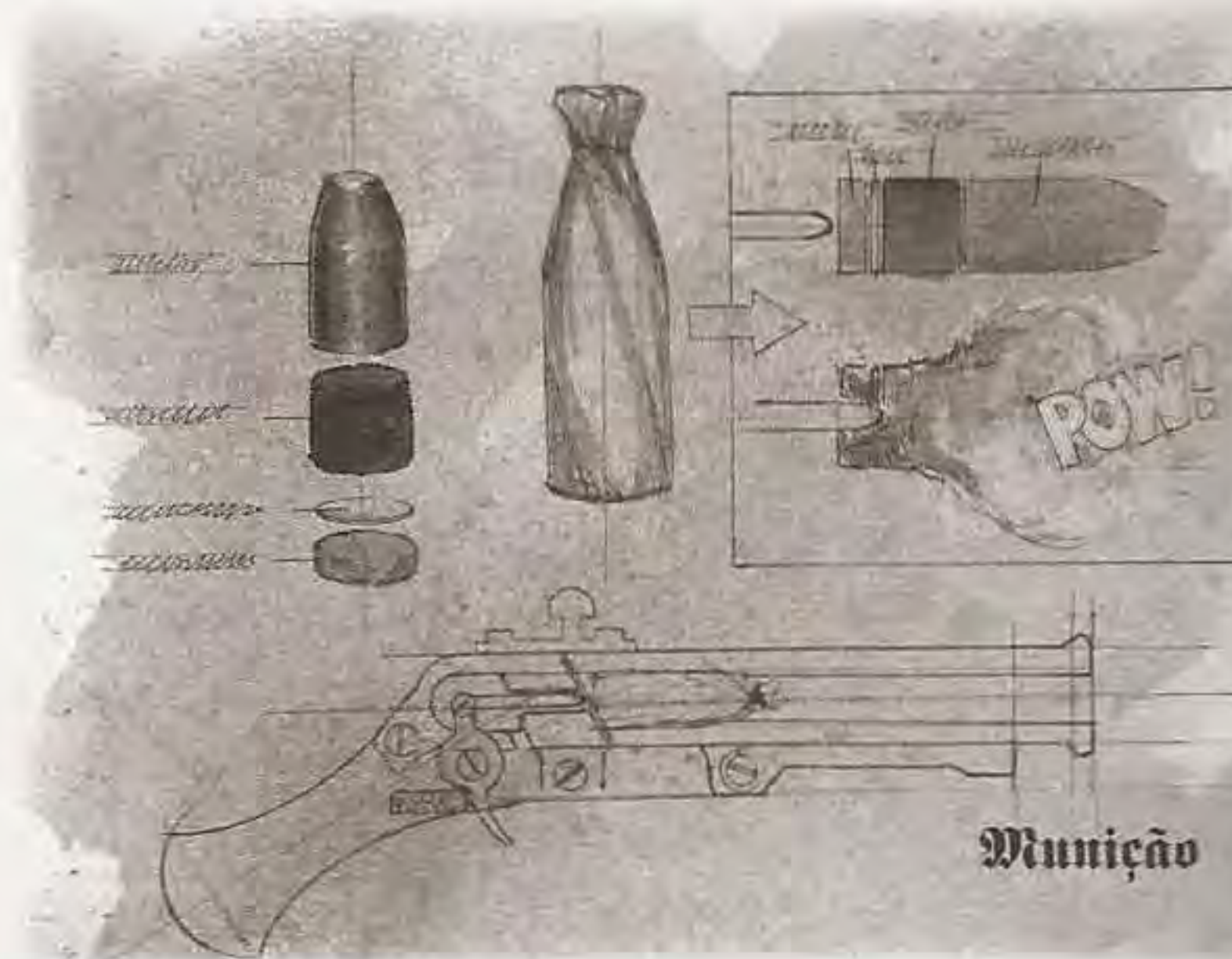
Gritantes: a ponta bulbosa desta flecha é escavada e oca, produzindo um apito alto e agudo que pode ser ouvido a mais de um quilômetro e meio de distância em boas condições climáticas, o que a torna um bom dispositivo sinalizador. Flechas gritantes quebram-se com qualquer impacto firme, e por isso são itens de apenas um uso. Flechas e virotes gritantes causam dano mínimo a qualquer coisa que acertem. O dano é: 1d2 para arco curto, 1d3 para arco longo, 1d3 para besta leve, 1d4 para besta pesada. Flechas gritantes são vendidas individualmente.

Mensageiras: a haste desmontável de uma flecha mensageira tem um compartimento oco estreito no qual um pequeno pedaço de pergaminho enrolado pode ser armazenado. De todas as outras formas, é uma flecha normal. Flechas mensageiras são vendidas individualmente.

Rombudas: estas flechas são feitas com pontas cônicas, e as pontas são fixadas de forma que o lado largo do cone esteja na extremidade da flecha ou virote. Estes projéteis são normalmente usados para caçar pequenos pássaros e animais sem arruinar suas penas ou peles. Flechas de ponta rombuda causam dano como se fossem de duas categorias de tamanho menor. Ou seja, o dano de flechas rombudas para armas de tamanho Médio é: 1d3 para arco curto, 1d4 para arco longo, 1d4 para besta leve, 1d6 para besta pesada. Estas flechas são vendidas em conjuntos de vinte flechas.

MUNIÇÃO DE ARMAS DE FOGO

A munição para armas de fogo é rara assim como as próprias armas, e podem se mostrar proibitivas em termos de custo. Cada arma de fogo tem uma mistura ligeiramente diferente de requisitos, e assim a munição sempre é feita para uma arma específica. Apenas lojas especializadas de munição, oficinas de armeiros e classes de prestígio especializadas possuem a habilidade de converter munição designada para uma arma de fogo para uso em outra diferente. Em geral, o preço deste serviço é uma taxa fixa de 5 peças de ouro para a conversão de até 100 cartuchos, e leva diversas horas. Sempre há perda de munição convertida. Regras detalhadas são fornecidas na descrição do talento Aproveitar Munição (veja o Capítulo Dois: Personagens & Classes, pág. 152). Alguém que converta cem cartuchos para uso em uma arma de fogo diferente em geral recupera oitenta deles.



A munição é frágil; ela é arruinada caso se molhe ou sofra 1 ponto de dano físico. Também é inflamável, mas não explodirá a menos que seja confinada. Sendo de natureza mágica, a munição pode ficar inerte por 1d4 rodadas por uma magia dissipar magia (teste de nível de conjurador contra CD 18).

Munição Básica: munição básica é o cartucho normal de bola de chumbo e carga de pólvora explosiva, sem qualidades especiais. O custo da munição básica está incluído na descrição de cada arma de fogo.

Munição de Precisão: munição de precisão utiliza uma bala cônica que melhora a acuidade geral da arma, concedendo +1 de bônus em jogadas de ataque, que se acumula com os bônus de customização de precisão e qualidade obra-prima. Custo da munição: +5 PO por tiro.

Munição Incendiária: munição incendiária queima com calor e luz, infligindo 1d6 pontos de dano adicional em caso de um acerto. Infelizmente, seu calor tende a amolecer o cano da arma de fogo; depois de doze a quinze tiros incendiários, o cano precisará ser recalibrado, o que é uma tarefa cara. Cada tiro incendiário disparado depois do limite de doze a quinze tem 1 chance em 10 de arruinar o cano completamente, o que exige uma substituição completa.

Custo da munição: +6 PO por tiro.

Custo da recalibragem do cano: 75 PO por cano.

Custo de substituição do cano: 50% do custo original da arma.

GRANADAS

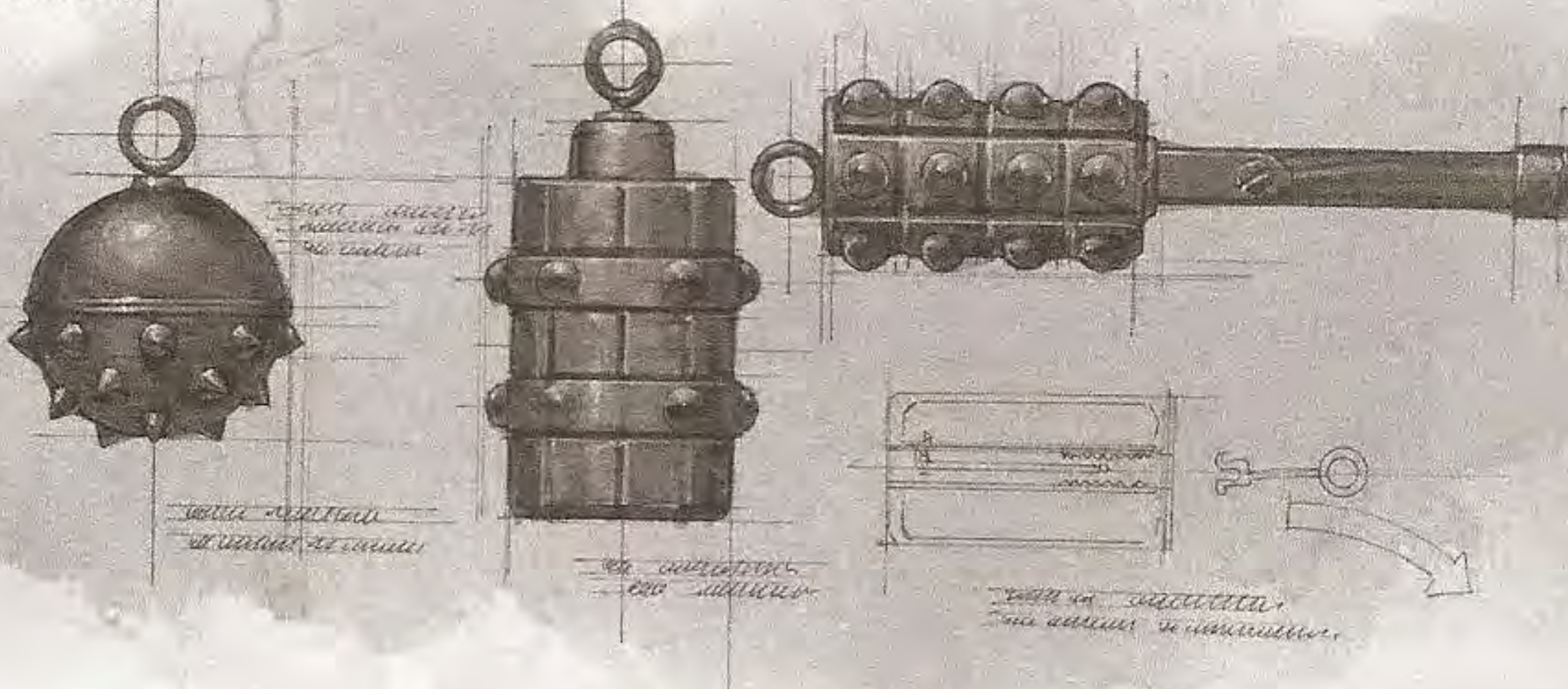
Granadas são esferas de aço de 10 centímetros de diâmetro, com dispositivos de tempo mecânicos que podem ser ajustados para detonar entre cinco e quinze segundos. Estas armas são preparadas e então arremessadas em seus alvos, detonando com um raio de explosão de 3 metros quando o tempo ajustado se esgota. Com um teste de resistência bem-sucedido de Reflexos (CD 16), os personagens dentro do raio de explosão sofrem apenas metade do dano. Ajustar e preparar uma granada exige 1 ação padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (canhoneiro) ou Ofícios (demolição) contra CD 16.

Granadas são severamente restritas a uso militar, e são designadas apenas para unidades especiais, devido ao custo relativo de um destes itens de apenas um uso. Embora ajustar, preparar e arremessar uma granada sejam necessariamente procedimentos bastante simples, ainda há um forte elemento de risco no uso de um destes aparelhos. Qualquer jogada natural de 1 no processo de ajustar e preparar ou arremessar uma granada resulta na granada explodindo nas mãos do personagem, com resultados óbvios!

Granada de Fumaça: granadas de fumaça contêm um produto alquímico que produz nuvens grossas e espessas de fumaça branca-acinzentada obscurecente quando

detonadas, cobrindo um raio de 3 metros com um efeito similar ao da magia névoa, e dissipando-se naturalmente. Custo: uso apenas militar, Preparar: 1 ação (CD 6), Raio de Efeito: 3 metros.

Granadas



Granada de Luz: granadas de luz são preenchidas com um produto alquímico reagente ao calor que brilha com intensidade incrível quando o dispositivo de tempo é acionado, cegando qualquer um que esteja olhando diretamente para ela. Personagens dentro do raio de iluminação devem ser bem-sucedidos em testes de resistência de Reflexos para cobrir ou desviar os olhos (CD 16), ou ficarão ofuscados (-1 de penalidade nas jogadas de ataque e nos testes de Observar e Procurar) por um minuto. Custo: uso apenas militar, Preparar: 1 ação (CD 6), Raio de Iluminação: 3 metros.

Granada Explosiva: granadas explosivas são preenchidas com dois compartimentos de pólvoras explosivas. Personagens dentro do raio de explosão dos estilhaços podem tentar um teste de resistência de Reflexos (CD 16) para sofrer metade do dano. Custo: uso apenas militar, Preparar: 1 ação (CD 6), Raio de Explosão: 3 metros.

Granada Incendiária: granadas incendiárias são preenchidas com fogo alquímico, ou com Fúria de Menoth, no caso de granadas criadas no Protetorado, e se rompem, espalhando suas chamas alquímicas em um raio de 3 metros. Custo: uso apenas militar, Dano: veja fogo alquímico (LRB I) ou Fúria de Menoth (Capítulo Cinco: Magia & Mekânica), Preparar: 1 ação (CD 6), Raio de Explosão: 3 metros.

TABELA 3-2: ARMAS

Armas Simples	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso ¹	Tipo ²
<i>Ataques Desarmados</i>							
Luva com garras	12 PO	1d2	1d3	x2	—	0,5 kg	Cortante
Luva reforçada	6 PO ³	1d2	1d3	x2	—	0,5 kg	Concussão
<i>Armas Leves – Corpo a Corpo</i>							
Baioneta	8 PO	1d4	1d6	x3	—	1 kg	Perfurante
Bastão telescópico	12 PO	1d4	1d6	x2	—	1,5 kg	Concussão
Esporão	2 PO	1d3	1d4	x3	—	0,5 kg	Perfurante
Estilete	3 PO	1d3	1d4	x3	3 m	0,5 kg	Perfurante
Faca retrátil	6 PO	1d2	1d3	19-20/x2	3 m	50 g	Perfurante
Lâmina automática	10 PO ³	1d2	1d3	19-20/x2	3 m	0,5 kg	Perfurante
Punhal cryxiano	10 PO ³	1d3	1d4	18-20/x2	3 m	1 kg	Perfurante
<i>Armas de Duas Mãos – Corpo a Corpo</i>							
Bordão telescópico	75 PO	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	3 kg	Concussão
Bordão-lança ^{4,5}	50 PO	1d4/1d6	1d6/1d8	x2/x3	6 m	2,5 kg	Concussão ou perfurante
Cetro de autoridade ⁴	especial	—	1d8/1d6	x2	—	3,5 kg	Concussão
Lança com esporão	7 PO	1d6	1d8	x3	3 m	3,5 kg	Perfurante
<i>Armas de Ataque à Distância</i>							
Arpão	10 PO	1d6+1	2d4+1	x3	6 m	2,5 kg	Perfurante
Faca de arremesso	2 PO	1d2	1d3	19-20/x2	3 m	250 g	Perfurante
Granada explosiva	especial	—	2d10	x2	3 m	1 kg	Perfurante
Granada de luz	especial	—	—	—	3 m	1 kg	—
Granada incendiária	especial	—	1d10	—	3 m	1 kg	—
Granada de fumaça	especial	—	—	—	3 m	1 kg	—
Armas Comuns	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso ¹	Tipo ²
<i>Armas Leves – Corpo a Corpo</i>							
Corrente leve	—	1d3	1d4	x2	—	1,5 kg	Concussão
Garrote	10 PO ³	0	0	19-20/x4	—	0,5 kg	Cortante



TABLE 3-2: ARMAS (CONTINUAÇÃO)

<i>Armas de Uma Mão – Corpo a Corpo</i>							
Lâmina de batalha caspiana	22 PO	—	2d4	x3	—	6 kg	Cortante
<i>Armas de Duas Mãos – Corpo a Corpo</i>							
Espada larga fendida	350 PO	—	2d6	18-20/x2	—	7 kg	Cortante ou perfurante
Lança de caça ^{5,6}	20 PO	1d6	2d4	19-20/x2	—	4 kg	Perfurante
Lança fendida ⁴	302 PO	—	1d8/1d8	19-20/x2	6 m	4 kg	Perfurante
Lança khárdica ⁵	12 PO	—	1d8	x3	6 m	2,5 kg	Perfurante
Marreta	20 PO	1d10	3d4	x2	—	7,5 kg	Concussão
<i>Armas de Ataque à Distância</i>							
Arco curto composto khárdico	150 PO	—	1d6	x3	21 m	2 kg	Perfurante
Lançador de rede	175 PO	especial	especial	x2	7,5 m	5 kg	Concussão
Armas Exóticas	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso ¹	Tipo ²
<i>Armas Leves – Corpo a Corpo</i>							
Gancho de Katrena ⁴	15 PO	—	1d6/1d6	x3	—	3 kg	Cortante ou perfurante
<i>Armas de Uma Mão – Corpo a Corpo</i>							
Machado de cavaleiro leve	36 PO	1d6	2d4	x3	—	8 kg	Cortante
Mecano-mangual leve	especial	1d6	1d8	19-20/x2	—	4 kg	Concussão
<i>Armas de Duas Mãos – Corpo a Corpo</i>							
Bordão com tenazes	especial	1d6	2d4	x3	—	7,5 kg	Perfurante
Claymore nyss	1000+ PO	—	2d6	19-20/x2	—	4 kg	Cortante
Corrente de aldar ⁴	25 PO	—	1d6/1d6	x3/x2	3 m	3 kg	Concussão ou perfurante
Cutelo de guerra	46 PO	—	3d4	x3	—	9 kg	Cortante
Locharn ^{4,6}	25 PO	1d6/1d6	1d8/1d8	19-20/x2	—	8 kg	Concussão ou cortante
Machado de cavaleiro pesado	50 PO	—	2d6	x3	—	12,5 kg	Cortante
Machado de guerra ⁴ umbreano	38 PO	—	2d8/1d6	x3	—	12,5 kg	Cortante ou perfurante

TABELA 3-2: ARMAS (CONTINUAÇÃO)

<i>Armas de Ataque à Distância</i>							
Arpão de pulso	125 PO	1d4+1	1d6+1	x3	12 m	1,5 kg	Perfurante
Atirador de arpão	500 PO	2d4+1	2d6+1	x3	18 m	6 kg	Perfurante
Atirador de arpéu	500 PO	—	1d8	x3	9 m	6 kg	Concussão
Bacamarte	150 PO	—	4d4	x3	9 m	8 kg	Concussão e perfurante
Bengala ryn	375 PO	—	2d4-2	19-20/x3	6 m	2 kg	Perfurante
Broquel explosivo	235 PO	—	2d4-2	19-20/x3	1,5 m	3 kg	Perfurante
Carabina militar	600 PO	—	2d8	19-20/x3	45 m	5 kg	Perfurante
Escudo do capitão de guerra	375 PO	—	2d6	19-20/x3	6 m	8,5 kg	Perfurante
Ferrão de Menoth	1 PO	—	1	x2	3 m	50 g	Concussão e cortante
Libertador Vanar	725 PO	—	2d8+2	19-20/x3	240 ft.	10 kg	Perfurante
Mosquete	400 PO	—	1d12	x2	30 m	6 kg	Perfurante
Pimenteiro Armas Mecânicas	325 PO	—	2d4-2	19-20/x3	6 m	4 kg	Perfurante
Pistola de fecho de agulha	150 PO	—	2d3	x2	9 m	2,5 kg	Perfurante
Pistola de negociação Ryn	225 PO	—	2d4-2	19-20/x3	6 m	1 kg	Perfurante
Pistola militar	300 PO	—	2d6	19-20/x3	24 m	2,5 kg	Perfurante
Pistola pequena	200 PO	—	2d4	19-20/x3	12 m	2 kg	Perfurante
Pistola quadrangular Radliffe	375 PO	—	4d4	19-20/x3	6 m	3 kg	Perfurante
Pistola-escudo leve	260 PO	—	2d4	19-20/x3	3 m	4 kg	Perfurante
Pistola-mosquete	175 PO	—	1d8	x2	6 m	2,5 kg	Perfurante
Rifle de fecho de agulha	350 PO	—	2d4	x2	42 m	6 kg	Perfurante
Rifle de tiro duplo Radliff	625 PO	—	2d6-2	19-20/x3	42 m	5 kg	Perfurante
Rifle giratório Armas Mecânicas	900 PO	—	2d6-2	19-20/x3	36 m	10 kg	Perfurante
Rifle longo	500 PO	—	2d6	19-20/x3	48 m	5 kg	Perfurante

TABELA 3-2: ARMAS (CONTINUAÇÃO)

Armas de Ataque à Distância								
Rifle longo de aço serric	800 PO	—	2d6	18-20/x2	48 m	4 kg	Perfurante	
Rifle militar	600 PO	—	2d8	19-20/x3	60 m	7,5 kg	Perfurante	
Rifle militar de aço serric	900 PO	—	2d8	18-20/x2	60 m	6 kg	Perfurante	
Rifle Vislovski	600 PO	—	2d6+2	19-20/x3	54 m	7,5 kg	Perfurante	
Armas Exóticas Grandes								
Dano (G)								
Armas de Duas Mãos - Corpo a Corpo								
Machete de guerra ^{5, 6} ogrun	35 PO	—	2d8	x3	—	17,5 kg	Cortante ou perfurante	
Mecano-mangual pesado	especial	—	2d8	19-20/x2	—	20 kg	Concussão	
Munição	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso ¹	Tipo ²	
Flecha ou virote farpado	2 PP	por arma	por arma	x3	por arma	50 g	Perfurante	
Flecha ou virote rombudo (20)	5 PP	especial	especial	x2	por arma	1,5 kg	Concussão	
Flecha fendida	7 PO	por arma	por arma	19-20/x3	por arma	50 g	Perfurante	
Flecha ou virote explosivo	5 PO	+1d4	+1d4	19-20/x3	metade	50 g	Perfurante	
Flecha ou virote flamejante	5 PP	+1d4 fogo	+1d4 fogo	x2	metade	50 g	Perfurante	
Flecha ou virote escalada	20 PP ³	especial	especial	x2	metade	1 kg	Concussão	
Flecha ou virote mensageiro	3 PP	por arma	por arma	x3	por arma	50 g	Perfurante	
Flecha ou virote corta-cordas	2 PP	por arma	por arma	x2	por arma	50 g	Perfurante	
Flecha ou virote gritante	2 PP	especial	especial	x2	metade	50 g	Concussão	
Munição básica	veja arma	—	por arma	—	por arma	50 g	Perfurante	
Munição incendiária	+6 PO	—	+1d6 fogo	—	por arma	50 g	Perfurante	
Munição de precisão	+5 PO	—	por arma	—	por arma	50 g	Perfurante	

¹ Os pesos listados são para armas Médias. Armas Pequenas pesam a metade, enquanto que armas Grandes pesam o dobro.² Quando dois tipos de dano são listados, a arma é dos dois tipos se a listagem diz "e". Caso a listagem diga "ou", então o jogador escolhe qual tipo de dano será causado no momento do ataque.³ Disponível apenas no mercado negro.⁴ Arma dupla.⁵ A arma pode ser preparada para receber uma investida, causando o dobro do dano contra um inimigo em investida.⁶ Arma de haste.

ARMADURAS

Uma das formas mais elegantes e populares de armadura atualmente disponível nos Reinos de Ferro é o sobretudo. Contudo, embora as armaduras tenham tudo a ver com moda e estilo para alguns, para outros têm a ver com proteção. Mesmo assim, formas mais leves e menos óbvias de armadura são muito mais populares nas cidades de Cygnar e Llael hoje em dia.

Avental Blindado: o avental blindado é um grosso e resistente avental de metalúrgico, com placas de metal em sua superfície interna que servem para proteger o abdômen e as coxas do usuário. É freqüentemente usado por mekânicos e clérigos de Cyriss.

Manto de Ferro: uma parte integral das vestimentas clericais do culto de Cyriss, o manto de ferro é um grosso elmo de ferro em forma de domo, combinado com um gorjal, muito rebitado e freqüentemente usado com outra

Sobretudo



armadura leve, em geral um avental blindado. O símbolo de Cyriss é gravado de forma chamativa na frente do gorjal, enquanto que dois portais com lentes de vidro permitem que o usuário enxergue.

Caso seja usado com armadura leve:

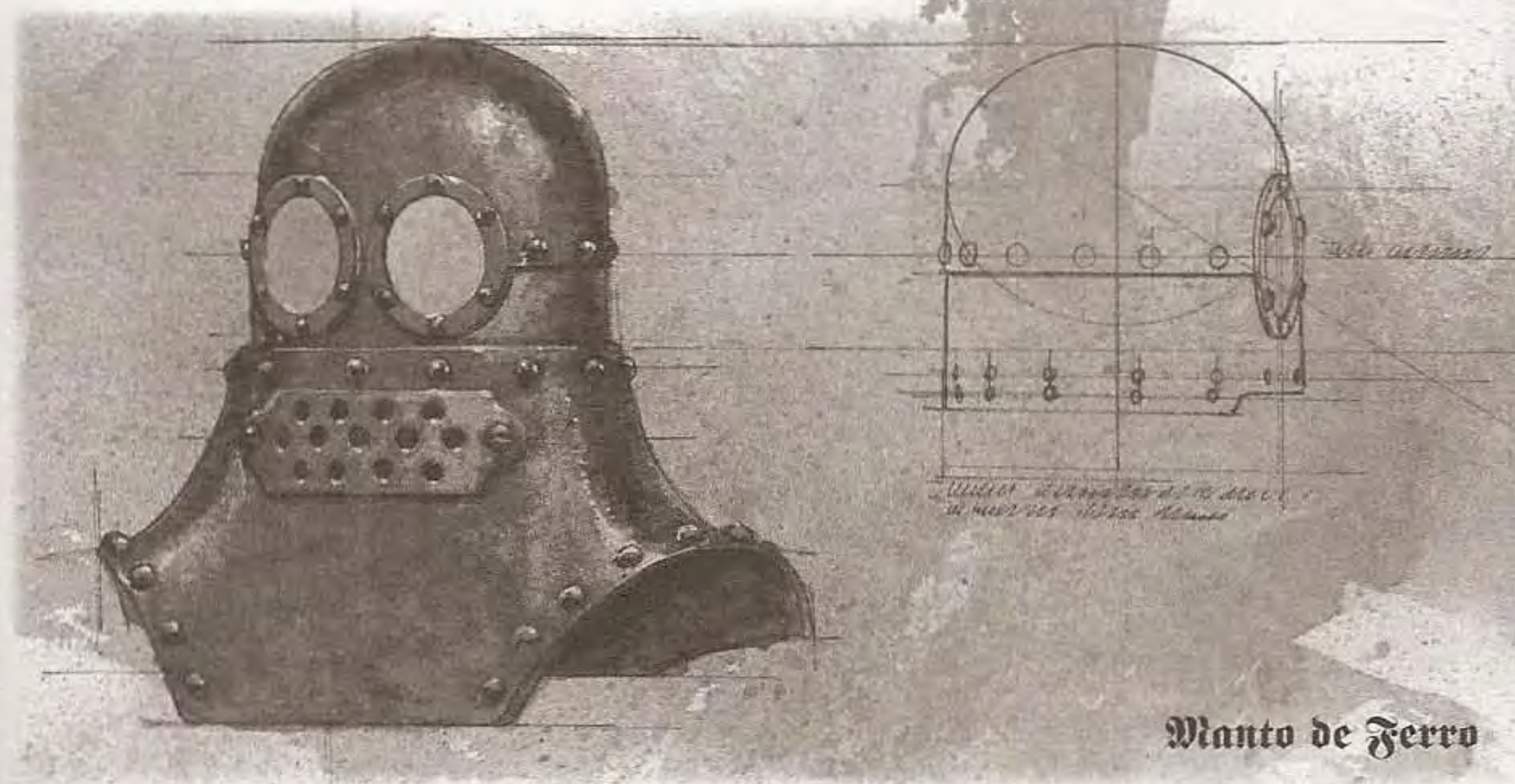
- Os bônus de armadura se acumulam.
- Use o pior bônus máximo de Destreza -1.
- Use a pior penalidade de armadura -1.
- Use a pior chance de falha de magia arcana +5%.
- O deslocamento se torna 6 metros (Médio) e 4,5 metros (Pequeno).

Por exemplo, combinar um manto de ferro com um avental blindado resulta nos seguintes bônus e penalidades: Bônus de Armadura: +4; Bônus Máximo de Destreza: +3; Penalidade por Armadura: -4; Chance de Falha de Magia Arcana: 20%; Deslocamento (9 metros): 6 metros; Deslocamento (6 metros): 4,5 metros; Peso: 20 quilos.

Parede do Fuzileiro: um escudo de corpo pesado de aço, de manufatura anã, a parede do fuzileiro é construída com vários pequenos espinhos de metal ao longo de sua borda inferior, permitindo que seja plantada firmemente no chão. Uma fresta precisamente colocada em seu topo serve como apoio para o cano de um rifle. Uma abertura semelhante a um visor permite que o usuário enxergue além do escudo sem ter que sair detrás dele. A parede do fuzileiro funciona de todas as maneiras como um escudo de corpo, fornecendo cobertura total, mas também estabilizando os tiros do rifle, concedendo +1 de bônus de ataque adicional caso o escudo e o rifle estejam firmemente colocados. Para evitar a penalidade de armadura do escudo em jogadas de ataque e testes de perícia envolvendo movimento, o personagem deve saber Usar Escudo de Corpo (LRB I).

Sobretudo: um novo acessório muito em voga, o sobretudo fornece boa proteção contra o frio e a chuva, o que o torna particularmente popular entre moradores do porto e viajantes de todos os tipos. Estes longos e pesados casacos abotoados são normalmente feitos de couro ou lã grossa, com diversos bolsos internos e externos. Sobretudos especialmente refinados em geral têm forro de seda.

Além de ser prático, o sobretudo também oferece alguma proteção mínima, e pode ser usado sobre outras formas de armadura leve, e não é preciso saber Usar Armadura Leve para usar um sobretudo. Sobretudos normais custam 20 PO, mas sobretudos refinados e forrados com seda



Manto de Ferro

geral do usuário. O sobretudo blindado melhora a proteção concedida pelo sobretudo reforçado, aumentando o bônus de armadura do sobretudo e a redução de dano do sobretudo reforçado (+2 de bônus de armadura, RD 5/concussão). Quando combinado com uma armadura leve, use o pior bônus máximo de Destreza, combine as penalidades por armadura e adicione a chance de falha de magia arcana à chance de falha de magia arcana da armadura leve.

estão disponíveis por 40 PO. Sobretudos feitos de couros exóticos custam acima de 50 PO ou mais, dependendo de sua raridade e qualidade.

Sobretudo Blindado: estes casacos, reforçados com placas de metal flexíveis ou pequenos pedaços de cota de malha de boa qualidade, são um pouco mais pesados e incômodos do que os sobretudos normais e, assim, reduzem a mobilidade

Sobretudo Reforçado: o sobretudo reforçado incorpora um pouco de enchimento extra e anteparos de couro curtido nos braços, ombros e corpo do sobretudo, fornecendo proteção maior com um aumento mínimo em peso e desconforto. Isso na verdade não aumenta o bônus de armadura do sobretudo; ao invés disso, o casaco de couro concede proteção adicional contra flechas, virotes de besta e ataques com outras armas de perfuração (RD 3/concussão ou corte).

TABELA 3-3: ARMADURAS E ESCUDOS

Armadura	Custo	Bônus de Armadura/Escudo	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de Armadura	Falha de Magia Arcana	Deslocamento (9 m)	(6 m)	Peso
<i>Armaduras Leves</i>								
Avental blindado	30 PO	+2	+4	-2	15%	9 m	6 m	10 kg
<i>Escudos</i>								
Broquel explosivo ¹	235 PO	+1	—	-1	5%	—	—	3 kg
Escudo do capitão ¹ de guerra	375 PO	+2	—	-3	20%	—	—	8,5 kg
Parede do fuzileiro ¹	40 PO	+4 ²	—	-10	50%	—	—	22,5 kg
Pistola-escudo leve ¹	260 PO	+1	—	-2	10%	—	—	4 kg
<i>Acessórios</i>								
Manto de ferro ¹	Especial	+2	+4	-3	15%	9 m	6 m	10 kg
Sobretudo ³	20 PO	+1	—	0	—	—	—	2,5 kg
Sobretudo blindado ^{1,3}	75 PO	+2	+6	-1	5%	9 m	6 m	5 kg
Sobretudo reforçado ^{1,3}	35 PO	+1	+8	0	—	9 m	6 m	3,5 kg

¹ Veja a descrição para regras especiais.

² A parede do fuzileiro pode, ao invés disso, fornecer cobertura. Veja a descrição para obter mais detalhes.

³ Um sobretudo pode ser utilizado sobre armaduras leves, veja a descrição.

VESTINDO ARMADURAS

Avental Blindado: vestir 5 rodadas, vestir rapidamente 2 rodadas, retirar 1 rodada.

Manto de Ferro: vestir 5 rodadas, vestir rapidamente 2 rodadas, retirar 1 rodada.

Sobretudo: vestir 1 rodada, vestir rapidamente 1 ação de movimento, retirar 1 rodada.

Sobretudo Blindado: vestir 1 rodada, vestir rapidamente 1 ação de movimento, retirar 1 rodada.

Sobretudo Reforçado: vestir 1 rodada, vestir rapidamente 1 ação de movimento, retirar 1 rodada.

← EQUIPAMENTO →

Balsa Inflável: carregada em uma bolsa de lona de cerca de 30 centímetros de comprimento com alças de corda, a balsa inflável é um invento recente, um barco feito de tecido emborrachado que pode ser inflado com uma bomba de mão quando necessário, e pode transportar quatro indivíduos de tamanho humano confortavelmente. Usando uma bomba de mão, são necessários 2 minutos para inflar a balsa completamente. Infelizmente, embora seja fácil de esvaziar e carregar, a balsa inflável é bastante frágil: qualquer ataque de perfuração ou corte que cause mais do que 2 pontos de dano irá rompê-la. A balsa inflável vem com uma bomba de mão e dois remos telescópicos, embora, numa situação de emergência, um remo normal ou a coronha de um rifle possam ser usados para remar a balsa. O pacote completo pesa 5,5 quilos; 2,5 quilos para a balsa, 1 quilo para a bomba, 1 quilo para cada um dos remos e o peso da sacola de lona é desprezível.

Bandoleira de Munição: este simples talabarte de couro possui doze pequenos recipientes apropriados para abrigar cargas de armas de fogo, permitindo fácil acesso a cada uma. Estas bandoleiras são normalmente designadas para unidades militares, assim como para forças que utilizam pistolas, como a Guarda de Corvis.

Bolsa de Munição: estas pequenas bolsas abotoadas, feitas de couro duro são feitas com três compartimentos interiores, cada um capaz de abrigar uma carga individual de rifle ou pistola. Estas bolsas podem ser carregadas com facilidade num cinto ou bandoleira, e um cinto tem lugar, em média, para quatro destas bolsas.

Bomba de Mão: um cilindro grosso de metal com 30 centímetros de comprimento e 12 centímetros de largura,

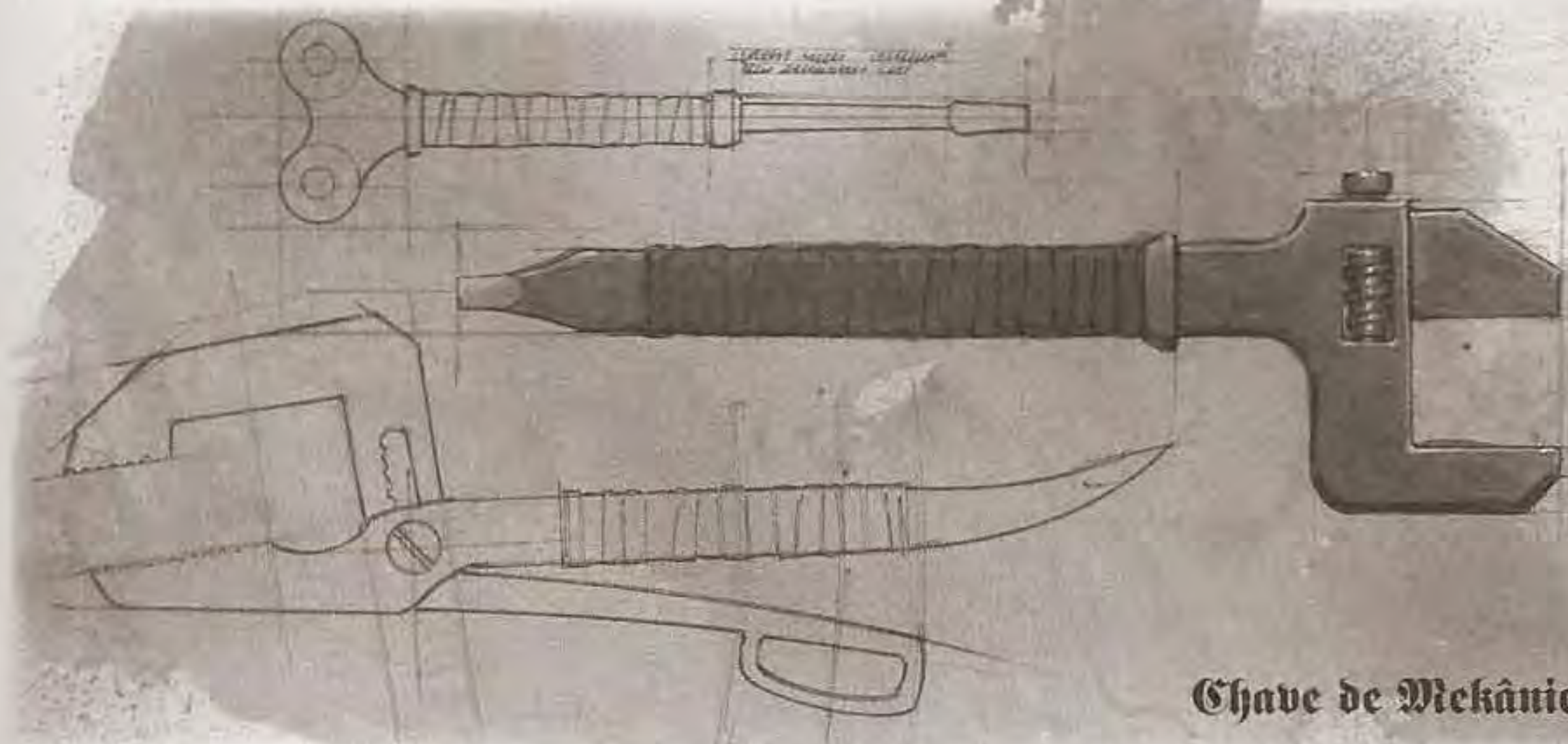
Bandoleira de Munição



a bomba de mão contém uma bomba interna encaixada apertadamente, operada por uma alavanca reforçada localizada na outra extremidade. Quando a manivela é empurrada para cima e para baixo, o ar é forçado a sair no bocal da outra extremidade. Bombas de mão muitas vezes vêm com conjuntos de balsas infláveis.

Botas de Mekânico: o trabalho de mekânico pode ser perigoso; componentes pesados de metal têm a tendência de cair em pés desprotegidos e esmagá-los e, como resultado, as botas de mekânico foram inventadas. Estas resistentes botas de couro são afiveladas ou amarradas de forma apertada, suas solas são presas com cravos, para maior durabilidade e, mais importante, também são equipadas com bicos de aço para proteger a frente do pé de qualquer dano. Estas botas se provaram excepcionalmente populares, não apenas com mekânicos, mas também com toda sorte de indivíduos que precisam de calçados reforçados.

Chave de Mekânico: esta ferramenta pesada possui uma chave cygnarana de largura variável em uma ponta e uma alavanca cuneiforme na outra, útil como um pé-de-cabra ou uma chave de fenda extremamente grande, do tipo necessário para se trabalhar em muitos aparatos mekânicos. Embora a chave de mekânico seja considerada um instrumento de precisão por alguns, muitos mekânicos e remendões também reconhecem sua natureza utilitária quando as coisas ficam um pouco violentas.

**Chave de Mekkânico**

Coldre: um coldre de couro normal é adequado tanto para pistolas militares quanto pequenas, e possui uma fivela de cinto. Por um preço adequado, este coldre utilitário pode ser bordado ou marcado com motivos simples (+8 PO) ou feito de couros exóticos (6+ PO). Alguns coldres possuem até mesmo um pequeno bolso capaz de abrigar duas cargas de pistola (+1 PO).

Coldre de Pulso: coldres de pulso são braçadeiras de couro equipadas com um mecanismo de molas que segura uma pistola pequena, e pode projetá-la instantaneamente para a mão do usuário quando acionado. Isto permite que o usuário possa sacar sua pistola efetivamente como uma ação livre, ao invés de uma ação de movimento. A natureza deste dispositivo permite que ele seja facilmente escondido sob uma manga folgada (teste de Observar contra CD 18 para notá-lo).

Correia de Saque de Adaga: esta é uma correia presa ao interior do antebraço. Quando a mão faz o movimento apropriado, uma adaga colocada na correia desliza para a mão do usuário. Isto permite que o usuário saque a adaga como uma ação livre.

Escada Retrátil: esta escada de madeira de 2,10 metros de altura se retrai em um paralelepípedo de 5 cm x 15 cm x 15 cm, e vem com sua própria sacola resistente de couro, tornando-a popular entre os aventureiros.

Estátuas de Morrow e dos Ascendidos: estatuetas ou esculturas de Morrow e dos ascendidos são encontradas muitas vezes em altares domésticos, em particular com adoradores dos ascendidos mais antigos. Esculturas grandes dos vários ascendidos são uma visão comum nas igrejas de Morrow, e pequenas estatuetas são itens populares, feitos por artesãos de toda a região.

Estátuas de Thamar e das Proles: aqueles com uma prole como patrono tendem a manter uma estatueta à sua

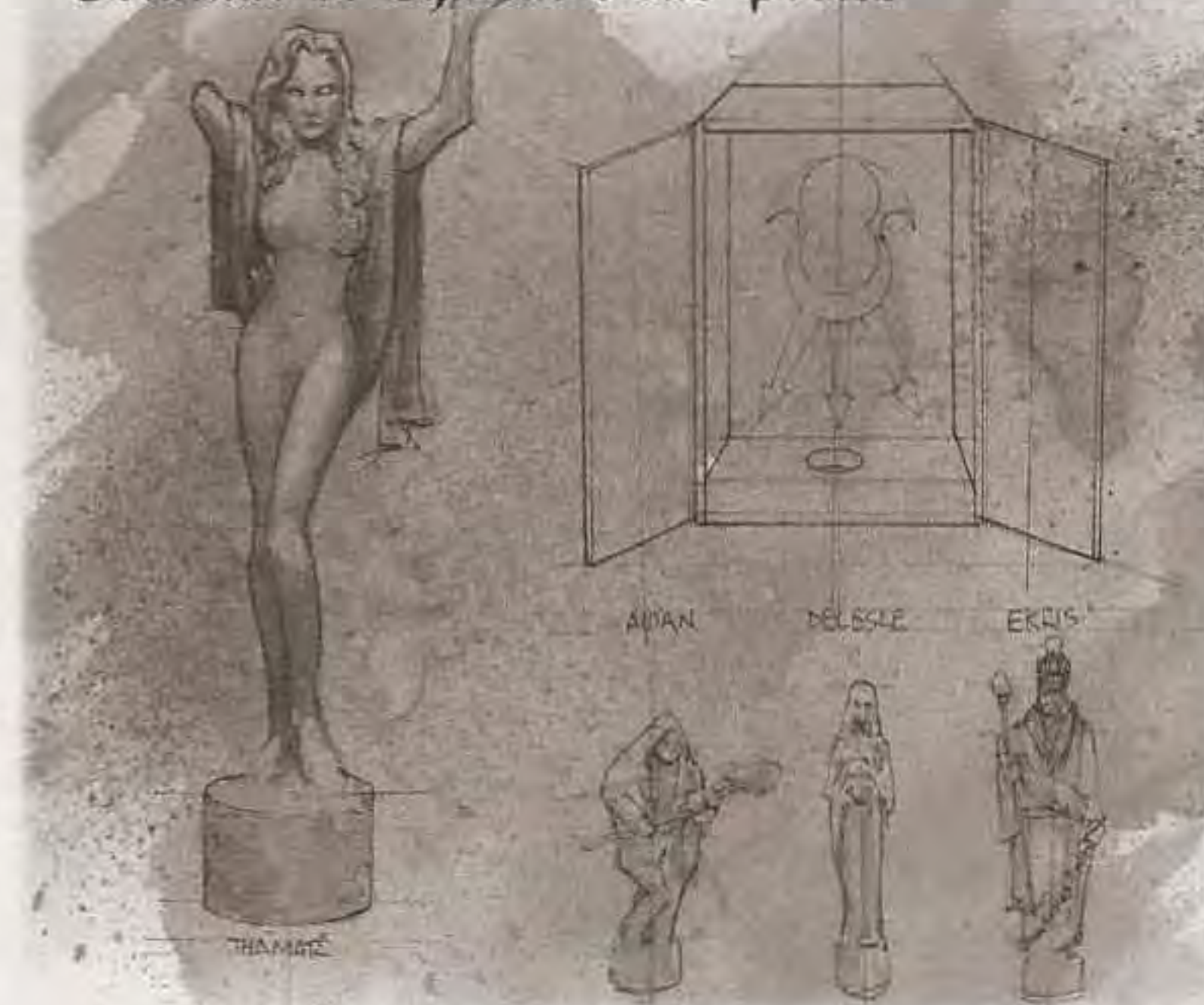
imagem em um altar como foco de orações. Alguns adoradores chegam a carregar estatuetas em miniatura como talismãs de sorte. A aparência destas estatuetas varia consideravelmente. Os clérigos preferem estatuetas mais detalhadas e ornamentadas, facilmente reconhecíveis mediante um teste bem-sucedido de Conhecimento (religião) contra CD 12, que normalmente mantêm a sete chaves em um altar pessoal junto

com uma imagem de Thamar. Outros adoradores preferem estatuetas menos detalhadas, que não sejam tão facilmente reconhecidas. Esculturas grandes e estatuetas de Thamar e das proles em geral são difíceis de ser encontradas e são, obviamente, mais caras que aquelas de Morrow e seus ascendidos.

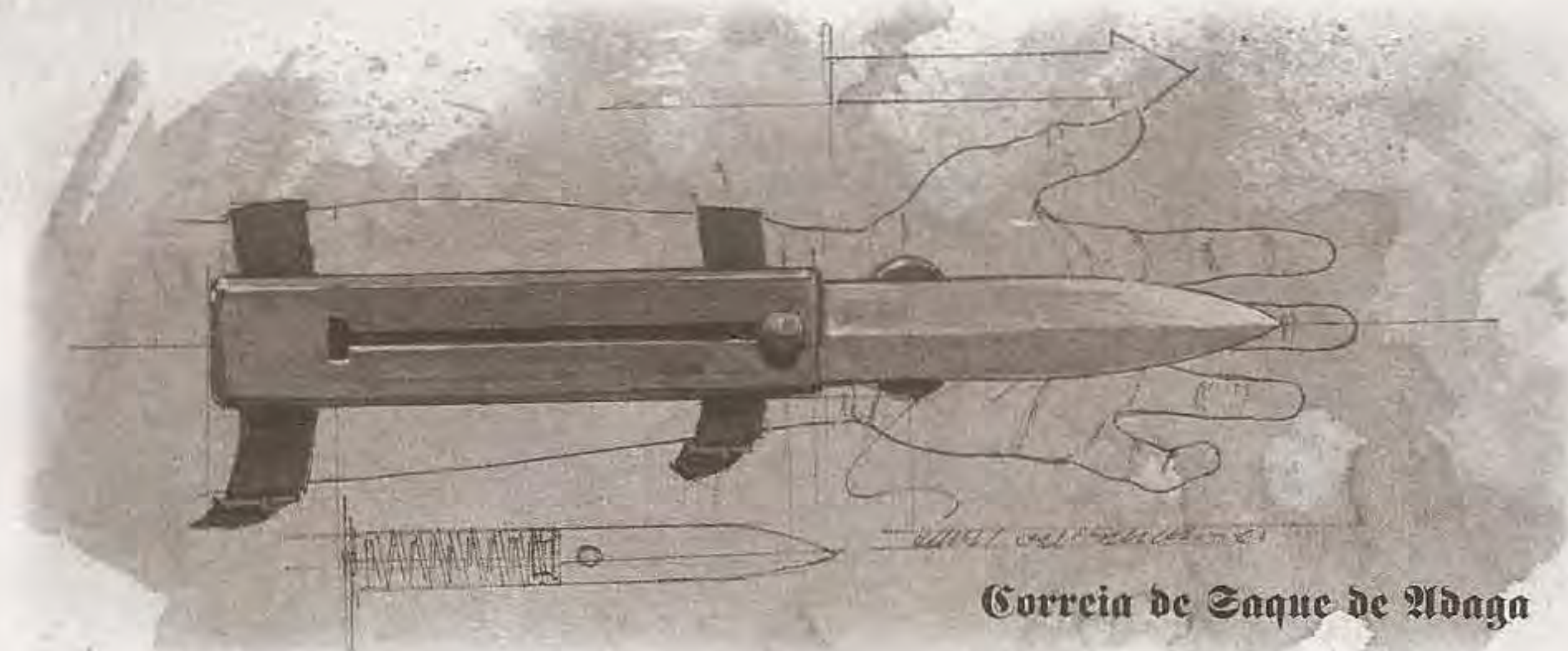
PARAFERNÁLIA RELIGIOSA

AS IGREJAS DE MORROW E THAMAR ENCORAJAM O USO DE ESTATUETAS, ESCULTURAS E TALISMÃS POR SEUS LEIGOS. MUITOS FIÉIS DE MORROW MANTÊM ALGUM TIPO DE ALTAR DENTRO DE CASA CONTENDO ESCULTURAS OU ESTATUETAS DA DIVINDADE, ASSIM COMO DE QUAISQUER ASCENDIDOS PATRONOS IMPORTANTES PARA O DEVOTO. OS THAMARITAS, É CLARO, DEVEM PROCURAR MERCADORES DISPOSTOS A PASSAR ADIANTE TAIS MERCADORIAS, OU ACHAR OUTROS MEIOS NO MERCADO NEGRO DE OBTER SEUS APARATOS RELIGIOSOS MAIS SOMBRIOS.

Estátuas de Thamar e das Proles



Foles Gobbers: um aparelho engenhoso, os foles gobbers apresentam a característica inventividade gobber. Consistem de um tanque de ferro esférico usado como uma mochila,

**Correia de Saque de Adaga**

com um conjunto de foles ligados a ele por uma grossa mangueira. Dentro do tanque de ferro existe um crisol com uma tampa de malha metálica.

Os gobbers do pântano colocam uma mistura seca de certas canas e raízes no crisol e acendem-na, e a mistura instantaneamente começa a produzir uma quantidade considerável de fumaça espessa que não asfixia. A fumaça aumenta dentro do tanque ao longo de uma hora, e, neste ponto, o tanque abriga 165 metros cúbicos de fumaça pressurizada. O mecanismo dos foles pode bombear esta fumaça à taxa de 3 metros cúbicos (uma área de 2x2 quadrados) por ação de rodada completa.

Os gobbers do pântano usam estes aparelhos para preencher uma área com o que parece ser uma névoa espessa, fornecendo cobertura para emboscadas e outras manobras, e têm o cuidado de usá-lo apenas para tornar mais espessa a névoa que já existe, evitando despertar suspeitas logo de saída. Trabalhando em conjunto, um pequeno punhado de gobbers equipados com foles de névoa pode encher uma área bastante grande com "névoa" espessa em alguns minutos.

A névoa impede toda a visão além de 1,5 metro, incluindo visão no escuro, fornecendo camuflagem total (50% de chance de falha) além deste alcance, e meia camuflagem (20% de chance de falha) dentro dele. Um vento de moderado a forte pode dissipar a névoa em 1 a 4 rodadas, dependendo de sua força.

Os gobbers da floresta também fazem uso do aparelho de foles, mas usam uma mistura de fungos, casca de árvores e mofo para produzir uma fumaça espessa que não apenas tem todos os efeitos obscurecentes da fumaça produzida pela mistura dos gobbers do pântano mas também é tóxica e fedorenta ao extremo. Qualquer um que a respirar deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 10) ou ficará nauseado por 1d4+1 rodadas, incapaz de

realizar mais do que uma única ação de movimento por rodada, incluindo incapacidade de atacar ou conjurar magias.

Estes dispositivos não são vendidos a forasteiros, e as misturas utilizadas para produzir as fumaças são segredos guardados com ciúmes. Contudo, um colecionador pode oferecer de 50 a 75 PO por um exemplar capturado.

Japona dos Trogos do Brejo: criados pelos engenhosos trogos do brejo, estas japonas são feitas de fibras de plantas costuradas em uma malha fechada, e suas folhas se projetam para fora da japona, fornecendo camuflagem impressionante em ambientes pantanosos. Estas japonas concedem +4 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se em brejos e pântanos, e podem ser usadas sobre armaduras, embora com -1 de Penalidade de Armadura adicional.

Kit de Manutenção de Armas de Fogo: este kit inclui várias ferramentas úteis para limpar, desmontar e remontar armas de fogo. Ele também inclui uma balança para medir pólvora explosiva, ferramentas para alterar projéteis de armas de fogo, equipamento para forjar cartuchos de chumbo e, em geral, tem uma área segura para armazenar cartuchos de munição terminados. A pólvora explosiva é um item mágico que só pode ser preparado por um alquimista ou outro conjurador arcano de nível 5 ou maior; assim, o kit não inclui a criação de pólvora explosiva. Este kit é necessário para o talento Aproveitar Munição, mas também é útil para qualquer um que use regularmente armas de fogo e queira mantê-las em condições impecáveis de funcionamento.

Lanterna Furta-Fogo Amplificada: esta lanterna furta-fogo, de todos os outros modos normal, é equipada com uma lente amplificadora deslizante que dobra o alcance normal da luz da lanterna. Com a lente colocada, a lanterna furta-fogo amplificada fornece boa iluminação em um cone de 36 metros e iluminação sombria em um cone de 64 metros.

Lente de Campo: a lente de campo consiste de um rolo de couro com fechos em cada ponta e duas lentes de vidro, que pode ser dobrado para facilitar seu transporte, ou montado para criar uma luneta que oferece o aumento normal de duas vezes o alcance de visão.

Luneta: a luneta é um tubo oco de metal ou madeira, de 50 centímetros de comprimento, contendo duas lentes de vidro.

Objetos observados através da luneta são ampliados ao dobro de seu tamanho original. Lunetas telescópicas que se contraem a até 25 centímetros também estão disponíveis, por 25 PO a mais.

Morteiro-Sinalizador Portátil: pouco mais que um simples tubo de ferro com um espinho dentro de sua base, o morteiro-sinalizador portátil foi adotado como um dispositivo de sinalização prático pelos guardas e militares em todo Cygnar. Os sinalizadores são simples esferas de argila cheias de pólvora explosiva modificada que propela a esfera rapidamente para cima, explodindo em uma grande bola de luz colorida (vermelha para “perigo”, verde para “tudo certo” e amarela para “chame um oficial”). O sinalizador é marcado com uma cruz pintada na cor respectiva, e o sinalizador deve ser carregado no morteiro com esta cruz para baixo, ou não irá funcionar. Um sinalizador alcança uma altura de 200 metros caso disparado para cima, e é visível até 1,5 quilômetro de distância em uma noite clara (metade disso à luz do dia). O morteiro-sinalizador tem três pernas de ferro dobráveis, que permitem que ele seja fixado firmemente no solo. Estes sinalizadores podem ser usados como armas improvisadas, mas são bastante desajeitados. Veja as regras na descrição dos Sinalizadores Auto-Propelidos, abaixo.

Óculos de Proteção: originalmente criados para uso por mekânicos e outros que trabalham em profissões perigosas, os óculos de proteção se tornaram um acessório de moda, especialmente apreciados por aventureiros. Feitos de vidro grosso com tiras de couro ajustáveis, eles não apenas fornecem proteção de fragmentos voadores de metal e outras substâncias, mas também deixam o usuário imune aos efeitos cegantes de uma magia poeira ofuscante, e concedem +4 de bônus de circunstância contra outras magias ou efeitos que causam cegueira. Contudo, óculos de proteção acarretam em -2 de penalidade em testes de Observar.

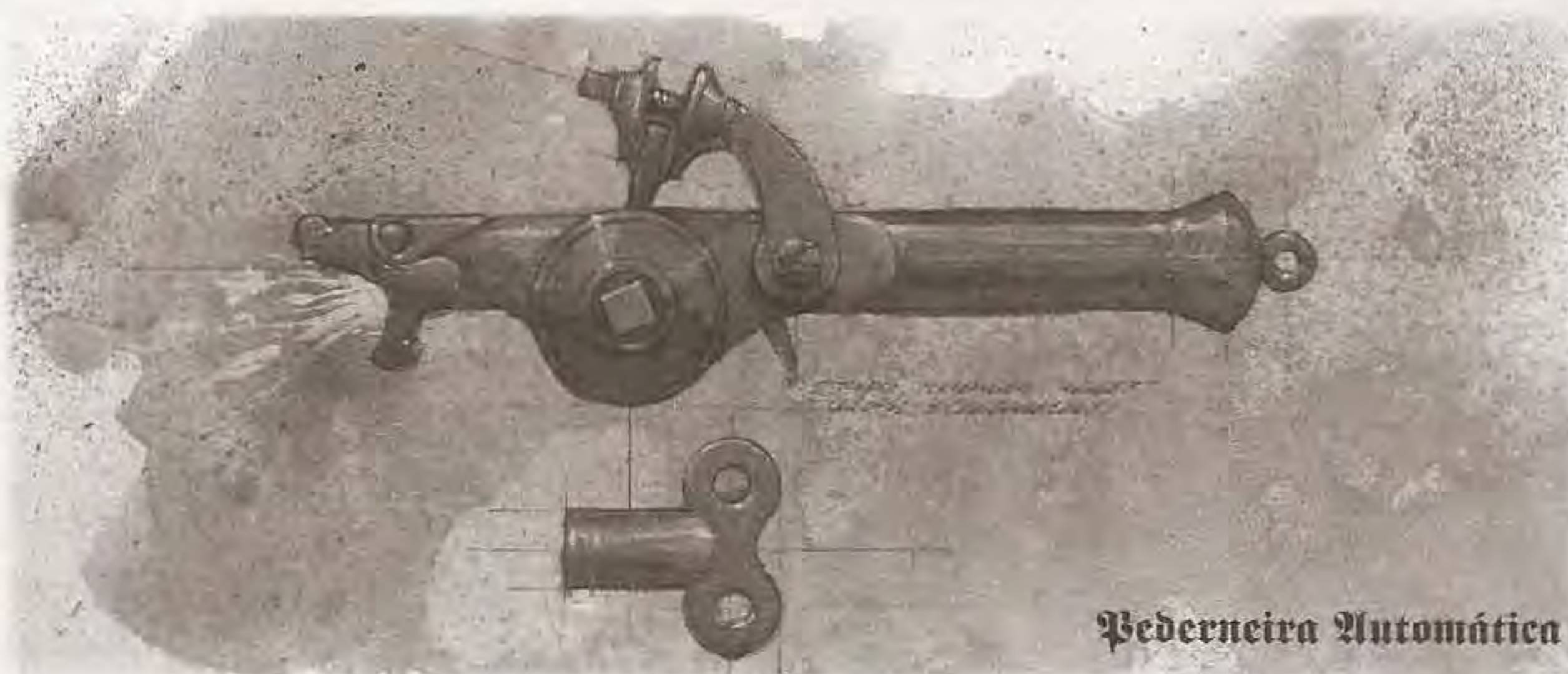
Pá Telescópica: contraindo-se da mesma forma que o bastão telescópico, o cabo da pá telescópica pode ser girado e empurrado para dentro de si mesmo, com o resultado de que a ferramenta telescópica é pouco maior do que a própria cabeça da pá. A pá telescópica vem com uma bolsa de couro. A pá telescópica pode servir como uma clava improvisada (-2 de penalidade de ataque).

Pederneira Automática: um invento relativamente novo, a pederneira automática é um

cilindro de latão pequeno que contém uma minúscula roda de aço bruto movida a mola e minúsculos calibradores fixados no topo. O aparelho inteiro cabe confortavelmente na palma da mão, e usa uma pequena chave, colocada no lado do cilindro, para enrolar uma mola interna. Uma pequena pedra de pederneira é então colocada nos calibradores e, quando o gatilho é apertado, a mola se desenrola e faz com que a roda de aço gire rapidamente contra a pederneira, criando uma chuva de faíscas que certamente acenderão quase qualquer fogo.

Poncho Gobber: feito de couro fino e tratado com uma mistura alquímica tóxica composta de suor e urina de gobber e outros ingredientes secretos, os ponchos gobbers permitem que os usuários gobbers tenham seu bônus racial total de camuflagem como se estivessem nus. De cor escura verde-acinzentada, o poncho gobber tem uma textura levemente melequenta e pegajosa, e um cheiro definitivamente peculiar. Estes itens não funcionam para não-gobbers, embora magos de 9º nível ou maior, e com o talento Criar Item Maravilhoso, possam criar um casaco de tamanho humano a partir de três ponchos gobbers, que concede +4 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se e Furtividade. Um destes casacos encantados, chamado casaco dos gobbers, funciona para não-gobbers, e custa acima de 1.000 PO.

Relógio de Bolso: a maior parte dos relógios, enormes como são, residem em igrejas de Morrow ou em torres de Cyriss, seus mecanismos tão grandes, pesados e vetustos que poucas pessoas consideravam a possibilidade de um relógio portátil. Contudo, alguns chaveiros cygnaranos, na assim chamada Gruta dos Mecânicos, criaram o primeiro relógio móvel em algum ponto do final do século 500 D.R.. Esses pequenos “relógios de bolso” mecânicos imediatamente se tornaram úteis para capitães de navios por todo o golfo de Cygnar e além, auxiliando-os a calcular localizações e distâncias. Ultimamente, estas pequenas maravilhas



Pederneira Automática



Relógio de Bolso

tornaram-se acessórios de moda bastante populares entre os ricos e elegantes, que os mantêm em seus bolsos – daí vem o nome – ou em colares. A maior parte dos relógios de bolso hoje em dia são feitos de ferro – às vezes aço – e decorados com inscrições em ouro ou prata, ou placas de ouro, prata ou latão. Em geral têm entre 7 e 12 centímetros de largura, e de 2,5 a 5 centímetros de espessura, e às vezes são ligados a correntes finas. A maior parte dos mostradores de relógio só tem o ponteiro das horas, e são protegidos por uma tampa que se abre e fecha com uma minúscula dobradiça. Ponteiros de minutos são raros, já que seus mecanismos são mais complexos do que os de relógios de bolso que só marcam as horas.

Relógios de bolso funcionam a tecnologia de molas, por meio de uma mola enrolada e rodas dentadas. A maior parte necessita de corda duas vezes por dia, por meio de uma pequena chave – relógios mais sofisticados podem precisar de corda apenas uma vez por dia. Contudo, as molas lá dentro não se desenrolam em uma velocidade constante e, após as primeiras horas de operação, a precisão da maior parte dos relógios horários perde seu ritmo, atrasando-se em até duas horas – às vezes três ou quatro, dependendo de sua qualidade – e exigindo reajustes (isto ainda é melhor do que ver as horas pelo sol). Relógios com ponteiros de minutos são mais precisos, e raramente perdem mais de uma hora, mas também são muito mais caros.

Muitos donos de relógios de bolso escolhem ter seus nomes ou outras inscrições gravados em seus relógios, o que tem um custo adicional baseado na complexidade da gravação. A Tabela 3-4: Equipamento lista o custo de relógios de bolso horários; adicione de 100 a 200 PO ao custo se o relógio tiver um ponteiro de minutos. A gravação custa a partir de 5 PO, para as iniciais do dono, e vai até quase 100 PO, dependendo da complexidade e tamanho da inscrição.

Remo Telescópico: uma pá de remo larga é fixada na ponta deste cabo de metal telescópico, e o conjunto todo se contrai a 30 centímetros de comprimento quando fechado, e 1 metro de comprimento quando estendido. Dois remos telescópicos são incluídos junto com a balsa inflável. Um remo telescópico pode ser usado com uma clava em uma emergência.

Serra Retrátil: na verdade mais semelhante a uma serra dobrável, a serra retrátil para uma pessoa tem uma dobradiça com tranca para mantê-la aberta ou fechada com segurança. Vem com uma bolsa de couro resistente.

Sinalizador Auto-Propelido: estes sinalizadores alquímicos são pequenos dispositivos cilíndricos presos a um bastão que é fixado no solo. Um pavio com tempo de queima de 2 rodadas completas pende do fundo do cone; algumas versões do sinalizador são acendidas quando se puxa o pavio, tornando-as úteis como alarmes quando em conjunto com armadilhas de fios escondidos no nível do solo. Os sinalizadores têm um alcance de 350 metros para cima, e emitem luz suficiente para serem vistos a aproximadamente 3 quilômetros em uma noite clara, ou metade disto à luz do dia (exigindo uma linha de visão desimpedida em qualquer um dos casos).

Estes sinalizadores podem ser usados como armas improvisadas, mas são bastante desajeitados. Como só se pode mirá-los numa direção geral, o sinalizador faz sua própria jogada de ataque com bônus base de ataque de +5, e incremento de alcance de 6 metros. Como os sinalizadores auto-propelidos tendem a se desviar com o vento, não são úteis a distâncias muito maiores. Uma criatura atingida por um sinalizador sofre 2d4 pontos de dano de fogo; além disso, há 10% de chance por ponto de dano infligido de que o sinalizador fique preso nas roupas, armadura ou pelo da criatura. Um sinalizador preso causa 1d4 pontos de dano por fogo adicional por rodada, durante 3 rodadas.

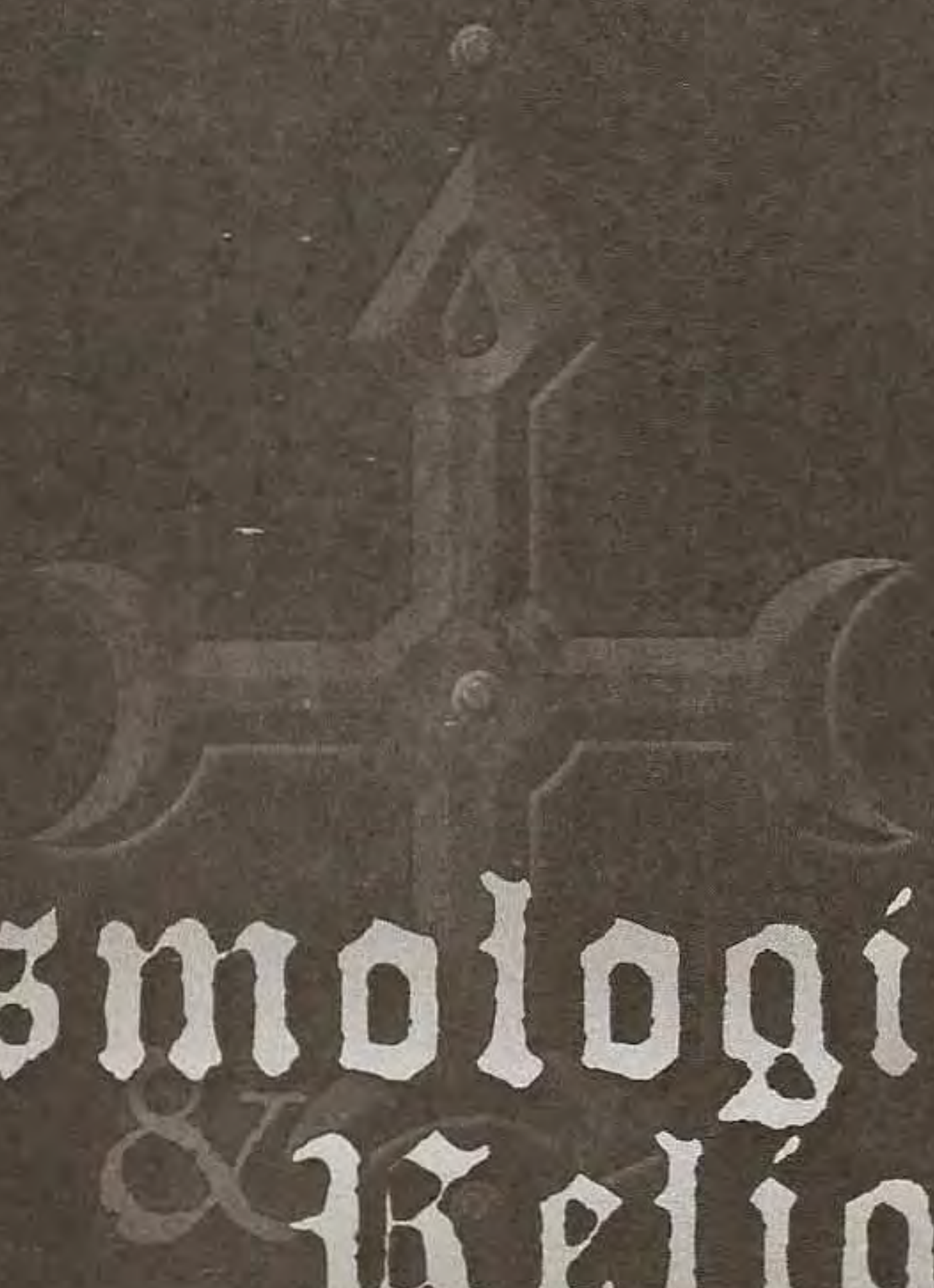
Talismãs dos Ascendidos: aqueles que escolhem um ascendido como patrono usam o talismã de seu patrono ao redor do pescoço. O talismã é uma moeda grande especialmente cunhada no Sancteum com o perfil do rosto do ascendido junto com seu nome; a maior parte é feita de prata, embora às vezes sejam feitos de ouro ou outros metais preciosos. As costas do talismã muitas vezes traz uma inscrição em caspiano e símbolos associados ao ascendido. Clérigos usam o talismã na mesma corrente que seu símbolo sagrado de Morrow. Preces ao ascendido em geral são ditas enquanto se segura o talismã, às vezes beijando ou tocando sua face.

TABELA 3-4: EQUIPAMENTO

Item	Custo	Peso
Balsa inflável	55 PO	5,5 kg
Bandoleira de munição	5 PP	0,5 kg
Bolsa de munição	2 PO	250 g
Bomba de mão	5 PO	1 kg
Botas de mekânico	3 PO o par	1 kg
Chave de mekânico	20 PO	2,5 kg
Coldre	4 PO	250 g
Coldre de pulso	30 PO	0,5 kg
Correia de saque de adaga	15 PO	*
Escada retrátil	7 PO	6 kg
Escultura de Morrow	10+ PO	1,5 kg
Escultura de Thamar	25 + PO	0,5 a 1,5 kg
Estatueta de ascendido	4+ PO	0,5 a 1 kg
Estatueta de prole	15 PO	0,5 a 1 kg
Foles gobbers	veja descrição	12,5 kg
Japona dos trogs do brejo	50 a 200 PO	1 kg
Kit de manutenção de armas de fogo	100 PO	7,5 kg
Lanterna furta-fogo ampliada	15 PO	1,5 kg
Lente de campo	20 PO	0,5 kg
Luneta (telescópica)	10 PO (35 PO)	0,5 kg
Morteiro-sinalizador portátil	6 PO	3 kg
Óculos de proteção	4 PO	0,5 kg
Pá telescópica	8 PO	3,5 kg
Pederneira automática	6 PO	*
Poncho gobber	100 PO	0,5 kg
Relógio de bolso	150+ PO	250 g
Remo telescópico	15 PO	1 kg
Serra retrátil	8 PO	1,5 kg
Sinalizador auto-propelido	8 PO	0,5 kg
Talismã de ascendido	5 PP	250 g

*Peso nenhum, ou peso desprezível.





Cosmologia & Religião

Nossa terra...
Um lugar de
poucos deuses,
mas muitas
crenças...

– Pastor Brandel Howarth (povo-do-meio Cle3/Esp3),
clérigo de Morrow, Igreja de Morrow

A religião tem um grande impacto nas pessoas dos Reinos de Ferro. A existência dos deuses é irrefutável, tornada aparente através dos poderes de seus clérigos e de suas raras manifestações divinas. Os únicos ateus são aqueles que sabem que os deuses existem, mas recusam-se a adorá-los – até mesmo a maior parte dos cientistas e estudiosos possui fortes crenças espirituais.

Isto não quer dizer que todos em Immoren ocidental sejam devotos. Muitos raramente pensam nos deuses, exceto durante crises, enquanto que outros devotam cada pensamento e ato aos mandamentos de sua fé. Algumas diferenças em crenças e práticas deram à luz a várias fés menores e cultos. Os deuses não parecem desencorajar essa diversidade, especialmente em comparação a pessoas de princípios religiosos estreitos, que colocam um dogma acima de outro – até mesmo dentro da mesma fé, e freqüentemente chegando à perseguição.

◀◀ COSMOLOGIA ▶▶

O estudo dos domínios de existência está ainda em sua infância. Poucos acadêmicos e magos exploraram este campo, e há mais teorias sem comprovação do que fatos concretos. A maior parte do que se sabe tem suas origens em investigação religiosa, e apenas clérigos estudiosos possuem qualquer entendimento real da natureza destes domínios e de sua conexão uns com os outros.

Não existe o conceito de planos de existência, e os magos ainda não experimentaram com viagens planares. Mesmo assim, há uma distinção clara entre Caen e Urcaen. A maioria dos teólogos e magos já aceitou que tais domínios são estados inteiramente diferentes de existência, e não são separados por simples distância convencional. Além disso, aqueles que sabem qualquer coisa sobre os Infernais entendem que estes forasteiros malignos ocupam domínios distantes e alienígenas. Viajantes de outros mundos são essencialmente desconhecidos; os Infernais e os vassalos dos deuses são os únicos seres conhecidos de fora deste mundo.

É provável que Caen seja isolado de outros mundos, cercado por alguma membrana que seja difícil – talvez até mesmo impossível – de ser ultrapassada. Até mesmo os deuses têm dificuldade em alcançar o mundo dos vivos, e raramente permanecem por muito tempo. Seus intermediários vêm e vão com variados graus de facilidade, fazendo esta jornada apenas para eventos de importância particular. Em geral, os deuses correspondem-se com os mortais usando sinais ambíguos e augúrios peculiares.

CAEN E URCAEN

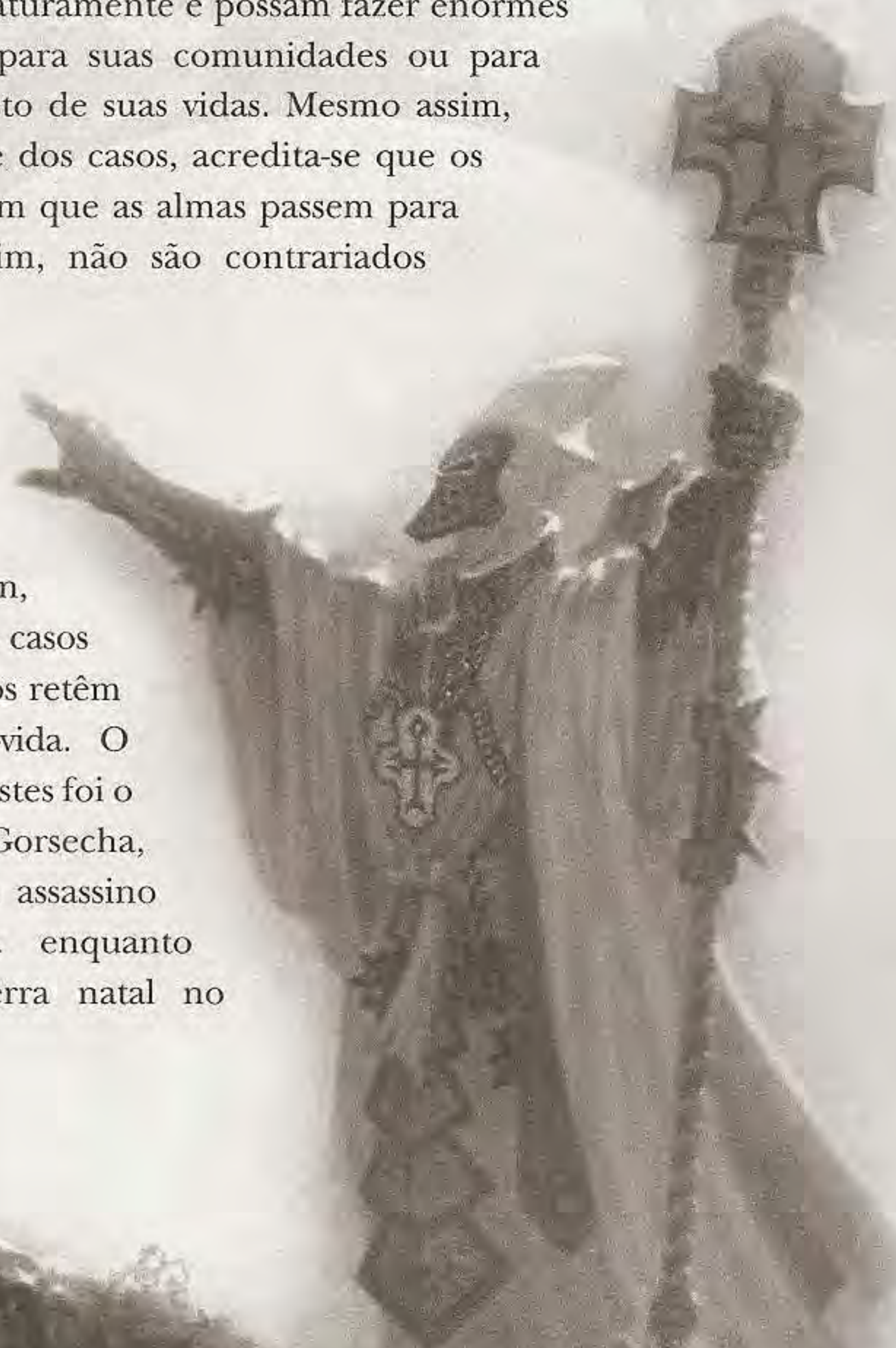
Para a maior parte dos teólogos, os únicos domínios significativos são Caen e Urcaen, as terras dos vivos e dos mortos, respectivamente. Quando uma pessoa morre, sua alma pode permanecer brevemente em Caen, mas a maioria parte rapidamente para Urcaen, buscando abrigo nas terras de seu deus. Até tempos recentes, a maioria dos humanos pensava que Urcaen era um continente do outro lado do oceano Meredius, separado por uma vasta distância de Immoren. Segundo os anões, Urcaen era (e ainda é, segundo alguns) chamado de Kharg Drogun, ou “Terra Abaixo”, e é descrito como existindo sob Caen. Para os elfos, sempre foi a Savana, um lugar nebuloso além das luas, dentro de um distante manto de estrelas. Mesmo assim, acredita-se que em grande parte estas descrições refiram-se ao mesmo lugar, e que todos os deuses residam na vastidão de Urcaen, isolada

por grandes trechos de terras selvagens, desertos e oceanos, intocados por qualquer divindade. De acordo com as velhas lendas, estes lugares selvagens eram os campos de caça da Serpente Devoradora.

De acordo com a lenda dhuniana, a Serpente Devoradora nunca dorme, mas viaja para seus próprios pesadelos como um literal mundo interior, onde pode caçar infinitamente através dos ermos indomados e paisagens bizarras. Os dhunianos que conhecem as crenças dos menitas e morrowanos acreditam que Menoth expulsou a Devoradora para esta terra de pesadelo e ficou preso lá, incapaz de retornar. Por sua vez, os jovens deuses Morrow e Thamar foram engolidos pela Devoradora e levados para aquele mundo, mas Dhunia ainda não foi pega de novo pela Devoradora, e assim é a única dos deuses que permanece no mundo verdadeiro.

Apenas os deuses e os mortos realmente conhecem Urcaen. A maior parte do conhecimento existente vem de visões religiosas ou textos ancestrais de legitimidade discutível, embora existam vários relatos em primeira mão. Reviver os mortos, embora possível, é visto com desaprovação pelo clero de Morrow e de Menoth. Contudo, numerosos indivíduos já receberam uma segunda chance na vida através da cerimônia consagrada. Na burocracia morrowana, o processo de requisição para erguer os mortos é muito estrito, e apenas os clérigos mais poderosos podem conduzir estes rituais. Em um ano qualquer, um punhado de indivíduos pode receber o direito de ser trazido de volta à vida, baseado em provas irrefutáveis de que tenham morrido prematuramente e possam fazer enormes contribuições para suas comunidades ou para a fé com o resto de suas vidas. Mesmo assim, na maior parte dos casos, acredita-se que os deuses preferem que as almas passem para Urcaen e, assim, não são contrariados levianamente.

A maioria dos revividos não tem qualquer memória de Urcaen, mas em alguns casos raros, indivíduos retêm visões da pós-vida. O mais famoso destes foi o Exarca Rudyin Gorsecha, morto por um assassino em 215 D.R. enquanto visitava sua terra natal no



norte de Khador. O Exordeum decidiu que sua morte apenas serviria para encorajar o culto thamarita responsável pelo assassinato, e por isso ele foi ressuscitado uma semana após sua morte, pelo Primarca. O Exarca Gorsecha surpreendeu seus colegas por ter uma lembrança perfeita de Urcaen. Ainda mais impressionante, o Exarca afirmava ter sido visitado pela Ascendida Angellia. Suas memórias, junto com anotações de outros que foram trazidos de volta à vida, têm sido transcritos nos muito difundidos Relatos de Urcaen, publicados pelo Sancteum em 320 D.R.. Quando desta publicação, o Templo de Menoth respondeu com sua própria Cidade das Almas, em 335, concentrando-se nas terras de Menoth e registrando os relatos de menitas que voltaram dos mortos (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica, para obter mais informações sobre erguer os mortos).

A DEUSA OCULTA

A MAIORIA DOS ADORADORES DE CYRISS NÃO TEM UM PÓS-VIDA CLARAMENTE DEFINIDA. A DEUSA ESCONDE TODAS AS SUAS RESPOSTAS EM ENIGMAS. NUNCA FORNECEU UM RETRATO DETALHADO DO OUTRO MUNDO, EMBORA SEUS CLÉRIGOS EM GRANDE PARTE ACREDITEM QUE IRÃO ALCANÇAR UM ESTADO DE ILUMINAÇÃO INTELLECTUAL COMPLETA NA PÓS-VIDA, TORNANDO-SE SERES DE PENSAMENTO PURO. OS CYRISSISTAS FALAM EM SOLDAR-SE COM A DEUSA APÓS A MORTE, DESTA FORMA APRENDENDO TUDO O QUE ELA SABE E FINALMENTE ENTENDENDO O SIGNIFICADO DO UNIVERSO. ALGUNS ASSEGURAM QUE AS TERRAS DE CYRISS JAZEM ENTRE AS ESTRELAS – PROVAVELMENTE NO ESCORREGADIO PLANETA QUE LEVA O NOME DA DEUSA.

A NATUREZA DAS ALMAS

Todos os pesquisadores de necromancia, infernalismo, ocultismo e religião concordam que almas são a substância mais valiosa nos domínios do além. A qualidade mais significativa das almas é sua resistência e durabilidade. Almas são imortais e virtualmente indestrutíveis. Todos os relatos de Urcaen sugerem que as almas experimentam desconforto, desorientação, perda de memória e dor, mas, muito raramente, destruição. Elas perduram após o fim de suas formas físicas e, uma vez que alcancem Urcaen, são eternas. A real destruição de almas é rara e extraordinária, exigindo circunstâncias peculiares de tremendo poder, muitas vezes por meios necromânticos (veja mais sobre almas como energia e necromancia no Capítulo Cinco: Magia & Mekânica).

Almas originais são criadas pelos deuses quando criam novas espécies de seres vivos. O investimento de energia necessário para este ato é imenso, mas recompensado com juros quando uma espécie se multiplica, adicionando poder ao seu criador. Acredita-se que a criação e colheita de almas seja a única motivação para os deuses criarem espécies vivas e sencientes. As almas claramente se traduzem como poder, já que sua proteção, captura e conversão é o fator motivante principal por trás da lendária Guerra das Almas.

Algumas criaturas vivas não-sencientes possuem almas, mas poucas destas passam para Urcaen. De acordo com os dhunianos, estas almas são absorvidas por Dhunia para renascer. Em teoria, alguns monstros particularmente inteligentes que cultuam um dos deuses – como a Devoradora – manifestam-se em Urcaen após sua morte, ao invés de reencarnar.

TORUK, DEUS DE CAEN?

UMA ENTIDADE DIVINA QUE NÃO HABITA URCAEN OU PARTICIPA DA GUERRA DAS ALMAS É TORUK. EMBORA A MAIOR PARTE DOS TEÓLOGOS PREFIRA NÃO CLASSIFICAR O DRAGÃO COMO UM DEUS, HÁ MUITAS EVIDÊNCIAS DO CONTRÁRIO. A MELHOR EXPLICAÇÃO PARA A SITUAÇÃO ÚNICA DE LORDE TORUK É A DE QUE ELE DEPENDE DE NECROMANCIA PODEROSA PARA SE MANTER COMO UM DEUS. SEU CLERO E SEUS NECROMANTES ESTÃO MUITO ENVOLVIDOS NA MANIPULAÇÃO E COLHEITA DE ALMAS, ALGUMAS DAS QUAIS SÃO UTILIZADAS PARA DAR ENERGIA A ARMAS E CONSTRUTOS. É POSSÍVEL QUE LORDE TORUK TENHA CONSEGUIDO RETIRAR PODER DE ALMAS QUE PERMANEÇAM EM CAEN POR MEIOS NÃO-NATURAIS, INCLUINDO AQUELAS AFLIGIDAS POR SEU FLAGELO, ASSIM COMO AS MUITAS ALMAS CAPTURADAS POR SEUS VASSALOS NECROMÂNTICOS.



SEU CLERO NÃO SE IMPORTA COM A PÓS-VIDA. PARA AQUELES QUE SEGUEM O DEUS-DRAGÃO, A MELHOR RECOMPENSA É SER TRANSFORMADO EM UM MORTO-VIVO IMORTAL DE VONTADE PRÓPRIA. OS NECROMANTES E CLÉRIGOS NEGROS SUPERVISIONAM TODOS OS ARRANJOS FUNERÁRIOS EM CRYX, COM A FINALIDADE DE RECLAMAR AS ALMAS DOS MORTOS ANTES QUE POSSAM CHEGAR A URCAEN.

O LORDE DRAGÃO TEM UMA ALMA ÚNICA, QUE RESIDE DENTRO DE SEU ATHANC, OU PEDRA-CORAÇÃO. OS DRAGÕES PARECEM SER CRIATURAS ÚNICAS, DIFERENTES DE TODAS AS OUTRAS FORMAS DE VIDA EM CAEN, JÁ QUE, EM RESUMO, SUAS ALMAS IMORTAIS SÃO PRESERVADAS DENTRO DE UM "ÓRGÃO" CORPÓREO. ELES NÃO POSSUEM CONEXÃO COM URCAEN, O QUE SIGNIFICA QUE LORDE TORUK PODE REALMENTE SER MAIS ANTIGO QUE OS OUTROS DEUSES. SE ISTO FOR VERDADE, TORUK NÃO FOI CRIADO POR DHUNIA, E AS ORIGENS DA RAÇA DRACÔNICA ESTÃO ENTERRADAS NAS ERAS DE MITOS E LENDAS.

← HISTÓRIA DOS DEUSES DOS HOMENS →

DEUSES DA HUMANIDADE

O panteão da humanidade é composto de cinco seres primários. A maioria dos humanos reverencia os *Gêmeos*, Morrow e Thamar. Estes mortais ascenderam à divindade e representam o bem e o mal, respectivamente. A filosofia que compartilham é a de auto-ascensão, e instigou muitos mortais a seguirem seus passos. Alguns poucos ascenderam, deixando suas cascas mortais para trás. Estes ascendidos (asc.) de Morrow e proles (pr.) de Thamar são reverenciados com patronos e, seguindo os *Gêmeos*, recebem a adulação a que têm direito.

O culto de *Menoth* é anterior ao dos *Gêmeos*. Foi outrora a religião dominante entre os humanos.

Esta fé esmaeceu nos últimos séculos, mas uma minoria barulhenta ainda cultua este deus implacável e impiedoso, jurando seguir seus inflexíveis princípios.

Cyrius é a deusa das máquinas e da matemática. Seu culto é uma fé menor, mas uma quantidade crescente de seres mais educados começaram a venerá-la. Outros, evidentemente, preocupam-se com os objetivos destes cultistas, dizendo que eles estão tramando planos sinistros em seus tempos escondidos.

Por fim, há a *Serpente Devoradora*, uma criatura de pesadelo vinda do passado ancestral, raramente mencionada pela humanidade exceto na mais negra das noites. Esta mais antiga inimiga de *Menoth* ainda é cultuada em alguns cantos selvagens de Immoren ocidental, entre aqueles que têm razões para desprezar a civilização.

O Lorde Dragão, ou Pai Dragão, o ser de escamas negras chamado *Lorde Toruk* não é contado como uma divindade pela maioria das fés. Contudo, os humanos das Ilhas Scharde adoram o mais velho dos dragões como um deus. De acordo com todos os relatos, esta grande criatura deve ser pelo menos um semideus, pois é capaz de conceder magias e poderes aos seus clérigos. Contudo, *Toruk* não é considerado parte do panteão humano pelos teólogos modernos.

A CRIAÇÃO DO MUNDO E DOS HOMENS

Em Immoren ocidental, *Menoth* é amplamente aceito como o criador de Caen e da humanidade. Ele se materializou do caos primordial, nasceu de si mesmo por sua própria vontade e por um desejo de criar ordem. Diz-se que o homem emergiu da sombra de *Menoth*, quando esta caiu sobre as águas que ainda se formavam no mundo, em seus primeiros dias, da mesma forma que *Menoth* emergiu do caos. A carne dos homens tomou forma à imagem de *Menoth*, embora fosse inerentemente falha e sujeita às fraquezas mortais. Entre as outras civilizações humanas, como o povo de Zu, uma divindade progenitora lembra *Menoth* de muitas formas – simplesmente tem outro nome – e diz-se que até mesmo os orgoth dos séculos passados possuíam uma

A criação do homem ocorreu muito antes da história registrada. Os velhos relatos estão imersos em lendas. Eu passei uma vida aqui no Sancteum, e não existe um tomo que tenha escapado ao meu escrutínio. Infelizmente, não havia livros naqueles tempos ancestrais. Tudo o que temos são sagas passadas oralmente através das eras.

—Prelado Jonas Ryland (thuriano Cle5/Esp2), Teólogo Sênior, Biblioteca do Sancteum

divindade criadora semelhante a *Menoth* entre seu panteão. Por isso, as afirmações de que *Menoth* tenha criado toda a humanidade são bem fundamentadas.

Durante a era primordial, *Menoth* estava ocupado dando forma às montanhas, dividindo os oceanos e ordenando as estações. Não tinha tempo para os humanos que lutavam para sobreviver nos ermos implacáveis através de astúcia e força. Mesmo nesta época, *Menoth* estava ocupado lutando contra seu inimigo ancestral, a *Serpente Devoradora*, uma

criatura poderosa e selvagem que despreza toda a civilização. Diz-se que a Devoradora deu à luz a muitas das feras selvagens e monstros naqueles primeiros dias, procurando atrapalhar a ordem de Menoth.

Lutavam com frequência, Menoth e a Devoradora, nenhum capaz de matar o outro, mas ambos causando ferimentos terríveis e obtendo vitórias temporárias. Os bárbaros dizem que a Devoradora é mais antiga que Menoth; isso pode muito bem ser verdade, pois ela é uma criatura vil de fúria e caos sem forma, e parece não ter propósito além do conflito. Alguns dizem que a Devoradora surgiu quando o mundo foi formado, o espírito dos lugares selvagens e indomados materializado.

O EXPURGO DOS DEUSES ESQUECIDOS

Durante uma longa era, enquanto Menoth descansava de seus ferimentos, a humanidade passou a idolatrar falsos deuses e seus próprios ancestrais. Quando Menoth retornou, viu que o povo que havia criado tinha esquecido-o, e voltado-se para rituais sombrios, incluindo a veneração de seu inimigo, a Serpente Devoradora. Então, Menoth revelou a si mesmo e ao seu poder, e os primitivos curvaram-se perante ele, oferecendo presentes, orações e sacrifícios para redimir-se de seus erros.

Menoth estava saciado. Ele decidiu proteger a humanidade enquanto esta o glorificasse e reconhecesse seu próprio lugar como seus servos. Ele lhes deu presentes de luz e fogo, e ensinou-os a construir paredes para manter as feras selvagens afastadas, a semear os campos, a dar forma ao ferro e à madeira e a escrever em símbolos. Ele encarregou seus clérigos de liderar as tribos.

Nesses milênios, conhecidos como Era do Senhor da Guerra, a Serpente Devoradora ergueu sua cabeça mais uma vez, e as feras monstruosas e os bandos humanóides se juntaram e jogaram-se contra as muralhas dos homens, uivando e exaltando os muitos nomes da Devoradora. Bárbaros humanos também se juntaram a essas lutas, muitas vezes erguendo-se aos milhares para assaltar as cidades muradas. Muito sangue foi derramado naqueles dias – guerra, fome, doença e, de fato, todas as agruras foram consideradas culpa da Devoradora, enquanto os tempos de boa fortuna e fartura eram creditados a Menoth. A humanidade continuou dessa forma por incontáveis milênios.

A ASCENSÃO DOS GÊMEOS

Por fim, veio a Era das Mil Cidades, quando os Gêmeos – Morrow e Thamar – descobriram os meios de transcender suas formas mortais. As datas precisas de suas ascensões não

são conhecidas com exatidão, mas elas ocorreram há cerca de 2.500 anos. Embora as vidas dos Gêmeos tenham sido registradas, estes registros existem apenas na forma de versos crípticos, feitos para testar e desafiar seus seguidores.

Para Morrow, não era suficiente que a humanidade permanecesse ordeira e disciplinada, escondendo-se por trás de suas muralhas. Morrow sabia que a humanidade deveria aprender a fazer boas obras, ser gentil uns com os outros e erguer-se acima de suas invejas e disputas. Thamar, contudo, sentia que a humanidade deveria usar seu dom da razão para explorar seus inimigos para lucro pessoal e prazer próprio. Seguindo suas filosofias, os Gêmeos de alguma forma ascenderam à divindade, e seus ensinamentos perduraram como mensagens fortes e instigantes através dos séculos.

É questão de debate o que se passou entre Menoth e os Gêmeos depois de sua ascensão. Sem dúvida, o clero menita em particular perseguiu os morrowanos por séculos. em 1.250 A.R., o Primarca foi assassinado e sumariamente vingado por um ascendido divino, praticamente forçando os menitas a cessar as hostilidades contra a Igreja de Menoth.

Desde então, uma grande teoria religiosa tornou-se praticamente um cânone: a de que Menoth confrontou os Gêmeos após sua ascensão, com o intento de destruí-los. Ambos encararam o Criador, e Morrow deixou claro que seu objetivo era apenas proteger e guiar a humanidade. De fato, Morrow perguntou a Menoth onde ele havia estado nos últimos milênios, durante a época de necessidade de sua criação, acusando-o de deixar os homens sem um guia. Menoth pode então ter percebido que o foco de Morrow em Caen iria libertá-lo para continuar com sua batalha contra a Devoradora, sem ser perturbado por suas responsabilidades para com os homens. Então, o Criador da humanidade deixou-os em paz, afirmando que eles não deveriam minar as fundações do que Menoth havia feito, e com a especificação de que a humanidade continuasse a exaltá-lo como seu criador. Morrow, obviamente, não tinha nenhum problema com isso, já que era verdade, e Thamar também consentiu, muito satisfeita por ver Menoth se afastar ainda mais dos acontecimentos de Caen.

E então, oficialmente, o Templo de Menoth aceita a divindade dos Gêmeos, mas acusa-os de explorar o conflito ancestral de Menoth para seu próprio ganho. Os menitas acreditam que Morrow foi capaz de adiar a ira do Criador, implorando-lhe por perdão e jurando eterna lealdade e vassalagem. Uma vez que Menoth se voltou para outras tarefas, os Gêmeos traíram seus juramentos. Hoje em dia, a maior parte dos menitas odeiam ambas as fés por causa

desta traição. Eles não conseguem aceitar o fato de que sua religião esteja desaparecendo, que a época de Menoth já passou, e que esta é a era dos Ascendidos.

DE ACORDO COM O ENKHEIRIDION

A "JORNADA DOS GÊMEOS" ESTÁ REGISTRADA NO TOMO SAGRADO CONHECIDO COMO O *ENKHEIRIDION*. O LIVRO AFIRMA QUE, ERAS ATRÁS, OS HUMANOS MORROW E THAMAR ACREDITAVAM FIRMEMENTE QUE QUALQUER UM PODIA MELHORAR SUA VIDA. NO ÁPICE DE SEUS FEITOS MUNDANOS, SEUS CAMINHOS LEVARAM À ASCENSÃO À DIVINDADE DE AMBOS, ONDE SACRIFICARAM SEUS CORPOS FÍSICOS PARA SE TORNAREM ESPÍRITOS PUROS.

DIZ-SE QUE CADA HUMANO PRECISA FAZER UMA ESCOLHA ENTRE DOIS CAMINHOS, E QUE MORROW E THAMAR EM ALGUM MOMENTO VISITAM CADA UM DELES. "A VOLIÇÃO", COMO ESTA PROVAÇÃO É CHAMADA, TEM A FORMA DE UM DILEMA MORAL, E MUITO POUCAS PESSOAS PODEM DIZER COM CERTEZA QUANDO SUA VOLIÇÃO ESTÁ OCORRENDO, POIS OS DEUSES SÃO SUTIS E INTELIGENTES.

OS CLÉRIGOS DE MORROW E THAMAR EMULAM AS VIDAS E PROVAÇÕES DE SEUS PATRONOS DA MELHOR FORMA QUE PODEM. O MAIS SAGRADO CLÉRIGO DE MORROW E LÍDER ECLESIASTICO DE SUA IGREJA É O PRIMARCA, QUE PASSA, QUANDO MORRE, A UMA FORMA MAIS ELEVADA, COM A FINALIDADE DE SERVIR A MORROW EM SUA CORTE DE ARCONTES. ESTES ESPÍRITOS ANGELICAIS SERVEM PARA GUIAR AQUELES QUE AINDA ANDAM PELO CAMINHO DA TRANSCENDÊNCIA, E INSPIRÁ-LOS A ATOS DE BONDADE.

A IGREJA DE THAMAR, POR OUTRO LADO, NÃO TEM UM ÚNICO LÍDER ESPIRITUAL, MAS SEUS MAIS PODEROSOS CLÉRIGOS MUITAS VEZES SE TORNAM OS ESCOLHIDOS DE THAMAR, UMA HOSTE COMPROMETIDA COM A ESCURIDÃO TANTO QUANTO OS ARCONTES O SÃO COM A LUZ E, ENQUANTO A IGREJA DE MORROW TEM UMA ESTRUTURA MUITO FORMAL E UMA HISTÓRIA RICA, O CULTO A THAMAR É SOLITÁRIO. RARAMENTE SE VÊ SEQUER UM ALTAR EM SEU NOME, JÁ QUE SEUS AMPLAMENTE PERSEGUIDOS CLÉRIGOS SÃO MUITO DISCRETOS.

OS ASCENDIDOS E AS PROLES SÃO OS MAIS PODEROSOS SERVOS DOS GÊMEOS, CADA UM COM SUA PRÓPRIA FILOSOFIA E ESFERA DE INFLUÊNCIA. ELES OBSERVAM E PROTEGEM SEUS SEGUIDORES, CONCEDENDO-LHES ALGUMAS MAGIAS, HABILIDADES ESPECIAIS E OUTRAS DÁDIVAS. EMBORA A VASTA MAIORIA DAS PESSOAS NORMAIS NUNCA CHEGUE À ASCENSÃO, SEUS ESFORÇOS EM SEGUIR OS CAMINHOS DOS ASCENDIDOS SÃO COMPLETADOS NO PÓS-VIDA. DE FATO, O *ENKHEIRIDION* AFIRMA QUE O "CAMINHO DA TRANSCENDÊNCIA" DE MORROW É UM EXERCÍCIO DE "LIBERDADE DA ALMA", DIZENDO QUE "QUANTO MAIS NOBRE ALGUÉM FOR NESTA VIDA, MELHOR SERÁ A SUA PRÓXIMA".

A INVASÃO ORGOOTH

A incursão Orgoth em Immoren ocidental adiciona uma ruga interessante na história dos deuses. Os invasores tinham seu próprio panteão insalubre de deuses, mas nenhum interesse em pregar sua religião aos seus novos servos escravizados. Assim, o povo conquistado das Mil Cidades continuou com suas próprias práticas religiosas durante a Ocupação. Além disso, durante este tempo, mais

e mais pessoas voltaram-se a Morrow, temendo que Menoth as houvesse abandonado. As igrejas de Morrow ofereciam abrigo, aconselhavam paciência e perseverança em face das dificuldades. Embora não exista evidência direta de envolvimento divino na Rebelião, todas as fés humanas receberam algum crédito por expulsar os invasores, cada uma afirmando que seu deus esteve envolvido de uma forma ou de outra. Qualquer que seja o caso, poucos podem discutir que forças da luz e das trevas tiveram seu papel na expulsão dos orgoth.

A DONZELA DAS ENGRENAGENS

Cyriss é um mistério. O aparecimento de seu culto pegou as fés mais antigas de surpresa. Aqueles que a cultuam acreditam que ela permaneceu escondida por eras, influenciando pensadores, encorajando a engenhosidade e deixando pistas de sua verdadeira natureza de maneiras inesperadas e muitas vezes confusas. Até há pouco tempo, os cyrissistas permaneciam ocultos, e a maioria ainda permanece; o culto foi "descoberto" apenas nos últimos três séculos, mas afirma que suas origens datam de quatrocentos anos atrás, durante a rebelião contra Orgoth.

Em particular, a Igreja de Morrow descreve os cyrissistas como um pequeno culto com poucos seguidores. Embora não sejam ostensivamente ameaçadores, mesmo assim são vistos com reservas pela maioria dos morrowanos; ainda assim, os exarcas nunca passaram nenhum decreto contra o culto a Cyriss.

◀ MORROW ▶

Os seguidores de Morrow buscam liberdade das amarras e limitações deste mundo, e libertação da mente, do corpo e da alma. Aqueles que seguem o Caminho da Luz aderem aos ensinamentos do *Enkheiridion* morrowano. Seu mantra é: "Não importa o que você foi nesta vida; com Menoth, você sempre será seu servo. Mas este não é o único caminho. Busque a nobreza da alma. Busque a transcendência. Todas as coisas melhores para você serão no além, pois Morrow é o Caminho da Transcendência. Ele é o Senhor da Luz. Ele é Benevolência, Generosidade, Abnegação e Todas as Coisas Boas".

É esta postura aberta que também atrai não-humanos ao culto de Morrow. Embora alguns ainda sejam vistos com suspeita ou desconfiança pelos fiéis, em geral, o clero de Morrow aceita, de braços abertos, ogrun, trollóides e gobbers na congregação. Ainda assim, é raro que gobbers e trollóides

sejam adoradores de Morrow, mas muitos ogridun afeiçoam-se ao deus, e freqüentam as grandes igrejas e catedrais de Immoren ocidental; de fato, às vezes são encontrados entre o clero, como capelães, padres, pastores e, com mais freqüência, capelães de batalha.

Algumas poucas descrições físicas de Morrow sobreviveram aos milênios. Uma estátua definitiva de Morrow

denúncias muitas vezes estridentes e hostis do culto a Morrow pelos menitas. Há quem diga que os seguidores de Menoth têm inveja da preponderância do culto a Morrow ao longo do último milênio. Quaisquer que sejam suas razões, não há como negar que existe ressentimento em ambos os lados. A Igreja vê de forma especialmente ruim a maneira como o Protetorado de Menoth lida com o povo, não apenas os cygnaranos,

mas seu próprio povo, afirmando que a teocracia usa propaganda, medo e lavagem cerebral como ferramentas de coerção para distorcer as mentes de seus cidadãos. De fato, a Igreja, mesclada como está com Cygnar, tem feito mais e mais pressão sobre a Coroa, reprovando tais tratamentos, especialmente na condenação

e tortura sistemática de prisioneiros pelos escrutinadores do Protetorado. Como se a Igreja já não fosse alvo de tamanha hostilidade, estas afirmações – verdadeiras ou não – instigaram a ira dura dos sacerdotes menitas a uma cruzada sem fim contra a fé morrowana.

O PROFETA, SENHOR DA LUZ, O PROFESSOR CURANDEIRO, IRMÃO PACIENTE

Tendência:	<i>Neutro e Bom</i>
Símbolo:	<i>sol fulgurante de Morrow, também conhecido como A Radiância</i>
Domínios:	<i>Bem, Conhecimento, Cura, Força, Guerra, Guerreiro*, Proteção, Viagem</i>
Armas Prediletas:	<i>O Novo Sol do Amanhecer (maça pesada) e A Última Luz do Anoitecer (espada longa)</i>
Arma Predileta dos Clérigos:	<i>maça pesada (pode variar baseada no ascendido patrono)</i>
Tendências dos Clérigos:	<i>qualquer Boa</i>

*Novo Domínio (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica).

foi construída pelo Asc. Sambert há mais de 1.200 anos, antes de sua ascensão, e agora está no centro da Catedral da Arquicorte. Por causa dela, Morrow é geralmente representado em vestes majestosas, um homem musculoso de cabelo grisalho, ombros largos e peito grosso. Muitas vezes tem uma espada longa em uma bainha na cintura, uma maça pesada em sua mão esquerda, e o Enkheiridion adornado com a Radiância na mão direita. Nas pinturas de Morrow, a mais famosa das quais está pendurada no palácio de Cygnar, ele é muitas vezes representado com raios de luz emanando de seu corpo.

RELAÇÕES COM OUTRAS RELIGIÕES

Os principais inimigos da Igreja de Morrow são as Seitas de Thamar. Embora os gêmeos estejam irremediavelmente ligados, suas doutrinas conflitantes colocam seus sacerdotes uns contra os outros incessantemente. Alguns clérigos lutam contra Thamar indiretamente, inspirando bom comportamento e esperança, pregando a tolerância exceto quando os seguidores de Thamar ameaçam o bem-estar do rebanho de Morrow, enquanto outros ativamente caçam e eliminam thamaritas. A Igreja tem autorização de apreender e julgar clérigos de Thamar, mas tem jurisdição limitada sobre seus seguidores leigos.

Sua outra e, segundo muitos, maior rivalidade é com os seguidores de Menoth. Esta se deve em grande parte às

A IGREJA DE MORROW

Como a religião estatal em quatro dos cinco reinos humanos – Cygnar, Llael, Ord e Khador – a Igreja de Morrow – muitas vezes chamada apenas de a Igreja – é a mais poderosa instituição religiosa nos Reinos de Ferro. Operando em escala internacional, a Igreja promove a paz e é uma forte defensora dos Tratados de Corvis. Contudo, a despeito de sua natureza pacífica, reconhece que a guerra às vezes é necessária, e nem todas as disputas podem ser resolvidas com palavras. Suas preocupações em tempos de guerra são de que as batalhas sejam travadas de maneira honrada, e que os últimos ritos sejam oferecidos aos mortos. Os servidores divinos de Morrow, os ascendidos, são uma parte integral do culto, fornecendo uma fonte de esperança e inspiração para todos os morrowanos. A maioria dos devotos também reza para um ascendido patrono cujos ensinamentos se encaixem mais perfeitamente com suas próprias crenças e estilo de vida.

O Sancteum é o centro sagrado da religião morrowana. Localizado na capital de Cygnar, Caspia, o Sancteum é

uma grande e independente seção da cidade, composta de muitas igrejas, alojamentos, ferrarias, bibliotecas e outras construções. É um reino soberano por si só e não está sujeito às leis de Cygnar, embora a Igreja tenha, obviamente, boas relações com a Coroa. O Sancteum é o lar do Primarca, que é o líder eclesiástico, e do Exordeum, que é o conselho governante da Igreja. O Primarca reside na Catedral da

TEMPLOS E CERIMÔNIAS

As igrejas e templos de morrow são extremamente variados, dependendo do período de sua construção e do tempo e dinheiro investidos. Os templos ou altares podem não ser nada mais do que simples alcovas abrigando uma pequena estátua de Morrow cercada de velas, com altares mais elaborados apresentando paredes cobertas de folhas de

Ah, sim, o golpe do Rei Leto. De fato, eu ouvi os rumores, mas asseguro-vos de que não passam disto. Sugerir que nós estivemos envolvidos em remover à força o Velho do trono é simplesmente uma tolice. Certamente, ele era um homem odioso, e maligno ao extremo, mas não cabe a nós interferir. Estamos aqui para fornecer conselho espiritual onde for necessário...

Bem, sim... O Primarca foi um mentor do Rei Leto quando este era jovem, mas eu não vejo a relevância disto.

— Exarca Sebastian Dargule (caspiano Cle17), respondendo sobre o envolvimento da Igreja de Morrow no golpe contra o Velho

Arqui-Corte dentro do Sancteum, e, em geral, é o clérigo mais poderoso e favorecido por Morrow dentro da fé, apontado pelo próprio deus.

SUA SUPREMA SANTIDADE, O PRIMARCA ARIUS

O PRIMARCA É UM HOMEM EM NOTÁVEL BOA FORMA PARA SEUS MAIS DE SETENTA ANOS. ELE TEM APARÊNCIA MELHOR QUE A MAIORIA DOS HOMENS TEM AOS CINQUENTA, ALTO E LARGO COM OLHOS AZUIS AGUÇADOS. DIZEM OS BOATOS QUE ELE SERVIU NAS FORÇAS ARMADAS ANTES DE SER CHAMADO AO CLERO DE MORROW, E ASSIM SUA CRIAÇÃO É A DE UM MILITAR, EMBORA ELE FALE COM SUAVIDADE SURPREENDENTE. ARIUS É TÃO CARISMÁTICO E INSTANTANEAMENTE CATIVANTE QUE É FÁCIL ESQUECER QUE ELE É O LÍDER DA IGREJA DE MORROW E UM DOS SACERDOTES MAIS PODEROSOS EM TODOS OS REINOS.

EMBORA ARIUS MUITAS VEZES PAREÇA DISTRAÍDO OU PERDIDO EM PENSAMENTOS, SEMPRE TEM UMA PERCEPÇÃO AFIADA DE SEUS ARREDORES E, PARA A CONSTERNAÇÃO DE SEUS GUARDA-COSTAS, NÃO GOSTA DE FICAR ENFURNADO NA CATEDRAL DA ARQUI-CORTE. APRECIA CAMINHAR PELAS RUAS DE CASPIA E CONVERSAR COM OS HABITANTES LOCAIS, EM GERAL SOB O DISFARCE DE UM PADRE MENOS IMPORTANTE.

A DESPEITO DE SEU COMPORTAMENTO ENGENHOSO, O PRIMARCA É UM POLÍTICO ASTUTO. DE FATO, SE AFASTOU DE ALGUNS MEMBROS DO EXORDEUM QUE ACREDITAM QUE ELE TENHA SE METIDO NA POLÍTICA DO REINO PARA O BENEFÍCIO DE CYGNAR. É AMIGO PESSOAL DO REI LETO, E OS DOIS LÍDERES CONVERSAM FREQUENTEMENTE, ÀS VEZES EM SEGREDO. DIZ-SE QUE O PRIMARCA É UM TIPO DE FIGURA PATERNA PARA LETO, E MUITOS NOBRES CYGNARANOS TAMBÉM FICAM DESCONFORTÁVEIS COM A INFLUÊNCIA DE ARIUS SOBRE SEU REI. MUITOS NOBRES E ATÉ MESMO MEMBROS DO CLERO FIGURIAM ALIVIADOS SE O PRIMARCA ARIUS FALECESSE, PERMITINDO QUE UM PRIMARCA MAIS NEUTRO ASSUMISSE O SEU LUGAR.

ouro ou prata. Em qualquer caso, esses altares são ínfimos se comparados às grandes catedrais que se encontram nas cidades mais antigas. Adornadas com janelas de vidro, tetos abobadados e estátuas em tamanho real de Morrow e dos ascendidos, as catedrais são capazes de tirar o fôlego. Dourado, prateado, branco e preto são as cores mais preponderantes nas igrejas de Morrow, e os acólitos e sacerdotes fazem grandes esforços para manterem-nas bem iluminadas tanto de dia quanto à noite.

As cerimônias são variadas, embora em geral envolvam um pastor ou prelado reunindo sua congregação para proferir um sermão sobre algum aspecto do caminho de Morrow. Esses eventos ocorrem no sétimo dia da semana, com eventos maiores seguindo o calendário da vida e feitos de Morrow. O comparecimento aos eventos não é obrigatório, embora alguns eventos tenham maior relevância religiosa do que outros. A Missa de Ascensão anual em 21 de Khadoven é um dos eventos mais populares. O culto individual é encorajado, e espera-se que os fiéis ofereçam orações breves e particulares para Morrow ou para seu ascendido patrono diariamente.

ORGANIZAÇÕES ALIADAS

Cavaleiros do Profeta

A ordem cygnarana chamada Cavaleiros do Profeta é um grupo firme de paladinos e guerreiros. São liderados pela Grande Cavaleira do Profeta Morna Hornbeck (caspiana Pal17), que reside em Caspia. Embora cada reino tenha seu próprio ramo de cavaleiros – os Cavaleiros da Espada em Khador, os Cavaleiros Vigilantes em Llael e os Cavaleiros



do Escudo em Ord – a ordem cygnarana é a maior, com seus melhores paladinos destacados para o Sancteum e chamados de Cavaleiros do Primarca. Além de proteger e servir a Igreja de Morrow, os cavaleiros destas ordens estão sempre atentos para thamaritas e outros criminosos que precisem ser levados à justiça.

Ordem da Manutenção

Uma organização importante que serve à Igreja é a Ordem da Manutenção, um grupo de monges que guardam relíquias da fé. Estes monges são raramente vistos fora de seus remotos mosteiros nas montanhas de Cygnar e Llael. Atualmente liderados pelo Arquibade Griffin Murdoch (povo-do-meio Mon21), cada mosteiro é supervisionado por um abade. Devotados ao seu treinamento marcial, principalmente em combate desarmado, os irmãos e irmãs da Ordem da Manutenção ocasionalmente atuam como guardacostas para membros de alto escalão da Igreja, em particular quando viajam em missões importantes. O Primarca e os Exarcas são sempre acompanhados por Mantenedores e Cavaleiros do Profeta.

FÉS DE MORROW

A Igreja de Morrow, embora unificada, enfatiza muito escolha e interpretação. Três caminhos principais, cada um representando uma interpretação ampla da doutrina de Morrow, existem dentro da fé morrowana – os morrowanos ortodoxos, os *justos* e os *virtuosos*.

A fé morrowana ortodoxa é composta da maioria dos morrowanos, enquanto os justos são aqueles que mantêm e impõem a lei da Igreja, arbitram disputas, punem criminosos e supervisionam os paladinos e monges da Igreja.

Os virtuosos são um grupo menor e mais liberal. Seus membros muitas vezes servem como mensageiros e emissários, preferindo atuar em diferentes papéis por curtos períodos de tempo. Viajar é importante para os virtuosos, e eles apreciam peregrinações.

Além destes caminhos dentro da fé morrowana, diversas seitas surgiram, adotando pontos de vista mais específicos. Estas fés minoritárias são reconhecidas como parte da Igreja e acolhidos pelo Exordeum. Atualmente, duas seitas de destaque são oficialmente reconhecidas: as *espadas* e os *andantes*, embora um grupo menor chamado *divinistas* esteja ganhando popularidade nas últimas duas décadas.

A Fé da Espada é liderada pelos vigários em Khador, e enfatiza Morrow como uma divindade militante e espiritual. Esta doutrina é popular no norte, e os Cavaleiros da Espada pertencem a esta seita. Eles enfatizam que, embora Morrow tenha sempre defendido a paz e a razão, também reconhece quando a diplomacia falha e o conflito é necessário.

Os andantes tomam o conceito de seguir o caminho de Morrow de modo bastante literal, embarcando em peregrinações freqüentes a sítios religiosos. Durante uma estação a cada ano, os andantes vestem seus robes cinzas de peregrinos e rumam para variados lugares santos. Eles têm, é claro, muito entusiasmo pelas estradas de ferro através dos reinos, e membros abastados foram essenciais como financiadores de projetos de estradas e ferrovias.

Vinte anos atrás, uma capelã llaelesa chamada Ilya Dyvarc (ryn Cle9) fundou o culto divinista, uma seita considerada sem princípios pelos líderes da Igreja tradicional. De acordo com Dyvarc, qualquer ser ascendido é divino e, assim, um deus menor, semelhante – mesmo que mais fraco – a Morrow. Embora os divinistas tenham Morrow em alta estima como o primeiro ser ascendido, referem-se a todos os ascendidos como “Deuses Ascendidos”. Este culto ganhou grande popularidade em Llael, em particular entre jovens nobres e

outros que valorizam muito a individualidade. Existe muita tensão entre a Igreja de Morrow e este culto. O Conselho Vicarato em Merywyn deseja excomungar o grupo inteiro, mas até agora o Exordeum em Caspia tem aconselhado comedimento. Por enquanto, a Igreja restringiu-se a uma batalha de palavras, pregando contra os divinistas e publicando argumentos contrários como panfletos numa tentativa de reconquistar aqueles que foram atraídos por Dyvarc e seus discípulos.

A CONTROVÉRSIA DA INQUISIÇÃO

A cruel e exagerada Inquisição de Vinter Raelthorne IV colocou em evidência uma importante controvérsia, forçando os oficiais da Igreja a mais uma vez pensar sobre seu papel na administração da justiça aos seguidores de Thamar. Reconhece-se amplamente que a Inquisição de Raelthorne – inspirada pela maldade de Thamar – foi simplesmente uma desculpa para que Vinter estabelecesse uma força policial secreta para assassinar seus inimigos sob falsas acusações de heresia. Os clérigos e paladinos que participaram da Inquisição são considerados parte dos Caídos, e devem ser punidos por seus crimes. Contudo, isto fez pouco para calar a discussão contínua. Muitos membros do clero acreditam fortemente que não é o papel da Igreja punir aqueles que escolheram o caminho errado, pois muitos que seguem Thamar não cometem crimes de fato. No entanto, outros acreditam com a mesma força que Thamar busca minar tudo que é bom, e é a responsabilidade da Igreja estragar ativamente seus planos, frustrando os atos de seus seguidores a cada passo. Há criminosos demais que nunca são capturados, crimes demais que nunca são denunciados ou resolvidos, e a Igreja de Morrow deve agir diretamente para mudar isto. O debate explode nos níveis mais altos da Igreja a respeito de sua posição oficial nesta questão.

UMA IGREJA DIVIDIDA

Recentes hostilidades entre Khador e Cygnar foram sentidas dentro do clero. O fato de que o Sancteum esteja localizado na capital de Cygnar tem sido há muito um ponto de atrito com os fiéis de Khador. Esta insatisfação foi exacerbada pela conhecida amizade entre o Primarca Arius e o Rei Leto de Cygnar. Os vigários influentes de Khador não gostam desta relação, e perguntam-se de que maneira a Igreja como um todo pode permanecer neutra em face ao conflito e derramamento de sangue iminentes. Os fortes laços entre o Primarca e o trono de Cygnar também incentivaram a propaganda anti-morrowana em Khador por algum tempo,

anteriormente garantindo o apoio de Khador ao Protetorado de Menoth antes de isso ter sido recentemente cancelado (veja “O Estado das Coisas”, no Capítulo Um: Immoren Ocidental).

A despeito de tais assuntos inquietantes, não há hostilidades declaradas entre os fiéis de Morrow em Khador e em Cygnar. De fato, nove dos atuais exarcas são de descendência khadorana, e a Igreja espera poder manter seu foco e sua elevada posição moral em qualquer guerra futura. Guerras entre os fiéis irromperam ao longo da história da Igreja, e a fé suportou-as intacta. O atual nacionalismo khadorano chegou a proporções inéditas – embora alguns afirmem que o mesmo acontece em Cygnar – mas o Primarca e o Exordeum estão tentando impedir um cisma nas fés das duas nações, trabalhando desesperadamente para manter as linhas de comunicação tão abertas quanto possível.

ASCENDIDOS DE MORROW

Os ascendidos de Morrow são entidades divinas que às vezes se manifestam para os devotos em épocas de crise ou tumulto. Estes ascendidos servem a Morrow como intermediários entre o deus e seus fiéis, e ocasionalmente intervêm de maneira direta nos assuntos dos mortais, embora prefiram fornecer inspiração e apontar o caminho indiretamente.

Os clérigos que adotam um ascendido patrono devem escolher um dos domínios de seu patrono como um de seus domínios clericais. Ascendidos patronos também concedem benefícios menores, como descrito abaixo. Além disso, há rituais da fé que concedem dádivas específicas do patrono escolhido por um personagem. Qualquer seguidor devotado de um ascendido, disposto e capaz de pagar o preço, pode participar de um desses rituais sob a supervisão de um prelado ou membro de mais alto escalão do clero. A seção a seguir traz mais detalhes sobre alguns dos ascendidos mais populares entre os aventureiros.

ASCENDIDA ANGELLIA — PADROEIRA DA HISTÓRIA, CONHECIMENTO E SABER

Natural do extinto reino de Ryn, Angellia seguiu o caminho de Morrow desde muito jovem. Pessoalmente responsável por uma significativa pesquisa histórica, Angellia confirmou as datas de muitos eventos incertos, e estabeleceu novos padrões de pesquisa acadêmica. É mais conhecida por recuperar e traduzir a cópia original do Enkheiridion de Morrow, perdida para a Igreja por séculos. A relíquia agora

permanece com o Primarca na Catedral da Arqui-Corte, e é vigiada de perto pela Ordem da Manutenção. A despeito de sua idade, não mostra sinais de decadência ou desgaste.

A Ascendida Angellia é padroeira dos bardos de guerra e sábios, e várias bibliotecas importantes foram fundadas em seu nome. Seu talismã é gravado em muitos livros e tomos.

TABELA 4-1: ASCENDIDOS DE MORROW

Nome do Ascendido (homem/mulher)	Ano de Ascensão	Patronagem	Domínios	Arma Predileta
Asc. Katrena (m)	1,810 AR	Bravura, cavalaria, paladinos	Bem ¹ , Virtude ²	espada longa
Asc. Ellena (m)	1,590 AR	Viajantes, aventureiros	Aventura ² , Viagem ¹	—
Asc. Doleth (h)	1,411 AR	Marinheiros, pescadores	Água, Navegação ²	—
Asc. Solovin (h)	1,253 AR	Curandeiros, capelães de batalha, parteiras	Cura ¹	espada longa
Asc. Angellia (m)	1,027 AR	História, conhecimento, saber	Conhecimento ¹	—
Asc. Gordenn (h)	812 AR	Fazendeiros, família	Fazenda ² , Planta	foice curta
Asc. Sambert (h)	605 AR	Artesãos, pedreiros, carpinteiros	Artífice ² , Força ¹	martelo de guerra
Asc. Rowan (m)	289 AR	Pobreza, os desvalidos	Mendicância ² , Proteção ¹	—
Asc. Corben (h)	102 DR	Alquimia, astronomia, magia	Magia	bordão
Asc. Markus (h)	305 DR	Soldados, milicianos	Guerra ¹ , Guerreiro ^{1,2}	qualquer espada ou machado
Asc. Shevann (m)	500 DR	Mercadores, banqueiros	Mercantilismo ² , Sorte	—

¹Domínio compartilhado com Morrow. ²Novo Domínio (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica).

Benefícios da Patronagem: os clérigos que escolhem esta ascendida como padroeira recebem +2 de bônus em todos os testes de perícias de Conhecimento. Os personagens, incluindo não-clérigos, que escolhem Angellia como padroeira podem aprender um idioma a mais. Este idioma exige estudo para ser aprendido (não é uma dádiva divina, mas sim representa o desejo do personagem de aprender o idioma), mas não conta em seus idiomas iniciais e nem exige pontos de perícia em Falar Idiomas.

A Bênção do Acadêmico: seguidores devotos de Angellia que passam por este ritual com duração de uma semana recebem a habilidade conhecimento de bardo, como um bardo do seu nível de personagem. Este ritual não concede nenhum benefício a personagens que já possuam a habilidade conhecimento de bardo. Para participar deste ritual, é necessário doar à Igreja cinco tomos acadêmicos no valor de 1.000 PO cada, e o ritual drena 2.500 XP do participante.

ASCENDIDO CORBEN—PADROEIRO DA ALQUIMIA, ASTRONOMIA E MAGIA

Corben foi um mago renomado e um morrowano devotado em vida, vindo ao auxílio da Igreja sem hesitar durante a rebelião. Suas proteções mágicas e outros esforços valentes ajudaram a impedir saqueadores de Orgoth de atacar as igrejas e valeram-lhe sua fama. Mesmo assim, seu

maior feito ocorreu no final de sua vida, quando Immoren ocidental estava assolada pelo *rasga-pulmão*, uma praga que se alastrava rapidamente e não respondia à magia divina. Depois de trabalhar ao lado dos curandeiros da Igreja por algum tempo, Corben dedicou-se a formular uma cura alquímica, e acredita-se que este preparado seja responsável por salvar centenas de milhares de vidas.

O diário do Ascendido Corben, com os registros da ocupação de Orgoth, sobreviveu ao Flagelo, e é considerado uma importante relíquia. Quase todos os magos e alquimistas de natureza devota prestam homenagem ao Ascendido Corben. Seu talismã aparece com proeminência na maior parte dos estabelecimentos das ordens arcanas, assim como em centenas de laboratórios de alquimistas.

Benefícios da Patronagem: os clérigos que escolhem este ascendido como patrono recebem +2 de bônus em testes de Identificar Magia. Os personagens, incluindo não-clérigos, que escolhem Corben como patrono também recebem +1 de bônus em testes de Ofícios (alquimia) de natureza

benéfica. Por exemplo, este bônus se aplica em tentativas de criar antitoxina, mas não fogo alquímico.

Rito da Alquimia Divina: aqueles que tomam parte deste ritual de dois dias de duração são agraciados com habilidade excepcional em alquimia (+4 de bônus de intuição em testes de Ofícios [alquimia]), e com boa saúde (+4 de bônus em todos os testes de resistência de Fortitude contra venenos e doenças). O ritual exige ingredientes alquímicos raros no valor de 500 PO e drena 1.000 XP do participante.

ASCENDIDA ELLENA—PADROEIRA DOS VIAJANTES E AVENTUREIROS

Como uma famosa aventureira, Ellena viajou pelas Mil Cidades fazendo o bem, interceptando bandidos e ajudando comunidades locais. Seguiu de perto as diretrizes do Caminho da Transcendência de Morrow, sempre preferindo resolver seus encontros com a razão ao invés de confiar na força. Como uma ávida cartógrafa, também mapeava as terras onde quer que fosse, e suas crônicas ajudaram muito a avançar o campo da exploração.

De acordo com a lenda, o fato de que Ellena constantemente enaltecia Morrow, ao lado de seus atos de bondade e viagens, foi uma enorme contribuição para a difusão da fé em seu início. Suspeita-se de que isto, mais do que qualquer outro feito, tenha resultado em sua ascensão. Acredita-se que Ellena tenha sido derrubada em combate por um número avassalador de trolls.

A ascendida é uma figura muito heróica, e uma popular padroeira de aventureiros, viajantes e exploradores. As construções de estradas e ferrovias são abençoadas com preces oferecidas à Ascendida Ellena. Seu talismã é fixado em marcos importantes nas estradas, e os viajantes muitas vezes carregam um objeto gravado com seu símbolo quando viajam para outro país.

Benefícios da Patronagem: os clérigos que escolhem esta ascendida como padroeira recebem o talento Tolerância como um talento adicional. Os personagens, incluindo não-clérigos, que escolhem Ellena como padroeira também recebem +1 de bônus em testes de Cavalgar como resultado de suas freqüentes viagens.

ASCENDIDA KATRENA—PADROEIRA DA BRAVURA, CAVALARIA E PALADINOS

Acredita-se que Katrena tenha sido a primeira paladina de Morrow, assim como a primeira ascendida. Nascida entre as montanhas do norte de

Khador, foi virtuosa de coração e alma, e uma verdadeira campeã da justiça. Durante os primeiros e difíceis dias da fé, ela serviu como protetora e guarda-costas para diversos oficiais importantes da Igreja. De fato, ela morreu em 1.810 AR defendendo o terceiro Primarca, Orestag I, de assassinos menitas. Ao ver sua ascensão, diz-se que os atacantes largaram suas armas e se prostraram, implorando pelo perdão do Primarca e entregando-se a Morrow. Séculos depois, quando do assassinato do Primarca Lorichias, a Ascendida Katrena se manifestou em sua divindade e matou o assassino.

A Ascendida Katrena é a padroeira dos paladinos, cavaleiros e muitos magistrados e juizes devotos. Seu talismã está presente, como um brasão, em tribunais e em algumas prisões. Uma estátua da ascendida – de espada na mão – fica do lado de fora dos aposentos do Primarca dentro do Sancteum, e estátuas similares protegem muitos prédios da Igreja.

Benefícios da Patronagem: os clérigos que escolhem esta ascendida como padroeira recebem +1 de bônus em testes de resistência de Vontade para resistir a as magias conjuradas por aqueles de tendência maligna. Os personagens, incluindo não-clérigos, que escolhem Katrena como padroeira também recebem +1 de bônus em testes de Observar.

O Coração Puro: este ritual concede ao receptor a capacidade de imbuir uma espada longa com as habilidades de uma *arma sagrada* +1 por 1 minuto, uma vez por dia. Este curto ritual de um dia de duração exige que uma espada longa obra-prima no valor de 500 PO seja dedicada e doada à Igreja, e drena 2.000 XP do participante.



ASCENDIDO MARKUS—PADROEIRO DOS SOLDADOS E MILICIANOS

Um ascendido bastante recente, Markus foi um homem devoto que serviu como capitão da guarda em Forte do Meio. Foi um líder exemplar, renomado por salvar Forte do Meio de hordas de bárbaros. Durante o confronto, Markus desafiou os líderes das tribos pessoalmente, enfrentando cada campeão enviado, duas vezes por dia, durante sete dias. Derrotou cada um deles, e seus esforços impediram um cerco com força total até que os reforços pudessem chegar. De acordo com a lenda, a Ascendida Katrena surgiu como uma figura fantasmagórica sobre Markus quando este caiu na batalha final por causa dos ferimentos que havia sofrido nos dias anteriores, e os bárbaros fugiram da batalha quando Markus ascendeu aos céus.

O Ascendido Markus é o padroeiro dos guerreiros, dos milicianos, dos soldados e dos capelães de batalha. Seu talismã é muitas vezes gravado nos portões das cidades, nas torres de guarda e nos escudos dos soldados.

Benefícios da Patronagem: os clérigos que escolhem Markus como patrono recebem o talento Usar Arma Comum com uma espada ou um machado de sua escolha (espada curta, espada larga, espada longa, lâmina de batalha caspiana, machadinha, machado de arremesso, machado de guerra ou machado grande). Os personagens, incluindo não-clérigos, que escolhem Markus como seu patrono também recebem +1 de bônus em testes de Intimidação.

A Lâmina do Protetor: este ritual concede ao receptor a capacidade de imbuir uma única espada ou machado com as habilidades de uma arma *defensora* +1 por 1 minuto, uma vez por dia. Este ritual de um dia de duração exige a doação à Igreja de uma espada ou machado de qualidade obra-prima ornamentados, no valor de pelo menos 500 PO, e drena 1.600 XP do participante.

ASCENDIDA ROWAN—PADROEIRA DOS DESVALIDOS, CAMPEÃ DOS POBRES

Rowan nasceu em uma família nobre e abastada durante o auge da ocupação de Orgoth, e sua família manteve-se rica cooperando com os invasores, ajudando a escravizar e oprimir o povo que haviam protegido ao longo da história. Renunciando à sua família, Rowan doou toda a sua riqueza material à Igreja de Morrow, e passou sua vida a serviço dos pobres e desafortunados. Morreu protegendo um grupo de mendigos da execução nas mãos de um injusto governador Orgoth.

Aqueles que encontram-se em dificuldades ou que vivem na pobreza muitas vezes dirigem suas preces a Rowan. As

igrejas dedicadas à Ascendida Rowan tornaram-se muito populares durante o final da Ocupação de Orgoth, já que muitos procuravam abrigo dos cruéis opressores. Aqueles que escolhem a Ascendida Rowan como sua padroeira não precisam viver na miséria, mas espera-se que vivam com simplicidade e dediquem-se a atos de generosidade de bondade.

Benefícios da Patronagem: os clérigos que escolhem esta ascendida como sua padroeira recebem +1 de bônus em todos os testes de resistência de Fortitude. Os personagens, incluindo não-clérigos, que escolhem Rowan como padroeira também recebem +1 de bônus em testes de Diplomacia e Obter Informação quando falam com as classes mais baixas.

ASCENDIDO SOLOVIN—PADROEIRO DOS CURANDEIROS, CAPELÃES DE BATALHA E PARTEIRAS

Durante a Era das Mil Cidades, uma época muitas vezes violenta, um soldado e clérigo chamado Solovin dedicou-se a atender aos feridos e moribundos no campo de batalha. Entre os combates, ele auxiliava mães que estavam dando à luz e aqueles que sofriam de doenças. Solovin talvez seja mais bem lembrado por seu ato derradeiro, quando foi tratar um senhor da guerra local que sofria de uma terrível enfermidade. De acordo com a lenda, este lorde foi possuído por uma prole de Tamar, que estava destruindo seu corpo com a doença, com o intuito de iniciar uma grande praga. Através de um difícil exorcismo, Solovin aceitou a doença e a Prole Remel em seu próprio corpo. Isto salvou a vida do senhor da guerra, mas Solovin morreu rapidamente devido à doença. Contudo, ele ascendeu quando seu corpo expirou, e diz-se que isto destruiu a Prole Remel para sempre.

A maioria dos curandeiros adota o Ascendido Solovin como seu padroeiro, e ele é especialmente popular entre os capelães de batalha. Seu talismã aparece freqüentemente em selos de cera em poções de cura e outros remédios.

Benefícios da Patronagem: os clérigos que escolhem este ascendido como seu padroeiro recebem +2 de bônus em todos os testes de Concentração em magias de cura. Os personagens, incluindo não-clérigos, que escolhem Solovin como padroeiro também recebem +1 de bônus em todos os testes de Cura.

Rito da Mão Curandeira: os devotos de Solovin que passam por este ritual de purificação de uma semana de duração recebem a habilidade de cura pelas mãos como um paladino de seu nível de personagem. Caso o personagem já possua a habilidade de cura pelas mãos, este ritual não concede nenhum benefício. O ritual drena 2.000 XP do participante.

ARCONTES DE MORROW

Diz-se que Morrow aparece para certos primarcas quando esses estão prestes a morrer e pergunta: "Você deseja sua recompensa? Descansar no pós-vida? Ou gostaria de tomar minha mão e continuar a me servir?". Então, eles devem escolher entre tomar a mão do deus ou rumar para o além. Aqueles que se entregam a Morrow tornam-se arcontes, espíritos de luz a serviço e na presença de Morrow. Estes arcontes formam uma hoste divina, maior do que qualquer outra força a serviço do Senhor da Luz.

Os arcontes manifestam-se raramente, em geral em grupos de três e, quando o fazem, isto é considerado um grande augúrio. A única manifestação regular dos arcontes é quando um novo primarca é revelado, o que ocorre quando Morrow decreta que um clérigo de poder e integridade apropriados existe. Houve inúmeros períodos na história da Igreja sem um primarca, o mais longo destes tendo durado três décadas, durante o começo da Ocupação de Orgoth. Tradicionalmente, doze arcontes aparecem perante o primarca escolhido por Morrow, e viajam com ele até seu novo lar na Catedral da Arquicorte. Esta procissão sagrada sempre desperta uma renovação da fé do povo e, embora os arcontes sejam representados na arte como figuras beatas com grandes asas e rostos serenos, poucos podem realmente descrever sua verdadeira aparência.

THAMAR

Thamar afirma querer liberar as mentes do povo e libertá-las dos grilhões da moralidade. Na verdade, ela aprecia dobrar os fracos à sua vontade, e delicia-se em destruir a inocência através da corrupção e degradação moral. Thamar representa cobiça, luxúria e tirania, e defende abertamente a crueldade, derrama-

mento de sangue e tortura. Tida como uma mulher de beleza estonteante quando viva, a irmã de Morrow é descrita como jovial e vigorosa na época de sua Ascensão Negra. Embora Thamar nunca tenha tido pudores em usar sua beleza para obter vantagens, sentia-se igualmente confortável no campo

de batalha, entregando-se completamente ao uso de suas armas.

É representada tanto como uma donzela guerreira quanto como uma maga sedutora; em ambos os casos, sempre como uma mulher alta e extremamente bela com longos cabelos negros. Thamar, a guerreira, veste uma armadura negra que realça seu corpo, gravada com as flechas da maldade, e apoia-se no *Tormento da Paz*, sua grande lança de guerra. Carrega a *Destruidora da Fé*, sua maça-estrela pesada em sua mão direita, e a *Traidora do Repouso* embainhada na cintura. Thamar, a sedutora, sempre aparece sugestivamente oculta nas sombras, seus braços nus estendidos – fogo ardendo em sua mão esquerda, relâmpagos brilhando na direita. Sua aparência guerreira é mais comum em seus altares; contudo, diversas pinturas sedutoras de Thamar como a encantadora caíram nas graças de magos, e adornam as coleções particulares de mais de um membro da Ordem Fraternal.

RELAÇÕES COM OUTRAS RELIGIÕES

Os sacerdotes de Thamar têm cuidado para não atrair atenção indesejada. Preferem evitar conflito direto com outras religiões. Contudo, clérigos e paladinos são considerados alvos válidos para corrupção e conversão. Thamar valoriza tremendamente a corrupção de sacerdotes de Morrow. Na verdade, Thamar não deseja destruir a fé em Morrow, apenas subvertê-la; sua relação com seu irmão é complexa. Para o seu clero, o clima de Immoren ocidental sob a influência de Morrow é muito melhor do que a prisão da opressão

A GÊMEA NEGRA, TENTADORA, AQUELA QUE SUSSURA NAS SOMBRAS, IRMÃ PERVERSA, GUIA DOS CONDENADOS

Tendência:	<i>Neutra e Má</i>
Símbolo:	<i>Corrente de Thamar, também conhecida como Marca de Ternion</i>
Domínios:	<i>Destruição, Enganação, Guerra, Guerreiro*, Magia, Mal, Morte, Sorte</i>
Armas Prediletas:	<i>Tormento da Paz (lança longa), Traidora do Repouso (adaga farpada) e Destruidora da Fé (maça-estrela)</i>
Arma Predileta dos Clérigos:	<i>maça-estrela (pode variar baseada na prole padroeira)</i>
Tendências dos Clérigos:	<i>qualquer Maligna</i>

*Novo Domínio (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica).

menita. É verdade que os clérigos de Thamar deleitam-se em capturar, torturar e até assassinar clérigos de Morrow, mas não se incomodam em brincar com os sacerdotes fanáticos de Menoth – matam-nos sem hesitar. Quaisquer outras religiões,

para Thamar e seus seguidores, são apenas peões para serem seduzidos, manipulados, dominados ou assassinados ao longo do caminho enquanto sabotam a Igreja de Morrow e, em última análise, a sociedade como um todo.

A IGREJA DE THAMAR

Os sacerdotes de Thamar freqüentemente acham um nicho para si entre os criminosos. Têm facilidade em afiliar-se com guildas de ladrões e gangues, muitas vezes recebendo grandes quantias em troca de seus serviços. Casas-fortes são mantidas

fato, os clérigos de Thamar desconfiam habitualmente de todos, inclusive uns dos outros, e muitas vezes empregam magias para ocultar sua tendência e bloquear magias divinatórias. Encontros entre thamaritas estranhos são sempre tensos e exigem provas de lealdade. Na verdade, um segredo muito bem guardado é a Marca de Thamar, um símbolo permanente inscrito com fogo profano no interior do antebraço dos acólitos. A cerimônia da marca ocorre à meia-noite na Ascensão Negra, e diz-se que o símbolo só é visível quando se esfrega sangue contra a pele. Em todo caso, esta marca é um meio infalível de identificar outros iniciados da Gêmea Negra.

Não existe Igreja de Thamar. Isto é algo que os paladinos nunca vão compreender. Eles podem nos capturar e torturar, e ainda assim nunca conseguirão as respostas que buscam. Por quê? Por causa das perguntas. Elas estão todas erradas. “Quem lidera sua igreja? A quem você responde?”. Idiotas. Não há colunas impressionantes como arautos do esplendor de Thamar. Não há um alto pontífice para ditar o que se deve pensar ou como se deve agir. Nós não temos a pretensão de dizer com quem se deve casar, nem de conduzir as almas a alguma pós-vida através de rituais e bênçãos.

E aqui vai um pequeno segredo. Não há o bem... E não há o mal. Há apenas a escravidão... E a liberdade. Você quer ser um escravo? Hmm? Não? Muito bem então... Pegue minha mão e eu irei libertá-lo...

— Chantre Lenora Malfrith (thuriana Cle16/Mag2), Sacerdotisa de Thamar

pelo clero thamarita na maior parte das cidades de médio e grande porte, oferecendo proteção e abrigo a criminosos, fugitivos e seguidores da fé. Os sacerdotes ganham dinheiro adicional através da conjuração de magias, oferecendo cura e removendo – ou infligindo – doenças e maldições. Como resultado, qualquer bandido com alguns contatos sabe como encontrar um clérigo de Thamar nas redondezas.

Devido a suas naturezas individualistas, os devotos raramente compartilham um objetivo único. Contudo, todos buscam minar a Igreja de Morrow e outras organizações benignas. Os sacerdotes thamaritas buscam lucro, prazer e a corrupção dos inocentes. Seus seguidores não vêem nada de errado em lidar com Infernais e apoiam o uso da necromancia, muitos tendo aprendido poderes sobre os mortos. Thamar defende o uso de quaisquer atalhos até o poder: traição, assassinato, mentiras, corrupção, todos são ferramentas do ofício. O caminho da ascensão é importante, embora muitos distraiam-se pelo desejo de poder. De acordo com os ensinamentos de Thamar, a ascensão envolve obter liberdade completa da moralidade convencional.

Os thamaritas são receosos de incriminar a si mesmos ou atrair atenção demasiada, e por isso raramente usam vestimentas distintivas, e mantêm seus símbolos sagrados escondidos. De

CULTUANDO THAMAR

NEM TODOS AQUELES QUE REZAM A THAMAR SÃO ESPECIALMENTE MALIGNOS OU DIABÓLICOS. EXISTE UMA DIFERENÇA CONSIDERÁVEL ENTRE AQUELES QUE CASUALMENTE OFERECEM PRECES OCASIONAIS E UM MINISTRO D'AQUELA QUE SUSSURRA NAS SOMBRAS, ATIVAMENTE CUMPRINDO SUA VONTADE. NA VERDADE, A MAIORIA DOS THAMARITAS SÃO PEQUENOS CRIMINOSOS OU CRIATURAS EGOÍSTAS CUJA ADULAÇÃO É ACEITÁVEL MAS DE MANEIRA ALGUMA COMPARÁVEL A DOS CLÉRIGOS.

OS DELINQUENTES QUE JURAM POR THAMAR PODEM SER PRESOS E PUNIDOS POR SEUS CRIMES, MAS RARAMENTE SÃO PENALIZADOS EXPLICITAMENTE POR VENERÁ-LA. DE FATO, A PUNIÇÃO DE CRIMINOSOS E DAQUELES QUE MERAMENTE CULTUAM THAMAR ESTÁ ALÉM DO ESCOPO DA IGREJA. É VERDADE QUE PALADINOS ARDENTES DE MORROW POR VEZES TOMAM PARA SI A TAREFA DE TORNAR A VIDA DE THAMARITAS CONHECIDOS MISERÁVEL, MAS A SABEDORIA POPULAR DITA QUE TAIS PESSOAS ACABAM PAGANDO POR SEUS CRIMES DE UM MODO OU DE OUTRO.

CONTUDO, OS CLÉRIGOS DE THAMAR SÃO UM ASSUNTO COMPLETAMENTE DIFERENTE. AQUELES QUE SERVEM À GÊMEA NEGRA SÃO VISTOS DE FORMA CEM VEZES PIOR DO QUE O CRIMINOSO QUE JURA PELA DEUSA SEM MEDIR AS CONSEQUÊNCIAS DISTO. SACERDOTES THAMARITAS ESTÃO ALÉM DE QUALQUER REDENÇÃO. SÃO AMEAÇAS À SOCIEDADE, E AS PESSOAS REALMENTE HONESTAS ÀS VEZES REPORTAM AQUELES QUE SUSPEITAM SEREM CLÉRIGOS AO CAPELÃO OU PALADINO MORROWANO MAIS PRÓXIMO. ESTES, POR SUA VEZ, DEVEM LEVAR TAIS NOTÍCIAS AOS JUSTOS OU AOS CAVALEIROS DO PROFETA LOCAIS, PARA QUE SEJAM TOMADAS AS PROVIDÊNCIAS CABÍVEIS.

TEMPLOS E CERIMÔNIAS

Há poucas igrejas verdadeiras dedicadas a Thamar. A maioria dos clérigos conduz sua devoção em altares privativos, em geral um armário ou gabinete ou algum outro relicário contendo uma estatueta de ferro da deusa, assim como velas escuras e incenso. Thamar não exige sacrifícios durante seu culto, porque Aquela que Sussurra nas Sombras considera qualquer ato ou pensamento malignos cometidos pelos seus seguidores uma oferenda. De fato, durante a devoção, os clérigos muitas vezes recitam suavemente suas ações, lembrando-as e honrando a deusa com os atos feitos em seu nome.

O dia mais sagrado da religião thamarita é a noite da Ascensão Negra. Ela marca o dia em que Thamar ascendeu à divindade. Seus fiéis insistem que ela ascendeu cinco semanas antes de Morrow, e assim a Ascensão Negra é celebrada cinco semanas antes da Missa de Ascensão morrowana. Celebra-se a Ascensão Negra à meia-noite, através de uma litania de reconhecimento à deusa e renovação dos votos. Tradicionalmente, espera-se que os clérigos realizem algum ato maligno neste dia, embora a severidade exigida seja questão de debate. Alguns dos fiéis de Thamar acreditam que o assassinato é a única oferenda digna deste dia, e por vezes passam semanas procurando a vítima apropriada. Por esta razão, a Ascensão Negra é considerada um dia mau, ligado a muitas mortes e desaparecimentos. Muitos recusam-se a deixar seus lares durante a Ascensão Negra, enquanto outros chegam a procurar refúgio em uma igreja morrowana local.

HIERÓGLIFOS TELGESH

ANTES DA ASCENSÃO, THAMAR DESENVOLVEU SUA PRÓPRIA LÍNGUA PARA EXPRESSAR A VERDADEIRA LIBERDADE DE PENSAMENTO. ELA SENTIA QUE AS VELHAS PALAVRAS E LETRAS DOS IDIOMAS DERIVADOS DE TEMPOS ANTIGOS RESTRINGIAM DEMAIS. ASSIM, A CRIAÇÃO DE SEU PRÓPRIO ALFABETO FOI UM PASSO IMPORTANTE EM SUA ASCENSÃO. EMBORA TENHA MANTIDO A MAIOR PARTE DOS DETALHES EM SEGREDO, DEIXOU PARA TRÁS MUITOS DOS SÍMBOLOS DE SEU ALFABETO, CONHECIDOS COMO HIERÓGLIFOS TELGESH. ESTES HIERÓGLIFOS SÃO MUITO IMPORTANTES PARA OS THAMARITAS, ASSIM COMO É RECONSTRUIR SEU IDIOMA EXCLUSIVO TELGESH. DIVERSAS SEITAS THAMARITAS USAM ESTES HIERÓGLIFOS PARA SE IDENTIFICAR, E CERTOS HIERÓGLIFOS ASSOCIADOS COM OS ESCOLHIDOS DE THAMAR SÃO INCLUÍDOS EM MUITAS MAGIAS E RITUAIS.

ORGANIZAÇÕES ALIADAS

Thamar não é servida por ordens religiosas como os paladinos e monges de Morrow. Contudo, o seu clero tem influência considerável entre guildas criminosas, gangues e mercados negros ao longo de Immoren ocidental. A maioria dos clérigos mantém registros cuidadosos de favores que tenham feito para tais grupos, e estão mais do que dispostos a cobrá-los quando necessário. Isso inclui ameaças de extorsão ou outras represálias ao primeiro sinal de relutância.

A maioria dos clérigos pode reunir rapidamente um sortimento de guerreiros, ladinos, feiticeiros e assassinos. Até mesmo clérigos de baixo nível recebem respeito e medo consideráveis dentro do submundo. Ninguém quer arriscar ser amaldiçoado, ninguém quer que seus parentes falecidos



sejam reanimados para caçar seus filhos; a habilidade de um único clérigo de cometer essas represálias pode ser limitada, mas poucos estão dispostos a assumir este risco. Dependendo do quanto o clero de Thamar tiver sido capaz de corromper indivíduos importantes, seu alcance pode também incluir organizações legítimas.

SEITAS DE THAMAR

Seitas são cultos organizados dentro da fé thamarita. Em teoria, cada clérigo é sua própria seita, livre para cultuar Thamar como preferir. Ao longo dos séculos, surgiram grupos com filosofias em comum, trabalhando rumo a objetivos semelhantes. Algumas destas seitas adotaram vestimentas características, usadas durante encontros e celebrações especiais. As seitas listadas abaixo são alguns exemplos de cultos thamaritas notáveis.

O ARQUIVO INFERNAL

O Arquivo Infernal é um pequeno grupo com objetivos muito específicos. Com sede em Ceryl, eles mantêm uma vasta e escondida biblioteca de conhecimento Infernal e rituais malignos conhecidos apenas como o Arquivo. Acreditam que é seu dever sagrado catalogar e estudar Infernais, reunindo e registrando todas as informações sobre essas criaturas. Sua biblioteca é ainda mais rica e completa do que a impressionante coleção mantida pela Ordem Fraternal de Magia.

O Arquivo copia manuscritos ativamente, e certifica-se de que eles sejam “encontrados” por magos que irão utilizá-los. O Arquivo também mantém listas minuciosas de infernalistas praticantes justamente por esta razão. Poucos clérigos da seita realmente invocam Infernais, preferindo deixar que os magos assumam os riscos e paguem o preço. Contudo, utilizam poderosas magias divinatórias e subornam membros de guildas para descobrir sobre o sucesso ou falha desses experimentos. Estas práticas datam das origens do Dom, que os fundadores desta seita afirmam ter ajudado a orquestrar.

O Arquivo Infernal é uma das poucas seitas a adotar vestes características. Seus mantos com capuzes, de um vermelho profundo, são bordados com hieróglifos ornamentados de ouro ao longo das bainhas, e a Marca de Ternion é bordada em negro no lado direito do peito. Estes mantos são usados apenas dentro da segurança do Arquivo Infernal.

OS CAÍDOS

Sem ser na verdade uma seita organizada, os Caídos são antigos clérigos ou paladinos de Morrow que se voltaram para

Thamar. Muitas vezes, isso depois que a fé de um indivíduo tenha erodido, sua moralidade tenha sido comprometida e seus atos tenham se tornado questionáveis. As pessoas nesta posição acabam por perceber que abandonaram Morrow. São perigosos, já que muitos continuam a posar como clérigos ou paladinos legítimos, quando na verdade seu poder agora vem de Thamar. Muitos continuam a usar as vestes de Morrow abertamente, enquanto escondem com cuidado sua lealdade thamarita. De fato, não é incomum encontrá-los viajando sob o disfarce de clérigos ou peregrinos empobrecidos.

Cada novo caído é uma vitória para Thamar, e gerar tais indivíduos é uma alta prioridade para seu clero. Thamar auxilia diretamente esses esforços, na forma de aparições de Escolhidos ou proles de aparência bela, particularmente em sonhos. Estes sonhos encorajam atos malignos e oferecem segurança àqueles que estão perdendo seus poderes divinos. Uma vez que a decisão de servir a Thamar tenha sido feita, a iniciação ao clero é rápida e suave, para minimizar o risco de detecção, e Thamar concede imediatamente poderes divinos para ajudar os novos Caídos a manter seu disfarce.

A MORTALHA

Esta pequena mas popular seita concentra-se na corrupção dos mortos ao invés dos vivos. Muitos dos clérigos de Thamar são atraídos pela necromancia e apreciam animar os mortos, encontrando tomos perdidos de conhecimento necromântico e trabalhando junto com magos ou feiticeiros de inclinação semelhante. Muitos membros desta seita foram magos, ou têm alguma familiaridade com a magia arcana.

Os membros da Mortalha são reclusos, e é difícil entrar em contato com eles, exceto através de canais específicos. Seu trabalho requer proximidade a corpos, de preferência aqueles que não receberam um enterro santificado, e são atraídos por áreas onde foram cometidos assassinatos, ou que sejam assombradas por espíritos em agonia. Usam um hieróglifo complexo, desenhado no ar, para reconhecerem uns aos outros. O hieróglifo significa “morto erguido” no alfabeto Telges, e também é o símbolo da Prole Delesle.

A Mortalha também tomou para si a responsabilidade de proteger as relíquias profanas de Thamar e das proles. Possuem um grande número destes itens escondidos, fornecendo guardiões mortos-vivos para salvaguardá-los. Membros de alto nível da mortalha têm contato com poderosos mortos-vivos de vontade própria, e freqüentemente firmam acordos de ajuda mútua com eles.

PROLES DE THAMAR

As proles de Thamar são entidades profanas que servem como intermediários entre Thamar e seus seguidores, ocasionalmente intervindo de forma direta em assuntos mortais. Embora manifestem-se em tempos de crise para semear a insegurança, dúvida, suspeita e terror, tais manifestações são raras. Em geral, trabalham indiretamente, em especial através de sonhos maculados. Pode-se dizer que as proles são mais ativas do que os ascendidos de Morrow, tendo permissão de Thamar para interferir com os mortais. Um de seus métodos favoritos é a possessão. Desta maneira, muitas vezes fazem com que uma pessoa cujo corpo habitem cometa atos atrozes, embora em geral acredite-se que as proles só podem possuir aqueles que já possuam em seus corações alguma fraqueza inerente ou inclinação para os campos de influência da prole.

Como é apropriado para uma religião que enfatiza a liberdade e individualidade, as proles são individualmente únicas. Todas são malignas ao extremo, mas algumas utilizam disfarces belos e falam em tons racionais convincentes, enquanto outras são perversas e cruéis, deleitando-se no derramamento de sangue, tortura e em coisas ainda piores.

Os clérigos que adotam uma prole padroeira devem escolher um dos domínios de sua padroeira como um de seus

domínios clericais. Proles padroeiras concedem benefícios adicionais, como descrito abaixo. Além disso, como na Igreja de Morrow, há rituais da fé que concedem dádivas específicas de um padroeiro de um personagem. Qualquer seguidor devotado de uma prole pode participar de um destes rituais, sob a supervisão de um membro do clero de posto preletor ou superior. Na seção a seguir, são fornecidos detalhes sobre as proles mais populares com aventureiros.

PROLE AIDAN—PADROEIRO DOS LADRÕES DE TÚMULOS, CAÇADORES DE TESOUROS E AVENTUREIROS

Aidan foi um caçador de tesouros oportunista que conseguiu lucrar, a despeito da Ocupação de Orgoth, saqueando tumbas e mausoléus de famílias ricas, e até mesmo levando os corpos que lá jaziam. Também freqüentava locais de recentes batalhas e chacinas, reunindo objetos valiosos e fazendo altas pilhas de corpos frescos em sua carroça, corpos que vendia aos clérigos de Thamar e a outros necromantes.

Seu maior saque de tumba foi realizado com seu bando escolhido a dedo de aventureiros e rapinadores, nas montanhas de Rhul. Penetrando no mais sagrado salão funerário dos anões, eles saquearam uma tumba que, segundo boatos, pertencia a um descendente direto dos Grandes Patriarcas. Junto com gemas e jóias sem preço, ele roubou uma poderosa relíquia há muito esquecida. Caçado por anões furiosos, de alguma forma utilizou esta relíquia

TABELA 4-2: PROLES DE THAMAR

Nome do Ascendido (homem/mulher)	Ano de Ascensão	Patronagem	Domínios	Arma Predileta
Pr. Ekris (h)	1.780 AR	Infernalistas, adivinhos, tiranos	Conhecimento, Sabedoria Negra ² , Tirania	adaga farpada
Pr. Remel ³ (h)	1.700 AR	Masoquistas, sádicos, torturadores	Destruição ¹	—
Pr. Delesle (m)	1.610 AR	Necromancia	Morte ¹ , Mortos-Vivos ²	foice longa
Pr. Drayce (h)	1.400 AR	Ladrões, líderes corruptos	Enganação ¹	adaga
Pr. Khorva (m)	1.250 AR	Assassinos, matadores, capangas	Assassinato ² , Destruição ¹	—
Pr. Lukas (h)	995 AR	Loucos, estupradores, depravados	Loucura ² , Mal ¹	adaga de soco
Pr. Roth (h)	687 AR	Soldados, mercenários, bandidos	Guerra ¹ , Guerreiro ^{1,2}	lança longa farpada
Pr. Aidan (h)	344 AR	Ladrões de túmulos, caçadores de tesouros, aventureiros	Saque ² , Terra	—
Pr. Nivara (m)	25 DR	Magos, feiticeiros	Magia ¹	bordão
Pr. Bolis (h)	271 DR	Jogadores, contrabandistas, mercadores malignos	Mercantilismo ² , Sorte ¹	—
Pr. Stacia (m)	421 DR	Incendiários, evocadores, magas	Fogo	—

¹Domínio compartilhado com Thamar. ²Novo Domínio (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica).

³A Prole Remel foi aparentemente destruída durante a ascensão do Ascendido Solovín

para escapar de volta ao território Orgoth. Lá estabeleceu um extenso esconderijo subterrâneo em algum lugar de Ord. Encheu sua base secreta de luxos e viveu como um rei, nunca mais subindo à superfície. Sua ascensão veio anos mais tarde, nas primeiras horas da manhã, quando foi estrangulado durante o sono por um de seus associados.

Os seguidores da Prole Aidan são relativamente poucos em número, mas diz-se que ele protege os ladrões de túmulos, os caçadores de tesouros e qualquer um que procure aventuras por pura cobiça e egoísmo. Muitos aventureiros de inclinação maligna rezam à Prole Aidan e rogam para que ele abençoe suas aventuras.

Benefícios da Patronagem: os clérigos que escolham esta prole como padroeiro recebem +2 de bônus em testes de resistência contra efeitos e magias de petrificação ou paralisia. Os personagens, incluindo não-clérigos, que escolhem Aidan como padroeiro recebem +1 de bônus em testes de Procurar quando procuram especificamente por portas ou armadilhas secretas.

Dádiva da Visão Clara: os seguidores da Prole Aidan que passam por este ritual recebem a habilidade encontrar armadilhas, de um ladino de 1º nível, e também recebem +4 de bônus de intuição em todos os testes de Procurar. Este ritual de uma noite de duração, que pode ser realizado apenas durante a lua nova de Calder, exige o sacrifício de bens roubados no valor de pelo menos 500 PO, e drena 1.000 XP do participante.

PROLE DELESLE—PADROEIRA DA NECROMANCIA E DA MORTE

Delesle seguiu o caminho de Tamar desde muito jovem, e demonstrou uma aptidão natural para a necromancia, tendo matado e reanimado seus pais na tenra idade de dez anos. Tornou-se uma clériga de Tamar sem um mentor, e sua maestria da magia necromântica era lendária.

Ela foi o terror do Templo de Menoth durante a maior parte de sua vida, atuando como uma revolucionária saída de um pesadelo através das Mil Cidades. Há muito poucas histórias de mortos-vivos antes desta época, e acredita-se que Delesle possa ter inventado sozinha a arte da necromancia. Embora isto pareça improvável, ela certamente era prolífica com seu talento. Também há boatos de que Delesle tenha se envolvido com a ancestral espada *Fogo das Bruxas*, ajudando a criá-la ou desenterrando-a de seu local de repouso ancestral. Embora a maioria das pessoas acredite que a lâmina seja um artefato mais recente, outros dizem que pode ter sido a ferramenta de sua ascensão final. De acordo com a lenda, Delesle empalou-se com a lâmina negra para transcender a carne.

A Prole Delesle é a padroeira dos necromantes. Quaisquer pessoas malignas fascinadas com os poderes da morte prestam-lhe homenagem, e seu nome é um instrumento chave em muitos rituais para animar servos. A Mortalha interessa-se particularmente em pesquisar sobre sua vida e trabalho, e investiga relatos de suas manifestações.

Benefícios da Patronagem: os clérigos que escolhem esta prole como padroeira fascina mortos-vivos como se fossem um nível mais alto. Os personagens, incluindo não-clérigos, que escolhem Delesle como padroeira recebem +1 de bônus em qualquer teste de resistência no qual uma falha resultaria em sua morte.

Capa do Necromago: a Prole Delesle protege seus seguidores dos mortos-vivos. Este ritual torna seus seguidores imunes a todos os ataques de dreno de habilidades e energia, e capazes de conjurar *invisibilidade contra mortos-vivos* à vontade. Em troca, o participante deve sacrificar permanentemente 1 ponto de Constituição e 2.500 XP neste ritual de dois dias de duração.

PROLE DRAYCE—PADROEIRO DOS LADRÕES E LÍDERES CORRÚPTOS

O Barão Drayce era um poderoso líder e ladino habilidoso nos primeiros anos após a Ascensão de Thamar. Um homem de manipulações sutis e sagazes, governava com o amor e apoio de seu povo, mantendo seus cidadãos felizes enquanto roubava tudo o que tinham. Ele gozava de um estilo de vida extremamente confortável, tendo instituído muitas leis que beneficiavam-no pessoalmente, e a extensão de sua corrupção só foi descoberta anos depois de sua partida.

Alguns de seus roubos eram usados para destruir seus inimigos através de incriminações e chantagem, e ele também é suspeito de ter assassinado diversos rivais que desapareceram sem deixar rastro. Diz a lenda que conseguiu roubar uma bem-guardada relíquia morrowana da Ordem da Manutenção e entregá-la aos agentes de Thamar – por um preço, é claro – e que isto certamente assegurou sua ascensão.

A Prole Drayce é um padroeiro favorecido por ladinos que apreciam sua imagem de cavalheiro-ladrão e as histórias de seus feitos ousados. Ele também é o padroeiro de muitos políticos corruptos.

Benefícios da Patronagem: os clérigos que escolhem esta prole como padroeiro consideram Falsificação e Furtividade como perícias de classe. Os personagens, incluindo não-clérigos, que escolhem Drayce como padroeiro recebem +1 de bônus em testes de Blefar, Esconder-se e Observar.

PROLE EKRI—PADROEIRO DOS INFERNALISTAS, ADIVINHOS E TIRANOS

Um acadêmico, filósofo e alquimista, Ekris foi o companheiro e amante de Thamar antes de sua ascensão, e não deixou pedras sobre pedras em sua busca para compreender a rota que ela trilhara para ascender. Numa época antes dos magos, ele era um infernalista de habilidade surpreendente. Ekris fez muitas barganhas terríveis com os Infernais para estender sua vida e por um maior conhecimento do Telges, já que ele acreditava que o alfabeto continha muitas pistas para a ascensão de Thamar. Acredita-se que Ekris tenha sacrificado sua mulher e seus filhos para cumprir os pactos por este conhecimento. Quando da sua morte, numa grande explosão que destruiu a fortaleza que era o seu lar, Thamar convocou-o a seu serviço. A Primeira Prole, Ekris também foi apontado Lorde dos Escolhidos.

A Prole Ekris é reverenciado por infernalistas e outros de afinidades malignas que valorizam conhecimento e informação. Durante sua longa vida, escreveu diversos tomos sobre barganhas com Infernais, e os originais destes

tomos são relíquias valiosíssimas. As cópias destas obras são consideradas as fundações do infernalismo moderno.

Benefícios da Patronagem: os clérigos que escolhem esta prole como padroeiro recebem +2 de bônus em todos os testes de perícias de Conhecimento, e +1 de bônus em testes de resistência contra Infernais. Os personagens, incluindo não-clérigos, que escolhem Ekris como padroeiro consideram seu Carisma como 18 quando falam com criaturas Infernais.

Pacto do Poder Escuro: através da dedicação à Prole Ekris e da busca por conhecimento, os seguidores que passam por este ritual recebem o talento Magia Penetrante como um talento adicional, e também recebem +4 de bônus de intuição em todos os testes de Conhecimento (arcano) e Identificar Magia. Este ritual de uma semana de duração exige o sacrifício de ingredientes alquímicos e ervas no valor de 500 PO, e drena 2.500 XP do participante.

PROLE NIVARA—PADROEIRA DOS MAGOS E FEITICEIROS

Nivara foi uma poderosa e cruel maga que vivia nos Picos Sentinelas durante o início da rebelião contra Orgoth. Parte de uma das primeiras gerações de magos depois do Dom, ela trabalhava por vontade própria para os agentes do mal, para espalhar o conhecimento arcano e Infernal. Nivara tinha uma reputação por acessos de fúria selvagem e um perfeccionismo quase obsessivo. Sua grande e elaborada torre tornou-se uma das mais estimadas escolas de magia, e atraiu muitos estudantes, embora o número de magos que emergiram de seus salões seja muito menor que o número dos que viajaram até lá.

A maior obra de Nivara, um construto mágico, foi inspirada por um sonho vindo da Prole Ekris. O *Artefato Enigmático de Nivara* era um dispositivo mekânico utilizado para instruir e testar seus alunos. Este engenhoso aparelho prendia a mente do estudante em um quebra-cabeças complexo. Aqueles que não conseguiam resolver o quebra-cabeças morriam como carcaças murchas, sua energia vital drenada. O dispositivo armazenava esta energia, e Nivara era capaz de utilizá-la como combustível para suas próprias magias e para outros propósitos nefastos. Ela foi morta por um grupo de ex-alunos, e esses fugiram de sua torre após testemunhar sua ascensão. Todos tiveram mortes horríveis pouco tempo depois.

A Prole Nivara é a padroeira dos magos e feiticeiros malignos. A despeito de suas crueldades e excessos, a maioria dos magos admite que Nivara foi uma inovadora excepcional, e fez muito para avançar o conhecimento mágico. Acredita-se que seu *Artefato Enigmático* ainda exista, talvez enterrado nas ruínas de sua torre amaldiçoada nos Picos Sentinelas.

Benefícios da Patronagem: os clérigos que escolhem esta prole como padroeira recebem o talento Magia Silenciosa como um talento adicional. Os personagens, incluindo não-clérigos, que escolhem Nivara como padroeira podem reduzir o tempo e custo (de dinheiro e XP) envolvidos na criação de itens em 10%, desde que alguma homenagem a Nivara seja incluída na criação do item (a homenagem pode ser sutil).

Pacto da Visão Arcana: este pacto mágico concede ao receptor a habilidade de *detectar magias* e *ler magias* à vontade. Além disso, o receptor recebe +4 de bônus de intuição em testes de Identificar Magia, e +4 de bônus na CD de testes de resistência de Vontade contra suas tentativas de *vidência*. O receptor deve preparar pergaminhos de *detectar magias*, *ler magias* e uma outra magia de 2º nível ou maior para serem sacrificados como parte deste ritual, que tem duração de três dias. Além disso, o ritual drena 2.000 XP do participante.

PROLE ROTH—PADROEIRO DOS SOLDADOS, MERCENÁRIOS E BANDIDOS

Roth foi um notório líder de bandidos que aterrorizava os viajantes ao longo do rio Língua do Dragão antes da invasão de Orgoth. Seu exército de salteadores empregava bárbaros e outros renegados das cidades ao sul. Roth era implacável e impiedoso com seus inimigos, mas justo com suas tropas, e um líder excepcional.

Tinha um forte ódio por clérigos de Morrow, ódio que se originava de um incidente em sua juventude quando um clérigo local recusou-se a ajudar seus pais, que eram pobres demais para fazer uma oferenda. Foi sem dúvida esta tendência a punir clérigos bondosos – e sua aberta devoção a Thamar – que lhe valeu o favor da Gêmea Negra e assegurou sua ascensão. Ele foi morto por uma flecha perdida durante uma batalha na qual seu exército foi flanqueado por uma aliança de dez cidades. Quando ascendeu, os mortos ergueram-se como mortos-vivos e atacaram os vivos. Ninguém, de qualquer um dos lados, escapou da chacina.

A Prole Roth é reverenciado por bandidos e salteadores, assim como por mercenários implacáveis. Os soldados que buscam sua proteção fazem-no em segredo.

Benefício da Patronagem: os clérigos que escolhem esta prole como padroeiro recebem o talento Liderança no 6º nível como um talento adicional, embora seus parceiros devam ter tendência maligna, e nenhum parceiro extraplanar especial seja permitido. Os personagens, incluindo não-clérigos, que escolhem Roth como padroeiro recebem +1 de bônus em jogadas de ataque e dano contra clérigos e paladinos de Morrow.

PROLE STACIA—PADROEIRA DOS INCENDIÁRIOS E EVOCADORES, CAMPEÃ DA MAGIA FEMININA

Stacia cresceu em Mercir há apenas alguns séculos. Era fascinada por magia, e determinada a se tornar uma maga poderosa, o que colocou-a em conflito com a Ordem Fraternal de Magia. Contudo, Stacia não deixou o chauvinismo da Ordem interferir com seus planos; subornou aprendizes, roubou livros e seduziu muitos magos. Seu talento era irrefutável, e suas habilidades rapidamente ultrapassaram aquelas dos magos com o dobro de sua idade.

Stacia também tinha grande prazer em queimar coisas. Ela apavorava a guarda da cidade de Mercir, até que a Ordem finalmente convocou-a. Feliz em atender ao chamado, Stacia foi até o local da emboscada sabendo o que lhe aguardava, e matou diversos magos. Em um frenesi maníaco, queimou a maior parte da cidade até o chão, e então fugiu pelo mar. Surgiram boatos de um pilar de fogo que não podia ser apagado entre algumas ruínas nas Montanhas Cardare, e seus fiéis afirmam que este é um possível local de sua ascensão.

Os seguidores da Prole Stacia incluem magos e clérigos que gostam do “fogo do inferno”. A Prole Stacia é única por ter um número considerável de seguidores que não são thamaritas. Por exemplo, muitas magas e feiticeiras consideram a Prole Stacia uma heroína, e estas idéias preocupam a Igreja de Morrow. Na verdade, o número de mulheres seguidoras de Stacia não deve diminuir enquanto grupos como a Ordem Fraternal proibirem mulheres em suas fileiras.

Benefícios da Patronagem: os clérigos que escolhem esta prole como padroeira recebem +2 de bônus em testes de resistência contra fogo, mágico ou comum. Os personagens, incluindo não-clérigos, que escolhem Stacia como padroeira recebem +1 ponto de dano adicional quando conjuram magias de fogo ou calor.

Fogos da Alma: os devotos de Stacia que passam por este ritual podem conjurar *criar chamas* como uma habilidade semelhante a magia uma vez por dia. Contudo, estas são chamas profanas, e todo o dano é tratado como dano profano, não dano por fogo. Além disso, o receptor deste rito negro é permanentemente protegido por uma resistência a fogo de 5. O ritual de dois dias de duração exige o sacrifício de um símbolo da Ordem Fraternal encontrado nas cinzas de um prédio queimado, e drena 1.600 XP do participante.

INFERNALIS E OS ESCOLHIDOS DE THAMAR

A maior parte das pessoas acredita que os servos de Thamar sejam Infernais, mas isto não é verdade. Os clérigos de Thamar sabem que existe uma distinção importante entre eles. Os Infernais são entidades alienígenas com noções realmente incompreensíveis de sociedade e moralidade, enquanto que os servos de Thamar eram mortais que foram transformados em seres profanos quando de suas mortes. Estes servos não podem ser invocados ou comandados, diferente dos Infernais. De fato, existe muita tensão entre estes dois tipos de seres malignos. Thamar protege as almas que são suas por direito, e proíbe que seus seguidores vendam suas almas em pactos Infernais. Diz-se que ela vigia os Infernais atentamente, tendo aprendido as consequências dos contratos com eles em primeira mão.

Os Escolhidos de Thamar, ou os “Portadores dos Hieróglifos”, são clérigos de alto escalão que foram escolhidos por Thamar para continuar a servi-la no pós-vida. Apenas os clérigos que alcancem o posto de chantre ou redentor (veja os Apêndices) podem receber este privilégio. Os Escolhidos são reconhecíveis porque trazem hieróglifos em suas testas e pulsos, como uma marca de seu serviço. Não podem ser invocados ou forçados a servir infernalistas ou outros conjuradores; contudo, clérigos malignos poderosos podem tentar rituais de súplica para pedir por intervenção divina (como pelo uso da magia *portal*) e, em casos raros, Thamar atende a esses pedidos.

← MENOTH →

Menoth é normalmente representado como um homem mascarado de pé como um gigante acima de seus seguidores. É um deus austero e vingativo, que a maioria dos humanos acredita que tenha criado a humanidade e o mundo de Caen. Seu culto chegou ao auge durante a Era do Senhor da Guerra, quando os nômades da região estabeleceram-se em cidades-estado e voltaram-se para um estilo de vida agrícola. Foi Menoth quem incentivou os homens a afastarem a selvageria da natureza

com paredes de pedra e, ao seu modo, impedir que a Serpente Devoradora os consumisse. A população dos homens crescia à medida que eles repeliavam as feras da Devoradora, até que um dia se aventuraram corajosamente para fora de suas muralhas, em tentativas de espalhar sua influência e governar as regiões selvagens, assim confirmando a humanidade como a criação dominante de Menoth. Embora a mensagem de Menoth tenha sido reinterpretada ao longo dos séculos de maneiras sutis, o que sempre permaneceu inegável foi a intenção do Criador de que os homens trouxessem ordem ao resto da criação.

Como criador da humanidade, Menoth tem fortes laços com essa raça. Ele exige obediência a um rígido código de conduta. Pede lealdade absoluta e tributo constante. Os menitas acreditam com firmeza que o propósito do homem é servir de forma obediente ao Criador, com a intenção de receber um lugar entre suas fileiras na Guerra Eterna que é travada no além. Atacar todas as coisas que ousam afrontar o Moldador do Homem é tudo o que se pode esperar, e fazê-lo – seja em Caen ou em Urcaen – é a melhor forma de um indivíduo se aproximar de seu deus e alcançar uma boa posição aos seus olhos.

Deve-se ressaltar que é extremamente difícil para membros de outras raças obter aceitação no Templo de Menoth, não importa o quanto sejam devotados. De fato, a maioria dos menitas vê as outras raças – especialmente gobbers, ogrun e trollóides – como as coisas contra as quais Menoth ensinou-os a se defender.

RELAÇÕES COM OUTRAS RELIGIÕES

Historicamente, o inimigo de Menoth sempre foi a Serpente Devoradora, a fera do caos, e seus servos bárbaros. Contudo, o Templo de Menoth está muito mais obcecado com a ameaça à sua soberania religiosa vinda da Igreja de Morrow. De fato,

O CRIADOR, O MOLDADOR DO HOMEM, O JUIZ

Tendência:	<i>Leal e Neutro</i>
Símbolo:	<i>o Selo de Menoth, às vezes chamado de Menofixo</i>
Domínios:	<i>(para clérigos normais) Conhecimento, Força, Guerra, Lei, Tirania*</i>
Armas Prediletas:	<i>Decretus (mangual pesado de muitas cabeças)</i>
Arma Predileta dos Clérigos:	<i>mangual</i>
Tendências dos Clérigos:	<i>qualquer Leal; um perscrutador deve ser Leal e Mau</i>

*Novo Domínio (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica).

a própria noção de “ascensão” mortal é pura blasfêmia. Os morrowanos e thamaritas são considerados tão inimigos de Menoth quanto os pagãos das Planícies da Pedra Sangrenta. O reino de Cygnar, conectado como está com a Igreja, herdou boa parte da ira de Menoth, de acordo com seus sacerdotes. Aceita-se amplamente, em especial dentro das fronteiras da teocracia, que o Protetorado representa os interesses de Menoth em Caen; ao invés de devotar atenção total a suas liberdades políticas e religiosas de acordo com os tratados da Guerra Civil Cygnarana, a teocracia parece mais determinada do que nunca a impor a vontade de Menoth a Cygnar e ao mundo em geral, e esta determinação só cresce a cada ano.

Os menitas, é claro, ainda lutam contra os servos da Devoradora sempre que possível, mas isto é uma força motriz menor ultimamente. E o Templo tem pouco interesse em outras religiões, vendo-as como pouco mais que cultos juvenis.

TEMPLO DE MENOOTH

O culto a Menoth foi outrora a fé dominante entre os humanos por milhares de anos. Contudo, o Protetorado é o único reino onde está fé permanece como a religião estatal. Estes fanáticos, muitos deles antigos cidadãos de Cygnar, forjaram uma grande teocracia como exemplo e aviso para o resto de Immoren ocidental, e estão ansiosos para espalhar a palavra. De modo geral, o termo “Templo de Menoth” se refere especificamente ao estabelecimento

grupo – talvez o maior, na verdade – é a Velha Fé em Khador, à qual muitos nobres governantes ainda se agarram. A maior parte dos princípios da Velha Fé foi recentemente eclipsada pelo movimento religioso no sul, mas as relações entre a Velha Fé khadorana e o Protetorado de Menoth são, na maior parte do tempo, ainda bastante cordiais. Além disso, o fato de que compartilham um rival em comum (Cygnar) facilita tal afiliação.

O CÂNONE DA VERDADEIRA LEI

O *Cânone da Verdadeira Lei* serve como texto sagrado da fé menita. Esta grande coleção de regras e decretos sagrados foi compilada por diversos seguidores de Menoth. As primeiras passagens do *Cânone* compõem alguns dos primeiros exemplos de escrita humana; a maioria deles foi preservada em pedra muito antes de ser transcrita para o papel. Em geral aceita-se que estes sejam os primeiros escritos de qualquer fé – e é bem possível que sejam os primeiros registros escritos de qualquer tipo.

O *Cânone* é uma obra extensa, composta de diversos volumes densos de texto em sua forma escrita, e é geralmente copiado em longos rolos de pergaminho que são guardados em tubos decorados de marfim e latão. A maior parte das cópias do *Cânone* está escrita em khard ou caspiano antigos – dependendo do segmento da fé para o qual tenham sido escritas. Os sacerdotes consideram heresia copiar passagens do *Cânone* em idiomas modernos, já que esses diminuem a pureza deste texto sagrado.

Nós fomos forjados na sombra de Menoth. Suas grandes mãos moldaram o mundo a partir do caos. Assim como ele nos fez, aqueles que não obedecem-no serão desfeitos. Mas nós que nos mantemos fiéis seremos reconhecidos por nossa lealdade e tomaremos nosso lugar, acima de todos os outros, mesmo dos reis dos homens, como árbitros da Verdadeira Lei. Para aqueles que por vontade própria recusam o Criador, não há refúgio seguro. Nós seremos os instrumentos da justiça divina de Menoth. Nós seremos a construção de sua ira justa. É nosso lugar como servos do Juiz ficar firmes contra esta insubordinação inconseqüente, esta blasfêmia, até o tempo em que as mãos de Menoth desçam até nós neste reino e tudo vire ruínas e seja destruído!

—Alto Perscrutador, Punho de Menoth, Sua Eminência, o Hierarca Garrick Voyle

dentro do Protetorado de Menoth, liderado pelo Hierarca Garrick Voyle.

Embora os fiéis sejam menos concentrados fora da teocracia menita, eles existem espalhados aqui e ali, em sua maior parte no norte. Não existe uma única organização que unifique a totalidade dos fiéis de Menoth, mas um grande

A Verdadeira Lei

No âmago do *Cânone* estão os princípios fundamentais da Verdadeira Lei, transmitidos diretamente de Menoth nos primeiros dias da humanidade. Estes são os mandamentos absolutos da fé, que estabelecem a base do sistema de castas utilizado pelos menitas por milhares de anos.

- Não há deus acima de Menoth.
- Não há esforço que não possa ser suportado em nome de Menoth.
- Não há dor que seja intolerável na causa de Menoth.
- Não há medo que não possa ser enfrentado com fé em Menoth.
- Não há objeto do qual não se possa se desfazer por Menoth.
- Não há palavra além da palavra de Menoth.
- Não há fim. Há lugar para todos nós aos pés de Menoth.

AUTORIDADE DA VERDADEIRA LEI

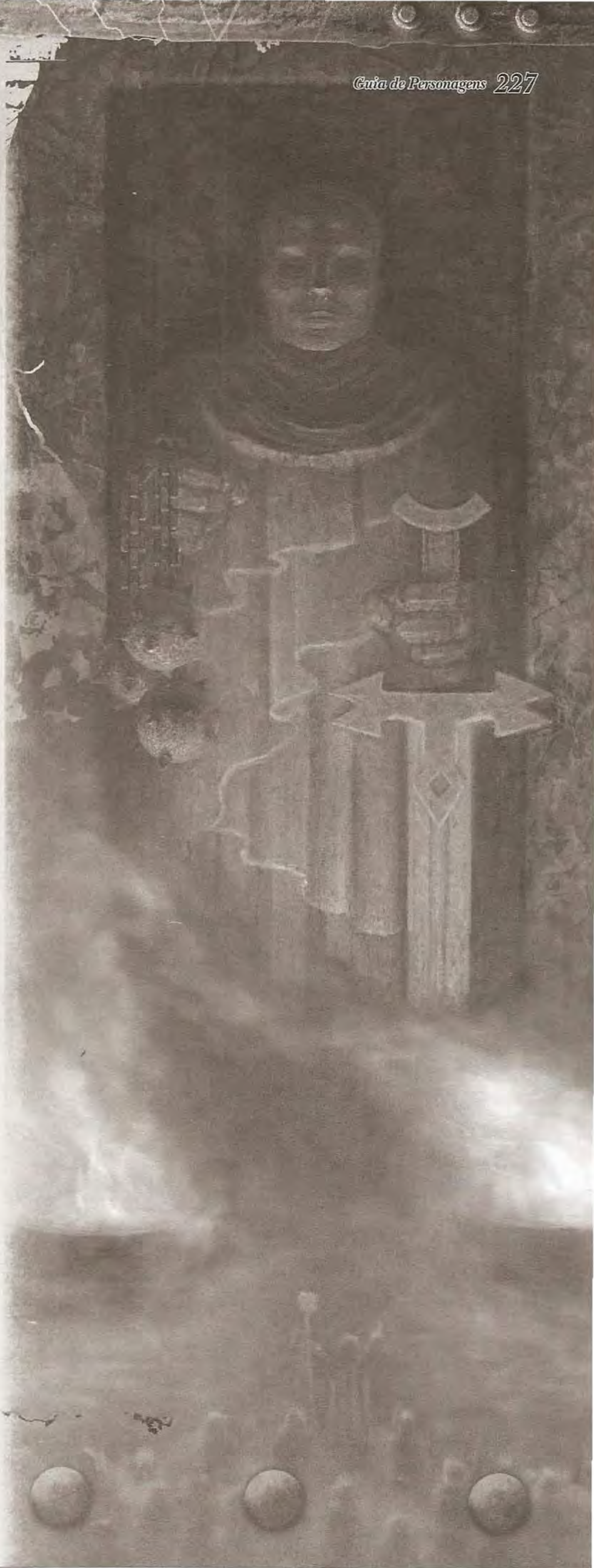
AO ALCANÇAR O 6º NÍVEL, TODOS OS CLÉRIGOS DE MENOTH RECEBEM O TALENTO LIDERANÇA COMO UM TALENTO ADICIONAL. TODOS OS SEGUIDORES NA PRESENÇA DO CLÉRIGO DEVEM SER MENITAS DE TENDÊNCIA LEAL. AQUELES QUE NÃO CUMPRIREM OS PRÉ-REQUISITOS CANCELAM TEMPORARIAMENTE OS EFEITOS DESTES TALENTO. TODOS OS FIÉIS DEVOTOS DE MENOTH RECEBEM +1 DE BÔNUS SAGRADO EM TESTES DE RESISTÊNCIA DE VONTADE COMO RESULTADO DE SUA CONVICÇÃO ABSOLUTA EM SUA FÉ. ISTO SE APLICA APENAS AOS VERDADEIROS CRENTES, NÃO ÀQUELES QUE APENAS CUMPREM A ROTINA.

TEMPLOS E CERIMÔNIAS

Os templos de Menoth são feitos de pedra, simples mas impressionantes. Não possuem tapeçarias ou entalhes em madeira decorativos, embora sejam comuns embelezamentos feitos de bronze, ouro e ferro. Parecem mais fortalezas do que lugares santos. Todas as imagens, exceto aquelas relacionadas a Menoth, são estritamente proibidas. Menoth sempre é representado em esculturas abstratas como um gigante mascarado, às vezes lutando com imagens monstruosas da Serpente Devoradora. Os templos raramente têm janelas, mas são iluminados dia e noite por tochas fumegantes e lareiras acesas.

A câmara de reunião central de cada templo contém um tablado elevado com um grande altar plano gravado com os dogmas de Menoth. Os serviços incluem cânticos da Verdadeira Lei, relatos de histórias do passado e previsões inflamadas de triunfos futuros. A congregação permanece em silêncio durante os serviços, exceto por respostas ocasionais como "Menoth seja louvado". Os templos são usados apenas para reuniões religiosas, mas as residências dos clérigos muitas vezes ficam dentro dos muros do templo.

Um dia a cada ano, os menitas do Protetorado levam suas pregações para as ruas. Conhecido como Sulonsphar, este solene feriado é comemorado em lembrança do Hierarca Sulon, a quem se credita a independência política e religiosa do Protetorado em relação a Cygnar. Enquanto as





congregações rumam para as ruas e campos, cantam preces a Menoth na esperança de que o antigo hierarca possa ouvi-los de seu lugar em Urcaen. O Sulonsphar é o único dia em que os perscrutadores voltam seus olhos para o céu, para longe das masmorras e instrumentos de tortura. Nenhum sangue é derramado e nenhum trabalho é realizado neste dia, pois todos os menitas devem passá-lo rezando e refletindo sobre o sacrifício nobre e valoroso de Sulon.

ORGANIZAÇÕES ALIADAS

Ordem do Punho

Estes monges são uma adição relativamente nova à teocracia, sua ordem fundada por Garrick Voyle, antes que este se tornasse o hierarca. Nos acordos originais que encerraram a Guerra Civil Cygnarana, foram emitidas leis que afirmavam que "nenhum cidadão do Protetorado poderá portar armas". Apenas os guardiões do Templo tinham este privilégio. Esta ordem de monges foi estabelecida para servir como uma força policial para as comunidades, e seguir o texto da lei ditada por Cygnar enquanto assegurava a obediência de seu povo.

Os monges do Punho são treinados para lutar sem armas e com várias armas disfarçadas ou improvisadas. Mesclam-se com facilidade com os cidadãos enquanto permanecem vigilantes. Diligentes e zelosos, os monges da Ordem do Punho começaram a servir os visgodos e perscrutadores em outras missões, particularmente como espões e assassinos tanto no Protetorado quanto no exterior.

O Hierarca tem receio de permitir muita independência para a Ordem do Punho; assim, os monges não têm seus próprios líderes. Ao invés disso, são subordinados aos clérigos do Templo. Todos os monges devem obedecer as ordens de clérigos de posto de potentado ou superior (veja os Apêndices).

À medida que os monges se provam capazes, recebem tarefas mais importantes e tornam-se menos ativos no policiamento da população, e às vezes são designados como guarda-costas a membros do clero, em especial quando estes viajam para fora do Protetorado. Ao fazer seus juramentos, todos os monges são marcados com um pequeno Selo de Menoth, freqüentemente em seu quadril ou parte de cima de sua perna. Os membros da Ordem do Punho podem ser de qualquer tendência Leal, embora a maioria seja Leal e Neutra.

Guarda Flamejante do Templo

Os membros da Guarda Flamejante têm sido há muito os guardiões de confiança do Templo, postados em cada portão para assegurar a segurança dos sacerdotes e da casa de culto a Menoth. As leis de Cygnar contra um exército constituído permitem que o Templo mantenha uma força de guardas para sua própria proteção, incluindo aqueles que são treinados para o serviço na Guarda Flamejante.

Os verdadeiro Guardas Flamejantes são soldados de infantaria de elite, treinados para brandir armas contra os inimigos de Menoth. Tradicionalmente, vestem longos casacos abotoados e elmos quase sem qualquer decoração, com visores cortados na forma do menofixo. Antigamente, distinguiam-se por carregar longas tochas com espinhos que usavam como maças, e por fazer chover flechas flamejantes nas fileiras de seus inimigos. Hoje possuem armas muito mais impressionantes à sua disposição, graças à descoberta do "Sangue de Menoth". Esta descoberta levou à invenção da Fúria de Menoth, uma substância que queima como fogo alquímico mas é mais fácil de ser transportada.

Os Cavaleiros Exemplares

Os mais fanáticos e dedicados dos protetores do Templo são os Cavaleiros Exemplares, guerreiros sagrados que devotam suas vidas ao serviço de Menoth. São treinados como guerreiros, mas também aprendem os rituais do sacerdócio. Os Exemplares deve escrutinar os fiéis e assegurar que nenhum deles se afaste do culto, dos serviços e de outros deveres para com o Templo. Sussurra-se que podem ler mentes, e a presença de um Exemplar impõe respeito e obediência imediatos, quando não impõe medo abjeto.

Os Cavaleiros Exemplares são facilmente reconhecíveis por suas armaduras características e túnicas brancas brilhantes que trazem o Selo de Menoth. São liderados pelo Exemplar Soberano Baine Hurst (sulês Exe18), que há pouco foi apontado para esta posição pelo Hierarca. Este cavaleiro é tratado com o mesmo respeito e autoridade de um clérigo soberano, e responde diretamente ao Hierarca. Abaixo do Exemplar Soberano há diversos Altos Exemplares, que são os cavaleiros mais experientes desta prestigiosa ordem.

Ordem da Muralha

A Ordem da Muralha é composta principalmente de guerreiros de tendência bondosa e paladinos que servem ao Templo de Menoth. Esta ordem de cavaleiros existe tanto no Protetorado quanto em Khador, embora esteja muito diminuída e à beira da extinção neste último. Estes cavaleiros trazem o legado de uma ordem ancestral que foi

outrora responsável por guarnecer as fronteiras e muralhas exteriores de cidades ou fortalezas do Templo. Embora sejam servidores devotos de Menoth, dedicados a proteger sua criação, muitos dos Exemplares e perscrutadores no Protetorado consideram-nos moles e de vontade fraca.

Devido à sua popularidade com as castas inferiores, são considerados marginalmente úteis pelos líderes do Templo – desde que não interfiram com tarefas importantes. Os Cavaleiros da Muralha ainda devem obedecer às ordens sem questionar, mas provaram-se relutantes em cumprir algumas das tarefas moralmente questionáveis designadas pelos perscrutadores. Como resultado, estes cavaleiros nunca recebem missões importantes para o Templo, e muitas vezes são mantidos ocupados com tarefas menores como arbitrar disputas e brigas irrelevantes entre a população. Os Cavaleiros da Muralha tipicamente vestem armaduras de placas pesadas e carregam escudos com a imagem de uma menordem despontando sobre as ameias de uma torre.

Recuperadores

Os mais frios dentre os servos de Menoth são os raros e discretos recuperadores. Está escrito na Verdadeira Lei que, sempre que Menoth desejar, uma alma fiel pode ser trazida de volta de Urcaen para lutar na Guerra das Almas. O trabalho dos recuperadores de Menoth é atender a este chamado e auxiliar a alma "abençoada" a se juntar ao exército de Menoth.

Diferente das outras ordens dentro do Templo, que exigem um patrono e escolhem seus membros com cuidado, os recuperadores têm um convite aberto a todos aqueles dispostos a trilhar o "caminho das cinzas". Mesmo assim, muito poucos menitas ouvem o chamado para ser recuperadores, e menos ainda chegam a trilhar o caminho das cinzas. Uma vez que um recuperador tenha sido iniciado, coloca uma indefectível máscara de ferro rebitada, e faz um juramento solene de nunca falar novamente, exceto em preces. É esta completa devoção que concede a tais raras criaturas a percepção da vontade de Menoth necessária para julgar a natureza das almas e o dia de sua recuperação.

Todos os recuperadores são de tendência neutra. Não sentem compaixão ou remorso por suas ações. Quando alguém deve ser transformado em cinzas e fumaça para que Menoth inspire sua alma e expire-a para seu exército, são os recuperadores que respondem a este chamado sem errar. A maneira como se reconhece uma alma que deve ser recuperada é um enigma e, devido ao seu estrito código de silêncio, o modo como as almas são escolhidas raramente é questionado; é atribuído a nada mais do que a vontade de Menoth.

Perscrutadores

Os perscrutadores têm suas origens nos primeiros dias da fé. Sempre foram os executores e torturadores do Templo. Originalmente, um único perscrutador servia a cada comunidade menita. Suas reputações eram tamanhas que a população os evitava e temia, e, em geral, eram isolados do clero também. Além de seus outros deveres, os perscrutadores eram responsáveis por sacrificar os hereges a Menoth. Até hoje, os perscrutadores continuam a servir às comunidades desta forma na Velha Fé do norte.

Dentro do Protetorado de Menoth, os perscrutadores são os líderes inquestionáveis do Templo, e quase sempre recebem posições de autoridade. Além disso, o Alto Perscrutador tem sido tradicionalmente o líder do Protetorado desde sua criação, um título ligado à Hierarquia por aqueles que têm poder para reclamar esta posição. Nunca houve um hierarca do Protetorado que não tenha sido também Alto Perscrutador. Os cidadãos do Protetorado curvam-se aos perscrutadores e suas máscaras de ferro sem questionar (na verdade, suas vidas serão sacrificadas caso se recusem).

Tornar-se um perscrutador é bastante difícil, e exige experiência, zelo e uma fé tremendamente forte, assim como uma disposição a fazer qualquer coisa para satisfazer a vontade divina de Menoth. Na atual hierarquia, os perscrutadores recebem respeito adicional a despeito de seu posto, e raramente são questionados pelo clero. Em todos os outros casos, os clérigos de Menoth devem seguir uma estrita cadeia de comando, da mesma forma que qualquer organização militar.

A VELHA FÉ

O culto a Menoth é raro em reinos fora do Protetorado, mas a Velha Fé de Khador vem mantendo um número respeitável de fiéis na Terra Mãe ao longo das gerações. O clero da Velha Fé utiliza os mesmos postos clericais do Protetorado, e a maior parte dos menitas khadoranos considera o Hierarca seu líder espiritual por direito. Contudo, existem importantes diferenças entre os menitas do Protetorado e os que aderem à Velha Fé. Clérigos leais e bons, por exemplo, são mais numerosos, e os perscrutadores não detêm tanta influência quanto o fazem no Protetorado. A Velha Fé é menos fanática mas, mesmo assim, a maioria dos seus fiéis acredita que a preponderância do culto a Morrow seja imprópria, e que Menoth precisa receber de volta seu lugar como deus supremo da humanidade.

As recentes manobras nacionalistas em Khador por parte do atual regime criaram muita tensão entre as duas fés, afastando não só os líderes do Protetorado como também os menitas comuns da Terra Mãe. Em anos anteriores, a Velha Fé tinha o apoio das forças armadas de Khador, e contrabandeava armas para seus irmãos menitas no sul, mas esta prática foi, recentemente, considerada ilegal pela Rainha Vanar. De fato, qualquer demonstração de apoio aos menitas do sul é fortemente desencorajada. Além disso, alguns cavaleiros da Ordem da Muralha do Protetorado escolheram cortar seus laços com sua terra natal, em grande parte devido à perseguição da Ordem por parte do Hierarca em anos recentes. Estes estóicos paladinos tornaram-se algo como uma sociedade secreta, e preferem não demonstrar abertamente sua afiliação à ordem.

◀◀ A SERPENTE DEVORADORA ▶▶

Embora a Serpente Devoradora seja muitas vezes representada como repulsiva e violenta, não é realmente maligna. Uma força de caos bruto e natural, a Grande Besta é reverenciada nas regiões selvagens por aqueles que renegam a civilização. Ela é o espírito inquieto das florestas escuras, a indiferença implacável das paisagens hostis, a violência feral dos animais selvagens e a fúria crua dos bárbaros.

A Devoradora despreza as construções duradouras dos escolhidos de Menoth: as muralhas, as estradas, as cidades. Muitos de seus confrontos épicos com Menoth ocorreram quando o Criador tentava proteger as cidades dos homens dos ataques da Grande Besta. Muitas vezes, as batalhas causavam dano equivalente – um sinal distinto da natureza astuta da Serpente. De fato, a Devoradora é uma força de grande esperteza e ferocidade inteligente, mas não aprecia qualquer forma de preparação. Age por instinto, vivendo de um momento ao outro, e seus seguidores acreditam que devem aprender a confiar em seus instintos e fazer o mesmo. Eles crêem que a força é uma virtude, e que a natureza não poupa os dóceis.

A Serpente Devoradora não possui uma única forma. É representada como uma grande variedade de monstros imensos e animais loucamente distorcidos. Em geral, é uma enorme serpente com cabeça de leão, embora seja representada com igual frequência como uma criatura gigantesca semelhante a um urso coberto de escamas, com longas garras afiadas como navalhas, embora saiba-se que pode tomar a forma de qualquer fera.

Muitos consideram a Devoradora um deus da humanidade, pois ela é cultuada por numerosos goblins, ogrun, trollóides e outras criaturas inteligentes que aceitam completamente as antigas histórias sobre o nascimento de suas raças. De fato, a Serpente Devoradora é quase tão popular entre goblins, ogrun e trollóides quanto a Grande Mãe, Dhunia. Várias criaturas monstruosas inteligentes também reverenciam a Devoradora; algumas destas criaturas até mesmo consideram-se parentes distantes desta divindade. Não se conhece anões que cultuem a Devoradora, e os fiéis entre os elfos são extremamente raros. Os nyss como um todo lembram-se de suas batalhas contra as tribos da Devoradora do norte de Khador, e seus corações vingativos carregam rancores muito duradouros. Existem exceções entre os nyss mas, em sua maior parte, os elfos do inverno desprezam a Devoradora e seus servos. De fato, muitas aldeias afastadas são destruídas pelos nyss em ataques durante o inverno devido a mera sugestão de um culto à Devoradora.

RELAÇÕES COM OUTRAS RELIGIÕES

Como uma religião fortemente associada a bárbaros vorazes e selvagens, os fiéis da Devoradora têm poucos amigos e muitos inimigos. São praticamente tão odiados e vilipendiados quanto os cultistas de Thamar, e os dois são freqüentemente confundidos pelos ignorantes, ou por aqueles que fazem questão de não enxergar a diferença entre os dois.

O Templo de Menoth, é claro, dedica-se a eliminar os cultos da Devoradora com extremo preconceito, pois eles são pagãos e animais sujos. A Igreja de Morrow, contudo, vê os cultistas da Devoradora como almas enganadas; às vezes missionários tentam trazê-los à luz de Morrow, mas isto, obviamente, nem sempre funciona a favor dos bem-intencionados morrowanos. Os servos da Devoradora desprezam e hostilizam abertamente o culto a Cyriss, mas a Donzela das Engrenagens ainda não tomou conhecimento desses fiéis. Os thamaritas muitas vezes se envolvem com

cultistas da Devoradora, manipulando-os sempre que podem para usá-los como peões em suas estratégias sombrias, mas a maior parte dos seguidores da Grande Besta despreza os thamaritas por vê-los pelo que realmente são, especialmente aqueles que se envolvem com mortos-vivos. Os seguidores de Dhunia entendem o papel da Devoradora nos ciclos do mundo natural. Eles respeitam os cultos à Devoradora, vendo-os como uma parte necessária do equilíbrio entre ordem e caos. Vale ressaltar que os druidas do Círculo são

A FERA DE TODAS AS FORMAS, GRANDE BESTA, O INIMIGO DE MENOTH, AQUELA QUE VOMITA A ESCURIDÃO, AQUELA QUE NUNCA DORME

Tendência:	<i>Caótica e Neutra</i>
Símbolo:	<i>um redemoinho de garras e presas ao redor de uma esfera central de escuridão chamada Mandíbula da Serpente, Garras da Serpente ou Olho da Serpente.</i>
Domínios:	<i>Animal, Caos, Destruição, Força, Predação*</i>
Armas Prediletas:	<i>garras e presas</i>
Arma Predileta dos Clérigos:	<i>machado de batalha</i>
Tendências dos Clérigos:	<i>qualquer Caótica</i>

*Novo Domínio (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica).

por vezes confundidos com cultistas da Devoradora por membros de outras religiões, um erro que muitos acabam lamentando com seus últimos suspiros.

CULTOS DA DEVORADORA

Os bárbaros, não importa a qual raça possam pertencer, são considerados os maiores adeptos da Devoradora, e compõem o que pode ser chamado de “religião organizada” da Grande Besta. Naturalmente, vêem todos os não-cultistas como criaturas fracas, postas neste mundo para serem vitimadas e estupradas pelas forças do caos, forças às quais eles têm o prazer de pertencer. Alguns seguidores da Devoradora surgem por vezes em áreas cultivadas, mas a maioria evita a civilização, preferindo reunir-se com os caçadores da Grande Besta nas florestas e áreas montanhosas do mundo, entoando cânticos e uivando ao redor de grandes fogueiras, e realizando sacrifícios de humanos e animais para agradar e nutrir Aquela que Nunca Dorme.

Mesmo assim, sabe-se que existem alguns cultos dentro de cidades, conduzindo reuniões secretas e clandestinas onde entregam-se às suas mais selvagens paixões e planejam

a derrocada da sociedade organizada. Dada a maneira como os não-cultistas abominam os devotos da Serpente, os cultistas são muitas vezes removidos como um dente podre sempre que se suspeita de sua proximidade. Assim, agir em segredo é crucial para a sobrevivência de um culto – especialmente um culto sediado em uma cidade.

Cada um dentre a miríade de pequenos cultos e tribos que reverenciam a Devoradora tem seus próprios pontos de vista e rituais. Estas crenças muitas vezes variam tanto que muitos cultos têm pouco em comum além do nome de sua divindade. Como consequência, os encontros entre cultos independentes muitas vezes se tornam violentos, bem da forma como quaisquer seguidores da Serpente Devoradora desejariam.

A Fera de Todas as Formas é o mais velho dos deuses.

Muitos antes de Caen ser assolado pela civilização, a Serpente contorcia-se pela vastidão estéril. Ela vomitou os rios e pântanos, criando terreno fértil para seus ovos. Árvores e plantas cresceram rapidamente do escarro fértil da Serpente, e seus ovos chocaram, libertando as feras do mundo.

Então veio Dhunia, e a deusa mãe ficou pasmada pelas coisas que a grande Serpente Devoradora tinha dado à luz. Ela decidiu adicionar mais a esta criação, e deu à luz as criaturas pacíficas das florestas e dos prados. Mas a Serpente ficou enfurecida pela interferência de Dhunia. Caçou-a e possuiu-a num frenesi terrível. Desta união, emergiu a vida, na forma de goblins, ogrun, trollóides e humanos que eclodiram do útero de Dhunia. Ela fugiu da Besta, chorando, e enquanto fugia suas lágrimas salgadas encheram os mares, e a Serpente então escorregou para debaixo do mundo para dormir...

— Lortus (povo-do-meio Drd12/Tjn6), Potente do Círculo, recitando uma parte da *Lenda da Formação*

FASCINAR BESTAS

OS CLÉRIGOS DA SERPENTE DEVORADORA NÃO TÊM NENHUM PODER PARA EXPULSAR OU FASCINAR MORTOS-VIVOS. CONTUDO, PODEM TENTAR FASCINAR ANIMAIS E MONSTROS PREDADORES. MANIFESTANDO O PODER DA SERPENTE DEVORADORA, TENTAM INTIMIDAR TAIS CRIATURAS PARA QUE ELAS LHEIS SIRVAM. ISTO FUNCIONA COMO FASCINAR E EXPULSAR MORTOS-VIVOS, COM DUAS DIFERENÇAS: OS CLÉRIGOS DA DEVORADORA PODEM USAR SEU BÔNUS DE FORÇA AO INVÉS DE CARISMA, E ESTE PODER FUNCIONA APENAS COM CRIATURAS PREDADORAS QUE SEJAM DO TIPO ANIMAL OU BESTA MÁGICA, DE TENDÊNCIA NEUTRA OU QUALQUER CAÓTICA, E QUE TENHAM NO MÁXIMO INTELIGÊNCIA 6.

CULTOS BÁRBAROS

Antes da chegada dos Orgoth, poderosas tribos bárbaras vagavam por Immoren ocidental. Na verdade, o Império Khárdico foi o começo do declínio destas hordas infinitas. Hoje, os cultos dedicados à Serpente Devoradora ainda existem em bolsões primitivos aqui e ali, tendo mantido

suas práticas de adoração desde tempos antigos, mas nem chegam perto dos grandes números de séculos atrás, quando as tribos existiam às dezenas, senão centenas, de milhares. Dois dos maiores cultos são detalhados abaixo:

Cultos das Montanhas Nyschatha

A maior parte daqueles que chamam as regiões selvagens do norte de Khador de lar são de descendência skirov. Estas tribos orgulhosas permanecem como os indiscutíveis mestres das cordilheiras do norte, e poucos forasteiros ousam se aventurar em suas grutas escondidas, vales cobertos por florestas e cavernas interconectadas. Por muitos séculos estas tribos atacaram as terras baixas

e, em tempos ainda mais antigos, quando as tribos eram fortes, lutaram ferrenhamente contra os nyss das Montanhas Estilhaçadas. Muito mudou desde então; agora, os vingativos nyss obliteram tribos ao menor sinal de culto à Devoradora.

Os cultistas de hoje das Nyschatha continuam a conduzir rituais tanto à Devoradora quanto aos seus honrados ancestrais. Recusam-se a mudar seu modo de vida, acreditando que grandes caçadas aguardam-nos nos ermos de Urcaen. Estas tribos reverenciam variados animais predadores; o lobo, o urso e a águia são todos totens animais populares, e estes selvagens pintam suas paredes e tatuam suas peles com imagens destas feras. Clérigos tribais conduzem cerimônias que chamam os espíritos destas criaturas, buscando visões que levarão a tribo a boas caçadas e sucesso em batalha.

O Kriel dos Filhos da Tempestade

Entre os cultos não-humanos, os Filhos da Tempestade são os mais difundidos. Este culto trollóide começou como um kriel muito menor no sul de Cygnar, mas espalhou-se através do *kulgat*, um ritual de derramamento de sangue muitas vezes mortal. São liderados por um profeta misterioso, um trollóide albino que carrega uma pedra-de-kiel sagrada que dizem ser a ponta de uma das enormes escamas da Devoradora. Este profeta lidera os Filhos da Tempestade contra as cidades dos homens, tendo como alvo especialmente aquelas que contêm templos de Menoth. Não é de surpreender que este culto

por cidade. Dizem os boatos que a cidade khadorana de paredes brancas de Ohk possui uma das maiores facções; alguns dizem que cinquenta ou mais cultistas infestaram a cidade, todos levando vidas duplas, é claro. Suas reuniões são feitas em segredo durante conjunções lunares favoráveis em uma gruta secreta dentro do setor da Cidade Nova.

Lá e em outros lugares, os Confrades da Serpente são notórios por conduzir caçadas de vigilantismo. Acreditam que a humanidade é culpada de atos contra a ordem natural, e que os culpados – aqueles que escravizam ou exploram o mundo natural – devem ser caçados e mortos. Os alvos destas caçadas



tenha um número significativo de seguidores nas Planícies da Pedra Sangrenta, onde estão em conflito constante com os usurpadores menitas do Protetorado.

Nem todos os trollóides sobrevivem ao *kulgat*. Um candidato a cultista deve devorar, inteiro e vivo, um animal venenoso, em geral uma serpente, e então sobreviver a uma noite sem dormir com a fera em seu interior. Caso o trollóide sobreviva, então compartilha seu sangue “venenoso” com o resto do kriel através de um ritual de sangramento ao longo das noites seguintes. Pouco depois, o trollóide é aceito pelo culto como um Filho da Tempestade.

OS CONFRADES DA SERPENTE

Os Confrades são um dos poucos cultos urbanos da Devoradora. Espalharam-se por várias cidades ao longo de Immoren ocidental, embora seus números permaneçam pequenos – muitas vezes apenas um punhado de membros

variam com base nos objetivos pessoais do líder do culto local, mas frequentemente incluem escravagistas, políticos e milicianos corruptos, suspeitos de necromancia e seguidores de Menoth. Contudo, a despeito de toda a sua retórica, os Confrades são assassinos inconseqüentes que já caçaram e mataram várias pessoas inocentes por “crimes contra a natureza”.

Por causa de suas tendências brutais, este culto é considerado ilegal na maior parte das cidades. Aqueles que são expostos como cultistas são muitas vezes acusados de uma variedade de crimes, principalmente quando oficiais da cidade foram assassinados nas caçadas vigilantes que são a marca registrada dos Confrades. De fato, os cultistas capturados em Ohk, onde são uma grande ameaça, são automaticamente condenados e executados, e o Conselho Vicarate da cidade apóia com fervor estas medidas, vilipendiando publicamente os Confrades como os mais vis dentre os pagãos. A despeito de tudo isto, os Confrades sobrevivem e continuam a atrair novos membros.

O CÍRCULO

Os druidas do Círculo não são considerados um culto à Serpente Devoradora, mas prestam homenagem ao deus, já que acreditam que ele é a fonte de seus poderes divinos. Seus verdadeiros objetivos estão escondidos por camadas de segredos enigmáticos. E, como seus objetivos, seus corpos também são cobertos por camadas de tecido negro e longas capas negras, e eles carregam cajados negros reforçados com aço enegrecido; o que lhes vale sua alcunha: "trajados-em-negro".

Os druidas do Círculo são exclusivamente humanos, mas aceitam outras raças na ordem como guardiões e servos. Apesar de suas vestes, estes druidas não têm a intenção de esconder suas naturezas. Confiam em sua reputação e habilidades para manter os outros à distância. Têm fama de defender uns aos outros, e diz-se que não poupam esforços para vingar um membro que tenha sido aviltado. Para aumentar seus números, os druidas vigiam cuidadosamente jovens que estejam passando por algo chamado "selvageria", que é considerada a marca de um druida em potencial. Estes jovens fogem da sociedade ou reverterem a um tipo de violência feral; perdendo a habilidade de falar, atacando de maneira violenta e imprevisível ou tagarelando e gritando de forma incoerente. Aqueles que são encontrados pelo Círculo são levados para longe e tomados como aprendizes por um druida, que

acalma sua loucura. Parte do tratamento geral consiste em um treinamento rígido que forja o que era um jovem lunático em um druida capaz de utilizar e comandar as forças da natureza.

À exceção de missões ocasionais designadas pelos vários conselhos do Círculo, os druidas individuais têm muito pouca supervisão. Raramente passam muito tempo na companhia uns dos outros, preferindo construir domínios para si mesmos nas regiões selvagens. De fato, são criaturas altamente territoriais, e impiedosos com aqueles que se intrometem sem permissão.

Como já foi dito, os propósitos do Círculo são geralmente desconhecidos, embora acredite-se que trabalham contra Cyriss e seus cultos. Boatos falam de cooperação entre a radical Retribuição de Scyras dos elfos, o que sugere alguma hostilidade contra os magos humanos, enquanto outros falam de druidas que exploram as Planícies da Pedra Sangrenta, talvez curiosos sobre os Skorne ou sobre outros mistérios escondidos nas areias. No geral, apenas os onipotentes do Círculo conhecem os verdadeiros objetivos desta associação. Acredita-se amplamente que estejam em conluio com poderes negros; de fato, os plebeus raramente fazem distinção entre adoradores da Devoradora e de Thamar.

Tais questões semânticas não interessam também aos clérigos de Menoth, que muitas vezes matam aqueles suspeitos de culto à Devoradora; embora apenas nas terras do Protetorado alguém teria a audácia de atacar druidas sem provocação. Outras pessoas nutrem grande medo do Círculo, e deixarão uma taverna ou atravessarão a rua para evitar um trajado-em-negro. Clérigos morrowanos já foram vistos abaixando os olhos e caminhando para outro lado para evitar os druidas de vestes negras.

TEMPLOS E CERIMÔNIAS

Poucos templos permanentes existem em nome da Devoradora nas regiões selvagens, pois o próprio conceito de tal coisa vai contra os dogmas da fé. Ao invés disso, os seguidores escolhem lugares com significados espirituais; uma clareira criada pela queda de um relâmpago, uma pequena lagoa formada pela maré e cheia de vida, uma fonte termal sulfúrica, um lago congelado, todos estes são bons exemplos. Tais templos estão conectados diretamente com a ordem natural e refletem a constante mudança dentro da natureza.

A noite é um período sagrado para os seguidores da Devoradora, e as fases de Calder têm um papel importante. Rituais sagrados são sempre associados com as fases de Calder – a lua cheia e a lua nova são especialmente

importantes. Durante o período negro da lua nova, considera-se que a Devoradora tem a audição mais aguçada, e vê seus adoradores com olhos mais favoráveis. A lua cheia é uma época de celebrações selvagens, danças e orgias, e está fortemente conectada à poderosa fúria dos guerreiros bárbaros. Estas celebrações lunares são muitas vezes as precursoras de batalhas ou nascimentos auspiciosos; ambos são ocasiões importantes para os cultos da Devoradora.

Oferendas freqüentes de caça fresca, em particular aquela que foi tomada de fazendas e cidades, são feitas para aplacar a fome da Devoradora. Os animais sacrificados à Devoradora são comidos, às vezes crus ou preparados em rituais. Suas peles são usadas para fazer roupas e vestimentas sagradas; os cultistas acreditam que o ato de consumir estas criaturas e vestir suas peles concede a eles uma parte da força e astúcia do animal. Ursos, touros, crocodilos e cobras são particularmente apreciados e, em áreas costeiras, tubarões e baleias são muito procurados – oferecendo não apenas um poderoso espírito, mas também quantidades monumentais de comida. Os sacrifícios humanos não são desconhecidos, e dizem os boatos que os bárbaros das Planícies da Pedra Sangrenta devoram os corações de seus inimigos humanos.

BANQUETES CERIMONIAIS

CLÉRIGOS E SEGUIDORES DA DEVORADORA TÊM O COSTUME DE REALIZAR BANQUETES CERIMONIAIS, ONDE COMEM A CARNE DE FERAS RECÊM CAÇADAS. ESTES BANQUETES CONCEDEM BENEFÍCIOS SOBRENATURAIS, QUE VARIAM DE ACORDO COM A CRIATURA QUE FOI CAÇADA. AS REGRAS PARA OS BANQUETES CERIMONIAIS SÃO DETALHADAS NO APÊNDICE D.

ASEGUIR, ESTÃO DESCRITOS OS BENEFÍCIOS DE TRÊS TIPOS DE BANQUETE.

TUBARÃO/BARRACUDA: DURANTE UM BANQUETE DE TUBARÃO OU BARRACUDA NA LUA NOVA, TODOS OS PARTICIPANTES SÃO TOCADOS PELA SELVAGERIA FRIA E INSENSÍVEL DAS PROFUNDEZAS, RECEBENDO +2 DE BÔNUS EM JOGADAS DE DANO CORPO-A-CORPO E -3 DE PENALIDADE EM TODOS OS TESTES DE PERÍCIAS BASEADAS EM CARISMA (EXCETO INTIMIDAÇÃO) POR 3 DIAS. BANQUETES DE TUBARÃO OU BARRACUDA NA LUA CHEIA AUMENTAM A PERCEPÇÃO DO PARTICIPANTE, CONCEDENDO +2 DE BÔNUS EM TODOS OS TESTES DE PROCURAR E OBSERVAR POR 3 DIAS.

ESCORPIÃO/ARANHA: DURANTE UM BANQUETE DE ESCORPIÃO OU ARANHA NA LUA CHEIA, TODOS OS PARTICIPANTES SÃO TOMADOS POR UM DESEJO INSTINTIVO DE ATACAR, O QUE RESULTA EM +2 DE BÔNUS

DE INICIATIVA POR 3 DIAS. UM BANQUETE DE ESCORPIÃO OU ARANHA NA LUA NOVA AUMENTA A RESISTÊNCIA DO PARTICIPANTE A VENENOS NATURAIS, CONCEDENDO RESISTÊNCIA A VENENO DE 3 POR 3 DIAS (COMO A HABILIDADE RACIAL DE TROLLÓIDE; VEJA A PÁGINA 56).

LOBO/CHACAL: DURANTE UM BANQUETE DE LOBO OU CHACAL NA LUA CHEIA, TODOS OS PARTICIPANTES GANHAM UMA HABILIDADE INSTINTIVA DE BUSCAR SUA PRESA, CONCEDENDO O USO DO TALENTO RASTREAR PELOS PRÓXIMOS 3 DIAS. UM BANQUETE DE LOBO OU CHACAL NA LUA NOVA CONCEDE UMA MENTALIDADE DE MATILHA AOS PARTICIPANTES. NOS 3 DIAS SEGUINTE À CERIMÔNIA, SEMPRE QUE DOIS OU MAIS PARTICIPANTES DESTES BANQUETES FLANQUEAREM UM Oponente, RECEBEM +2 DE BÔNUS EM JOGADAS DE ATAQUE E DANO, ALÉM DO BÔNUS NORMAL POR FLANQUEAR.

CYRISS

Cyriss é a voz que sussurra a razão e a lógica. Foi descoberta há pouco, embora seus sacerdotes saibam que é uma deusa ancestral e paciente. Permaneceu oculta por milênios, encorajando de forma sutil as mentes inteligentes, levando-as a descobri-la e aprender seus mistérios. Para seus seguidores, ela é a mãe da mekânica, e sorri para aqueles que unem a força da magia com a precisão da máquina. Obviamente, Cyriss também é associada com matemática e engenharia avançadas.

Como uma deusa dada a segredos, Cyriss nunca simplesmente entregou o conhecimento a seus fiéis. Sempre

A DONZELA DAS ENGRENAGENS, A DEUSA MECÂNICA, DEUSA OCULTA, MÃE DA MATEMÁTICA, MESTRA DOS NÚMEROS

Tendência:	Neutra
Símbolo:	Máscara de Cyriss, também chamada Rosto de Cyriss
Domínios:	Artífice*, Conhecimento, Mekânica*, Proteção, Viagem
Armas Prediletas:	nenhuma (Cyriss nunca é representada com uma arma)
Arma Predileta dos Clérigos:	mecano-mangual leve
Tendências dos Clérigos:	Neutro, Neutro e Mau ou Neutro e Bom (raro)

*Novo Domínio (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica).

codificou este conhecimento em sua doutrina sagrada dentro de charadas, portentos obscuros, fórmulas matemáticas e leis naturais, esperando que seus fiéis desvendem seus segredos. Como resultado direto, seu clero mortal passa muito de seu tempo estudando os movimentos dos planetas e fazendo avanços nas ciências da matemática e engenharia, na tentativa de obter um entendimento melhor destas forças naturais e

das leis que as governam. Apenas através do desenvolvimento de uma compreensão mais profunda dos princípios da ciência e da natureza eles podem ter esperança de descobrir os verdadeiros objetivos e motivações de sua deusa. Segmentos inteiros de seu clero são devotados à solução de seus códigos, enigmas e fórmulas, e a transcrevê-los para conhecimento religioso compreensível. Os sacerdotes mais poderosos acreditam ter decifrado a sua vontade, e buscam executar seus planos com determinação fanática. Apenas o tempo irá dizer se esta compreensão da deusa está correto.

Embora seja incluída no panteão dos humanos, Cyriss não é, estritamente falando, uma divindade humana. Seus adoradores acreditam que ela guia e orienta a todos os que são inteligentes o bastante para compreender sua verdadeira natureza. Entre as outras raças, Cyriss atraiu numerosos anões, embora estes arrisquem ser considerados criminosos por abandonar os Grandes Patriarcas caso sejam descobertos em Rhul – os anões deste reino vêem tais hereges sem piedade – mas não tanto fora do reino, nas terras dos homens. Os gobbers também são recrutados por Cyriss por seu tino mekânico e habilidades alquímicas.

Cyriss é um mistério, não apenas espiritualmente mas fisicamente. Alguns seguidores de imaginação fértil representam-na como uma entidade aracnídea de metal, com uma miríade de apêndices e um rosto feminino mas, com mais frequência, ela é desenhada na forma da Máscara de Cyriss.

Hrrmph, Cyriss não é só uma manifestação das leis naturais e da ciência. Ela é a deusa da forja e da invenção. Ela é a ordem e a criatividade unidas como uma só. É forma e função, lógica e arte. Toda a criação precisa de inspiração, mas a mekânica... Isto requer visão. Qualquer mekânico digno do nome pode construir e modificar aparatos mekânicos que já existem, mas é preciso a verdadeira inspiração de um talento com máquinas para desenvolver e inovar, e este é o domínio da Donzela das Engrenagens, hrrmph, é isso mesmo.

— Dalthim Meerjak (anão Mka3/Cle12), anão enumerador de Cyriss

RELAÇÕES COM OUTRAS RELIGIÕES

Os seguidores de Cyriss, sempre cheios de segredos, têm pouco contato direto com a maior parte das outras religiões de Immoren ocidental. O culto tem uma relação receosa com a Igreja de Morrow, já que o Exordeum está pregando tolerância para com esta nova fé, e sabe-se que certos cyrissistas de alto escalão estão trabalhando para obter sanção oficial para sua fé por parte do Sancteum; embora, é claro, suas motivações estejam longe de ser claras. Os adeptos dos Grandes Patriarcas, por outro lado, vêem o culto com hostilidade declarada, principalmente porque tantos anões foram atraídos por ele.

Mas os cyrissistas, mesmo assim, recrutam ansiosamente anões com para suas fileiras, pois eles dão excelentes mekânicos e engenheiros. Muitos dhunianos também demonstram desprezo por Cyriss e seus seguidores, já que muitos dos conceitos fundamentais destas duas fés parecem estar em conflito. E, é claro, os cyrissistas e os cultistas da Devoradora sentem a mais pura repulsa uns pelos outros.

CULTO DE CYRISS

O primeiro culto organizado a Cyriss foi fundado em 283 D.R., embora isto não seja de conhecimento geral fora do clero. Os primeiros devotos foram um pequeno grupo de magos; membros aposentados da Ordem Fraternal de Magia, que tinham se envolvido no desenvolvimento de mekânica. Eles fundaram o primeiro local subterrâneo de adoração a Cyriss em Ceryl, não muito longe da Fortaleza. Sabendo que suas crenças seriam controversas, talvez até mesmo denunciadas pelo Exordeum, mantiveram suas atividades em segredo, e esta discrição continua até hoje. Contudo, em algumas áreas seletas, adoradores casuais de Cyriss são aceitos e até mesmo bem-vindos e, de fato, o culto encontrou um nicho dentro de alguns capítulos do Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & Ferro por todo Cygnar.

A despeito da necessidade de segredos, os cyrissistas, ao longo dos anos, reconheceram que precisavam espalhar seu

conhecimento para perdurar e, assim, os cultistas esforçaram-se para encontrar indivíduos de índole semelhante e construir templos onde quer que os recursos e pessoal pudessem ser reunidos. Hoje em dia, a maior parte dos templos importantes estão localizados nas maiores cidades de Cygnar, embora a fé também tenha se espalhado para Llael, Ord e até mesmo Khador. Estes locais semi-secretos de adoração são os pontos de entrada para a iniciação e, até que um seguidor leigo ingresse no clero, estes templos são a única parte da fé que conhece.

O avanço dentro do culto exige a habilidade de erguer-se acima das noções tolas de moralidade. Tais sentimentos são

considerados um produto da carne e uma fraqueza. Na busca incansável da racionalidade e da razão, o culto considera-se mais próximo aos verdadeiros princípios da natureza.

Reuniões de membros de alto escalão do clero são realizadas em câmaras secretas dentro de cidades ou em templos remotos. De fato, os mais importantes templos cyrissistas são encontrados em locais isolados onde pesquisas importantes possam ser conduzidas longe de olhos curiosos. Esses cultistas acreditam fervorosamente que a vontade de Cyriss exige que eles trabalhem rumo à perfeição de uma máquina e, para muitos desses sacerdotes, seu maior objetivo é transcender as barreiras da carne e tornar-se seres mekânicos.

A despeito de seus objetivos, os sacerdotes de Cyriss são pragmáticos. Eles percebem que são poucos em número, e que as outras fés vêem-nos com desconfiança. Assim, trabalham pacientemente rumo a seus objetivos para mergulhar nos múltiplos segredos que Cyriss lhes oferece, e não poupam esforços para evitar atenção indesejada.

CLÉRIGOS DE CYRISS

RESTRIÇÃO DE MAGIAS: OS CLÉRIGOS DE CYRISS NÃO PODEM CONJURAR NENHUMA MAGIA LISTADA NOS DOMÍNIOS ANIMAL E PLANTA, EXCETO POR *CÚPULA DE PROTEÇÃO CONTRA A VIDA*.

DETER CONSTRUTO: OS CLÉRIGOS DE CYRISS NÃO PODEM EXPULSAR OU FASCINAR MORTOS-VIVOS. CONTUDO, PODEM FAZER COM QUE MÁQUINAS E CONSTRUTOS (COMO GIGANTES-A-VAPOR) PAREM TEMPORARIAMENTE ATRAVÉS DO PODER DE CYRISS. ISTO FUNCIONA DE FORMA SIMILAR À HABILIDADE DE EXPULSAR MORTOS-VIVOS, EXCETO PELO FATO DE QUE REQUER UM ATAQUE DE TOQUE (QUE PODE PROVOCAR UM ATAQUE DE OPORTUNIDADE), JÁ QUE O CLÉRIGO PRECISA FAZER CONTATO DIRETO COM O CONSTRUTO, E ESTA HABILIDADE UTILIZA A INTELIGÊNCIA DO CLÉRIGO AO INVÉS DE SEU CARISMA COMO BÔNUS. MÁQUINAS NORMAIS, QUE NÃO SÃO CONSTRUTOS, COMO MOTORES A VAPOR COMUNS, PODEM SER DETIDAS AUTOMATICAMENTE COM UM TOQUE, MAS AQUELAS QUE POSSUEM UM OPERADOR EXIGEM UM TESTE DE EXPULSÃO CONTRA OS DV DO OPERADOR. CONSTRUTOS AFETADOS SÃO DETIDOS POR 1D4+1 RODADAS E, CASO O CLÉRIGO POSSA DESTRUÍ-LOS DE ACORDO COM A TABELA DE EXPULSÃO (TENDO O DOBRO OU MAIS DE NÍVEIS QUE OS DV DO CONSTRUTO), ESTE É DETIDO INDEFINIDAMENTE, ATÉ SER REATIVADO POR UM OPERADOR HABILITADO.

EXPULSAR GREMLINS: GREMLINS OU OUTRAS CRIATURAS SOBRENATURAIS QUE HABITAM E DESTROEM MÁQUINAS PODEM SER EXPULSOS POR CLÉRIGOS DE CYRISS. ESTE PODER CONTA COMO UM USO DE DETER CONSTRUTO, MAS USA CARISMA E NÃO REQUER UM ATAQUE DE TOQUE.

PERÍCIAS: AS SEGUINTE PERÍCIAS SÃO CONSIDERADAS PERÍCIAS DE CLASSE PARA CLÉRIGOS DE CYRISS: OFÍCIOS (ALQUIMIA) E CONHECIMENTO (ARCANO; ARQUITETURA E ENGENHARIA; MEKÂNICA).

TREINAMENTO APRIMORADO: OS CLÉRIGOS RECEBEM UM BÔNUS IGUAL À METADE DE SEU MODIFICADOR DE INTELIGÊNCIA EM PERÍCIAS DE CONHECIMENTO OU DE OFÍCIOS, MAS ISTO SE APLICA APENAS CASO TENHAM PASSADO ALGUM TEMPO EM CONTATO COM AQUELES QUE POSSUEM A PERÍCIA APROPRIADA.



OS SEIS PRECEITOS

O avanço dentro do culto de Cyriss exige a compreensão e aplicação dos Seis Preceitos. Estes princípios são todos charadas enigmáticas acompanhadas de provas estritas e lógicas e fórmulas matemáticas obscuras. Cada preceito vem evoluindo desde a fundação do culto, e representa a compreensão atual dos objetivos de Cyriss. Embora os primeiros sejam bem conhecidos, os últimos estão sendo revelados aos poucos, à medida que os clérigos se tornam capazes de compreendê-los. Os preceitos mais elevados permanecem algo controversos, e alguns fusores e enumeradores discordam a respeito de suas interpretações. As lições de cada preceito estão sumarizadas abaixo:

Primeiro Preceito — Fundações da Fé

Ao serem iniciados no clero, todos os sacerdotes de Cyriss recebem a instrução de que é seu dever divino entender o mundo ao seu redor de maneira tão meticulosa quanto possível. Esta é a fundação da ciência, e esta busca por compreensão permitiu que os fundadores descobrissem Cyriss. Os sacerdotes devem esforçar-se para expressar esta compreensão através da matemática. Esta fundação permite que eles entendam a importância de melhorar construtos mecânicos com energias arcanas.

Segundo Preceito — Iterações rumo à Perfeição

Requer a capacidade de conjurar magias divinas de 2º nível.

Os seguidores de Cyriss acreditam que é seu dever sagrado aprimorar a tecnologia existente. Todos os projetos têm falhas inerentes; assim, sempre há espaço para melhorias. À medida que conhecimento e habilidades avançam, projetos antigos devem ser reexaminados e aprimorados. Às vezes, uma série inteira de projetos deve ser descartada e refeita desde o início, para que o novo projeto seja o melhor possível. Melhorias tapa-buraco não são dignas do clero de Cyriss.

Terceiro Preceito — Ação e Propósito

Requer a capacidade de conjurar magias divinas de 3º nível.

A ação é necessária para cumprir os dois primeiros preceitos. Existe um limite para a quantidade de compreensão que pode ser obtida trabalhando atrás de uma mesa e desvendando fórmulas. O aprimoramento requer ação — os clérigos são incentivados a aventurar-se no mundo exterior e ter um papel ativo lá. Isto é necessário, pois apenas através de constantes tentativas e erros pode-se encontrar as leis e determinar as melhorias que forneceria os melhores resultados gerais. Toda a ação deve ser realizada com um propósito específico em mente, já que atos de criação aleatórios e sem rumo são absolutamente insignificantes.

Quarto Preceito — A Necessidade do Arcano

Requer a capacidade de conjurar magias divinas de 5º nível e a aprovação dos superiores.

Os primeiros três preceitos concentram-se no avanço do conhecimento científico e da tecnologia, culminando na mescla da ciência e matemática fundamentais com o poder arcano. Apenas através do desenvolvimento de uma fundação sólida baseada em princípios científicos puros pode-se entender suas limitações e a necessidade de combinar a tecnologia com o poder caótico da energia arcana bruta. Através desta união podem ser obtidos resultados que excedem em muito as capacidades da ciência moderna e do conhecimento arcano separados. Agora, os clérigos de Cyriss devem abraçar uma ciência impura. A mekânica não é puramente uma ciência; é uma arte — uma arte que tem propósitos e está calcada em princípios naturais e conhecimento arcano. Alguns são instintivamente mais habilidosos do que outros, pois compreendem as melhores maneiras de unir a ciência e a magia melhor do que outros. Diferente da ciência pura, isto não pode ser ensinado.

Quinto Preceito — Estudo Divino da Geomancia

Requer a capacidade de conjurar magias divinas de 7º nível.

Energias indecifráveis são necessárias para fazer funcionar as imensas máquinas que são os templos de Cyriss e sua miríade de serventes e guardiões mekânicos. Reunir essas energias arcanas da terra e de conjunções de estrelas e planetas exige um conhecimento íntimo de astronomia, cronometria e geomancia. Um enumerador que deseje avançar ainda mais dentro do clero deve possuir um entendimento sólido de todas estas ciências.

Sexto Preceito — Sobre Atingir a Perfeição

Requer a capacidade de conjurar magias divinas de 9º nível.

A compreensão correta deste preceito revela os verdadeiros objetivos de Cyriss. Ela pôs em movimento eventos que irão culminar com a transferência de sua essência de Urcaen para um grande hospedeiro mekânico em Caen. Os fusores estão trabalhando para construir este hospedeiro para Cyriss, com partes sendo produzidas e montadas por todo Immoren ocidental. Juntamente com sua transferência, Cyriss espera que seu clero siga o exemplo e também transfira suas almas para hospedeiros mekânicos. Uma vez libertos das restrições da frágil forma humana, seu clero pode continuar seus esforços rumo ao desenvolvimento da verdadeira perfeição em si mesmos e na arte da mekânica.

TEMPLOS E CERIMÔNIAS

Praticamente todos os templos de Cyriss são construídos em segredo, embora o culto tenha recebido a permissão do Rei Leto Raelthorne para erigir um templo em Caspia – a primeira de diversas cidades para as quais o culto pediu permissão – com o objetivo de obter reconhecimento como uma religião legítima. Uma razão para estes pedidos – desconhecida de todos os clérigos, exceto os de mais alto escalão – é que vários locais-chaves para o objetivo principal do culto ficam em certas cidades. Alguns templos urbanos já existem, mas são subterrâneos ou estão ocultos dentro de prédios já existentes. Em alguns casos, membros ricos do culto doam casas para este propósito.

Alguns dos templos ocultos de Cyriss são máquinas complexas e extravagantes que consomem enormes quantidades de energia. Cada templo repousa sobre um poderoso nexo de energia arcana, conectado para fornecer combustível ao templo através de aparelhos mekânicos desenvolvidos de acordo com os ensinamentos da deusa. Todos estes templos são locais-chaves nos padrões arcanos e geométricos necessários para trazer a deusa a Caen e imbuir sua essência no grande hospedeiro. Este projeto a longo prazo ainda está em construção, mas um templo-chave é apresentado em ASDE (com uma ilustração na página 25). Estes templos-chave em geral têm funções mekânicas secundárias e terciárias, além de serem parte do padrão maior. Por exemplo, o templo do Padre Lucant possui equipamento para converter clérigos em padres mecânicos, aprimorando criaturas vivas através de melhorias mekânicas, e até mesmo ressuscitando os mortos.

Cálculos cronométricos e astrométricos são muitas vezes incorporados na construção de templos importantes, para que sejam acessíveis apenas em intervalos específicos. Isto também se aplica a suas funções especiais, que podem exigir a conjunção de certos fenômenos astronômicos para que operem corretamente. As máquinas dentro dos maiores templos de Cyriss muitas vezes recebem manutenção por parte de serventes mekânicos, e às vezes são protegidas por autômatos guardiões. Todas estas coisas são caras e exigem tempo e habilidade consideráveis para serem criadas. A maior parte dos templos a Cyriss são muito mais humildes, compostos de pouco mais que uma oficina dedicada à deusa.

ORGANIZAÇÕES ALIADAS

Embora o Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & do Ferro não seja oficialmente aliado do culto, alguns de seus membros são seguidores de Cyriss, geralmente em segredo. Esses indivíduos ajudam templos locais com doações de

máquinas e tempo supérfluos, assim como o ocasional gigante-a-vapor aposentado. Além disso, há muitos magos com interesses mekânicos que pertencem ao culto de Cyriss. Esses magos podem ser encontrados em todas as maiores ordens, exceto a Ordem de Iluminação. A maioria dos verdadeiros mekânicos presta seus respeitos a Cyriss, mesmo que não pertençam oficialmente à fé, e muitos sucateiros autônomos também são simpáticos à deusa e a seus seguidores.

DEUSES DOS ANÕES

A HISTÓRIA DOS GRANDES PATRIARCAS

Nos dias antigos, em Kharg Drogun, que significa “Terra Abaixo” na antiga língua – o que os humanos chamam de Urcaen – uma grande montanha mais majestosa do que qualquer outra elevava-se até o céu. Esta montanha era chamada Ghor, e era o mais poderoso deus em todo Kharg Drogun. De fato, os anões dizem que esta montanha era tão vasta e tão impregnada de poder que tornou-se senciente, e podia controlar tudo o que acontecia em cima ou dentro de sua imensidão.

Nossos Grandes Patriarcas nasceram acorrentados, mas sempre foram livres em seus corações.

—Tribuno Holdur do Clã Sigmur (anão Cle16),
clérigo do Tribunal

Ghor esteve sozinha por incontáveis eras e ficou ávida por qualquer distração e, então, procurando dentro de si mesma, a montanha encontrou treze de suas melhores pedras e começou a trabalhá-las. À medida que a montanha esculpia estas pedras, elas tomavam a forma de pessoas entroncadas e duras, que a montanha chamou de “anões”. Quando estavam terminados, Ghor expeliu-os de dentro de si e colocou fortes correntes de ferro ao seu redor, deixando evidente aos seres nascidos da pedra que eram escravos da montanha, e que deveriam obedecer ou retornar à escuridão do solo.

Ghor exigiu que seus escravos construíssem um monumento à sua grandeza, para ser admirado por todos os outros seres de Kharg Drogun. De fato, a montanha os tinha criado com este propósito em mente, dando-lhes mãos hábeis e olhos aguçados, e ensinou-lhes todos os segredos do trabalho em pedra e em metal. O que Ghor não percebeu foi que os anões também tinham desejo de liberdade. Estes não eram escravos sem mente; eram um povo grandioso com seus próprios sonhos e desejos, que corroíam por dentro seus grilhões.

Mas, sem uma chance fácil de fuga, os anões começaram a construir, e logo descobriram que possuíam verdadeiro amor pelo trabalho em pedra e em metal, e um perfeccionismo que não permitiria nada menos que seu melhor trabalho, mesmo que labutassem sob uma mestra tão cruel. Trabalharam por uma década, mas quando tinham acabado o monumento e apresentaram-no a Ghor, a montanha escarneceu de sua obra e chamou-a de lixo. Ela esmagou o monumento com um grande terremoto, e os anões assistiram, indefesos, enquanto sua implacável mestra exigia que recomeçassem com um novo monumento ainda maior, que fosse verdadeiramente digno de sua majestade.

Os anões limpavam a fundação e começaram a construir de novo, trabalhando por duas décadas para criar uma obra-prima que fazia todos os que a viam engasgar de espanto e rilhar os dentes de inveja. Mas mesmo esta não era boa o suficiente para a tirana Ghor, que pulverizou seu trabalho em areia a pó. "Construam de novo!", ela exigiu, e os anões começaram a se desesperar. Mais do que escravidão e trabalho fútil, eles não podiam suportar assistir às suas obras destruídas da forma descuidada como se esmagava um formigueiro.

Sabendo que seus irmãos não podiam tolerar isto, o anão chamado Orm criou um plano para libertar a todos e destruir a cruel Ghor. Eles apelariam para a vaidade da montanha, e construiriam algo que ela não suportaria destruir. Orm foi a Godor, e pediu a ele para usar sua língua de prata para dizer a Ghor que o monumento tocaria o céu da Terra Abaixo, mas que isto seria difícil e exigiria apenas as melhores pedras e minérios, que só poderiam ser encontrados dentro da própria vastidão montanhosa de Ghor. Godor explicou ao deus-montanha que este monumento seria avistado de todos os lugares em Kharg Drogun, e que seria o maior testamento ao poder e eminência de Ghor. Assim como eles haviam previsto, Ghor ficou encantada, e permitiu que minerassem dentro de seu âmago rochoso.

Sob a direção do anão chamado Dohl, os anões abriram um labirinto de cavernas dentro de Ord, extraíndo as melhores pedras e os veios mais ricos de ferro, ouro e prata. E enquanto outro anão chamado Jhord distraía Ghor, os demais enfraqueciam a montanha de dentro, construindo apoios que poderiam ser facilmente derrubados, fazendo com que a montanha desabasse sob seu próprio peso. A torre cresceu ainda mais, enquanto Ghor ficava mais fraca, os túneis dos anões roubando sua força.

Depois de três décadas, a torre era realmente uma maravilha. Ela tocava as nuvens, e era muito maior do que qualquer coisa que já tinha sido construído, ou que foi

construída desde então. Ao completá-la, os treze anões de pedra puseram seu plano em movimento. Eles correram pelos túneis, derrubando as vigas de suporte e começando o desabamento trovejante de Ghor. O barulho ensurdecedor foi realmente ouvido por todo o reino de Kharg Drogun, e a vida imortal de Ghor foi extinguida numa nuvem de poeira e pedra que se espalhou por quilômetros em todas as direções.

Quando a poeira se dissipou, a paisagem estava mudada para sempre pelas mãos dos Grandes Patriarcas. A gigantesca Torre de Ghorfel era ainda mais alta que o deus que lhe emprestava o nome, e tudo o que restava da outrora poderosa montanha eram suaves colinas. Os treze anões comemoraram, quebraram seus grilhões e fizeram da Torre de Ghorfel seu lar. Viveram felizes por um tempo, apreciando sua liberdade, e cada um se dedicou a um ofício próprio.

OS GRANDES PATRIARCAS

O panteão anão é o maior em Immoren ocidental. Contudo, embora seus nomes e lendas sejam conhecidos por todos os anões, os treze Grandes Patriarcas são sempre cultuados como uma só unidade divina. Os Senhores das Pedras de Rhul, suas veias pulsando com o poderoso sangue dos Grandes Patriarcas, continuam a liderar o Debate das Cem Casas, como fizeram desde os primeiros dias.

Os Grandes Patriarcas são os modelos de toda a raça anã, e permanecem um símbolo da unidade do povo anão. Fortes como a montanha que derrubaram, são apaixonados por seu trabalho, quer este seja erigir uma torre para tocar o céu de Kharg Drogun ou brandir machado e espada contra seus inimigos. Os Grandes Patriarcas são o coração e a alma da sociedade anã. As palavras que proferiram tornaram-se as leis de Rhul, unindo os anões por cinquenta e seis séculos – a mais velha e grandiosa civilização de Immoren ocidental. Seu sangue ainda canta nas veias dos Senhores das Pedras que lideram o Debate, e suas mãos criaram as fundações da grande cidade de Ghord.

Cada Grande Patriarca é um semideus, embora, como já foi dito, eles sejam adorados como um grupo. Grandes Patriarcas individuais nunca são escolhidos como patronos, já que isto é considerado um desrespeito; os Grandes Patriarcas, como um grupo, deram vida ao povo de Rhul, e sempre serão cultuados como um grupo. Mesmo assim, cada Grande Patriarca tem sua própria personalidade, seus próprios feriados, parábolas e esfera de influência, e é comum invocar o nome de um deles em particular em uma prece ou maldição, quando a situação o pede.

DHURG, PATRONO DA BATALHA E MESTRE DOS MACHADOS (LN)

Três dos Grandes Patriarcas são mestres de combate sem igual, e ensinaram aos anões os segredos das verdadeiras armas: machado, martelo e espada. Dhurg prefere o machado por sua lâmina, afiada o bastante para cortar braços e pernas com um único golpe. Ele é um anão austero e sem senso de humor, com o hábito incomum de entoar cânticos melancólicos durante a batalha. Os anões que usam o machado têm o costume de dirigir preces a Dhurg durante batalha e no início de um duelo ou combate perigoso. O festival em sua homenagem ocorre em 27 de Durgar, próximo ao meio do verão, e é uma época de duelos menores e lutas competitivas.

Bênção de Dhurg: os clérigos de tendência Leal e Neutra são favorecidos por Dhurg, e recebem o talento Vontade de Ferro como um talento adicional.

DOHL, PATRONO DA MINERAÇÃO (NB)

Embora todos os Grandes Patriarcas sejam mineradores hábeis, Dohl, um anão embrutecido de corpo grosso com cabelos negros selvagens, o é ainda mais que os outros, e sempre gostou de descobrir e minerar novos veios, coletando

OS PAIS DA PEDRA, SENHORES DE KRAG DROGUN, MESTRES DA TORRE GHORFEL

Tendência:	<i>Leal e Bom (como grupo)</i>
Símbolo:	<i>Monte Ghorfel, o Tor dos Grandes Patriarcas e o Colosso de Ghorfel</i>
Domínios:	<i>Artífice*, Bem, Cura, Guerra, Guerreiro*, Ordem, Terra</i>
Armas Prediletas:	<i>varia por Patriarca, principalmente machados, martelos, espadas</i>
Arma Predileta dos Clérigos:	<i>martelo de guerra</i>
Tendências dos Clérigos:	<i>Leal e Bom, Leal e Neutro ou Neutro e Bom</i>

*Novo Domínio (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica).

minérios para Dovur, Uldar e Ghrd. Ele tem uma predileção pela picareta, e os anões que utilizam esta arma muitas vezes oram a ele antes da batalha. Os mineradores que precisam de sorte rezam para Dohl, em particular depois de acidentes graves. Um pequeno festival em sua homenagem ocorre em 20 de Dolern, próximo ao fim do inverno. É uma celebração menor, exceto entre os mineradores, que utilizam-na como desculpa para ficar podres de bêbados.



DOVUR, PATRONO DOS ARMEIROS (LN)

Sempre houve rivalidade entre Dovur e Uldar, os dois ferreiros dentre os Grandes Patriarcas. Dovur se especializa na fabricação de armas, e nenhuma arma é melhor do que aquelas vindas de sua forja, e seu símbolo é estampado em todas as armas obras-primas rhúlicas como marca de qualidade. Embora tenha levado sua mortal oficina para a Terra Abaixo, dizem os boatos que algumas de suas obras permanecem com os Senhores das Pedras, enquanto outras estão perdidas nas profundezas das montanhas de Rhul. Um festival a Dovur ocorre no inverno, em 22 de Dovert, e durante ele todas as lareiras de Ghord são enchidas de lenha e mantidas ardendo dia e noite, para afastar o pior do frio do inverno.

GHRD, PATRONO DA RIQUEZA (N)

Ghrd é responsável pela paixão dos anões por ouro, prata e gemas, e ele sempre é representado como pomposo e vestido com requinte exagerado, seus dedos pesados de anéis e seus pulsos repletos de braceletes. Ghrd é um ourives sem par, e suas inscrições possuem uma magia especial. São oferecidas preces em sua homenagem ao término de qualquer jóia refinada, e também se pede a ele que conceda prosperidade

aos recém-casados. Há um festival popular a Ghrd perto do final da primavera, em 28 de Gordul, acompanhado de troca de presentes entre amigos e familiares.

GODOR, PATRONO DOS ORADORES E MESTRE DO CÓDICE (LB)

Godor, abençoado com uma língua de prata, é o mais eloquente dos Grandes Patriarcas. Ele julga quaisquer disputas dentro da Torre de Ghorfel, e tem interesse aguçado pela filosofia da lei. Embora todos os Grandes Patriarcas tenham contribuído para os Éditos do *Código*, foi Godor que compilou-os em um único documento vivo. As preces a este Patriarca são muitas vezes ditas em reuniões abertas do Debate, e por aqueles encarregados de discursos importantes, e seu selo legitima todos os documentos legais. Um modesto festival em sua honra, notável por seus elaborados e prolixos brindes, ocorre no outono, em 15 de Godesh.

Bênção de Godor: os clérigos de tendência Leal e Boa são favorecidos por Godor, e recebem o talento *Expulsão Adicional* como um talento adicional.

HRORD, PATRONO DA BATALHA E MESTRE DAS LÂMINAS (LB)

Hrord é outro dos três grandes mestres de armas, sendo o mestre das adagas, facas e espadas. Muitas histórias falam de suas batalhas heróicas na Terra Abaixo e durante os primeiros dias de Rhul. Ele é um anão magro e forte com barba cor-de-sangue, descrito como fanfarrão e barulhento. Também credita-se a ele a invenção da arte da destilaria. Brindes em sua honra são comuns durante seu barulhento festival, em 22 de Rordon, que conta com degustação de cerveja e, assim como nos festivais dos outros mestres das armas, duelos e competições.

JHORD, PATRONO DA FURTIVIDADE E MESTRE ESPREITADOR (NB)

Alguns dizem que Jhord é o menos heróico dos Grandes Patriarcas, e de fato ele é um anão pequeno, hábil em esgueirar-se e espionar. Poucas lendas mencionam seu nome, embora ele tenha desempenhado um papel ativo na destruição da montanha de Ghor, distraíndo-a enquanto os outros faziam desabar as minas. Agora Jhord vigia de perto Rhul, e relata suas descobertas para os Grandes Patriarcas, e dizem que a posição de um anão no pós-vida é resultado das observações e relatos de Jhord. Uma prece a Jhord é oferecida antes de qualquer tarefa que envolva furtividade ou subterfúgio. Há uma pequena cerimônia em reconhecimento a Jhord no início do inverno, em 22 de Jhoron e, nesta ocasião, os anões revezam-se revelando embaraçosos segredos de família.

LODHUL, PATRONO DA CULINÁRIA E DOS BANQUETES (NB)

Lodhul é reconhecido por seu insaciável amor pela comida e boa culinária, e assim é uma divindade popular. É particularmente apreciado por jovens anões, já que Lodhul era um grande conquistador, e teve mais filhos do que qualquer um de seus irmãos. É um defensor incansável da família e do lar, e sua esposa, Gelma, é uma das poucas Esposas de Barro cujo nome aparece em lendas antigas. As preces a Lodhul são costumeiras durante partos. Como é de se esperar, o festival em homenagem a Lodhul, em 8 de Lodar, é o maior do ano.

Bênção de Lodhul: os clérigos de tendência neutra e boa são favorecidos por Lodhul, e podem curar +1 PV adicional por nível com magias de cura. Por exemplo: *curar ferimentos graves* cura 3d8+2 PV por nível, ao invés de 3d8+1.

ODOM, PATRONO DA MAGIA E GUARDIÃO DOS SEGREDOS (LN)

Odom, o mais misterioso dos Grandes Patriarcas, tem a reputação de ter ensinado os segredos do conhecimento arcano aos anões, juntamente com os estritos códigos a respeito do uso da magia. É calado e sério, vendo a discrição e os segredos como as maiores virtudes anãs. Ele protege magos e feiticeiros anões. Preces a Odom são incomuns, embora seu nome seja invocado na cerimônia de iniciação de magos aprendizes. Um dia no final do verão, 28 de Odomar, é reservado para a veneração de Odom. É um tempo para a solidão, para refletir sobre os segredos e as promessas que são mantidos.

ORM, PATRONO DA ALVENARIA E MESTRE CONSTRUTOR (LB)

O patrono dos trabalhos em pedra e da construção é especialmente querido dos anões. Como o arquiteto da Torre Ghorfel, Orm tinha muitos segredos a ensinar aos anões sobre como trabalhar com a pedra. Vários dos mais antigos prédios em Ghord trazem a sua runa, e acredita-se que incluem pedras moldadas por suas mãos. Como o patrono do abrigo e da proteção, Orm recebe preces daqueles pegos em tempestades violentas. Seu festival, no 1º de Ormul, é uma celebração alegre, expulsando o inverno e dando as boas-vindas aos dias mais amenos da primavera. Este dia também marca o começo de muitos projetos de construção.

SIGMUR, PATRONO DOS SÁBIOS E MESTRE HISTORIADOR (LB)

Sigmur inventou a primeira linguagem escrita, o dol-rhul, criando ambos os alfabetos rhúlicos utilizados hoje em dia. Obcecado com história e registros, ele anota todos os

nascimentos e linhagens familiares, preservando-os para a posteridade. É amigo íntimo de Godor, e ajudou a transcrever os Éditos para o *Códice*. Sigmur mantém cópias de todos os tomos escritos por mãos anãs, e conhece as histórias de todos os grandes anões. Ele sorri para aqueles que realizam grandes feitos. Preces a Sigmur são muitas vezes proferidas em funerais, e seu festival, no meio do outono, em 28 de Sigmon, é dedicado à lembrança dos ancestrais. É uma época para recontar histórias sobre os triunfos e tragédias de cada clã.

UDO, PATRONO DA BATALHA E MESTRE DOS MARTELOS (CB)

Udo é um dos mestres de armas, e usa martelos e maças. De fato, foi o seu martelo que iniciou o desabamento de Ghor. Pouco depois de fundar seu clã, ele perdeu sua esposa em batalha, o que deixou-o solitário e profundamente entristecido. Desde aquele dia, tornou-se especialmente sedento pela batalha, sempre na linha de frente de cada escaramuça. Recebe preces geralmente por parte daqueles que buscam vingança e antes de um combate, em especial embates em grande escala. Um festival sóbrio e comedido ocorre em sua homenagem em 27 de Odul, marcado por tambores ressonantes, histórias sobre os mortos honrados e duelos que às vezes se tornam sérios ou até mesmo mortais.

ULДАР, PATRONO DAS ARMADURAS E MESTRE FERREIRO (LN)

O outro grande ferreiro da Torre Ghorfel, Uldar é o mestre dos fabricantes de armaduras anões. Conhecido por sua rivalidade com Dovur, suas diferentes especialidades são importantes para impedir que seu orgulho se interponha entre eles. Uldar é o inventor da armadura de placas e do escudo, ambos favoritos do povo anão, e ele serviu carregando o escudo de Udo em muitas batalhas; de fato, Uldar tem um talento sobrenatural para pressentir o perigo. Preces a Uldar são costumeiras quando se procura segurança e quando se forja armaduras, e sua runa é inscrita em todas as armaduras obras-primas. Um festival em sua homenagem ocorre em 21 de Uldern.

A IGREJA DOS GRANDES PATRIARCAS

A Igreja dos Grandes Patriarcas é um bastião de unidade em uma cultura em que disputas entre clãs são lugar-comum. As torres de granito da Igreja erguem-se muito acima dos telhados de cada cidade de Rhul. De seus brilhantes e iluminados salões de mármore, os clérigos observam o povo e oferecem sua sabedoria e julgamento imparcial. Os clérigos muitas vezes recebem pedidos para que julguem e resolvam

disputas na comunidade. Os Senhores das Pedras, que lideram os treze maiores clãs, são todos paladinos da Igreja, e são mais fiéis aos juramentos que fizeram aos Grandes Patriarcas do que a seus clãs. Assim, a Igreja dos Grandes Patriarcas tem uma forte – embora indireta – influência na política de Rhul.

De fato, o clero dos Grandes Patriarcas muitas vezes se vê em situações complicadas. A lealdade ao clã é de importância fundamental em Rhul, e – a despeito de seus votos – é difícil

Sim, o sagrado Códice é rico em sabedoria, e ele vocês devem conhecer tão bem quanto conhecem seu próprio rosto e nome. Então estudem-no bem e sempre. Os iniciados dos Grandes Patriarcas devem se provar dignos daqueles sob seus cuidados. O povo irá se voltar para vocês em busca de uma direção, de conselhos, de cura para seus ferimentos, de um fim para suas discórdias, até mesmo de julgamento. Esta confiança precisa ser conquistada com conselhos prudentes. Não esperem que o respeito caia em seu colos. Conheçam o Códice. Ele é sua maior arma e seu maior aliado.

— Tribuno Holdur de Sigmur, para os iniciados da Igreja

para os clérigos ignorar isto. Muitos retornam aos seus clãs para servir como clérigos de batalha e conselheiros espirituais do lorde do clã. Desta maneira, têm permissão de participar de disputas e conflitos entre clãs, mas devem retirar-se de situações que possam comprometer seus deveres para com os Grandes Patriarcas e o povo de Rhul. Felizmente, isto não acontece com frequência, e a Igreja tenta ficar de fora de disputas entre clãs. Os clérigos designados como juízes do Debate sofrem proibições mais rigorosas, e devem renunciar a todos os laços com seu clã.

As primeiras clérigas dos Grandes Patriarcas foram as esposas de Barro e, tradicionalmente, a maioria dos clérigos são mulheres. Contudo, o número de homens no clero tem crescido ao longo dos últimos séculos; hoje em dia, o clero está dividido quase que igualmente. Os clérigos dos Grandes Patriarcas podem casar e ter famílias, desde que coloquem a Igreja em primeiro lugar. Alguns ogrun e – em um punhado de ocasiões isoladas – humanos também já se uniram à Igreja. Exceto por estes casos raros, o clero e os seguidores da Igreja são, em sua maior parte, anões.

RELAÇÕES COM OUTRAS RELIGIÕES

Os sacerdotes dos Grandes Patriarcas têm pouco contato com outras religiões. Suas relações com a Igreja de Morrow são cordiais, e os anões sentem-se muito mais confortáveis agora que a fé em Morrow é a religião humana predominante. Desde que os morrowanos não tenham planos que visem Rhul, as duas fés permanecerão em bons termos.

Os anões não gostam dos menitas, vendo-os como lembranças diretas dos dias mais negros da humanidade. Contudo, reservam sua verdadeira ira para o culto de Cyriss e para o pequeno número de seguidores que este encontrou entre anões de inclinações mecânicas. Os clérigos anões de Cyriss devem ter extremo cuidado em Rhul, já que a descoberta de suas atividades irá levar, na melhor das hipóteses, ao exílio imediato. A Igreja também tem se tornado mais tolerante à fé dhuniana, devido a suas boas relações com os ogrun em Rhul.

TEMPLOS E CERIMÔNIAS

As igrejas anãs são grandes torres, cada uma delas uma representação simbólica da Torre Ghorfel, o lar dos Grandes Patriarcas. A Torre dos Patriarcas em Ghord é uma estrutura extremamente

alta e impressionante, erguendo-se acima de todos os outros prédios, e visível de qualquer ponto da cidade. Esta torre é o lar do Tribunal, e tem andares inteiros dedicados a cada um dos Grandes Patriarcas, além de abrigar os clérigos e leigos que vivem em seu interior.

Em outras igrejas, os Grandes Patriarcas são representados como estátuas de mármore gigantescas e majestosas, cada um em sua própria alcova. As estátuas, um salão de convivência e o altar principal são todos localizados no primeiro andar. Salas de reuniões particulares, onde os clérigos se reúnem para discutir assuntos delicados ou arbitrar disputas, localizam-se no subterrâneo. Estas salas são à prova de som, e muitas vezes recebem proteções mágicas. As torres são exemplos do que há de melhor em construções anãs – não se poupa nenhum gasto. Quando trancadas e seladas, são fortalezas capazes de abrigar uma grande parte da comunidade vizinha.

Marcos sagrados dos Grandes Patriarcas estão espalhados por Rhul. Às vezes altares ou torres são erigidos para assinalar estes locais santos pouco conhecidos. Alguns dos mais famosos incluem a Pedra de Orm, uma grande rocha que marca a entrada dos Grandes Patriarcas em Kharg Drogun, e os leitos de rios das Esposas de Barro, onde os Grandes Patriarcas esculpiram suas mulheres.

Os festivais e celebrações mensais dos Grandes Patriarcas ocorrem dentro dos domínios de cada clã, em um pátio central ou num altar privativo. Algumas das cerimônias são muito elaboradas, supervisionadas por clérigos do clã,

enquanto outras são acontecimentos simples, observados por famílias individuais. Uma grande reunião ocorre no primeiro dia de cada ano – o 1º de Dovern – para celebrar a libertação dos Grandes Patriarcas da tirana Ghor. Este imenso festival comunal, patrocinado pela Igreja dos Patriarcas, ocorre no centro da cidade. Em 2 de Dovern há outro feriado importante, em honra às Esposas de Barro, que marca o início da primavera. Tradicionalmente, os maridos dão presentes às suas esposas e mães, e as mulheres acendem velas especiais que queimam por um longo tempo para agradecer às Esposas de Barro. De fato, considera-se um mau augúrio se as velas se extinguem prematuramente.

OS CAVALEIROS DOS PATRIARCAS

Os Cavaleiros dos Patriarcas são a principal ordem de paladinos. A cavalaria é muito respeitada pelo povo de Rhul, concedendo uma posição semelhante à da nobreza. Os anões somente são aceitos na ordem muito jovens, para que possam começar seu treinamento intensivo e serviço dentro da Igreja. Os candidatos devem passar por testes rigorosos – a natureza exata destes é um bem-guardado segredo da Igreja – antes de serem aceitos na ordem.

Os cavaleiros juram colocar as necessidades da Igreja acima de seus clãs e, por esta razão, nenhum herdeiro de um lorde de clã – sem ser dos clãs dos Senhores das Pedras – se junta à ordem; a maior parte dos candidatos são filhos e filhas mais jovens.

Cada paladino serve ao Senhor das Pedras de seu clã. Então, por exemplo, um paladino Martelo Vermelho serviria sob o Senhor das Pedras do Clã Udo, já que o Clã Martelo Vermelho tem fortes laços familiares com o Clã Udo. Traçar estes laços hereditários pode levar semanas de pesquisas, particularmente no caso de clãs com muitos casamentos com outras famílias.

SEITA DAS ESPOSAS DE BARRO

As Esposas de Barro ocupam um lugar único na mitologia anã. Sua natureza exata sempre foi alvo de debates acalorados, com a maior parte dos clérigos mais conservadores relutantes em chamá-lhes de “divinas”, mesmo que sejam imortais. Muitas anãs consideram as Esposas de Barro semideusas – afinal, são as mães do povo anão. Esta controversa opinião tem forte apelo. Muitos lares contêm pequenos altares às Esposas de Barro, e as mulheres rezam a elas com frequência, em particular durante a gravidez e o parto. Tem sido do interesse da Igreja ignorar esta prática não-ortodoxa. Tentar reprimir a veneração das Esposas de Barro poderia resultar em um cisma amargo na sociedade anã, sem mencionar muitas camas frias.

Aquelas que reverenciam as Esposas de Barro diferenciam-nas, e consideram que cada uma tem sua própria esfera de influência, da mesma forma que os Grandes Patriarcas. Por exemplo, Gelma, a esposa de Lodhul, protege as mulheres grávidas e abençoa os recém-nascidos. A mulher de Uldar, Fruhl, é uma espadachim; tão hábil com uma lâmina quanto qualquer guerreiro homem. A história de Udo e da perda de sua mulher, Fholma, é uma das mais famosas tragédias anãs. Udo é o mais querido dentre os Grandes Patriarcas para as anãs, pois elas se compadecem com sua fúria infinita contra aqueles que destruíram sua família. Nem todas as Esposas de Barro recebem nomes nas lendas antigas, o que leva a um pouco de licenças criativas entre suas seguidoras.

DEUSES DOS ELFOS

A HISTÓRIA DA DIVINA CORTE

Há muito tempo, a Divina Corte governava de seu palácio imaculado no distante reino de Lyoss. Eram oito deuses e deusas: Lacyr, Narcissar das Eras e Potentado dos Vivos; Ossyris, Incissar das Horas, Soberano do Conflito e General de Lyoss; Ayisla, Nis-Arsyr da Noite, Suserana dos Caídos e Vigia dos Portões de Lyoss; Nyrrro, Arsyrr do Dia, Senescal do Palácio de Lyoss e Guardião do Conhecimento; Scyrrah, Nis-Issyr da Primavera e Curandeira dos Deuses. Lurynsar, Issyr do Verão, Senhor da Floresta Oriental, Mestre-em-Armas de Lyoss e Chefe dos Batedores; Lyliss, Nis-Scyir do Outono, Assassina da Corte e Mestre dos Venenos, e Nyssor, Scyir do Inverno e Grande Artífice de Lyoss. Todos governavam seu reino como um consulado santo, cada um apoiando os outros. Ocorreu que, em algum momento, de dentro das fronteiras da Savana – conhecida pelos humanos como Urcaen – a Divina Corte ouviu os gritos de almas destruídas quando exércitos se digladiavam pelos ermos divinos. Lurynsar foi investigar e descobriu uma grande maravilha no extremo da Savana. Retornou a Lyoss com uma longa e colorida descrição do que havia visto.

Os outros acompanharam-no à borda e olharam para a superfície espelhada do lago entre os mundos. Viram os seres de Caen e passaram a invejar os outros deuses, com seus adoradores mortais e o poder que as almas lhes concediam. Após considerar, a Divina Corte decidiu criar seus próprios seres de carne. Lacyr, a mais velha entre a Corte, então deu à luz aos primeiros elfos, e todos os oito membros da Divina Corte contribuíram com algo para a criação de seus

filhos: inteligência, longevidade, maestria sobre o ambiente, e um toque de poder místico. Estes primeiros elfos eram verdadeiramente imortais; os elfos de hoje são meras sombras de seus ancestrais lyossanos.

Os oito deuses favoreciam seus novos filhos, e naqueles dias era comum que os deuses se manifestassem e caminhassem fisicamente com suas criações. Com o tempo, os deuses ajudaram seus filhos a criar um grande império a leste do que hoje é conhecido como as Planícies da Pedra Sangrenta; este era muito além das terras conhecidas como Immoren ocidental e, sob a tutela dos deuses, tornou-se o melhor e mais poderoso império na história de Caen, o Império Lyossano.

Quão terrível ser separado dos deuses. Eu imagino o horror que deve tê-los consumido. Não é de se admirar que a maioria tenha enlouquecido, tendo sido exposta a tal bruta... Tal divina agonia. Penso que devem ter presenciado algo, algum horror que suas mentes não puderam suportar. Talvez naquela visão estavam os segredos que nós não temos, alguma grande chave para o sofrimento de Scyrah... Infelizmente, todos estão mortos e viraram pó, perdidos para sempre para nós.

— Auricant Avross Larisar (iosano Cle17), ponderando sobre o Dilaceramento

No auge de seus avanços, os estudiosos e sábios de Lyoss embarcaram em um grandioso projeto para criar uma ligação entre os domínios divinos e o mundo mortal. Caso fosse bem-sucedida, esta criação forjaria uma conexão perene entre os elfos e a Corte, e os deuses não mais precisariam se manifestar em corpos mortais – um processo cansativo que limitava suas visitas a Caen. Este canal aberto – esta Ponte dos Mundos – permitiria que os elfos visitassem os domínios da Divina Corte também. Com tal inspiração, a ponte recebeu todos os recursos disponíveis mas, quando o grandioso projeto aproximava-se de seu término, quando a Ponte dos Mundos foi iniciada, um terrível e imprevisto acidente aconteceu.

Foi um dia infeliz aquele em que, quando os deuses pisavam no mundo dos mortais, a Ponte dos Mundos se quebrou. Não se sabe o porquê, mas a explosão resultante destruiu a capital do império; a Divina Corte viu seus filhos desintegrarem-se em cinzas e fumaça. Os próprios deuses ficaram ilesos, mas a grande capital do Império de Lyoss foi queimada até suas fundações. Nenhum elfo sobreviveu. Como uma ondulação espalhando-se por um lago, o resto do império foi assolado por uma série de desastres titânicos. O mundo parecia se desfazer, e centenas de milhares de elfos pereceram.

A história da fuga dos elfos das Planícies das Cinzas é por si só uma outra história. Basta dizer que, liderados pela Divina Corte, eles fugiram das ruínas de Lyoss em busca de um novo lar. No oeste, encontraram Ios. Ao longo do tempo, os deuses guiaram os sobreviventes para uma nova era, mas nem tudo estava bem; com a conexão com a Savana cortada, os poderes da Divina Corte estavam se desvanecendo. Logo os deuses perderam seu controle sobre a forma da vida, e os elfos tornaram-se vulneráveis à doença e à idade. Parecia que os deuses não mais podiam proteger seus filhos. Depois de mil anos de frustração, anunciaram que deixariam as terras de Ios em busca de um meio de voltar à Savana. Os elfos lamentaram, mas seus deuses insistiram que isto deveria ser

feito. Isolados da Savana, estavam sofrendo o mesmo que seus filhos, senão mais. E então os deuses deixaram Ios. Nunca mais retornariam.

Setecentos anos se passaram sem um sinal ou portento dos deuses, e então veio o Dilaceramento, quando

a maioria dos clérigos da Divina Corte perdeu seus poderes ou enlouqueceu, alguns tendo acessos de violência. Ninguém parece saber o que fez com que esses sacerdotes perdessem seus poderes, sua sanidade e, em diversos casos, suas vidas, mas muitos temem que a Divina Corte tenha se perdido entre os mundos de Caen e da Savana. Apenas os clérigos de Scyrah mantiveram seus poderes e, um século depois, uma figura brilhante e solitária veio a Shyrr. Era Scyrah. Apenas ela tinha retornado ao seu povo. Sua vinda gerou muitas perguntas, mas Scyrah não falava sobre os outros da Divina Corte. De fato, a deusa imortal parecia velha e enfraquecida, seu rosto marcado com tristeza. Seus sacerdotes retiraram-se com ela para o interior do Santuário de Lacyr, onde Scyrah acabou por entrar em um estado comatoso.

E as coisas permanecem assim até hoje. Scyrah é o único deus em Ios, isolada em seu Santuário, incomunicável e apagando-se. O destino dos outros deuses permanece um mistério. A população élfica tem consciência de que Scyrah não está bem, e muitos temem que ela esteja morrendo de uma enfermidade além de sua compreensão; alguns dizem que Scyrah tem menos de cem anos de vida. Nenhum sinal dos outros deuses é detectado há milhares de anos. Por deferência, os elfos referem-se a eles como os Desvanecidos.

Alguns agarram-se à esperança de que os Desvanecidos possam retornar, mas outros temem que todos tenham sido destruídos. Apenas os fiéis de Scyrah têm autoridade sobre os Iosanos agora, e os dogmas dos outros Santuários estão quase esquecidos.

← SCYRAH →

Os deuses dos elfos outrora caminharam entre seus seguidores em Caen, mas este tempo acabou. O que os elfos consideravam seu maior feito tornou-se seu maior erro. A Divina Corte compunha-se de oito deuses; agora, restam apenas dois – Scyrah e Nyssor. Scyrah envelhece e fica mais doente, e muitos vêem seu inevitável falecimento como a sentença de morte da raça élfica. Os elfos buscam por uma resposta à pergunta que vem lhes atormentando há diversos milênios – como podem sobreviver à morte da Divina Corte?

Nas lendas de Lyoss, Scyrah é descrita como jovem, apaixonada e afetuosa. Ela nunca desejou comandar ou governar, o que torna sua posição como única deusa do povo élfico uma ironia triste. Como Nis-Issyr da Primavera, Scyrah comandava o crescimento e desenvolvimento de todas as coisas vivas. Era seu dever assegurar nascimentos seguros, e ela serviu como parteira de Lacyr durante o nascimento da raça élfica. Era reverenciada por seus poderes de cura, e transmitiu este saber aos seus clérigos. Embora seja uma deusa benevolente, Scyrah também comandava a peste e a doença – utilizadas na defesa dos deuses e de sua criação. Scyrah é representada em mármore e tinta como uma

donzela élfica esguia de aparência infantil, com uma fina espada longa recurvada repousando em seu ombro.

Sozinha em Ios, a deusa está isolada nas profundezas do Santuário de Lacyr em Shyrr, onde é vigiada pelos sacerdotes e seus servos. Alguns dizem em sussurros que ela sofre de uma doença semelhante à febre, enquanto outros afirmam que ela tem uma infecção que não sara. Além de conceder magias e poderes ao seu clero, não oferece conselhos aos seus seguidores – que agora incluem todos em Ios, um tremendo esforço para ela. Alguns acreditam que ela esteja doente de desgosto pela perda de seus irmãos, e outros imaginam se culpa a si mesma pela perda. Muitos elfos paranóicos – dos quais há um número cada vez maior – olham para as terras dos homens como a causa da enfermidade de Scyrah. Seu coma não mudou desde o seu retorno. Ela meramente senta-se imóvel, seus olhos vazios mirando o céu do leste.

RELAÇÕES COM OUTRAS RELIGIÕES

Como é a maneira do povo de Ios, o Santuário de Scyrah é isolado e discreto. Os elfos de Ios não têm contato ou conexão com nenhuma divindade além da sua própria, e voltam-se apenas para Scyrah em busca de direção e poder espiritual. O Santuário não sabe que Nyssor existe, congelado, no norte; se soubessem, poderiam procurar seu parente desaparecido na esperança de encontrar um meio semelhante de preservar Scyrah.

Recentemente, alguns dos Buscadores mais radicais voltaram-se aos druidas e clérigos da Serpente Devoradora



e de Dhunia, procurando inspiração e iluminação. Seus poderes aparentemente infinitos sobre a vida e a morte poderiam ajudar o povo élfico, se os elfos mais tradicionais permitissem uma interação tão aberta.

a natureza de sua enfermidade, e descobrir o que aconteceu aos outros deuses. Talvez, se puderem encontrar a resposta, possam curá-la antes que seja tarde demais.

NARCISSAR REGENTE (ANTIGA NIS-ISSYR DA PRIMAVERA), CURANDEIRA DOS DEUSES, A ÚLTIMA DEUSA

Tendência:	<i>Caótica e Boa</i>
Símbolo:	<i>Sinete da Vida, também chamado de Sinete da Primavera</i>
Domínios:	<i>Animal, Cura, Planta, Primavera*, Proteção, Terra</i>
Armas Prediletas:	<i>Telmirr (espada longa), cujo nome significa "Fim do Inverno"</i>
Arma Predileta dos Clérigos:	<i>espada longa</i>
Tendências dos Clérigos:	<i>Caótico e Bom, Neutro e Bom ou Caótico e Neutro</i>

*Novo Domínio (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica).

SANTUÁRIO DE SCYRAH

Os sacerdotes de Scyrah são vistos como calados, fatalistas, discretos e misteriosos. Tudo isto é verdade. Os sacerdotes sabem que os poderes de Scyrah estão se desvanecendo. De fato, a maioria dos elfos concorda; isto é evidente, já que as habilidades divinas dos clérigos começaram a falhar ao longo dos anos. Para agravar a situação, há uma percepção cada vez maior de que o uso de magia divina drena a energia de Scyrah ainda mais, piorando sua condição. Por isso, os clérigos élficos são relutantes em utilizar sua magia, e por vezes rejeitam os doentes e feridos, a menos que suas aflições sejam particularmente atroz. Na verdade, isto não vem melhorando sua imagem entre o povo iosano.

Como pudemos permitir que esta semente de indecisão gerasse tais frutos? Nós, que fomos outrora os bastiões da fé, agora somos consumidos por intrigas e lutas pelo poder sobre nosso próprio povo! Devemos unir os seguidores de Scyrah, ou outra voz o fará... E isto será nossa ruína eterna. Esconder-nos de nossos inimigos não fará com que eles desapareçam. Seus números aumentam enquanto ficamos parados... Este cisma deve acabar!

— Auricant Avross Larisar, para seus colegas no Santuário de Scyrah

O principal objetivo do Santuário é tomar conta de Scyrah, atender às suas necessidades no que podem ser seus últimos dias. Os sacerdotes esperam que, através de observação cuidadosa, possam aprender mais sobre ela, sobre

entre o clero, e a violência já emergiu por vezes quando se trata do "uso impróprio" da magia divina. A situação só piorou com a fragmentação do Santuário.

O Santuário tem uma organização frouxa, e seus clérigos ascendem até onde sua ambição e habilidades sociais lhes levam. É liderado pelo Auricyl Velahn, ou Conselho Acessor, um grupo de oito clérigos que se agarram às suas posições com tenacidade feroz. Apenas os auricants, os membros do conselho, têm permissão de estar na presença de Scyrah.

O posto de *auricant* é reservado para os membros do Auricyl Velahn. Os clérigos de mais alto escalão que não pertencem ao conselho recebem o título de *nis-telmyr* (ou

"alto curandeiro"). A maior parte do clero tem o título de *telmyr* (curandeiro), enquanto que *novelyr* é um clérigo apontado há pouco. O posto dentro do santuário é denotado pelo número de anéis de vidro ornamentado

interligados na gola de todas as vestimentas – um único anel para os novelyri, um par para os telmyri, uma corrente de quatro para os nis-telmyri e um padrão interligado de oito anéis para os auricants.

SEGREDOS DE SCYRAH

OS CLÉRIGOS DE SCYRAH SÃO HABILIDOSOS EM ESCONDER SEUS SENTIMENTOS E DISTORCER A VERDADE, O QUE É NECESSÁRIO PARA MANTER OS SEGREDOS DE SEU SANTUÁRIO. RECEBEM +4 DE BÔNUS SAGRADO EM TESTES DE BLEFAR A RESPEITO DE QUALQUER COISA QUE TENHA A VER COM SUA RELIGIÃO, E BLEFAR É CONSIDERADA UMA PERÍCIA DE CLASSE PARA ELES. TAMBÉM SÃO IMUNES A MAGIAS DE ADIVINHAÇÃO QUE PODERIAM REVELAR QUALQUER COISA SOBRE SUA RELIGIÃO.

TEMPLOS E CERIMÔNIAS

Os santuários originais eram os lares dos deuses élficos em Ios. O Santuário de Scyrah era antigamente em Iryss, e a cidade continua a ser usada como um sítio religioso. Com a partida dos deuses de Ios, diversos santuários foram abandonados, os fiéis não mais mantendo-os de maneira tão fervorosa quanto antes e, depois do Dilaceramento, acabaram por cair em ruínas. Até hoje, todos os velhos santuários são considerados solo sagrado, embora a maior parte deles tenha se tornado lares para os andarilhos e vagabundos tolos o bastante para arriscar a ira do Santuário de Scyrah.

Os santuários originais tinham uma arquitetura convidativa, com pátios abertos e jardins magníficos, todos mantidos cuidadosamente pelos clérigos. O alto teto da sala do jardim central é uma treliça de grandes chapas *arcânicas* de metal que podem ser abertas ou fechadas com um movimento de mão. Geralmente, dentro do jardim central, encontram-se em exposição oito pedras polidas semitransparentes, todas com o tamanho aproximado de um elfo, cada uma representando um membro da Divina Corte. O uso original destas pedras foi esquecido, mas alguns acreditam que eram pedras de vidência, conectadas a cada membro da Divina Corte. Também dentro do jardim central estão colunas gravadas com os nomes dos elfos dentro daquele santuário em particular que caíram a serviço de sua divindade. O pátio principal, também com chapas *arcânicas*, é onde o público pode freqüentar e meditar em silêncio junto com o clero. Diz-se que, embaixo do grande santuário de Shyrr, um labirinto de passagens subterrâneas leva à câmara de Scyrah, onde ela observa por janelas cristalinas o horizonte oriental, mas apenas os membros tutelares do Auricyl Velahn sabem se isto é ou não verdade.

O clero segue um calendário ancestral de adoração, que marca e celebra a passagem do tempo e das estações. Estas cerimônias são abertas ao público, e muitos seguidores devotos tomam parte delas a despeito de onde possam estar – em casa, no trabalho ou no exterior. Embora cada membro da Divina Corte tenha seus próprios seguidores, cada um deles recebia o devido respeito durante eventos religiosos importantes. Hoje, algumas destas cerimônias têm um ar, na melhor das hipóteses,



descuidado, mas a maioria dos elfos retém uma fagulha de esperança de que os outros deuses possam ter sobrevivido e retornem um dia, e, assim, as preces e juramentos em nome dos Desvanecidos permanecem familiares – mesmo que meramente por força do hábito – entre os fiéis.

OUTRAS SEITAS

Um número cada vez maior de iosanos está insatisfeito com os ensinamentos atuais do Santuário de Scyrah, e voltaram-se a interpretações alternativas. Duas destas seitas, a Retribuição de Scyrah e os Buscadores, são consideradas hereges pelo ortodoxo Santuário de Scyrah. De fato, a maioria dos iosanos considera ambas as seitas fés radicais e revolucionárias, que são um perigo para Scyrah e para o povo élfico. Membros conhecidos destas seitas são renegados, figuras indesejáveis na maior parte das cidades iosanas. A despeito disso, ambas têm crescido nos últimos anos, e continuam a crescer à medida que a morte anunciada de Scyrah se aproxima.

RETRIBUIÇÃO DE SCYRAH

A Retribuição de Scyrah formou-se a partir de grupos de elfos de pensamento semelhante que culpam as raças mais jovens, especialmente os humanos, por qualquer que tenha sido o destino dos Desvanecidos. A seita tem suas raízes em sociedades radicais muito mais antigas, que há muito pregam uma forte doutrina anti-humana. Contudo, não existe uma única pessoa que tenha tomado para si o crédito de fundar esta seita, e suas atuais lideranças permanecem um segredo. Organizada em pequenos grupos, cada célula da Retribuição é liderada pelo membro mais antigo, que serve tanto como professor quanto como treinador.

Os membros da Retribuição estão convencidos de que o Dilaceramento coincidiu demais com o rápido avanço da magia entre a humanidade. Com o desenvolvimento da magia humana, as energias de Caen espalharam-se e enfraqueceram-se demais, e devem ser liberadas para salvar Scyrah e o povo élfico. Eles não entendem completamente como os humanos adquiriram o conhecimento arcano de maneira tão repentina, mas sentem que a magia dos humanos é errada e distorcida, e que deve ser detida. Assim, a Retribuição jurou fazer tudo ao seu alcance para prejudicar a magia humana, enviando as energias roubadas de volta ao éter. Enquanto o uso de magia por raças além da humanidade é suspeito, a magia entre os humanos permanece o alvo número um. Os membros da seita organizam missões dentro dos reinos humanos, assassinando magos e estragando delicados experimentos arcanos escolhidos como “essenciais para o plano maior”. Estas operações são executadas cuidadosamente, e a furtividade e discrição são as maiores prioridades. Contudo, alguns magos nas ordens humanas suspeitam de um plano élfico contra eles, e já começaram a discutir contramedidas.

A maior parte da seita é composta de ladinos e guerreiros fanáticos; os clérigos formam uma pequena mas muito valorizada minoria. Adoram Scyrah com reverência absoluta, e estão convencidos de que ela foi mortalmente ferida. A maioria dos clérigos da Retribuição são Caóticos e Neutros, com uma minoria de Caóticos e Bons. Estes raros clérigos acreditam que Scyrah concede força àqueles que desejam vingá-la, e não concordam que o uso de magias divinas enfraqueça-a ainda mais.

Força da Determinação: os clérigos desta seita podem escolher abdicar da habilidade Segredos de Scyrah (acima) para receber +2 de bônus sagrado em todos os testes de resistência de Fortitude e de Vontade. Isto reflete o extenso treinamento pelo qual os membros desta seita passam, para resistir à dor e à coerção.

Desdém Fanático: os clérigos da Retribuição sofrem -2 de penalidade de circunstância em testes de Diplomacia e Obter Informação quando lidam com humanos, e -4 de penalidade quando lidam com magos humanos. Isto reflete a dificuldade que têm em disfarçar sua repulsa pelos humanos, e pelos magos em específico. Não podem forjar amizades com magos humanos, embora possam ter permissão de algum contato pacífico em situações especiais, a cargo do mestre.

Domínios Prediletos: os clérigos da Retribuição não têm acesso aos domínios normais de Scyrah. Devem escolher dentre Caos, Cura e Guerra.

BUSCADORES

Pouco depois de o Auricyl Velahn anunciar ao povo o fim iminente de Scyrah, o mestre adivinho Vyrillis Yryas (iosano Adv20) plantou as fundações para a seita dos Buscadores. Ele afirma ter antecipado a proclamação, com base numa variedade de profecias obscuras e textos religiosos esquecidos. Alguns desses documentos têm datas anteriores à chegada dos elfos em Ios, e são oficialmente condenados pelo Santuário de Scyrah.

Convencidos de que podem impedir o falecimento de sua deusa e localizar os Desvanecidos, os Buscadores, em seu otimismo, são um contraste agudo ao pessimismo do Santuário ortodoxo. Todos os membros da seita fizeram juramentos solenes, devotando suas vidas à restauração da saúde de Scyrah e a localizar os Desvanecidos. Certos filósofos Buscadores têm a teoria de que Scyrah sofre porque não tem o poder para amparar a ordem divina inteira sozinha. Eles sentem que ela se esforça demais e está exausta, e que os Desvanecidos devem ser restaurados para ajudá-la a suportar este fardo. Se não puderem ser encontrados, então os elfos devem considerar

os deuses das feras e dos humanos como meios de aliviar a dor de Scyrah. Para este fim, os Buscadores saem de Ios com frequência, e interagem com membros de outras raças, na tentativa de aprender mais sobre suas fés e crenças.

Os Buscadores sempre tiveram fortes motivações religiosas, e diversos clérigos tornaram-se inestimáveis para a seita, chegando a fornecer documentos secretos do Santuário ortodoxo para a organização. Os clérigos que são descobertos ajudando os Buscadores caem em desgraça e enfrentam punições severas. Mesmo assim, há muitos dentro do santuário que pensam de forma semelhante e que admiram em segredo os Buscadores, e prestam-lhes auxílio clandestino. Os Buscadores estabeleceram seu próprio santuário secreto na propriedade de Vyrillis, e começaram a aceitar novos iniciados.

Conhecimento dos Buscadores: os clérigos desta seita podem escolher abdicar da habilidade Segredos de Scyrah (acima) para receber 6 pontos de perícias, que podem ser distribuídos entre as perícias de Conhecimento (arcano, história ou religião), refletindo sua extensa pesquisa e educação.

Domínios Prediletos: os clérigos da fé dos Buscadores têm acesso aos domínios clericais do Bem, Cura, Conhecimento e Proteção.

← CULTOS DOS DESVANECIDOS →

Depois que os deuses deixaram Ios, os santuários permaneceram dedicados a cada um deles. Contudo, isso mudou com o Dilaceramento, quando a maioria do clero dos Desvanecidos enlouqueceu ou morreu abruptamente. Mesmo assim, alguns pequenos grupos continuam a jurar lealdade aos deuses perdidos, acreditando que seus patronos estão desaparecidos, mas não destruídos. Eles falam com reverência dos velhos tempos quando os deuses viviam entre os homens, e permanecem otimistas de que os Desvanecidos irão retornar.

Mesmo sem deuses para lhes conceder magia, os cultistas dos Desvanecidos chamam a si mesmos de “sacerdotes”; contudo, na maior parte das vezes são rangers, ladinos ou o ocasional bardo ou feiticeiro. De fato, os poucos capazes de conjurar magias e que ainda podem fazê-lo, mesmo que estas sejam arcanas ao invés de divinas, realizam-nas em nome dos Desvanecidos, o que empresta alguma credibilidade ao grupo.

Os membros desses cultos tendem a manter suas crenças em segredo, sem vontade de atrair atenção indesejada por parte do Santuário de Scyrah. Naverdade, esses cultos recebem pouca atenção dos auricants de Scyrah, que os vêem como

adoradores equivocados ao invés de seitas independentes. Todos os membros juram visitar o santuário abandonado de seu deus em algum ponto de suas vidas, cada um rezando para ser aquele que encontrará a sua divindade.

ELFOS CLÉRIGOS PJs

O MESTRE DEVE CONSIDERAR DESENCORAJAR OS CLÉRIGOS DO CONSERVADOR SANTUÁRIO DE SCYRAH COMO PJs. OS CLÉRIGOS ORTODOXOS DO SANTUÁRIO RARAMENTE DEIXAM A IGREJA, E MUITO MENOS IOS, E TÊM PROIBIÇÕES ESTRITAS CONTRA O USO DESNECESSÁRIO DE MAGIA. SÃO VIGIADOS DE PERTO POR SEUS SUPERIORES, E NÃO RECEBEM A LIBERDADE DE AÇÃO DE QUE PJS MUITAS VEZES NECESSITAM. É CLARO, SE O MESTRE PUDE ENGENDRAR UMA BOA RAZÃO PARA QUE UM DESTES CLÉRIGOS EMBARQUE NUMA VIDA DE AVENTURAS, QUE ELE SE SINTA À VONTADE.

É MUITO MAIS FÁCIL USAR AS SEITAS RENEGADAS PARA PJS CLÉRIGOS DE SCYRAH – EM PARTICULAR OS BUSCADORES. OS BUSCADORES SAEM DE IOS COM FREQUÊNCIA, E ENVOLVEM-SE EM MUITAS AVENTURAS ENQUANTO ESTÃO FORA DO REINO ÉLFICO. TAMBÉM SÃO OS CLÉRIGOS ELFOS QUE TÊM MAIS PROBABILIDADE DE TOLERAR MEMBROS DE OUTRAS RAÇAS POR UM PERÍODO LONGO DE TEMPO. É CLARO, PARA OS MESTRES QUE GOSTAM DE UM DESAFIO, A RETRIBUIÇÃO DE SCYRAH PODERIA SER OUTRA FONTE DE CLÉRIGOS PJS – UM VERDADEIRO OBSTÁCULO A SER VENCIDO NUM GRUPO COM RAÇAS VARIADAS.

← NYSSOR →

Quando a Divina Corte partiu para encontrar um caminho de volta à Savana, a maioria dos elfos rezou e enviou sua esperança junto com eles. Os fiéis de Nyssor viram isto como mais um teste, e procuraram agradar aos deuses tomando a iniciativa. Colocaram-se no mesmo caminho seguido pela Divina Corte para ajudar o Pai do Inverno, e passaram a ser desprezados por suas crenças. Muitos dos outros santuários questionaram abertamente os discípulos de Nyssor enquanto estes reuniam e carregavam suas posses, balançando as cabeças para os fiéis do Pai do Inverno.

Viajaram para o norte, seguindo o doloroso e perigoso caminho da Divina Corte. Este êxodo élfico parecia uma invasão a muitos dos humanos cujas terras eles cruzavam, ocasionalmente resultando em batalhas sangrentas. Contudo, os elfos sobreviventes perseveraram e continuaram adiante. Ao adentrar as terras geladas do extremo norte, foram atraídos para o centro de uma grande planície glacial onde o líder do santuário, um sacerdote chamado Aeric, de repente gritou o nome de Nyssor e pulou em uma fenda congelada, para a grande surpresa de seus seguidores. Enquanto seus pulmões se enchiam de gelo e neve semiderretida, uma voz reconfortante lhe falou. Uma mão despontou – a mão de Nyssor – branca como a neve fresca, e agarrou Aeric,

erguendo-o da fenda e devolvendo-o à superfície da planície glacial. Os filhos de Nyssor ficaram extasiados por ver seu deus de novo, exaltando seu nome e celebrando o sucesso que haviam tido, mas Aeríc viu a exaustão marcada na fisionomia do Pai do Inverno.

SCYIR DO INVERNO, GRANDE ARTESÃO, SÁBIO DO GELO, PAI DO INVERNO, MANTENEDOR DOS SEGREDOS

Tendência:	<i>Caótico e Neutro</i>
Símbolo:	<i>Estilhaço de Nyssor</i>
Domínios:	<i>Água, Ar, Caos, Conhecimento, Inverno*</i>
Armas Prediletas:	<i>Voass (claymore congelada), cujo nome significa "Fim do Verão"</i>
Arma Predileta dos Clérigos:	<i>claymore nyss</i>
Tendências dos Clérigos:	<i>qualquer Caótico, em geral Caótico e Neutro</i>

*Novo Domínio (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica).

Nyssor recusava-se a falar dos outros deuses, meramente dizendo que seus filhos deveriam começar de novo naquela terra estéril de neve e vento. Ele os abrigou e mostrou a eles como viver entre as geleiras e os mares congelados e, ao longo dos séculos, eles se tornaram mais parecidos com o deus – elfos do inverno, de corpo e coração. Nyssor continuou a proteger seus filhos, até que teve um sonho poderoso que lhe mostrou muitos futuros horríveis e uma poderosa onda de destruição chamada de Dilaceramento, que assolava ele e seus sacerdotes. Isto exauriu o corpo e a mente de Nyssor.

Cécadadas se passaram, e Nyssor repentinamente reuniu seus melhores batedores e curandeiros e enviou-os para Ios, para tratar de sua sobrinha, Scyrá. Eles deveriam ajudar na recuperação da deusa e, quando embarcaram, Nyssor mandou com eles uma poderosa magia para salvá-la, mas fazer isso drenou grande parte de suas forças. Nyssor havia ultrapassado seus limites, gastando muito de seu poder que já se exauria. O Pai do Inverno ordenou a seus sacerdotes para que usassem os últimos vestígios de suas bênçãos para envolvê-lo em gelo eterno. Esta tumba glacial seria sua única chance de sobreviver à grande tragédia que tinha ocorrido à Divina Corte. Embora seus filhos não compreendessem, obedeceram.

Os batedores e curandeiros nyss demoraram mais do que o esperado para alcançar Ios; seus mapas eram imprecisos, feitos a partir de histórias contadas pelos netos do Santuário de Nyssor original. Quando chegaram, o estraçalhamento dos

santuários tinha acendido nos iosanos a chama da paranóia contra os forasteiros. Estes elfos de aparência estranha não eram exceção. Os emissários nyss foram expulsos. Sua migração, outrora considerada uma peregrinação tola, tinha agora se tornado o tópico de raiva e angústia direcionadas aos alvos errados. Os nyss foram acusados de abandonar seus

deveres para com Ios, de fugir e se esconder quando seu reino ainda era jovem. Os iosanos chegaram a afirmar que a covardia de seus irmãos manifestava-se em seu aspecto pálido. Os iosanos os desprezaram, dizendo que não mais precisavam daquela raça.

Então os nyss voltaram, retornando à sua terra sem sussurrar

uma única palavra da mensagem do Pai do Inverno. Os batedores voltaram para encontrar seu deus congelado. Contaram do tratamento rude que haviam recebido em Ios, e o resto do mundo passou a ser conhecido como o Degelo, um lugar onde tanto a coragem quanto a honra eram líquidas como lágrimas. Nunca mais os elfos do inverno ofereceram sua ajuda a outros. Ao invés disso, permaneceram isolados, mantendo seus segredos escondidos em seu reino nevado. Os nyss construíram uma fortaleza de pedra e gelo ao redor do sarcófago congelado do Pai do Inverno, protegendo-o e vigiando-o até o dia de seu despertar.

Nyssor é representado como um ancião élfico com feições duras e cabelos curtos. Nunca é representado sem *Voass*, sua grande claymore de gelo. Antigamente, era um professor e artesão mas, para os nyss, tornou-se um deus guerreiro, vingativo e rápido em lidar com intrusos e forasteiros. Esta evolução de sua fé e o isolamento de seus parentes iosanos criou um vasto abismo entre os iosanos e os nyss.

RELAÇÕES COM OUTRAS RELIGIÕES

As informações a respeito do misterioso Santuário de Nyssor são limitadas: um dos principais dogmas da fé exige que os filhos de Nyssor guardem com cuidado seus segredos. Nem mesmo seus parentes iosanos sabem que Nyssor está entre os elfos do inverno, embora tão indefeso quanto Scyrá. Evitam completamente discutir religião com forasteiros,

e têm pouco contato com outros, exceto os bárbaros ou mercadores nas terras do norte de Khador. Os primeiros são, em sua maioria, bárbaros devotos da Serpente Devoradora, que os nyss geralmente abominam. Os últimos são raros adoradores de Morrow ou de Menoth, com quem lidam de maneira agressiva ou amigável com igual frequência. Os thamaritas tentaram estabelecer-se com os obstinados nyss, mas os elfos do inverno têm muito orgulho e confiança no Pai do Inverno para se deixarem levar pelas promessas negras de Thamar.

SANTUÁRIO DE NYSSOR

TEMPLOS E CERIMÔNIAS

Um pequeno altar dedicado a Nyssor jaz no centro de cada comunidade nyss, simbolizando a tumba gelada do deus no centro das terras dos elfos do inverno. Esses altares estão abertos aos membros da comunidade dia e noite.

Alguns altares são pouco mais do que um poste esculpido, coberto de escritos religiosos, enquanto outros são grandes molduras de madeira ou mármore esculpidas com perfeição, muitas vezes com uma estátua elaborada de Nyssor,

parecendo flutuar no centro do altar. Em alguns altares, a estátua é, na verdade, um bloco de gelo esculpido. A estátua é suspensa por um fio resistente feito de tendão, pintado para mesclar-se ao ambiente, de forma que a estátua pareça flutuar. Os altares são geralmente construídos diretamente sobre um córrego ou outro ponto permanentemente congelado. Estilhas nômades muitas vezes viajam de altar em altar, às vezes instalando-se ao seu redor por alguns anos antes de partir.

Os sacerdotes nyss não vivem dentro ou sob os altares; ao invés disso têm suas próprias moradias entre seu povo. Os sacerdotes não têm posições mais altas ou especiais do que qualquer outro nyss, pois os elfos do inverno julgam um ao outro com base em suas habilidades e contribuições à estilha. Os sacerdotes de Nyssor, muitas vezes tendo começado em outras profissões, agem de forma semelhante a qualquer outro membro da comunidade, exceto por alguns deveres espirituais extras.

Os sacerdotes são organizados de forma frouxa em postos, com base em idade e experiência, e seus títulos – baseados em termos familiares – são usados com afeição. Em geral um novo posto é atingido quando os sacerdotes mais velhos começam a usar o termo para se referir ao clérigo mais jovem. À medida que o resto de seus colegas começa a usar o termo comumente, o posto se torna oficial. Os postos mais comuns dentro do clero de Nyssor são, do mais baixo ao mais alto: *novelyr* (jovem), *wyrisyr* (irmão/irmã), *elansyr* (mãe/pai), *aransor* (velho), *nis-aransor* (ancião) e *qyr-aransor* (ancião venerável). O posto de *qyr-aransor* é muito raro, reservado apenas para os mais velhos dentre os sacerdotes. Atualmente, há apenas três *qyr-aransor* no santuário, um dos quais – Vaeril o Sábio (nyss Cle16/Rgr11) – nunca deixa o lado de Nyssor, nas profundezas do palácio nas Espiras Estilhaçadas.

As cerimônias a Nyssor ocorrem a cada noite, ao pôr do sol. Os sacerdotes louvam o deus e tratam o gelo para

Por milhares de anos, Nyssor protegeu e vigiou nosso povo, assegurando nossa prosperidade. Agora, o seu clero é chamado para vigiar e proteger nosso deus quando ele está mais vulnerável. Esta confiança sagrada é a armadura de nosso povo, afixada com segredo absoluto. O que está escondido não pode ser atacado, e o que não se conhece não pode se tornar um alvo. Esta é a nossa causa, esta é a nossa promessa.

— Vaeril, o Sábio (nyss Cle16/Rgr11), sobre o Santuário de Nyssor

mantê-lo a salvo. Os seguidores leigos não tomam parte destas cerimônias, a menos que queiram fazer um pedido especial para o deus, como quando um familiar adoece, ou antes de uma jornada ou batalha perigosas. Apenas celebrações ou serviços muito maiores, como a morte de um grande guerreiro ou clérigo, são presenciadas pela estilha inteira.

CLÉRIGOS DE NYSSOR

ESCUDO DO INVERNO: DEVIDO À SUA CONEXÃO ÍNTIMA COM SEU DEUS, OS CLÉRIGOS DE NYSSOR SÃO IMUNES A TODO TIPO DE FRIO, EXCETO O MAIS SOBRENATURAL, E TÊM RESISTÊNCIA A FRIO IGUAL A 10 + SEU NÍVEL DE CLÉRIGO. OS CLÉRIGOS TAMBÉM RECEBEM A HABILIDADE TERRENO FAVORITO (IGUAL À HABILIDADE DE RANGER) EM +2 PARA TERRENO ÁRTICO, O QUE É CUMULATIVO COM TERRENO FAVORITO ÁRTICO JÁ EXISTENTE, SE O CLÉRIGO JÁ TIVER SIDO UM RANGER.

RESTRIÇÕES: OS CLÉRIGOS DE NYSSOR NÃO PODEM EXPULSAR OU FASCINAR MORTOS-VIVOS.

DEUSES DOS GOBLINS, OGRUN E TROLLÓIDES

As crenças religiosas dos goblins, ogrun e trollóides tiveram, historicamente, um impacto menor em Immoren ocidental. Desprovidas de reinos ou cidades próprios, estas raças são, por vezes, esquecidas. Contudo, possuem suas próprias crenças espirituais, uma história mitológica rica, e rituais e dias santos bem estabelecidos. De acordo com suas lendas, a benevolente deusa Dhunia é a fonte da criação, tendo moldado o mundo e enchido-o de criaturas vivas. A Serpente Devoradora é outro deus primal – selvagem e perigoso – que gerou toda sorte de monstros e criaturas vivas selvagens. A maioria dos goblins, ogrun e trollóides acreditam ter sido criados como resultado de uma união violenta entre Dhunia e a Devoradora.

A HISTÓRIA DE DHUNIA

Quando Dhunia despertou no primeiro dia, viu que estava sozinha. O vazio entristeceu-a, e ela começou a chorar. Suas lágrimas inundaram o mundo, criando os rios, lagos e oceanos. E então, as criaturas vivas e as plantas surgiram; pastos verdejantes e florestas imponentes cresceram, e insetos que zumbiam, e pássaros que cantavam, e quadrúpedes que eram dóceis logo povoaram o mundo. Toda a vida veio de Dhunia, e ela encheu-se de grande júbilo, que se tornou seu primeiro verão. Contudo, depois de algum tempo, a Grande Mãe viu

A cada ciclo, a Grande Mãe chora longas lágrimas de tristeza, enquanto retira sua presença acalentadora. As flores murcham, as frutas morrem nos galhos... O mundo fica frio e estéril... Mas Dhunia deve fazer o que é necessário para manter este mundo em harmonia com o universo. Enquanto formos fiéis e nos dedicarmos a ela por inteiro, ela irá retornar... E nós evitaremos o Inverno Perpétuo... Mais uma vez.

— Mentora Dekri (ogrun Cle8), sacerdotisa xamã de Dhunia

que as criaturas se multiplicavam e preenchiam as terras. Logo, não teriam o suficiente para comer. Ela percebeu que um equilíbrio deveria ser alcançado, e então Dhunia soube que o grande verão tinha que acabar, para que a grama e as árvores pudessem dormir e acordar frescas e rejuvenescidas para a primavera. Todas as coisas vivas tinham que ser parte do ciclo de nascimento, crescimento e renovação, e Dhunia soube que deveria permitir morte e destruição no mundo, para manter tudo em equilíbrio.

Para fazer isto, Dhunia fez o primeiro e maior predador, a Serpente Devoradora. A chegada da Grande Besta anunciou o primeiro outono, e escureceu o sol. Enquanto o primeiro ciclo se concluía, os grandes rebanhos se dispersaram ante sua ferocidade. A Devoradora era uma força maior do que qualquer uma das outras criaturas de Dhunia, e começou a gerar outros caçadores – os dragões e crocodilos, os lobos e leões, e todo tipo de monstros sedentos de sangue, estas e outras criaturas que caçam, matam e devoram a carne. A Grande Mãe ficou preocupada com a morte e destruição que a Devoradora havia causado, mas logo percebeu que os predadores também lutavam entre si e, desta maneira, não ficariam numerosos a ponto de morrer de fome. Os quadrúpedes comiam a grama e eram, por sua vez, comidos pelos caçadores. Pedacos das presas dos caçadores voltavam à terra, nutrindo as coisas verdes que cresciam, e assim tudo estava conectado e equilibrado. Todas as criaturas da terra pareciam satisfeitas com esta ordem.

Contudo, a Serpente Devoradora não estava satisfeita. Ela era o pai de todos os caçadores, e não se saciava apenas com as simples criaturas da terra. A Grande Besta vagava pelo mundo, buscando presas mais desafiadoras, e logo seus olhos maléficos encontraram Dhunia. A deusa conheceu um momento fugaz de medo, o terror dos caçados, e então começou uma das maiores caçadas de todos os tempos. Dhunia entendia que a Devoradora precisava de um desafio, então permitiu que a caçada continuasse, sempre permanecendo alguns passos à frente do astuto caçador.

A Grande Mãe não suspeitava que um dos filhos da Devoradora fosse interferir. Contudo, o primeiro dragão viu a perseguição, e desejou se juntar à caçada. Desejava ver Dhunia retalhada pelas garras e presas da Devoradora,

e então o dragão esperou pacientemente, até o momento perfeito. Saltou, bloqueando o caminho de Dhunia e assustando-a, ela hesitou, e a Devoradora caiu sobre ela.

A Devoradora estava enfurecida, e possuiu com violência a Grande Mãe. Uma vez que seu desejo estava saciado, a Grande Besta esgueirou-se para longe mas, devido à fertilidade de Dhunia e à virilidade da Devoradora, o útero da deusa estava cheio dos filhos da Serpente. Sentindo a vida

despertando dentro de si, Dhunia descansou, e o inverno recaiu sobre as terras de Caen. Com a chegada da primavera, a Mãe Violentada deu à luz aos goblins, ogrun e trollóides, e desde então tem tomado conta destas raças, a despeito de como havia sido a sua concepção.

Os humanos afirmam que Menoth fez o mundo, mas, de acordo com a lenda, ele foi o maior dos filhos de Dhunia, um poderoso ogrun que imediatamente partiu em perseguição à Devoradora para destruí-la. Em sua caçada, matou muitas das criaturas da Devoradora, e era um caçador tão hábil que logo a Serpente esqueceu de Dhunia. Consumido pela fúria de batalha, Menoth também esqueceu a Grande Mãe. Obviamente, os humanos desconsideram as lendas, mas os filhos de Dhunia e da Devoradora sabem da verdade. Tudo vem da Grande Mãe, e todas as coisas vão a ela no final – até mesmo os deuses. Seu amor por todas as criaturas é tamanho que, quando uma delas morre, ela coloca sua alma de volta em seu útero, reconfortando-a até que seja sua hora de renascer. Desta maneira, nada morre verdadeiramente, mas retorna à Grande Mãe para nascer de novo.

◀ DHUNIA ▶

Talvez porque Dhunia seja tão antiga e seus domínios englobem tantas coisas, ela sempre foi uma deusa distante e misteriosa. É raro que apareça em visões ou sonhos, pois não é o seu modo envolver-se em assuntos mortais. Contudo, ela concede magias divinas para seus clérigos, e ocasionalmente já concedeu profecias ou augúrios. Sua natureza remota também explica a razão pela qual existem tão poucos adoradores humanos de Dhunia, já que ela escolheu revelar-se e acalantar diretamente apenas as raças criadas durante seu estupro nas mãos da Devoradora.

Nunca se soube que Dhunia tenha se manifestado em qualquer forma. Seu estupro é considerado

uma metáfora cosmológica ao invés de um ato físico. Contudo, muitos seguidores representam Dhunia como uma fêmea fértil abstrata. Seu clero tem grande dificuldade em fazer com que os forasteiros compreendam que Dhunia e Caen são a mesma entidade, e ainda assim isto é a fundação de suas crenças. Desta forma, Dhunia não representa o mundo. Ela é o mundo. Por esta razão, diferente de todos os outros deuses – exceto Lorde Toruk – Dhunia não tem um domínio em Urcaen, e o conceito de pós-vida não existe entre seus seguidores, que, ao invés disso, acreditam na reencarnação.

O clero xamanista de Dhunia não se interessa por converter outros para sua fé. A maior parte das pessoas conhece pouco sobre a deusa, e tem poucas razões para voltar-se para o seu culto. Entre a humanidade, outros deuses cumprem as funções que Dhunia representa, e a maioria dos humanos desconsidera-a por preconceito contra os goblins, ogrun e trollóides. Deve-se notar, contudo, que alguns humanos cultuam Dhunia, especialmente entre as culturas primitivas, mas são uma raridade.

Entre as outras raças, deve-se notar primeiro que os mais pacíficos gobbers são inclinados a Dhunia, enquanto que seus primos bogrins, de natureza tão agressiva, são muito mais atraídos por seu “pai”, a Devoradora. Alguns elfos apreciam o conceito de Dhunia, mas todos sabem que seu destino está inexoravelmente ligado ao dos deuses moribundos. Os anões têm pouco interesse pela Grande Mãe, referindo-se a tudo ao seu respeito como “uma bela história e um mito”. De fato, há pouco que ela possa oferecer que possa atraí-los para longe de seus Grandes Patriarcas.

A CRIADORA DE CAEN, A MÃE VIOLENTADA, FONTE DA VIDA, A GRANDE MÃE

Tendência:	<i>Neutra</i>
Símbolo:	<i>uma forma abstrata muitas vezes chamada de Dhunia</i>
Domínios:	<i>Água, Ar, Fogo, Inverno*, Outono*, Planta, Primavera*, Terra, Verão*</i>
Armas Prediletas:	<i>nenhuma (Dhunia nunca é representada com uma arma)</i>
Arma Predileta dos Clérigos:	<i>bordão</i>
Tendência dos Clérigos:	<i>qualquer Neutro, embora Neutro e Mau ou Caótico e Neutro sejam raros</i>
Magias:	<i>os adoradores de Dhunia acreditam na reencarnação, e seus clérigos recebem acesso à magia reencarnação como uma magia divina de 7º nível. Os clérigos relutam em usar esta magia, preferindo deixar este processo nas mãos de Dhunia</i>

*Novo Domínio (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica).

RELAÇÕES COM OUTRAS RELIGIÕES

O culto a Dhunia é uma religião ancestral, e conseguiu evitar a atenção da maioria dos teólogos humanos por milênios. Apenas recentemente, com a crescente integração dos ogrun, trollóides e gobbers na sociedade humana, renovou-se o interesse por Dhunia. Seus seguidores acham a Igreja de Morrow em geral tolerante, ainda que um pouco condescendente. Têm um pouco mais de dificuldade com os menitas, que não parecem ver a diferença entre Dhunia e a Devoradora – ou simplesmente não se importam. Depois de diversos acidentes nos quais dhunianos foram mortos à primeira vista por menitas, a maioria fica longe dos fanáticos. Uma aceitação e tolerância apreensivas subsistem entre os xamãs ogrun, gobbers e trollóides de Dhunia e da Devoradora, já que ambas são consideradas seus pais divinos. Na maior parte das comunidades, um deus é claramente dominante, enquanto o outro permanece uma minoria. As comunidades onde Dhunia é dominante são, em geral, mais bem-organizadas, têm melhores relações com seus vizinhos e são menos violentas. Os ogrun dhunianos existem em bons termos com a Igreja dos Grandes Patriarcas em Rhul, que já se acostumou aos seus rituais e crenças por meio de sua longa associação.

IGREJA DE DHUNIA

Embora as práticas religiosas dos gobbers, ogrun e trollóides tenham diferenças, eles compartilham muitas similaridades básicas. Os clérigos e adeptos de Dhunia, chamados coletivamente de xamãs, fornecem a fundação espiritual para suas tribos, e são muitas vezes influentes

Dhunia é pura e linda. Ela é nossa guia espiritual. Nos dá paz e nutrição. É sagrada para nós, assim como somos para ela. Como uma comunidade, vamos nos juntar neste dia santo do novo ciclo e dar as graças à Grande Mãe, à Fonte da Vida... Da qual nascemos e à qual retornaremos para nascer de novo.

— Mentora Dekri (ogrun Cle8), sacerdotisa xamã de Dhunia

líderes comunitários. As comunidades ogrun tendem a ser compostas de um número maior de clérigos, enquanto os adeptos são mais comuns entre os gobbers e alguns bandos de trollóides. Os druidas são excepcionalmente raros, mas os poucos que tomam este caminho também reverenciam Dhunia e são incluídos entre seu clero.

As fileiras dos xamãs de Dhunia são compostas principalmente de mulheres, e o casamento é proibido a todos os sacerdotes, já que nenhum juramento pode ser maior do que seu serviço

à comunidade. Não é necessário que permaneçam celibatários; de fato, exige-se que sejam férteis, e algum dia tenham filhos, desde que isto não interfira com seus deveres. Aceitam a morte como uma parte natural do ciclo da vida e, embora a maioria dos dhunianos prefira a paz à guerra, não temem a batalha, e estão dispostos a lutar para proteger seu povo.

O principal dever dos xamãs é servir como conselheiros e líderes espirituais dentro de suas comunidades. Espera-se que usem seus poderes para ajudar seu povo, curando os doentes e feridos, checando os augúrios e portentos e afastando os inimigos. São as mães e pais espirituais da comunidade inteira e, para este fim, espera-se que sirvam ao seu povo, desempenhando os papéis de educadores dos jovens assim como árbitros dos costumes e leis. A natureza específica destes deveres varia pela raça e necessidade, e os xamãs mais velhos assumem a maior parte desta responsabilidade, com os mais jovens muitas vezes aprendendo pelo seu exemplo.

Embora xamãs dhunianos aventureiros sejam incomuns, surgem ocasiões em que eles são compelidos a servir desta maneira. Às vezes, são chamados para procurar itens ou informações importantes para suas comunidades. Os jovens, em particular, devem viajar a ver o mundo, aprendendo com suas experiências para que possam voltar e servir às suas comunidades.

Os trollóides tendem a ter o clero mais organizado. Mantêm contato freqüente com várias comunidades, mesmo a grandes distâncias, e os trollóides xamãs pertencentes às mesmas linhagens muitas vezes formam irmandades que realizam *nós* em várias ocasiões no decorrer do ano. Estes nós

são épocas de renovação de velhas amizades e de reencontro de velhos conhecidos de, compartilhar o conhecimento e de discutir problemas que preocupam suas comunidades, realizando as-

sembléias sobre assuntos sérios de justiça comunal e compartilhando sua sabedoria combinada.

Os xamãs ogrun são insulares. Povoados vizinhos formam *karguna*, ou conselhos religiosos, para resolver disputas entre os membros da comunidade e auxiliar no cuidado de seus povoados. Contudo, estes xamãs tendem a permanecer dentro de seus *karguna* locais, e têm pouco contato com outras tribos. Embora isto seja verdade, o ocasional xamã visitante, vindo de outro povoado, é sempre bem-vindo.

Existe ainda menos contato entre os xamãs das várias tribos gobbers. Eles acreditam ser uma parte integral de sua própria comunidade, e nem pensariam em oferecer conselhos a outra comunidade, já que não conhecem a ela ou ao seu povo. Qualquer xamã gobbler iria se ofender imensamente com a presunção de outro que fizesse isto. Eles acreditam com firmeza que apenas podem servir ao seu povo se conhecerem-nos e entenderem suas vidas. Como resultado, são concentrados em servir às necessidades espirituais de sua própria comunidade, e têm dificuldade até mesmo em compreender os problemas de comunidades de fora.

Em todos os casos, não há uma única organização de sacerdotes xamãs, ou uma grande hierarquia formal liderando ou dirigindo os seguidores de Dhunia.

CLÉRIGOS DE DHUNIA

BÁLSAMO DE DHUNIA OU IRA DE DHUNIA: OS CLÉRIGOS DE DHUNIA DEVEM DECIDIR SE QUEREM ENFATIZAR SEU PAPEL COMO CURANDEIROS OU COMO SACERDOTES DE BATALHA. ESTA DECISÃO SE MANIFESTA APÓS SUA INICIAÇÃO COMO +1 DE BÔNUS PARA CADA DADO DE CURA OU DANO PARA MAGIAS DE CURAR OU INFLIGIR FERIMENTOS. O CLÉRIGO DEVE ESCOLHER UM OU O OUTRO, E ESTA DECISÃO É PERMANENTE.

TEMPLOS E CERIMÔNIAS

Os templos devotados a Dhunia variam consideravelmente de acordo com a raça e com a riqueza e materiais disponíveis à comunidade. Historicamente, os ogrun constroem os templos e sítios sagrados mais elaborados, enquanto os sítios sagrados gobbers tendem a ser simples e primitivos. Alguns sítios sagrados excepcionalmente impressionantes existem entre os trollóides também, e alguns dos mais antigos templos de Dhunia são testemunhas de suas construções duráveis.

Uma cerimônia comum a todos os seguidores de Dhunia é o ritual no qual um *chula*, ou jovem xamã, é aceito como líder espiritual da tribo. Depois de seu primeiro ano de serviço, os *chula* que desejam permanecer no clero participam de um rito de passagem – o *Guknul*, um renascimento ritual. Primeiro, o *chula* deve jejuar por dois dias antes de entrar no Útero da Mãe, um salão aquecido escavado na terra e coberto com uma estrutura de gravetos e peles de animais. Quando o *chula* entra no salão, é despido cerimonialmente de seu nome e de suas vestes e, quando finalmente recebe a permissão de sair pelo outro lado do salão, é um *durgol*, um andarilho sem nome e sem casa. O *durgol* recebe escassas provisões e é mandado para as regiões selvagens, com ordem de não retornar por dez dias. Durante este período, experimenta visões que guiam-no por suas proações. Alguns também

dizem ter tido visões de suas encarnações passadas. Quando o *durgol* retorna, uma grande celebração é preparada enquanto ele passa por outro período de purificação. Depois de mais dois dias de jejum, é levado de volta ao Útero da Mãe, e emerge como um sábio da comunidade.

Este renascimento como um sacerdote de Dhunia é levado muito a sério. Quando o novo sacerdote emerge do Útero da Mãe no alvorecer, os anciões se adiantam para cumprimentá-lo. Ele é limpo com panos sagrados, vestido em um manto cerimonial, e recebe um novo nome. Todos recebem a instrução de esquecer seu nome antigo, porque aquele indivíduo já se foi. Depois que a cerimônia se completa, começa uma celebração, que continua pelo dia todo e até tarde da noite – embora o novo sacerdote, em geral, esteja adormecido muito antes do seu final.

ORGANIZAÇÕES ALIADAS

Não há uma organização formal dos dhunianos, já que sua fé desencoraja crenças extremadas. Contudo, alguns raros indivíduos de tendência leal e boa criados na fé dhuniana assumem a classe paladino por sua própria vontade. Os clérigos e adeptos são muitas vezes protegidos por guerreiros, bárbaros e rangers fiéis. Os druidas que reverenciam Dhunia não fazem parte do Círculo, e são considerados uma outra espécie de sacerdotes xamanistas que não se importa tanto em servir às suas comunidades. Estes druidas trabalham sozinhos, ao invés de dentro de uma hierarquia organizada.

MAGIA & MEKÂNICA



Desenvolvendo
uma fundamental
compreensão
do arcano,
um mago adquire grande
poder.

É através da utilização formulaica do poder que nós somos capazes de efetuar a mudança sobre o mundo físico. A magia dos magos é a mais alta das ciências, exigente ao extremo com seu gasto de energia, mas, por fim, mais poderosa do que a alquimia, mais versátil do que a feitiçaria e mais confiável do que a reza.

— Kerwin o Nobre, “Dissertações Sobre a Formulação Taumatúrgica”

◀◀ A FONTE DA MAGIA ▶▶

Para os habitantes de Immoren ocidental, a magia é um vasto e misterioso poder que permeia todos os aspectos do universo vivo. Os clérigos fazem acontecer milagres com sua fé, devoção e preces, enquanto os necromantes constroem servos a partir de esqueletos utilizando rituais negros. Os magos utilizam-na com habilidade e precisão, enquanto os feiticeiros brandem seu poder sem a exatidão controlada que vem com o estudo rigoroso e disciplinado. É a força de mudança mais poderosa nos Reinos de Ferro, e o povo de Caen utiliza-a de vários modos diferentes.

Os muitos usos da magia, juntamente com as técnicas e métodos utilizados para empregá-la, variam muito. Mas toda magia vem da mesma fonte – alterada somente pelo método de conjuração. Para os religiosos, a devoção serve como um filtro e um foco, enquanto que os magos confiam em fórmulas e encantamentos como a forja na qual moldam suas magias. Enquanto isso, os feiticeiros confiam no puro instinto e intuição para capturar e dar forma a essas vastas energias arcanas. E embora os mekânicos arcanos, druidas, magos pistoleiros e conjuradores de guerra todos utilizem a mesma fonte de energia, cada um o faz de uma maneira ligeiramente diferente do outro. Ainda assim, a fonte da magia é um poço infinito de potencial, com muitos segredos e profundezas indecifráveis ainda a serem explorados.

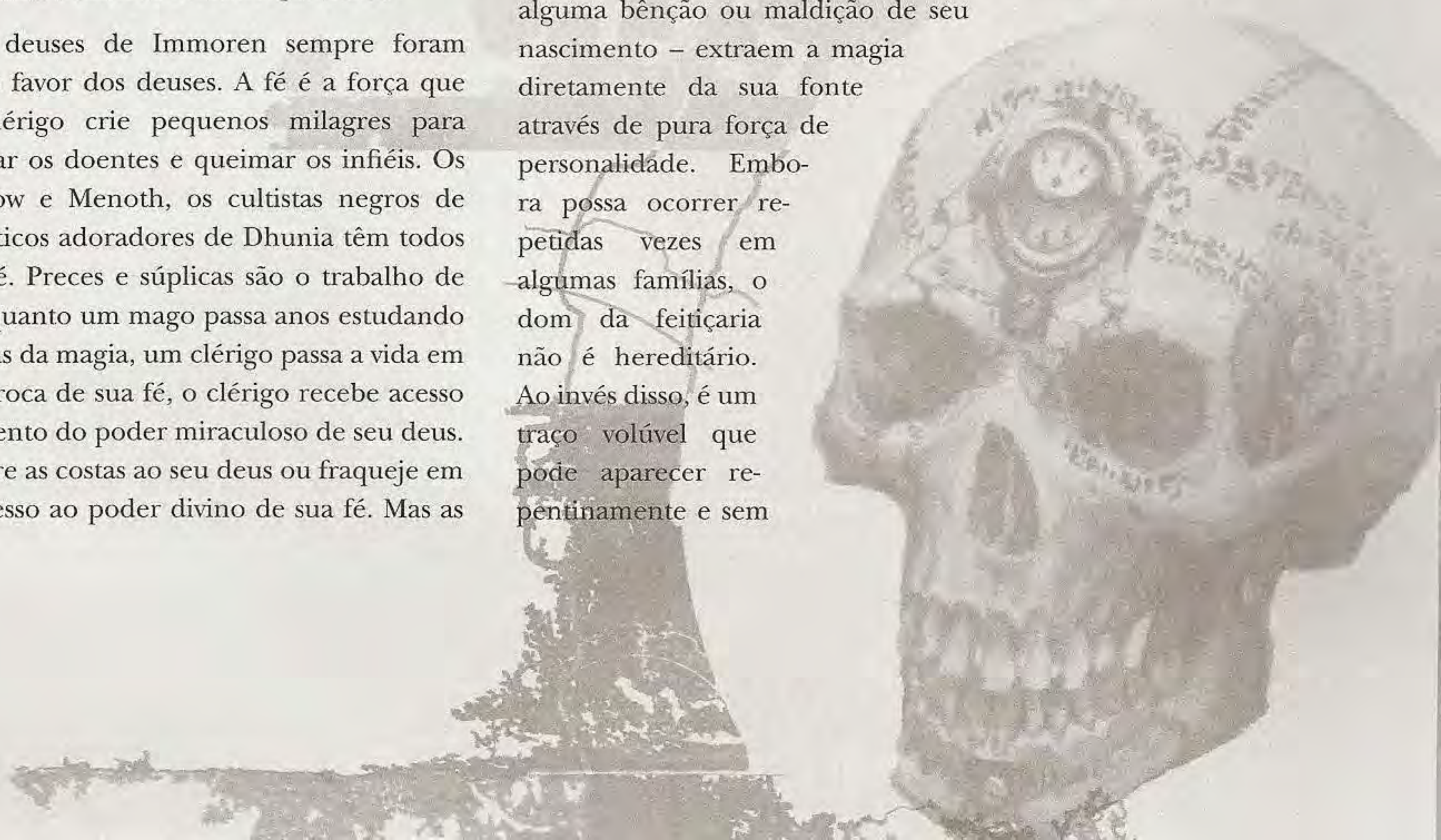
Os clérigos dos deuses de Immoren sempre foram capazes de chamar o favor dos deuses. A fé é a força que permite que um clérigo crie pequenos milagres para curar os feridos, tratar os doentes e queimar os infiéis. Os seguidores de Morrow e Menoth, os cultistas negros de Thamar e os pragmáticos adoradores de Dhunia têm todos algo em comum: a fé. Preces e súplicas são o trabalho de uma vida inteira. Enquanto um mago passa anos estudando as complexas minúcias da magia, um clérigo passa a vida em devoção e reza. Em troca de sua fé, o clérigo recebe acesso a um pequeno fragmento do poder miraculoso de seu deus. Caso um sacerdote vire as costas ao seu deus ou fraqueje em sua crença, perde acesso ao poder divino de sua fé. Mas as

recompensas da fé são inegáveis. O poder de curar ou ferir através da prece é uma bênção enorme, e muitos clérigos detêm tremenda posição social, baseada não só no poder de que dispõem, mas na bondade e caridade que personificam.

Os druidas são um caso à parte, tirando sua força mágica de uma conexão inata com o mundo natural. Utilizando as forças elementais primárias da natureza, os druidas canalizam esta energia bruta para alimentar poderosas magias. Embora os druidas humanos do Círculo reverenciem a Devoradora, não dependem desta fé da maneira como os clérigos o fazem para ter acesso ao poderio mágico que possuem.

Os magos afirmam que a sua é a mais verdadeira das magias. O processo de aprendizado para se tornar um mago exige anos de estudo e preparação enquanto se aprende disciplina estrita e os fundamentos da teoria mágica. Capturar a magia deste modo exige mão firme e uma mente clara e confiante. Os magos vêem os feiticeiros como usuários de magia indisciplinados, incultos e desleixados. Para um mago, a disciplina é a pedra fundamental do poder. Isto se estendeu até mesmo à maneira com que os magos praticam a magia, e as ordens arcanas dos reinos tentam manter o conhecimento mágico como um segredo inviolável, para assegurar que não seja mal utilizado.

Temidos por muitos e ridicularizados pelos assim-chamados praticantes “legítimos”, os feiticeiros – por alguma bênção ou maldição de seu nascimento – extraem a magia diretamente da sua fonte através de pura força de personalidade. Embora possa ocorrer repetidas vezes em algumas famílias, o dom da feitiçaria não é hereditário. Ao invés disso, é um traço volúvel que pode aparecer repentinamente e sem



explicação em famílias que nunca antes haviam conhecido feiticeiros. No passado, a perseguição aos feiticeiros, chamados então de bruxos, era comum. Multidões enfurecidas queimaram um número considerável de suspeitos de feitiçaria na estaca, e os déspotas caçavam os feiticeiros como pragas. Na era moderna, a sociedade se tornou um pouco mais piedosa, mas ainda não é raro ver um suspeito de ser um feiticeiro ou bruxa pendendo de uma árvore. Muitas pessoas sábias vigiam os feiticeiros com cuidado, e observam suas ações com uma dose saudável de desconfiança. A maioria dos feiticeiros passa suas vidas como párias ou andarilhos, procurando sem cessar por um local onde possam viver a salvo da perseguição e desconfiança. Outros procuram aceitação através do serviço militar, ou fazem uso de seus talentos como aventureiros ou foras-da-lei.

Há outras rotas abertas para aqueles que não têm o talento bruto da feitiçaria, a determinação para dominar as fórmulas arcanas dos magos ou o desejo de passar a vida enclausurados em prece. Embora o ofício mágico ainda exija disciplina e intelecto, não requer muito potencial mágico. A alquimia é o primeiro e mais importante dos ofícios mágicos de Immoren ocidental. Os métodos e melhorias desta ciência vêm de milênios de estudo. Este método refinado cria potentes efeitos mágicos, e é tão capaz de curar ferimentos quanto de reduzir edifícios a pó. Contudo, embora seja versátil, a alquimia não tem o poder imediato da magia arcana. A síntese é um passo crucial da alquimia, e o uso eficiente deste ofício exige tempo e paciência.

A aplicação da alquimia e a mescla da tecnologia com o estudo arcano trouxeram uma força muito poderosa ao mundo. Nascida dos segredos utilizados para forjar o primeiro Colossal, a mekânica é um ramo único de estudo arcano. Com métodos emprestados da alquimia, da magia dos magos e da metalurgia, o estudo da mekânica é, atualmente, a força de mudança mais predominante em Immoren. A mekânica é a mescla da magia e da tecnologia no sentido mais puro. Gigantes de guerra movidos a vapor, gládios trovejantes, forjas alquímicas, acumuladores, nodos de arco e uma miríade de outros instrumentos exemplificam a manifestação de uma nova era de inovações mágicas.

Ainda assim, há métodos mais sinistros de extrair poder do poço de magia de Caen. Em Cryx, as artes necromânticas floresceram através de anos de estudo, levando à criação de *ecto-jaulas* e outros dispositivos maléficos. Os servos e outras monstruosidades aguardam aqueles tolos o bastante para adentrar as praias de Lorde Toruk. Os cultistas de Thamar confiam em ritos infernais para lidar com poderes além da compreensão, enquanto que os menitas confiam na súplica

e penitência para canalizar a fé. E os malévolos acólitos da Devoradora aguardam com impaciência o dia em que poderão liberar sua magia selvagem sobre a civilização e abrir as comportas para uma inundação de carnificina. Há tantos caminhos para o poder mágico quanto se puder imaginar e, felizmente, embora muitos deles levem os curiosos ou incautos à vil escuridão, alguns encorajam a gentileza e benevolência – ou, pelo menos, a indiferença.

Embora a magia seja uma força poderosa, também é rara. A atividade prática da magia é um caminho aberto apenas para os indivíduos mais excepcionais. Os magos são escassos e presos pelos deveres e responsabilidades para com suas respectivas ordens. Os clérigos viajam, realizando tarefas em nome de seu deus ou de sua igreja, ou estão confinados a catedrais e capelas como pilares da comunidade e guardiões da fé. Os alquimistas e mekânicos arcanos prosperam, e seus produtos encontram grande demanda, mas os sindicatos e ministérios de Immoren ocidental complicam o investimento e a prática de cada ofício. A feitiçaria também é rara. Considerados malignos por muitos, os números dos feiticeiros têm sido sistematicamente diminuídos por perseguições políticas e religiosas. A despeito de sua raridade, e do desgosto do povo comum pelo seu uso, a magia é um fator de importância inegável no crescimento de Immoren ocidental.

A ARTE NEGRA DA NECROMANCIA

A necromancia é uma arte odiada, e a mera suspeita de sua prática já deu início a centenas de caçadas às bruxas através dos reinos. Embora os reais ritos e práticas das artes negras sejam cobertos de boatos e superstições, a horrenda realidade é conhecida bem demais pelo povo de Immoren ocidental. Os Reinos de Ferro são assolados por mortos-vivos, tanto espíritos inquietos e vingativos quanto as vis criações dos necromantes e outros praticantes das artes negras.

É possível obter poder caso se esteja disposto a mergulhar no perigoso e proibido saber da necromancia, e os reinos são testemunhas das criações e experimentos malignos dos magos negros e feiticeiros curiosos. Contudo, esses são apenas indivíduos depravados, que raramente se organizam de qualquer modo significativo. Muito mais sinistros são os grupos malignos dedicados a preservar e avançar as artes negras; a Mortalha e os lordes liches de Cryx são especialistas neste campo horrendo, temidos por seu conhecimento obscuro e poder terrível.

A Mortalha (veja também o Capítulo Quatro: Cosmologia & Religião, pág. 220) continua o trabalho de Thamar e da

Prole Delesle, a padroeira da necromancia. São um grupo secreto mas orgulhoso, e muitos de seus rituais básicos, pesquisas e tradições de necromancia podem ser remontados aos membros originais. Encontrados por todas as partes de Immoren ocidental, esses necromantes arcanos e divinos são um flagelo para todas as pessoas sãs. A Mortalha é uma fonte real de corrupção e destruição por todo Immoren ocidental. Como grupo, sua reputação supera em muito sua real influência ou poder. Contudo, não devem ser subestimados, já que se sabe de membros individuais que espalharam sua influência aos lugares mais improváveis. A vida de um membro da Mortalha não é fácil, e apenas os mais maliciosos e poderosos sobrevivem mais do que uns poucos anos.

Os necromantes de Cryx, liderados e comandados pelos lordes lichs de Toruk, são outro conhecido nexo de poder e pesquisa necromântica. Sussurra-se que Lorde Toruk pode ter atingido sua posição quase divina através do uso de necromancia e magia da alma. Desta forma, não é surpreendente que os mais poderosos necromantes curvem-se ao Rei Dragão. Pode-se dizer que os necromantes cryxianos são mais avançados nas artes da necromancia do que a Mortalha. Em Cryx, os necromantes não têm falta de coisa alguma – corpos, escravos, sacrifícios, terríveis néctares, tomos proibidos e até mesmo acesso ao sangue e conhecimento do próprio Toruk. Os necromantes de Cryx são um bando horrível e poderoso, restrito apenas das formas mais banais, e livres para explorar os piores aspectos da morte e experimentar com novas e mais horrendas formas de mortos-vivos. A única desvantagem desses necromantes é estar em grande parte exilados em Skell e nas ilhas de Cryx. Contudo, notícias de que as forças do rei Dragão estabeleceram um posto avançado em Rio Fendido ameaça colocar as pessoas em pânico por todos os Reinos de Ferro.

É bom dizer que nunca se deve descartar os necromantes independentes. A maioria desses indivíduos é leal a Thamar ou à Prole Delesle, mas recusam-se a se juntar à Mortalha ou simplesmente nunca encontraram um membro. Em grande parte, são esses praticantes independentes que causam o grosso dos problemas. Sem a ajuda e conhecimento de outros, cometem erros e caem em enganos

comuns, e com frequência demasiada seus experimentos falhos são liberados sobre uma população desavisada. Por sua própria natureza, esses transviados não são muito dados à interação social; contudo, a maioria ainda acha necessário manter alguns contatos e associados humanos para auxiliá-los em seus empreendimentos. A necromancia é uma forma de pesquisa mágica, mesmo que negra e vil, mas ainda é pesquisa, e manter contato com outros pesquisadores é muitas vezes importante – às vezes imperativo. E assim, até mesmo os mais reclusos dos necromantes ocasionalmente buscam outros praticantes, para comparar notas, trocar ingredientes importantes e gabar-se de suas conquistas; ou

Minha avó costumava me contar histórias sobre os mortos que andam. Criaturas horrendas, espíritos raivosos que habitavam a carne putrefata dos falecidos. Eu pensava – ou tinha esperança – que ela estivesse inventando suas histórias para que eu ficasse com medo e fosse para a cama. Mas agora eu sei a verdade. Minha avó sabia muito mais sobre os mortos que caminham do que eu jamais ousei acreditar. Ela estava me preparando para seguir os seus passos. Preparando-me para uma vida de serviço à humanidade, caçando as vis bruxas e necromantes que ousam corromper a carne dos mortos!

— Iluminado Vigilante Karsik Goldur (caspiano Cle4/Mag9)



contratam os tolos para abastecê-los de cadáveres frescos e outras “matérias-primas”.

MAGIA NECROMÂNTICA NOS REINOS DE FERRO

EMBORA O LRB I DEFINA MUITAS MAGIAS COMO PERTENCENTES À ESCOLA DA NECROMANCIA, NEM TODAS AS MAGIAS NECROMÂNTICAS SÃO CONSIDERADAS MALIGNAS NOS REINOS DE FERRO. DA MESMA FORMA, HÁ ALGUMAS MAGIAS QUE, EMBORA NÃO PERTENÇAM TÉCNICAMENTE À ESCOLA DA NECROMANCIA, AINDA ASSIM SÃO CONSIDERADAS OBRAS VIS DE NECROMANTES. PARA MUITAS PESSOAS PREOCUPADAS COM AS AÇÕES DOS NECROMANTES, É IMPORTANTE SABER IDENTIFICAR QUEM PODE SER UM DELES E QUEM, PROVAVELMENTE, NÃO É.

ALGUMAS MAGIAS DA ESCOLA DA NECROMANCIA SÃO POSTAS EM BOM USO PELOS MEMBROS DA ORDEM DE ILUMINAÇÃO E POR CLÉRIGOS DE MORROW. DENTRE ESSAS MAGIAS ESTÃO *DESCANSO TRANQUÍLO*, *DESTRUIR MORTOS-VIVOS*, *FALAR COM OS MORTOS*, *IMOBILIZAR MORTOS-VIVOS*, *MARCA DA JUSTIÇA*, *PROTEÇÃO CONTRA A MORTE* E *ROMPER MORTO-VIVO*.

EMBORA O SEU USO SEJA NORMALMENTE CONSIDERADO MALIGNO, AS MAGIAS DE NECROMANCIA A SEGUIR NÃO SÃO CONSIDERADAS UM INDICATIVO DA NECROMANCIA VERDADEIRA: *AMALDIÇOAR ÁGUA*, *ATERROZAR*, *CAUSAR MEDO*, *CEGUEIRA/SURDEZ*, *DOENÇA PLENA*, *MAGIAS DE INFLIGIR FERIMENTOS*, *PRAGA*, *ROGAR MALDIÇÃO* E *SÍMBOLO DO MEDO*.

TODAS AS OUTRAS MAGIAS DA ESCOLA DE NECROMANCIA SÃO CONSIDERADAS SINAIS INEQUÍVOCOS DE QUE O CONJURADOR É UM NECROMANTE. ALÉM DISSO, O USO EM PÚBLICO DAS SEGUINTE MAGIAS MARCA ALGUÉM DE FORMA BASTANTE DEFINITIVA COMO UM NECROMANTE: *ASSASSINO FANTASMAGÓRICO*, *BLASFÊMIA*, *CONSPURCAR*, *DESESPERO*, *ESMAGADOR*, *ENCARNAÇÃO FANTASMAGÓRICA*, *MONTARIA FANTASMAGÓRICA*, *PALAVRA DE PODER*, *MATAR*, *PESADELO*, *PRENDER A ALMA* E *PROFANAR*.

A NATUREZA DA ARTE CORRUPTA

Um necromante deve se tornar intimamente familiarizado com os corpos putrefatos dos mortos, explorando idéias que levariam o homem comum à loucura, e, em geral, forçando sua mente até o limite. A necromancia não é fácil. Contudo, não existe nada mais cansativo ou revoltante que o real ato de conjurar a verdadeira magia necromântica (veja o texto “Perigos das Artes Negras” para mais detalhes). O fundamento da necromancia é acessar as piores partes da magia em Caen e curvar este poder malévolos à sua vontade. Apenas as almas mais depravadas e empedernidas estão preparadas para os rigores que a magia necromântica impõe na psique. Não se engane: nos Reinos de Ferro, a prática da necromancia é árdua para o espírito e para a mente.

A magia, especialmente a necromancia, parece ter vida própria. Muitos necromantes em Immoren ocidental comparam sua primeira experiência com a magia necromântica com colocar a mão em um lago estagnado onde criaturas gosmentas invisíveis serpenteiam contra a mão, por baixo da superfície imunda da água. A sensação

enche o novato de nojo. Contudo, não importa o quanto a mente e a carne contraíam-se em horror, é impossível se afastar – pois a necromancia parece extrair poder do horror que causa. A qualquer momento o fluxo e refluxo da magia da morte podem sobrepujar e consumir aqueles de vontade fraca. Apenas a força de vontade e a disposição a devotar a vida às artes necromânticas podem ajudar a retardar as predações assassinas desta magia.

Os praticantes formais da necromancia reconhecem pelo menos duas especialidades diferentes dentro do campo – a Maestria sobre a Carne e a Maestria sobre o Espírito. A Mestria sobre a Carne engloba as artes mágicas que se concentram no processo da morte e na vitalidade do corpo, o que leva seus estudiosos a manipular energias destrutivas e animar os mortos. A Mestria sobre a Carne é a mais amplamente estudada das disciplinas necromânticas. A outra especialidade, a Maestria sobre o Espírito, é também chamada de Alta Necromancia ou Controle da Alma, e concentra-se na manipulação e uso da energia latente em todas as almas. Os mais capazes Mestres do Espírito encontram-se entre os necromantes de Cryx.

A maioria dos necromantes começa seus estudos com a Maestria sobre a Carne, e lentamente expande sua compreensão da morte. Após longos anos de prática, aqueles fortes o bastante para suportar o esforço da magia necromântica e dispostos a arriscar tudo começam a explorar a essência da magia da alma, até que finalmente abraçam a Maestria sobre o Espírito. A magia da alma exige atenção a detalhes e força de vontade muito além daquelas necessárias para simples magias de animação e de destruição. Já que o necromante precisa, por vezes, barganhar com os espíritos dos recentemente falecidos, deve estar preparado para usar habilidades sociais básicas que foram ignoradas por tanto tempo. As almas precisam ser intimidadas, aduladas e forçadas à subserviência, e durante todo o tempo o necromante deve manter o controle das forças necromânticas que está comandando. A Maestria sobre o Espírito requer um conjunto totalmente novo de perícias, e geralmente apenas os necromantes mais dedicados tentam encontrar e dominar magias de controle da alma.

ANIMAR OS MORTOS

Em Immoren ocidental, a idéia de necromancia imediatamente conjura imagens de horrendos mortos-vivos cobertos de hieróglifos, conhecidos como servos. Os servos são criados em um processo muito diferente daquele de outros mortos-vivos que surgem “naturalmente”,

como aparições da pólvora e inumanos dos poços, ou das abominações de vida curta criadas por magias como *criar mortos-vivos* e suas variações. Cada servo é, em essência, um item mágico avançado, encantado permanentemente em um estado de morte-em-vida. Criar um servo não é um processo simples; é arte, ciência, magia e ritual em partes iguais. Contudo, o tempo e esforço adicionais certamente valem à pena, já que outras formas de mortos-vivos criados por magia são, em geral, mais fracas e muito menos duráveis que os servos.

Um dos problemas de criar mortos-vivos apenas através de magias é a tendência irritantemente comum que os mortos-vivos conjurados há pouco têm de quebrar seu controle necromântico e atacar o necromante. No caos de magia necromântica que acompanha a criação de mortos-vivos, é muitas vezes difícil para o praticante manter domínio mental sobre suas criações. Assim, mortos-vivos recentes por vezes percebem a fonte de sua criação como o inimigo emuitos necromantes já foram mortos por seus próprios “soldados”.

Os servos são criados através da inscrição de uma série de tatuagens e hieróglifos nos restos mortais de um humanóide. Embora acredite-se que esses hieróglifos sejam parte de um alfabeto arcano secreto desenvolvido pela Prole Delesle, são, na verdade, um subgrupo dos hieróglifos Telgesch desenvolvidos por Thamar. Os hieróglifos, se aplicados corretamente, canalizam e capturam a magia necromântica na carne e ossos do corpo, de forma que o processo natural de decomposição torna-se muito mais lento. Gravar os hieróglifos e infundir as magias apropriadas é um processo extremamente complexo.

Com o auxílio dos hieróglifos, a magia necromântica cruza o cadáver em ondas que acabam por revigorá-lo. O resultado é um morto-vivo leal, e que dura bem mais do que os simples mortos-vivos animados (veja o texto sobre a magia *criar mortos-vivos menor* na seção “Magias nos Reinos de Ferro”, na página 353). Em geral, hieróglifos mais intrincados resultam em um servo mais poderoso.

Os servos vêm em muitas formas, dos reles erguidos (simples cadáveres animados) aos poderosos servos flagelos (horrendos guerreiros mortos-vivos), aos skarlock (mortos-vivos com a habilidade de conjurar magias arcanas). Os muitos tipos de servos realizam tarefas completamente diferentes para seu mestre, e muitas vezes tomam o lugar de criados mortais no cumprimento das necessidades diárias do necromante (para mais informações sobre servos, veja AMLN ou MN1).

Da mesma forma que muitas outras ciências, a necromancia está passando por uma revolução mekânica. Em todo Immoren ocidental, não existem melhores mestres de servos do que os corruptos necrotécnicos de Cryx, e esses tomaram a frente na combinação da forma dos servos com a mekânica. Até agora, os diabólicos necrotécnicos tiveram apenas alguns sucessos – suas imaginações doentias e recursos aparentemente ilimitados muitas vezes acabam prejudicando-os. Contudo, é certo que os mekanoservos e os gigantes-de-ossos que começam a atacar a costa sul de Cygnar e do Protetorado são resultado dos necrotécnicos lentamente aperfeiçoando esses processos. Sussurra-se nos salões da Ordem Fraternal que o temido Gigante-da-Morte é resultado de um dos muitos experimentos dos necrotécnicos que deu horivelmente errado; até hoje, ninguém foi capaz de provar ou desmentir este boato perturbador.

Além dos muitos tipos de servos nos Reinos de Ferro, as artes ancestrais de animar os mortos não foram esquecidas. Embora considerados vulgares e perigosos – até mesmo por outros necromantes – esqueletos, zumbis e outros mortos-vivos sem inteligência permanecem um problema muito real para muitos vilarejos isolados. Esses mortos-vivos simples fornecem aos necromantes uma alternativa à criação de servos – um meio rápido e rasteiro de criar um exército de soldados leais, embora temporários.

OS PERIGOS DAS ARTES NEGRAS

CANALIZAR E CONTROLAR AS VIS FORÇAS DA MAGIA NECROMÂNTICA É UM PROCESSO EXTREMAMENTE EXIGENTE. CADA MAGIA CONJURADA DA SEGUINTE LISTA CAUSA 2 PONTOS DE DANO DE CONTUSÃO POR NÍVEL DE MAGIA AO CONJURADOR. CASO O PERSONAGEM SEJA BEM-SUCEDIDO EM UM TESTE DE RESISTÊNCIA DE FORTITUDE (CD 15 + NÍVEL DA MAGIA), PODE ANULAR ESTA PENALIDADE. ESTA REGRA SE APLICA A TODOS OS CONJURADORES QUE USAM QUAISQUER DAS MAGIAS A SEGUIR, QUER CONSIDEREM A SI MESMOS NECROMANTES, QUER NÃO.

MAGIAS NECROMÂNTICAS PERIGOSAS

AS SEGUINTE MAGIAS TÊM CHANCE DE CAUSAR DANO DE CONTUSÃO NO CONJURADOR, COMO MENCIONADO ACIMA: *APRISIONAR A ALMA*, *ASSASSINO FANTASMAGÓRICO*, *ATAQUE VISUAL*, *BALA DA MORTE**, *CÍRCULO DA MORTE*, *CRIAR MORTOS-VIVOS*, *CRIAR MORTOS-VIVOS MENOR*, *DEDO DA MORTE*, *DESTRUIÇÃO*, *DRENAR ENERGIA*, *DRENAR FORÇA VITAL*, *DRENAR TEMPORÁRIO*, *ENCARNAÇÃO FANTASMAGÓRICA*, *EVAPORAÇÃO*, *GRITO DA BANSHEE*, *MATAR*, *PALAVRA DE PODER MATAR*, *PESADELO*, *PRAGA*, *PRENDER A ALMA*, *PRENDER CADÁVER**, *RAIO DO ENFRAQUECIMENTO*, *RECIPIENTE ARCANO*, *TOQUE DO CARNÍCAL*, *TOQUE MACABRO*, *TOQUE VAMPÍRICO* E *VITALIDADE ILUSÓRIA*.

*MAGIAS NOVAS, DETALHADAS A SEGUIR NESTE CAPÍTULO.

EXPERIMENTANDO COM INVOCÇÃO E INFERNALISMO

O uso de magias de invocção é uma especialidade rara e muitas vezes malvista em Immoren ocidental. A conjuração de produtos e materiais por puro esforço mágico é praticada com raridade pelos magos, e as magias deste campo de estudos subdesenvolvido são poucas e escassas. A maioria dos magos contenta-se em trabalhar com materiais existentes, melhorando-os ou transformando-os através da magia. Da mesma forma, a invocção é raramente praticada em aberto, já que esta arte há muito é ligada ao infernalismo, e parece atrair atenção Infernal indesejada até mesmo nos casos em que o invocador não está tentando contatar esses vis seres extraplanares. Não há contato com outros domínios (ou "planos") a partir de Caen, e, assim, não há outros tipos de Extraplanares disponíveis para invocção. As magias de invocção listadas no LRB I baseadas na invocção de Extraplanares não funcionam da maneira descrita, e são muito raras e de difícil acesso (veja a magia *invocar criaturas* na seção "Magias nos Reinos de Ferro", para detalhes mais específicos).

Acredita-se, talvez com razão, que as criaturas enviadas em resposta a invocções de monstros sejam servos especiais da Devoradora. Muitas das que respondem às invocções mais comuns são feras estranhas, totalmente desconhecidas pelas terras de Immoren ocidental, feras com formas tão estranhas quanto algumas daquelas associadas à própria grande Serpente.

MAGIAS TRANSLOCACIONAIS E DE TELETRANSPORTE

Alguns magos fazem experiências com a travessia de grandes distâncias instantaneamente, ou com o transporte de itens e criaturas através de magia, para usar seus serviços. Contudo, a magia translocacional parece ser mais comum entre os feiticeiros, que trabalham por instinto, pois o conhecimento escrito é guardado com cuidado, e só é conhecido de alguns poucos magos. Uma razão pela qual essas magias são guardadas de forma tão meticulosa é o perigo que representam de atrair atenção indesejada. As sociedades infernais como a Ordem Nonokrion estão sempre procurando por meios para se manifestar em Caen, com a finalidade de colher almas disponíveis ou negociá-las com aqueles que são tentados por tal poder, e parece que as magias de translocação e teletransporte atraem especialmente a sua atenção.

As magias *convocção instantânea*, *porta dimensional*, e *teletransporte* são extremamente raras nos Reinos de Ferro, e as versões arcanas de magias mais poderosas, incluindo

teletransporte maior, *teletransportar objeto* e *círculo de teletransporte* são completamente desconhecidas. Como opção para o mestre, as versões arcanas dessas magias podem ser oferecidas por Infernais para tentar personagens tolos ou ambiciosos.

Os Infernais que estiverem por acaso no lugar certo na hora certa (metafisicamente falando) podem "pegar carona" em conjurações de teletransporte ou invocção, mesmo sem ser convidados. Este é um perigo raro – mas real – que um mago pode não descobrir até que seja tarde demais. De fato, como estas magias são tão raras, é bastante comum que os Infernais as concedam como presentes para magos que queiram corromper, fornecendo versões maculadas das magias, feitas especialmente para atrair sua atenção e permitir que sigam a conjuração do mago até Caen. Magos cuidadosos ou paranóicos usam magias de teletransporte e invocção raramente, e apenas quando é absolutamente necessário, muitas vezes tomando precauções contra este tipo de problemas (como a magia *proteção contra o mal* ou outros encantamentos poderosos de proteção).

INTRUSOS INFERNALIS

A CADA VEZ QUE UM PERSONAGEM CONJURA UMA MAGIA DE CONJURAÇÃO DAS SUB-ESCOLAS CONVOCÇÃO, INVOCÇÃO, OU TELETRANSPORTE, HÁ 5% DE CHANCE POR NÍVEL DA MAGIA DE QUE UM INFERNAL DA ORDEM NONOKRION (OU OUTRA SOCIEDADE INFERNAL) VÁ MARCAR ESTE PERSONAGEM E SUBMETÊ-LO A UM ESCRUTÍNIO CONSTANTE. CASO O INFERNAL SE INTERESSE, PODE COMEÇAR A TENTAR O PERSONAGEM ENVIANDO SONHOS, OFERECENDO PODERES, MAGIAS RARAS OU OUTRAS TENTACÕES. UM PERSONAGEM QUE SEJA MARCADO DESTA FORMA PODE SER DETECTADO ATRAVÉS DO TALENTO SENTIR MARCA COMO SE HOUVESSE CONJURADO UMA MAGIA NECROMÂNTICA DE 9º NÍVEL.

ESTA ATENÇÃO TAMBÉM PODE RESULTAR EM UM INFERNAL, PROVAVELMENTE UMA FORMA DE MIRMIDÃO MENOR (MN1), PEGANDO CARONA NA INVOCÇÃO. MESMO QUE O MESTRE OPTE POR NÃO UTILIZAR ESTA CHANCE DE ATENÇÃO INFERNAL, OS MAGOS DEVEM OUVIR BOATOS A RESPEITO DOS PERIGOS DE MAGIAS DE INVOCÇÃO, E DA ATENÇÃO INDESEJADA QUE PODEM ATRAIR.

ESTE PERIGO NÃO SE APLICA A MAGIAS DE CONJURAÇÃO DAS SUB-ESCOLAS DE CRIAÇÃO E CURA.

INFERNALISMO

O infernalismo é um campo de estudo com o qual não se experimenta de maneira leviana. Os personagens não devem ser encorajados a seguir este caminho maligno e deturpado. Há muitas rotas ao poder que são encorajadas por Infernais, e nem todas são semelhantes. Muitos rituais e processos para invocar essas criaturas são customizados por Infernais específicos, e alguns nem mesmo exigem capacidades arcanas ou divinas. O infernalismo é universalmente desprezado e

temido por todos exceto seus praticantes, e aqueles que são pegos utilizando tais rituais são muitas vezes condenados à morte pela Igreja de Morrow e por outras autoridades religiosas.

As magias listadas como Invocação (convocação) no LRB I não funcionam exatamente como descritas para contatar Infernais, embora possam ser utilizadas para este propósito. Em geral, essas magias têm muito pouco efeito para restringir os Infernais trazidos a Caen, e não oferecem quaisquer garantias de segurança ou controle. Aqueles tolos o bastante para experimentar com infernalismo devem ter em mente o seguinte:

- Os Infernais nunca são restritos por magias de invocação, nem podem ser coagidos ou forçados a servir alguém. Ignoram qualquer magia de invocação à vontade, e geralmente só respondem invocações depois

de negociações extensas e contratos. Contatar Infernais a partir de Caen para estas negociações exige rituais e invocações específicos, embora em alguns casos os Infernais iniciem o contato.

- Uma vez que os contratos sejam firmados, tanto o Infernal quanto o invocador são obrigados a seguir as suas palavras exatas, como se estivesse sob a influência de uma *missão/tarefa*. Os Infernais são extremamente habilidosos em negociar contratos a seu favor, e raramente são pegos em desvantagem nessas negociações. Contudo, eles muitas vezes oferecem termos favoráveis para um infernalista inexperiente, com a finalidade de encorajar a corrupção do indivíduo e o uso contínuo dos serviços do Infernal.

- Embora a maior parte dos invocadores utilize *proteção contra o mal* ou *círculo mágico contra o mal* para se defender de ataques explícitos, estas magias não podem



interferir com quaisquer transações que sejam firmadas em contratos negociados, particularmente a transferência voluntária da essência da alma ou da vida. Alguns Infernais poderosos não são afetados de forma alguma por estes tipos de abjurações menores. A proteção contra essas criaturas exige defesas específicas e poderosas.

- Os Infernais não negociam por mercadorias menores, e não têm interesse em riqueza material, exceto, possivelmente, como meio de cumprir outros contratos em andamento. Seu único interesse é nas almas dos mortais e, em menor grau, na essência da vida dos mortais, sob a forma de dreno de energia ou de pontos de habilidades permanentes. Uma vez que se tenha chegado a um acordo, os Infernais geralmente não têm qualquer pressa em coletar uma alma negociada, mas “marcam-na” permanentemente para que não possa viajar para Urcaen quando morrer, e permaneça em Caen até que venham coletá-la. Esta marca é facilmente detectada através do uso normal do talento Sentir Marca.

INVOCÇÕES DIVINAS

Em alguns casos muito raros e especiais, os clérigos podem ter a capacidade de usar a magia divina para invocar ajuda de sua divindade e seus servidores em Urcaen. Essas magias da sub-escola convocação nunca são automáticas, e geralmente falham, a menos que o conjurador seja excepcionalmente digno e esteja na maior das necessidades. Estes são os únicos outros tipos de extraplanares que podem ser invocados para Caen. Os servidores divinos enviados para auxiliar um clérigo não podem ser controlados de forma alguma, e agem como preferirem. A intervenção deste tipo pode atrair atenção indesejada dos servidores de fés rivais.

MAGIA PLANAR

Os conjuradores de Immoren ocidental não conhecem o conceito ou o estudo dos planos, incluindo qualquer coisa semelhante aos planos Astral ou Etéreo, ou o Plano das Sombras. As magias que manipulam diretamente estes planos não existem nos Reinos de Ferro. Contudo, embora certas magias possam, em teoria, necessitar destes conceitos, ainda podem funcionar desde que outra explicação seja possível. As magias que utilizam viagem astral não foram desenvolvidas, nem qualquer outro tipo

de acesso planar já foi bem-sucedido, com a exceção da invocação de Infernais e do contato de alguns habitantes de Urcaen. Desta forma, as seguintes magias não estão disponíveis nos Reinos de Ferro: *andar nas sombras, arca secreta, conjuração de sombras, conjuração de sombras maior, evocação de sombras, evocação de sombras maior, mansão magnífica do mago, passagem invisível, passeio etéreo, projeção astral, sombras e viagem planar.*

As magias de sombras estão disponíveis para os Infernais, especialmente os umbrais, mas essas magias não estão normalmente disponíveis para conjuradores em Immoren ocidental. Versões especiais dessas magias podem ser disponibilizadas aos infernalistas por seus patronos. Nesses casos, as magias convocam forças além da compreensão dos mortais, forças do reino alienígena dos Infernais.

← CAMINHOS DA MAGIA DIVINA →

Uma prece é a mais pura das fórmulas mágicas, pois se sua fé é forte, você pode reviver os mortos com um simples sussurro, e curar os cegos com uma palavra.

— Kerwin o Nobre, “A Essência da Magia Divina”

A fé é a pedra fundamental da magia divina, uma comunhão e um encontro entre almas vivas aqui no domínio dos mortais e os deuses no desconhecido domínio de Urcaen. Por milênios, a magia da humanidade e a fé andaram de mãos dadas. Esta relação existia muito antes que a humanidade percebesse a magia arcana como algo além da marca do mal, e foi a fonte das religiões modernas dos Reinos de Ferro. Dada a crença fervente e o culto às divindades de Immoren ocidental, não há dúvida de que a fé é uma importante fonte de poder. Para os verdadeiramente devotos e fiéis, a crença concede a habilidade de fazer dos milagres um acontecimento do dia-a-dia.

Preces, contudo, não são o mesmo que encantos arcanos, e a fé não é a mesma coisa que o estudo disciplinado da magia. A crença é o foco que mantém a conexão entre a magia divina e o usuário. A fé é o escudo e a espada do sacerdote. Mesmo assim, para que a fé exista deve haver um fundamento de compreensão e um cauteloso sentido de reverência pelos poderes do cosmos. Perder este fato de vista levou muitos clérigos à estada escura da heresia.

Os métodos de adoração variam de religião para religião. Mesmo dentro da Igreja de Morrow, os devotos de diferentes ascendidos cultuam-nos de diferentes formas. A semelhança entre elas é que estabelecer uma conexão com uma divindade e dominar a magia divina exige longos anos de devoção e paciência, compreensão e prece. A meditação e a prece, é claro, permitem que um clérigo devotado obtenha compreensão e crie laços com as estruturas de crença exigidas por seu deus. De muitas formas, adoração, rituais e preces combinam-se para criar as fundações da magia divina. A maneira como isto se manifesta difere entre as fés.

FÉ E CONJURAÇÃO

OS CLÉRIGOS DEPENDEM DA FÉ MUITO MAIS DO QUE DA REAL COMUNHÃO DIRETA COM SUA DIVINDADE. ATÉ MESMO MORROW, O MAIS BENEVOLENTE DOS DEUSES HUMANOS, RARAMENTE ENTREGA A MAGIA DIRETAMENTE AOS SEUS SEGUIDORES. PARA REPRESENTAR O PODER DA FÉ, OS CLÉRIGOS INICIANTES DE CYRISS, DA DEVORADORA, DE MENOTH, DE MORROW E DE THAMAR PODER RECEBER O TALENTO MAGIAS DA FÉ COMO UM TALENTO ADICIONAL NO 1º NÍVEL. NEM TODOS OS CLÉRIGOS DESTES DEUSES SÃO CONJURADORES DA FÉ, E AQUELES QUE NÃO DESEJAM ESTAR SUJEITOS ÀS RESTRIÇÕES DAS MAGIAS DA FÉ NÃO PRECISAM ACEITAR O TALENTO NO 1º NÍVEL.

MORROW

A força militar e financeira da Igreja é mais significativa do que a de muitas das mais poderosas casas mercantes. Os fiéis de Morrow fornecem díizimos, acólitos, tecnologia e soldados. Muitos podem afirmar que o poder secular da Igreja de muitas formas excede o poder de seus devotos. Isto não está muito longe da verdade.

O culto a Morrow é aceito e praticado por todo Immoren ocidental, exceto dentro das fronteiras do Protetorado e nas Ilhas Scharde. Os vários templos e catedrais construídos para celebrar sua glória são importantes para o caminho da fé, mais ainda do que a maioria dos fiéis leigos pensa. Cada templo e catedral de Morrow que tenha sido santificado contém um altar com uma *fonte* sagrada. Este receptáculo cheio d'água é um repositório simbólico da fé, uma conexão com o divino e o miraculoso. Morrow é um deus, e suas preocupações estão além da compreensão até mesmo do mais poderoso de seus sacerdotes. Ele não pode entregar poder a cada suplicante em busca de um milagre. Através do poder da fé e do estudo dos ensinamentos contidos no *Enkheiridion*, os clérigos de



Morrow clamam o poder para fazer milagres a partir destas fontes sagradas.

Obviamente, nem sempre é possível para um clérigo viajante rezar em uma fonte, e por isso os clérigos de Morrow costumam carregar símbolos sagrados embebidos nestas águas. Pendurados no pescoço ou enrolados em um pulso, estas são contas de madeira mergulhadas em água de uma fonte ou símbolos embebidos na fonte durante uma cerimônia especial. A conexão com o poder da fonte é mais do que simbólica; um clérigo viajando longe da igreja deve manter estes símbolos para poder fortificar e reafirmar continuamente sua ligação com Morrow. Isto exige visitas periódicas para reconsagrar os símbolos sagrados, e muitas vezes fornece oportunidades para que os clérigos discutam assuntos importantes com outros de sua fé. Um sacerdote viajante deve realizar peregrinações especiais, ritos e outros feitos para manter sua conexão sagrada com a fonte de Morrow.

Serviços e veneração regulares mantêm as fontes nas catedrais e igrejas fortes. O corpo de fiéis é o poder da Igreja, com seu culto influenciando diretamente o poder da fonte. Monges e outros acólitos monásticos cuidam das fontes em templos isolados, mantendo sua ligação com Morrow através de meditação e cerimônias. Muitas vezes um clérigo solitário em uma vila isolada é o bastante para manter uma pequena fonte viva. Mesmo assim, caso a fé em sua área fraqueje, a fonte pode morrer, e a voz de Morrow pode se extinguir de todos exceto os mais fiéis ouvidos.

DIZEM OS BOATOS...

SUSSURROS SOBRE HERESIA PASSARAM PELOS LÁBIOS DE ALGUNS MEMBROS DOS CÍRCULOS INTERNOS DA IGREJA RECENTEMENTE. UM GRUPO DE SACERDOTES CORROMPIDOS – CHAMADOS DE “OS CAÍDOS” – PROCURA SUBVERTER O PODER DAS FONTES E SUBSTITUÍ-LAS COM UM CULTO MAIS SOMBRIO. ESSES SACERDOTES ESTÃO CERTAMENTE TRABALHANDO PARA THAMAR, E PODE SER QUE SUAS PROLES ESTEJAM ENVOLVIDAS DIRETAMENTE; PROCURANDO SABOTAR OS FIÉIS DE MORROW E TRAZER RUÍNA À IGREJA.

JÁ FORAM PEGOS HEREGES TENTANDO SABOTAR AS FONTES NAS IGREJAS DE CERYL, MERYWYN E FHARIN. É CERTO QUE HÁ MUITOS OUTROS ENVOLVIDOS NESTA CONSPIRAÇÃO, TALVEZ EM OUTRAS CIDADES TAMBÉM. OS INTRUSOS SEMPRE SÃO LIDERADOS POR UM ANTIGO SACERDOTE DE MORROW DE POSTO INSIGNIFICANTE, AINDA USANDO AS VESTIMENTAS DA FÉ. OS PRISIONEIRO CAPTURADOS FORAM ENVIADOS AO SANCTEUM PARA MAIORES INTERROGATÓRIOS.

DIVERSOS EXARCAS QUE PESQUISAM ESTA HERESIA ACREDITAM QUE UMA IGREJA CORROMPIDA COM SUCESSO DEIXARÁ DE SER SAGRADA, O QUE PODERIA PROVOCAR SONHOS SACRÍLEGOS EM SUAS CONGREGAÇÕES, TALVEZ FORNECENDO UM CAMINHO DIRETO PARA AS MANIPULAÇÕES DAS PROLES DE THAMAR. MAIS ATERRADOR AINDA, OS CEMITÉRIOS SAGRADOS SERIAM VIOLADOS, O QUE DEIXARIA OS CORPOS DOS FIÉIS VULNERÁVEIS À VIL NECROMANCIA.

OS DOGMAS DE MORROW

OS CONJURADORES DA FÉ DEVEM MANTER SUA CRENÇA CONTRIBUINDO PARA O BEM DA IGREJA. UM CLÉRIGO DEVE CONTRIBUIR TANTO QUANTO RECEBE; ESTE É O MODO DE MORROW EQUILIBRAR A DISTRIBUIÇÃO DE PODER DIVINO. PARA UM CONJURADOR DA FÉ, OS DEVERES A SEGUIR SÃO UM MISTO DE OBRIGAÇÃO E BENEFÍCIO.

CARIDADE: AS CONDIÇÕES DA CARIDADE EXIGEM QUE O CLÉRIGO DOE A MAIOR PARTE DE SUA RIQUEZA PESSOAL PARA A IGREJA. OS CLÉRIGOS DE MORROW PODEM MANTER PEQUENAS QUANTIDADES DE DINHEIRO PESSOAL (NUNCA EXCEDENDO 500 PO POR NÍVEL DO CLÉRIGO). CONTUDO, CASO A IGREJA NECESSITE DE FUNDOS DE EMERGÊNCIA, O CLERO DEVE ENTREGAR QUAISQUER FUNDOS DISPONÍVEIS PARA A IGREJA SEM QUESTIONAR. CASO UM CLÉRIGO NECESSITE DE FUNDOS ADICIONAIS, PODE REQUISITAR A QUANTIA NECESSÁRIA AOS SEUS SUPERIORES. SONEGAR FUNDOS À IGREJA É UM SINAL DE GANÂNCIA, E ASSIM UM SINAL DE CORRUPÇÃO E HERESIA.

SERVIÇO: OS CLÉRIGOS DE MORROW DEVEM RESPONDER AO CHAMADO DA IGREJA QUANDO SEU AUXÍLIO FOR NECESSÁRIO, E DEVEM OBEDECER SEUS SUPERIORES SEM QUESTIONAR. TODOS OS FIÉIS DE MORROW COLOCAM SEU CULTO ACIMA DAS OBRIGAÇÕES COM A FAMÍLIA OU A NAÇÃO. DESOBEDECER CONVOCAÇÕES DA IGREJA, OU SER INSUBORDINADO COM UM SUPERIOR DA IGREJA SÃO VIOLAÇÕES AO DECRETO DE SERVIÇO DE UM CLÉRIGO. TAIS AÇÕES SÃO CONSIDERADAS HERESIA EM QUALQUER CIRCUNSTÂNCIA, EXCETO AS MAIS EXTREMADAS.

PRODUÇÃO: CRIAR SÍMBOLOS E ITENS DE FÉ PARA A IGREJA É UMA OCUPAÇÃO DE TEMPO INTEGRAL, E MUITOS CLÉRIGOS CUMPREM SUAS OBRIGAÇÕES TRANSCREVENDO LIVROS, CRIANDO ÍCONES E CONSTRUINDO CATEDRAIS E TEMPLOS. TODOS OS SERVIDORES DE MORROW DEVEM TER A CAPACIDADE DE CONSTRUIR SÍMBOLOS SAGRADOS, TEMPLOS OU OUTROS SÍMBOLOS MATERIAIS DA FÉ, UTILIZANDO A PERÍCIA OFÍCIOS. CRIAR UM ITEM MÁGICO PERMANENTE, TEMPLO, IGREJA OU CATEDRAL PARA A IGREJA CUMPRE PARA SEMPRE ESTA OBRIGAÇÃO. TODOS OS CLÉRIGOS DEVEM ABENÇOAR UM SÍMBOLO SAGRADO QUE TENHAM FEITO SEGUNDO AS ESPECIFICAÇÕES DA IGREJA.

CERIMÔNIA: OS CLÉRIGOS DE MORROW DEVEM SERVIR AOS FILHOS DE MORROW, POIS SÃO ELES O SANGUE VITAL DA IGREJA. UM SACERDOTE DEVE REALIZAR SERVIÇOS, E EXIGE-SE QUE FORNEÇA SERVIÇOS PARA SEUS CAMARADAS E COMPANHEIROS. PELO MENOS UMA VEZ POR SEMANA, UM CLÉRIGO DEVE PASSAR ALGUM TEMPO ADMINISTRANDO PRECES E DEVOÇÃO NA FORMA DE UM PEQUENO SERVIÇO SOBRE OS DOGMAS DE MORROW E OS ENSINAMENTOS DO *ENKHEIRDION*. OUTRAS OBRIGAÇÕES CERIMONIAIS, COMO BATISMOS, ORDENAÇÕES, CASAMENTOS E RITOS FÚNEBRES SÃO DEVERES DE TODOS OS CLÉRIGOS, E REALIZAR ESSES RITOS É OBRIGATÓRIO QUANDO OS FIÉIS OS REQUISITAM.

VISITAÇÃO: CADA SACERDOTE DEVE PASSAR ALGUM TEMPO EM PEREGRINAÇÃO OU MEDITAÇÃO DURANTE PARTE DE CADA ANO, EM GERAL PRÓXIMO À ÉPOCA DE UM DIA SANTO OU CERIMÔNIA. QUER O CLÉRIGO PASSE SUA VISITAÇÃO ENCLAUSURADO EM UMA CELA EM UM MONASTÉRIO, QUER VIAJANDO AO SÍTIO DE UMA ASCENSÃO SAGRADA É ESCOLHA SUA, EMBORA OS MEMBROS DA FÉ DOS ANDARILHOS TENDAM A PASSAR ESTE TEMPO EM PEREGRINAÇÃO. POR TODA A FÉ, AS PEREGRINAÇÕES A CASPIA PARA VISITAR O SANCTEUM SÃO AS MAIS COMUNS.

UMA VISITAÇÃO OU PEREGRINAÇÃO EXIGE UMA JORNADA OU UMA PEQUENA QUANTIDADE DE TEMPO EM ISOLAMENTO (1 DIA POR NÍVEL DO CLÉRIGO). DURANTE ESTE TEMPO, O CLÉRIGO DEVE CONSAGRAR SEUS SÍMBOLOS DE FÉ EM UMA FONTE, PARA RENOVAR SUA CONEXÃO COM O DIVINO. NÃO FAZER ISTO NÃO CONSTITUI HERESIA, MAS O PODER DA FÉ PODE ENFRAQUECER À MEDIDA QUE OS SÍMBOLOS COMEÇAM A PERDER SUA CONEXÃO COM A FONTE.

PARA CADA MÊS ALÉM DE UM ANO QUE UM CLÉRIGO NÃO EMBARQUE EM SUA PEREGRINAÇÃO, PERDE A HABILIDADE DE CONJURAR SEU NÍVEL DE MAGIAS MAIS ALTO DISPONÍVEL. POR EXEMPLO: UM CLÉRIGO DE 5º NÍVEL QUE NÃO EMBARQUE EM SUA PEREGRINAÇÃO ANUAL PERDERIA PRIMEIRO SUAS MAGIAS DE 3º NÍVEL APÓS UM MÊS, SUAS MAGIAS DE 2º NÍVEL APÓS DOIS, E ENTÃO SUAS MAGIAS DE 1º NÍVEL APÓS O TERCEIRO MÊS. UM CLÉRIGO SEMPRE TEM ACESSO A MAGIAS DE NÍVEL 0. UMA VEZ QUE A PEREGRINAÇÃO SEJA REALIZADA, O CLÉRIGO RECUPERA O ACESSO ÀS SUAS HABILIDADES DE MAGIAS DA FÉ E ÀS SUAS MAGIAS.

MENOTH

Pode-se pensar que o medo é a pedra fundamental do culto ao Juiz, mas a maioria dos menitas mantém-se fiel devido a sua crença nos votos e regras contidos no *Cânone da Verdadeira Lei*. Provas de sua poderosa fé estão em cada ação que realizam, assim como em suas respostas através da aderência a um conjunto estrito de diretrizes e mandamentos que cada adorador responsável deve conhecer de cor. Contudo, existe um cisma dentro da fé. O Protetorado de Menoth tem uma abordagem muito diferente quanto à manutenção da lei religiosa comparado à Velha Fé liderada pelo Conselho Visgodo em Khador. O medo inspirado pela menção do nome de Menoth vem da perseguição que sofrem aqueles que não são menitas, e pelos massacres realizados pelos perscrutadores do Protetorado.

A Velha Fé de Khador tem uma abordagem completamente diferente de culto comparada ao escrutínio inclemente do Protetorado. A Velha Fé continua a inspirar muitos de seus adeptos a suportar dificuldades e trabalhar duro. Uma aliança desconfortável existe entre a Velha Fé e o Protetorado. Embora ambas as facções da fé menita pratiquem sua religião de formas ligeiramente diferentes, a maioria dos menitas mantém o mesmo código e votos – o *Cânone da Verdadeira Lei* – com apenas algumas exceções menores.



Os clérigos de Menoth retiram seu poder não de fontes ou símbolos, mas da pregação para o rebanho e a manutenção de seus votos. Ensinar os fiéis a manter a ordem e seguir os ditos do Cãnone inspira um sentido de disciplina, enquanto que obedecer às leis de Menoth mantém o corpo e a mente puros. Um clérigo de Menoth aparenta ser um indivíduo austero e controlado e disciplinado, com a postura de um soldado e a sabedoria de um feitor severo. “Mais raro do que o sorriso de um menita” é um ditado popular em Caspia.

Os votos que um clérigo menita segue originam-se dos preceitos fundamentais da Verdadeira Lei. Esses preceitos pregam justiça, penitência, obediência, pureza e ira. Para um clérigo de Menoth, esses votos são tão sagrados quanto a prece, e exigem a realização de ritos e devoções especiais como sinal de obediência e disposição a seguir a vontade do Juiz. Mantendo esses votos, o clérigo assegura que é digno de servir como um instrumento da vontade de Menoth, e que é apto a canalizar o poder divino de Menoth.

OS VOTOS DE MENOTH

OS MENITAS MANTÊM A VERDADEIRA LEI DE MENOTH PRÓXIMA AOS SEUS CORAÇÕES. A VIDA É CHEIA DE LUTAS, DOR E LABUTA – COMO DEVE SER – E É UM ESFORÇO CONSTANTE PARA SE MANTER OS VOTOS DA FÉ. CASO ESTAS LEIS SEJAM QUEBRADAS, CABE AOS PERSCRUTADORES DETERMINAR QUANTO E COMO O CRIMINOSO DEVE SER PUNIDO. ASSIM, A MAIORIA DOS CLÉRIGOS DE MENOTH MANTÊM SEUS VOTOS COM UM NÍVEL MILITANTE DE DISCIPLINA. OBTIVAMENTE, VIOLAR ESSES VOTOS NÃO APENAS ACABA COM A HABILIDADE DE MAGIAS DA FÉ, MAS TAMBÉM PODE ATRAIR O OLHAR IMPIEDOSO DOS PERSCRUTADORES.

JUSTIÇA: EMPREGAR A JUSTIÇA INCLEMENTE DE MENOTH É UMA VOCAÇÃO ADEQUADA PARA QUALQUER MENITA, E AQUELES QUE VIOLAM SEUS VOTOS DEVEM SER PUNIDOS. OS CLÉRIGOS DENTRO DO PROTETORADO DEVEM REPREENDER OS MALFEITORES E, CASO SEJAM INCAPAZES DE FAZÊ-LO, DEVEM INFORMAR OS PERSCRUTADORES DA IDENTIDADE DO MELIANTE. OS CLÉRIGOS DA VELHA FÉ DEVEM DIVIDIR A IDENTIDADE DO MALFEITOR COM OS FIÉIS E ARBITRAR O GRAU DE PUNIÇÃO. O GRAU DE JUSTIÇA PODE EXIGIR UMA OBRA DE PENITÊNCIA, EXÍLIO DO TEMPLO (DENTRO DA VELHA FÉ), APEDREJAMENTO OU MORTE POR IMOLAÇÃO, DEPENDENDO DA SEVERIDADE DO CRIME.

PENITÊNCIA: QUANDO ALGUÉM VIOLA SEUS VOTOS, A PENITÊNCIA É O ÚNICO RECURSO POSSÍVEL. DEVE-SE CONFESSAR OS CRIMES E TRANSGRESSÕES PARA UM OFICIAL DE MAIOR POSIÇÃO NO TEMPLO; ESTE É O ÚNICO MEIO ACEITÁVEL DE BUSCAR EXPIAÇÃO POR LAPSO SEM SOFRER OS DECRETOS DO VOTO DA IRA. A RECUSA OU INABILIDADE DE PROCURAR PENITÊNCIA SIGNIFICA A CERTEZA DE SE SOFRER O VOTO DA IRA. PARA OS CLÉRIGOS DO PROTETORADO, ISTO EXIGE CONFISSÃO PARA UM PERSCRUTADOR E ACEITAÇÃO DE QUALQUER ATO DE PENITÊNCIA QUE SEJA DESIGNADO. NA VELHA FÉ, DEVE-SE PROCURAR OS ANCIÕES OU VISGODOS DO TEMPLO EM BUSCA DE EXPIAÇÃO.

COMO ALTERNATIVA, UM CLÉRIGO PODE SUBMETER-SE A UMA AUTO-PUNIÇÃO, PASSANDO POR UMA PROVAÇÃO DE MORTIFICAÇÃO CORPORAL. ISTO PODE ENVOLVER O USO DE UMA VESTIMENTA DE TORTURA ESPECIAL OU AUTO-FLAGELAÇÃO COM CHICOTES DE COURO COM CONTAS DE REZA. TAL PROVAÇÃO TEMPORARIAMENTE REDUZ A CONSTITUIÇÃO DO PENITENTE EM 1D4 PONTOS. AS PROVAÇÕES DURAM CERCA DE UMA SEMANA, MAS PERMITEM QUE O CLÉRIGO MANTENHA SUAS MAGIAS DA FÉ SEM CONFISSÃO.

VIOLAÇÕES MAIORES ACARRETAM PROVAÇÕES MAIS LONGAS, QUE PODEM INCLUIR UMA PERDA TEMPORÁRIA MAIOR DE CONSTITUIÇÃO (1D6 OU 1D8 PONTOS TEMPORÁRIOS), OU O SACRIFÍCIO PERMANENTE DE UM PONTO DE CONSTITUIÇÃO ATRAVÉS DE AUTO-MUTILAÇÃO. MENOTH FAVORECE AQUELES DISPOSTOS A PUNIR-SE POR SEUS PECADOS, E MUITAS VEZES CONCEDE UMA BÊNÇÃO MENOR. CASO UM CLÉRIGO DE MENOTH SE SACRIFIQUE VOLUNTARIAMENTE ATRAVÉS DA PROVAÇÃO E SIMPLEMENTE SOFRA SEM TER QUEBRADO SEUS VOTOS, RECEBE UM BÔNUS TEMPORÁRIO EM TESTES DE RESISTÊNCIA DE VONTADE PROPORCIONAL À PERDA DE CONSTITUIÇÃO QUE SOFREU COM A PROVAÇÃO (ISTO DURA PELO MESMO PERÍODO QUE A PROVAÇÃO, E DIMINUI À MEDIDA QUE O DANO EM CONSTITUIÇÃO É CURADO). CASO O CLÉRIGO MENITA SACRIFIQUE PERMANENTEMENTE UM PONTO DE CONSTITUIÇÃO ATRAVÉS DE AUTO-MUTILAÇÃO, RECEBE +1 DE BÔNUS PERMANENTE EM SEU TESTE DE RESISTÊNCIA DE VONTADE.

OBEDIÊNCIA: OS MENITAS JURAM OBEDIÊNCIA ABSOLUTA AO JUIZ. DA MESMA FORMA, OS CLÉRIGOS MENITAS DEVEM OBEDECER SEUS SUPERIORES, E SEMPRE RESPEITAR O JULGAMENTO DE UM PERSCRUTADOR OU INQUISIDOR DO TEMPLO. REJEITAR O PRECEITO DA ORDEM E VIOLAR ESTE VOTO ATRAVÉS DO QUESTIONAMENTO DA PALAVRA DE UM SUPERIOR É UMA HERESIA PUNÍVEL COM A MORTE. AQUELES QUE NÃO OBEDECER DEVEM PASSAR POR UM RITUAL DE PENITÊNCIA QUE CAUSA 1D4 PONTOS DE DANO TEMPORÁRIO EM CONSTITUIÇÃO. MAIS DESOBEDESCIÊNCIAS AUMENTAM A QUANTIDADE, ATÉ QUE A MORTE PODE SER NECESSÁRIA COMO PENITÊNCIA APROPRIADA.

PUREZA: EVITAR A AVAREZA E A TENTAÇÃO É ESSENCIAL PARA MANTER OS VOTOS DA FÉ. PARA PERMANECER PURO, NÃO SE DEVE BEBER VINHOS OU CERVEJAS QUE NÃO SEJAM ABENÇOADOS, CONSUMIR A CARNE DE BESTAS NÃO-ABENÇOADAS OU TER RELAÇÕES COM QUALQUER PESSOA EXCETO O PRÓPRIO CÔNJUGE. SER PURO É MANTER SUA VIDA LIMPA, E SER BEM-VINDO NA CIDADE DO HOMEM EM URCAEN. BEBER OU COMER VINHO OU CARNE NÃO-ABENÇOADOS ACARRETA UM RITO DE PENITÊNCIA QUE CAUSA 1 PONTO DE DANO TEMPORÁRIO EM CONSTITUIÇÃO. DORMIR COM UMA MULHER QUE NÃO SEJA A PRÓPRIA ESPOSA ACARRETA UM RITO DE PENITÊNCIA QUE CAUSA 1D6 PONTOS DE PERDA DE CONSTITUIÇÃO, UM SACRIFÍCIO DE CONSTITUIÇÃO PERMANENTE ATRAVÉS DA AUTO-MUTILAÇÃO.

IRA: A TOLERÂNCIA É O VENTO QUE ERODE AS MONTANHAS DA FÉ. A PUNIÇÃO DEVE SER RÁPIDA, JUSTA E INCONFUNDÍVEL. DEIXAR DE PUNIR QUEM VIOLA A LEI OU UM INFIEL SIGNIFICA QUE A SUA PRÓPRIA FÉ É FRACA. DEIXAR DE INFLIGIR PUNIÇÃO JUSTA DEMONSTRA CLEMÊNCIA, ENQUANTO A MÃO DE MENOTH DEVE SER FORTE E RÁPIDA. A VELHA FÉ INFLIGE A IRA DE MENOTH COM TODA A CIVILIDADE QUE PODE REUNIR, JÁ QUE SUA PALAVRA NÃO É A LEI ABSOLUTA EM KHADOR. CONTUDO, O PROTETORADO LEVA ESTE VOTO TÃO LITERALMENTE QUANTO POSSÍVEL, E OS PERSCRUTADORES CITAM A VIRTUDE DESTA VOTO COM ZELO. DEIXAR DE INFLIGIR A IRA DE MENOTH EXIGE UMA PROVAÇÃO DE PENITÊNCIA QUE CAUSA 1D4 PONTOS DE DANO TEMPORÁRIO EM CONSTITUIÇÃO.

THAMAR

Como gêmea e antítese espiritual de Morrow, Thamar é o reflexo sombrio de seu irmão, assim como a noite o é do dia. Seus seguidores são pragmáticos e muitas vezes maliciosos, mas os acólitos de Thamar vêm sua deusa e suas proles com fé e reverência. Em Immoren ocidental, mais adoradores prestam homenagem à Irmã Maligna do que muitos pensam, pois mesmo os desejos e maldições sombrios sussurrados em momentos de fúria chegam aos seus ouvidos, e aqueles que buscam vingança ou redenção quando a esperança se extinguiu muitas vezes acabam no Caminho Negro. A cobiça e avareza também chamam Thamar, e suas recompensas por tantas das maldades dos homens são conhecidas por estragar a alma e sangrar as cidades até que sequem.

O culto a Thamar e suas proles reflete o culto a Morrow e seus ascendidos. Da mesma forma que Morrow, Thamar não sussurra magias nos ouvidos de seus fiéis. Para extrair magia divina de Thamar, deve-se infligir caos e sofrimento ao mundo tanto quanto possível, plantando as sementes da discórdia, seduzindo os inocentes e corrompendo os puros.

Testes são a fundação do culto a Thamar, quer sejam testes intelectuais ou testes de resistência que medem a resolução de um clérigo. Através dos testes, a comunhão com a escuridão completa um círculo; uma vez que um teste seja concluído, Thamar recompensa seus fiéis. Para alguns, completar esses testes levou à ascensão, e esses se tornaram o cetro, lança e adaga da vontade da Irmã Maligna. Essas proles são seus intermediários profanos, servindo como mensageiros e ajudantes divinos.

O sofrimento é uma prece sussurrada a Thamar, e ela e suas proles recompensam aqueles que causam dor e discórdia através de magia divina. Rituais masoquistas como tatuagem, escarificação e inserção de brincos e ornamentos de metal são comuns entre seus fiéis – muitas vezes se usa de magia para ocultar estas marcas. Algumas proles recompensam a mente astuta e o pensamento disciplinado. Este é o caso especialmente com Ekris e Nivara, duas das proles mais acadêmicas. Para seus adoradores, os enigmas e conhecimentos arcanos escondidos nas escrituras sombrias de Thamar muitas vezes fornecem a inspiração necessária para convocar a magia divina.



OS SACRAMENTOS DE THAMAR

RECOMPENSAS SOMBRIAS EXIGEM O CUMPRIMENTO DE TAREFAS SOMBRIAS. ESTA É A NATUREZA DO CULTO A THAMAR. EMBORA ELA PEÇA PELO SACRIFÍCIO DO TESTE E PELA MARCAÇÃO DA CARNE, THAMAR É UMA INFLUÊNCIA CORRUPTORA. AQUELES QUE A SERVEM DEVEM MINAR OS FIÉIS DE OUTRAS RELIGIÕES, E ASSIM OBTER MELHOR POSIÇÃO AOS SEUS OLHOS. OS CONJURADORES DA FÉ DE THAMAR SÃO HÁBEIS NAS ARTES DA SEDUÇÃO, INTIMIDAÇÃO E MENTIRA. SEUS VERDADEIROS ACÓLITOS USAM ESTES TALENTOS PARA ATRAIR OS TOLOS, AMBICIOSOS, LUXURIOSOS OU, AINDA MELHOR, OS PUROS E IMACULADOS, A UMA TEIA ESCURA E ENREDADA DE ENGANAÇÃO E TRAÍÇÃO.

TESTE DA PROLE: QUALQUER CONJURADOR DA FÉ DE THAMAR DEVE ESCOLHER UMA PROLE PADROEIRA. O ACÓLITO DEVE SEGUIR AS LIÇÕES APRENDIDAS DESSE PATRONO PROFANO. PARA FAZÊ-LO, HÁ TESTES QUE O CLÉRIGO DEVE SUPORTAR. ESSES TESTES MUITAS VEZES VÊM AO CLÉRIGO EM PESADELOS, ONDE A PROLE ATORMENTA O CLÉRIGO COM VISÕES SUGERINDO O QUE DEVE SER FEITO. TESTES TÍPICOS ENVOLVEM OS SACRAMENTOS, MAS PODEM TAMBÉM ENVOLVER TAREFAS SOMBRIAS COMO ASSASSINATO, SUBVERSÃO POLÍTICA E RELIGIOSA OU NECROMANCIA. ESSES TESTES TAMBÉM REFLETEM A NATUREZA DA PROLE ESCOLHIDA PELO CONJURADOR DA FÉ. POR EXEMPLO, UM DISCÍPULO DA PROLE AIDAN PODE TER DE ROUBAR UMA CRIPTA PERTENCENTE A UM REVERENCIADO E RESPEITADO CLÉRIGO DE MORROW, ENQUANTO UM SEGUIDOR DA PROLE DELESLE PODE TER DE CRIAR UM PEQUENO EXÉRCITO DE SERVOS. TAIS TESTES DEVEM SER CONTÍNUOS, E OCUPAR PELO MENOS UMA PORÇÃO DA ATENÇÃO DO ACÓLITO CONSTANTEMENTE.

SACRAMENTO DO TORMENTO: PARA THAMAR, TODA DOR É UM SACRAMENTO. ADORADORES FIÉIS SÃO CONVOCADOS PARA INFLIGIR SOFRIMENTO, ESPALHAR O DESGOSTO, O MEDO E A DOR ONDE QUER QUE POSSAM. ESTE SOFRIMENTO NÃO PRECISA SER UMA DOR FÍSICA, E, DE FATO, THAMAR DELEITA-SE MAIS COM O TORMENTO EMOCIONAL DO QUE COM O PURO SOFRIMENTO FÍSICO. DESSA FORMA, A MAIORIA DE SEUS FIÉIS CUMPREM ESTE SACRAMENTO ATORMENTANDO E ENGANANDO OUTRAS PESSOAS; CONTUDO, ALGUNS TAMBÉM SUJEITAM-SE A TORMENTOS RITUAIS E FERIMENTOS DOLOROSOS – ACREDITANDO QUE ELES TAMBÉM DEVEM SOFRER PARA A GLÓRIA MAIOR DE THAMAR.

SACRAMENTO DA CORRUPÇÃO: CORROMPER MEMBROS DE OUTRAS FÉS É LEVÁ-LOS AO ABRAÇO NEGRO DE THAMAR. OS CLÉRIGOS THAMARITAS DEVEM TENTAR OUTRAS PESSOAS PARA QUE QUEBREM SEUS VOTOS E DOGMAS, UTILIZANDO QUAISQUER MEIOS NECESSÁRIOS. MANIPULAÇÃO, INTIMIDAÇÃO, COBIÇA E LUXÚRIA SÃO ALGUMAS DAS FERRAMENTAS PRIMÁRIAS DO CLERO DE THAMAR. UM CONJURADOR DA FÉ DE THAMAR DEVE TER AO MENOS UMA PESSOA QUE PROCURE CORROMPER E DETURPAR DE ALGUM MODO. ESSA PESSOA DEVE SER SELECIONADA COMO IDEAL PARA OS FIÉIS DE THAMAR, OU COMO UM SACRIFÍCIO INOCENTE OU VÍTIMA DE SUAS ENGANAÇÕES. MUITAS VEZES, UMA PROLE IRÁ SURGIR PARA O CLÉRIGO EM UM SONHO E INSTRUÍ-LO QUANTO A ONDE DEVE PROCURAR UM CANDIDATO PARA CORRUPÇÃO; DEIXAR DE FAZÊ-LO RETIRA AS HABILIDADES DE MAGIAS DA FÉ DO CLÉRIGO.

MARCA DE THAMAR: TODOS OS FIÉIS DE THAMAR OSTENTAM SUA MARCA DE ALGUMA FORMA. OS CONJURADORES DA FÉ DE THAMAR DEVEM ESCOLHER TER SEU SÍMBOLO TATUADO, MARCADO A FERRO OU INSERIDO EM SUA CARNE EM METAL. CASO CULTUEM UMA PROLE, DEVEM TAMBÉM MARCAR SUA CARNE COM O SÍMBOLO DA PROLE. OS ACÓLITOS ÀS VEZES ESCONDEM ESSAS MARCAS COM A MAGIA ALTERAR-SE, OU UTILIZAM A PERÍCIA DISFARCE, OU, AINDA, TÊM SUAS MARCAS POSICIONADAS PARA QUE SEJAM OCULTADAS COM FACILIDADE.

CYRISS

Para os discípulos da Donzela das Engrenagens, a natureza é um enigma mecânico, vulnerável aos motores analíticos da Deusa Oculta e ao seu conhecimento do cosmo. Através do estudo do universo, cada discípulo de Cyriss busca aprender mais e expandir o conhecimento englobado pela ciência. Para eles, a realidade é uma série de engrenagens interligadas, e cada engrenagem tem um lugar ordenado pelo destino, e uma função no que os clérigos de Cyriss chamam de Grande Máquina. Estudando o cosmo, os discípulos da Deusa Mecânica descobriram um novo meio de compreensão.

Alguns vêem semelhanças na abordagem dos cyrissistas à magia divina e nos métodos que os magos utilizam para conjurar suas magias. Isto porque muitas das regras da magia do Enigma Oculto são derivações lógicas da ciência, e lembram os métodos exatos e lógicos utilizados pelos magos; contudo, há diferenças. A magia arcana não depende da fé para manifestar efeitos mágicos, mas os discípulos de Cyriss confiam em sua deusa para conceder-lhes a inspiração necessária para “mover as engrenagens da Grande Máquina”. A frustração que um mago pode experimentar enquanto pratica a magia arcana pode levá-lo muitas vezes a outros campos de estudo, e a inspiração que Cyriss oferece a um mekânico arcano ou mago pode ser bastante tentadora.

A adoração a Cyriss ocorre nas oficinas e observações de seus discípulos. Cultuar Cyriss é avançar os campos da engenharia, da ciência e da magia, através do estudo. Ela, por sua vez, investe os inventores motivados com o espírito da inovação e com arroubos de inspiração, quando ela é necessária. Da mesma forma, os fiéis clamam por ela para manipular as forças da tecnologia e defender-se contra os elementos essenciais da natureza. Muitos de seus discípulos tornam-se mais e mais mecanizados com o tempo, adotando o comportamento analítico da deusa e tornando-se personificações frias de cálculo e estudo.

O culto a esta deusa é, na melhor das hipóteses, um quebra-cabeças, uma charada não-resolvida que os observadores de fora não podem começar a decifrar. Muitos de seus discípulos falam de grandes obras, e há rumores de enormes catedrais criadas em seu nome em cantos isolados de Immoren ocidental. Embora muito de sua natureza permaneça um mistério, não há como negar que seus discípulos criam grandes obras de sofisticação e fascínio insuperáveis.



OS PRECEITOS DE CYRISS

OS CONJURADORES DA FÉ DE CYRISS CUMPREM SUA VONTADE DE ACORDO COM OS PRECEITOS DA FÉ, COMO DETERMINADOS POR SEUS FIÉIS AO LONGO DOS ANOS. ESSES PRECEITOS RESUMEM-SE AOS SEGUINTE IDEIAS QUE TODOS OS CONJURADORES DA FÉ DE CYRISS SEGUEM OBEDIENTEMENTE.

ANÁLISE: ESTUDAR A NATUREZA DA MANEIRA COMO AS COISAS FUNCIONAM É UM DOS PRECEITOS FUNDAMENTAIS DE UM DISCÍPULO DE CYRISS. DESCOBRIR A MANEIRA COMO AS COISAS FUNCIONAM E EXTRAIR CONHECIMENTO ATRAVÉS DA OBSERVAÇÃO LEVAM À DESCOBERTA DE UMA NOVA COMPREENSÃO. OS CONJURADORES DA FÉ DEVEM GASTAR PELO MENOS METADE DE SEUS PONTOS DE PERÍCIAS A CADA NOVO NÍVEL EM GRADUAÇÕES NA PERÍCIA OBTER INFORMAÇÃO OU EM PERÍCIAS DE CONHECIMENTO OU OFÍCIOS.

ENIGMA: SOLUCIONAR MISTÉRIOS E ADIVINHAÇÕES AVANÇA O CONHECIMENTO DE CYRISS, E ESTE SABER – A LÓGICA E SOLUÇÃO DE ENIGMAS – É DE GRANDE IMPORTÂNCIA PARA ELA. ENFRENTAR UM ENIGMA NÃO APENAS CONCEDE A UM ACÓLITO DE CYRISS UMA MELHOR COMPREENSÃO DO FUNCIONAMENTO DA GRANDE MÁQUINA, MAS TAMBÉM LHE CONCEDE UMA PERCEPÇÃO DAS COMPLEXIDADES DO UNIVERSO, E REVELA CONHECIMENTO QUE PODERIA FICAR ESCONDIDO PARA SEMPRE. QUANDO FRENTE A UM ENIGMA OU QUEBRA-CABEÇAS, UM ACÓLITO DEVE TENTAR RESOLVÊ-LO ATÉ QUE TENHA SUCESSO. ISTO EXIGE USOS REPETIDOS DA PERÍCIA DE CONHECIMENTO APROPRIADA, PARA INTERPRETAR O SIGNIFICADO DO ENIGMA, CONTRA UMA CD DETERMINADA PELO MESTRE. O CLÉRIGO DEVE PASSAR UMA HORA DE CADA DIA CONTEMPLANDO O ENIGMA, ATÉ QUE TENHA RESOLVIDO-O COM SUCESSO. É POSSÍVEL ESCOLHER 20 PARA RESOLVER O ENIGMA.

PROGRESSO: O AVANÇO É UM OBJETIVO PRIMÁRIO DE QUALQUER TECNÓLOGO HABILIDOSO. OS SEGUIDORES DE CYRISS NÃO SÃO EXCEÇÃO – ESTE É UM DOS PRECEITOS CENTRAIS DE SUA FÉ. AVANÇAR A TECNOLOGIA SIGNIFICA ESTUDAR O FUNCIONAMENTO DE MÁQUINAS E APARATOS MEKÂNICOS, E AVANÇAR AS TÉCNICAS DE SUA CONSTRUÇÃO. ISTO TAMBÉM SIGNIFICA CRIAR NOVOS MEIOS DE CONSTRUÇÃO, E NOVOS CAMPOS DE ESTUDO. UM ACÓLITO DE CYRISS DEVE ADQUIRIR NOVAS TECNOLOGIAS, E DEVE APROVEITAR TODAS AS OPORTUNIDADES PARA APRENDER SOBRE NOVOS MÉTODOS DE CONSTRUÇÃO E CRIAÇÃO. PARA REALIZAR MAGIAS DA FÉ, UM ACÓLITO DEVE CRIAR ITENS MÁGICOS OU MEKÂNICOS REGULARMENTE. CRIAR ITENS NOVOS E ORIGINAIS COM UMA CONSTRUÇÃO MAIS EFICIENTE, COMO UMA BOBINA DE ACUMULADOR MELHOR, OU UM CÓRTEX DE GIGANTE-A-VAPOR MAIS INTELIGENTE, REMOVE COMPLETAMENTE A OBRIGAÇÃO DESTE PRECEITO.

A DEVORADORA

Quando surgem sussurros sobre culto à Devoradora, vêm à mente imagens de banquetes enlouquecidos durante as luas nova e cheia de Calder, e bárbaros rodopiando e cantando ao redor de caldeirões repletos de entranhas e fluidos. Membros de uma religião desconhecida e enigmática, os clérigos da Devoradora são, segundo se acredita, degenerados



insanos e selvagens primitivos. Mais desprezados do que os feiticeiros, esses discípulos da loucura e carnificina cultuam um poder tão primal que mastiga o coração da ordem e ameaça tudo que o homem construiu em Caen.

Os ritos sombrios da Devoradora permanecem um mistério, mas a forma como os poderes deste deus são canalizados é fonte de muitas histórias de fogueira aterrorizantes e de terrores de infância. Os fiéis da Devoradora caçam e matam, e então comem. Banqueteando-se com a carne dos inimigos mortos, consumindo a carne e o sangue até mesmo da mais monstruosa das bestas, os devotos da Devoradora tornam-se mais fortes, rápidos e ferozes a cada lua que passa.

Abraçando as forças primordiais da destruição, os clérigos cumprem a vontade da Devoradora, destruindo os símbolos e produtos do progresso e do culto aos outros deuses, enquanto comem a carne de feras e inocentes. Banidos nos Reinos de Ferro, a maioria dos adoradores da Serpente realiza seu culto em lugares tão remotos que encontrá-los é mesmo raro. Têm reputação de ser individualistas e enlouquecidos, e dizem que alguns são canibais e vis bestas meio-humanas, mais bárbaros do que sacerdotes. Na verdade, apenas os mais selvagens adoradores nas Ilhas Scharde, nas Planícies da Pedra Sangrenta e em certas tribos bogrin comem com regularidade a carne dos homens. Alguns que reverenciam este deus, em particular entre os skirov e os nômades idrianos, são simplesmente povos tribais que admiram a força dos predadores e têm afinidade com os lugares selvagens do mundo. Alguns eremitas reclusos, desiludidos com a civilização e suas leis, voltaram-se ao culto à Devoradora, assim como os vigilantes que procuram justificar seus impulsos pelo caos e pela violência.

OS RITOS DA DEVORADORA

NÃO EXISTEM DOIS CULTOS IDÊNTICOS DA DEVORADORA, E NEM SÃO IGUAIS OS SEUS CONJURADORES DA FÉ. OS RITOS DESCRITOS ABAIXO SÃO AQUELES EXECUTADOS COM MAIS FREQUÊNCIA, EMBORA OUTROS RITOS JÁ TENHAM SIDO ENCONTRADOS; MESMO ASSIM, ALGUNS, COMO A CAÇADA E O BANQUETE, SÃO UNIVERSAIS.

VIOLAÇÃO: AS OBRAS DO HOMEM SÃO UMA AFRONTA AO NOME DA DEVORADORA. É NECESSÁRIO DESTRUIR UMA ESTRUTURA E ENTÃO CONSAGRAR O SOLO COM BÊNÇÃOS DIVINAS. AO MENOS UMA VEZ POR ANO, UM CLÉRIGO DA DEVORADORA DEVE DESTRUIR PROPRIEDADES (500 PO POR NÍVEL DE CLÉRIGO) OU CONSTRUTOS E PESSOAS (DADOS DE VIDA TOTAIS IGUAIS AO SEU NÍVEL DE CLÉRIGO). QUER ISTO SEJA QUEIMAR UMA ESTRUTURA, DESTRUIR UMA INSTALAÇÃO OU CHACINAR UM VILAREJO INTEIRO, A DEVORADORA EXIGE QUE AS TENTATIVAS DO HOMEM DE TOMAR OS LUGARES SELVAGENS NUNCA TENHAM FRUTO.

CAÇADA: OS INSTINTOS PREDATÓRIOS E A GRAÇA FERAL DEVEM SER AUMENTADOS PARA QUE SE ATINJAM OS SEGREDOS MAIS PROFUNDOS DO FLAGELO DE MENOTH. A CAÇADA É UM RITUAL SAGRADO REALIZADO PELOS FIÉIS DA DEVORADORA. PELO MENOS UMA VEZ POR MÊS, UM CLÉRIGO DA DEVORADORA DEVE CAÇAR E MATAR UMA FERA PARA A CERIMÔNIA MENSAL DO BANQUETE. PARA ALGUMAS TRIBOS

BÁRBARAS NAS PLANÍCIES DA PEDRA SANGRENTA, ISTO SIGNIFICA CAÇAR OS FIÉIS DE MENOTH E DEVORÁ-LOS COMO PORCOS.

MATANÇA: A PIEDADE NÃO EXISTE NO CORAÇÃO DE UM CAÇADOR. A MÁXIMA BONDADE QUE A DEVORADORA PODE DEMONSTRAR É UMA MORTE RÁPIDA E INDOLOR, EMBORA ISTO NÃO SEJA ENCORAJADO ENTRE OS ADORADORES DA SERPENTE. CHACINAR OS PRÓPRIOS INIMIGOS, ACABAR COM SUAS VIDAS DE FORMA BRUTAL E RITUALÍSTICA É UMA PRECE SECRETA PARA A DEVORADORA. SEUS CLÉRIGOS DEVEM CARREGAR UMA ARMA DE LÂMINA, PREPARADA ESPECIALMENTE, E ADMINISTRAR UM GOLPE DE MISERICÓRDIA EM UM INIMIGO OU CRIATURA UMA VEZ POR MÊS. O CLÉRIGO DEVE, ENTÃO, EVISCERAR E ESQUARTEJAR A CRIATURA UTILIZANDO A ARMA ABENÇOADA. A MAIORIA DOS CLÉRIGOS DA DEVORADORA REALIZA ESTA MATANÇA RITUAL NA CRIATURA DESIGNADA PARA O BANQUETE MENSAL.

BANQUETE: O VENERADO BANQUETE E OS FOGOS DOS ADORADORES DA DEVORADORA OCORREM EM FLORESTAS ESCURAS OU EM COLINAS REMOTAS E SOLITÁRIAS. DURANTE O BANQUETE, OS DISCÍPULOS DA SERPENTE TOMAM PARTE EM FESTEJOS DE OBSCENIDADES E VIOLÊNCIA, ENQUANTO CONSOMEM A CARNE DOS INIMIGOS ESQUARTEJADOS RITUALISTICAMENTE. PARA MANTER SUA FÉ, OS CLÉRIGOS DA DEVORADORA DEVEM REALIZAR BANQUETES CERIMONIAIS UMA VEZ POR MÊS, DURANTE A LUA NOVA OU CHEIA DE CALDER (VEJA O CAPÍTULO QUATRO: COSMOLOGIA & RELIGIÃO, PÁGINA 235, E O APÊNDICE D), OU PERDEM SUA CONEXÃO COM O PODER PRIMAL DA SERPENTE.

TORUK

O Lorde Dragão de Cryx é um deus na forma de um ser corpóreo, ou ao menos assim diz a teoria. Alguns afirmam que os adoradores de Toruk fornecem-lhe almas e atos malignos suficientes para que ele ganhe poder através de tal sofrimento e, assim, possa tocar a fonte da magia, realizando milagres e concedendo magias divinas a seus seguidores. Contudo, poucos e raros são os clérigos de Toruk, a maioria deles parte de um círculo interno de servidores distorcidos pelas próprias energias negras do Lorde Dragão, e transformados em criações que não mais lembram seres humanos.

Esses clérigos existem como criações mortas-vivas, vivendo em súplica eterna, ou como seres deturpados, levados quase à loucura pelo toque do flagelo de Lorde Toruk. De qualquer forma, a raiz de seu culto é a colheita de almas, e assim os sacerdotes realizam sacrifícios vivos, oferecendo almas ao Lorde Dragão, cujas magias necromânticas fazem funcionar as indústrias sombrias de Cryx. Esta corrupção se espalha pelos Reinos de Ferro em uma onda de sombras, já que Toruk oferece ajuda a qualquer um disposto a auxiliá-lo a cravar suas garras nas almas de mais inocentes, e assim



aumentar sua vil base de poder. Os domínios clericais de Toruk são Destruição, Mal, Morte e Morte-em-Vida.

O FLAGELO DE TORUK

UTILIZAR A ENERGIA DO LORDE DRAGÃO DE CRYX É UM EMPREENDIMENTO PERIGOSO E MUITAS VEZES FATAL. SEU FLAGELO DETURPA A ENERGIA DIVINA QUE ESPALHA ENTRE SEUS FIÉIS. QUALQUER MAGIA CONJURADA POR UM CLÉRIGO DE TORUK QUE INFELIGE OU CURA DANO CARREGA A MÁCULA DO DRAGÃO. AQUELES CURADOS OU FERIDOS POR TAIS MAGIAS SOFREM UMA MARCA SIMILAR À MÁCULA DA NECROMANCIA E DO MAL. ELA RESIDE NA AURA DA PESSOA POR UM NÚMERO DE SEMANAS IGUAL À QUANTIDADE DE DANO CURADO, APAGANDO-SE LENTAMENTE AO LONGO DO TEMPO. O TALENTO SENTIR MARCA PODE DETECTAR ISTO COM FACILIDADE, ASSIM COMO A MAGIA *DETECTAR MALDADE*. A MÁCULA NÃO PODE SER DISFARÇADA POR *DISSIMULAR TENDÊNCIA* OU OUTRAS MAGIAS DE OCULTAMENTO, POIS É SIMPLEMENTE PODEROSA DEMAIS.

AURA DE CORRUPÇÃO (SOB)

OS CLÉRIGOS DE LORDE TORUK ATUAM COMO TRANSMISSORES DO FLAGELO DO LORDE DRAGÃO, ESPALHANDO UMA DOENÇA QUE CORROMPE E SUGA A VITALIDADE DAS COISAS VIVAS AO SEU REDOR. UM CLÉRIGO DE 5º NÍVEL AFETA UMA ÁREA COM 1,5 METRO DE RAIO AO SEU REDOR; ESTA ÁREA AUMENTA EM 1,5 METRO A CADA 5 NÍVEIS SUBSEQÜENTES (3 METROS DE RAIO NO 10º NÍVEL, 4,5 METROS NO 15º NÍVEL E 6 METROS NO 20º NÍVEL). CRIATURAS VIVAS DENTRO DESTA ÁREA COM ATÉ 1 DADO DE VIDA IMEDIATAMENTE COMEÇAM MURCHAR, SOFRENDO 1D6 PONTOS DE DANO TEMPORÁRIO EM CONSTITUIÇÃO. CRIATURAS COM UMA QUANTIDADE DE DV IGUAL OU MENOR QUE A METADE DOS NÍVEIS DO CLÉRIGO FICAM NAUSEADAS ENQUANTO ESTIVEREM NESTA ÁREA. AS CRIATURAS COM UMA QUANTIDADE DE DV IGUAL A MAIS DA METADE DOS NÍVEIS DO CLÉRIGO NÃO SÃO AFETADAS. EM TODOS OS CASOS, UM TESTE DE RESISTÊNCIA BEM-SUCEDIDO DE FORTITUDE (CD 10 + O NÍVEL DO CLÉRIGO + MODIFICADOR DE SABEDORIA) COMBATE OS EFEITOS DO FLAGELO POR UMA RODADA; CONTUDO, TESTES DE RESISTÊNCIA ADICIONAIS SÃO NECESSÁRIOS A CADA RODADA NA QUAL A CRIATURA PERMANEÇA NA ÁREA DO FLAGELO. QUALQUER UM EXPOSTO A ESTA AURA CARREGA A MARCA DO FLAGELO DE TORUK POR UM DIA POR NÍVEL DE CLÉRIGO, COMO SE TIVESSE SIDO CURADO OU FERIDO POR UM CLÉRIGO DE TORUK.

OS MORTOS-VIVOS DENTRO DA AURA DE CORRUPÇÃO DO CLÉRIGO RECEBEM +4 DE RESISTÊNCIA À EXPULSÃO. TAMBÉM TENDEM A SER MAIS OBEDIENTES, E O CLÉRIGO RECEBE +4 DE BÔNUS DIVINO EM TESTES FEITOS PARA CONTROLAR MORTOS-VIVOS DENTRO DA ÁREA. UMA MAGIA *REMOVER MALDIÇÃO* BEM-SUCEDIDA IRÁ ROMPER A AURA DE CORRUPÇÃO DO CLÉRIGO POR 2D6 RODADAS, EMBORA ESTE EFEITO POSSA SER ANULADO COM UMA MAGIA *ROGAR MALDIÇÃO*.

A CORRUPÇÃO TAMBÉM AFETA O PRÓPRIO CORPO DO CLÉRIGO, FAZENDO COM QUE SUA CARNE APODREÇA E SE DECOMPONHA. FERIDAS E PÚSTULAS GOTEJANTES APARECEM NO CORPO DO CLÉRIGO E, ÀS VEZES, A CORRUPÇÃO FAZ COM QUE A CARNE DO CLÉRIGO SE DESPRENDA EM FOLHAS ÚMIDAS, À MEDIDA QUE AS ENERGIAS DO FLAGELO SE FORTALECEM. TODOS OS CLÉRIGOS DE LORDE TORUK SOFREM 1 PONTO DE DANO PERMANENTE EM CONSTITUIÇÃO A CADA NÍVEL ACIMA DO 5º. COMO RESULTADO, A MAIORIA DOS CLÉRIGOS DO LORDE DRAGÃO BUSCA PROLONGAR SUAS VIDAS ATRAVÉS DE TRANSFORMAÇÃO NECROMÂNTICA QUANDO A RÁPIDA DECADÊNCIA DE SEUS CORPOS SE TORNA DEBILITANTE DEMAIS.

MAGIA DRUÍDICA

Os druidas do Círculo são um grupo enigmático, agourento e misterioso – seus emissários trajados em negro são, na maioria das vezes, considerados arautos de sofrimento. Com o poder que carregam, extraído das forças primordiais da natureza, tornaram-se mestres dos ermos e protetores dos lugares antigos. O conhecimento dos druidas remonta até antes da lei de Menoth e da conquista de Orgoth.

Embora o Círculo aceite servidores e guardiões de outras raças, apenas druidas humanos são bem-vindos dentro da hierarquia do Círculo. De forma alguma os humanos são a única raça a praticar a magia druídica, mas os membros de outras raças não são aceitos em suas misteriosas fileiras. Além dos druidas do Círculo, os gélidos druidas dos nyss são os mais comuns. Entre as outras raças, eles são raros e reclusos.

A magia druídica é uma prática pura e cerimonial. Ao contrário da magia dos magos, que depende de fórmulas e cálculos, a magia druídica utiliza portentos, rituais e conjunções de corpos astrais em coincidência com outras manifestações da natureza. As profecias e a astrologia são ferramentas poderosas para o druida. Os druidas do Círculo têm uma conexão com a magia das estações, o que permite que manipulem as energias da natureza com efeitos terríveis.

Os druidas têm todos os benefícios da classe druida, como normal, assim como os benefícios de sua longevidade estendida e sua aura de pavor (veja o Capítulo Dois: Personagens & Classes, para mais detalhes).

CONSTRUÇÃO DE VIGIAS-DO-ERMO

OS VIGIAS-DO-ERMO SÃO CONSTRUÍDOS A PARTIR DE MADEIRA E PEDRA, MATERIAIS AMPLAMENTE DISPONÍVEIS PARA OS DRUIDAS DO CÍRCULO. O VIGIA-DO-ERMO DEVE SER CONSTRUÍDO PELO DRUIDA QUE SERÁ O SEU MESTRE. O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DEMORA DUAS SEMANAS INTEIRAS, E EXIGE TESTES BEM-SUCEDIDOS DE OFÍCIOS (TRABALHOS EM PEDRA) E OFÍCIOS (CARPINTARIA), AMBOS CONTRA CD 14. JÁ QUE OS MATERIAIS SÃO AMPLAMENTE DISPONÍVEIS, NÃO HÁ CUSTO ADICIONAL POR TESTES FALHOS. CONTUDO, CADA TESTE FALHO ADICIONA TRÊS DIAS AO TEMPO DE CONSTRUÇÃO, E UM TESTE FALHO POR 5 OU MAIS ADICIONA UMA SEMANA ADICIONAL (7 DIAS).

UMA VEZ QUE O CORPO ESTEJA CONSTRUÍDO, O DRUIDA DEVE REALIZAR UM RITUAL EXTENSO. ESTE RITUAL DEVE OCORRER EM UM CÍRCULO SAGRADO, UMA ÁREA QUE TENHA SIDO SANTIFICADA PELO DRUIDA. PREPARAR ESTE LOCAL EXIGE QUE O DRUIDA CONJURE A MAGIA *SANTIFICAR* APLICANDO UM EFEITO DE *MALDIÇÃO MENOR* VISANDO OS SEGUIDORES DE MENOTH. CONJURAR ESTAS MAGIAS EXIGE COMPONENTES MATERIAIS NO VALOR DE 2.000 PO, DE ACORDO COM A DESCRIÇÃO DE *SANTIFICAR* NO LRB I. CADA DRUIDA DEVE TER SEU PRÓPRIO CÍRCULO SAGRADO, EM GERAL CIRCUNDADO POR PEDRAS ERGUIDAS MARCADAS COM RUNAS BRILHANTES, NO QUAL CONSTRÓI SEUS VIGIAS-DO-ERMO.

O DRUIDA DEVE ENTÃO PASSAR QUATRO DIAS, SEM QUALQUER INTERRUPÇÃO, TRABALHANDO PARA IMBUIR O VIGIA-DO-ERMO COM POTENTES MAGIAS. DURANTE ESTE TEMPO, O DRUIDA NÃO PODE PARAR NEM MESMO PARA COMER OU BEBER, E DEVE SER BEM-SUCEDIDO EM TESTES DE CONCENTRAÇÃO A CADA DIA PARA CONTINUAR COM SEU TRABALHO. NO PRIMEIRO DIA, A CD DO TESTE É 16. ESTA CD AUMENTA EM 2 A CADA DIA, ATÉ O MÁXIMO DE 22 NO ÚLTIMO DIA DE TRABALHO. UMA VEZ QUE OS ENCANTAMENTOS ESTEJAM COMPLETOS, O DRUIDA PODE DESCANSAR ANTES DE CONJURAR *PRENDER GUARDIÃO* NO CONSTRUTO INANIMADO. A MAGIA *PRENDER GUARDIÃO* PODE SER CONJURADA A QUALQUER MOMENTO DEPOIS DESTES RITUAIS DE QUATRO DIAS, ATÉ MESMO ANOS DEPOIS.

UM VIGIA-DO-ERMO COM MAIS DE 1 DADO DE VIDA PODE SER CONSTRUÍDO, MAS CADA DADO DE VIDA ADICIONAL AUMENTA EM 5.000 PO O SEU PREÇO DE MERCADO, E O PREÇO AUMENTA EM 20.000 PO SE O TAMANHO DO VIGIA-DO-ERMO AUMENTAR PARA ENORME, MODIFICANDO O CUSTO DA MESMA MANEIRA.

ENCANTAMENTO (FORTE); NC 12º; CRIAR CONSTRUTO, OFÍCIOS (TRABALHOS EM PEDRA) 5 GRADUAÇÕES, AMPLIAR PLANTAS, ARMADILHA, CONVOCAR RELÂMPAGOS, CRESCER ESPINHOS, EXTINGUIR FOGO, MURALHA DE ESPINHOS; PREÇO 60.000 PO; CUSTO 30.000 PO + 2.000 XP.

**PRENDER GUARDIÃO*, UMA NOVA MAGIA APRESENTADA NESTE LIVRO, NÃO É CONJURADA COMO PARTE DO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO. AO INVÉS DISSO, DEVE SER CONJURADA UMA VEZ QUE A CONSTRUÇÃO DO VIGIA-DO-ERMO ESTIVER FINALIZADA. O CUSTO E TEMPO PARA CONJURAR *PRENDER GUARDIÃO* SÃO ADICIONAIS AOS CUSTOS DA CONSTRUÇÃO DO VIGIA-DO-ERMO.

Os clérigos de Dhunia que não assumem um aspecto de uma das estações normalmente assumem domínios elementais. Estes clérigos não se importam tanto com a passagem das estações, mas respeitam os poderes elementais que são os fundamentos da graça de Dhunia. Os elementos básicos dos aspectos de Dhunia são madeira, terra, vento, fogo e água. Estes elementos, juntamente com as estações, são todos representados nos domínios clericais que a deusa concede.

ASPECTOS ELEMENTAIS DE DHUNIA

DHUNIA É TANTO UMA CRIATURA DOS ELEMENTOS QUANTO DA NATUREZA. SEUS ADORADORES PODEM ASSUMIR HABILIDADES ESPECIAIS QUE SE RELACIONAM COM SEU COMPORTAMENTO (BÁLSAMO OU IRA), E COM OS ELEMENTOS QUE COMPÕEM O MUNDO. UM CLÉRIGO DE DHUNIA PODE ESCOLHER UM DOS SEGUINTE TALENTOS A QUALQUER NÍVEL, CORRESPONDENDO COM SUA NATUREZA DE BÁLSAMO OU IRA (VEJA O CAPÍTULO QUATRO: COSMOLOGIA & RELIGIÃO, PÁGINA 257) ESCOLHIDA NA CRIAÇÃO DO PERSONAGEM: ARMA VERDE (IRA), ENGOLFAR EM CHAMAS (IRA), EXALTAÇÃO TROVEJANTE (IRA), FORÇA DA TERRA (IRA), INVOCÇÕES ONDINAS (IRA), FARTURA DA NATUREZA (BÁLSAMO), FOGO MENTAL (BÁLSAMO), FONTE DO ENTENDIMENTO (BÁLSAMO), PELE DA TERRA (BÁLSAMO), VÉU DE VENTO (BÁLSAMO). O TALENTO ESCOLHIDO TAMBÉM DEVE CORRESPONDER A UM DOS SEUS DOMÍNIOS SELECIONADOS. OS CLÉRIGOS NÃO PODEM ESCOLHER MAIS DO QUE UM PODER ELEMENTAL, MESMO QUE TENHAM ACESSO A MÚLTIPLOS DOMÍNIOS ELEMENTAIS.

RELIGIÕES DAS OUTRAS RAÇAS

DHUNIA

Vista como a Mãe Sagrada pelos bogrin, trollóides, ogrun e gobbers, Dhunia é uma deusa que personifica a natureza, os elementos e o ciclo de morte e renascimento. Como adoradores de uma divindade poderosa e cheia de vitalidade, seus fiéis também são capazes de canalizar seus aspectos mais destrutivos. Entre os fiéis de Dhunia, não há conjuradores da fé; ao invés disso, eles extraem poder de uma profunda reverência e comunhão com os próprios elementos que compõem o mundo de Caen. Eles realizam bênçãos diárias que veneram Dhunia, e extraem poder dos poços elementais de sua graça.

Alguns clérigos de Dhunia personificam os aspectos sazonais do Poço da Vida. Exemplificando o corpo de Dhunia, os clérigos assumem aspectos e características físicas dos elementos. Os clérigos que escolhem exemplificar seus aspectos sazonais muitas vezes formam uma ligação com a estação de sua preferência, o que lhes concede habilidades especiais.



SCYRAH

A enigmática deusa élfica Scyrh é uma figura de mitos e lendas mencionadas em sussurros quietos em círculos iosanos. Recentemente, tornou-se raro avistar um de seus fiéis e, embora os elfos sejam raros fora de sua terra natal, os discípulos de Scyrh são ainda mais raros. Os sábios conhecem muito pouco sobre aqueles que cultuam Scyrh, exceto que tendem a utilizar sua própria vitalidade para ampliar seus poderes divinos, já que parecem relutantes em usar magia divina a menos que seja estritamente necessário. Perguntas sobre a natureza da religião iosana normalmente acabam com, na melhor das hipóteses, silêncio rápido e austero e, na pior, com violência.

Os servidores de Scyrh não invocam muito poder divino, preferindo venerar sua deusa sem a necessidade de milagres. Ao invés disso, muitos de seus clérigos ampliam suas magias divinas com suas próprias almas. Esta capacidade cobra seu preço do conjurador, pois, a cada vez que este conjura uma magia divina, perde uma pequena parcela de sua força vital.



QUEIMA DA ALMA

AS ALMAS DOS SACERDOTES IOSANOS RESSOAM COM O PODER DE SUA DEUSA. ESTES CLÉRIGOS PODEM AMPLIAR SUAS MAGIAS COM SUA PRÓPRIA VITALIDADE, ATRAVÉS DO SACRIFÍCIO DE PARCELAS DE SUAS ALMAS A SCYRAH. REALIZANDO ESTE SACRIFÍCIO, OS CLÉRIGOS PODEM OBTER GRANDES NÍVEIS DE PODER TEMPORARIAMENTE, MAS SOB O RISCO DE UMA PERDA TREMENDA.

UM CLÉRIGO DE SCYRAH PODE SACRIFICAR ENERGIA PARA DAR PODER ÀS SUAS CONJURAÇÕES DIVINAS. TAL PODER NÃO VEM SEM RISCOS. A CADA VEZ QUE UM CLÉRIGO DE SCYRAH UTILIZA UMA MAGIA DIVINA, PODE SACRIFICAR 1 PONTO DE CONSTITUIÇÃO PARA CONJURAR A MAGIA COMO SE TIVESSE 1 OU MAIS NÍVEIS A MAIS DO QUE O NORMAL. ESTE É UM DANO TEMPORÁRIO EM CONSTITUIÇÃO, E O CLÉRIGO RECUPERA-O DA FORMA NORMAL. CASO O CLÉRIGO GASTE MAIS DA METADE DE SUA CONSTITUIÇÃO DESTA FORMA, DEVE SER BEM-SUCEDIDO EM UM TESTE DE RESISTÊNCIA DE VONTADE (CD IGUAL À CONSTITUIÇÃO NORMAL DO CLÉRIGO), OU PERDE PERMANENTEMENTE 1 PONTO DE CONSTITUIÇÃO. UM CLÉRIGO DE SCYRAH NUNCA PODE CONJURAR UMA MAGIA COM MAIS DO QUE O DOBRO DO SEU NÍVEL DESTA FORMA.

OS CLÉRIGOS DE SCYRAH TAMBÉM PODEM UTILIZAR A QUEIMA DA ALMA PARA CANALIZAR MAGIAS À VONTADE. SACRIFICANDO SUA CONSTITUIÇÃO, UM CLÉRIGO DE SCYRAH PODE CONJURAR UMA MAGIA QUE NÃO TENHA PREPARADO. O CLÉRIGO DEVE GASTAR UM NÚMERO DE PONTOS DE CONSTITUIÇÃO IGUAL AO NÍVEL DA MAGIA, E A MAGIA DEVE SER DE UM NÍVEL QUE O CLÉRIGO POSSA CONJURAR NORMALMENTE. CONTUDO, A MAGIA NÃO UTILIZA UM ESPAÇO DA QUANTIDADE DIÁRIA DE MAGIAS DO CLÉRIGO. CASO O CLÉRIGO GASTE MAIS DA METADE DE SUA CONSTITUIÇÃO DESTA

FORMA, DEVE SER BEM-SUCEDIDO EM UM TESTE DE RESISTÊNCIA DE VONTADE (CD IGUAL À CONSTITUIÇÃO NORMAL DO CLÉRIGO), OU PERDERÁ PERMANENTEMENTE 1 PONTO DE CONSTITUIÇÃO. O DANO TEMPORÁRIO EM CONSTITUIÇÃO É RECUPERADO DE FORMA NORMAL.

NYSSOR

Da mesma forma que seus primos em Ios, os nyss cultuam uma divindade enigmática que raramente é discutida. Escribas e exploradores curiosos entendem mal as lendas por trás de Nyssor, o Scyr do Inverno. As expedições para encontrar templos devotados a Nyssor resultam em

sobreviventes quase loucos rastejando dos desertos gelados, falando dos sussurros no gelo. Quando questionados sobre seu deus, os elfos do inverno simplesmente respondem com um olhar vazio que indica, sem erro, que o assunto não está aberto a discussões. Não se sabe da existência de conjuradores da fé de Nyssor, e a forma como os elfos do inverno entram em comunhão com seu deus é desconhecida.

Contudo, os clérigos de Nyssor parecem ter grande poder sobre as



forças do frio e do inverno. Esses clérigos afirmam carregar um fragmento de gelo abençoado dentro de seus corações, que lhes concede habilidades especiais de manipulação do frio, e acesso ao domínio do Inverno (veja “Novos Domínios Clericais”, mais adiante neste capítulo, para mais detalhes).

OS GRANDES PATRIARCAS

O povo de Rhul talvez seja mais próximo às suas divindades do que qualquer outra raça. Os Grandes Patriarcas encarnam as virtudes da existência anã. Grandes protetores e guias poderosos para seu povo, os antepassados da raça anã são venerados em cânticos e orações. Magias da fé são impróprias para os adoradores dos Grandes Patriarcas, pois rejeitam as tradições e ritos que existem há milhares de anos. Ao invés disso, os clérigos dos Grandes Patriarcas rezam em silêncio por um curto período de tempo a cada dia, pedindo as bênçãos dos Senhores de Kharg Drogun.



Embora as Dádivas dos Grandes Patriarcas sejam poderosas, o verdadeiro poder dos clérigos é sua habilidade de arbitrar e resolver disputas. Os clérigos dos Grandes Patriarcas aprendem os ritos de julgamento e o texto das leis como registrados nos *Éditos do Códice*, tão importantes para seu modo de vida. Através desses ritos, eles transmitem a sabedoria, a justiça e impõem a lei em nome dos Senhores de Kharg Drogun.

OS RITOS DA ARBITRAGEM

OS CLÉRIGOS ANÕES DOS GRANDES PATRIARCAS RECEBEM UM DOS SEGUINTE TALENTOS COMO UM TALENTO ADICIONAL NO 1º NÍVEL: LITURGIA DE JULGAMENTO, RITUAL DE ESCRUTÍNIO, SANÇÃO DOS PATRIARCAS OU VIGILÂNCIA E VOZ DA LEI. TALENTOS ADICIONAIS DE RITOS DE ARBITRAGEM PODEM SER ESCOLHIDOS DE FORMA NORMAL A QUALQUER MOMENTO.

A DOR DA CURA

Os clérigos que extraem seus poderes mágicos da fé nos deuses estão à mercê desses mesmos deuses quando conjuram magias. Os deuses dos Reinos de Ferro não vêem com bons olhos quando seus fiéis utilizam os poderes que lhes são concedidos para subverter o equilíbrio da vida e da morte (veja “Reviver os Mortos”, página 279), e qualquer coisa que possa afetar este equilíbrio, especialmente a cura através da magia, é vista da mesma forma.

A conjuração de qualquer magia de cura nos Reinos de Ferro é uma tarefa arriscada, que não se assume de forma leviana. Tanto o conjurador quanto o alvo da magia correm risco a cada vez que se usa poder divino para curar, e o risco envolvido pode, por vezes, debilitar seriamente. Até mesmo a conjuração bem-sucedida de uma magia de cura cobra o seu preço do conjurador. Para refletir a realidade dura dos Reinos de Ferro, nós encorajamos os mestres a utilizar as regras *opcionais* desta seção em suas campanhas.

Os riscos, e os gatilhos de cada um deles, dependem de algumas variáveis detalhadas abaixo. Todos os modificadores são cumulativos. Se for necessária uma jogada nas tabelas abaixo, a magia de cura ainda funciona (a menos que o resultado da tabela diga o contrário). Uma vez que o número de pontos de dano curados seja determinado, deve-se fazer uma jogada na tabela apropriada. Alguns resultados para o conjurador também afetarão o alvo da magia, e vice-versa; em uma situação ruim ao extremo, ambos os personagens envolvidos podem ser desacordados ou, até mesmo, morrer.

PONTOS CURADOS EM UM ÚNICO DIA

Um conjurador divino pode – desde que nenhuma das outras complicações se aplique – curar em segurança um número de pontos de vida cumulativos igual a $(10 + \text{seu modificador de Sabedoria}) \times \text{o seu nível de conjurador}$. Caso este número seja excedido, o clérigo deve fazer uma jogada na Tabela 5-1: Dor de Cura, e o alvo deve fazer uma jogada na Tabela 5-2: Dor de Ser Curado. Por exemplo, um clérigo de 6º nível com Sabedoria 16 pode curar em segurança 78 pontos de vida cumulativos em um dia, mas qualquer dano curado naquele mesmo dia além de 78 pontos força-o a jogar 1d6 e consultar a Tabela 5-1 para verificar os efeitos colaterais da cura.

Os clérigos com acesso ao domínio da Cura podem curar em segurança o dobro deste número.

COMPLICAÇÕES DA CURA

Tendência: a tendência pode afetar o risco de conjurar magias de cura de três maneiras diferentes.

Tendência da Divindade: caso a tendência do alvo esteja a um passo da tendência da divindade, não há risco adicional em conjurar magias de cura. Por exemplo, já que a tendência de Morrow é Neutro e Bom, seus fiéis podem curar indivíduos Leais e Bons, Neutros e Bons, Caóticos e Bons ou Neutros sem qualquer risco adicional de conjurar as magias de cura. Contudo, o conjurador ainda está sujeito aos riscos normais caso exceda seu limite máximo de cura por dia, como definido acima.

Tendências Diferentes: caso a tendência da divindade seja diferente da tendência do alvo, mas não diretamente oposta, e o conjurador não tenha excedido seu número de pontos de vida curados em segurança, há 15% de chance por passo entre a tendência do alvo e da divindade de que devam ser feitas jogadas nas tabelas adequadas. Caso as

Domínios Clericais: há dois domínios clericais que afetam diretamente o risco de utilizar magia de cura.

Domínio da Morte: os clérigos que escolhem o domínio da Morte, e os alvos das magias de cura conjuradas por um desses clérigos, precisam automaticamente fazer jogadas nas tabelas adequadas, com +1 de modificador.

O Soberano Oslo Luskaziev, fiel menita da Velha Fé, caiu de joelhos próximo ao corpo em frangalhos de seu companheiro. “Agüente firme, amigo elfo”, Luskaziev sussurrou sob a respiração enquanto removia sua manopla. Estremeceu, tanto por medo do que deveria fazer quanto pelo vento gélido que mesmo agora corria pelas margens brancas do lago coberto de gelo.

O medo de Luskaziev vinha do conhecimento de Menoth e da magia de cura. Durante seus estudos religiosos, o visgodo tinha avisado Luskaziev de que a paciência de Menoth não deveria ser testada. Cada uso do poder do Criador para curar era uma chance de morte... Ou coisa pior.

Agarrando a mão ensangüentada de seu amigo, Luskaziev ergueu seu menofixo aos céus, e começou um lento e constante cântico de prece. Cada palavra gerava uma nuvem de respiração congelada, o ar amargo capturando cada uma e retendo-a ante o rosto do clérigo.

De repente, Luskaziev e o elfo do inverno gritaram. Fogo azul e mortal acendeu-se na mão do clérigo, a punição divina consumindo ambos com rapidez. As chamas saltaram por sobre os corpos, transformando ambos em cascas enegrecidas enquanto seus gritos continuavam, suas vozes ecoando nas colinas distantes...

— Uma infeliz cena ao norte do Lago do Nascer do Inverno, 598 DR

tendências sejam diferentes mas não diretamente opostas, e o conjurador tenha excedido seu número de pontos de vida curados em segurança naquele dia, as jogadas em ambas as tabelas são feitas com +1 de modificador. Por exemplo, se um clérigo de Morrow que não tenha excedido seu limite de cura em um dia curar um personagem leal e neutro, há 30% de chance de que ambos tenham de fazer jogadas nas tabelas 5-1 e 5-2, respectivamente, já que há dois passos entre as duas tendências. Caso o mesmo clérigo cure um personagem leal e maligno, há 45% de chance de que ambos tenham de fazer jogadas nas Tabelas 5-1 e 5-2.

Tendências Diretamente Opostas: caso a tendência da divindade seja diretamente oposta à tendência do alvo, devem ser feitas jogadas nas tabelas adequadas, com +2 de modificador. Assim, se um clérigo de Morrow curar um indivíduo neutro e maligno, ambos automaticamente sofreriam algum efeito prejudicial devido à conjuração da magia.

Domínio da Cura: os clérigos que escolhem o domínio da Cura não sofrem quaisquer riscos adicionais quando conjuram magias de cura e, caso sejam forçados a fazer jogadas nas tabelas 5-1 e 5-2, aplicam -1 de modificador tanto nas jogadas do conjurador quanto do alvo.

Outros Domínios: os clérigos de outros domínios não recebem riscos ou benefícios adicionais quando conjuram magias de cura.

Adoração: devido à luta e sofrimento causados pela Guerra das Almas, há o risco adicional de curar indivíduos que seguem outros deuses. Em geral, esses se aplicam apenas a seguidores de deuses que estão em conflito direto. Os seguidores de Morrow e dos Grandes Patriarcas anões não têm quaisquer restrições especiais em suas curas.

Menoth: os clérigos de Menoth são proibidos de curar seguidores de qualquer outra fé. Caso um clérigo de Menoth esqueça ou escolha ignorar este mandamento, devem ser feitas jogadas nas tabelas adequadas, com +3 de modificador.

Cyriss, a Serpente Devoradora, Dhunia e Thamar: caso um clérigo de uma destas divindades tente curar um seguidor de Menoth, devem ser feitas jogadas nas tabelas apropriadas, com +3 de modificador.

Nyssor e Scyrah: os clérigos isolacionistas de Nyssor e Scyrah reservam suas energias de cura estritamente para seu próprio povo. Caso um desses clérigos tente curar um indivíduo de outra fé, devem ser feitas jogadas nas tabelas adequadas, com +2 de modificador.

TABELA 5-1: DOR DA CURA

1d6	Resultado
1	Exausto
2	Nauseado
3	Ferimentos Abertos
4	Dreno Menor
5	Ferimentos Profundos
6	Infestação
7	Dreno
8	Retribuição Terrível
9	Sufrimento Divino

TABELA 5-2: DOR DE SER CURADO

1d6	Resultado
1	Fatigado
2	Exausto
3	Nauseado
4	Dor Atroz
5	Sufocamento
6	Queimadura Horrível
7	Doença Avassaladora
8	Golpe Divino
9	Maldição Dolorosa

Doença Avassaladora: a magia de cura não tem efeito. Ao invés disso, o alvo e o conjurador são instantaneamente

infectados por uma doença avassaladora (Contato, CD 20, incubação de 1 dia, 2d4 pontos de dano temporário em Constituição) que se espalha para qualquer pessoa que toquem. Depois de superar a doença (de acordo com o LRB II), ambos continuam a carregá-la por 1d6 dias. Esta doença é conhecida normalmente como justiça divina ou dor sagrada.

Dor Atroz: a cura não tem efeito, e o alvo sofre 3d6 pontos de dano. O conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 15), ou perde permanentemente 1 ponto de Constituição.

Dreno: a cura do alvo drena completamente os poderes divinos do conjurador por aquele dia. O conjurador perde imediatamente todos os espaços de magia e sua habilidade de expulsar (ou fascinar) mortos-vivos por um período de 24 horas. Além da perda de poder divino, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou também sofre 3d6 pontos de dano.

Dreno Menor: a conjuração da magia funciona como normal, mas o conjurador também perde uma magia aleatória do mesmo nível. Caso o conjurador não tenha outras magias do mesmo nível disponíveis, perde duas magias de um nível menor que a magia de cura conjurada. Caso o conjurador não tenha magias disponíveis para serem drenadas por este resultado, sofre 3d6 pontos de dano.

Exausto: o personagem está exausto, como na descrição do LRB II, Capítulo 8, Glossário, Sumário de Condições.

Fatigado: o personagem está fatigado, como na descrição do LRB II, Capítulo 8, Glossário, Sumário de Condições.

Ferimentos Abertos: a pele do conjurador se abre imediatamente no momento da conjuração, infligindo 1d6 pontos de dano. Os ferimentos permanecem abertos e sangrando em profusão por um número de rodadas igual ao nível da magia de cura conjurada. O conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD igual ao número de pontos de vida curados), ou sofre 1 ponto de dano adicional por rodada em que os ferimentos permanecem abertos. Quando estes ferimentos são curados, quer seja de forma normal ou mágica, deixam cicatrizes permanentes.

Ferimentos Profundos: como Ferimentos Abertos, mas o conjurador perde um número de pontos de vida igual ao número de pontos de vida curados. O conjurador pode resistir a estes efeitos caso seja bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + nível da magia de cura conjurada), mas, caso seja bem-sucedido neste teste de resistência, a magia de cura não tem efeito.

Golpe Divino: a magia de cura não tem efeito, e o alvo e todos num raio de 3 metros do alvo, incluindo o conjurador, são arrastados (como na descrição do Resumo das Condições, no Capítulo 8: Glossário, do LRB II) por $2d4 \times 3$ metros. Todos os personagens e criaturas arrastadas sofrem 1d6 pontos de dano e ficam atordoados por 1d6 rodadas.

Infestação: o conjurador é infectado por uma praga divina como punição por ter irado sua divindade. Essa praga tem a forma de uma muralha de pequenos insetos que aparecem instantaneamente dentro do seu corpo, devorando e esfaqueando seus órgãos internos. O conjurador é vítima dessa tortura revoltante por um número de dias igual ao seu nível de conjurador, e a cada dia sofre 2d6 pontos de dano e 1 ponto de dano temporário em Força e Constituição. Ao final da infestação, há 5% de chance por nível do conjurador que o dano de habilidades se torne uma perda permanente.

Maldição Dolorosa: a magia de cura não tem efeito, e o alvo da magia sofre 1d6 pontos de dano temporário em Constituição. O conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + nível do personagem sendo curado) ou sofre o mesmo dano temporário em Constituição que o alvo da magia.

Nauseado: o personagem está nauseado (como na descrição do Resumo das Condições, no Capítulo 8: Glossário, do LRB II), por um número de rodadas igual ao nível da magia de cura conjurada.

Queimadura Horrível: a magia de cura não tem efeito. Ao invés disso, uma rajada de fogo divino atravessa as veias do conjurador e penetra no corpo do alvo. Ambos os personagens sofrem 3d6 pontos de dano e devem ser bem-sucedidos em testes de resistência de Fortitude contra a CD da magia de cura, ou sofrem a perda permanente de 1 ponto de Carisma devido às cicatrizes do fogo sagrado.

Retribuição Terrível: o deus do conjurador fica furioso, e reverte o poder de cura da magia. Ao invés de curar o número de pontos de vida jogados, tanto o conjurador quanto o alvo da magia sofrem metade deste valor em pontos de dano. Tanto o conjurador quanto o alvo podem fazer um teste de resistência de Vontade (CD da magia de cura) para evitar esse dano.

Sofrimento Divino: o conjurador fica imediatamente zozinho (como na descrição do Resumo das Condições, no Capítulo 8: Glossário, do LRB II). Além disso, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 15 + seu nível de personagem), ou perderá permanentemente 1d4 pontos de

Sabedoria e 1d6 pontos de vida, ficando inconsciente. Nenhum bônus divino pode ser incluído neste teste de resistência. Caso o teste de resistência seja bem-sucedido, o conjurador sofre 1d6 pontos de dano temporário em Sabedoria.

Sufocamento: o ar é imediatamente arrancado dos pulmões do alvo. Durante um número de rodadas igual ao número de pontos de vida curados, o alvo está sem ar e deve prender a respiração (de acordo com o LRB II). É possível que o alvo morra pela perda de ar. O conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou sofre o mesmo destino.

REVIVER OS MORTOS

A morte é mais definitiva em Immoren ocidental do que em outros cenários de fantasia. Após a morte, existe apenas a mais tênue chance de retorno de Urcaen, a terra dos mortos (veja o Capítulo Quatro: Cosmologia & Religião), para a terra dos vivos. Da mesma forma como Nvaxis Grimhold foi rejeitado, a maioria das pessoas irá embora deste mundo para sempre, a menos que seja um indivíduo particularmente digno ou importante.

A decisão de um clérigo sobre conjurar ou não *reviver os mortos* depende muito do deus que o clérigo segue. As informações a seguir devem ajudar o mestre a determinar se um clérigo PdM trará um personagem de volta à vida, e o que pedirá em troca do serviço.

Trazer alguém de volta de Urcaen tem seus riscos. Uma vez que um clérigo tenha concordado em realizar os rituais necessários, a chance de risco – e os efeitos colaterais que ocorrem – devem ser determinados. Veja “Efeitos Adversos de Retornar de Urcaen”, abaixo, para informações mais completas sobre os efeitos colaterais de ser revivido dos mortos.

MORROW

Os sacerdotes de Morrow são muitos e poderosos, sua religião possuindo grande poder em quatro dos cinco Reinos de Ferro. Infelizmente para aventureiros e soldados, é muito improvável que os sacerdotes de Morrow ergam os mortos, preferindo deixar as almas em Urcaen, onde podem servir a Morrow e à sua causa.

O clero de Morrow automaticamente se recusa a reanimar personagens de nível menor do que 10. Aqueles de nível 10 ou maior têm uma pequena possibilidade de serem considerados dignos de ser revividos: 1% de chance por nível de personagem. Caso o personagem seja considerado digno, os sacerdotes exigirão 10.000 PO, mais

1.000 PO por nível do personagem acima do 10º, para reviver o personagem morto. Caso este preço não possa ser pago, há 1% de chance adicional por nível do personagem morto de que os sacerdotes irão trazê-lo de volta à vida sob o acordo de que ele seja um servente da Igreja por 1d6 meses. Aqueles que tentarem partir sem cumprir seu tempo a serviço da Igreja serão caçados pelos clérigos de Morrow e por aqueles que os servem.

FORA DO SANCTEUM PODEM REVIVER OS MORTOS, EM TEORIA (CASO SEJAM CAPAZES DE CONJURAR MAGIAS DE 9º NÍVEL), MAS POUCOS ARRISCAM-SE A FAZÊ-LO, MESMO PARA SEUS COLEGAS SACERDOTES, PALADINOS, OU PARA OS MAIS DEVOTOS DE SUAS CONGREGAÇÕES. O EXORDEUM POSSUI O ÚNICO COMITÊ OFICIALMENTE SANCIONADO PARA JULGAR ESSES PEDIDOS, OUVINDO CENTENAS, ÀS VEZES MILHARES, DE SÚPLICAS POR ANO. ESTA TAREFA É REALIZADA POR UMA PEQUENA EQUIPE DE SACERDOTES MENORES E FUNCIONÁRIOS, SUPERVISIONADOS NOMINALMENTE PELA EXARCA VALORI LASCEU (TORDORANA CLE15). CADA PEDIDO É DEVIDAMENTE

“Temo que não possamos ajudá-lo. Realmente, eu sinto muito.”

O prelado Nathan Burgis juntou os dedos esticados e olhou para baixo, do altar onde os aventureiros esfarrapados estavam em um semi-círculo ao redor do corpo de seu companheiro caído. Os quatro aventureiros sobreviventes eram uma massa de sangue, hematomas e ânimos devastados. Três deles abaixaram as cabeças, derrotados, mas a quarta permanecia incrédula.

“Prelado,” ela disse com um soluço, caindo de joelhos, as mãos estendidas, implorando pela compaixão do clérigo. “Nosso trabalho ainda está incompleto. O lich de ferro chamado Vendrask ainda vive, fortalecido pela morte de nosso companheiro. A posição dele como um Cavaleiro da Vigília não merece uma pequena gratidão?”

O capelão, jeito sério e entristecido, cabelos pendendo por sobre seus olhos, suspirou. “Claro que merece, minha senhora,” ele disse em um tom sussurrado. Seus olhos mostravam compaixão, mas sua mandíbula estava dura e seu rosto, determinado. O prelado balançou a cabeça. “Mas o que você me pede não pode ser feito. Cada um de vocês conhecia os perigos quando aceitaram esta missão; este bom sir em especial. Não é a vontade de Morrow que,” apontou o cadáver do paladino, “a alma deste homem seja devolvida de Urcaen.”

O prelado Burgis fez um gesto para dois capelães de batalha em pé próximos à porta. Os homens, armados e vestidos em armaduras, marcharam para frente e levantaram com reverência o corpo do paladino morto. “O bom sir Nvasis Grimhold serve a Morrow agora... Em Urcaen,” disse o prelado. “Seu corpo será enterrado com as honras completas de um Cavaleiro da Vigília... Mas ele não retornará a este mundo, exceto pela própria vontade de Morrow.”

— Uma cena recente na Capela do Crisol da Luz em Portão Alto

Caso o personagem morto seja um seguidor de Morrow, a chance de que ele seja considerado digno de ressurreição aumenta em 10%. Personagens de nível menor do que 10, contudo, ainda serão recusados, e nenhum sacerdote de Morrow reviverá um personagem que seja considerado indigno.

TRAGAM SEUS MORTOS

TODA IGREJA DEVE SUPORTAR O FARDAMENTO DE REJEITAR PEDIDOS DE RESSURREIÇÃO DE ENTES QUERIDOS. SACERDOTES MUITO PODEROSOS

DOCUMENTADO, E ENTÃO RESUMIDO PARA SER REVISADO PELA EXARCA. ESTE PROCESSO PODE DEMORAR ATÉ UMA SEMANA, E QUASE TODOS OS PEDIDOS SÃO EDUCADAMENTE RECUSADOS. CONTUDO, ALGUNS POUCOS ESCOLHIDOS PODEM SER APROVADOS A CADA ANO. O EXORDEUM DEVE ACREDITAR QUE É A VONTADE DE MORROW QUE A ALMA DESSA PESSOA SEJA DEVOLVIDA DE URCAEN. CASO O PRIMARCA EM PESSOA NÃO DIRIJA A CERIMÔNIA, UM DOS EXARCAS PODE ASSUMIR ESTA SÉRIA RESPONSABILIDADE. O PRIMARCA E OS EXARCAS SÃO IMUNES AOS PERIGOS EM POTENCIAL QUE AFLIGEM OUTROS SACERDOTES QUE CONJURAM REVIVER OS MORTOS, MAS OS RESSUSCITADOS AINDA PODEM VOLTAR COM MUDANÇAS DRÁSTICAS.

THAMAR

Os sacerdotes desta deusa maligna são menos relutantes em tentar trazer almas de volta de Urcaen. Há 50% de chance (+ o nível do personagem morto) de que um sacerdote de Tamar concorde em reviver um personagem morto. O sacerdote exigirá uma oferenda mínima de 20.000 PO + 3.000 PO por nível de personagem acima do 10º antes de considerar reviver o indivíduo.

Caso o personagem a ser revivido seja um adorador de Tamar, os sacerdotes reduzem o preço exigido em 7.000 PO (até um mínimo de 13.000 PO), mas o personagem revivido será enviado em uma missão profana tão logo seja revivido. Como alternativa, caso o personagem não seja um thamarita mas seus companheiros concordem em cumprir uma missão para a igreja, os sacerdotes também reduzirão o custo em 7.000 PO. Contudo, os personagens devem submeter-se voluntariamente a uma magia *tarafa* ou *tarafa menor* antes que o personagem seja revivido, e muitas vezes uma *tarafa* será conjurada na pessoa revivida, na esperança de aproximá-la de Tamar em sua segunda chance na vida – em geral sem o conhecimento daqueles que solicitaram a ressurreição.

Há 20% de chance de que os sacerdotes aceitem o dinheiro e então façam uma encenação de reviver os mortos sem realmente realizar o ritual. Eles informarão aqueles que trouxeram o personagem para ser revivido que o morto prefere permanecer em Urcaen, e não irão devolver o dinheiro.

MENOTH

Os adoradores do Juiz, embora não tão estritos quanto os de Morrow, dificilmente convocam uma alma de volta da terra dos mortos.

Há 2% de chance por nível do personagem morto de que os sacerdotes concordem em reviver um indivíduo que não pertença à fé. Caso o morto seja um seguidor de Menoth, esta chance aumenta para 5% por nível do morto. Reviver os mortos custará um mínimo de 15.000 PO (12.500 PO para os seguidores da fé) + 1.000 PO por nível do personagem morto acima do 5º, e a realização de uma ação que beneficie o Templo, a ser escolhida pelo sacerdote que trará o personagem de volta à vida. Da mesma forma, os sacerdotes menitas exigirão que o personagem revivido doe de 10 a 20% de toda a sua renda futura pelo resto de sua vida para o Templo, ou será morto. O Templo tem muitos perscrutadores, cavaleiros exemplares e monges para assegurar isto. Os clérigos de Menoth têm mais capacidade de resistir aos efeitos de reviver os mortos. A CD para resistir

aos efeitos adversos (veja “Efeitos Adversos de Retornar de Urcaen”, abaixo) é reduzida em 5.

DHUNIA

Os clérigos e druidas de Dhunia preferem trazer almas de volta de Urcaen utilizando a magia *reencarnação* ao invés de *reviver os mortos*. *Reencarnação* – como já foi mencionado – é uma magia de 7º nível para todos os druidas, e para os clérigos de Dhunia. Contudo, os seguidores de Dhunia preferem que as almas retornem através da ordem natural, e utilizarão *reencarnação* apenas se isto for para o bem de Dhunia e da natureza. O uso de *reencarnação* não tem os mesmos efeitos adversos para o conjurador que *reviver os mortos*, e a chance de que o personagem reencarnado sofra efeitos adversos não é tão grande (a porcentagem desta chance é igual ao nível do personagem x2). Alguns dhunianos podem considerar conjurar *reviver os mortos* caso seja provado que a morte é muito recente; por exemplo, dentro das últimas 24-48 horas.

Utilize os custos normais para conjuradores PdMs apresentados no LRB I para determinar quanto um clérigo ou druida dhuniano irá cobrar para conjurar *reencarnação*. Além desse custo em dinheiro ou mercadorias de valor semelhante, o druida exigirá que os companheiros do personagem morto realizem um serviço que beneficie a natureza, à escolha do druida ou clérigo.

Obviamente, a tabela de *reencarnação* no LRB I não funciona bem nos Reinos de Ferro. A Tabela 5-3: Humanóides Reencarnados é mais apropriada para os Reinos de Ferro, exceto para os ogrun, que são representados na Tabela 5-4.

Como *escolha do mestre* considere alguns dos seguintes: homem-crocodilo, gorax, ogrun, ogrun (negro), arranca-espinha, tharn e troll. Caso o personagem sendo reencarnado seja um ogrun, tenha em mente que, estranhamente, os ogrun quase sempre reencarnam como ogrun.

OUTROS DEUSES

As chances de ser revivido – por sacerdotes além daqueles detalhados acima – caem dentro dos extremos dos sacerdotes de Morrow e Tamar. O julgamento do mestre deve prevalecer quando se lida com sacerdotes dos deuses remanescentes. O importante é lembrar que reviver os mortos é algo raro e perigoso. Nenhum clérigo conjura por vontade própria reviver os mortos por menos de 10.000 PO, mais o custo que considerar adequado pelos riscos envolvidos.

EFEITOS ADVERSOS DE RETORNAR DE URCAEN

TABELA 5-3: HUMANÓIDES REENCARNADOS

d%	Encarnação	For	Des	Con
01	Trog do brejo	+2	+4	+0
02-13	Anão	+0	+0	+2
14-25	Elfo iosano	+0	+2	-2
26	Dregg	+4	+2	+2
27-38	Gobber	-2	+2	+2
39-42	Filho do porco	+2	+2	+4
43-52	Elfo nyss	+0	+2	+0
53-62	Gobber, bogrin	+0	+2	+0
63-74	Trollóide	+2	-2	+4
75-76	Caspiano/sulês	+0	-2	+0
77	Idriano	+0	+2	+0
78-79	Khard	+2	+0	+0
80	Kossita	+0	+0	+2
81-82	Povo-do-Meio	+0	+0	+0
83	Morridano	+0	+2	+0
84	Ryn	+0	+0	+0
85	Scharde	+0	+0	+2
86	Skirov	+0	+0	+2
87	Thuriano	+0	+0	+0
88	Tordorano	+0	+0	+0
89	Umbreano	+2	+0	+0
90-93	Troll pigmeu*	+0	+0	+2
94-95	Satyxis	+2	+4	+2
96-99	Skorne	+2	+0	+0
100	Escolha do mestre	?	?	?

*Selecione a sub-raça de troll pigmeu baseado no ambiente no qual o personagem é reencarnado.

Aqueles que estavam mortos e que são trazidos de volta aos vivos testam a paciência dos deuses e da natureza, e têm uma chance alta de sofrer efeitos desagradáveis e por vezes

TABELA 5-4: OGRUN REENCARNADOS

d%	Encarnação	For	Des	Con
01-85	Ogrun	—	—	—
86-89	Gorax	+8	-2	+4
90	Ogrun negro	+10	+2	+6
91	Troll	+12	+6	+14
92	Troll da ponte	+10	+0	+6
93-100	Humanóide	?	?	?

terríveis quando retornam a Caen. Os clérigos ou outros que facilitam a recuperação de uma alma de Urcaen também têm chance de se encontrar vítima de tais efeitos colaterais; os deuses não vêem com bons olhos as almas que renegam suas responsabilidades nas terras dos mortos.

Como já foi mencionado, as magias *ressurreição* e *ressurreição verdadeira* não estão disponíveis aos clérigos dos Reinos de Ferro. Além disso, *reviver os mortos* é uma magia de 9º nível (ao invés de 5º). Qualquer clérigo, além do Primarca e dos exarcas de Morrow, que tente reviver os mortos deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 15 + nível do personagem sendo revivido) quando a magia é conjurada. Caso o teste de resistência seja bem-sucedido, o clérigo conseguiu evitar quaisquer efeitos colaterais. No caso de uma falha, contudo, o clérigo é punido pelos deuses; jogue 1d8 na Tabela 5-5 para determinar o efeito que a conjuração da magia tem sobre o clérigo.

Caso o conjurador sofra um efeito adverso, o personagem revivido também sofre um efeito adverso imediatamente. Mesmo que o conjurador não sofra nada, há uma chance percentual (nível do personagem x3) de que o personagem revivido sofra algum efeito. Caso este teste indique que um efeito adverso ocorreu, vá para a Tabela 5-6: Efeitos Adversos (Personagem Revivido), a seguir, e jogue 1d8.

Sistema Imunológico Enfraquecido: a resistência a doenças do conjurador é enfraquecida. Pelo resto de sua vida, o conjurador sofre -4 de penalidade de circunstância em todas os testes contra doenças. Este efeito pode ser obtido múltiplas vezes, e os efeitos se acumulam.

A remoção deste efeito requer a intervenção de outro clérigo da mesma fé, que deve conjurar *remover maldição* no clérigo afligido. Cada clérigo envolvido perde 1d6 x 500 XP, e há 10% de chance de que o clérigo afligido perca permanentemente 1 ponto de Constituição. Esta perda não pode ser remediada com a magia *restauração*.

Afligido por Espíritos: depois de completar o ritual, o conjurador é afligido por espíritos malignos que lembram os desencarnados (veja MN1), mas não tão terríveis. Esses espíritos drenam permanentemente o espaço de magia mais alto do clérigo e há 10% de chance por dia de que drenem todos os espaços de magia do clérigo daquele dia. Este efeito pode ser obtido múltiplas vezes, e os efeitos se acumulam.

Este efeito pode ser removido por outro clérigo da mesma fé, através da conjuração de *banimento* nos espíritos. Isto requer um ritual de 4 horas de duração, no qual os espíritos são aprisionados nos crânios de criaturas mortas-vivas malignas que são em seguida destruídos. Os crânios devem pertencer a criaturas com pelo menos 6 DV, e é necessário um número de crânios para que os DV totais sejam iguais ao nível do conjurador que sofre da praga de espíritos. Ambos os clérigos perdem 2d4 x 500 XP no fim deste ritual.

Perda Temporária de Habilidades de Conjuração: por 3d6 semanas, o conjurador não pode preparar ou conjurar quaisquer magias. Ele é tratado como se não tivesse espaços

TABELA 5-5: PUNIÇÃO POR REVIVER OS MORTOS

1d8	Resultado
1	Sistema imunológico enfraquecido
2	Afligido por espíritos
3	Perda temporária de habilidades de conjuração
4	Mãos retorcidas
5	Nível negativo
6	Perda permanente de habilidade
7	Perda de um membro
8	Troca de almas

de magia disponíveis durante este tempo. A habilidade do conjurador de conjurar magias pode voltar antes deste prazo, caso outro clérigo da mesma fé intervenha e conjure *poder divino* no indivíduo afligido. Contudo, ambos os clérigos perdem temporariamente 1d4 pontos de sabedoria, e sofrem 2d6 pontos de dano.

Mãos Retorcidas: as mãos do conjurador são distorcidas e deformadas pelo evento, deixando-o incapaz de pegar ou segurar direito qualquer coisa de peso maior do que 250 gramas. O conjurador não mais é capaz de segurar armas. Fazer ações simples, como abrir uma porta, tornam-se tarefas difíceis que demoram 1d6 minutos e exigem testes de

Destreza (CD 10) para serem bem-sucedidas. Ele não pode conjurar quaisquer magias com componentes somáticos (suas mãos não conseguem realizar os movimentos complexos necessários para a conjuração de tais magias). Através de meditação e abstinência de magias, o conjurador pode anular este efeito. Caso o conjurador não faça nada exceto meditar e rezar para seu deus por um número de meses igual ao nível do personagem revivido, este efeito tem 25% de ser removido. Caso isto falhe, o efeito é permanente.

Outro clérigo pode ajudar no processo de meditação. Isto requer a queima de incenso e ervas no valor de 1.000 PO, e reduz o tempo necessário de meditação para um número de dias igual ao nível do personagem revivido. Ao final deste tempo, há 50% de chance de que o efeito seja removido. Caso isto falhe, ambos os conjuradores estão permanentemente afligidos com mãos retorcidas. A despeito do sucesso ou falha da meditação, ambos os clérigos perdem 1d4 x 500 XP.

Nível Negativo: o conjurador sofre imediatamente – e permanentemente – os efeitos de 1d4 níveis negativos. Através da conjuração de *penitência* por outro clérigo da mesma fé, este efeito pode ser removido. Esta conjuração deve ser realizada dentro de 1d6 rodadas da magia *reviver os mortos*, e ambos os clérigos envolvidos têm 25% de chance cada de perder permanentemente 1d8 pontos de vida.

Perda Permanente de Habilidade: o conjurador perde permanentemente 1d4 pontos de Sabedoria ou Constituição (escolha do mestre). Este efeito pode ser obtido múltiplas vezes, e os efeitos se acumulam.

A perda pode ser revertida, embora este seja um processo cansativo e perigoso. Isto exige dois clérigos de nível igual ao do personagem revivido para auxiliar no processo, e um número de dias igual ao número de pontos de habilidade perdidos. Os três não podem fazer nada exceto dormir e meditar durante este tempo e, ao final do processo, cada um deve fazer um teste de sabedoria (CD 16). O ritual só é bem-sucedido caso todos os três sejam bem-sucedidos em seus testes de sabedoria. Caso um ou mais dos clérigos falhe nestes testes, todos perdem permanentemente 1d6 pontos de vida. A despeito do resultado do processo, todos os personagens envolvidos perdem 1.000 XP por ponto de habilidade perdido pelo personagem afetado.

Perda de Um Membro: a conjuração de reviver os mortos transforma um dos membros do conjurador em pó. A dor é intensa, forçando o conjurador a ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou desmaiar por 2d12 horas. Esta perda é permanente. O membro perdido é aleatória (jogue 1d4): 1 – Braço direito; 2 – Braço esquerdo; 3

– Perna direita; 4 – Perna esquerda. Este efeito pode ser obtido múltiplas vezes e, se o resultado indicar um membro já perdido, o conjurador perde em vez disso 1d4 pontos de Constituição.

Através de preces e meditação intensa, um membro perdido pode ser devolvido pela divindade do clérigo. Isto exige outro clérigo para auxiliar o personagem afetado, e um mês inteiro de tempo ininterrupto. No final deste tempo, há 25% de chance de que o membro perdido seja miraculosamente restaurado. Este período de prece e penitência drena 5.000 XP de cada um dos clérigos envolvidos, mesmo que as preces não sejam atendidas.

Troca de Almas: um outro personagem humanóide – PJ ou PdM – dentro de 30 do ritual cai sem vida ao chão, sua alma enviada diretamente a Urcaen. Caso não haja outros personagens humanóides dentro deste raio, é a alma do conjurador que se esvai. Caso o conjurador sobreviva ao ritual e algum outro ser caia morto o conjurador imediatamente – e permanentemente – perde 1d6 pontos de vida. A única maneira de este efeito ser revertido é através da ressurreição do personagem morto. O que traz de novo todos os riscos envolvidos com reviver os mortos.

ECTO-JAULAS & PACTOS INFERNALIS

ALGUMAS VEZES, ENCONTRAR UM CLÉRIGO DISPOSTO A CONJURAR REVIVER OS MORTOS NÃO É SUFICIENTE. A ALMA DO PERSONAGEM DEVE ESTAR LIVRE E DISPOSTA A RETORNAR À TERRA DOS VIVOS. COM MAGIAS COMO *APRISIONAR A ALMA* E *PRENDER A ALMA* E OUTRAS FORÇAS PERSEGUINDO ATIVAMENTE ALMAS “SOLTAS”, OS PERSONAGENS QUE MORREM NÃO TÊM SEMPRE A GARANTIA DE QUE SUAS ALMAS CHEGUEM A URCAEN APÓS SUA MORTE. ALMAS SÃO RECURSOS PRECIOSOS QUE SÃO REUNIDOS PELOS DEUSES E PELOS INFERNALIS, ASSIM COMO POR NECROMANTES, BRUXAS DE GUERRA E OS VIS SERVIDORES DE LORDE TORUK.

OS MORTAIS TOLOS O BASTANTE A PONTO DE TEREM BARGANHADO COM INFERNALIS ESTÃO QUASE QUE CERTAMENTE MARCADOS. SUAS ALMAS NUNCA ENCONTRARÃO DESCANSO NO PÓS-VIDA, PERMANECENDO EM CAEN, INCAPAZES DE PARTIR ATÉ QUE SEJAM COLHIDAS POR UM INFERNAL OU OUTRA ENTIDADE. ESSAS ALMAS ESTÃO PERDIDAS, A MENOS QUE O FALECIDO SEJA REVIVIDO OU REENCARNADO ANTES QUE A ALMA SEJA COLETADA. MESMO ASSIM, O INFERNAL COM QUEM O INDIVÍDUO FEZ O PACTO FICARÁ MUTTO INSATISFEITO PELA DEMORA NA COLETA DA ALMA.

ECTO-JAULAS E ITENS MÁGICOS COMO A *FOGO DAS BRUXAS* ARMAZENAM ALMAS PARA USO NO FUTURO, EM GERAL PARA SERVIREM COMO COMBUSTÍVEL PARA HABILIDADES DE CONJURAÇÃO APRIMORADAS. CASO A *ECTO-JAULA* OU O ITEM QUE CONTÉM A ALMA DO INDIVÍDUO SEJA RECUPERADA ANTES QUE A ALMA SEJA CONSUMIDA, O FALECIDO PODE SER TRAZIDO DE VOLTA À VIDA UMA VEZ QUE SUA ALMA SEJA LIBERTA DE SEU CATIVEIRO, OU A ALMA PODE SER LIBERADA PARA PROSSEGUIR ATÉ URCAEN. DIZEM OS BOATOS QUE EXISTEM ALGUNS RITUAIS SOMBRIOS NOS QUAIS A ENERGIA DE ALMAS CAPTURADAS TAMBÉM PODE SER USADA PARA ANULAR OS PERIGOS E CUSTOS EM ENERGIA VITAL (XP) ENVOLVIDOS NA CRIAÇÃO DE ITENS MÁGICOS.

ECTO-JAULA: ESTAS JAULAS DE METAL E VIDRO SÃO ENCANTADAS PARA CONTER ALMAS. COMO UMA AÇÃO PADRÃO, O USUÁRIO DEVE

SIMPLESMENTE ABRIR A PORTA DA JAULA, E ELA SUGARÁ QUAISQUER ALMAS DESINCORPORADAS DENTRO DE UM RAIO DE 15 METROS. ALÉM DISSO, UM INDIVÍDUO UTILIZANDO UMA *ECTO-JAULA* (OU CARREGANDO-A EM SUAS MÃOS) PODE ENXERGAR ALMAS DESINCORPORADAS COMO SE ESTIVESSE SOB O EFEITO DE UMA MAGIA *REVELAR ALMAS*.

A JAULA PODE CONTER ATÉ 100 NÍVEIS DE ALMAS. O USUÁRIO DA *ECTO-JAULA* PODE SUGAR A ESSÊNCIA DAS ALMAS ATRAVÉS DE UMA VÁLVULA ESPECIAL LOCALIZADA NO TOPO DA JAULA. AS ALMAS PODEM SER UTILIZADAS PARA CONJURAR MAGIAS QUE O USUÁRIO DA JAULA CONHEÇA MAS QUE NÃO TENHA PREPARADO. UMA ALMA IRÁ FORNECER ENERGIA PARA QUATRO VEZES O SEU NÍVEL EM NÍVEIS DE MAGIA. POR EXEMPLO, A ALMA DE UM GUERREIRO DE 2º NÍVEL FORNECERÁ PODER PARA UMA MAGIA DE 8º NÍVEL, OU SEIS DE 1º NÍVEL E UMA DE 2º NÍVEL, E ASSIM POR DIANTE.

DIVERSOS SÁBIOS CHAMAM A ATENÇÃO PARA O FATO ALGO INQUIETANTE DE QUE O PROJETO MAIS COMUM PARA A CRIAÇÃO DE *ECTO-JAULA* DEVERIA CRIAR UM ITEM DE UM ÚNICO USO. CONTUDO, APÓS TER CAPTURADO UMA ALMA PELA PRIMEIRA VEZ, A JAULA PARECE EXTRAIR SEU PRÓPRIO PODER DAS ALMAS CAPTURADAS, DE ALGUMA FORMA CONTINUANDO A FUNCIONAR ALÉM DO PLANEJADO.

NECROMANCIA FORTE; NC 15º; CRIAR ITEM MARAVILHOSO, *APRISIONAR A ALMA*, *REVELAR ALMAS*, O CRIADOR NÃO PODE SER BOM; PREÇO: 30.000 PO; CUSTO 10.000 PO + 800 XP + 10.000 PO EM GEMAS; PESO 1,5 KG.

Fedor Horrendo: o personagem revivido exala um odor fétido e ofensivo. Este cheiro impõe -2 de penalidade de circunstância em todos os testes de Carisma e interação social, e -1 de penalidade de circunstância em todos os testes de Esconder-se. Este efeito pode ser obtido múltiplas vezes, e seus efeitos se acumulam.

Mudança de Tendência Moderada: a tendência do personagem muda em um passo, à escolha do mestre. Este efeito pode ser obtido múltiplas vezes.

Mudança de Tendência Drástica: a tendência do personagem muda para o oposto direto do que era sua tendência antes de sua morte. Este efeito pode ser obtido múltiplas vezes.

Deformidade Física: o Carisma do personagem revivido é reduzido permanentemente em 4 pontos. Sua aparência distorcida e deformada lhe concede +4 de bônus de circunstância em todos os testes de Intimidação, mas torna-o um pária social. Há 10% de chance de que esta deformidade vá afetar seus valores de Força, Destreza e Constituição, reduzindo-os em 2 pontos cada. Este efeito pode ser obtido múltiplas vezes, e seus efeitos se acumulam.

Perda de Nível Permanente: o personagem imediatamente perde um nível de personagem.

Aura de Morte: o personagem revivido sofre -2 de penalidade de circunstância em todos os testes de Carisma, já que todos ao seu redor afastam-se lentamente desta aura

invisível – mas palpável. Este efeito pode ser obtido múltiplas vezes, e seus efeitos se acumulam.

Sofrimento Mental: o personagem fica perturbado pela experiência da morte. Uma vez por dia, o personagem deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 15). Caso o teste de resistência falhe, o personagem sofre -4 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque, testes de perícias e testes de resistência durante este dia, já que é distraído pelas memórias de sua morte. Para cada cinco dias

TABELA 5-6: EFEITOS ADVERSOS DE SER REVIVIDO

1d8	Resultado
1	Fedor horrendo
2	Mudança de tendência moderada
3	Mudança de tendência drástica
4	Deformidade física
5	Perda de nível permanente
6	Aura de morte
7	Sofrimento mental
8	Dois efeitos (jogue duas vezes)

em sequência nos quais o personagem falhe em seu teste de resistência de Vontade, a CD aumenta em 1. Caso este efeito seja obtido mais de uma vez, jogue o dado novamente.

ASSOMBRAÇÃO

UM EFEITO COLATERAL EXTREMAMENTE RARO – E PERTURBADOR – DE SER REVIVIDO É UM FENÔMENO CONHECIDO COMO “ASSOMBRAÇÃO”. UM PERSONAGEM ASSOMBRADO FOI SEGUIDO À TERRA DOS VIVOS POR UMA ALMA QUE AGORA RESIDE EM SEU CORPO, JUNTAMENTE COM SUA PRÓPRIA ALMA.

UM PERSONAGEM ASSOMBRADO DEIXA TODOS OS OUTROS CONSTANTEMENTE INQUIETOS. AS COISAS AO SEU REDOR MOVEM-SE SEM EXPLICAÇÃO. CÃES UIVAM E ENCOLHEM-SE, ENQUANTO BEBÊS CHORAM INCONTROLAVELMENTE. PROXIMIDADE A LOCAIS SAGRADOS CAUSA DOR AO PERSONAGEM (1 PONTO DE DANO POR 10 MINUTOS QUE O PERSONAGEM PERMANEÇA DENTRO DE 30 METROS DE UM LOCAL SAGRADO, COMO UM TEMPLO OU ALTAR). OS MORTOS-VIVOS PARECEM SER ATRAÍDOS PELO PERSONAGEM. MAGIAS DE ADIVINHAÇÃO QUE DETECTAM CRIATURAS VIVAS OU ALMAS REVELAM DUAS AURAS VIVAS AO REDOR DO CORPO DO PERSONAGEM. EM RESUMO, COISAS ESTRANHAS E MUITAS VEZES RUINS ACONTECEM AO PERSONAGEM.

HÁ 1% DE CHANCE DE QUE UM PERSONAGEM TRAZIDO DE VOLTA DE URCAEN SEJA ASSOMBRADO. ISTO PODE OCORRER ATÉ MESMO CASO O PERSONAGEM NÃO EXIBA NENHUM OUTRO EFEITO COLATERAL, OU PODE OCORRER EM ADIÇÃO A OUTROS EFEITOS COLATERAIS.

UMA VEZ ASSOMBRADO, UM PERSONAGEM NÃO PODE SE LIVRAR DE SUA SEGUNDA ALMA POR QUAISQUER MEIOS DE PODER MENOR QUE UM BANIMENTO. É DIFÍCIL IMPLEMENTAR EM UM JOGO O EFEITO COLATERAL DE UMA ASSOMBRAÇÃO, E OS MESTRES DEVEM CONSIDERAR COM CUIDADO ANTES DE UTILIZAR ESTA OPÇÃO.



◀ DOMÍNIOS CLERICAIS ▶

Os domínios clericais disponíveis nos Reinos de Ferro estão listados abaixo. Alguns domínios permanecem inteiramente sem modificações em relação à sua descrição no LRB I. Nesses casos, os domínios foram listados simplesmente para mostrar quais deuses ou padroeiros ascendidos oferecem o domínio aos seus adoradores (Animais, Enganação, Magia, Plantas, Sorte).

Um grande número de domínios do LRB I foi modificado para se adequar melhor ao estilo dos Reinos de Ferro. Em alguns casos, apenas algumas magias foram substituídas, ou o poder concedido foi modificado. Para estes domínios (Água, Ar, Bem, Caos, Cura, Fogo, Mal, Ordem, Proteção, Terra), apenas as modificações em relação às descrições do LRB I foram listadas. Para os domínios que receberam mudanças extensas (Conhecimento, Destruição, Força, Guerra, Morte, Viagem), a lista de magias completa para o domínio é fornecida. O domínio do Sol não se enquadra atualmente no portfólio de nenhuma divindade.

Por fim, vinte novos domínios foram incluídos para aprimorar as divindades do cenário de campanha dos Reinos de Ferro, e cobrir a diversidade de necessidades espirituais atendidas pelos deuses. Estes novos domínios, detalhados abaixo, incluem: Artífice, Assassinato, Aventura, Conhecimento Sombrio, Fazenda, Guerreiro, Inverno, Loucura, Mekânica, Mendicância, Mercantilismo, Morte-em-Vida, Navegação, Outono, Pilhagem, Predadores, Primavera, Tirania, Verão, Virtude.

DOMÍNIO DA ÁGUA

Divindades: Ascendido Doeth, Dhunia, Nyssor.

Poder Concedido: o clérigo pode respirar água, após um teste de Concentração bem-sucedido (CD 10), por até 30 minutos por nível de classe, uma vez por dia. Isto exige nenhuma atividade que distraia mais do que nadar, ou pode exigir testes de Concentração adicionais com CD maior.

Magias do Domínio da Água: substitua a magia de domínio de 7º nível *névoa ácida* por *esfera congelante*.

DOMÍNIO DOS ANIMAIS

Divindades: Scyrah, Serpente Devoradora.

DOMÍNIO DO AR

Divindades: Dhunia, Nyssor.

Poderes Concedidos: o personagem pode conjurar *queda suave* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de clérigo, como uma habilidade similar a magia. Ele também pode prever com perfeição as condições climáticas locais pelas próximas 24 horas.

DOMÍNIO DO ARTÍFICE

Divindades: Ascendido Sambert, Cyriss, Grandes Patriarcas.

Poder Concedido: o personagem recebe +4 de bônus divino em testes de Ofícios relacionados à madeira, metal ou pedra.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO ARTÍFICE

- | | |
|---------------------------|-------------------|
| 1 Consertar | 6 Animar Objetos |
| 2 Tornar Inteiro | 7 Simulacro |
| 3 Moldar Rochas | 8 Cubo de Energia |
| 4 Criar Itens Efêmeros | 9 Clone |
| 5 Criar Itens Temporários | |

DOMÍNIO DO ASSASSINATO

Divindade: Prole Khorva.

Poder Concedido: o personagem pode conjurar *dissimular tendência* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de clérigo, como uma habilidade similar a magia.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO ASSASSINATO

- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| 1 Ataque Certeiro | 6 Criar Passagens |
| 2 Patas de Aranha | 7 Destruição |
| 3 Dificultar Detecção | 8 Símbolo da Morte |
| 4 Envenenamento | 9 Palavra do Poder, Matar |
| 5 Matar | |

DOMÍNIO DA AVENTURA

Divindade: Ascendida Ellena.

Poder Concedido: o personagem recebe a habilidade *evasão*, como a habilidade de 2º nível de ladino (LRB I).

MAGIAS DO DOMÍNIO DA AVENTURA

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| 1 Compreender Idiomas | 6 Banquete dos Heróis |
| 2 Heroísmo | 7 Lendas e Histórias |
| 3 Chama Contínua | 8 Proteção contra Magias |
| 4 Refúgio Seguro | 9 Instante de Presciência |
| 5 Cancelar Encantamento | |

DOMÍNIO DO BEM

Divindades: Ascendida Katrena, Grandes Patriarcas, Morrow, Scyrah (apenas os buscadores).

Magias do Domínio do Bem: substitua a magia de domínio de 6º nível *barreira de lâminas* por *cura completa*, e a magia de domínio de 9º nível *invocar criaturas IX* por *sexto sentido*.

DOMÍNIO DO CAOS

Divindades: Nyssor, Scyrah (apenas a Retribuição), Serpente Devoradora.

Magias do Domínio do Caos: substitua a magia de 9º nível *invocar criaturas IX* por *padrão cintilante*.

DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

Divindades: Ascendida Angellia, Cyriss, Menoth, Morrow, Nyssor, Prole Ekris, Scyrah (apenas os buscadores).

MAGIAS DO DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| 1 Compreender | 6 Lendas e Histórias |
| Idiomas | |
| 2 Identificação | 7 Vidência Maior |
| 3 Falar com os Mortos | 8 Visão |
| 4 Idiomas | 9 Instante de Presciência |
| 5 Visão da Verdade | |

DOMÍNIO DO CONHECIMENTO SOMBRIO

Divindade: Prole Ekris.

Poder Concedido: caso o personagem possa pesquisar durante um dia, pode encontrar informações sobre os pontos fortes e fracos de um Infernal em particular. Essa pesquisa concede ao personagem +4 de bônus em testes de perícia realizados para negociar com este Infernal, ou +4 de bônus nos testes de nível de conjurador para vencer a resistência a magia dele, a escolha do personagem.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO CONHECIMENTO SOMBRIO

- | | |
|-------------------------|------------------|
| 1 Proteção contra o Mal | 6 Proibição |
| 2 Dissimular Tendência | 7 Vidência Maior |
| 3 Rogar Maldição | 8 Ordem |
| 4 Expulsão | 9 Portal* |
| 5 Conspurar | |

*Utilizável apenas para convocar um Infernal ou um servidor poderoso de Thamar.

DOMÍNIO DA CURA

Divindades: Ascendido Solovin, Grandes Patriarcas, Morrow, Scyrah.

Magias do Domínio da Cura: substitua a magia de domínio de 9º nível *cura completa em massa* por *círculo de renovação*.

DOMÍNIO DA DESTRUIÇÃO

Divindades: Menoth (apenas perscrutadores), Prole Khorva, Serpente Devoradora, Thamar, Toruk.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA DESTRUIÇÃO

- | | |
|----------------------|---------------|
| 1 Criar Chamas | 6 Névoa Ácida |
| 2 Moldar Madeira | 7 Desintegrar |
| 3 Moldar Madeira | 8 Terremoto |
| 4 Toque Enferrujante | 9 Implosão |
| 5 Pedra em Lama | |

DOMÍNIO DA ENGAÇÃO

Divindades: Prole Drayce, Thamar.

DOMÍNIO DAS FAZENDAS

Divindade: Ascendido Gordenn.

Poder Concedido: a expectativa de vida do personagem aumenta em 10%.

MAGIAS DO DOMÍNIO DAS FAZENDAS

- | | |
|----------------------|----------------------------------|
| 1 Acalmar Animais | 6 Mover Terra |
| 2 Transe Animal | 7 Invocar Aliado da Natureza VII |
| 3 Dominar Animais | 8 Simpatia |
| 4 Localizar Criatura | 9 Antipatia |
| 5 Ampliar Animais | |

DOMÍNIO DO FOGO

Divindades: Dhunia, Prole Stacia.

Poderes Concedidos: o personagem pode criar uma chama com um toque, e incendiar substâncias inflamáveis. Com um ataque de toque bem-sucedido, ele pode incendiar as roupas de uma pessoa, com dano e testes de resistência de acordo com as regras de pegando fogo, no LRB II. O personagem também pode extinguir pequenos fogos normais com um toque. Ambas as habilidades podem ser utilizadas à vontade.

Magias do Domínio do Fogo: substitua a magia de domínio de 4º nível *muralha de fogo* por *bola de fogo*, e substitua a magia de domínio de 6º nível *semente de fogo* por *muralha de fogo*.

DOMÍNIO DA FORÇA

Divindades: Ascendido Sambert, Menoth, Morrow, Serpente Devoradora.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA FORÇA

- | | |
|--------------------|---------------------------|
| 1 Aumentar Pessoa | 6 Força do Touro em Massa |
| 2 Força do Touro | 7 Onda de Terra* |
| 3 Raio da Exaustão | 8 Corpo de Ferro |
| 4 Poder Divino | 9 Mão Esmagadora |
| 5 Pele de Granito* | |

*Novas magias, apresentadas na seção "Magias dos Reinos de Ferro" (págs. 359-367).

DOMÍNIO DA GUERRA

Divindades: Ascendido Markus, Grandes Patriarcas, Menoth, Morrow, Prole Roth, Scyrach (apenas a Retribuição), Thamar.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA GUERRA

- | | |
|--------------------|--------------------------------------|
| 1 Bênção | 6 Força do Touro em Massa |
| 2 Condição | 7 Palavra Divina* |
| 3 Oração | 8 Curar Ferimentos Críticos em Massa |
| 4 Velocidade | 9 Cura Completa em Massa |
| 5 Coluna de Chamas | |

**Blasfêmia*, dito, *palavra sagrada* ou *palavra do caos*, dependendo da tendência do patrono divino.

DOMÍNIO DO GUERREIRO

Divindades: Ascendido Markus, Grandes Patriarcas, Morrow, Prole Roth, Thamar.

Poderes Concedidos: o clérigo recebe o talento Usar Arma Comum, com a arma favorita da divindade, como um talento adicional. Além disso, o clérigo pode escolher os talentos Especialização em Arma, Foco em Arma Maior e Especialização em Arma Maior, quando seu nível de clérigo for igual ao nível de guerreiro necessário. Ele ainda deve cumprir todos os outros pré-requisitos para os talentos.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO GUERREIRO

- | | |
|---------------------|------------------|
| 1 Auxílio Divino | 6 Transformação |
| 2 Arma Espiritual | 7 Regeneração |
| 3 Roupas Encantadas | 8 Escudo Divino* |
| 4 Poder Divino | 9 Corpo de Ferro |
| 5 Força dos Justos | |

**Manto do caos*, *aura sagrada*, *escudo da ordem* ou *aura profana*, dependendo da tendência do patrono divino.

DOMÍNIO DO INVERNO

Divindades: Dhunia, Nyssor.

Poder Concedido: o clérigo pode conjurar uma versão elemental da magia *toque macabro* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de clérigo, como uma habilidade similar a magia. Essa versão da magia tem o descritor [frio].

MAGIAS DO DOMÍNIO DO INVERNO

- | | |
|----------------------|--------------------------|
| 1 Raio de Gelo | 6 Cone Glacial |
| 2 Esfriar Metal | 7 Controlar o Clima* |
| 3 Nevasca | 8 Raio Polar |
| 4 Muralha de Gelo | 9 Tempestade da Vingança |
| 5 Tempestade Glacial | |

*Apenas os efeitos de frio.

DOMÍNIO DA LOUCURA

Divindade: Prole Lukas.

Poder Concedido: uma vez por dia, o personagem pode mirar os olhos de um indivíduo e descobrir alguma informação aleatória sobre ele, considerada um segredo bem-guardado. Isto às vezes é um fato útil, mas com mais frequência é usado para abalar a pessoa, concedendo +4 de bônus divino em um único teste de Blefar ou Intimidação realizado contra ela.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA LOUCURA

- | | |
|-------------------|-------------------------|
| 1 Riso Histérico | 6 Símbolo do Medo |
| 2 Cativar | 7 Insanidade |
| 3 Cegueira/Surdez | 8 Símbolo da Insanidade |
| 4 Confusão | 9 Grito da Banshee |
| 5 Pesadelo | |

DOMÍNIO DA MAGIA

Divindades: Ascendido Corben, Prole Nivara, Thamar.

DOMÍNIO DO MAL

Divindades: Menoth (apenas perscrutadores), Prole Lukas, Thamar, Toruk.

Magias do Domínio do Mal: substitua a magia de domínio de 6º nível *criar mortos-vivos* por *doença plena*, e a magia de domínio de 9º nível *invocar criaturas IX* por *prender a alma*.

DOMÍNIO DA MEKÂNICA

Divindade: Cyriss.

Poder Concedido: o personagem recebe +4 de bônus divino em todos os testes de perícia relacionados a dispositivos mekânicos.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA MEKÂNICA

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| 1 Embaralhar* | 6 Vincular Guardião* |
| 2 Detectar Córtex* | 7 Visão Arcana Maior |
| 3 Sobrecarregar* | 8 Repelir Metal ou Pedra** |
| 4 Toque Enferrujante | 9 Disjunção do Mago |
| 5 Criar Itens Temporários | |

*Novas magias, apresentadas na seção "Magias dos Reinos de Ferro" (págs. 359-367). **Metal apenas.

DOMÍNIO DA MENDICÂNCIA

Divindade: Ascendida Rowan.

Poderes Concedidos: o personagem pode conjurar *pedra encantada* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de clérigo, como uma habilidade similar a magia. Adicione Blefar à lista de perícias de classe do clérigo.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA MENDICÂNCIA

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| 1 Santuário | 6 Penitência |
| 2 Tornar Inteiro | 7 Penitência |
| 3 Criar Alimentos | 8 Antipatia |
| 4 Remover Doenças | 9 Cura Completa em Massa |
| 5 Repelir Insetos | |

DOMÍNIO DO MERCANTILISMO

Divindades: Ascendida Shevann, Prole Bolis.

Poder Concedido: adicione Avaliação, Blefar e Falar Idioma à lista de perícias de classe do clérigo.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO MERCANTILISMO

- | | |
|----------------------|--------------------------|
| 1 Alarme | 6 Símbolo da Persuasão |
| 2 Esplendor da Águia | 7 Convocação Instantânea |
| 3 Sugestão | 8 Metamorfosear Objetos |
| 4 Idiomas | 9 Simpatia |
| 5 Sugestão em Massa | |

DOMÍNIO DA MORTE

Divindades: Prole Delesle, Thamar, Toruk.

Poder Concedidos: o personagem pode conjurar *detectar mortos-vivos* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de clérigo, como uma habilidade similar a magia.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA MORTE

- | | |
|---------------------------|---------------------|
| 1 Visão da Morte | 6 Recipiente Arcano |
| 2 Drenar Força Vital | 7 Destruição |
| 3 Falar com os Mortos | 8 Dedo da Morte |
| 4 Proteção contra a Morte | 9 Prender a Alma |
| 5 Matar | |

DOMÍNIO DA MORTE-EM-VIDA

Divindades: Prole Delesle, Toruk.

Poderes Concedidos: o personagem conjura todas as magias necromânticas com +1 nível de conjurador. Além disso, o personagem é imune aos perigos normais de conjurar magias necromânticas (veja "Os Perigos das Artes Negras", página 263).

MAGIAS DO DOMÍNIO DA MORTE-EM-VIDA

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| 1 Toque Macabro | 6 Criar Mortos-Vivos |
| 2 Comandar | 7 Controlar Mortos-Vivos |
| 3 Criar Mortos-Vivos | 8 Criar Mortos-Vivos Maior |
| 4 Toque Vampírico | 9 Aprisionar a Alma |
| 5 Drenar Temporário | |

DOMÍNIO DA NAVEGAÇÃO

Divindade: Ascendido Doleth.

Poder Concedido: adicione Natação à lista de perícias de classe do clérigo. Além disso, o personagem recebe um deslocamento na água igual à metade de seu deslocamento normal. Veja o LRB III, Capítulo 7, Glossário, Deslocamento, para os outros benefícios de possuir um deslocamento na água.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA NAVEGAÇÃO

- | | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| 1 Animar Cordas | 6 Imobilizar Monstro* |
| 2 Mensageiro Animal* | 7 Invocar Aliado da Natureza VII* |
| 3 Caminhar na Água | 8 Controlar o Clima |
| 4 Movimentação Livre | 9 Invocar Aliado da Natureza IX* |
| 5 Controlar os Ventos | |

*Apenas animais, terrenos ou criaturas do oceano, de acordo com a magia.

DOMÍNIO DA ORDEM

Divindades: Grandes Patriarcas, Menoth.

Magias do Domínio da Ordem: substitua a magia de domínio de 2º nível *acalmar emoções* por *zona da verdade*, substitua a magia de domínio de 6º nível *imobilizar monstro* por *proibição*, e substitua a magia de domínio de 9º nível *invocar criatura IX* por *estase temporal*.

DOMÍNIO DO OUTONO

Divindade: Dhunia.

Poder Concedido: uma vez por dia, o personagem pode infligir envelhecimento antinatural em um adversário. Isto exige um ataque de toque bem-sucedido, e permite que a vítima faça um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + nível do clérigo + modificador de Sabedoria). Caso a vítima falhe, seu rosto se torna enrugado e envelhecido, ela sofre 2 pontos de dano temporário em Força e Constituição, e seu deslocamento é reduzido pela metade. Este efeito dura por 1 minuto por nível do clérigo.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO OUTONO

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1 Queda Suave | 6 Caminhar no Vento |
| 2 Forma de Árvore | 7 Controlar o Clima |
| 3 Enfraquecer Plantas | 8 Evaporação |
| 4 Malogro | 9 Tempestade da Vingança |
| 5 Controlar os Ventos | |

DOMÍNIO DA PILHAGEM

Divindade: Prole Aidan.

Poder Concedido: o personagem recebe a habilidade sentir armadilhas. Esta habilidade é idêntica à habilidade de ladino de mesmo nome (LRB I).

MAGIAS DO DOMÍNIO DA PILHAGEM

- | | |
|------------------------|--------------------------------|
| 1 Detectar Portas | 6 Encontrar o Caminho Secretas |
| 2 Encontrar Armadilhas | 7 Encontrar o Caminho |
| 3 Localizar Objetos | 8 Discernir Localização |
| 4 Neutralizar Venenos | 9 Sexto Sentido |
| 5 Criar Passagens | |

DOMÍNIO DAS PLANTAS

Divindades: Ascendido Gordenn, Dhunia, Scyrah.

DOMÍNIO DOS PREDADORES

Divindade: Serpente Devoradora.

Poder Concedido: uma vez por dia, o clérigo pode manifestar garras, que permitem que ele faça dois ataques naturais por rodada. Cada ataque causa 1d4 de dano no caso de clérigos Pequenos, 1d6 de dano para clérigos Médios e 1d8 de dano para clérigos Grandes (dec x2, cortante). As garras duram por um número de rodadas igual a 3 + o modificador de Carisma do clérigo.

MAGIAS DO DOMÍNIO DOS PREDADORES

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| 1 Presa Mágica | 6 Doença Plena |
| 2 Pele de Árvore | 7 Destruição Rastejante |
| 3 Visão no Escuro | 8 Regeneração |
| 4 Grito | 9 Alterar Forma* |
| 5 Comunhão com a Natureza | |

*Predadores apenas.

DOMÍNIO DA PRIMAVERA

Divindades: Dhunia, Scyrah.

Poder Concedido: O clérigo pode conjurar a magia *remover doenças* uma vez por semana, com nível de conjurador igual ao seu nível de clérigo, como uma habilidade similar a magia.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA PRIMAVERA

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| 1 Bom Fruto | 6 Carvalho Vivo |
| 2 Forma de Árvore | 7 Controlar o Clima |
| 3 Ampliar Plantas | 8 Explosão Solar |
| 4 Restauração | 9 Tempestade da Vingança |
| 5 Ampliar Animais | |

DOMÍNIO DA PROTEÇÃO

Divindades: Ascendida Rowan, Cyriss, Morrow.

Magias do Domínio da Proteção: substitua a magia de domínio de 3º nível *proteção contra elementos* por *proteção contra flechas*, e substitua a magia de domínio de 4º nível *imunidade à magia* por *proteção contra a morte*.

DOMÍNIO DA SORTE

Divindades: Ascendida Shevann, Prole Bolis, Thamar.

DOMÍNIO DA TERRA

Divindades: Dhunia, Grandes Patriarcas, Prole Aidan, Scyrah.

Poder Concedido: o personagem pode conjurar uma versão diferente da magia *construção* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de clérigo, como uma habilidade similar a magia. Essa versão exige que as vítimas estejam sobre um chão de pedra ou terra, e faz com que seus pés se afundem no solo; de todas as outras formas, funciona como a magia *construção* normal.

DOMÍNIO DA TIRANIA

Divindades: Menoth, Prole Ekris.

Poder Concedido: o clérigo recebe +2 de bônus em testes de conjurador quando conjura magias de Encantamento.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA TIRANIA

- | | |
|---------------------|------------------------------|
| 1 Comando | 6 Tarefa/Missão |
| 2 Imobilizar Pessoa | 7 Imobilizar Pessoa em Massa |
| 3 Desespero | 8 Ordem |
| 4 Tarefa Menor | 9 Dominar Monstro |
| 5 Dominar Pessoa | |

DOMÍNIO DO VERÃO

Divindade: Dhunia.

Poder Concedido: o personagem é imune aos efeitos de ambientes quentes e frios, como se estivesse permanentemente sob efeito da magia *suportar elementos*.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO VERÃO

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------|
| 1 Suportar Elementos | 6 Semente de Fogo |
| 2 Esquentar Metal | 7 Raio de Sol |
| 3 Luz do Dia | 8 Explosão Solar |
| 4 Terreno Ilusório | 9 Tempestade da Vingança |
| 5 Convocar Tempestade de Relâmpagos | |

DOMÍNIO DA VIAGEM

Divindades: Ascendida Ellena, Cyriss, Morrow.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA VIAGEM

- | | |
|--------------------|-----------------------------|
| 1 Passos Longos | 6 Caminhar no Vento |
| 2 Vigor do Urso | 7 Teletransporte Maior |
| 3 Montaria | 8 Tranca Dimensional |
| 4 Caminhar na Água | 9 Círculo de Teletransporte |
| 5 Voo Prolongado | |

DOMÍNIO DA VIRTUDE

Divindade: Ascendida Katrena.

Poder Concedido: o clérigo recebe a habilidade sobrenatural de destruir o mal, que permite que ele faça um único ataque contra uma criatura maligna com +4 de bônus em ataque e bônus de dano igual ao seu nível de clérigo, uma vez por dia. A tentativa de destruir o mal deve ser declarada antes do ataque.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA VIRTUDE

- | | |
|----------------------|--------------------|
| 1 Remover Medo | 6 Marca da Justiça |
| 2 Tendência em Arma* | 7 Palavra Sagrada |
| 3 Oração | 8 Aura Sagrada |
| 4 Espada Sagrada | 9 Escudo da Ordem |
| 5 Marca da Justiça | |
- *Leal ou Bom apenas.

« O “DOM” DA MAGIA ARCANÁ »

Ignorante dos princípios e fórmulas científicos, o indisciplinado feiticeiro confia em uma conexão inata com os poderes arcanos do universo. Embora bizarro e pouco compreendido, o poder utilizado por esses indivíduos é inegável. Sua maestria sobre as energias mágicas fez muito para tornar a magia respeitada e temida como é atualmente. Mesmo assim, este poder não é território apenas dos feiticeiros. Com estudo cuidadoso e meticuloso, e vontade firme, outros aprenderam a dominar e controlar estes mesmos poderes. A magia pode ser ensinada e aprendida através dos princípios fundamentais da ciência, e os homens podem utilizar sua força arcana.

— Kerwin o Nobre, *Principia Arcana Magus*

FEITIÇARIA

No início havia apenas feiticeiros, seus talentos nascidos de seu sangue ou de alguma capacidade sombria. Estes primeiros usuários de magia eram encarnações aterrorizantes de fúria arcana. Para os Orgoth, esses bruxos e bruxas eram uma bênção, uma ferramenta útil para ser escravizada e utilizada contra a população das Mil Cidades. Mas mesmo sob o jugo dos opressores Orgoth, os feiticeiros eram uma força quase sem controle de caos e destruição. Por séculos, a feitiçaria foi a única forma de magia arcana conhecida dos homens de Immoren ocidental, e forneceu muito da atual compreensão da magia, graças aos estudos e experimentos de Kerwin o Nobre.

Para os não-iniciados, a feitiçaria parece ser tão poderosa quanto qualquer outra forma de magia arcana; a principal diferença entre a feitiçaria e a magia dos magos é o nível de disciplina exigido do conjurador. Os feiticeiros encontram seu poder naturalmente. Os magos são bastante conhecidos simplesmente porque precisam devotar tanto do seu tempo aos estudos. Há uma antiga e arraigada crença de que os feiticeiros e as bruxas extraem seu poder de algum fosso sombrio, provavelmente uma fonte marcada pela escuridão de Thamar, ou por algum poder profano desconhecido.

O Toque da Feitiçaria

OS FEITICEIROS NASCEM COM SEU PODER, NÃO PRECISAM APRENDÊ-LO. NINGUÉM SEM O TALENTO NATO PARA A FEITIÇARIA PODE DOMINAR A MANIPULAÇÃO INTUITIVA E INSTINTIVA DA MAGIA DE QUE OS FEITICEIROS GOZAM. NÃO EXISTE RIMA OU RAZÃO APARENTE PARA O CRITÉRIO DE QUEM NASCE COM ESTE RARO TALENTO. EMBORA UM INDIVÍDUO DEVA NASCER COM A HABILIDADE, ELA TRANSCENDE AS LINHAGENS. DOIS FEITICEIROS PODEM TER FILHOS QUE SEJAM COMPLETAMENTE INEPTOS NA UTILIZAÇÃO DA MAGIA, E UMA NINHADA INTEIRA DE FEITICEIROS PODE NASCER DE UMA FAMÍLIA QUE NUNCA TEVE NEM MESMO UM MAGO ENTRE OS SEUS. CONTUDO, COM MAIS FREQUÊNCIA, A DESPEITO DE RAÇA OU HEREDITARIEDADE, APENAS UM ÚNICO FEITICEIRO NASCE EM UMA FAMÍLIA EM QUALQUER ÉPOCA, E VÁRIAS GERAÇÕES PODEM SE PASSAR ANTES QUE OUTRO NASÇA NA MESMA FAMÍLIA, SE É QUE ISTO ACONTECERÁ DE NOVO. ESTA É OUTRA RAZÃO PELA QUAL ALGUNS TEMEM OS FEITICEIROS.

ATÉ A ÉPOCA DO “DOM”, FEITICEIROS E MAGOS ERAM COMPLETAMENTE DESCONHECIDOS DA HUMANIDADE. MUITAS DAS OUTRAS RAÇAS APRESENTAVAM ESSES TALENTOS, MAS NENHUM HUMANO HAVIA NASCIDO COM A HABILIDADE DE UTILIZAR AS ENERGIAS ARCANAS. PODEROSOS FEITICEIROS SEMPRE NASCERAM ENTRE OS ELFOS IOSANOS E SEUS PRIMOS NYSS, E FEITICEIROS ANÕES SEMPRE FORAM RESPEITADOS ENTRE O POVO DE RHUL. OCASIONAIS FEITICEIROS GOBLINS, TANTO ENTRE OS GOBBERS QUANTO ENTRE OS BOGRIN, ERAM CONHECIDOS E, É CLARO, OS MAIS ÓBVIOS DENTRE OS FEITICEIROS DAS OUTRAS RAÇAS ERAM OS FEITICEIROS ALBINOS TROLLÓIDES — MARCADOS DESDE O SEU NASCIMENTO. COM O ADVENTO DO DOM ENTRE A HUMANIDADE, OS OGRUN PERMANECERAM A ÚNICA RAÇA CONHECIDA QUE NÃO FOI TOCADA PELO TALENTO DE EMPREGAR PODERES DE FEITIÇARIA E COMANDAR GRANDES FORÇAS ARCANAS.

Os humanos de Immoren ocidental sempre enxergaram a feitiçaria com medo e desconfiança, mas este medo natural aumentou ainda mais durante a era de Orgoth. Os Orgoth eram poderosos feiticeiros, e utilizaram seu poder contra os povos de Immoren ocidental durante sua longa ocupação. Os opressores tinham seus próprios rituais sombrios, e escravizavam qualquer um que descobriam ser capaz de feitiçaria. Esses escravos trouxeram muito sofrimento ao povo de Immoren ocidental, causando dor e morte onde quer que fossem. Enquanto as leais bruxas de Orgoth disparavam raios flamejantes e queimavam os rebeldes, outros observavam e planejavam. Logo, os rebeldes aprenderam como matar as bruxas de maneira rápida e impiedosa, e conseguiram capturar algumas. A esta altura, os primeiros seguidores de Thamar tocados pelo Dom se apresentaram aos rebeldes. Com ordens de sua deusa para que encontrassem mais almas dispostas e capazes de abraçar o Dom da Magia, esses poucos indivíduos começaram a estabelecer as primeiras ordens arcanas com o auxílio das forças rebeldes. Trabalhando com os alquimistas, foram capazes de rapidamente expandir seu próprio conhecimento de magia, e desenvolver mais a ciência da alquimia, iniciando o longo processo que

mudaria para sempre o futuro de Immoren ocidental, com o desenvolvimento da pólvora explosiva e a ciência avançada da mekânica.

Na era moderna, muitos ainda vêem a feitiçaria com desconfiança, e como o anátema de tudo o que é correto na magia. Este preconceito continua a perseguir os feiticeiros, a despeito do fato de que a magia arcana tenha se tornado mais amplamente aceita; a marca de “bruxos” ainda repousa sobre suas fronteiras, mesmo que sejam gentis e meigos como cordeirinhos. Ainda assim, de acordo com os mais astutos magos, o poder que reside dentro de cada feiticeiro é uma potente fonte de energia arcana,

que carece do molde que vem de anos de treinamento rigoroso e disciplina austera.

Contudo, os feiticeiros vêm se tornando um pouco mais aceitos nas nações mais progressistas. Cygnar não mais prega a queima de bruxas na estaca, e a feitiçaria não é mais considerada um crime. Durante o reinado de Vinter Raelthorne IV, os feiticeiros foram caçados como animais, e mortos às centenas, embora muitos suspeitem que a inquisição do Velho tenha sido simplesmente uma cobertura para a matança de qualquer um suspeito de traição ou insurreição. Ao fim deste reinado, muitos feiticeiros caçaram os Inquisidores e outros agentes acusados de crimes contra Cygnar.

Quando criança, meus pais me abandonaram. Pescadores de um kriel goblin me encontraram dentro de uma mochila na margem do rio. Aparentemente, minha mãe ou meu pai tinha decidido me afogar, mas não havia conseguido ir até o fim. Os gobbers me acolheram, e eu passei muitos anos vivendo entre eles, aprendendo seus modos. Trataram-me bastante bem, e eu tinha comida, fogo e abrigo.

Quando tinha treze anos, alguns bogrin atacaram nossa aldeia. Imagine sua surpresa quando viram uma criança humana matar um grupo deles com um leque de chamas. É claro, eu fiz isso por medo, os bogrin tinham me derrubado no chão e eu só consigo lembrar de gritar aterrorizado, enquanto as chamas disparavam de minhas mãos.

Nós os repelimos, e eles não voltaram. Nosso chefe parecia estranhamente abatido depois da batalha, e eu notei os olhares ao meu redor. Mais tarde, descobri que ele havia mandado um mensageiro para trazer uma feiticeira trollóide. Longos dias se passaram antes que eu fosse apresentado a Makragor. Ela se tornou minha mentora, e me ensinou sobre a feitiçaria e como focalizar o poder dentro de mim. Ela avisou que eu não seria aceito entre a minha própria raça, e apontou para a desconfiança dos gobbers como um exemplo perfeito. Sob sua tutela, eu percebi que minha mãe havia me abandonado provavelmente depois de descobrir que meu pai era um feiticeiro.

Os compatriotas de Makragor nunca a haviam rejeitado. Sua pele era branca e a deles verde e ocre, e mesmo assim ela era sempre tratada com respeito. É por isso que eu escolhi viver entre eles. São meus amigos e minha família – a única família verdadeira que eu conheci.

Escute. Está ouvindo estes gritos? Suas pistolas e rifles não vão detê-la. Minha família está vindo me resgatar. Quando vocês tolos apontaram para mim, gritando “bruxo”, eu lhes dei uma chance de me deixar ir embora em paz. Lembrem-se bem desta lição. As suas trancas não podem me segurar. Eu não sou um bruxo. Eu não mato sem razão, nem causo destruição entre os inocentes.

Sou apenas um feiticeiro.

— A confissão de Scavra Glask (morridano Fet7) relatada para um perscrutador menita na vila de Tanzer

Mesmo assim, em cidades do interior e aldeias isoladas, os feiticeiros devem agir com cautela. A forca, a fogueira ou coisas ainda piores são punições comuns em muitas localidades remotas, e mesmo em partes menos visíveis de comunidades maiores, pela “prática de bruxaria”. No Protetorado, a bruxaria é punida com severidade e brutalidade. Os olhos e a língua de um suspeito de bruxaria são em geral queimados, e ferros quentes são colocados em seus ouvidos, fazendo com que o fogo sagrado de Menoth purifique o “bruxo” – deixando-o isolado e indefeso. De fato, os feiticeiros ainda são muito pouco bem-vindos em muitos lugares. Parece que o medo instigado pelos soldados de Orgoth há tantos séculos deixou um legado de desconfiança e ódio que dura até hoje.

O QUE É UM BRUXO?

BRUXARIA É O RÓTULO QUE MUITOS DÃO À MANIFESTAÇÃO DE PODERES ARCANOS DE UM FEITICEIRO. EM IMMOREN OCIDENTAL, O ÓDIO AOS BRUXOS NÃO VEM DA PRÁTICA NATIVA DE FEITIÇARIA, MAS DAS VIS PRÁTICAS DAS BRUXAS DE GUERRA DE ORGOTH. CADA BRUXO DE GUERRA ERA UM ESCRAVO FEITICEIRO, CAPAZ DE DESTRUIR ALDEIAS E CIDADES COM UM PENSAMENTO. SUAS PRÁTICAS ERAM SOMBRIAS E INFERNAS. MUITAS PRÁTICAS MÁGICAS PROIBIDAS SE ORIGINARAM DE SEUS RITUAIS PERVERSOS. POR CAUSA DOS ORGOTH, O POVO MUITAS VEZES ASSOCIA A PALAVRA “BRUXO” COM A PALAVRA “FEITICEIRO”.

A MAIOR PARTE DOS FEITICEIROS MODERNOS APRENDERAM A SE PASSAR POR MAGOS AVENTUREIRO OU PRATICANTES DE PRESTIDIGITAÇÃO RITUAL. ESTA É UMA FARSA FACILMENTE MANTIDA, EMBORA O USO DILIGENTE DA PERÍCIA BLEFAR POSSA SER NECESSÁRIO PARA SE PASSAR DESAPERCEBIDO. MUITOS FEITICEIROS REALMENTE UTILIZAM SEUS TALENTOS PARA SE TORNAREM MAGOS MAIS ADIANTE. CONTUDO, É POSSÍVEL QUE UM FEITICEIRO SE TORNE UM MEMBRO RECONHECIDO E VALORIZADO DE UMA COMUNIDADE COM BOA EDUCAÇÃO, SEM MEDO DA FOGUEIRA OU DO LINCHAMENTO. CONTUDO, NO INTERIOR, CIDADÃOS EXAGERADAMENTE PREOCUPADOS PODEM TRANSFORMAR COM RAPIDEZ UM GRUPO DE BOAS PESSOAS EM UMA MULTIDÃO PRONTA A LINCHAR UM FEITICEIRO.

EM TEMPOS MODERNOS, A IGREJA DE MORROW DEFINE A BRUXARIA COMO A PRÁTICA DE MAGIA QUE DISTORCE O DOM SAGRADO DO ESPÍRITO. EM OUTRAS PALAVRAS, AS MAGIAS QUE CORROMPEM A ALMA OU QUE RESULTAM NA MANIPULAÇÃO DE ENERGIAS PROFANAS SÃO ANÁTEMA ÀS VIRTUDES DO BEM E DA JUSTIÇA. TAIS PRÁTICAS NEM SEMPRE SÃO DEFINIDAS COM PRECISÃO, MAS, EM GERAL, INCLUEM NECROMANCIA E INFERNALISMO, E JÁ INCLUÍRAM, EM DIVERSAS ÉPOCAS, CONJURAÇÕES COMO ENCANTAMENTOS OU MAGIAS DE DOMINAÇÃO, E OUTRAS ACUSADAS DE DOBRAR A VONTADE DE UMA PESSOA. HOJE EM DIA, DIVERSAS AGÊNCIAS PROCURAM EXPOR OS PRATICANTES DE TAIS ARTES PROIBIDAS; A ORDEM DE ILUMINAÇÃO E OS PERSCRUTADORES DE MENOTH SÃO EXEMPLOS PERFEITOS DE ORDENS QUE CAÇAM E PERSEGUEM ATIVAMENTE OS PRATICANTES DE BRUXARIA.

CONJURAR MAGIAS DA ESCOLA DA NECROMANCIA OU LIDAR COM MAGIAS QUE INVOCAM INFERNAS SÃO ATOS QUE DEIXAM MARCAS. DE FORMA SEMELHANTE AO ODOR DO INCENSO, QUE FICA PRESENTE APÓS

SUA QUEIMA, OS PRATICANTES DE BRUXARIA CARREGAM UMA MÁCULA EM SUAS ALMAS. EXISTE UMA VASTIDÃO DE MANEIRAS DE ENGANAR A MAGIA DE ADIVINHAÇÃO, E DE FATO NEM TODOS OS QUE APARECEM COMO MALICIOSOS SÃO CAPAZES DE CONJURAR NECROMANCIA. O SIMPLES FATO DE SER EGOÍSTA OU DESLEAL NÃO TORNA ALGUÉM NECESSARIAMENTE UM BRUXO. A MAIOR PARTE DOS INFERNALISTAS APRENDE A SE ESCONDER ATRAVÉS DA PRÁTICA DE MAGIA EM LUGARES REMOTOS, OU DA UTILIZAÇÃO DE MAGIAS DE OCULTAMENTO PARA ESCONDER SUAS VERDADEIRAS NATUREZAS. UM MOMENTO DE DESCUIDO PODE LEVAR À DESCOBERTA, E OS SERVIDORES DA VIRTUDE ESTÃO SEMPRE VIGILANTES.

A ORDEM DE ILUMINAÇÃO CRIOU VÁRIOS MEIOS DE DETECTAR TAIS PRÁTICAS, E OS ILUMINADOS APRENDEM AS MANEIRAS DE LOCALIZAR BRUXOS. DA MESMA FORMA, SABE-SE QUE A INQUISIÇÃO PRATICAVA ROTINEIRAMENTE O USO DE MAGIAS DE ADIVINHAÇÃO PARA CAÇAR E ENCONTRAR BRUXOS. DE EXTREMA IMPORTÂNCIA ERAM AS MAGIAS *DETECTAR MAGIA* E *DETECTAR O MAL*. TAMBÉM EXISTE OUTRO MÉTODO, QUE CONTA MAIS COM A HABILIDADE E O OLHO BEM TREINADO (VEJA O TALENTO SENTIR MARCA, NO CAPÍTULO DOIS: PERSONAGENS & CLASSES).

A MAGIA DOS MAGOS

É difícil determinar com precisão a história da magia dos magos. Os primeiros magos de que se tem registro reuniram-se sob a tutela de Sebastien Kerwin no ano 81 AR. Muitos desses magos se uniram como o Círculo do Juramento em 67 AR, e em seus primeiros escritos estão as pistas sobre como os magos aprenderam a empregar a magia arcana. Muitos sábios religiosos e dados a conspirações afirmam que foi a influência de Thamar que concedeu aos mortais a habilidade de tocar um poder tão grande, mas a época do Círculo foi muito posterior ao evento divino conhecido como o “Dom”. Este título agourento significa algo que, com mais probabilidade, é uma metáfora do que um real “presente” na forma de poder. Certamente, Thamar era uma poderosa ocultista antes de sua ascensão; contudo, não está provado se ela realmente tinha a capacidade de conceder o conhecimento das ciências arcanas aos homens através de algum sacrifício desconhecido. Supostamente, o Dom colocou a magia arcana nas mãos dos mortais, para ajudá-los a derrotar seus inimigos, os Orgoth. Muitos sábios modernos acham esta informação altamente suspeita, mas é difícil desconsiderar completamente tal possibilidade. De fato, uma das mais famosas magas era a cruel Nivara, que inventou ou aprimorou muitas das poderosas magias destrutivas utilizadas pelos magos hoje em dia. Ela se tornou proeminente quando a rebelião foi declarada, e repassou seu conhecimento aos mais poderosos magos de sua geração. Muitos destes pupilos desempenharam papéis-chave no início da rebelião, levando seus poderes contra os opressores. Nivara acabou por

demonstrar suas alianças sombrias quando morreu, tendo ascendido como uma prole de Thamar; por isso, a maior parte dos magos respeitáveis acha bastante difícil reconhecer a sua genialidade, mesmo que não haja dúvidas de que seu legado tenha prejudicado Orgoth.

É razoável pensar que os deuses tiveram de conceder algum poder aos mortais, já que os Orgoth perseguiram e destruíram milhares e milhares dos fiéis de Immoren ocidental. Os extermínios religiosos sistemáticos realizados pelos Orgoth minaram o auxílio que Morrow e Thamar eram capazes de fornecer e, embora as igrejas e catedrais permanecessem refúgios seguros, os morrowanos devotos sofreram muito durante esta era. A despeito da origem do Dom, é indiscutível que aqueles que se reuniram em Ceryl formaram a primeira ordem arcana de magos genuínos.

A magia em si desempenhou um papel essencial na história de Immoren ocidental, pois foi através da combinação de magia arcana e alquimia que os Reinos de Ferro obtiveram sua liberdade. Com o tempo, Orgoth esmagou o Círculo do Juramento, e apenas alguns poucos magos sobreviveram. Alguns desses indivíduos foram capazes de chegar até Llael, e auxiliaram na libertação de Leryn, uma cidade mesmo então conhecida como o centro do conhecimento alquímico, e sede da Ordem do Crisol Dourado. Com esta confluência de magos, os alquimistas em Llael redobram seus esforços na luta para derrubar a tirania de Orgoth.

A alquimia e a magia dos magos são incrivelmente similares quanto aos seus métodos de utilizar a energia arcana. A alquimia, diferente da magia, necessita de um processo chamado *síntese*. Este passo é crucial na criação dos compostos que interagem magicamente. De muitas formas, os alquimistas foram os primeiros magos; criando magia através

de fórmulas e sínteses, foram capazes de empregar o poder arcano sem a ajuda dos deuses. Ao longo dos anos, os magos se esconderam em Llael, e alguns alquimistas rejeitaram o primitivo uso da síntese, ao invés disso aprendendo a contar com as fórmulas e encantamentos da magia dos magos. Praticavam em segredo, lentamente estudando as feitiçarias de Orgoth para melhor entender e contra-atacar seu poder.

A magia moderna nasceu não apenas da luta daqueles tempos, mas muitas de suas inovações e avanços foram observados, codificados e registrados em pergaminhos pelo homem que é considerado o pai dos magos modernos. Sebastien Kerwin, muitas vezes chamado de Kerwin o Nobre, era um praticante arcano de intelecto excepcional, e capaz de inspiração extraordinária. Seus escritos são famosos por sua percepção, compreensão e referências crípticas ao poder da magia.

DIZEM OS BOATOS...

ALGUNS SÁBIOS E MAGOS ACREDITAM QUE É BEM POSSÍVEL QUE SEBASTIEN KERWIN TENHA DOMINADO TANTO A FEITIÇARIA QUANTO A MAGIA DOS MAGOS, DENTRE SEUS MUITOS OUTROS INTERESSES. É POSSÍVEL QUE A ORDEM FRATERNAL DE MAGIA POSSUA AS ÚNICAS CÓPIAS DE SEUS DIÁRIOS E TOMOS PESSOAIS. ESSES LIVROS SÃO SUPOSTAMENTE MANTIDOS A SETE CHAVES, E SEU CONTEÚDO É DESCONHECIDO. É CLARO, PERSISTEM OS RUMORES SOBRE NECROMANCIA, INVENÇÕES MARAVILHOSAS E SEGREDOS TERRÍVEIS E SOMBRIOS ENTRE AS DESCOBERTAS OCULTAS DE KERWIN. A ORDEM FRATERNAL SE RECUSA A COMENTAR SOBRE QUAISQUER SEGREDOS QUE ESTEJA GUARDANDO.



Aplicando os princípios das fórmulas alquímicas à criação de fórmulas arcanas, Kerwin criou uma vasta obra de conhecimento arcano assim como os princípios fundamentais que inspiraram o desenvolvimento da mekânica. Em essência, a abordagem de Kerwin afirma que o poder sobre a magia vem do estudo, e o domínio do poder arcano vem através da análise científica.

De fato, suas teorias são tidas em tão alta conta que o currículo de todas as ordens arcanas de Immoren ocidental exige que o aprendiz passe algum tempo dominando os componentes verbais, somáticos e materiais de conjurações. Antes que o aprendiz receba a permissão de praticar até mesmo a mais reles das magias, deve passar anos de estudo e treinamento, dominando os fundamentos do conhecimento arcano e alquímico necessários para exercer tal poder.

As descobertas de Kerwin levaram à manifestação de diversas abordagens diferentes da magia, muitas das quais evoluíram ao longo dos anos. O fato de que muitos dos escritos de Kerwin ainda não foram decifrados – devido ao enigmático modo com que passou a escrever no final de sua vida – apenas adiciona ainda mais mistério a este homem. De fato, alguns dizem que ele ainda está vivo, com centenas de anos de idade, sustentado através de poderosas magias e trabalhando para uma ordem arcana secreta. Qualquer que seja o caso, o fato é que as obras de Kerwin, tanto as descobertas quanto as ocultas, são alvo de muita cobiça por suas extensas informações e percepções.

OS MAGOS E AS OUTRAS RAÇAS

EMBORA A MAGIA DOS MAGOS ENTRE A HUMANIDADE SEJA UM DESENVOLVIMENTO BASTANTE NOVO, OUTRAS RAÇAS RECEBERAM DE SEUS DEUSES HÁ MUITO O DOM DO CONHECIMENTO DESTE TIPO DE MAGIA. OS ELFOS DE IOS POSSUEM UMA FORTE TRADIÇÃO DE MAGOS, E MUITOS DELES SE ESPECIALIZAM EM ADIVINHAÇÃO. CONTUDO, EMBORA SEUS PARENTES, OS NYSS, POSSUAM O TALENTO PARA ESTE TIPO DE MAGIA, SUA LINGUAGEM ESCRITA NÃO É ROBUSTA O BASTANTE PARA SUPORTAR AS FÓRMULAS E PALAVRAS MÁGICAS DE QUE OS MAGOS NECESSITAM. CASO UM NYSS ENCONTRASSE UM TUTOR ENTRE AS OUTRAS RAÇAS E DOMINASSE UM NOVO IDIOMA ESCRITO, PODERIA APRENDER A ARTE DA MAGIA DOS MAGOS, EMBORA ISTO NUNCA TENHA ACONTECIDO ATÉ ONDE É POSSÍVEL LEMBRAR.

ENTRE OS ANÕES, OS MAGOS NÃO SÃO COMUNS, MAS AQUELES QUE EXISTEM SE JUNTARAM PARA FORMAR A MARCA DE ODOM, UMA PODEROSA GUILDA ARCANA DENTRO DAS MONTANHAS DE RHUL. QUIETOS E CHEIOS DE SEGREDOS, OS MAGOS DA MARCA TRABALHAM PARA FORTALECER E PROTEGER SEU REINO E SUA RAÇA DA MAGIA DOS OUTROS POVOS, E DOS PERIGOS NATURAIS QUE ABUNDAM EM IMMOREN OCIDENTAL.

OS GOBBERS E OS TROLLÓIDES CERTAMENTE POSSUEM A HABILIDADE PARA A MAGIA, MAS OS MAGOS SÃO RAROS DENTRE ESSAS RAÇAS. COMO OS NYSS, UM GOBBER OU TROLLÓIDE COM O DESEJO DE SE

TORNAR UM MAGO DEVE PROCURAR UM MENTOR HUMANO. TANTO OS ELFOS QUANTO OS ANÕES TENDEM A SER MUITO CALADOS SOBRE SUA MAGIA PARA COMPARTILHAREM-NÁ COM PESSOAS DE OUTRAS RAÇAS.

POR FIM, COM O ADVENTO DO DOM, OS OGRUN PARECEM SER A ÚNICA RAÇA COMPLETAMENTE INCAPAZ DE DOMINAR A MAGIA ARCANA. FEITICEIROS E MAGOS OGRUN SÃO COMPLETAMENTE DESCONHECIDOS, E ACREDITA-SE LARGAMENTE (E COM RAZÃO) QUE OS OGRUN SÃO DESPROVIDOS DE QUALQUER TALENTO OU CAPACIDADE PARA A MAGIA ARCANA.

← ORDENS ARCANAS DOS REINOS DE FERRO →

Os magos de Immoren ocidental se reúnem em ordens e fraternidades que os permitem estudar e compartilhar seu conhecimento em um ambiente de grupo. Da mesma forma que qualquer universidade ou escola de renome, tais ordens possuem uma arraigada unidade e senso de fidelidade. A maioria guarda segredos sobre seus assuntos internos, e não divide seu conhecimento.

Embora haja diversas grandes ordens em Immoren ocidental, as seguintes são as mais poderosas e renomadas. Com diversas ordens menores em cada nação, e as várias ordens arcanas militares, um mago pode ser de quase qualquer origem, desde que tenha encontrado um canal para seu potencial arcano e intelectual.

A ORDEM FRATERNAL DE MAGIA

A mais poderosa e expansiva das ordens de magos em Immoren ocidental tem sua sede em Cygnar. A Ordem Fraternal de Magia foi fundada por magos refugiados em 111 DR, durante o ocaso da Era de Orgoth. Sempre foi uma escola de elite para magos, aceitando os mais talentosos e inteligentes alunos em suas fileiras. Através da história da Ordem, ela sempre contou entre seus membros com um bom número de nobres, príncipes mercantes e outros cidadãos cygnaranos notáveis. Sua influência política – assim como seu poderio econômico e arcano – é considerável, e provocar a ira da Ordem Fraternal não é uma boa idéia. Seu quartel-general localiza-se em Ceryl, mas têm sedes em Llael, Ord e na maior parte das grandes cidades de Cygnar.

Arraigada às tradições, a Ordem é fonte de muita controvérsia a respeito de suas práticas de recrutamento.



Os novatos (magos de nível menor do que 5) com potencial podem freqüentar a Ordem caso tenham como patronos membros plenos, mas os maus-tratos e “trotes” são causa de escândalo. Mulheres não podem colocar os pés nos salões sem acompanhantes e, a despeito de seus talentos, a Ordem Fraternal nunca aceitou uma mulher em suas fileiras. De fato, além destas práticas chauvinistas, a Ordem rotineiramente rejeita também candidatos não-humanos, quaisquer que sejam seus talentos ou posição social.

DIZEM OS BOATOS...

A ORDEM FRATERNAL DE MAGIA É CONHECIDA POR SUA ARROGÂNCIA E ELITISMO. É DIGNO DE NOTA O RUMOR DE QUE DIVERSAS SOCIEDADES SECRETAS EXISTEM DENTRO DA ORDEM FRATERNAL, PRATICANDO NECROMANCIA, INFERNALISMO E OUTRAS ARTES NEGRAS. A DESPEITO DA AFIRMAÇÃO DA ORDEM DE QUE NENHUM DE SEUS INSTRUTORES ENSINA INFERNALISMO OU NECROMANCIA, SUSPEITA-SE QUE A PRÁTICA DE TAIS MAGIAS AINDA OCORRA EM SEUS SALÕES SECRETOS.

A Ordem Fraternal produz artífices e criadores de artefatos mekânicos do mais alto grau, e entre suas fileiras estão alguns devotos de Cyriss. A Ordem inventou a tecnologia fundamental do córtex, que permitiu a criação de gigantes-a-vapor, gigantes-de-guerra e Colossais. Estas invenções foram parte da ponta-de-lança que virou a maré das batalhas durante a rebelião, e os magos da Ordem Fraternal fizeram contribuições decisivas para a luta contra os bruxos e construtos sombrios de Orgoth. Com a magia e as máquinas do lado da rebelião, e o impulso da invenção das armas de fogo, por fim os Orgoth foram forçados a fugir de Immoren ocidental.

Hoje em dia, a Ordem Fraternal de Magia tem um controle rígido sobre os mais avançados tomos de pesquisa mágica e taumatúrgica. A maior parte dos itens puramente mágicos criados em tempos modernos são sua obra. A Ordem afirma há muito desprezar os itens criados com mekânica arcana mais barata e menos confiável. Embora tenham outrora mantido um monopólio da tecnologia de córtex, é fato que não mantiveram-no guardado bem o suficiente. Quando os magos leais a Khador desertaram para formar sua própria ordem, chamada hoje em dia de Irmandade dos Lordes Cinzentos, levaram consigo os segredos da

Na construção e criação de itens, não conhecemos igual. Nosso conhecimento arcano é insuperável. Verdadeiramente, a prosperidade de nossa ordem deve-se à aplicação de nossa sagacidade, aliada à vontade de vencer.

— Iniciado Fraternal Simon Chanceforth (caspiano Mag11)

manufatura dos córtices e, em consequência disso, Khador começou a construir gigantes-a-vapor sem a necessidade de comercializar com a Ordem Fraternal, sediada em Cygnar.

A ORDEM FRATERNAL DE MAGIA

O TREINAMENTO DA ORDEM FRATERNAL PERMITE QUE OS MAGOS QUE ASCENDEM EM SUAS FILEIRAS DESENVOLVAM TALENTOS EM MUITAS ÁREAS DE ESTUDO ARCANO. É CLARO, OS PRATICANTES ARCANOS DE IMMORN OCIDENTAL ABOMINAM A NECROMANCIA E O INFERNALISMO. A ORDEM FRATERNAL NÃO ENSINA ESTE TIPO DE MAGIA. CONTUDO, FORNECEM EDUCAÇÃO EM CAMINHOS MENOS DUVIDOSOS DA MAGIA, E SEUS MEMBROS TÊM A LIBERDADE DE DEDICAR-SE ÀS MUITAS ESPECIALIDADES DA MAGIA DENTRO DA ORDEM. UMA VEZ QUE UM MAGO INGRESSE E ADQUIRA O TALENTO INICIADO FRATERNAL, OS SEGUINTE TALENTOS TORNAM-SE DISPONÍVEIS COMO PARTE DO TREINAMENTO ESPECIALIZADO DA ORDEM: ARTÍFICE, CONHECIMENTO PROIBIDO E ESCRIBA.

A IRMANDADE DOS LORDES CINZENTOS

O patriotismo é a pedra fundamental da Irmandade dos Lordes Cinzentos, pois todos os seus magos são filhos de Khador. Qualquer um que demonstre o talento necessário para a maestria da magia pode ingressar na Irmandade desde que tenha um patrono. Embora uma boa posição social acelere a obtenção de um patrono, alguns dos cidadãos menos privilegiados de Khador também já conseguiram ingressar e ser aceitos nesta ordem paramilitar. Essencialmente, um coração patriota tempera o poder arcano de um intelecto aguçado. Diferente da Ordem Fraternal, os Lordes Cinzentos não discriminam com base no sexo ou raça; tudo o que pedem é lealdade imorredoura a Khador.

Patriotas khadoranos fundaram a Irmandade dos Lordes Cinzentos em 243 DR, durante o reinado de Levash Tzepesci, um intenso fomentador de guerras. Conflitos sangrentos eclodiam nas fronteiras da Terra Mãe durante estes anos, enquanto as forças armadas de Khador faziam um esforço significativo para obter controle de territórios importantes

em cada um de seus países vizinhos. A Ordem Fraternal tinha diversos membros-chaves com fortes ligações com Khador, tanto por sangue quanto por política, e quando Lorde Tzepesci chamou por auxílio mágico, estes magos responderam. Em uma



única noite, chegaram a um acordo, reuniram suas posses e desapareceram de Cygnar, sob a cobertura de poderosas magias de ocultamento.

A deserção foi um grande golpe contra a Ordem Fraternal. Entre os segredos roubados pelos magos leais a Khador estavam os esquemas bem-guardados para a fabricação de córtices. Pouco depois, tomaram controle total dos Colossais do norte, e assim começaram as Guerras Colossais, graças a estes magos, apelidados de Lordes Cinzentos de Tzepesci. A despeito de sua organização, Khador falhou neste esforço, mas os Lordes Cinzentos não se abalaram, como ficou evidente quando os primeiros gigantes-de-guerra khadoranos começaram a surgir das oficinas de vapor militares em Khardov e Korsk. Os legalistas trabalharam com fervor para fornecer à Terra Mãe os soldados mekânicos movidos a vapor e energia arcana. Seus detratores, numerosos no sul, são inclinados, é claro, a apontar suas origens dúbias, muitas vezes chamando-os de “vira-casacas” e “ferramentas de um tirano”.

DIZEM OS BOATOS...

BOATOS INCENTIVADOS PELA ORDEM FRATERNAL AFIRMAM QUE OS DESERTORES ERAM AGENTES INFILTRADOS QUE SE IMISCUÍRAM NA ORDEM ATRAVÉS DE MANIPULAÇÕES POLÍTICAS E PLANEJAMENTO CUIDADOSO POR PARTE DAS FORÇAS ARMADAS KHADORANAS. E ATRAVÉS DE ANOS DE MANOBRAS E MANIPULAÇÕES CUIDADOSAS, OS KHADORANOS CONSEGUIRAM DESCOBRIR A *MEKÂNICA ENIGMÁTICA* – O CODINOME KHADORANO PARA OS SEGREDOS DA CRIAÇÃO DE CÓRTICES. DE FATO, OS TEÓRICOS DE CONSPIRAÇÃO DENTRO DA ORDEM FRATERNAL INSISTEM QUE A PRESENÇA DESTES MESTRES ESPÍOES EXPLICA OS FORTES LAÇOS ENTRE AS FORÇAS ARMADAS DE KHADOR E A IRMANDADE DOS LORDES CINZENTOS.

SEM DÚVIDA, A MANUFATURA DE GIGANTES-A-VAPOR EM CYGNAR COMEÇOU UMA CORRIDA ARMAMENTISTA COM KHADOR, UMA GUERRA SECRETA DE ESPÍOES E POLÍTICA TRAIÇOEIRA QUE PERDURA ATÉ HOJE. A HISTÓRIA DA ORDEM FRATERNAL E DA IRMANDADE DOS LORDES CINZENTOS ESTÃO IMERSAS NA VIOLÊNCIA FURTIVA DESTA ERA ULTRAPASSADA. ENQUANTO O DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO CONTINUA EM RITMO ACELERADO, ESTAS VELHAS INIMIZADES RECUSAM-SE A ARREFECER.

A Terra Mãe está em nosso sangue, em nossas almas e em nossa magia. Quando você ameaça um de nós, ameaça a todos.

— Guardião Nikolai Szeriova (kossita Rgr5/Mag6)

Hoje em dia, a Irmandade dos Lordes Cinzentos tem capítulos em todas as principais cidades de Khador, incluindo algumas sedes privativas, assim como um quartel-general

central em Korsk. Hábeis, estudados e implacáveis, os Lordes Cinzentos são a vanguarda mística de Khador. A magia de batalha, com uma forte tendência para magias baseadas em frio e gelo e criação de itens, parecem ser o foco principal de seus ensinamentos. A Irmandade conta com fundos dos cofres reais e patrocínio privado de patronos nobres, ricos kayzazy e seus próprios membros bem-nascidos, dos quais há muitos. É digno de nota que os Lordes Cinzentos estabeleceram um ramo especializado para investigar o contrabando de córtices para o Protetorado de Menoth, com a missão de caçar e expor qualquer conexão entre a Velha Fé menita e o Hierarca do Protetorado.

A IRMANDADE DOS LORDES CINZENTOS

DE ASPECTO MARCIAL E ABORDAGEM MILITANTE, A IRMANDADE DOS LORDES CINZENTOS SERVE COMO A VANGUARDA ARCANA DE KHADOR. LEAIS E DETERMINADOS, ESSES MAGOS PATRIOTAS PROCURAM ASSEGURAR A SOBERANIA E PROSPERIDADE DO POVO KHADORANO. UMA VEZ QUE UM MAGO ENTRE PARA A IRMANDADE DOS LORDES CINZENTOS E ADQUIRA O TALENTO LORDE CINZENTO, OS SEGUINTE TALENTOS TORNAM-SE DISPONÍVEIS COMO PARTE DO TREINAMENTO ESPECIALIZADO DA IRMANDADE: PELA TERRA MÃE, CONCENTRAÇÃO INQUEBRÁVEL E CONJURADOR DE BATALHA.

A ORDEM DO CRISOL DOURADO

Com a fundação do Círculo do Juramento, os magos treinados surgiram em todo Immoren ocidental procurando outros aliados. Na cidade de Leryn, uniram forças com uma irmandade pouco organizada de alquimistas que se escondia naquela cidade. As duas disciplinas complementavam uma à outra, e foi apenas uma questão de tempo até que a magia dos magos e a alquimia comesçassem a se combinar para criar magias ainda mais poderosas. Em Leryn, os métodos de criação de poções e ungüentos arcanos foram refinados. Depois de quase quarenta anos de cooperação, a Ordem do Crisol Dourado foi formada em 25 AR para solidificar a aliança entre os magos e os alquimistas de Leryn.

A Ordem do Crisol Dourado é a mais antiga ordem arcana ainda em atividade em todo Immoren ocidental. Embora a morte de Kerwin, quarenta anos antes, tivesse abalado as fundações da comunidade dos magos, sua habilidade e legado de juntar a alquimia com a magia foram seguidos pela Ordem. Algumas das anotações e teorias



de Kerwin, trazidas a Leryn nos primeiros dias da aliança entre alquimistas e magos, levaram a grandes descobertas nos tempos que se seguiram. Anos de trabalho duro decifrando as anotações de Kerwin levaram os especialistas da Ordem a descobrir a fórmula da pólvora explosiva, e a inovações verdadeiramente avançadas como o acumulador arcanodinâmico. Dentro da Ordem, um grupo de magos de elite conhecido como o Círculo de Kerwin continua a estudar suas obras até hoje, e suas descobertas e pesquisas valem um alto preço para as partes interessadas. O quartel-general da Ordem do Crisol Dourado sempre esteve localizado na cidade fortificada de Leryn.

Atualmente, a Ordem é o maior fabricante comercial de pólvora explosiva, e o maior fabricante privado de reagentes alquímicos, ungüentos, acumuladores, magia industrial e placas rúnicas. A Ordem também é uma das principais fontes de equipamento alquímico de qualidade. Responsável pelo treinamento dos melhores alquimistas em Immoren ocidental, produz pólvora explosiva militar sob contrato para todas as nações dos Reinos de Ferro. Assim, isto torna Llael um país próspero, onde os interesses de seus nobres mercantes são servidos pelo comércio de itens e serviços alquímicos.

O fornecimento de certificados de alquimistas é uma parte muito grande da Ordem. A maior parte dos alquimistas passa algum tempo em Llael, viajando até lá com frequência para aprender novas técnicas. Lá, os alquimistas membros da Ordem podem obter certificados para a produção de pólvora explosiva ou aprender como administrar fabricantes de forjas alquímicas e fornos.

A ORDEM DO CRISOL DOURADO

COMPOSTA DE ALQUIMISTAS HABILIDOSOS, INVENTORES E COMERCIANTES, A ORDEM DO CRISOL DOURADO É UM DEPÓSITO DE CONHECIMENTO A RESPEITO DE ASSUNTOS TANTO CIENTÍFICOS QUANTO ARCANOS. ESSES MAGOS DETÊM GRANDE RIQUEZA E PODER, E SER UM MEMBRO DA ORDEM DO CRISOL DOURADO É TANTO UM PRIVILÉGIO QUANTO UMA VOCACÃO. UMA VEZ QUE UM MAGO INGRESSE NA ORDEM E ADQUIRA O TALENTO ALQUIMISTA AURUM OMINUS, OS SEGUINTE TALENTOS TORNAM-SE DISPONÍVEIS ATRAVÉS DO TREINAMENTO ESPECIALIZADO: SÍNTESE AVANÇADA E MAXIMIZAR ALQUIMIA.

A magia é a mais alta de nossas ciências, e através dela construímos um império que irá durar pela eternidade. Cada um de nós adiciona à prosperidade da Ordem, e cada um de nós lucra.

— Aurum Ominus Sabina d'Gallow (ryn Mag9)

A ORDEM DE ILUMINAÇÃO

A junção da arte arcana com a religião é algo inesperado, mas a Ordem de Iluminação está tão associada à Igreja de Morrow que muitos assumem que os membros da Ordem são algum tipo de clero leigo. Isto não poderia estar mais longe da verdade. A Ordem de Iluminação é uma ordem arcana devotada a trabalhar diretamente com a Igreja contra Infernais, magia negra e heresia.



Um mago de nome Copernicun, um devotado e piedoso adorador de Morrow que também fazia parte da Ordem Fraternal de Magia, fundou a Ordem de Iluminação em 233 DR. O mago descobriu uma cabala de infernalistas dentro da Ordem Fraternal. Sendo um homem virtuoso, reportou suas descobertas diretamente à Igreja de Morrow, sem consultar os anciões da Ordem Fraternal. Fez isto temendo que a corrupção houvesse se espalhado aos níveis mais altos de sua fraternidade. A caça às bruxas que resultou, liderada pelo Vigário Calverius Bantren, descobriu a cabala e desmascarou os infernalistas. Em desgraça pelo escândalo resultante, a Ordem Fraternal acabou por banir Copernicun de suas fileiras.

A Ordem Fraternal ficou irada pelo escândalo. Com o tempo, em seguida à expulsão de Copernicun, a animosidade cresceu a um tal nível que diz-se – embora isto seja publicamente negado – que a Ordem enviou assassinos atrás do mago, para silenciá-lo para sempre. Suas tentativas falharam, e o antigo mago fraternal fugiu da cidade de Ceryl. Deixou um punhado de aprendizes, magos e praticantes arcanos desiludidos pelos eventos do escândalo. Copernicun estabeleceu-se em Caspia, pedindo asilo no Sancteum. Tendo impressionado os níveis mais elevados da Igreja com sua convicção e zelo para desmascarar a heresia e o infernalismo, o mago obteve o patrocínio do Exordeum, e fundou a Ordem de Iluminação.

Ao longo dos séculos, a Ordem de Copernicun cresceu em influência, mas ainda assim permanece relativamente pequena, se comparada às outras principais ordens arcanas em Immoren ocidental. O que a Ordem carece em tamanho, esbanja em influência política e religiosa. Com a autoridade

do Exordeum, os Iluminados podem investigar rumores de heresia e infernalismo. Hábeis caçadores de bruxas e defensores da Igreja, são clericais em sua devoção. De fato, muitos magos Iluminados possuem companheiros dentro da Igreja, que atuam como conselheiros e guias espirituais, temperando o zelo arcano com as palavras de Morrow, e representando a Igreja em horas de necessidade.

Nossos poderes nos foram concedidos na mais negra das horas, pela mais negra das forças. Cabe a nós trazer luz a esta escuridão, e promover a centelha do conhecimento ao invés dos fogos da danação.

— Mui Abençoado e Vigilante Magus Severin Copernicun,
Fundador da Ordem de Iluminação

DIZEM OS BOATOS...

DURANTE O EXPURGO DE BRUXAS E FEITICEIROS DE VINTER RAEITHORNE, NA ÉPOCA DE SEU REINADO, SURTIRAM RUMORES QUE DIZIAM QUE POLÍCIA SECRETA DO VELHO, A INQUISIÇÃO, TRABALHAVA EM CONJUNTO COM AGENTES DA ORDEM DE ILUMINAÇÃO. NÃO SE SABE SE ESSA LIGAÇÃO CONSISTIA APENAS DE UMA TROCA DE INFORMAÇÕES E MÉTODOS SOBRE A CAÇA AO MAL, OU SE ERA UM ESFORÇO CONJUNTO PARA ENCONTRAR E PRENDER CONJURADORES CORRUPTOS. É FATO, NO ENTANTO, QUE VÁRIOS EX-INQUISIDORES BUSCARAM REFÚGIO NO SANCTEUM, E AGORA TRABALHAM, DE MANEIRA DISCRETA, PARA A ORDEM DE ILUMINAÇÃO.

Embora suas bibliotecas sejam inferiores em comparação com as da Ordem Fraternal, Copernicun “tomou emprestados” diversos tomos valiosos e cópias de pergaminhos importantes, apenas para devolvê-los à Ordem Fraternal anos mais tarde. Digno de nota é o incomparável conhecimento dos Iluminados sobre como derrotar o mal. Suas práticas estendem-se à caça arcano de Infernais, abominações mortas-vivas e outras ameaças que podem prejudicar a Igreja.

Os Iluminados recebem homens e mulheres em suas fileiras igualmente, embora todos os seus membros devam se submeter a ocasionais testes de moralidade para assegurar sua boa posição dentro da Ordem. Apenas os magos imaculados pela necromancia ou infernalismo podem ingressar ou permanecer na Ordem de Iluminação. Os Iluminados são notórios pelos testes a que submetem seus membros, para assegurar que não tenham sucumbido à corrupção. A lealdade é compulsória, e os testes são rigorosos o bastante para derrotar até mesmo a mais ardilosa das magias.

A ORDEM DE ILUMINAÇÃO

OS ILUMINADOS SÃO GUARDAS CONTRA EXPERIMENTOS ARCANOS COM INFERNALISMO E NECROMANCIA, E SÃO OS CONSULTORES E ASSISTENTES DA IGREJA QUANDO É PRECISO LIDAR COM TAIS ASSUNTOS. A MAGIA ARCANIA É UM DOM PODEROSO, E OS ILUMINADOS CARREGAM-NO COM RESPONSABILIDADE E DEVOÇÃO. UMA VEZ QUE UM MAGO INGRESSE NA ORDEM DE ILUMINAÇÃO E ADQUIRA O TALENTO ILUMINADO, OS SEGUINTE TALENTOS TORNAM-SE DISPONÍVEIS COMO PARTE DE SEU TREINAMENTO ESPECIALIZADO: CANALIZAR PODER DIVINO, DETERMINAÇÃO DA FÉ E INQUISIDOR.

◀ ALQUIMIA ▶

A verdadeira alquimia é a sinergia de ingredientes naturais e magia arcano ou divina. O que começou com um simples estudo de ervas e suas propriedades evoluiu para o vasto campo da alquimia. A alquimia inclui tudo da confecção de poções do amor à fabricação de ungüentos de cura, à cuidadosa criação de pólvora explosiva.

Embora muitos preparados alquímicos possam ser derivados de um único componente vegetal, animal ou mineral, cuidadosamente extraído pelo praticante treinado, nas mãos do alquimista estas misturas são encantadas com magia, que lhes dá maior potência e duração. Isto também tende a resultar em bálsamos e elixires mais seguros. E, em alguns casos, as técnicas mágicas são necessárias simplesmente para isolar os ingredientes-chave de sua fonte original.

Qualquer que seja o caso, embora em seus primórdios a alquimia fosse simplesmente o processo de derivar preparados potentes diretamente de misturas vegetais e animais, a alquimia moderna está firmemente mesclada com a magia arcano, assim como o estudo da mekânica. As formas primitivas de alquimia ainda são praticadas por boticários modernos, enquanto os verdadeiros alquimistas passaram a aperfeiçoar produtos alquímicos aprimorados pela magia.

A rigorosa ciência que evoluiu como parte da alquimia foi incrivelmente importante para o desenvolvimento do Dom, mais tarde. Sem esta abordagem científica rigorosa, o povo de Immoren ocidental teria tido muitas dificuldades encampando e compreendendo os difíceis rituais e conjurações formulaicas necessários para utilizar o Dom.

Muitos dos primeiros alquimistas eram boticários extremamente habilidosos, capazes de produzir, através de experimentos rigorosos, o que outros só podiam falsificar

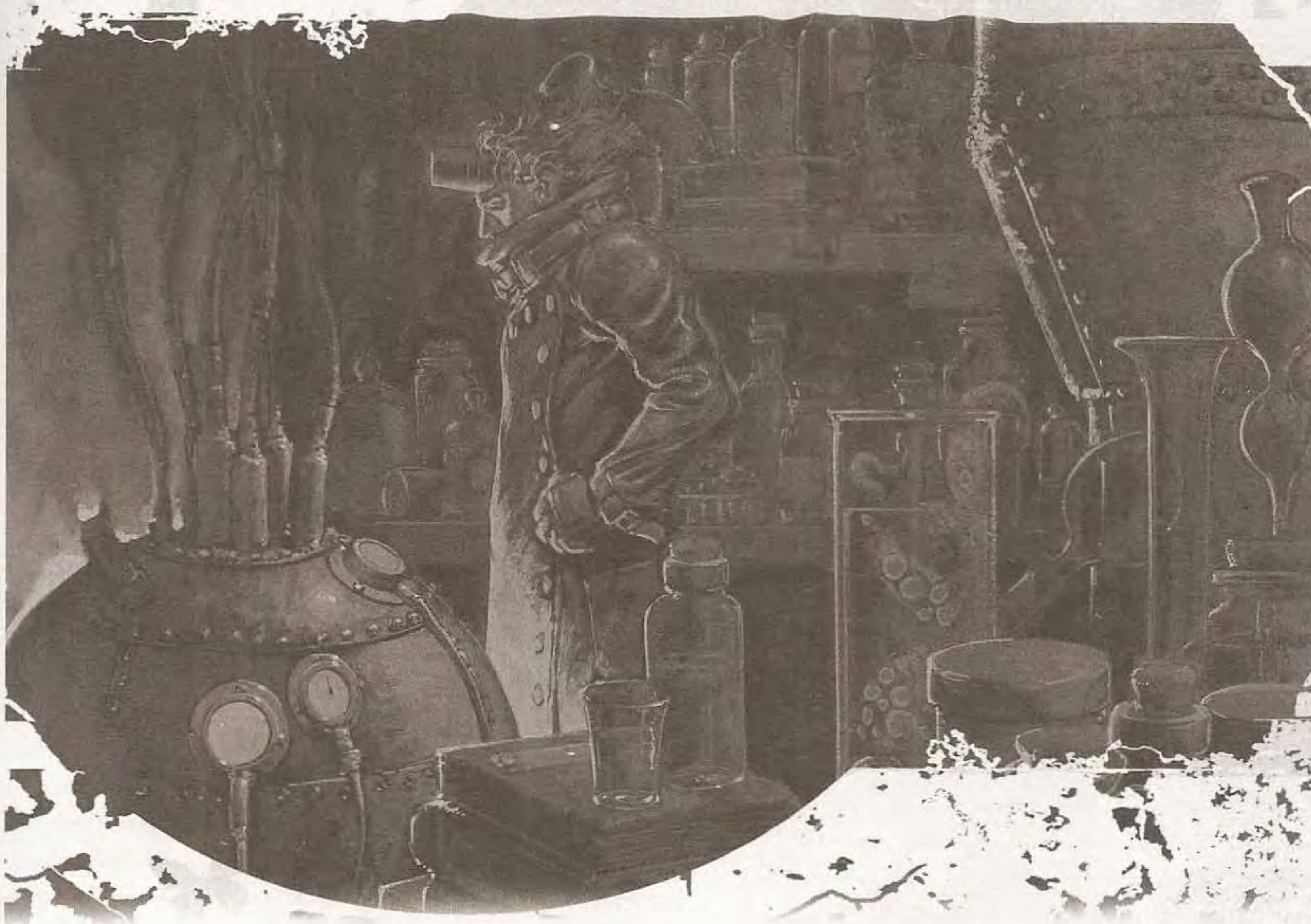
com uma pequena influência mágica. É claro, alguns não eram nem tão devotados nem tão talentosos quanto os verdadeiros alquimistas da época; esses eram as fraudes e os charlatões que podiam vender tanto venenos mal-disfarçados quanto remédios verdadeiramente úteis.

A PERÍCIA OFÍCIOS (ALQUIMIA)

EMBORA A PERÍCIA OFÍCIOS (ALQUIMIA), ASSIM COMO DESCRITA NA VERSÃO 3.5 DO LRB I, EXIJA QUE O SEU USUÁRIO SEJA UM CONJURADOR, ESTE NÃO É NECESSARIAMENTE O CASO NOS REINOS DE FERRO. BOTICÁRIOS HABILIDOSOS SÃO VERSADOS NO REFINAMENTO DE INGREDIENTES NATURAIS EM ALQUÍMICOS POTENTES SEM QUALQUER CONHECIMENTO DE MAGIA.

A HISTÓRIA DA ALQUIMIA EM IMMÖREN OCIDENTAL

Os herbalistas e curandeiros foram responsáveis pelo estudo inicial da alquimia, há dois milênios e meio. Estes indivíduos começaram a registrar as ervas e plantas que usavam para tratar uma variedade de males e doenças, e começaram a examinar os processos pelos quais misturas e elixires herbais potentes eram preparados. Os primeiros alquimistas começaram a examinar sistematicamente estes processos para determinar como e por que funcionavam. E aprenderam que algumas das propriedades curativas de



TODOS OS ITENS ALQUÍMICOS ESPECÍFICOS DO CENÁRIO DE CAMPANHA DOS REINOS DE FERRO INDICAM SE UM BOTICÁRIO SEM HABILIDADES DE CONJURAÇÃO PODE OU NÃO CRIAR O ITEM, OU SE O ITEM SÓ PODE SER CRIADO POR ALQUIMISTAS PdMs E OUTROS PERSONAGENS CONJURADORES. VEJA A INTRODUÇÃO DA SEÇÃO "PRODUTOS ALQUÍMICOS NOS REINOS DE FERRO" PARA MAIS DETALHES.

matérias vegetais e animais podiam ser utilizadas apenas aquecendo ou esmagando os componentes; enquanto, às vezes, as propriedades ativas podiam ser evocadas fazendo chás ou cataplasmas a partir das plantas, ou inspirando os vapores da mistura que fervia. Alguns dos mais antigos experimentos alquímicos registrados aparecem no raro tomo *Crucibilus Synthelatus*, escrito pelo acadêmico Copolius

em 753 AR. Muitas de suas anotações foram perdidas ou destruídas ao longo dos anos, mas os fragmentos que restaram indicam que Copolius compreendia muitos dos princípios fundamentais da alquimia moderna.

Estes estudos, e muitos outros, levaram a mais perguntas sobre a natureza das propriedades curativas de certas plantas. Enquanto isso, outros começaram a estudar os efeitos de toxinas e outras substâncias que ocorrem na natureza. Nos séculos seguintes, uma grande quantidade de conhecimento, uma parte verdadeira e outra falsa, foi reunida por alquimistas em todo Immoren ocidental. Contudo, com o instável clima político, os alquimistas nunca sentiram que era seguro entregar seus suados segredos para ninguém exceto os mais confiáveis aprendizes. Esta tradição continuou até uma boa parte da era da ocupação de Orgoth.

Venenos também eram incrivelmente importantes durante a Era das Mil Cidades. Envenenamento e assassinato eram ferramentas vitais para se livrar de senhores da guerra rivais e limpar o caminho para um regime “mais culto”. Desta forma, muitos alquimistas começaram como boticários. Lentamente aprendendo a importância de vários ingredientes para a sua arte, esses boticários também adquiriram grande conhecimento na arte da alquimia.

Embora a ciência da alquimia tenha começado como simples experimentos com preparados de ervas, não foi antes de um bom tempo que algum progresso real foi feito na alquimia. Não apenas eram os próprios alquimistas muito dados a segredos, mas os senhores da guerra e governantes que requeriam seus serviços – se eles se tornassem fornecedores de venenos de boa reputação – também desejavam manter estes segredos dentro de seus domínios. Toda esta situação conspirou para manter a arte da alquimia secreta e furtiva por muitos séculos.

Há mais ou menos 600 anos, enquanto as sementes da rebelião contra Orgoth estavam se enraizando, um pequeno grupo de alquimistas começou os primeiros experimentos no desenvolvimento da mekânica simples. Trabalhando de perto com um pequeno grupo de magos e engenheiros, eles descobriram os princípios básicos da junção da magia com dispositivos mecânicos, estabelecendo as fundações para o desenvolvimento dos Colossais.

Um grupo de alquimistas dedicados à luta contra Orgoth se reuniu em segredo em Leryn, para formar a Ordem do Crisol Dourado original em 25 AR. Eles juraram compartilhar todo o seu conhecimento, num esforço para preservar os segredos da alquimia e encontrar um meio de ajudar a expulsar os opressores. Esta consolidação

e compartilhamento levou a alguns dos avanços mais emocionantes na alquimia nos últimos 1.300 anos. Deste esforço surgiram muitos itens alquímicos destrutivos, incluindo o fogo alquímico, os ácidos, flechas incendiárias e granadas rudimentares. Acabou também por levar às primeiras armas de fogo primitivas, e ao início do desenvolvimento da ciência híbrida da mekânica, à medida que os alquimistas e mekânicos começaram a conceber imensas máquinas de guerra mekânicas. Embora os Orgoth tenham perseguido esses indivíduos, capturando e torturando muitos deles em 86 DR, os membros da Ordem permaneceram fiéis à unidade do seu propósito e perseveraram, testando os limites da ciência da alquimia para encontrar os meios de terminar com a Ocupação de Orgoth de uma vez por todas. As contribuições dos alquimistas para esta tarefa são bem documentadas dentro dos salões da Ordem do Crisol Dourado, e aqueles que deram suas vidas à causa também são lembrados e homenageados.

Um dos eventos mais surpreendentes na história da alquimia moderna foi a adição de Corben às fileiras dos ascendidos de Morrow. Corben, um membro extremamente devoto da Ordem do Crisol Dourado, foi responsável por derrotar sozinho a grande praga conhecida como rasga-pulmão – uma doença que desafiava todas as tentativas arcanas e divinas de intervenção. Acredita-se que foi este ato altruísta, juntamente com uma vida preocupada com o bem-estar do próximo, que levou à ascensão de Corben quando de sua morte em 102 DR (para mais detalhes sobre o Ascendido Corben, veja a seção sobre os Ascendidos de Morrow no Capítulo Quatro: Cosmologia & Religião).

ALQUIMISTAS E BOTICÁRIOS

Como mencionado acima, os alquimistas são os verdadeiros inovadores de hoje em dia no estudo e desenvolvimento da rigorosa ciência da alquimia. Eles continuam a pesquisa iniciada há tanto tempo por outros como o renomado Ascendido Corben. Os alquimistas combinam seu domínio da conhecimento científico e alquímico com o poder de rituais arcanos para criar poderosos remédios e outros itens alquímicos “avançados”, como pólvora explosiva e acumuladores mekânicos, e são capazes de duplicar muitas magias arcanas e divinas em suas poções, elixires e outros preparados. Em termos de jogo, alquimistas são indivíduos que possuem níveis na classe de PdM alquimista (veja o *Guia do Mundo dos Reinos de Ferro*). Outros conjuradores arcanos e divinos também podem ser alquimistas poderosos, mas os membros da classe de PdM alquimista especializam-se nisto e em nada mais.

Boticários, por outro lado, são herbalistas e químicos com bom treinamento geral, que seguem receitas ancestrais para produzir preparados úteis. Especializam-se em produtos utilitários, como ácidos, antitoxinas e remédios e bálsamos menores. Alguns boticários menos escrupulosos também mexem com o estudo de venenos, sua extração e aplicação. Todos estes agentes formulados por boticários são de natureza não-mágica, mas mesmo assim potentes. Em termos de jogo, boticários são especialistas (classe de PdM) com habilidade na preparação de remédios e produtos alquímicos menores, mas que, na maior parte das vezes, lidam com a extração e refinamento de ácidos, antitoxinas, purgativos e venenos, a partir de fontes existentes na natureza.

CURA ALQUÍMICA

Embora os clérigos de Morrow preocupem-se com o bem-estar dos fiéis, simplesmente não existe tempo o bastante no dia, entre a condução de serviços de culto, os cuidados aos doentes e feridos e a administração das necessidades diárias dos fiéis e da igreja, para que os sacerdotes passem um tempo significativo fabricando preparados curativos. Da mesma forma, os clérigos, em sua maior parte, não vêem a si mesmos como mercadores e artesãos, e sentem que seu tempo e recursos são melhor empregados nos cuidados com as almas dos fiéis. Assim, poções de cura divina são raras em Immoren ocidental, e certamente não estão disponíveis em grandes quantidades. Quando estiverem disponíveis, seus custos listados no LRB II devem ser dobrados.

Como resultado disso, infusões e ungüentos de cura alquímica se tornaram muito populares, especialmente nas forças armadas dos Reinos de Ferro e entre os aventureiros. Embora essas infusões e ungüentos não façam efeito de forma tão rápida quanto as poções de cura divina, são mesmo assim eficientes a longo prazo. É claro, sendo preparados alquímicos, há alguns riscos em potencial no uso demasiado dessas infusões e, assim como com todas as misturas alquímicas, o comprador deve ter cuidado: charlatões e fraudes são abundantes, e estão mais do que dispostos a arriscar a saúde de uma pessoa por algumas coroas.

Algumas das infusões curativas alquímicas mais comuns são as pastas de cura geral e os elixires de Corben – feitos sob as especificações originais do Ascendido Corben. Além de serem as mais comuns, também são as mais seguras e confiáveis. Outros elixires, infusões e pastas afirmam ser medicamentos mais fortes, mas muitos, como o tampo de feridas de Ansleigh e o ungüento de raiz negra, trocam a segurança em geral pela potência.

DIZEM OS BOATOS...

HISTÓRIAS MIRABOLANTES ANDAM SENDO SUSSURRADAS EM TAVERNAS E AO REDOR DE FOGUEIRAS ULTIMAMENTE, FALANDO DE CRIATURAS DE PESADELOS NUNCA ANTES VISTAS EM IMMOREN OCIDENTAL. AS HISTÓRIAS FALAM DE CRIATURAS MORTAS-VIVAS CAMBALEANTES COM OLHOS DE VERDE FOSFORESCENTE, OU COM PELES SEMELHANTES A COURO CURTIDO E TINGIDAS DE UM TOM DOENTIO DE AMARELO. ALGUNS FALAM DE CRIATURAS QUE, QUANDO FERIDAS, "SANGRAM" UMA SUBSTÂNCIA VISCOSA E VERDE QUE BORBULHA E FUMEGA EM CONTATO COM O AR.

DIZEM OS BOATOS QUE ESSAS CRIATURAS MORTAS-VIVAS SÃO RESULTADO DE PROCESSOS ALQUÍMICOS DESCOBERTOS RECENTEMENTE, QUE APRIMORAM OS MORTOS-VIVOS OU CRIAM NOVOS TIPOS DESTAS ABOMINAÇÕES. ALGUNS DIZEM QUE ESTAS SÃO AS OBRAS DOS NECROTÉCNICOS DE TORUK, ENQUANTO OUTROS CULPAM OS SERVIDORES DE THAMAR. CONTUDO, EM SUSSURROS AINDA MAIS QUIETOS E CUIDADOSOS, ALGUNS INSISTEM QUE ESTAS CRIATURAS SÃO CRIAÇÕES DE ALGUÉM OU ALGUM GRUPO DENTRO DA ORDEM FRATERNAL DE MAGIA. EMBORA SEJA DIFÍCIL ACREDITAR NESTA IDÉIA BIZARRA, MUITAS DAS APARIÇÕES REALMENTE OCORRERAM DENTRO DE ALGUNS QUILOMETROS DO QUARTEL-GENERAL DA ORDEM FRATERNAL, EM CERYL.

PRODUTOS ALQUÍMICOS NOS REINOS DE FERRO

Cada descrição de um produto alquímico inclui os seguintes detalhes:

Nome do Produto: a descrição e regras a respeito do produto alquímico, incluindo um resumo de seu processo de criação.

Tipo de emanção, caso haja; CD (usada para o teste de perícia Ofícios [alquimia] para criar o produto alquímico, em caso de ácidos, antitoxinas e venenos, isto representa a facilidade ou dificuldade de refinar, purificar ou concentrar a substância); NC (nível de habilidade de conjuração necessário para criar o produto, um sinal de "-" indica que o produto pode ser criado por boticários sem habilidade de conjuração); Graduações exigidas em Ofícios (alquimia), talentos ou magias, caso haja; Preço (preço de venda típico do produto alquímico, os preços são listados pela dose, a menos que seja especificado algo em contrário, o custo para criação é 1/3 do preço de venda, de acordo com a perícia Ofícios, no LRB I, e 1/25 do custo para criar em XP, no caso de produtos alquímicos mágicos).

ÁCIDOS

Todos os ácidos comuns nos Reinos de Ferro seguem as regras normais para ácidos, descritas no LRB I, embora o seu custo, a CD do teste de Ofícios (alquimia) para criá-los e o seu dano variem dependendo do ácido.

Bile de Dragão: embora não seja colhido realmente de dragões, este líquido vil e viscoso é um dos ácidos mais corrosivos conhecidos dos alquimistas de Immoren ocidental. Este líquido escuro fuma constantemente, e os vapores ácidos rapidamente queimam o nariz e a garganta caso sejam aspirados por acidente. Aprimorado pelas manipulações místicas de alquimistas muito bem treinados, esta combinação de vitríolo e sal ácido é perigosa e difícil de ser removida. Sua natureza viscosa faz com que seja extremamente difícil de ser lavada. Um frasco de bile de dragão causa 1d6+2 pontos de dano em um impacto direto, por 2 rodadas, e 6 pontos de dano de dispersão. Além disso, um personagem que sofra dano de um impacto direto deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 16), ou ficará com cicatrizes e perderá 1 ponto de Carisma permanentemente.

Transmutação moderada; CD 25; NC 7°; *contágio*; Preço 300 PO por frasco.

Gravador Garantido de Carrok: utilizado por alquimistas e mekânicos arcanos em todos os reinos, o gravador garantido de Carrok é o ácido mais amplamente usado para a gravação de placas rúnicas de dispositivos mekânicos. Esta mistura altamente corrosiva de sais ácidos tem cor amarela, e fuma quando destampada. Um frasco de gravador garantido causa 2d4 pontos de dano (e torna a pele enegrecida) em um impacto direto, e 2 pontos de dano de dispersão.

Nenhum (não-mágico); CD 22; NC –; Ofícios (alquimia) 4 graduações; Preço 40 PO por frasco.

TABELA 5-7: PESOS E MEDIDAS ALQUÍMICOS

Medidas para Líquidos	Medidas para Sólidos
1 dracma (dr) = 3,7 ml	1 grão (gr) = 0,06 grama
1 onça (oz) = 29,6 ml	1 escrúpulo (s) = 1,12 grama
1 gill (gi) = 118,3 ml	1 dracma (dr) = 3,7 gramas
1 quartilho (pt) = 473,2 ml	1 onça (oz) = 31,1 gramas
1 quarto (qt) = 946,4 ml	1 libra (lb) = 373,2 gramas

Limpa-Feridas Carvalo: este suave ácido mágico foi desenvolvido há séculos pelos fiéis de Morrow. Destilado de uma combinação de ácido alquímico normal e diversos componentes antiparasitários suaves, a síntese alquímica transforma esta mistura aparentemente danosa em um remédio útil. Esta solução ácida é tão suave que não causa dano algum em contato normal. Contudo, quando aplicado

a um ferimento aberto, o limpa-feridas Carvalo causa 1d2 pontos de dano. Fazendo isto, também limpa qualquer sujeira ou outros corpos estranhos do ferimento, e destrói quaisquer infecções. Qualquer ferimento infectado com uma doença natural pode ser limpo com o limpa-feridas. Uma aplicação é suficiente para destruir a infecção. Embora o limpa-feridas não possa destruir doenças sobrenaturais, pode retardar seu crescimento. Cada dia que um ferimento infectado com uma doença sobrenatural for tratado com o limpa-feridas aumenta o período de incubação da doença em um dia.

Conjuração tênue; CD 20; NC 3°; *curar ferimentos moderados*; Preço 250 PO por frasco.

Limpa-Ossos: utilizado nos departamentos de biologia e zoologia de muitas universidades em Immoren ocidental, o ácido limpa-ossos é comumente usado exatamente para esta função – tirar a carne de ossos para expô-los. Toda a carne pode ser extraída de um espécime grande dentro de algumas horas, desde que se tenha um recipiente grande o bastante de limpa-ossos. Os especialistas das universidades acham este método de preparação de ossos para exposição muito melhor do que a fervura e limpeza dos ossos a mão. Um ácido digestivo bastante forte, o limpa-ossos causa 1d6 pontos de dano em um impacto direto, e 1 ponto de dano de dispersão, mas só funciona contra carne. Um personagem que sofra dano de um impacto direto deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 16), ou ficará com cicatrizes e perderá 1d3 pontos de Carisma permanentemente, enquanto o ácido começa a derreter sua pele. Em geral, o limpa-ossos só está disponível com um alquimista que possua um limo de oasis (veja o MN1) cativo em sua oficina, mas sua formulação também exige limo movediço e soda cáustica.

Nenhum (não-mágico); CD 15; NC –; Ofícios (alquimia) 6 graduações; Preço 8 PO por frasco.

Vitríolo (verde): um pouco mais forte que o ácido alquímico normal, este líquido verde é utilizado em muitos procedimentos alquímicos onde fibras naturais ou membranas rígidas devam ser dissolvidas para ajudar na extração de componentes. O vitríolo causa 1d6+2 pontos de dano em um impacto direto, e 1 ponto de dano por dispersão. A exposição direta ao vitríolo pode deixar cicatrizes da mesma forma que a bile de dragão. Este ácido é derivado de um material verde e cristalino que se dissolve facilmente em água, e é encontrado com frequência próximo a depósitos de ferro.

Nenhum (não-mágico); CD 18; NC –; Ofícios (alquimia) 6 graduações; Preço 18 PO por frasco.

ANTITOXINAS

Infusão de Bile: uma folha de vernonia (conhecida como “folha-amarga” em Immoren ocidental) é infundida por 20 minutos para formar um chá escuro e ácido. Uma vez que o chá esteja pronto, uma solução de natrão e salitre dissolvida em óleo de cânfora é lentamente decantada no preparado e levada até uma fervura branda. Após a adição de alguns outros ingredientes menos importantes, a temperatura é reduzida e a mistura é mantida logo abaixo do ponto de ebulição até que se forme um xarope grosso e quase incolor. Duas gotas deste potente purgante, misturadas na comida ou bebida, fazem com que a vítima fique nauseada por 3d4 minutos. Em caso de um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido (CD 14), a vítima fica apenas enjoada pela duração do purgante. Um gill de infusão de bile é suficiente para quatro doses. É interessante notar que este purgante também funciona como uma eficiente antitoxina (+5 de bônus alquímico em teste de resistência de Fortitude contra veneno por 1 hora).

Nenhum (não-mágico); CD 18; NC –; Preço 30 PO por gill.

Infusão de Pólipo Sangrento: a raiz de pólipo sangrento colhida no outono contém uma forma altamente concentrada da seiva que é tão útil para afastar insetos quando queimada. Caso esta raiz seja ressecada, concentrando ainda mais os agentes ativos, e triturada, uma potente droga para o extermínio de parasitas pode ser extraída. Isto exige o uso completo de um laboratório de alquimista, e vários dias, enquanto os ingredientes ativos são lentamente dissolvidos e purificados através de um processo de evaporação e condensação. Quando o extrato puro é finalmente alcançado, é misturado com uísque barato, criando o potente elixir conhecido como infusão de pólipo sangrento. Uma dose de 1 dracma cura quase todas as infestações de parasitas (95% de chance de sucesso), embora ocasionalmente uma segunda dose seja necessária.

Nenhum (não-mágico); CD 20; NC –; Preço 20 PO por gill.

Quebra-Grilhões: um preparado repulsivo feito com os tecidos pulverizados de um besouro-de-rapina, o quebra-grilhões é uma cura infalível para a paralisia causada por magia ou toxinas. De ação lenta, este líquido pastoso deve primeiro ser colocado sob a língua da vítima, onde possa ser lentamente absorvido pelo corpo. Uma vez que a vítima comece a recuperar algum movimento, deve consumir o restante da dose. A paralisia é removida por completo depois de 2d4 minutos, mas o personagem fica nauseado por 2d4x10 minutos. Uma forma muito mais potente do quebra-grilhões, comumente conhecida como Bálsamo de Scorik, cura a petrificação. Este elixir também usa as secreções do besouro, mas pode ser feito apenas por alquimistas altamente treinados. A transformação dos tecidos petrificados exige uma hora, e deixa a vítima enjoada por 24 horas.

Nenhum (não-mágico); CD 22; NC –; Ofícios (alquimia) 8 graduações; Preço 300 PO (quebra-grilhões).

Transmutação tênue; CD 30; NC 9°; Ofícios (alquimia) 12 graduações, *carne para pedra*, Preço 900 PO (Bálsamo de Scorik).

PRODUTOS ALQUÍMICOS GERAIS

Areia Grudenta Gobber: os gobbers das Planícies, acostumados com o clima desértico, criaram este produto alquímico notável e altamente secreto, que transforma a areia em uma pegajosa e viscosa “areia movediça”. Um único frasco de areia grudenta pode alterar a areia em um raio de 1,5 metro por 1 minuto, secando após esse tempo. Qualquer um que pise nesta areia (que não tem nada de diferente em sua aparência), ou que esteja sobre a areia quando esta for atingida por um frasco arremessado desta substância, deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Reflexos (CD 11) ou sofrerá -2 de penalidade em todas as jogadas de ataque, -4 de penalidade em Destreza e estará preso

no lugar até que a substância seque. Libertar-se é uma ação de rodada completa que exige um teste bem-sucedido de Força (CD 20). Trate este ataque como um ataque de toque à distância com um incremento de distância de 3 metros. A areia grudenta gobber pesa 0,5 kg por frasco.

Transmutação tênue; CD 22; NC 3°; Ofícios (alquimia) 10 graduações; Preço 75 PO (nunca vendido a forasteiros).

TABELA 5-8: OUTROS ÁCIDOS NATURAIS

Ácido	CD do teste de Ofícios (alquimia)	Dano por Impacto Direto	Dano por Dispersão	Custo
Ácido comum	15*	1d6	1	10 PO
Amaciante de besouro-de-rapina (veja o MN1)	15*	1d3	0	30 PO
Ácido de aranha da cripta (veja o MN1)	18*	2d10	4	45 PO
Saliva de lemax (veja o MN1)	18*	2d4+2	3	36 PO

Brincos de Fogo: um par de brincos com pingentes frágeis de vidro, cada um contém uma substância alquímica diferente. Caso os brincos sejam quebrados juntos, as duas substâncias se misturam e criam uma reação de fogo. Criaturas dentro de um raio de 1,5 metro devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou ficarão ofuscadas (-1 de penalidade em jogadas de ataque) e surdas por uma rodada. Também se queimarão, sofrendo 1d4 pontos de dano (veja ALAP, página 94).

Evocação tênue; CD 18; NC 1°; Preço 50 PO.

Cera Espiritual: quando queimadas, as velas feitas desta cera aumentam a potência das magias que lidam com mortos-vivos. Enquanto uma vela de cera espiritual estiver queimando, todos os conjuradores arcanos e divinos dentro de 3 metros da vela são tratados como se tivessem 2 níveis de conjurador a mais quando conjuram magias necromânticas ou criam mortos-vivos. Contudo, para tarefas longas, as velas de cera espiritual devem ser queimadas durante o processo inteiro para que haja este benefício. Feitas da medula e gordura de cadáveres frescos, as velas de cera espiritual queimam por quatro horas.

Encantamento tênue; CD 22; NC 5°; Ofícios (alquimia) 10 graduações; Preço 300 PO por vela.

Creme Afiado: este ungüento parece conter pequenas farpas de metal. Quando aplicado a uma arma de corte, este produto melhora o fio da arma, adicionando +1 ao dano por 1d4+1 golpes bem-sucedidos com a arma, ou até que o creme seja retirado. Uma jarra normal de creme afiado contém 3 aplicações (veja ALAP, página 95).

Nenhum (não-mágico); CD 16; NC -; Preço 40 PO.

Fluido Embalsamador: desenvolvido por alquimistas que trabalhavam com os acadêmicos do Departamento de Zoologia Extraordinária da Universidade de Corvis, o fluido embalsamador é uma inovação bastante recente. Usado principalmente para preservar pequenos espécimes animais e amostras de tecido, dizem os boatos que o fluido embalsamador também encontra usos menos desejáveis nas mãos de necromantes. Cerca de 10 quartilhos de fluido embalsamador são necessários para embalsamar um corpo de tamanho humano.

Nenhum (não-mágico); CD 16; NC -; Preço 20 PO por quartilho.

Fura-Bruma: este produto alquímico original é um dos favoritos dos criminosos, e é especialmente prático em cidades portuárias e ribeirinhas. Uma dose de fura-bruma permite que o usuário enxergue a uma distância de 9 metros através de névoas e brumas. Isto elimina todos os bônus de cobertura para as criaturas dentro do alcance, mas não tem efeito algum para atingir ou enxergar indivíduos mais distantes. Assim como a maior parte dos produtos alquímicos, os benefícios do fura-bruma vêm acompanhados de um custo. O usuário torna-se extremamente sensível a luzes fortes, sofrendo -4 de penalidade em todas as jogadas de ataque e dano, testes de perícias, testes de resistência e Classe de Armadura enquanto sob iluminação equivalente à luz do dia. Os efeitos do fura-bruma duram por 30 minutos.

Transmutação tênue; CD 18; NC 3°; Ofícios (alquimia) 8 graduações; Preço 300 PO.

Fúria de Menoth: derivada de um óleo refinado e tratado de forma rudimentar, a Fúria de Menoth é um produto alquímico altamente inflamável, que entra em ignição em contato com o ar, e queima com intensidade incrível. Perigosa e volátil como é esta substância, ela é guardada em segurança

e mantida em recipientes selados e pressurizados, estocados para uso como armas de guerra do Protetorado. A Fúria de Menoth produz um fogo mais quente do que o normal, infligindo 1d10 pontos de dano. Veja o LRB II para as regras sobre fogo. Pequenos recipientes selados de Fúria de Menoth também são usados como armas semelhantes a granadas.

Evocação tênue; CD 24; NC 5°; Preço 350 PO (apenas designado pelas forças armadas do Protetorado de Menoth).

Granadas de Fúria: 1d10/dispersão 1; Alcance 3 metros; peso 0,5 kg.

TABELA 5-9: OUTRAS ANTITOXINAS NATURAIS

Antitoxina	CD do teste de Ofícios (alquimia)	Bônus no teste de Fortitude ¹	Propriedades Restoradores ²	Custo
Antitoxina normal	25	+5	—	50 PO
Antitoxina de tatzylwurm (veja o MN1)	21	+8	—	80 PO
Antitoxina de troll (veja o MN1)	26	+8	1 For ou Con	120 PO
Antitoxina de troll atroz (veja o MN1)	30	+12	2 For ou Con	200 PO

¹ Todas as antitoxinas duram 1 hora.

² Algumas antitoxinas restauram pontos de habilidades perdidos por dano de veneno, desde que a antitoxina seja ingerida antes que o dano secundário tenha efeito.

Evocação tênue; Ofícios (alquimia) CD 24, Ofícios (demolição) CD 22; NC 5°; Ofícios (alquimia) 8 graduações; Preço 300 PO.

Garra de Aço do Barão Voratchik: desenvolvida por um nobre khadorano que também tinha interesse por alquimia, a garra de aço do Barão Voratchik – também conhecida simplesmente como agarrador – auxilia em escaladas e testes de Força para mover objetos pesados. Consumir uma dose de agarrador não é uma experiência agradável. O usuário é tomado por dores horríveis, e fica atordoado por duas rodadas, enquanto suas mãos se retorcem e enrijecem, formando garras rígidas. O agarrador fornece ao usuário +12 de bônus de circunstância em testes de Escalar e +6 de bônus em testes de agarrar e em testes de Força para erguer objetos pesados ou dobrar barras, por 1d4+1 minutos, mas diminui muito a Destreza manual, infligindo -10 de penalidade em testes de Abrir Fechaduras, Falsificação, Operar Mecanismo e Prestidigitação. Além disso, o usuário deve ser bem-sucedido imediatamente em um teste de resistência de Fortitude, ou sofrerá 2d4 pontos de dano por contusão.

Transmutação tênue; CD 18; NC 3°; Ofícios (alquimia) 8 graduações, *força do touro*; Preço 225 PO por frasco.

COLAS E OUTROS ADESIVOS

UMA GRANDE VARIEDADE DE COLAS E ADESIVOS ESTÁ DISPONÍVEL NOS REINOS DE FERRO. MUITAS COLAS SOLÚVEIS EM ÁGUA ESTÃO DISPONÍVEIS EM LOJAS DE MIUDEZAS, FEITAS DE SIMPLES PRODUTOS ANIMAIS (3-5 PP POR JARRA). CONTUDO, EXISTEM ALGUNS ADESIVOS QUE NÃO SÃO SOLÚVEIS EM ÁGUA. UM DOS MAIS CONHECIDOS É A RESINA DE COLA DE IVONA (10 PO POR GILL). ESTE ADESIVO É UMA RESINA DE SECAGEM LENTA, DISPONÍVEL ATRAVÉS DE ALQUIMISTAS E BOTICÁRIOS. FEITA DE UMA ESTRANHA COMBINAÇÃO DE RESINAS DE MADEIRA E OUTROS REAGENTES, QUANDO SECA É DURA COMO MADEIRA. MENOS CONHECIDO É O FATO DE QUE A RESINA DE COLA DE IVONA PERMANECE PEGAJOSA E MOLDÁVEL QUANDO MISTURADA COM ÓLEO MINERAL, TORNANDO-A PERFEITA PARA A CRIAÇÃO DE RESINA DE LÂMINA.

Gás de Choro: o gás de choro é um líquido alquímico volátil e se transforma imediatamente em um vapor acinzentado tão logo é liberado no ar. É normalmente guardado em pequenos frascos de vidro que se quebram facilmente contra uma superfície dura, liberando o líquido. O gás preenche uma área de 6 x 6 metros dentro de 5 rodadas. Todas as criaturas dentro da área com sentidos visuais ou olfativos sofrem -6 de penalidade em todos os testes de perícias e jogadas de ataque. Conjuradores que tentem conjurar magias com componentes verbais sofrem 50% de chance de falha de magia devido à tosse. Aqueles que forem bem-sucedidos em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) sofrem apenas -3 de penalidade em testes de perícias e jogadas de ataque, e 25% de chance de falha em magias com componentes verbais. Tarefas que exijam atividade

vocal (como cantar ou utilizar brados de matança) também se tornam quase impossíveis, e sofrem a mesma chance de falha que a conjuração de magias com componentes verbais. Estas penalidades desaparecem a uma taxa de -2 (-10% para chance de falha de magia) a cada 30 minutos.

Encantamento tênue; CD 22; NC 5°; Ofícios (alquimia) 10 graduações; Preço 500 PO por frasco.

Gás do Sono: um pequeno bastão cinzento semelhante a uma vela, quando aceso libera um gás que adormece criaturas. Este gás preenche uma área de 3 x 3 metros dentro de 3 rodadas, embora se disperse dentro de 1 rodada com um vento apenas suave. Todas as criaturas que respiram dentro da área afetada devem ser bem-sucedidas em testes de resistência de Fortitude, ou sofrem dano temporário em Constituição e caem inconscientes. Teste de resistência de Fortitude (CD 18), dano inicial 1 de Constituição, dano secundário inconsciência por 1d6 minutos, a menos que acordado fisicamente. Criaturas acordadas prematuramente ficam tontas, e sofrem -4 de penalidade em todos os testes de perícias, jogadas de ataque, CA e testes de resistência de Reflexos; caso descansem (ou mesmo fiquem sentadas), devem ser bem-sucedidas em outro teste de resistência de Fortitude, ou cairão no sono novamente, até que o gás do sono tenha agido por completo. Peso 100 gramas por bastão.

Encantamento tênue; CD 20; NC 1°; Ofícios (alquimia) 6 graduações, *sono*; Preço 200 PO por bastão.

Gelo Instantâneo: uma curiosidade bizarra da ciência alquímica, esta mistura é geralmente vendida em um frasco de vidro ou metal. Quando o frasco é sacudido com vigor ou quebrado, uma reação fascinante ocorre. A violência da ação de alguma forma ativa o líquido, e ele imediatamente se transforma em uma forma quebradiça de gelo. O gelo instantâneo também pode ser adicionado a uma quantidade maior de água antes de ser ativado. Congelar água com gelo instantâneo exige que a água seja agitada com vigor imediatamente após a adição do gelo instantâneo (dentro de 2 rodadas, ou o gelo instantâneo perde suas propriedades). Um frasco de gelo instantâneo contém material suficiente para congelar até 50 galões (quase 200 litros) de água.

Encantamento tênue; CD 16; NC 1°; Ofícios (alquimia) 5 graduações, *raio de gelo*; Preço 12 PO por frasco.

Graxa Quente: este óleo alquímico escorregadio queima como o inferno quando entra em contato com a pele. Um frasco de graxa quente (15 onças) cobre uma área de 1,5 x 1,5 m. Qualquer um que passe por esta área deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Reflexos (CD 15), ou cairá no chão. Uma criatura que esteja se movendo mais

rápido que o seu deslocamento normal sofre -2 de penalidade para cada 3 metros adicionais a que esteja se movendo. Por exemplo, uma criatura com um deslocamento normal de 9 metros está atravessando a área em velocidade de marcha. Utilizando todos os seus 18 metros de movimento, ela sofre -6 de penalidade em seu teste de resistência de Reflexos. Criaturas que escorreguem e caiam na graxa quente sofrem 1d4 pontos de dano por rodada, durante 5 rodadas, a menos que consigam lavar a graxa com álcool ou um detergente – água é totalmente ineficiente. O dano causado pela graxa quente não tem efeito em objetos. Peso: 0,5 kg por lata.

Encantamento tênue; CD 21; NC 5°; Ofícios (alquimia) 9 graduações, *área escorregadia*; Preço 200 PO por lata.

Incenso de Pólipo Sangrento: o incenso de pólipo sangrento é uma forma refinada das folhas ressecadas de pólipo sangrento. As folhas são melhores quando colhidas no final da primavera, depois de terem emergido por completo. Nesta época, a maior quantidade de seiva está fluindo pelas folhas e caules. Depois da colheita, as folhas são ressecadas e então trituradas até um pó fino. Este pó é misturado com uma pequena quantidade de cera, e então moldado em cones de incenso. Um único cone de incenso de pólipo sangrento queima por 2 horas, e afeta uma área de 3 metros de diâmetro, mantendo todos exceto os mais insistentes insetos afastados. Os insetos que tentem entrar em uma área afetada pelo incenso de pólipo sangrento devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Fortitude (CD 18). Os efeitos do incenso de pólipo sangrento são anulados por qualquer vento mais forte que uma brisa leve,

Nenhum (não-mágico); CD 12; NC –; Preço 2 PO por uma dúzia de cones.

Incenso Exaltado: de forma muito semelhante à mente clara, o incenso exaltado aumenta a habilidade de concentração e foco em uma tarefa presente. Após 5 minutos de queima de incenso exaltado, qualquer um dentro de 3 metros de raio do incenso recebe +2 de bônus de circunstância em todos os testes de Concentração e Conhecimento enquanto o incenso continua a queimar, ou por 5 minutos após deixar a área do incenso. Contudo, os efeitos do incenso também ajudam a ignorar distrações menores e influências exteriores, resultando em -4 de penalidades em testes de Observar e Sentir Motivação feitos sob a influência do incenso. Um cone de incenso exaltado queima por uma hora.

Encantamento tênue; CD 18; NC 1°; Preço 12 PO por cone.

Linimento Isolante: uma substância pegajosa semelhante a alcatrão, o linimento isolante fornece proteção contra eletricidade, como a magia *proteção contra energia (eletricidade)*

(veja ALAP, página 94). Uma jarra fornece linimento suficiente para proteger um único indivíduo de tamanho Médio, ou duas criaturas Pequenas. O linimento fornece proteção completa de até 60 pontos de dano por eletricidade, ou dura por cinquenta minutos, o que acontecer primeiro.

Abjuração tênue; CD 19; NC 5°; Ofícios (alquimia) 6 graduações, *proteção contra energia*; Preço 300 PO.

Luz Embalada: a luz embalada foi uma descoberta proveitosa e lucrativa. Permitiu que os alquimistas por todo Immoren ocidental iluminassem suas oficinas sem os riscos de uma chama aberta. A luz embalada consiste de dois líquidos que não se misturam bem. A solução inativa de luz embalada parece consistir de um fluido levemente leitoso flutuando sobre uma espessa camada de líquido amarelado. Quando um frasco cheio de luz embalada é sacudido suavemente, os dois líquidos se misturam e emitem uma pálida luz esverdeada. Uma única fonte de luz embalada fornece iluminação para uma área de 3 metros de diâmetro, e é suficiente para leitura, desde que se esteja próximo à fonte de luz embalada. À medida que o líquido no frasco começa a se assentar, as duas partes se separam lentamente. Depois de duas horas, o frasco não fornece mais iluminação suficiente para leitura, e após três horas a iluminação desaparece por completo, e os líquidos ficam totalmente separados. A beleza da solução de luz embalada é que o frasco pode ser sacudido de novo imediatamente, para fornecer luz por outras duas ou três horas. Contudo, após duas semanas os líquidos se decompõem e não mais emitem luz quando misturados. Armazenados separadamente em recipientes selados, os líquidos duram indefinidamente. A luz embalada é vendida normalmente em frascos de fundo arredondado e sem ornamentos, embora os alquimistas em vizinhanças mais abastadas vendam-nos às vezes em recipientes mais decorativos. Ingredientes: glândulas bioluminescentes de lula do pântano (5 a 6 PO por glândula), pedra-ume em conserva e glicerol.

Nenhum (não-mágico); CD 16; NC –; Preço 8 PP por frasco.

Mente Clara: esta infusão é muito valorizada por magos e intelectuais, e seu uso por estudantes de universidades durante exames foi banido como uma forma de trapaça. A mente clara permite que o usuário concentre-se melhor e organize seus pensamentos, e resista a quaisquer tentativas por parte de outros de influenciar suas decisões. Os efeitos da mente clara duram por 1 hora e, durante este tempo, o preparado concede +4 de bônus em Concentração e em quaisquer testes de perícias baseadas em Inteligência. Enquanto a mente clara está em efeito, o usuário também recebe +4 de bônus de competência em testes de resistência de Vontade contra magias e efeitos semelhantes a magia

que influenciem a mente. Contudo, os efeitos desta infusão também fazem o usuário ignorar distrações menores, o que resulta em -2 de penalidade em testes de Observar e Sentir Motivação enquanto sob a influência deste preparado.

Encantamento tênue; CD 20; NC 1°; Preço 150 PO.

Névoa de Silêncio: um produto alquímico extremamente popular em círculos do submundo, a névoa de silêncio cria uma região de névoa pesada, assim como a magia névoa obscurescente, que dura por 5 minutos. Contudo, é a propriedade adicional desta névoa que a torna especialmente popular. Enquanto a névoa permanecer, qualquer um que tente um teste de Ouvir de dentro da névoa, ou que tente escutar o que está acontecendo fora dela, sofre -20 de penalidade de circunstância em seu teste de Ouvir. Dizem que um dos mais vis assassinos aprisionados na Ilha da Praia Sangrenta, um homem chamado Salit Votorr, usou a névoa de silêncio para encobrir os terríveis sons de suas matanças. A névoa de silêncio, um líquido grosso e esverdeado, deve ser derramada em um galão de água para que a névoa se forme.

Encantamento tênue; CD 22; NC 3°; Ofícios (alquimia) 8 graduações, *névoa obscurescente*, *silêncio*; Preço 200 PO.

Óleo Anti-Inflamável: o óleo anti-inflamável é utilizado para tratar vestimentas, tecidos e outras superfícies inflamáveis. As roupas são normalmente embebidas em barris de óleo anti-inflamável, enquanto ele pode ser “pintado” sobre estruturas de madeira. Esta substância protege os materiais contra chamas abertas, embora não seja eficaz contra fogos extremamente quentes ou chamas mágicas que queimam com intensidade. O óleo anti-inflamável fornece resistência a fogo 10 para qualquer substância permeável que seja tratada com ele, e um personagem vestido inteiramente com roupas tratadas com o óleo adquire a mesma proteção. Contudo, isto exige uma máscara ou capuz tratados com óleo anti-inflamável além das roupas normais.

Abjuração tênue; CD 23; NC 3°; Ofícios (alquimia) 6 graduações, *resistência a elementos*; Preço 30 PO por vestimenta, 3.000 PO por estrutura de 1 andar.

Óleo da Mão de Morrow: este bálsamo aliviador é muito popular entre os abastados – para aqueles que sofrem de estresse e tensões, o odor refrescante e a sensação quente e suave do óleo da mão de Morrow serve para acalmar os nervos e relaxar as tensões. Embora uma jarra de óleo da mão de Morrow contenha uma quantidade suficiente do linimento para três aplicações normais, uma jarra inteira utilizada de uma só vez é potente o bastante para anular até mesmo efeitos de medo, ou conceder +2 de bônus de moral contra efeitos de medo por 2 minutos.

Nenhum (não-mágico); CD 16; NC –; Ofícios (alquimia) 4 graduações; Preço 9 PO.

Óleo Rastreador: esta substância aprimora magias de adivinhação, colocando uma marca facilmente rastreável no item ou indivíduo. Magias de localizar conjuradas para encontrar criaturas ou objetos marcados com o óleo rastreador não são bloqueadas por água corrente ou folhas de chumbo, embora 15 centímetros de chumbo anulem as magias. Da mesma forma, o óleo facilita as tentativas de usar *vidência* em criaturas marcadas. Uma criatura marcada desta forma sofre -6 de penalidade em seu teste de resistência de Vontade contra a tentativa de vidência. Até que seque (após 1 minuto), o óleo rastreador é facilmente removível. Contudo, após a secagem, o óleo permanece em efeito por um mês inteiro.

Encantamento tênue; CD 25; NC 1°; Ofícios (alquimia) 9 graduações, *marca arcana*; Preço 150 PO por aplicação.

Pé-de-Pano: criada a partir do mesmo pó que absorve ruídos usado em silenciadores, esta estranha substância parece ser uma pasta espessa e escura. Quando aplicada às solas de sapatos ou botas, ou até mesmo nos pés, o creme lentamente se transforma em uma gelatina e forma uma camada fina e borrachenta. Embora seja bastante durável após secar, a substância se esfarela e cai após apenas um minuto de caminhada sobre pedras, paralelepípedos ou qualquer outra superfície dura. Em superfícies mais macias, dura por cinco minutos. A partir do momento em que seca, até se desgastar, o pé-de-pano fornece +10 de bônus de circunstância em todos os testes de Furtividade. Após aplicar o pé-de-pano, o usuário deve esperar um minuto antes de andar com ele. Do contrário, deixará uma trilha de sujeira grudada, e a substância não concederá benefício algum. Além disso, devido aos seus óbvios usos ilícitos, o pé-de-pano é ilegal em todos os reinos, e está disponível apenas através de boticários de má reputação, ou no mercado negro.

Ilusão tênue; CD 18; NC 3°; Ofícios (alquimia) 4 graduações, *silêncio*; Preço 75 PO por aplicação.

Pele de Couro: este ungüento rapidamente endurece e deixa mais grossa a pele, formando uma camada resistente e semi-rígida semelhante a couro, que concede +2 de bônus de armadura natural. Este ungüento não funciona em criaturas com um bônus de armadura natural de +2 ou melhor. O benefício do ungüento dura por 6 horas, e depois disso a pele endurecida começa a ficar flácida e descamar. Enquanto o bônus de armadura natural está em efeito, o usuário sofre -2 de penalidade em Carisma. Depois que a pele começa a se desprender, esta penalidade aumenta para -4 e dura por 18 horas adicionais. Apenas uma dose de pele de couro é eficaz em um período de 24 horas.

Transmutação tênue; CD 19; NC 3°; Ofícios (alquimia) 6 graduações, *pele de árvore*; Preço 180 PO.

Pó de Fogo: feito de uma substância semelhante à pólvora explosiva vermelha, este pó branco faz com que a pele desprotegida coce e queime ao contato, e pode causar danos severos à garganta e aos pulmões. O pó de fogo é vendido em tubos que também servem como dispositivo para aplicação. Após destampar o tubo (uma ação de movimento), o usuário sopra através dele, para enviar o pó ao ar. O usuário pode escolher um alvo específico, com um ataque de toque à distância, ou pode espalhar o pó no ar, na tentativa de afetar todos na área. Um ataque de toque bem-sucedido contra uma única criatura causa uma coceira irritante e uma sensação de queima. Isto pode ser impedido se não houver meio de o pó entrar em contato direto com a pele da criatura, embora roupas normais e armaduras não protejam contra o pó. A criatura afetada deve ser bem-sucedida em testes de Concentração (CD 15) para realizar quaisquer tarefas complexas; conjurar magias exige um teste bem-sucedido de Concentração (CD 15 + o nível da magia). Além disso, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) para evitar inalar o pó, ou evitar que entre em seus olhos. Um teste de resistência falho resulta em 1d3 pontos de dano temporário em Constituição, e o alvo também fica cego por 2d4 rodadas, ou até que possa lavar seus olhos com água (o que exige uma ação de rodada completa). Caso o pó seja espalhado no ar, preenche um cone de 6 metros. Um teste de resistência bem-sucedido de Reflexos (CD 18) anula qualquer efeito do pó. Aqueles que falharem em seus testes de resistência estão sujeitos à coceira, e devem fazer testes de Concentração para realizar quaisquer tarefas complexas.

Nenhum (não-mágico); CD 16; NC –; Ofícios (alquimia) 6 graduações; Preço 75 PO por tubo.

Pó de Tonteira: uma substância algo questionável, o pó de tonteira ainda está amplamente disponível em boticários e alquimistas que costumam fazer negócios com aventureiros. Vítimas que falhem em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) experimentam vertigens severas por 1d4 rodadas. Caso a vítima tente realizar qualquer ação após falhar em seu teste de resistência, deve ser bem-sucedido em um teste de Destreza (CD 18) para cada ação, ou sofrerá -4 de penalidade na tentativa.

Ilusão tênue; CD 18; NC 3°, *psamar monstro*; Preço 75 PO.

Pó Dolorido: utilizado de maneira semelhante ao pó de fogo, o pó dolorido causa severa irritação dos olhos e espirros incontroláveis. Um único tubo de pó dolorido pode ser soprado no rosto de uma única criatura ou em uma área. Caso seja soprado diretamente em um único alvo, trate o ataque como um ataque de toque à distância. Caso o ataque seja bem-sucedido, o alvo fica cego, e espirra

incontrolavelmente por 2d4 rodadas. Durante este tempo, é impossível conjurar magias. Caso o pó seja espalhado no ar, ele se distribui em um cone de 6 metros. Qualquer um dentro desta área deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Reflexos (CD 18) para evitar que o pó entre em seus olhos e nariz. Qualquer um que falhe neste teste de resistência sofre os efeitos listados acima.

Evocação tênue; CD 14; NC 1°; Ofícios (alquimia) 4 graduações, *raio de ácido*; Preço 60 PO por tubo.

Pólvora Explosiva: munição é frágil; fica arruinada caso se molhe ou receba 1 ponto de dano físico. Também é inflamável, e qualquer exposição a chamas irá destruí-la. As pólvoras explosivas alquímicas queimam com ferocidade, mas não explodem a menos que estejam confinadas. Por último, já que a pólvora explosiva é mágica, pode ser tornada temporariamente inerte por *dissipar magia* ou *dissipar magia maior*. A facilidade com que pode ser anulada depende do nível do criador, mas, em geral, um teste de dissipar (CD 18) deixará a pólvora inerte por 1d4 rodadas.

A pólvora é vendida com mais frequência em barriletes de um quilo de fuzileiro, ou em barris de 10 quilos. Um quilo de fuzileiro de pólvora explosiva consiste de um pequeno barrilete contendo 5 onças de pólvora vermelha e um barrilete maior, com 8 onças de pólvora negra. É conhecido como um quilo de fuzileiro porque é a quantidade exata de pólvora para que um especialista em munições hábil crie 12 cargas de munição de rifle longo. A mesma quantidade de pólvora explosiva é suficiente para 20 cargas de pistola pesada, ou para 8 cargas de rifle militar (veja o talento Criar Pólvora Explosiva, no Capítulo Dois: Personagens & Classes, para mais detalhes). A pólvora é misturada em uma taxa de cerca de 6/4, com algumas variações para calibres específicos de armas de fogo. Uma carga típica de rifle longo exige cerca de 175 grãos (quase 3 dracmas) de pólvora negra, e 115 grãos (quase 2 dracmas) de pólvora vermelha. Um “barril de 10 quilos” são na verdade dois barris, contendo o equivalente a 20 quilos de fuzileiro de pólvora.

A pólvora negra é refinada de uma mistura de carvão e uma substância negra semelhante a alcatrão, extraída de chaminés de vapor próximas a depósitos de carvão. A pólvora vermelha é refinada de uma substância sulfúrica de cheiro repugnante, extraída principalmente na cidade llaelesa de Rynyr e arredores, o que lhe vale o apelido de Cidade do Pó ou Cidade Vermelha. Embora existam diversas minas nas Colinas Kovosk e no sopé dos Picos do Desfiladeiro Trovejante próximo a Korsk, as minas de Rynyr continuam sendo as mais produtivas.

O preço dos barriletes de pólvora explosiva depende muito da demanda, disponibilidade e do fato do alquimista ou armeiro local ser ou não licenciado pela Ordem do

Crisol Dourado. Caso não haja um alquimista licenciado nas proximidades, os preços dos barriletes de pólvora explosiva podem chegar a duas vezes a taxa corrente dos alquimistas licenciados pela Ordem.

Pólvora Explosiva Negra: Evocação tênue; CD 16; NC 3°; Criar Pólvora Explosiva.

Pólvora Explosiva Vermelha: Evocação tênue; CD 22; NC 5°; Criar Pólvora Explosiva.

Quilo de Fuzileiro: Custo 50+ PO (preço normal nos alquimistas licenciados pela Ordem).

Barril de 10 Quilos: Custo 1.000 PO (preço normal nos alquimistas licenciados pela Ordem).

Pólvora Faiscante: útil em uma situação de emergência, a pólvora faiscante acende um fogo automaticamente. Boa em todas as situações, exceto por ventos fortes, a pólvora faiscante entra em ignição instantaneamente, criando chamas quentes o bastante para queimar madeira úmida ao mero toque da menor faísca. A maior parte das pessoas coloca um pequeno monte de pólvora faiscante sobre um pedaço de madeira ou casca de árvore. Apenas produzir faíscas com uma pederneira já é suficiente para que a pólvora se incendeie, e então a madeira em chamas é cuidadosamente inserida no restante da lenha. A pólvora faiscante não é útil como um produto alquímico ofensivo. Embora possa ser usada simplesmente para cegar um inimigo (assim como qualquer outra pólvora), a camada fina que resultaria de espalhar a pólvora sobre um oponente não é o bastante para causar ferimento algum. A pólvora faiscante é feita de uma mistura de piroborato e magnésia em pó.

Evocação tênue; CD 12; NC 1°; Ofícios (alquimia) 5 graduações, *mãos flamejantes*; Preço 5 PO por uso.

Repelente de Sanguessuga da Cana: este verniz de rabinete e alho, embora de cheiro revoltante, é um repelente eficaz contra sanguessugas da cana e outras criaturinhas rastejantes, como pequenas aranhas e escorpiões, além de insetos. Uma aplicação do repelente de sanguessuga da cana dura oito horas. Contudo, a mistura se esvai rapidamente na água, e também é tornada ineficaz pelo suor de alguns minutos de exercício ou trabalho duro. Uma segunda forma de repelente de sanguessuga da cana está disponível, uma substância espessa semelhante a uma geléia, que não se dissipa na água. Esta versão do repelente, desenvolvida pelos pantaneiros que habitam os brejos ao longo do Rio Negro, é muito popular com as pessoas que são forçadas a passar algum tempo trabalhando na água. Cada tipo de repelente vem em uma pequena jarra que contém o suficiente para cinco aplicações.

Nenhum (não-mágico); CD 12; NC –; Preço 6 PO (líquido) ou 8 PO (geléia).

Resina de Lâmina: a resina de lâmina é criada através da mistura de cinco doses do veneno desejado com quantidades iguais de resina de cola de Ivona e óleo mineral. Isto cria uma pasta grudenta e resinosa que pode ser espalhada em uma arma. A resina de lâmina é mais eficiente quando aplicada em armas de corte ou perfuração de combate corpo-a-corpo, já que continua a reter o veneno na lâmina mesmo depois do primeiro golpe. Cada golpe bem-sucedido com a arma injeta uma dose do veneno, até que todas as doses sejam utilizadas. Muitos assassinos aprendem a arte de fabricar a resina de lâmina, já que é tão útil, permitindo que a lâmina envenenada cause os efeitos totais de cada dose de veneno sem a necessidade de parar para re-envenenar a lâmina.

Nenhum (não-mágico); CD 25; NC –; Preço pela dose do veneno +30 PO por dose.

Sambertina: este popular estimulante tem muito procura da parte de guerreiros e mercenários. Não foi classificado como uma substância ilícita, embora a Coroa de Cygnar esteja considerando banir a droga, devido à sua natureza viciante – ela já é banida no Protetorado. Um personagem pode usar sambertina com segurança uma vez a cada duas semanas por ponto de modificador de Constituição. Caso use-a com mais frequência, torna-se viciado. Uma vez viciado, o personagem deve usar a sambertina pelo menos uma vez por semana, ou ficará fatigado até a próxima vez em que satisfizer seu vício. Veja “Produtos Alquímicos Ilícitos”, no *Guia do Mundo dos Reinos de Ferro*, para uma explicação completa sobre substâncias viciantes. Ingerido; viciante; teste de resistência de Fortitude (CD 14), efeito inicial 1d4+1 de bônus de Força por 2 horas, efeito secundário 1d3 de dano em Destreza.

Transmutação tênue; CD 20; NC 3°; Ofícios (alquimia) 6 graduações, *força do touro*; Preço 180 PO.

Tônico de Mercúrio: este líquido branco e leitoso foi desenvolvido originalmente pelos alquimistas do Culto da Devoradora, que ajudaram a dar origem aos horrendos lobos aberrantes. O tônico ajuda as vítimas das aberrações lunares e resistir à mudança para a forma de lobo aberrante. Não é garantia de segurança, mas aumenta consideravelmente a chance de manter o controle. Beber uma dose completa, aproximadamente 30 onças, concede ao usuário +12 de bônus de circunstância em seu teste de resistência de Vontade para resistir à mudança. Além disso, o tônico previne que o vício tome conta da vítima (assim aumentando a CD do teste de resistência), desde que seja tomado regularmente. Para que funcione, o tônico deve ser consumido longo antes que uma mudança ocorra.

Contudo, o tônico é venenoso (teste de resistência de Fortitude contra CD 13), infligindo dano inicial de 1d8 pontos temporários de Força e dano secundário de 1d6 pontos temporários de Força e Inteligência. Caso o usuário falhe em seu teste de resistência de Vontade e se torne um lobo aberrante, o dano do veneno é ignorado.

Criado a partir de uma mistura de mercúrio altamente purificado em uma solução de dolomol, salitre fixado e galena, apenas algumas oficinas alquímicas possuem a fórmula, e não a vendem barato.

Encantamento tênue; CD 28; NC 7°; Ofícios (alquimia) 12 graduações; Preço 600 PO.

REMÉDIOS

Remédios alquímicos existem em grande variedade. Como muitos produtos alquímicos, os remédios tendem a agir de forma bastante semelhante aos venenos, tendo um efeito inicial seguido de um efeito secundário após um minuto. Contudo, diferente dos remédios mais confiáveis de Corben, o tempo de feridas e vários outros produtos têm também alguns efeitos negativos em potencial. Caso um remédio tenha um teste de resistência de Fortitude listado antes de seu valor secundário de cura, o personagem deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude antes que esta segunda cura tenha efeito. Caso o teste de resistência seja bem-sucedido, a cura acontece sem quaisquer efeitos colaterais, mas, caso o teste de resistência falhe, o personagem sofre o efeito colateral listado em adição à cura.

Bálsamo de Solovin: pegajoso quando aplicado, este unguento traz alívio imediato, e começa a fazer efeito à medida que seca. Na aplicação inicial, o bálsamo de Solovin cessa todo o sangramento, e uma criatura que esteja morrendo fica estabilizada. As verdadeiras propriedades curativas do bálsamo são reveladas lentamente, ao longo do tempo. O bálsamo de Solovin triplica a taxa de cura normal de uma criatura, embora não tenha efeito em poderes regenerativos (incluindo cura acelerada). Uma dose do bálsamo de Solovin dura por 8 horas, assim, um guerreiro de 5° nível tratado com o bálsamo de Solovin recuperaria 15 pontos de vida após 8 horas de descanso. Este unguento curativo é tão eficiente que, mesmo que o descanso seja interrompido, o personagem ainda recupera 1 ponto de vida por nível de personagem. Com descanso completo por 24 horas e três doses do bálsamo de Solovin (1 dose para cada 8 horas), o guerreiro de 5° nível recuperaria 30 PV. Dizem os boatos que, além da polpa de raiz da planta *solverius* e de sais naturais suaves, o bálsamo de Solovin contém uma estranha decocção de sangue de troll (15-30 PO por onça) misturada com nitrato e pó de prata.

Conjuração tênue; CD 26; NC 10°; Ofícios (alquimia) 14 graduações, *curar ferimentos moderados*; Preço 150 PO por dose.

Creme de Cura Geral: funciona como uma *poção de curar ferimentos leves*, mas cada jarra de unguento contém 3 aplicações. Este bálsamo grudento traz alívio imediato, mas a cura não acontece até que ele seque (1d4+1 minutos). O creme de cura geral é uma forma menor e não-mágica do elixir de estancamento de Corben, feita dos mesmos ingredientes básicos e uma aglutinação de natrão e cádmio.

Nenhum (não-mágico); CD 14; NC –; Ofícios (alquimia) 4 graduações; Preço 20 PO.

Elixires Curativos de Corben: feitos sob suas exatas especificações, registradas anos antes de sua ascensão, os remédios de Corben são alguns dos agentes curativos mais confiáveis e eficientes conhecidos em Immoren ocidental. Embora exijam que o alquimista conheça a magia de cura, ainda são muito mais fáceis de produzir do que poções mágicas de cura. Cada elixir cura um certo número de pontos de dano inicialmente, e então, após 1 minuto, sua cura secundária tem efeito. Estes elixires combinam uma solução altamente aromática de lisocaína, calomelano e um fraco vitríolo verde com potente magia de cura para formar os mais confiáveis elixires curativos conhecidos nos Reinos de Ferro.

Elixir de Estancamento de Corben: cura inicial 1d3 pontos de dano, cura secundária 1d6 pontos de dano.

Conjuração tênue; CD 12; NC 1°; Ofícios (alquimia) 4 graduações, *curar ferimentos leves*, Preço 30 PO.

Elixir Revigorante de Corben: cura inicial 1d6 pontos de dano, cura secundária 1d6+3 pontos de dano.

Conjuração tênue; CD 16; NC 3°; Ofícios (alquimia) 6 graduações, *curar ferimentos moderados*; Preço 180 PO.

Elixir Essencial de Corben: cura inicial 1d6+5 pontos de dano, cura secundária 2d6 pontos de dano.

Conjuração tênue; CD 20; NC 5°; Ofícios (alquimia) 8 graduações, *curar ferimentos graves*; Preço 450 PO.

Elixir da Cura de Corben: cura inicial 2d6 pontos de dano, cura secundária 2d6+7 pontos de dano.

Conjuração tênue; CD 24; NC 7°; Ofícios (alquimia) 10 graduações, *curar ferimentos críticos*; Preço 750 PO.

Rejuvenecedor do Doutor Petrok: esta infusão é popular com bandidos e brigões de rua. Originalmente desenvolvido por um “médico” khadorano que trabalhava com lutadores em ringues de luta clandestina, este elixir restaura dano por contusão e alivia os efeitos da fadiga. Infelizmente, embora remova os efeitos da fadiga, a infusão ainda deixa alguns

lutadores tontos e sem equilíbrio. Cura inicial 2d8+6 pontos de dano por contusão, teste de resistência de Fortitude (CD 14), cura secundária remove os efeitos da fadiga e melhora a condição exausto para fatigado, efeito colateral perda temporária de 1d3 pontos de Destreza. Caso a pessoa que beba o rejuvenescedor não tenha sofrido dano por contusão, a cura inicial converte 2d3 pontos de dano em dano por contusão. O rejuvenescedor de Petrok contém destilados aromáticos de amônia, enxofre e pedras de sal.

Nenhum (não-mágico); CD 12; NC –; Preço 15 PO.

Tampo de Feridas de Ansleigh: batizado em homenagem a Ansleigh Roane, o alquimista thuriano que desenvolveu este remédio séculos atrás, o tampo de feridas é utilizado por muitos mercenários e aventureiros que não podem pagar alguns dos remédios mais caros – o produto tem uma tendência de causar desorientação e confusão. É claro que, às vezes, até mesmo o mais abastado dos aventureiros é forçado a se contentar com o que está disponível no momento. Hoje em dia, existem variações do tampo de feridas de Ansleigh sob uma grande variedade de nomes, e com uma gama de potências, embora os remédios mais potentes tenham a tendência de ser os mais perigosos. O apelido deste preparado alude à cura rápida e prática de que muitas vezes os mercenários e aventureiros necessitam, agindo como um “tampão” nos ferimentos até que uma cura mais meticulosa possa ser administrada. A cura inicial converte 1d6 pontos de dano para dano por contusão, teste de resistência de Fortitude (CD 14), cura secundária 1d3+2 pontos de dano, efeito colateral de perda temporária de 1d3 pontos de Sabedoria. O tampo de feridas é uma mistura flexível de secagem rápida de calamina, iodofórmio, goma de rescarba e lisocaína (um anestésico suave).

Nenhum (não-mágico); CD 12; NC –; Ofícios (alquimia) 4 graduações; Preço 20 PO.

Ungüento de Raiz Negra: um bálsamo curativo desenvolvido por alquimistas, o ungüento de raiz negra é derivado das raízes do abrunheiro, nativo de muitos dos brejos e pântanos de Cygnar. Embora mais potente que o tampo de feridas, o ungüento de raiz negra tem uma péssima tendência de causar tonturas e perda de coordenação. Cura inicial 1d6 pontos de dano, teste de resistência de Fortitude (CD 16), cura secundária 1d6+3 pontos de dano, efeito colateral perda temporária de 1d6 pontos de Destreza. Além do pó torrado derivado da raiz do abrunheiro, o ungüento contém pequenas quantidades de cádmio, flores de enxofre e sal marinho.

Nenhum (não-mágico); CD 16; NC –; Ofícios (alquimia) 6 graduações; Preço 90 PO.

◀ O ADVENTO DA CIÊNCIA ▶

A ciência e o progresso movem-se com rapidez e, através de inovação e estudo, a magia na forma da mekânica tornou-se lugar-comum nos últimos tempos em todo Immoren ocidental. Construtos movidos a vapor e outras tecnologias avançadas existem de uma forma ou de outra desde que o primeiro Colossal marchou pelos campos de batalha, esmagando os Orgoth sob seus imensos punhos de metal. Esta ciência se provou tão potente quanto o Dom da magia.

Os primeiros Colossais eram pouco mais que construtos movidos a vapor, incapazes de seguir qualquer comando, exceto os mais simples. Por sorte, os Colossais compensavam com força bruta sua falta de sutileza. O nascimento da ciência pode ter começado com o aprendizado da exatidão necessária para a síntese alquímica, mas a construção dos Colossais exigiu novos conhecimentos e descobertas, uma fusão de magia e ciência que levou ao advento da mekânica. Para assegurar a construção e funcionamento de um construto tão grande, foram necessários atalhos mecânicos. A mekânica é a aplicação da magia para aprimorar a ciência física. Pistões a vapor e mecanismos hidráulicos funcionam em conjunto para fornecer energia para condutos mágicos.

Os corpos movidos a vapor dos Colossais utilizavam vastos recursos – carvão, água e ferro. Com o tempo, os custos de manutenção dos Colossais tornaram-se incômodos, e os mekânicos e engenheiros militares criaram ainda mais atalhos. Os artífices construíram chassis menores e mais compactos, e aprenderam a contar menos com a magia e mais com partes mekânicas e vapor. Os gigantes-de-guerra, monstros avassaladores do campo de batalha, nasceram dessa corrida pela inovação.

Mas, durante os dias da Rebelião, enquanto os magos e mekânicos estavam ocupados construindo e aperfeiçoando os Colossais, os alquimistas de Leryn ocupavam-se criando a pólvora explosiva, infusões de cura e outras armas. Durante esta época, a descoberta acidental de Sebastien Kerwin levou a uma invenção maravilhosa, que mudou a face das criações mágicas. A dádiva de Kerwin, o acumulador arcanodinâmico, tornou-se uma peça-chave dos métodos utilizados para mover os aparelhos mekânicos na era moderna.

Um acumulador arcanodinâmico consiste de uma série de bobinas de ouro e aço purificados, embebidos em uma solução mágica. A configuração da bobina dobra a energia arcana sobre si mesma, e armazena-a dentro da bobina. Os primeiros acumuladores exigiam que os contatos perfurassem a bobina, para criar um canal para a liberação da

energia. Eram grandes e volumosos, guardados em imensos recipientes recobertos de porcelana, e nada portáteis. Outra desvantagem das bobinas originais era que, mesmo em um aparelho do tamanho de um homem, elas continham apenas uma pequena carga arcana. O resultado de centenas de anos de progresso e experimentos científicos, as bobinas modernas são muito mais eficientes, capazes de armazenar vastas quantidades de energia arcana. Um pequeno acumulador cabe com facilidade na palma da mão, e armazena energia suficiente para abastecer armas ou armaduras mekânicas.

A busca do conhecimento nos faz ter sede de inovação e invenção. A alquimia é a prova deste postulado. Sem ela, nunca teríamos conseguido estabelecer as fórmulas arcanas dinâmicas que nos dão a habilidade de torcer a realidade a nosso bel-prazer. Com isto em mente, descobri um novo método de capturar o poder arcano, um método que mudará para sempre a face da tecnologia...

— Kerwin o Nobre, *Síntese*

Contudo, a despeito de séculos de inovações e refinamentos, os acumuladores continuam notoriamente instáveis, e por vezes explodem quando sobrecarregados. Da mesma forma, as placas rúnicas que eles abastecem tendem a queimar, necessitando de consertos e substituições caros, realizados por um mago ou mekânico arcano. Mesmo dada esta instabilidade, os benefícios superam os riscos. O uso da mekânica por aventureiros, magos e pelas forças armadas está em ascensão.

DIZEM OS BOATOS...

UM DOS ASPECTOS INTRIGANTES DA MEKÂNICA É QUE NUNCA FOI DESENVOLVIDA UMA MEKÂNICA DIVINA. TALVEZ A MANEIRA COM QUE OS CLÉRIGOS E DRUIDAS EMPREGUE A ENERGIA MÁGICA NÃO SEJA APROPRIADA PARA O DESENVOLVIMENTO DE PARTES MEKÂNICAS; CONTUDO, KERWIN TEORIZOU QUE A MEKÂNICA DIVINA NUNCA SERIA DESENVOLVIDA SIMPLEMENTE PORQUE AS PESSOAS DE MENTALIDADE RELIGIOSA ERAM INCAPAZES DE COMPREENDER OS PRINCÍPIOS DA CIÊNCIA. ATÉ MESMO HOJE EM DIA, COM O APARENTE CRESCIMENTO DA FÉ EM CYRISS, A CONSTRUÇÃO DE APARATOS MEKÂNICOS RECAI SOBRE SEUS FIÉIS ARCANOS, E NÃO É O DOMÍNIO DE SEU CLERO.

AINDA ASSIM, ABUNDAM OS RUMORES DE QUE O PROTETORADO TERIA COMEÇADO UM PROGRAMA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SUA PRÓPRIA MEKÂNICA. CASO ESSES SUSSURROS SOMBRIOS SEJAM DIGNOS DE CONFIANÇA, OS FIÉIS DO TEMPLO UTILIZARAM-SE DE SEQUESTROS, EXTORSÕES E LAVAGEM CEREBRAL DE MEKÂNICOS ARCANOS E MAGOS. A DESPEITO DE SUAS TENTATIVAS, OS SUPERVISORES CYGNARANOS ATÉ AGORA FORAM INCAPAZES DE LOCALIZAR QUAISQUER EVIDÊNCIAS DE OFICINAS E FORJAS MEKÂNICAS DENTRO DAS FRONTEIRAS DO PROTETORADO. MESMO ASSIM, RARAMENTE PASSA-SE UM MÊS SEM QUE A COROA DE CYGNAR RECEBA MAIS RELATÓRIOS DE INICIADOS FRATERNOS

E OUTROS MAGOS DESAPARECIDOS NAS RUAS DE CASPIA, ASSIM COMO MEMBROS CONFIÁVEIS DO SINDICATO DOS TRABALHADORES DO VAPOR & FERRO SUBITAMENTE AUSENTES DE SUAS OFICINAS.

A alquimia também forneceu a próxima inovação mekânica. Sebastien Kerwin postulou que o uso de pergaminhos realmente capturava a energia mágica dentro das palavras e fórmulas inscritas. Assim, formulou a hipótese de que deveria ser possível forjar magias em placas metálicas que recebessem tratamento especial, que poderiam ser “disparadas” através da canalização de cargas de acumuladores através da placa. Sua hipótese provou-se correta, e resultou no desenvolvimento das placas rúnicas arcanas. Como Kerwin teorizou, um usuário de mekânica pode disparar a magia através da canalização de energia mágica através da placa, utilizando um acumulador. A energia liberada realmente grava a magia de maneira firme no metal tratado alquimicamente. Contudo, a combinação do acumulador arcanodinâmico e da placa rúnica tornou-se prática com o advento dos modernos acumuladores compactos. Nos últimos duzentos anos, os acumuladores arcanodinâmicos, as placas rúnicas e a magia combinaram-se para criar uma renascença na fabricação de itens mágicos – ou, mais apropriadamente, itens mekânicos.

Outra pedra fundamental da tecnologia mekânica foi o desenvolvimento das runas mekânicas. Uma variação interessante das fórmulas mágicas utilizadas para criar pergaminhos mágicos, as runas mekânicas são sempre escritas em padrões circulares, de muitas formas lembrando engrenagens interligadas, e são gravadas ou estampadas nas placas rúnicas que fornecem as habilidades mágicas de quase todas as formas de aparatos mekânicos. Estas mesmas runas também são gravadas nas placas dobradas de cobre ou latão colocadas nos acumuladores arcanodinâmicos, permitindo que os aparelhos capturem e contenham energia arcana. Vale a pena ressaltar que diferentes runas foram desenvolvidas em diferentes reinos, aparentemente relacionadas às formas favoritas de magia de cada reino, e assim Cygnar, Khador, Ios, Rhul e Cryx desenvolveram cada um suas próprias variações de runas.

A partir de tecnologia já existente, os mekânicos desenvolveram versões menores das turbinas a vapor utilizadas para mover os gigantes-de-guerra, utilizando-as para mover as armaduras de conjurador de guerra. Estes motores mágicos permitem que o conjurador de guerra mova-se com força e agilidade enquanto veste uma armadura completa. As turbinas exigem poderosos sistemas de resfriamento, muitas vezes ampliados por magia. Por sorte, estes aparelhos não são nem de perto tão instáveis quanto os acumuladores arcanodinâmicos.

As turbinas arcanas fornecem fontes poderosas e eficientes de energia para gigantes-a-vapor, gigantes-de-guerra e outros

aparatos mekânicos industriais de grande escala. Movidas por um gerador de energia a vapor, as revoluções inversas das bobinas de indução arcana dentro da turbina criam um poderoso campo de indução mágica. As placas rúnicas e camadas de condutos arcanos canalizam essa energia para a realização de várias funções mekânicas, e para fornecer a força motriz para o gigante ou armadura mekânica. Por exemplo, uma turbina arcana canaliza energia tanto para o córtex de um gigante-a-vapor quanto para os gatilhos de reflexo por todo o seu corpo, embora a força motriz seja fornecida pela caldeira.

Graças à evolução desta tecnologia, nos últimos duzentos anos os gigantes-a-vapor tornaram-se mais rápidos e inteligentes do que nunca. Muitos magos teorizam que a personalidade e inteligência que muitos gigantes-a-vapor acabam por desenvolver dependem não apenas do córtex e do operador do gigante, mas também dos atributos inerentes da construção do gigante-a-vapor. Os meridianos arcanos do sistema de reflexos purificado alquimicamente de um gigante-a-vapor permitem a formação de padrões de comportamento, ou assim se acredita.

Existem fontes de poder mais sombrias e antigas, como as notórias ecto-jaulas empregadas pelos necromantes e servidores do Lorde Dragão Toruk. As ecto-jaulas dependem da vitalidade das almas para abastecer efeitos mágicos. Estes malignos reservatórios verdes de força vital capturada são a assinatura da magia negra. Gigantes-do-inferno, lichês de ferro e, com toda certeza, até mesmo o lendário Gigante-da-Morte são resultado de extrapolações desta vil tecnologia. O terrível mineral chamado necrotita contém energias negras similares àquelas fornecidas pelas ecto-jaulas, e é incrivelmente valioso nos mercados negros de Immoren ocidental.

A ciência da captura das almas e os meios de empregar esta energia são, segundo se diz, derivados dos ritos Orgoth descobertos por Kerwin o Nobre durante sua vida de estudos. A existência de tal ciência negra é uma abominação aos olhos dos reinos nobres, e o uso de tais tecnologias é tipicamente punido com a morte em vários lugares. De fato, a Igreja de Morrow, em especial nos reinos do sul, declarou que a prática destas ciências é uma violação do Pacto Sagrado do Espírito. Mais comum no continente é o uso de magias como *prender guardião* para aprisionar uma alma ou outra essência “viva” para fornecer força motriz para construtos, mas esta prática também é alvo da desaprovação da Igreja.

NECROTITA

A NECROTITA É UM MATERIAL ESTRANHO, SEMELHANTE AO CARVÃO. RECOBERTO DE LINHAS ESVERDEADAS E OCRES, A NECROTITA PARECE SE FORMAR PERTO DE CAMPOS DE BATALHA, FORTALEZAS EM RUÍNAS

E NAVIOS AFUNDADOS – ÁREAS ONDE OS VIVOS MORRERAM DE FORMAS TORTUOSAS, OU ONDE O CHÃO TENHA SE TORNADO LAMA BANHADA EM SANGUE. NESSES LUGARES – OUTRORA REPLETOS DE TANTA MORTE E HORROR – A DOR E SANGUE DOS VIVOS PARECE TER SATURADO OS PRÓPRIOS OSSOS DA TERRA, TRANSFORMANDO DEPÓSITOS DE CARVÃO NORMAIS NA MAIS VIL DAS FONTES DE COMBUSTÍVEL.

OS NECROTÉCNICOS E LICHES DE FERRO UTILIZAM ESTAS ODIOSAS PEDRAS NEGRAS PARA SEUS PRÓPRIOS FINS. QUEIMAM COM MAIS FORÇA, DE FORMA MAIS LIMPA E COM MAIS RAPIDEZ DO QUE QUALQUER OUTRO TIPO DE CARVÃO, EMBORA NUNCA EM UMA CALDEIRA NORMAL. APENAS AS FORNALHAS DE ALMAS DE CRYX SÃO CAPAZES DE CONTER ESTA SUBSTÂNCIA, NECESSITANDO DE APENAS ALGUNS POUCOS PEDAÇOS PARA ABASTECER UM GIGANTE-DE-OSSO POR HORAS. ASSIM COMO MUITAS DAS CIÊNCIAS VIS DOS NECROMANTES, HÁ EFEITOS COLATERAIS SINISTROS. DE FATO, A MERA EXPOSIÇÃO AO PÓ DE NECROTITA PODE MATAR UM HOMEM COM RAPIDEZ, E ENTÃO BOA PARTE DA MINERAÇÃO NAS ILHAS SCHARDE É FEITA POR SERVOS E ESCRAVOS DISPENSÁVEIS.

Todo esse desenvolvimento deu origem a novas disciplinas. Os mecânicos tratam da manutenção diária de motores a vapor e outros dispositivos puramente mecânicos, enquanto que os mekânicos fornecem trabalho especializado para dar suporte aos esforços dos mekânicos arcanos. Qualquer mekânico digno do nome pode montar e fazer a manutenção de um aparelho mekânico; contudo, os mekânicos arcanos – os líderes neste campo que cresce com rapidez – especializam-se na combinação de magia e tecnologia para criar aparatos mekânicos inovadores. Para manufaturar aparatos mekânicos baratos e eficientes, esta mescla das duas disciplinas é necessária. Os itens mekânicos dependem de condutos arcanos, placas rúnicas especialmente configuradas, acumuladores arcanodinâmicos e tomadas para acumuladores. Esta tecnologia, embora relativamente nova, tem um poder incrível. As armas e armaduras dos arcanos de guerra militares e das tropas de elite como os Lâminas Tempestuosas de Cygnar, são excelentes exemplos do pináculo da atual ciência mekânica. A manufatura desses itens é relativamente rápida, eficiente e barata em comparação com a dispendiosa e por vezes perigosa manufatura de itens puramente mágicos – um processo que já acusou a morte de mais de um mago. Como já foi dito, os mekânicos, mekânicos arcanos e remendões – em menor grau – formam a espinha dorsal desta tecnologia revolucionária, e nenhuma instituição treina mekânicos melhores do que o Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & Ferro.

O SINDICATO DOS TRABALHADORES DO VAPOR E FERRO

O progresso e a indústria são a engrenagem e a marreta do Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & Ferro. Cygnar é uma nação mecanizada, dependendo bastante da indústria, da mekânica e da magia avançada. As nações de Llael e

Ord, a despeito de sua confiança na alquimia e manufatura tradicional, também necessitam do auxílio de mekânicos e outros artesãos especializados. Para manter os mecanismos de uma era movida a vapor em funcionamento, uma força de trabalho especializada deve enfrentar as fornalhas e engrenagens de frente. O Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & Ferro nasceu desta necessidade, e hoje em dia a impulsiona, forjando as necessidades do progresso em uma nova ânsia por mudança.

O Sindicato prospera com a indústria pesada e o monitoramento de tarefas gigantescas de engenharia e trabalho, seus serviços sendo contratados sempre que necessário. Em troca da supervisão de tais atividades, o Sindicato garante experiência e trabalho especializado aos contratos que necessitam destes. Também oferece certificação e credenciais acadêmicas, assim como filiação para aqueles que formam-se em uma academia ou universidade de engenharia. A filiação ao Sindicato é exibida nas oficinas com orgulho, e os anéis e amuletos usados por artífices e artesãos são símbolos reconhecidos de excelência e confiabilidade.

MECÂNICO OU MEKÂNICO

EMBORA A PRONÚNCIA SEJA A MESMA, “MECÂNICO” E “MEKÂNICO” SÃO DOIS TERMOS DISTINTOS QUE DESCREVEM DIFERENTES TIPOS DE MAQUINÁRIO.

UM ITEM **MECÂNICO** OPERA PELOS PRINCÍPIOS NORMAIS DA FÍSICA. NÃO EXISTE MAGIA QUE O ABASTEÇA, DIRIJA OU FAÇA-O CUSPIR FOGO OU RELÂMPAGOS OU COISAS DO GÊNERO. ISTO NÃO SIGNIFICA QUE O ITEM NÃO PODERIA CUSPIR FOGO, MAS DEVE FAZÊ-LO SEM A AJUDA DA MAGIA.

UM ITEM **MEKÂNICO** UTILIZA UMA SINERGIA DE MECÂNICA E MAGIA. UM GIGANTE-A-VAPOR, POR EXEMPLO, FUNCIONA A BASE DE VAPOR E CARVÃO, MAS TEM UM CÔRTEX MÁGICO QUE O ANIMA E PERMITE QUE INTERPRETE INSTRUÇÕES SIMPLES. ESTA SINERGIA DE MAGIA E TECNOLOGIA É CONHECIDA COMO MEKÂNICA, E O CONSTRUTO É CONSIDERADO MEKÂNICO.

UM **MECÂNICO** É UM TRABALHADOR MUNDANO QUE LIDA COM MÁQUINAS MUNDANAS – UM ARTESÃO. UM **MEKÂNICO** É TREINADO ESPECIALMENTE PARA TRABALHAR COM ITENS MEKÂNICOS. UM **MEKÂNICO ARCANO** NÃO APENAS TRABALHA COM ITENS MEKÂNICOS, MAS TAMBÉM POSSUI A HABILIDADE ARCANAS PARA CRIÁ-LOS.

Os membros do Sindicato vêm de todos os estilos de vida, já que a vida de aprendiz no Sindicato é uma ótima maneira de aprender uma profissão de grande demanda e ascender acima das classes mais pobres. Anão, gobber, trollóide, homem, mulher: todos têm voz e voto nos assuntos do Sindicato, de acordo com seu posto. Os membros também têm oportunidades iguais. O Sindicato não tolera racismo ou sexismo; a maior parte de seus trabalhadores está muito mais preocupada com fazer um trabalho, e fazê-lo direito. O membro típico do Sindicato

começa como um mekânico aprendiz, trabalhando para o seu certificado de artífice, um processo que normalmente requer dois anos de treinamento. Uma vez que um mekânico artífice tenha trabalhado por mais dois anos sob um supervisor artífice e tenha passado em certos testes de competência, torna-se um mekânico artesão certificado.

Embora Cygnar seja o domínio principal do Sindicato, a entidade mantém presença significativa tanto em Llael quanto em Ord. A sede localiza-se em Caspia, embora o escritório do Sindicato em Corvis seja o lugar onde a maior parte dos contratos financeiros e de trabalho seja firmada. A maior parte das grandes cidades de Llael, Ord e Cygnar têm um capítulo onde os membros do Sindicato podem se reunir para trocar boatos, procurar trabalho e comer e beber em armazéns e salões de banquete bem-cuidados.

Existem sedes regionais em Ceryl, Fharin e Merin. Estas regiões são, em geral, as mais ativas na solução de disputas envolvendo contratos e no destacamento de Mãos de Ferro – mercenários empregados pelo Sindicato para recuperar gigantes-a-vapor roubados ou rebeldes, e outros aparatos mekânicos. Ostensivamente, os Mãos de Ferro são especialistas na recuperação de mekânica, e os mercenários calejados muitas vezes se engajam em negociações agressivas com tribos trollóides ou com qualquer outro que seja estúpido o bastante para atrapalhar uma atividade do Sindicato.

A liderança do Sindicato é composta de uma junta de diretores, cada um responsável por uma região geográfica ou uma cidade altamente industrializada. Esses diretores supervisionam muitos dos detalhes burocráticos do dia-a-dia. A junta controla o pagamento de taxas, o financiamento da educação de candidatos a aprendizes e a entrega de certificados do Sindicato. Cada diretor responde ao cabeça da junta; um oficial eleito a cada cinco anos através de uma eleição entre os membros do Sindicato.

GLOSSÁRIO DE TERMOS E GÍRIAS DE OFICINA

ACUMULADOR ARCANODINÂMICO S. CHAMADO MAIS FREQUENTEMENTE DE **ACUMULADORES**, ESTES APARELHOS FORAM CRIADOS ORIGINALMENTE POR KERWIN O NOBRE, E POSSIBILITAM A CONVERSÃO E ARMAZENAMENTO DE ENERGIA DE MAGIAS ARCANAS PARA MOVER DISPOSITIVOS MEKÂNICOS.

BLINDAGEM DE MOTOR DE CONVERGÊNCIA ARCÂNTRIKA S. A BLINDAGEM PROTETORA QUE ABRIGA OS INTRINCADOS COMPONENTES INTERIORES DE UM MOTOR DE CONVERGÊNCIA ARCÂNTRIKA.

BURRO DE CARGA S. UM GIGANTE-A-VAPOR BÁSICO DE TRABALHO. “PEGUE UM DOS BURROS DE CARGA LÁ DA DOCA PRA FAZER O TRABALHO PESADO.”

CATRONCA S. PORCARIA, BOBAGEM. “ELE ESPERA QUE EU CONSERTE ESSA CATRONCA IMUNDA?”

CATRONQUEIRO s. UM MECÂNICO INCOMPETENTE. "AQUELE CATRONQUEIRO NUNCA VAI TERMINAR ESSE TRABALHO."

CHUMALHA s. PARAVERNÁLIA, LIXO EM GERAL. "...E LIMPE TODA ESSA CHUMALHA QUE VOCÊ DEIXOU POR AÍ NESSA PORCARIA DE OFICINA IMUNDA!"

CINTO DE INDUÇÃO s. ESTE APARATO É UMA PARTE FUNDAMENTAL DA MAIORIA DOS MOTORES DE CONVERGÊNCIA ARCÂNTRIKA. FUNCIONA PARA DIRIGIR ENERGIAS ARCANAS PARA DENTRO, EM DIREÇÃO AO OPERADOR DO MOTOR DE CONVERGÊNCIA.

CONDENSADOR ARCANO s. A FERRAMENTA PRINCIPAL PARA RECARREGAR ACUMULADORES ARCANODINÂMICOS, OS CONDENSADORES ARCANOS EXISTEM EM DUAS VARIEDADES. A VARIEDADE ALQUÍMICA É A MAIS COMUM, E PODE SER ENCONTRADA NA MAIORIA DAS OFICINAS DE ALQUIMISTAS E MEKÂNICOS. A VARIEDADE CONDENSADORA DE MAGIAS É UM POUCO MAIS RARA, MAS POPULAR ENTRE MEKÂNICOS ARCANOS AVENTUREIROS.

CONDUTO s. DESEMPENHANDO DUAS FUNÇÕES PRINCIPAIS NA MAIOR PARTE DOS APARATOS MEKÂNICOS, OS CONDUTOS CANALIZAM ENERGIA DO ACUMULADOR PARA AS PLACAS RÚNICAS, E TAMBÉM DIRIGEM A ENERGIA ARCAN resultante para fora das placas. ALGUNS CONDUTOS ESPECIAIS FUNCIONAM CANALIZANDO DIRETAMENTE A ENERGIA ARCAN, ENQUANTO OUTROS DIRIGEM-NA POR CANAIS ESPECIALMENTE PROJETADOS EM PLACAS DE ARMADURAS OU LÂMINAS DE ARMAS.

CÓRTEX s. UM DISPOSITIVO MEKÂNICO COMPLEXO QUE PERMITE QUE UM GIGANTE-A-VAPOR INTERPRETE E RESPONDA AOS COMANDOS DE SEUS CONTROLADORES REGISTRADOS. OS CÓRTICES TÊM UMA COMPLEXA SÉRIE DE INTERRUPTORES E TRANCAS, UTILIZADOS PARA "PROGRAMAR" O CÓRTEX PARA RESPONDER APENAS AOS COMANDOS DE CERTOS INDIVÍDUOS.

FERRO-VELHO s. QUALQUER APARATO MEKÂNICO QUE NECESSITE DE REPAROS. "NÓS RECEBEMOS UM MONTÃO DE FERRO-VELHO NA OFICINA QUE PRECISA DE ATENÇÃO."

GASTO ADJ. REFERE-SE A UM MAQUINÁRIO JÁ VELHO E DESGASTADO. "EU NÃO ACREDITEI QUE AQUELE CACO GASTO AINDA 'TAVA DE PÉ."

GATILHO MEKÂNICO s. UMA CATEGORIA DE GATILHOS ESPECIALIZADOS EMBUTIDOS EM ARMADURAS OU ARMAS MEKÂNICAS. EMBORA QUASE TODOS OS DISPOSITIVOS MEKÂNICOS POSSUAM INTERRUPTORES E BOTÕES, ALGUNS SÃO EQUIPADOS COM GATILHOS UTILIZADOS PARA ATIVAR FUNÇÕES ESPECIAIS DO ITEM.

GIGANTE-A-VAPOR s. UM CONSTRUTO MOVIDO POR MEIO DE UMA CALDEIRA A CARVÃO, OU OUTRA FONTE DE ENERGIA, E CONTROLADO POR UM CÓRTEX. O TERMO "GIGANTE-A-VAPOR" É USADO COM MAIS FREQUÊNCIA COM RELAÇÃO AOS GIGANTES COMUNS DE TRABALHO.

GIGANTE-DE-GUERRA s. UM GIGANTE-A-VAPOR PROJETADO ESPECIFICAMENTE PARA BATALHA. OS GIGANTES-DE-GUERRA TÊM PLACAS DE BLINDAGEM E CÓRTICES DE FUNCIONAMENTO MUITO SUPERIOR AOS DOS GIGANTES-A-VAPOR COMUNS.



MATRIZ ARCANA REFLEXIVA S. ESTE APARATO É UMA PARTE ESSENCIAL DE MUITOS MOTORES DE CONVERGÊNCIA. FUNCIONA PARA DIRECIONAR ENERGIAS MÁGICAS PARA FORA, DO OPERADOR PARA O MOTOR, ESPECIFICAMENTE DIRECIONANDO EFEITOS DE EMANAÇÃO.

MEKANAR V. TRABALHAR COMO MEKÂNICO. “EU ‘TAVA MEKANANDO POR MIM MESMO NAQUELA ÉPOCA, MAS AGORA ESTOU BEM FELIZ MEKANANDO NA GUILDA.”

MEKANARIA S. APARATO OU APARATOS MEKÂNICOS. “SIM, E ESSA PISTOLA NÃO É UMA ARMA DE FOGO COMUM – É MEKANARIA, E É MELHOR VOCÊ SE MANTER LONGE DE ENCRENCA DESTA VEZ, RAPAZ.”

MOTOR DE CONVERGÊNCIA ARCÂNTRIKA S. UM MOTOR MÁGICO MONTADO EM UM CINTO, O MOTOR DE CONVERGÊNCIA É PROJETADO PRINCIPALMENTE PARA FORNECER MAGIAS DE PROTEÇÃO PARA O USUÁRIO. ESTES MOTORES PODEM TAMBÉM SER PROJETADOS PARA ABASTECER MANOPLAS, ÓCULOS, ELMOS E BOTAS MEKÂNICOS.

PLACA RÚNICA S. COMPOSTAS DE MUITAS FOLHAS DE COBRE OU LATÃO DOBRADAS E GRAVADAS COM REFINAMENTO, AS PLACAS RÚNICAS CONTÊM FÓRMULAS ARCANAS QUE SÃO ATIVADAS PELA PASSAGEM DE CARGAS DE UM ACUMULADOR ATRAVÉS DAS PLACAS.

REMENDA-GIGANTE S. UM TRABALHADOR QUE CONSERTA GIGANTES-A-VAPOR, ESPECIFICAMENTE CONSERTANDO GIGANTES-DE-GUERRA; UM MEKÂNICO DE BATALHA. “É MELHOR VOCÊ TER CUIDADO COM ESSES REMENDA-GIGANTES KHADORANOS, RAPAZ. SÃO UNS MALDITOS DE UNS BIRUTAS!”

SUCATEADO ADJ. REFERE-SE A ALGO QUE FOI CONSERTADO POR UM SUCATEIRO. “AQUELES SACRIPANTAS PIOLHENTOS VENDERAM PRO MEU ASSISTENTE UMA ARMAÇÃO DE ROTOR SUCATEADA. NÃO VALE NADA – NEM A ARMAÇÃO, NEM O MEU ASSISTENTE!”

SUCATEAR V. CONSERTAR DE IMPROVISO UM APARELHO MECÂNICO OU MEKÂNICO. “AQUELE ENERGÚMENO FOI LÁ E SUCATEOU A COISA TÃO MAL QUE EU TIVE QUE JOGAR FORA!”

SUCATEIRO S. MEMBRO DE UM SUBGRUPO DE ANDARILHOS, CONHECIDOS POR SUAS HABILIDADES MECÂNICAS DE IMPROVISO. “AH, QUE DIABOS, OS SUCATEIROS ESTÃO CHEGANDO NA CIDADE. TRANQUE OS PORTÕES E ESCONDA A PRATARIA.”

TOMADA DE RECARGA S. TOMADAS DE RECARGA FORNECEM UM MEIO DE ACESSAR E CONTROLAR O FLUXO DE ENERGIA ARCANA DE UM ACUMULADOR. AS TOMADAS VÊM EM TRÊS VARIEDADES: TOMADAS DE RECARGA NORMAIS, TOMADAS DE GOTEJAMENTO E TOMADAS HÍBRIDAS. TOMADAS NORMAIS SÃO USADAS PRINCIPALMENTE EM VARINHAS E CAJADOS MEKÂNICOS, E EM MOTORES DE CONVERGÊNCIA ARCÂNTRIKA, ENQUANTO TOMADAS HÍBRIDAS E DE GOTEJAMENTO SÃO USADAS COM MAIS FREQUÊNCIA EM ARMAS E ARMADURAS MEKÂNICAS.

TURBINA DE VAPOR S. UMA VERSÃO EM MINIATURA DAS CALDEIRAS ALIMENTADAS A CARVÃO QUE MOVEM OS GIGANTES-A-VAPOR, UMA TURBINA DE VAPOR FORNECE ENERGIA TANTO MECÂNICA QUANDO MÁGICA PARA UMA ARMADURA DE CONJURADOR DE GUERRA.

VAPOREIRO S. QUALQUER UM QUE TRABALHE COM APARATOS MEKÂNICOS MOVIDOS A VAPOR. “MESMO COM MEIA DÚZIA DE VAPOREIROS CONSTRUINDO O CHASSI, NÓS NÃO VAMOS CONSEGUIR TERMINAR TÃO RÁPIDO.”

ZÉ DO VAPOR S. TRABALHADOR QUE OPERA GIGANTES-A-VAPOR. “OS ZÉS DO VAPOR QUE TRABALHAM NA MINHA OFICINA PODEM NÃO PARECER LÁ MUITO ESPERTOS, MAS SÃO OS MELHORES DESTA LADO DA FRONTEIRA”.

MEKÂNICA

A criação e montagem de aparatos mekânicos exige experiência, conhecimento e habilidade, sem mencionar um sortimento de engenhocas e aparelhos necessários. A mekânica é a mescla da tecnologia e da energia arcana, que torna a manufatura de vários itens menos cara do que a construção de itens mágicos normais. É claro, sempre há um sacrifício pela facilidade de produção – a mekânica tem seus limites.

Cygnar é o maior fabricante de mekânica, seguido de Khador. Embora a maior parte dos aparatos mekânicos seja designado para uso militar, alguns invariavelmente acabam nas mãos de aventureiros. Muitos magos, alquimistas e mekânicos arcanos utilizam seu conhecimento para construir aparatos mekânicos customizados para aventureiros e bucaneiros à procura de uma vantagem extra em suas perigosas profissões.

As regras para criação de itens que vêm a seguir ajudarão os mestres e jogadores a utilizar e projetar aparatos mekânicos. Deve ser realçado que dispositivos mekânicos são completamente separados de itens mágicos normais como apresentados no LRB II. Além disso, itens mágicos não podem ser combinados com itens mekânicos.

CONSTRUÇÃO MÁGICA E MEKÂNICA

Os itens mágicos nos Reinos de Ferro podem ser divididos em duas categorias básicas: itens puramente mágicos e itens mekânicos. Itens puramente mágicos são aqueles feitos da maneira tradicional apresentada nos LRB I e II – são construídos de acordo com as regras desses livros, com poucas modificações. Nos Reinos de Ferro, itens mágicos são mais difíceis de serem produzidos do que em cenários tradicionais, necessitando de mais tempo e recursos, e exigindo mais do seu criador – às vezes resultando em perda permanente de Pontos de Vida ou mesmo em morte. Dessa forma, tais itens são raros, e poucas vezes criados hoje em dia; aqueles que são criados têm propósitos específicos. Não há espadas mágicas “genéricas” nos Reinos de Ferro. Ao invés disso, cada uma é única, tendo seu próprio nome e história.

A alternativa à extenuante criação de itens mágicos é a construção de aparatos mekânicos – itens que podem canalizar energia mágica através de partes mekânicas para reduzir os custos materiais e o investimento de energia. Os elementos mekânicos exigem menos magia bruta, e o processo de montagem e junção das partes é menos extenuante.

O processo mekânico pode parecer complicar ainda mais a questão – adicionar engenhocas e componentes

tecnológicos a itens aparentemente simples – mas a verdade é o oposto. Por exemplo, uma espada encantada para centelhar com energia elétrica pode parecer simples, mas, para criar o item, um mago tem que gastar uma quantidade considerável de tempo e energia no desenvolvimento de fórmulas mágicas que produzam o efeito desejado. Desenvolver essas fórmulas não é uma tarefa fácil – se fosse, todos teriam armas como essa. Contudo, uma lâmina de espada equipada com condutos, uma placa rúnica gravada com a magia certa e um gatilho no cabo simplesmente exige um acumulador para abastecer a placa rúnica. O que era um processo mágico complexo foi simplificado através da ciência da mekânica.

Isto não significa que itens puramente mágicos não apareçam aqui e ali, mas eles são raros, e, normalmente, criações bastante excepcionais. Afinal, se um mago vai se dar a todo esse trabalho, então é melhor fazer algo que a mekânica nunca conseguiria alcançar. Um excelente exemplo disso é a lendária lâmina *Fogo das Bruxas* (veja *A Trilogia do Fogo das Bruxas* para mais detalhes). Em geral, o advento da mekânica forneceu uma alternativa mais simples e menos cara.

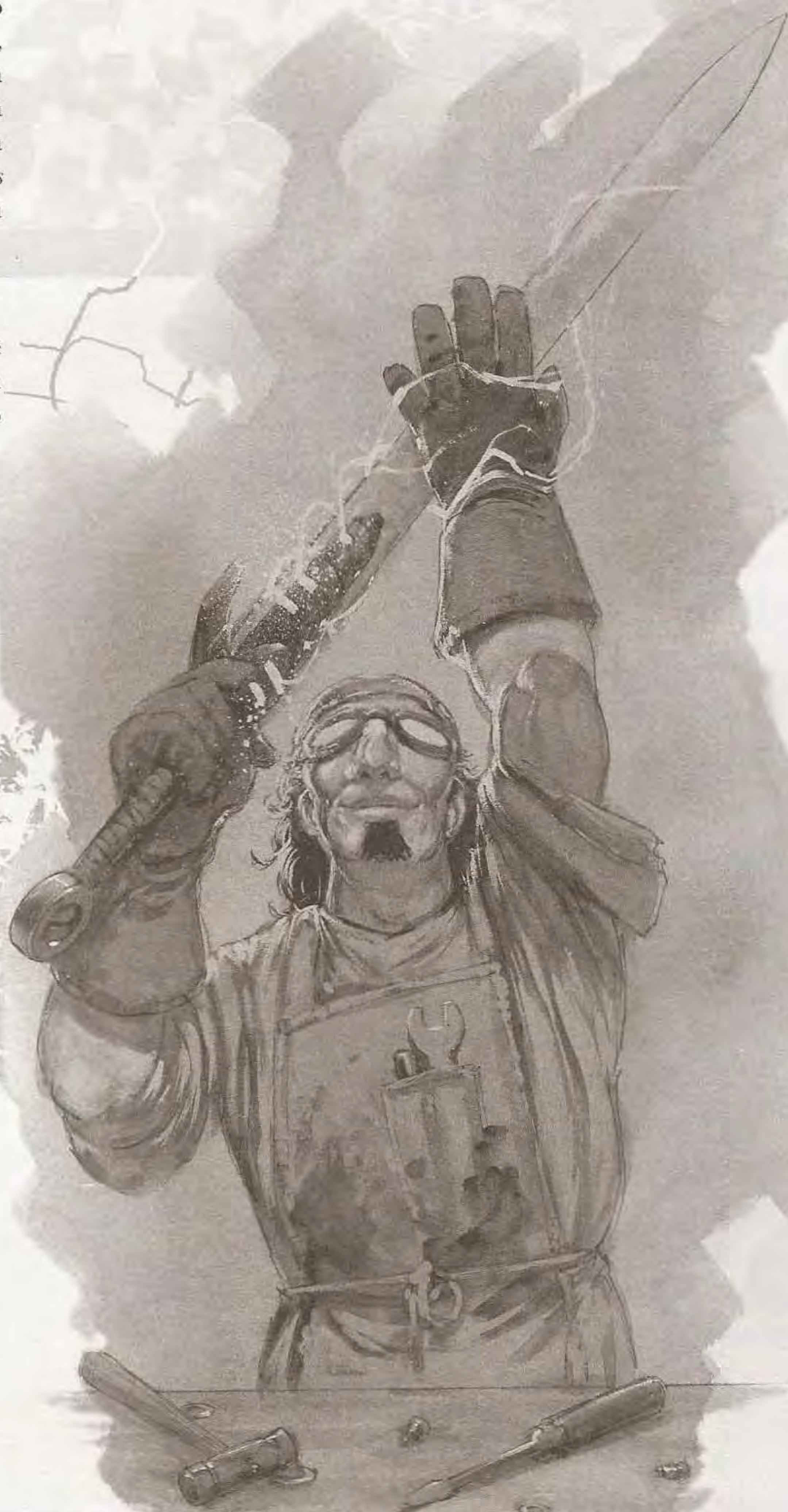
AUMENTO DO PREÇO DA CRIAÇÃO DE ITENS MÁGICOS

Nos Reinos de Ferro, os custos de criação e preços de venda associados com itens mágicos normais recebem um aumento de 150% em relação ao valor listado. Note que isto também aumenta o seu custo em XP, já que este é derivado do custo total do item. Assim, alguns exemplos de itens têm seu custo aumentado, como a seguir.

Esses custos representam a dificuldade associada à aquisição dos materiais necessários, assim como o maior investimento de energia exigido para a fabricação de tais itens. Sempre que um item mágico normal for criado, estas modificações devem ser observadas, e serão levadas em conta em todos os itens mágicos apresentados nos livros dos linha REINOS DE FERRO.

Por fim, a criação de itens mágicos permanentes pode ser incrivelmente perigosa. Os criadores de itens mágicos arriscam-se a uma perda permanente de Pontos de Vida quando criam itens permanentes que drenam 200 ou mais XP do criador. Este risco não se aplica a itens de um uso só. Há 20% de chance fixa de que o criador de um item mágico perca permanentemente 1 Ponto de Vida para cada 200 XP nos custos de criação do item (sempre arredonde para cima). Por exemplo, Valachev Grimenko (khard Mag14) criou uma bola de cristal (preço de mercado 42.000 PO, custo em XP 1.680). Já que ele investiu 200 ou mais XP, há 20% de chance de que Grimenko sofra a perda permanente de nove pontos de vida (custo em XP

1.680, dividido por 200 igual a 8,4, arredondado para cima, totalizando 9 PV). Esta perda de Pontos de Vida não pode ser revertida através do uso de magias de *restauração*. Este risco é mais uma razão pela qual magos e clérigos são relutantes em criar itens mágicos permanentes. Além disso, dizem que, se a perda de Pontos de Vida resulta na morte do criador, sua alma estará presa ao item, forçando-o a servir como fonte de poder e como uma consciência aprisionada eternamente dentro do item. Outra explicação para a razão da criação de itens mekânicos ser tão atraente: sua construção modular significa que poucos ou nenhum dos seus componentes mekânicos exige o investimento de 200 ou mais XP de uma só vez.



A VARIADA CIÊNCIA DA MEKÂNICA

Dispositivos mekânicos de todos os tipos tornaram-se populares entre a população de Immoren ocidental. Esses aparelhos são tão diversos, e talvez até mais, que os tipos de itens mágicos existentes. Discutir todos os possíveis tipos de aparatos mekânicos está muito além do escopo deste tomo, e muitas esquisitices em termos de invenções mekânicas são deixadas para as páginas do *Liber Mechanika*. Contudo, a base da construção mekânica e uma grande variedade de novos componentes necessários para a criação de dispositivos mekânicos estão incluídas neste capítulo. Da mesma forma, os seguintes assuntos são cobertos com algum detalhamento:

- Construção de Armaduras & Escudos Mekânicos, incluindo regras básicas que mostram como fazer a maior parte das armaduras e escudos mágicos utilizando a mekânica.
- Construção de Armas Mekânicas, incluindo regras para a criação de uma grande variedade de armas com as habilidades especiais presentes no LRB II, e como incorporar o uso de magias em armas.

Item	LRB II			Reinos de Ferro		
	Preço	Custo (PO)	Custo (XP)	Preço	Custo (PO)	Custo (XP)
<i>Espada longa +2</i>	8.315 PO	4.315 PO	320 XP	12.315 PO	6.315 PO	480 XP ¹
<i>Poção de salto</i>	50 PO	25 PO	2 XP	75 PO	37,5 PO	3 XP
<i>Anel de proteção +3</i>	18.000 PO	9.000 PO	720 XP	27.000 PO	13.500 PO	1.080 XP ¹
<i>Bastão do cancelamento</i>	11.000 PO	5.500 PO	440 XP	16.500 PO	8.250 PO	660 XP ¹
<i>Pergaminho de voo</i>	375 PO	187,5 PO	15 XP	562,5 PO	281,25 PO	23 XP
<i>Pergaminho de dificultar detecção²</i>	425 PO	187,5 PO	15 XP	612,5 PO	281,25 PO	23 XP
<i>Cajado de evocação</i>	65.000 PO	32.500 PO	2.600 XP	97.500 PO	48.750 PO	3.900 XP ¹
<i>Varinha de medo</i>	21.000 PO	10.500 PO	840 XP	31.500 PO	15.750 PO	1.260 XP ¹
<i>Varinha de pele rochosa²</i>	33.500 PO	10.500 PO	840 XP	44.000 PO	15.750 PO	1.260 XP ¹
<i>Bola de cristal</i>	42.000 PO	21.000 PO	1.680 XP	63.000 PO	31.500 PO	2.520 XP ¹

¹ Criar itens mágicos poderosos também é perigoso. Qualquer item permanente criado com custo em XP superior a 200 XP tem 20% de chance de drenar permanentemente 1 Ponto de Vida para cada 200 XP investidos.

Isto não se aplica a itens de um uso só (pergaminhos e poções).

² O custo de escrever um pergaminho de *dificultar detecção* inclui 50 PO em pó de diamante, e o custo de criar uma varinha de *pele rochosa* inclui 12.500 PO de pó de diamante (250 PO x 50 usos). Quando for determinar o custo para a criação de itens mágicos nos Reinos de Ferro, os custos dos componentes materiais necessários não são aumentados (como descrito acima).

- Construção de Motores de Convergência Arcântrica. Estes dispositivos, também conhecidos como motores mágicos, são relativamente novos para o povo de Immoren ocidental. Motores de convergência são poderosos dispositivos mekânicos que fornecem magias protetoras ou que permitem ao usuário ver coisas além do escopo da visão normal.

- Construção de Bastões, Varinhas & Cajados Mekânicos, dispositivos que drenam suas cargas de acumuladores arcanodinâmicos e dependem de um crisol cabalístico para componentes materiais caros.

PRINCÍPIOS DA MEKÂNICA BÁSICA

Para começar a trabalhar com mekânica, um personagem deve possuir pelo menos 4 graduações na perícia Ofícios (mekânica), representando sua habilidade na montagem de aparelhos complexos. Um mekânico deve ser capaz de projetar e conectar condutos, construir os mecanismos para ativar acumuladores e calibrar tomadas de acumulador para liberar na hora exata a energia mágica. A montagem de um item mekânico depende de um equilíbrio cuidadoso, para canalizar o poder arcano com uma precisão mecânica e controlada.

As principais fases envolvidas na construção de qualquer aparato mekânico são as seguintes:

- Rascunhar um esquema. O mekânico deve determinar todos os componentes necessários para o dispositivo

que deseja construir, e rascunhar ou comprar os diagramas e croquis necessários. Esquemas são fundamentais para a montagem de qualquer aparato mekânico, assim como para a montagem do projeto terminado.

- Construir ou comprar todos os componentes necessários. Nesta fase, o mekânico arcano ou mago precisa reunir todas as partes componentes de seu aparato mekânico final.

- Montagem e fusão. Todas as peças são encaixadas em seus lugares e cuida-

dosamente conectadas com condutos. O mekânico deve então assegurar que todas as peças estejam alinhadas e calibradas de forma correta. Além disso, alguma energia pessoal (XP) é gasta para realizar a fusão de todas as conexões, e para assegurar que o aparelho funcione como previsto.

Criar aparatos mekânicos é um processo que começa com planejamento cuidadoso. Primeiro, rascunhar os projetos mekânicos é fundamental na criação de aparatos mekânicos funcionais. Uma vez que os esquemas estejam feitos, o mekânico pode começar a trabalhar nos vários componentes, e então reunir componentes que ele não tem a intenção de construir, como uma arma ou armadura obra-prima que será melhorada mekânicamente. Uma vez que todas as partes estejam construídas ou reunidas, começa o delicado processo de criação de condutos e fusão dos componentes mekânicos. A fusão é o passo final, assegurando que todos os componentes estejam calibrados e conectados de forma correta. Uma vez que isto esteja feito, o novo aparato mekânico está pronto para aceitar suas primeiras cargas de um acumulador arcanodinâmico.

Tendo se desenvolvido a partir de estudos sobre a criação de itens mágicos, a ciência da mekânica depende muito dessas primeiras descobertas. Muitos aparelhos mekânicos são, na verdade, itens maravilhosos altamente evoluídos, ainda que limitados. Desta forma, o talento Criar Item Maravilhoso é crucial para a construção de itens mekânicos. Além disso, a ciência da gravação de placas rúnicas está firmemente plantada no conhecimento sobre a inscrição de magias em pergaminhos, tanto que o talento Escrever Pergaminho governa a habilidade de gravar placas rúnicas.

A perícia Ofícios (mekânica) governa a criação dos esquemas e diagramas necessários para o projeto e construção de itens mekânicos. Um personagem com pelo menos 4 graduações em Ofícios (mekânica) pode rascunhar esquemas, executar construções e montar um aparelho mekânico, desde que tenha perícia suficiente. Contudo, sem o talento Criar Item Maravilhoso, um personagem não pode terminar os componentes mekânicos ou fundi-los em um dispositivo funcional, não importa quantas graduações tenha em Ofícios (mekânica).

Para gravar placas rúnicas, um personagem precisa ter o Escrever Pergaminho e 6 graduações em Ofícios (alquimia). O talento Escrever Pergaminho cobre o conhecimento das runas mekânicas e das características das placas rúnicas, enquanto que a perícia Ofícios (alquimia) é necessária para gravar e fundir as runas na placa. É claro, um personagem pode sempre comprar placas rúnicas de um alquimista, mekânico arcano ou mago, mas o custo de tais itens é alto.

RASCUNHAR UM ESQUEMA

Para fazer um rascunho de um conjunto apropriado de croquis e diagramas, o personagem deve primeiro decidir o que o item mekânico irá fazer. Uma vez que tenha determinado tudo o que quer que o item faça, pode dividi-lo em suas partes

componentes. Por exemplo, um mekânico arcano decide construir um *machado de batalha mekânico flamejante +1*. Logo, precisa de um machado de batalha obra-prima, algum meio de criar o bônus de melhoria e a propriedade flamejante, e algum meio mekânico de fornecer energia ao item. Além disso, precisa saber quanto os componentes custam, e como afetam a dificuldade da criação do item. A lista de componentes e preços para a arma pode se parecer com isto:

A *placa rúnica de melhoria +1* e a *placa rúnica flamejante* fornecem os meios para criar as habilidades mágicas necessárias, enquanto a *tomada de gotejamento* e um *acumulador padrão* fornecem a energia. Note que o *acumulador* não é uma parte integral do item mekânico. A CD básica do teste de Ofícios (mekânica) para diagramar e construir um item mekânico é 15. Com base na lista de componentes, os seis componentes adicionam cada um +1 à CD do teste de Ofícios (mekânica), logo, o mekânico deve ser bem-sucedido em um teste de Ofícios (mekânica) (CD 21) para rascunhar com sucesso o esquema para o *machado de batalha mekânico flamejante +1*.

O custo para rascunhar os esquemas é 1/20 do custo de criação do item inteiro, e 1 XP por componente na construção do item. Em nosso exemplo, o custo para criar a arma mekânica inteira é 3.410 PO. Enquanto faz um rascunho de seus projetos, o mekânico gasta 170 PO e 5 PP em materiais, e investe 6 XP no trabalho. Os esquemas finalizados incluem os planos necessários para construir todos os componentes do item desejado.

ESQUEMAS & ESPIONAGEM INDUSTRIAL

DADA A UTILIDADE E CUSTO DE ESQUEMAS MEKÂNICOS, ELES SÃO TÃO VALORIZADOS QUANTO O GRIMÓRIO DE UM MAGO. E, ASSIM COMO OCORRE COM MAGIAS, UM MEKÂNICO PODE ESTAR DISPOSTO A TROCAR OU VENDER ESQUEMAS PARA ITENS COMUNS, MAS TEM A MESMA PROBABILIDADE DE ESCONDER E PROTEGER SEUS ESQUEMAS DE DESCOBERTAS ÚNICAS. LIVROS DE ESQUEMAS SÃO DESCONHECIDOS, MAS DENTRO DO STVF, ALGUMAS CARTILHAS MEKÂNICAS E MANUAIS DO OFÍCIO JÁ COMEÇARAM A CIRCULAR. ESSES MANUAIS COBREM A CONSTRUÇÃO DOS COMPONENTES MAIS BÁSICOS E ALGUNS DOS DETALHES SOBRE CONDUTOS, E SERVEM COMO FERRAMENTAS ÚTEIS NO TREINAMENTO DE NOVOS MEKÂNICOS. MESMO DENTRO DOS SALÕES DO STVF, NINGUÉM DISTRIBUI LIVREMENTE PLANOS DE CRIAÇÕES MEKÂNICAS INTEIRAS, EMBORA ALGUNS MEKÂNICOS DISPOSTOS A VENDER DUPLICATAS DE SEUS ESQUEMAS POSSAM SER ENCONTRADOS.

EM GERAL, MEKÂNICOS DE GUILDAS ESTÃO DISPOSTOS A VENDER ESQUEMAS APENAS PARA MEMBROS DE SUA PRÓPRIA GUILDA. DE FATO, O STVF IMPÕE ESTA POLÍTICA, E HÁ SEVERAS MULTAS PARA OS MEMBROS QUE VIOLAM ESTE REGULAMENTO. DENTRO DE UMA GUILDA, OS ESQUEMAS SÃO RELATIVAMENTE FÁCEIS DE SEREM OBTIDOS, E NINGUÉM COBRA MUITO MAIS DO QUE O PREÇO NORMAL PARA UM CONJUNTO DE ESQUEMAS (1/10 DO CUSTO DE CRIAÇÃO DO ITEM). MEKÂNICOS INDEPENDENTES VENDEM COM RELUTÂNCIA ALGUNS DOS SEUS ESQUEMAS, EMBORA A MAIORIA COBRE 50% A MAIS, OU ATÉ MESMO UM PREÇO MAIS CARO SE O ITEM EM QUESTÃO

FOR PARTICULARMETE COMPLEXO OU ÚNICO. ESQUEMAS DE ITENS MEKÂNICOS MILITARES SÃO QUASE IMPOSSÍVEIS DE SE OBTER SEM AS AUTORIZAÇÕES NECESSÁRIAS, EMBORA OCASIONALMENTE APAREÇAM NO MERCADO NEGRO, A PREÇOS EXORBITANTES.

ESSA DISCRICÃO E COMPETIÇÃO LEVOU A UMA QUANTIDADE CONSIDERÁVEL DE ESPIONAGEM INDUSTRIAL, ESPECIALMENTE ENTRE OS MEKÂNICOS E AS FORÇAS ARMADAS DE CYGNAR E KHADOR. DE FATO, ESSE TIPO DE ESPIONAGEM INDUSTRIAL REMONTA À DESERÇÃO DOS MEMBROS FUNDADORES DA IRMANDADE DOS LORDES CINZENTOS, QUE FUGIRAM DA ORDEM FRATERNAL DE MAGIA. COM A ATUAL CORRIDA ARMAMENTISTA ENTRE ESTES DOIS PAÍSES, CADA UM PROCURA ENCONTRAR ALGUMA VANTAGEM SOBRE O OUTRO, QUER SEJA ATRAVÉS DE PROGRESSO VERDADEIRO, SABOTAGEM OU ROUBO.

Rascunhar os esquemas é um processo que exige 1 dia por componente, 6 dias em nosso exemplo. Projetos pré-fabricados podem ser adquiridos, e custam 1/10 do custo de criação do item. Para mais regras sobre esquemas, veja a descrição da perícia Ofícios (mekânica) no Capítulo Dois: Personagens & Classes. Dividir o item mekânico em componentes requer o uso das regras a seguir.

CONSTRUINDO OS COMPONENTES

Os custos de construção básica para um aparato mekânico são iguais aos de um item obra-prima do mesmo tipo (custo da armadura, escudo ou arma obra-prima), ou um custo básico de 300 PO para um receptáculo para um motor arcântriko. Em

Componentes do machado de batalha mekânico flamejante +1:

Componente	Modificador de CD	Custo para Criar
machado de batalha obra-prima	+1	310 PO*
placa rúnica de melhoria +1	+1	600 PO + 48 XP
placa rúnica flamejantes	+1	600 PO + 48 XP
tomada de gotejamento (normal, 10 cargas)	+1	100 PO + 8 XP
condutos (2 placas)	+2	1,800 PO + 144 XP
acumulador padrão	+0	250 PO + 20 XP

*O mekânico neste exemplo planeja comprar o machado de batalha obra-prima ao invés de tentar forjá-lo por si mesmo.

seguida, todas as habilidades do item mekânico necessitam de placas rúnicas. Bônus de melhoria podem ser manejados com uma única placa rúnica, ou com várias placas rúnicas ligadas. Em outras palavras, um bônus de melhoria de +1 necessita de uma única placa rúnica, enquanto que um bônus de melhoria de +2 pode ser obtido com uma *placa rúnica de melhoria +2* ou com duas *placas rúnicas de melhoria +1* ligadas por condutos

de série. Condutos de série que conectam placas rúnicas de melhoria custam 100 PO e 8 XP por placa. As habilidades da arma e das magias são gravadas em placas rúnicas utilizando as regras a seguir, sob “Componentes Mekânicos”, e as diretrizes nas seções sobre armaduras e armas mekânicas.

Todos os dispositivos mekânicos requerem uma fonte de energia, em geral um acumulador. Itens mekânicos baseados em acumuladores exigem uma das várias tomadas de acumuladores, dependendo do tipo de necessidades do acumulador e de suas funções. Tomadas de carga são, em geral, utilizadas para varinhas e cajados mekânicos, e para motores de convergência arcântrika, enquanto que tomadas híbridas e de gotejamento são utilizadas para armaduras, escudos e armas mekânicas. Tomadas de carga e de gotejamento adicionam 100 PO e 8 XP ao custo do item, enquanto que tomadas híbridas adicionam 225 PO e 18 XP ao custo de criação do item. Tomadas de acumuladores leves, normais e pesadas todas custam o mesmo para serem construídas ou compradas. Com base em seu tamanho, um item pode ter até três tomadas, mas nunca mais do que duas tomadas para acumulador pesado (veja a Tabela 5-10: Projetando Itens Mekânicos para obter mais detalhes). O mekânico deve selecionar o tamanho e o tipo da tomada enquanto estiver rascunhando o esquema do item. O peso da tomada e do acumulador também deve ser adicionado ao peso total do dispositivo.

A CD básica para construir um aparato mekânico é 15. Cada componente em um item mekânico adiciona +1 de modificador à CD de construção do item. A estrutura ou receptáculo do item, cada placa rúnica e os componentes essenciais, condutos e tomadas de acumulador são todos considerados componentes individuais. Esta CD deve ser idêntica à CD para rascunhar o esquema inicial.

MONTAGEM E FUSÃO

Durante esta fase final de construção mekânica, o mekânico monta e conecta todas as partes de seu aparelho mekânico. Ele constrói os condutos que conectam todas as partes e permitem o fluxo de energia arcana a partir do acumulador, e testa e calibra todos os componentes para se assegurar que tudo esteja funcionando corretamente.

Os condutos são os órgãos vitais de qualquer aparato mekânico – os canos, cabos e bobinas que compõem as partes essenciais do aparelho. Cada componente importante em um item mekânico requer um conduto. As únicas exceções a esta regra são as tomadas de acumulador, já que estas têm de estar conectadas a todos os outros condutos. Por exemplo, um item com quatro placas rúnicas requer quatro condutos. Os custos dos condutos variam de acordo com o tipo do

item. Os custos de condutos para escudos e armaduras são definidos na Tabela 5-13: Custos de Construção de Armaduras & Escudos, e os custos para armas são definidos na Tabela 5-15: Custos de Construção de Armas. Os condutos para varinhas mekânicas custam 100 PO por nível de magia da placa rúnica. Condutos de motores de convergência custam 500 PO x nível de magia por placa. Cada conduto adiciona +1 de modificador à CD da construção. Veja “Componentes Mekânicos, Condutos” para obter mais detalhes. O tempo necessário para montar e fundir um dispositivo mekânico é baseado no custo dos condutos. Este passo final de construção mekânica requer um dia, mais um dia para cada 1.000 PO do preço de mercado dos condutos, e 1/25 do preço de mercado dos condutos em XP.

O preço de mercado de um item mekânico é o dobro do custo total dos componentes do item, mais o custo de quaisquer itens obras-primas ou receptáculos para motores de convergência arcântrika. Este custo não inclui os acumuladores arcanodinâmicos necessários.

ARCÂNICA

Embora a mekânica de Rhul seja essencialmente idêntica à mekânica humana, a mekânica élfica é tão inteiramente alienígena em seus princípios que os magos e mekânicos humanos passaram a chamá-la de “arcânica”. A maior parte dos aparelhos élficos contradiz o que os humanos e anões reconhecem como os princípios básicos da ciência arcana, criando itens que operam com suavidade e sem a necessidade de chaminés que vomitam vapor ou mesmo de acumuladores. De fato, o completo silêncio dos aparelhos arcântrikos é bastante característico dos enigmáticos iosanos.

Construídos a partir de camadas sobrepostas de placas de metal e pedra inscritas com símbolos, os dispositivos arcântrikos têm uma estranheza assombrosa em seu desenho. As camadas interiores são abrigadas por uma carapaça, artística mas ainda assim eficiente como proteção, feita de jade esculpido, latão fortalecido por alquimia e metais estranhos e dourados mais fortes que o aço. O zumbido suave desta fonte de energia interna é apenas um murmúrio, comparado às engrenagens que rangem e às caldeiras barulhentas da mekânica humana.

Embora seja comum entre humanos e anões julgar um aparato mekânico por seu tamanho – quanto maior um dispositivo mekânico, mais poderoso é – a arcânica engana em sua taxa de tamanho em relação a poder. Um simples orbe de latão, que cabe com facilidade na palma da mão, pode conter energia suficiente para erguer e

TABELA 5-10: PROJETANDO ITENS MEKÂNICOS

Tipo & Tamanho do Item	Espaço para Acumuladores	Placas Rúnicas ¹
Arma leve Pequena ²	0 ³	2
Arma leve Média ⁴	1 leve	3
Arma de uma mão Média ⁵	1 padrão ou 2 leves	3
Arma de duas mãos Média ⁶	1 pesado ou 2 padrões	4
Arma de duas mãos Grande	2 pesados ou 3 padrões	5
Motores de convergência arcântrika	2 pesados ou 3 padrões	3
Armaduras	2 pesados ou 3 padrões	5
Escudos	1 pesado ou 2 padrões	3
Bastões	1 pesado ou 2 padrões	—
Cajados	2 pesados ou 3 padrões	—
Varinhas	1 padrão ou 1 leve	1

1 O número de placas rúnicas que pode ser acomodado no item.

2 Esta categoria de tamanho inclui todas as armas Miúdas ou menores.

3 Uma arma deste tamanho só pode ser melhorada através de mekânica caso seja ligada a uma fonte de energia externa, como um acumulador embutido em um cinto e conectado à arma por fios arcano-condutos.

4 Esta categoria inclui armas de uma mão Pequenas.

5 Esta categoria inclui armas de duas mãos Pequenas e armas leves Grandes.

6 Esta categoria inclui armas de uma mão Grandes.

mover várias centenas de quilos. A manufatura élfica de itens arcântikos resulta em dispositivos sutis e poderosos, que operam a partir de princípios inteiramente diferentes da mekânica humana, e não dependem por completo da vantagem mecânica. Para um olho destreinado, a arcânica iosana parece ser completamente mágica, com poucas – ou nenhuma – partes móveis.

Os motores de convergência e aparelhos mekânicos utilizados pelos elfos dependem de estranhas fontes de energia. Ao invés de acumuladores ou motores a vapor, os iosanos utilizam um método de focalização e coleta de energia arcana. Certos dispositivos exigem alinhamentos celestiais cuidadosamente planejados que coloquem os itens em harmonia com as energias mágicas que os abastecem. A maneira como os elfos desenvolveram esta técnica é desconhecida. Alinhados corretamente, os dispositivos arcântikos recarregam-se quando deixados sozinhos, sem necessitar de manutenção a não ser cuidados e bons tratos regulares.

COMPONENTES MEKÂNICOS

Como já foi mencionado, uma variedade de componentes é necessária para a construção de itens mekânicos. Isso também é um benefício da construção mekânica – como as partes individuais são criadas separadamente, os gastos em XP necessários para cada componente são, em geral, menores do que aqueles para um item mágico completo. Com isso, o criador do item tem menos probabilidade de perder Pontos de Vida permanentemente devido ao gasto de XP (veja “Aumento do Preço da Criação de Itens Mágicos” para mais detalhes).

A menos que algo seja especificado em contrário, os componentes mekânicos, assim como itens mágicos, custam 1/2 do seu preço em materiais para serem criados, e 1/25 do seu preço em XP. Todas as armas, armaduras e escudos usados na construção de itens mekânicos devem ser obras-primas.

ACUMULADORES ARCODINÂMICOS

Embora sua teoria tenha sido concebida há mais de 600 anos por Kerwin o Nobre, o acumulador é relativamente novo. Acumuladores guardam cargas de energia mágica, o que significa que têm a capacidade de estocar a energia de magias arcanas para mover efeitos mágicos de aparatos mekânicos projetados especialmente. Em Immoren ocidental, estes itens são muito valorizados, e raros, exceto nas mãos das forças armadas ou de aventureiros ousados e ricos. Acumuladores podem ser inseridos apenas em itens mekânicos projetados especialmente para aceitá-los.

Em sua maior parte, os acumuladores são cilindros ou esferas de vidro protegidas por uma blindagem metálica. Dentro há bobinas de fios de ouro e aço, gravadas com runas mekânicas e embebidas em uma solução alquímica fosforescente, visível através de pequenos furos na blindagem. Esta solução tem uma coloração dourada quando o acumulador está carregado por completo, mas muda para um verde brilhante quando as cargas estão esgotadas.

O tamanho de um acumulador determina a quantidade máxima de cargas que ele pode abrigar. Uma carga de acumulador é capaz de abastecer os efeitos mágicos de um item. Isto pode ser a ativação de uma única magia, como no uso de uma carga para ativar uma magia de uma varinha. Como alternativa, a carga pode ser liberada lentamente, para permitir 1 dia inteiro de operação do item mekânico. O uso desta carga depende do projeto do item e do tipo de tomada de acumulador em uso. Os menores acumuladores cabem facilmente em uma mão humana. Vários tipos de acumuladores e seus tamanhos são detalhados a seguir, na Tabela 5-11. Existem acumuladores maiores que o pesado,

mas estes tipos são reservados para uso em armas de gigantes-de-guerra. Estes acumuladores super-pesados estão disponíveis apenas para os mais experientes e qualificados militares. Construir acumuladores maiores exige métodos especiais, detalhados no *Liber Mechanika*.

A utilização de acumuladores pode ser uma tarefa complicada e delicada, e é necessária alguma habilidade. Instalar um acumulador em uma tomada, ou substituir um acumulador vazio por um novo requer um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 8), e é uma ação de rodada completa. Um teste falho por 5 ou mais resulta em dano ao acumulador. Remover um acumulador total ou parcialmente carregado de uma tomada híbrida ou de gotejamento é uma má idéia. Isto exige um teste de Ofícios (mekânica), mas não aceita o bônus de familiaridade (veja o Capítulo Dois: Personagens & Classes para mais detalhes). Além disso, um teste falho resulta em dano ao acumulador, e um teste que falhe por 5 ou mais rompe o acumulador.

Transmutação moderada; NC 5°; Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Ofícios (alquimia) 4 graduações, Ofícios (mekânica) 4 graduações; Teste de Ofícios (alquimia) (CD 18) e de Ofícios (mekânica) (CD 18); Preço 250 PO (leve), 500 PO (padrão), 1.000 PO (pesado); Custo 125 PO + 10 XP (leve), 250 PO + 20 XP (padrão), 500 PO + 40 XP (pesado); Peso 0,5 kg (leve), 1 kg (padrão), 2,5 kg (pesado).

DANIFICANDO ACUMULADORES

ROMPER UM ACUMULADOR É ALGO PERIGOSO, JÁ QUE ISTO LIBERA ENERGIA VOLÁTIL EM UMA PODEROSA EXPLOÇÃO. VEJA A TABELA 5-11 PARA OS VALORES DE DUREZA E PONTOS DE VIDA DOS VÁRIOS TIPOS DE ACUMULADORES. UM ACUMULADOR QUEBRADO LIBERA UMA EXPLOÇÃO DE 4,5 METROS DE RAIO QUE CAUSA 1D10 PONTOS DE DANO, MAIS 1 PONTO POR CARGA REMANESCENTE NO ACUMULADOR (TESTE DE RESISTÊNCIA DE REFLEXOS CONTRA CD 15 PARA MEIO DANO).

DISSIPAR MAGIA TAMBÉM PODE ARRUINAR ACUMULADORES, ESGOTANDO SUAS CARGAS. MAGIAS DE DISSIPAR EM ÁREA NÃO PODEM DRENAR ACUMULADORES, MAS MAGIAS DE DISSIPAR COM ALVOS ESPECÍFICOS SÃO INTENSAS DEMAIS, E OS ACUMULADORES NÃO PODEM SER PROTEGIDOS CONTRA ELAS. UM DISSIPAR MAGIA EM UM ALVO ESPECÍFICO BEM-SUCEDIDA (CD 16) DESLIGA A MAGIA QUE PERMITE QUE O ACUMULADOR GUARDE ENERGIA ARCANAS, E A ENERGIA ESTOCADA VAZ RAPIDAMENTE. UM RESULTADO DE 20 NATURAL NO TESTE DE DISSIPAR FAZ COM QUE A SOLUÇÃO ALQUÍMICA DENTRO DO ACUMULADOR TORNE-SE VOLÁTIL E QUE A CÉLULA EXPLODA, COMO SE HOUVESSE SIDO ROMPIDA. CASO UMA CÉLULA EXPLODA ENQUANTO ESTIVER CONECTADA A UM ITEM MEKÂNICO, O ITEM TAMBÉM É ARRUINADO, MAS UM REMENDÃO PODE CONSEGUIR ESPREMER MAIS ALGUNS USOS DO ITEM.

RECARREGANDO ACUMULADORES

OS ALQUIMISTAS E MEKÂNICOS ARCANOS SÃO HÁBEIS EM RECARREGAR ACUMULADORES. O CUSTO NORMAL PARA A RECARGA

DE ACUMULADORES É DE 20 PO POR CARGA, E ENVOLVE UM PROCESSO ALQUÍMICO COMPLEXO QUE REQUER UM NÚMERO DE DIAS IGUAL À CARGA MÁXIMA DO ACUMULADOR. ISTO EXIGE UM TESTE BEM-SUCEDIDO DE OFÍCIOS (ALQUIMIA) CONTRA CD 18, E ACESSO A UM LABORATÓRIO ALQUÍMICO DURANTE O NÚMERO DE DIAS NECESSÁRIOS PARA RECARREGAR O ACUMULADOR. UTILIZAR O ACUMULADOR ANTES QUE ESTEJA RECARREGADO POR COMPLETO FORNECE UMA CARGA POR DIA COMPLETO DE RECARGA, MAS, UMA VEZ QUE ESTAS CARGAS SEJAM GASTAS, O ACUMULADOR QUEIMA, RESULTANDO NUMA CÉLULA MORTA QUE VALE 50 PO EM PEÇAS. UM ACUMULADOR UTILIZADO ANTES DE SER RECARREGADO POR COMPLETO NUNCA MAIS PODE SER RECARREGADO.

CUSTOS DE RECARGA: ACUMULADOR LEVE, 100 PO + 5 DIAS; ACUMULADOR PADRÃO, 200 PO + 10 DIAS; ACUMULADOR PESADO, 400 PO + 20 DIAS.

COMO ALTERNATIVA, OS MEKÂNICOS ARCANOS E ALGUNS MAGOS OUSADOS OU DESPERADOS UTILIZAM CONDENSADORES ARCANOS PARA RECARREGAR ACUMULADORES. ESTES DISPOSITIVOS, EMBORA PERIGOSOS PARA AQUELES QUE NÃO TÊM AS HABILIDADES NECESSÁRIAS, FORNECEM UM MEIO RÁPIDO DE RECARREGAR ACUMULADORES. OS CONDENSADORES ARCANOS SÃO EXTREMAMENTE ÚTEIS PARA AVENTUREIROS QUE PLANEJAM ESTAR NOS ERMOIS POR LONGOS PERÍODOS DE TEMPO.

CINTO DE INDUÇÃO

Um cinto de indução, também conhecido como correia de indução, é um componente necessário para qualquer motor de convergência arcântrica que direcione magias ao seu usuário. Em geral fixo entre duas camadas dos cinturões pesados que seguram o motor de convergência, o cinto de indução cerca o usuário com as energias protetoras liberadas pelo motor. Instalar condutos em um cinto de indução para um dispositivo mekânico custa 500 PO e 40 XP adicionais.

Transmutação tênue; NC 3º; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 4 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) (CD 15); Preço 300 PO; Custo 150 PO + 12 XP; Peso 0,25 kg.

CONDENSADOR ARCANO

Este aparelho, originalmente desenvolvido por Sebastien Kerwin, é um método bastante comum – pelo menos entre os aventureiros – de carregar acumuladores. Mais rápido que o método alquímico e muito mais portátil, muitos aventureiros estão dispostos a arriscar os perigos do condensador arcano para obter seus benefícios. O condensador também é considerado uma das invenções fundamentais que levaram ao desenvolvimento da tecnologia de nodo de arco.

Um dispositivo hemisférico com cerca de 15 a 20 centímetros de diâmetro, a maioria dos condensadores pode

ser encontrada em oficinas de mekânicos, repousando em segurança sobre uma mesa ou banco. Dois braços metálicos recobertos de gravações rúnicas estendem-se para cima a partir do topo do aparelho, terminando em garras de cobre projetadas para conectarem-se às extremidades de um acumulador. Os pontos de contato são ajustados facilmente

TABELA 5-11: TAMANHOS E CUSTOS DE ACUMULADORES

Tipo do Acumulador	Tamanho	Peso	Cargas	CA	Dureza	PV	Preço de Mercado
Leve	Miúdo	0,5 kg	5	7	10	5	250 PO
Padrão	Miúdo	1 kg	10	7	10	10	500 PO
Pesado	Pequeno	2,5 kg	20	6	10	15	1.000 PO

para acomodar variados tipos de acumuladores. Depois que um acumulador vazio é colocado nos pontos de contato, o mekânico coloca suas mãos em dois grandes pontos de contato nos lados arredondados do condensador, e então canaliza a energia mágica bruta para o condensador.

Este procedimento é inteiramente seguro para mekânicos arcanos de nível 4 ou maior, que convertem níveis de magia arcana em cargas de acumulador à taxa de 2 para 1 (2 níveis de magia por carga). Contudo, é perigoso e difícil para todos os outros conjuradores arcanos, e para mekânicos arcanos de nível mais baixo. Para estes indivíduos, os níveis de magia recarregam um acumulador a uma taxa de 3 para 1 (3 níveis de magia por carga). Apenas uma única magia pode ser canalizada através do condensador por rodada, logo, o tempo necessário para recarregar um acumulador depende das magias que o conjurador está disposto a sacrificar. Conjuradores divinos são incapazes de utilizar um condensador arcano.

Uma vez que um conjurador tenha começado o fluxo de energia mágica bruta para o condensador, pode ser difícil parar. O conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 18) para cessar a transferência de energia mágica. Caso falhe, é incapaz de remover suas mãos dos pontos de contato, e o condensador continua a drenar suas magias, começando pelas magias de nível mais alto, até que o acumulador fique sobrecarregado e exploda (veja “Estado de sobrecarga”, abaixo, para os limites de cargas). A cada rodada, o conjurador tem direito a um novo teste de resistência, até que tenha sucesso ou o acumulador seja destruído. Um acumulador sobrecarregado explode como se houvesse sido rompido (veja “Danificando Acumuladores”). Além disso, o condensador será destruído no processo, e o conjurador sofrerá um refluxo mágico que inflige 1d6 pontos de dano temporário em Inteligência e Sabedoria. Mekânicos

arcãos não estão sujeitos a estes problemas de controle de um condensador arcano, devido ao seu treinamento nas nuances da recarga do dispositivo.

Estado de sobrecarga: acumulador leve 6 cargas, acumulador padrão 12 cargas, acumulador pesado 24 cargas.

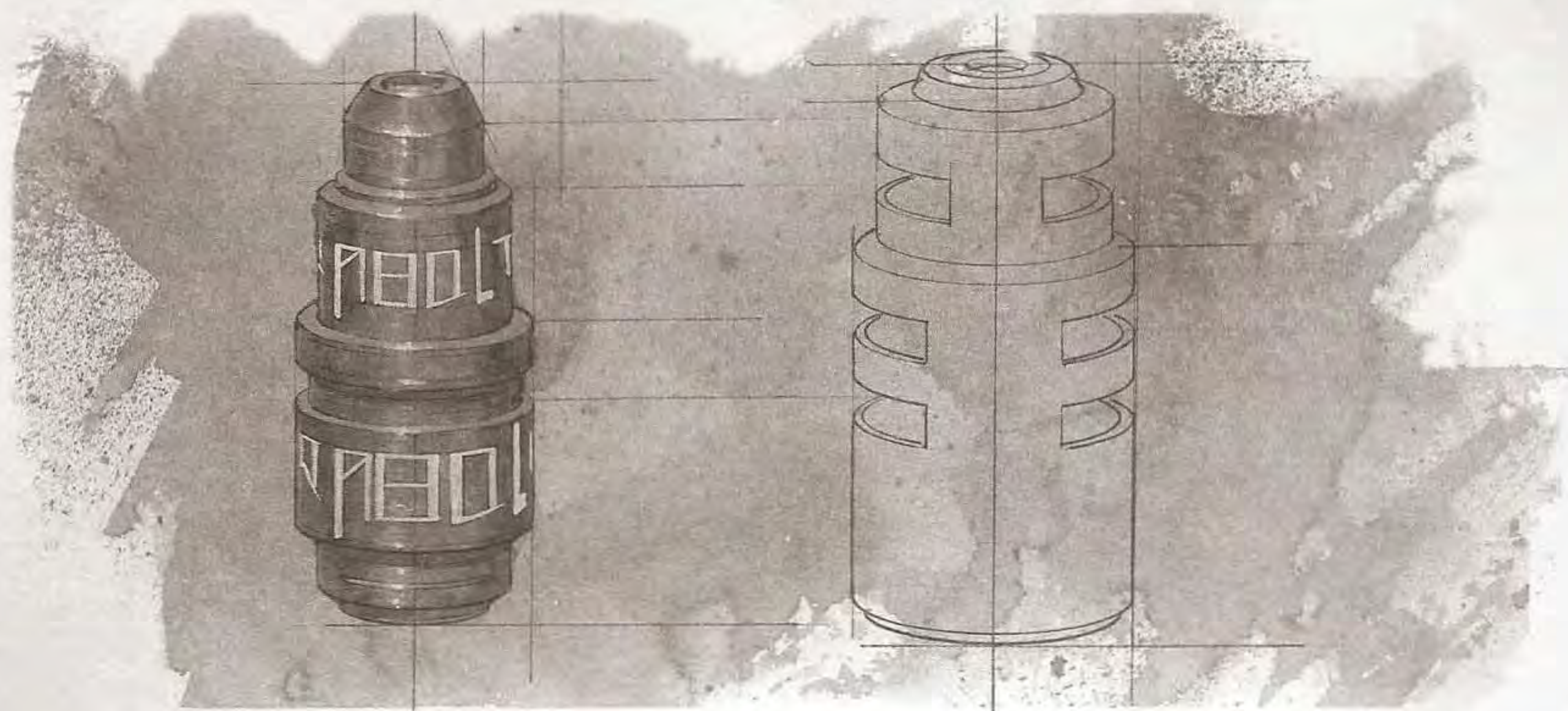
Transmutação moderada; NC 5°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 10 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) (CD 22); Preço 3.000 PO; Custo 1.500 PO + 120 XP; Peso 4 kg.

CONDUTOS

O termo "conduto" é, na verdade, uma palavra de uso geral para uma grande variedade de componentes. Por exemplo, alguns condutos conectam tomadas de acumulador

consomem cerca de metade dos recursos necessários para construir um aparato mekânico. Os custos para instalar condutos em armas, armaduras e escudos mekânicos são apresentados nas Tabelas 5-13 e 5-15. Além disso, o custo para conectar os vários gatilhos aos aparelhos mekânicos já está incluído no custo do gatilho. Os custos para outros tipos de condutos são resumidos abaixo.

Custos de condutos básicos: instalar condutos em óculos alquímicos, crisóis cabalísticos, cintos de indução e matrizes arcanas reflexivas custa 500 PO e 40 XP cada. A necessidade destes condutos e seus custos também estão incluídos nas descrições de cada um destes itens. Estes preços também são usados para condutos empregados em motores de convergência arcântrica e bastões e cajados mekânicos. Contudo, os preços aumentam com base no nível das magias.



a placas rúnicas individuais, enquanto outros conectam gatilhos reflexivos ou mágicos à tomada de acumulador. Outros ainda fornecem os canais através dos quais a energia arcana é focalizada e liberada das placas rúnicas.

A instalação dos condutos é uma parte bastante extensa e demorada da construção mekânica. No caso de uma *espada longa mekânica elétrica*, devem ser gravados ou esculpidos canais na lâmina da espada, e tiras de condutos especiais devem der embutidas e fixadas nestes canais. Por sua vez, estas tiras devem ser conectadas às placas rúnicas. Estes canais e condutos servem para carregar a energia elétrica ao longo da lâmina da espada, e proteger o usuário desta energia.

O custo e tempo necessários para instalar condutos variam de acordo com o tipo de projeto, mas normalmente

Preço 1.000 PO por nível de magia por placa; Custo 500 PO e 40 XP por nível de magia por placa.

Condutos para varinhas mekânicas: condutos para placas rúnicas de varinhas mekânicas custam 100 PO x o nível da magia para serem construídos. Seu preço de mercado é o dobro dessa quantia, e os custos em XP são 1/25 do preço de mercado.

Condutos em série: às vezes, na construção de armas ou armaduras mekânicas, é vantajoso utilizar placas rúnicas de melhorias de menor poder, ao invés de uma única placa rúnica de melhoria mais poderosa. Por exemplo, criar duas *placas rúnicas de melhoria +2* para uso em uma espada custa 1.200 PO e 96 XP cada. Criar uma única *placa rúnica de melhoria +4* custa 6.240 PO e 499 XP. Combinando as duas placas rúnicas de menor poder, através da utilização de um

conduto em série, o mekânico arcano evita a necessidade de criar uma placa rúnica que custa 200 XP ou mais, arriscando a perda permanente de Pontos de Vida, e economiza mais de 3.000 PO e quase 300 XP com os custos adicionais de criar o conduto em série. O custo de criação de um conduto em série é de 100 PO e 8 XP por placa.

Transmutação tênue; NC 3°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 4 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) (CD 15); Preço varia; Peso 0,5 kg. por conduto.

CRISOL CABALÍSTICO

Esta pequena câmara de processamento de componentes abriga os caros materiais necessários para ajudar a ativar certas placas rúnicas. Por exemplo, a criação de uma *varinha de pele rochosa* mágica requer que o criador tenha à mão componentes materiais suficientes para 50 aplicações da magia (neste caso, pó de diamante no valor de 12.500 PO). Contudo, o projeto de criação compartimentalizado dos itens mekânicos não leva em conta o fato de que algumas placas rúnicas são usadas de forma diferente de outras, e não permite a criação de placas rúnicas com “cargas”. Assim, é necessário ter um crisol cabalístico em tais itens, para permitir a adição dos componentes mágicos necessários.

Na construção de uma *varinha de pele rochosa* mekânica, o mekânico arcano utiliza 250 PO de pó de diamante para criar a *placa rúnica de pele rochosa*. Em seguida, constrói um crisol cabalístico, em geral no formato de uma pequena câmara redonda ou cilíndrica, com uma tampa que a mantém selada. A cada vez que o usuário desejar conjurar *pele rochosa* com a varinha, deve se certificar que tem pó de diamante suficiente no crisol cabalístico para uma conjuração da magia. Em geral, os crisóis são feitos para abrigar componentes materiais suficientes para cinco conjurações da magia. Esta mesma tecnologia é utilizada em cajados mekânicos e motores de convergência arcântrica. Um crisol cabalístico pode ser construído com um teste de Ofícios (alquimia) contra CD 22. Ligar um crisol cabalístico a um dispositivo mekânico através de condutos custa 500 PO e 40 XP adicionais. Recarregar um crisol cabalístico é uma ação de rodada completa.

Transmutação menor; NC 3°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (alquimia) 8 graduações; Teste de Ofícios (alquimia) (CD 22); Preço 450 PO; Custo 225 PO + 18 XP; Peso 0,25 kg.

GATILHO MEKÂNICO

Feitos na verdade de botões, interruptores ou gatilhos, os dispositivos especiais de ativação são projetados para cobrir uma variedade de necessidades específicas. Embora quase todos os aparelhos mekânicos sejam equipados com inúmeros

botões e interruptores, os gatilhos mekânicos cumprem funções muito específicas na operação de um dispositivo mekânico. Gatilhos mekânicos simples são úteis no que poderiam ser, de outra forma, armas mekânicas bastante chamativas. Afinal, nem sempre você quer espalhar aos quatro ventos que está carregando uma espada poderosa. Estes gatilhos são quase sempre utilizados em armas mekânicas, ligados a uma tomada de gotejamento de forma que as propriedades da placa rúnica possam ser ativadas ou desativadas como uma ação livre. A placa rúnica ainda suga uma carga por bônus da placa por dia, mas os sinais exteriores óbvios da magia podem ser escondidos. Por exemplo, um *machado de batalha congelante* +2 normalmente é recoberto de uma fina camada de gelo durante todo o tempo em que está ativo (durante tantos dias quanto houver cargas de acumulador suficientes). Contudo, o seu dono pode não querer que a origem khadorana de seu machado seja tão óbvia. Assim, ele paga um mekânico arcano para que equipe a arma com um gatilho mekânico, de forma que possa ligar e desligar a habilidade *congelante*. A arma continua um *machado mekânico* +2 enquanto cargas de acumulador fluírem por ela, e a habilidade *congelante* sempre está pronta a um mero toque do gatilho. O custo de criação e instalação de um gatilho mekânico é baseado no bônus efetivo da placa rúnica à qual ele está ligado. Este custo é de 100 PO e 8 XP por bônus efetivo.

Transmutação tênue; NC 3°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 4 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) (CD 15); Preço varia; Custo varia; Peso insignificante.

Gatilho Mágico Ofensivo: semelhante em princípio a um gatilho mekânico, um gatilho mágico ofensivo é utilizado para liberar uma magia de uma placa rúnica. Juntamente com uma tomada de acumulador híbrida, o gatilho mágico ofensivo é projetado para empurrar uma carga através de qualquer placa rúnica padrão (não uma placa rúnica de habilidade especial de arma), para liberar seus efeitos de magia normais. Por exemplo, uma *espada longa mekânica elétrica* que também contém uma *placa rúnica de relâmpago* padrão e esteja equipada tanto com um gatilho mágico ofensivo quanto com uma tomada de acumulador híbrida pode disparar um *relâmpago*. Fazer isto é uma ação padrão que drena 1 carga do acumulador (não importa o nível da magia), e segue todas as regras normais para a conjuração da magia. Criar e instalar um gatilho mágico ofensivo custa 100 PO x o nível da magia x o nível do conjurador. Logo, a habilidade de lançar um *relâmpago* a partir da espada custa um total de 5.625 PO e 450 XP; 4.125 PO e 330 XP para a *placa rúnica de relâmpago* e 1.500 PO e 120 XP para o gatilho mágico ofensivo.

Transmutação tênue; NC 6°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 8 graduações; Teste de Ofícios

(mekânica) (CD 15 + o nível da magia); Preço varia; Custo varia; Peso insignificante.

Gatilho Mágico Reflexivo: armaduras mekânicas equipadas com habilidades defensivas como *resistência a fogo* normalmente usam gatilhos reflexivos para ativar seus efeitos. Gatilhos reflexivos são projetados especialmente, e ligados diretamente tanto à placa rúnica arcana quanto à tomada de acumulador híbrida, para que detectem e respondam ao tipo de energia contra o qual a placa é designada para proteger. Por exemplo, uma armadura de batalha mekânica com uma *placa rúnica de resistência a fogo* poderia ter um gatilho reflexivo que ativa a habilidade de *resistência a fogo* a qualquer momento em que o usuário seja atingido por fogo. Contudo, a desvantagem destes gatilhos é que eles se ativam a qualquer momento em que o usuário possa sofrer dano por fogo, e o usuário não pode desabilitar ou sobrepujar o gatilho reflexivo. Criar e instalar um gatilho reflexivo custa 1.000 PO + 100 PO x o nível da magia x o nível do conjurador, e requer uma tomada de acumulador híbrida.

Embora utilizar o gatilho reflexivo possa parecer em um primeiro momento desnecessário, já que os efeitos defensivos poderiam facilmente ser supridos o tempo todo através do uso de uma tomada de gotejamento, a longo prazo um gatilho mágico reflexivo economiza incontáveis cargas de acumulador. Por exemplo, uma *armadura de batalha mekânica +2 com resistência a fogo aprimorada* equipada com uma tomada de gotejamento normal drena cinco cargas por dia, rapidamente esvaziando até mesmo um acumulador pesado. Contudo, a mesma armadura equipada com um gatilho reflexivo e uma tomada híbrida inicia a habilidade de *resistência a fogo aprimorada* apenas quando necessário. Logo, a armadura drena apenas 2 cargas por dia através da tomada de gotejamento, e drena imediatamente três cargas adicionais a qualquer momento em que o gatilho reflexivo detecte a ameaça de fogo. Os gatilhos reflexivos atuais podem ser usados apenas com *placas rúnicas de resistência a energia*.

Transmutação tênue; NC 8°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 4 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) (CD 20 + o nível da magia); Preço varia; Custo varia; Peso insignificante.

MATRIZ ARCANA REFLEXIVA

De forma semelhante ao cinto de indução, a matriz arcana reflexiva é inserida no cinturão que segura o motor de convergência arcântrica. Contudo, a matriz é utilizada para direcionar efeitos de emanção para longe do usuário. Instalar condutos entre uma matriz arcana reflexiva e um dispositivo mekânico custa 500 PO e 40 XP.

Transmutação tênue; NC 3°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 4 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) (CD 15); Preço 300 PO; Custo 150 PO + 12 XP; Peso 0,25 kg.

ÓCULOS ALQUÍMICOS

Estes óculos de proteção são projetados especialmente para permitir que o usuário seja afetado por magias baseadas em visão, ou protegido das mesmas. Óculos alquímicos são ligados a motores de convergência arcântrica em geral por meio de bobinas arcano-condutoras, permitindo que os efeitos das magias carreguem a solução alquímica especial que impregna as lentes dos óculos. Na verdade, as lentes são duplas, tendo um espaço estreito entre elas, que é banhado pelas soluções alquímicas especiais enquanto as energias arcanas passam pela bobina arcano-condutora para os óculos. Essas soluções especiais alteram a visão do usuário, permitindo que ele veja energias mágicas, criaturas invisíveis ou outras propriedades maravilhosas movidas pela placa rúnica dentro do motor de convergência. O custo para construir ou comprar um par de óculos alquímicos inclui o custo da bobina arcano-condutora. O conduto da bobina arcano-condutora para o motor arcântrico custa 500 PO e 40 XP adicionais.

Óculos alquímicos ocupam o mesmo espaço que outros óculos e lentes mágicos, e não podem ser utilizados ao mesmo tempo que estes outros itens.

Ilusão menor; NC 5°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (alquimia) 8 graduações, Ofícios (mekânica) 4 graduações, *imagem maior*; Teste de Ofícios (alquimia) (CD 20) e de Ofícios (mekânica) (CD 15); Preço 4.800 PO; Custo 2.400 PO + 192 XP; Peso 1 kg.

PLACAS RÚNICAS

A “tecnologia” de placas rúnicas é considerada a descoberta mais importante da ilustre carreira de Sebastien Kerwin, e é um dos elementos mais importantes da mekânica moderna, atrás apenas das runas mekânicas. As placas rúnicas são um componente fundamental de quase todos os aparatos mekânicos modernos, e as runas mekânicas são utilizadas em todo tipo de aparelhos, desde espadas mekânicas até armaduras de conjurador de guerra e córtices de gigante-a-vapor. Gravadas ou estampadas em placas de latão ou tiras de cobre, as runas mekânicas são fixadas nestas placas através de um elaborado processo alquímico que envolve a canalização de energia mágica através da placa.

Mais recentemente, a tecnologia de placas rúnicas seguiu dois caminhos divergentes. Seguindo os princípios originais estabelecidos por Kerwin, as placas rúnicas que duplicam efeitos de magias são criadas para inclusão em varinhas

mekânicas e motores de convergência. Algumas placas rúnicas com ligeiras modificações também são projetadas para serem adicionadas a armas. Contudo, na maior parte dos casos, as placas rúnicas em armas e armaduras utilizam magias para gerar efeitos mais focalizados, confinados à lâmina ou superfície de contato da arma, ou às placas e outras superfícies da armadura. A outra diferença importante é que as placas rúnicas designadas para varinhas utilizam tomadas de carga, enquanto que as placas rúnicas que abastecem as habilidades especiais de armas e armaduras mekânicas exigem tomadas de gotejamento.

Criar uma placa rúnica é um complexo processo arcano e alquímico. O custo das placas rúnicas depende da variedade das placas a serem criadas. Placas rúnicas normais, aquelas utilizadas em varinhas mekânicas e motores de convergência arcântrika, requerem materiais no valor de 275 PO x o nível da magia x o nível do conjurador. Além disso, aquele que faz as inscrições na placa paga 1/25 do preço de mercado em XP. O preço de mercado é o dobro do custo em materiais.

Veja a seção sobre armas e armaduras mekânicas para obter os custos de criação de placas rúnicas que fornecem as habilidades especiais de armaduras, escudos e armas.

RECEPTÁCULO DE MOTOR DE CONVERGÊNCIA ARCÂNTRIKA

Este receptáculo robusto é simplesmente uma “casca” bem-projetada que abriga os delicados componentes internos de um motor de convergência. Embora não seja na verdade um componente mekânico, o receptáculo é uma parte tão essencial da construção de um motor de convergência quanto uma espada longa obra-prima é para a construção de uma *espada longa mekânica elétrica*. Este receptáculo é quase sempre construído de ferro ou aço e ligado a um cinto grosso e resistente de couro. Deve ser de qualidade obra-prima.

Preço 300 PO; Peso 2,5 kg.

TOMADAS DE ACUMULADOR

Tomadas de acumulador são uma parte integral de todos os aparatos mekânicos humanos baseados em acumuladores. As tomadas liberam e dirigem o fluxo de energia arcana do acumulador para as partes do dispositivo mekânico onde ela é necessária. As tomadas também devem ser calibradas com cuidado para liberar a quantidade certa de energia arcana – energia demasiada ou insuficiente poderia levar a resultados desastrosos. Há três tipos de tomadas de acumulador: carga, gotejamento e híbrida. Todos os três tipos de tomadas podem ser ajustados para conter acumuladores leves, padrões ou pesados. O tamanho do acumulador que a tomada acomoda não afeta o seu custo de construção ou preço de mercado.

Tomada de Carga: tomadas de carga são usadas principalmente em varinhas, bastões e cajados mekânicos, e motores de convergência. Projetadas para liberar múltiplas cargas de acumulador de uma só vez, as tomadas de carga são feitas para suportar fluxos repentinos e fortes de energia arcana.

Tomada de Gotejamento: encontradas quase que exclusivamente em armas, armaduras e escudos mekânicos, tomadas de gotejamento fornecem um fluxo lento e constante de energia mágica para abastecer as habilidades especiais destes itens. Calibradas para liberação lenta, as tomadas de gotejamento escoam energia do acumulador para os condutos e as placas rúnicas. Em geral, uma tomada de gotejamento é ajustada para liberar uma carga por placa rúnica por dia.

Tomada Híbrida: estas tomadas especiais fornecem tanto a funcionalidade de longo prazo das tomadas de gotejamento quanto os fluxos rápidos das tomadas de carga. Tomadas híbridas são quase sempre utilizadas em armas e armaduras mekânicas que, além de suas outras habilidades especiais, duplicam efeitos de magias que requerem que os fluxos repentinos de cargas sejam direcionados através das placas rúnicas.

Transmutação tênue; NC 3º; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 6 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) (CD 15); Preço 200 PO (de carga ou de gotejamento), 450 PO (híbrida); Custo 100 PO + 8 XP (de carga ou de gotejamento), 225 PO + 18 XP (híbrida); Peso 0,5 kg (de carga ou de gotejamento), 1 kg (híbrida).

MAGIAS COM COMPONENTES MATERIAIS CAROS

AO CRIAR ITENS MÁGICOS COM CARGAS OU DE APENAS UM USO, O CRIADOR SEMPRE PRECISA FORNECER COMPONENTES MATERIAIS SUFICIENTES PARA CADA USO. CONTUDO, OS MEKÂNICOS ARCANOS ENCONTRARAM UM MÉTODO DE CONTORNAR ESTE PROBLEMA. QUANDO GRAVAM PLACAS RÚNICAS PARA VARINHAS MEKÂNICAS E MOTORES DE CONVERGÊNCIA ARCANA QUE EXIGEM COMPONENTES CAROS, UM USO DO COMPONENTE MATERIAL AINDA DEVE SER GASTO NA CONSTRUÇÃO DA PLACA RÚNICA. APÓS ISTO, O ITEM É EQUIPADO COM UM CRISOL CABALÍSTICO. ALGUNS CRISÓIS CABALÍSTICOS SÃO GRANDES O BASTANTE PARA ARMAZENAR MATERIAIS PARA ATÉ CINCO USOS, MAS A MAIORIA É PEQUENA E DISCRETA, E PODE APENAS ARMAZENAR MATERIAL SUFICIENTE PARA UM ÚNICO USO DA MAGIA. A CADA VEZ QUE A VARINHA OU O MOTOR DE CONVERGÊNCIA FOREM ATIVADOS, UMA QUANTIDADE SUFICIENTE DOS MATERIAIS NECESSÁRIOS DEVE ESTAR PRESENTE NO CRISOL CABALÍSTICO. A FALTA DOS COMPONENTES APROPRIADOS RESULTA NO RISCO DE DANO SÉRIO À PLACA RÚNICA, E POSSÍVEL SOBRECARGA DO ACUMULADOR, JÁ QUE O DISPOSITIVO TENTA PUXAR MAIS ENERGIA PARA ABASTECER A MAGIA.

QUANDO ISTO ACONTECE, O DISPOSITIVO DRENA UMA GRANDE QUANTIDADE DA CARGA DO ACUMULADOR EM UMA TENTATIVA IMPRUDENTE DE ABASTECER A MAGIA SEM O COMPONENTE MATERIAL. AO INVÉS DE DRENAR 1 CARGA COMO NORMAL, A PLACA RÚNICA PUXA A CARGA NECESSÁRIA PARA DISPARAR A MAGIA, MAIS 1 CARGA POR NÍVEL DA MAGIA. A MAGIA PODE MUITO BEM FUNCIONAR,

MAS A UM GRANDE CUSTO. HÁ 50% DE CHANCE DE QUE A MAGIA TENHA SUCESSO, EMBORA FALHE AUTOMATICAMENTE CASO NÃO HAJA CARGAS SUFICIENTES NO ACUMULADOR. CONTUDO, HÁ 10% DE CHANCE POR CARGA ADICIONAL DE QUE A PLACA RÚNICA SOFRA DANOS IRREVERSÍVEIS, E 5% DE CHANCE POR CARGA ADICIONAL DE QUE O ACUMULADOR ENTRE EM SOBRECARGA. UM ACUMULADOR SOBRECARREGADO EXPLODE COMO SE HOUVESSE SIDO ROMPIDO (VEJA “COMPONENTES MEKÂNICOS, ACUMULADORES ARCANODINÂMICOS”, PÁGINA 324). CASO NÃO HAJA CARGAS SUFICIENTES PARA SUPRIR ESTA DEMANDA, HÁ 25% DE CHANCE ADICIONAL DE DANOS TANTO AO ACUMULADOR QUANTO À PLACA RÚNICA.

POR EXEMPLO, CASO UM PERSONAGEM TENHA CONJURAR *PELE ROCHOSA* UTILIZANDO UMA *VARINHA MEKÂNICA DE PELE ROCHOSA*, ESQUECENDO QUE O CRISOL CABALÍSTICO DA VARINHA ESTÁ VAZIO, A VARINHA INSTANTANEAMENTE DRENA 5 CARGAS DO ACUMULADOR – 1 CARGA PELA MAGIA, MAIS 4 CARGAS ADICIONAIS NUMA TENTATIVA DE COMPENSAR O COMPONENTE MATERIAL AUSENTE. HÁ UMA CHANCE DE 50% DE QUE A MAGIA SEJA BEM-SUCEDIDA, MAS AINDA HÁ 40% DE CHANCE DE DANOS À PLACA RÚNICA DE *PELE ROCHOSA*, E 20% DE CHANCE DE SOBRECARREGAR O ACUMULADOR. CASO HOUVESSE APENAS 3 CARGAS RESTANTES NO ACUMULADOR QUANDO ISTO ACONTECESSE, A CHANCE DE DANOS À PLACA RÚNICA AUMENTARIA PARA 65%, E HAVERIA 45% DE CHANCE DE QUE O ACUMULADOR SE SOBRECARREGASSE.

mekânica elétrica +1 drena 2 cargas por dia. Contudo, uma *espada longa mekânica de explosão elétrica* +1 drena 3 cargas por dia de seu acumulador, uma pela *placa rúnica de melhoria* +1 e duas pela *placa rúnica de explosão elétrica* (+2 de bônus efetivo). Uma vez que uma tomada de gotejamento tenha sido ativada, não pode ser desligada, e continua a drenar cargas do acumulador até que se esgote. Caso não haja cargas suficientes remanescentes para abastecer todas as funções de uma arma ou armadura mekânica, apenas as funções mais básicas continuam a funcionar, apenas uma por carga remanescente no acumulador. Por exemplo, caso o acumulador da *espada longa mekânica de explosão elétrica* +1 de um personagem tenha apenas 1 carga remanescente, apenas a *placa rúnica de melhoria* +1 funcionaria aquele dia, já que a *placa rúnica de explosão elétrica* necessitaria de 2 cargas. Em casos em que mais de uma placa drene o mesmo número de cargas, o mestre deve decidir quais propriedades funcionam e quais deixam de funcionar. Remover um acumulador total ou parcialmente carregado de uma tomada híbrida ou de gotejamento é uma má idéia. É preciso um teste normal de

ARMAS E ARMADURAS MEKÂNICAS

Armas, armaduras e escudos mekânicos são, em essência, idênticos às suas contrapartes mágicas. As únicas diferenças entre uma *espada longa elétrica* +1 e uma *espada longa mekânica elétrica* são o fato de que a arma mekânica não precisa receber o encantamento +1 para ter a habilidade especial *elétrica*, ou qualquer outra, e a arma mekânica torna-se uma arma normal quando esgotam-se as cargas do seu acumulador. Além disso, já que o aparelho mekânico (arma ou armadura) não é um item mágico permanente, não recebe os bônus em testes de resistência que um item mágico recebe. Também é suscetível a magias que danificam itens não-mágicos, e sujeito a desgaste normal.

O uso normal de armas e armaduras mekânicas é abastecido por uma tomada de gotejamento. A tomada de gotejamento drena lentamente cargas de um acumulador para abastecer as funções normais da armadura, escudo ou arma. Cada dia de uso drena 1 carga do acumulador por bônus efetivo. Por exemplo, uma *espada longa mekânica elétrica* drena 1 carga de acumulador por dia, já que a habilidade especial *elétrica* tem +1 de bônus efetivo. Uma *espada longa*

TABELA 5-12: CUSTO PADRÃO DE CRIAÇÃO DE PLACAS RÚNICAS (DE ACORDO COM A CLASSE DO CRIADOR)

Nível da Magia	Mag	Fet	Brd, Mgp, Mka
0*	137 PO 5 PP + 11 XP	137 PO 5 PP + 11 XP	137 PO 5 PP + 11 XP
1º	275 PO + 22 XP	275 PO + 22 XP	550 PO + 44 XP
2º	1,650 PO + 132 XP	2,200 PO + 176 XP	2,200 PO + 176 XP
3º	4,125 PO + 330 XP	4,950 PO + 396 XP	5,775 PO + 462 XP
4º	7,700 PO + 616 XP	8,800 PO + 704 XP	11,000 PO + 880 XP

* Magias de nível 0 são tratadas como nível 0,5 para propósitos de cálculo do custo de inscrição de uma placa rúnica.

Ofícios (mekânica), mas o bônus de familiaridade (veja o Capítulo Dois: Personagens & Classes) não se aplica. Além disso, um teste falho resulta em dano ao acumulador, e um teste que falhe por 5 ou mais rompe o acumulador.

Placas rúnicas de armas e armaduras são mais versáteis, ainda que mais limitadas, do que aquelas utilizadas em varinhas e motores de convergência. São mais versáteis porque seu uso é constante, desde que existam cargas no acumulador para abastecer o aparato mekânico; contudo, são mais limitadas porque as habilidades que concedem são uma mera sombra do verdadeiro poder das magias gravadas nas placas rúnicas – a menos que a arma ou armadura seja equipada com gatilhos mágicos ofensivos ou reflexivos.

Algumas habilidades especiais de armas e armaduras produzem efeitos espetaculares que o usuário nem sempre pode querer que estejam ativos, como eletricidade ou fogo correndo ao longo da lâmina, ou armaduras que pareçam exalar escuridão. Nesses casos, um item mekânico pode ser equipado com um gatilho mekânico padrão, que pode ser ativado como uma ação livre. O item ainda drena a mesma quantidade de cargas por dia, mas as propriedades ligadas ao gatilho só estão ativas quando o gatilho é puxado.

Além disso, algumas armas e armaduras são projetadas para criar efeitos de magias em adição às suas outras habilidades especiais. Por exemplo, o *gládio tempestuoso* de Cygnar é uma arma elétrica que também cria *relâmpagos*. Itens desse tipo devem ser equipados com uma tomada híbrida e um gatilho mágico ofensivo. Até mesmo o mais simplório dos guerreiros pode aprender a ativar um gatilho mágico ofensivo enquanto brande sua espada. É uma ação livre para qualquer personagem, mas exige um teste de Ofícios (mekânica) contra CD 6; o gatilho pulsa uma ou mais cargas de acumulador através da placa rúnica (dependendo do nível da magia), ativando a magia.

Já que o gatilho mágico ofensivo ativa uma magia, o usuário utiliza as regras normais para a magia. Magias de toque podem ser disparadas como parte de um ataque, e acumulam-se com quaisquer propriedades normais da arma mekânica. Ataques à distância e ataques de toque à distância iniciados a partir de armas de corpo-a-corpo não podem ser combinados com ataques normais de corpo-a-corpo. Por exemplo, um *Lâmina Tempestuosa* de Cygnar que ative um *relâmpago* de seu *gládio tempestuoso* precisa utilizar uma ação padrão para ativar e direcionar o efeito da magia. Mais exemplos de regras para o uso de armas mekânicas com gatilhos mágicos são discutidos na seção “Armas Mekânicas”. No geral, as armaduras são equipadas com gatilhos mágicos reflexivos, que são mais caros mas muito mais efetivos para proteção, ao invés dos gatilhos ofensivos utilizados em armas.

CONSTRUINDO ARMADURAS E ESCUDOS MEKÂNICOS

A construção de armaduras mekânicas é relativamente simples e direta. Também é mais fácil do que projetar e construir alguns outros tipos de aparatos mekânicos, já que simplesmente há mais espaço para trabalhar dentro das placas e peças da armadura. A instalação de condutos e colocação de placas rúnicas é muito mais fácil, embora em geral sejam necessários mais condutos. Instalar placas rúnicas e condutos em armas é muito mais dispendioso. Além disso, já que as placas rúnicas utilizadas em armaduras em geral são dispostas em camadas abaixo das placas protetoras da

armadura, podem ser usadas placas menos duráveis na construção de armaduras e escudos mekânicos.

A maioria das armaduras e escudos mekânicos pesa cerca de 2,5 quilos a mais que o normal, além do peso de quaisquer acumuladores. Como descrito na Tabela 5-10: *Projetando Itens Mekânicos*, armaduras podem abrigar até dois acumuladores pesados ou três padrões, e até cinco placas rúnicas. Escudos têm espaço apenas para dois acumuladores padrões, ou um único acumulador pesado, e até três placas rúnicas.

O custo de instalação de condutos em armaduras e escudos depende do bônus de melhoria efetivo do item final, de forma semelhante à determinação do custo de uma armadura mágica. A Tabela 5-13 sumariza os custos de criação de condutos para armaduras ou escudos mekânicos com bônus efetivos de +1 a +10.

Placas Rúnicas para Armaduras e Escudos

Além do custo da armadura ou do escudo obra-prima e dos condutos, um mekânico arcano precisa custear a criação das placas rúnicas necessárias. As regras básicas para a criação de placas rúnicas estão detalhadas na seção “Componentes Mekânicos, Placas Rúnicas”. Contudo, placas rúnicas para armaduras e escudos têm preços diferentes das placas rúnicas normais utilizadas em motores de convergência arcântica e varinhas mekânicas. O custo para criar placas rúnicas para escudos e armaduras é igual ao nível da magia x nível do conjurador x bônus efetivo (modificador de preço) x 20 PO, e exige um gasto de XP igual a 1/25 do preço de mercado. Exemplos de algumas habilidades especiais de armaduras e escudos (do LRB II) estão na Tabela 5-14. Tenha em mente que aparatos mekânicos divinos são desconhecidos; logo, as placas rúnicas só podem ser gravadas com magias arcanas – *roupa encantada* foi adicionada às listas de magias do mago e do mekânico arcano nos Reinos de Ferro (veja “Magias dos Reinos de Ferro, Magias Alteradas” para mais detalhes).

Instalando Gatilhos Mágicos Reflexivos

Como mencionado anteriormente, armaduras mekânicas equipadas com habilidades defensivas como *resistência a energia* utilizam com mais frequência gatilhos reflexivos. Gatilhos reflexivos são projetados especialmente e ligados diretamente tanto à placa rúnica quanto ao acumulador, para que detectem e respondam ao tipo de energia contra o qual a placa protege. Como já foi explicado, criar e instalar um gatilho reflexivo custa 1.000 PO + 100 PO x o nível da magia x o nível do conjurador, e requer uma tomada de acumulador híbrida.

ESCUDOS, UM CASO ESPECIAL

O LRB II APENAS EXPLICA A CRIAÇÃO DE ESCUDOS COMO ITENS MÁGICOS DEFENSIVOS. CONTUDO, OS ESCUDOS TAMBÉM SÃO USADOS COM FREQUÊNCIA PARA ATACAR OS INIMIGOS. ALÉM DISSO, O ADVENTO DA PISTOLA-ESCUDO TORNA A IDÉIA DE CRIAR ESCUDOS MÁGICOS OU MEKÂNICOS "OFENSIVOS" DESEJÁVEL.

É BASTANTE SIMPLES ADAPTAR AS REGRAS PARA COBRIR ESTA SITUAÇÃO. QUANDO MODIFICAR UM ESCUDO PARA TORNÁ-LO UMA ARMA MÁGICA OU MEKÂNICA, QUALQUER PROPRIEDADE QUE POSSA SER APLICADA A UMA ARMA DE CONCUSSÃO TAMBÉM PODE SER APLICADA A UM ESCUDO. DA MESMA FORMA, QUALQUER PROPRIEDADE QUE POSSA SER APLICADA A UMA ARMA DE ATAQUE À DISTÂNCIA (ALÉM DAQUELAS EXCLUSIVAS DE ARMAS ARREMESSADAS) PODE SER INSERIDA EM PISTOLAS-ESCUDOS MÁGICAS OU MEKÂNICAS. ESCUDOS CRIADOS COMO ARMAS MÁGICAS OU MEKÂNICAS UTILIZAM OS PREÇOS BÁSICOS DE ARMAS DO LRB II, E DESTA SEÇÃO SOBRE MEKÂNICA, AO INVÉS DOS PREÇOS BÁSICOS PARA ESCUDOS E ARMADURAS.

OBVIAMENTE, ALGUMAS PESSOAS IRÃO QUERER O MELHOR DOS DOIS MUNDOS, E NÃO HÁ PROBLEMA ALGUM COM ISTO, MAS NA VERDADE É MAIS FÁCIL FAZÊ-LO COM MEKÂNICA. PLACAS RÚNICAS DE HABILIDADES ESPECIAIS PARA ARMADURAS E ESCUDOS PODEM SER ADICIONADAS A UM ESCUDO MEKÂNICO EQUIPADO COM PLACAS RÚNICAS DE HABILIDADES ESPECIAIS PARA ARMAS. CONTUDO, COMO O ESCUDO SERÁ USADO OFENSIVAMENTE, TODOS OS CUSTOS DE CONDUTOS SÃO CALCULADOS COMO SE FOSSEM PARA ARMAS AO INVÉS DE ARMADURAS. POR EXEMPLO, SE UM MEKÂNICO JÁ HOUVER CRIADO UM *ESCUDO PESADO DE METAL MEKÂNICO ELÉTRICO +1* (CORPO-A-CORPO) E DECIDIR ADICIONAR UMA *PLACA RÚNICA DE MELHORIA +2* (ESCUDO) A ELE, O ESCUDO JÁ POSSUI UM BÔNUS EFETIVO DE +2, E IRÁ AUMENTAR PARA UM BÔNUS EFETIVO DE +4. LOGO, ELE CONSULTA A TABELA 5-13: CUSTOS DE CONSTRUÇÃO DE ARMAS, E VERIFICA QUE CONDUTOS PARA UMA ARMA +4 CUSTAM 5.760 PO + 461 XP PARA SEREM CRIADOS, MAS UTILIZA O PREÇO PADRÃO DE UMA PLACA

TABELA 5-13: CUSTOS DE CONSTRUÇÃO DE ARMADURAS E ESCUDOS

Bônus Efetivo da Armadura/Escudo	Preço Básico dos Condutos	Custo de Criação dos Condutos
+1	250 PO	125 PO + 10 XP
+2	2.200 PO	1.100 PO + 88 XP
+3	4.410 PO	2.205 PO + 177 XP
+4	7.360 PO	3.680 PO + 295 XP
+5	11.050 PO	5.525 PO + 442 XP
+6	15.480 PO	7.740 PO + 620 XP
+7	20.650 PO	10.325 PO + 826 XP
+8	26.560 PO	13.280 PO + 1.063 XP
+9	33.210 PO	16.605 PO + 1.329 XP
+10	40.600 PO	20.300 PO + 1.624 XP

RÚNICA DE MELHORIA +2 (ESCUDO). NESTE PONTO, CALCULA-SE O CUSTO DE MELHORAR O ESCUDO NORMALMENTE, COMPARANDO O CUSTO ORIGINAL DE CRIAÇÃO DO ESCUDO AO CUSTO DO ESCUDO QUANDO A PLACA RÚNICA ADICIONAL TIVER SIDO COLOCADA, E PAGA-SE A DIFERENÇA EM TEMPO, OURO E XP.

Exemplos de Armaduras e Escudos Mekânicos

Armadura de Batalha da Guarda Flamejante: utilizada pelos renomados membros da Guarda Flamejante do Templo do Protetorado, a maior parte das armaduras de batalha da guarda flamejante são *armaduras de batalha mekânicas de resistência a fogo +2*. Estas armaduras utilizam tomadas híbridas para acumuladores pesados.

Custos do Projeto: Esquemas 10 dias para rascunhar, Preço 620 PO, Custo 310 PO + 10 XP; Construção dos Componentes 7 dias, Preço 6.140 PO, Custo 2.245 PO + 180 XP + armadura de batalha obra-prima; Montagem & Fusão 6 dias, Preço 4.610 PO, Custo 2.305 PO + 185 XP.

Componentes: armadura de batalha obra-prima, condutos (incluindo um conduto em série para as placas rúnicas de melhoria), gatilho mágico reflexivo, *placa rúnica de resistência a fogo*, 2 *placas rúnicas de melhoria +1*, tomada híbrida pesada.

Evocação moderada, NC 3°, Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 4 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) para fusão (CD 25); Preço 12.400 PO; Custo 6.200 PO + 365 XP + custos dos esquemas; Peso 29,5 kg com um acumulador pesado.

Escudo Elétrico: um escudo carregado de energia elétrica com capacidades ofensivas adicionais, este *escudo pesado mekânico elétrico do esmagamento* é um formidável recurso em combate. Este item utiliza um acumulador padrão.

Custos do Projeto: esquemas 6 dias para rascunhar, Preço 279 PO, Custo 139 PO 5 PP + 6 XP; Construção dos Componentes 4 dias, Preço 1.810 PO, Custo 820 PO + 66 XP + escudo pesado de metal obra-prima; Montagem & Fusão 5 dias, Preço 3.600 PO, Custo 1.800 PO + 144 XP.

Componentes: condutos, escudo pesado de metal obra-prima, *placa rúnica de esmagamento*, *placa rúnica elétrica**, tomada de gotejamento.

Trasmutação moderada, NC 3°, Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 4 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) para fusão (CD 21); Preço 5.410 PO; Custo 2.790 PO + 210 XP + custos dos esquemas; Peso 10 kg com um acumulador padrão.

*Como uma placa rúnica de arma é utilizada no escudo, os custos dos condutos são baseados no custo dos condutos para armas, e não nos condutos de armaduras e escudos.

CRIANDO ARMAS MEKÂNICAS

Da espada arcana do conjurador de guerra ao *gládio tempestuoso* da tropa de elite dos Lâminas Tempestuosas, armas mekânicas são utilizadas em inúmeros campos de batalha por todo Immoren ocidental. Desta forma, era apenas uma questão de tempo até que alguns aventureiros empreendedores também comessem a usá-las. Embora sejam incomuns entre pessoas normais, muitos aventureiros experientes aprenderam rápido o valor de itens mekânicos recarregáveis e de baixo custo.

Construir armas mekânicas é um pouco mais difícil do que criar armaduras mekânicas. A instalação de condutos e colocação de placas rúnicas exigem uma enorme quantidade de modificações. Canais ou caneluras precisam ser escavados na lâmina ou cabeça da arma, e equipados com os materiais condutores necessários, ou simplesmente com canais por onde as energias mágicas possam fluir. Da mesma forma, a tomada de acumulador precisa ser inserida no cabo ou haste, sem comprometer a integridade da arma. Como resultado,

a montagem e fusão de uma arma mekânica são mais dispendiosas do que os mesmos processos para armaduras e escudos.

Assim como armaduras mekânicas, as armas mekânicas também são mais pesadas, embora haja rumores sobre novas tecnologias em desenvolvimento que utilizam ciência mekânica (ou mecânica) para contrabalançar um pouco deste peso adicional. O peso extra geral das armas mekânicas é, em sua maior parte, o acumulador. Assim como mostrado na Tabela 5-10: Projetando Itens Mekânicos, o tamanho das armas é um fator limitante para o número de acumuladores e placas rúnicas que podem ser adicionados a qualquer arma.

O custo de construção de armas mekânicas depende do bônus de melhoria efetivo do item final, de forma semelhante ao processo de determinação do custo de uma arma mágica. A Tabela 5-15 sumariza os custos de criação de condutos para armas mekânicas, com bônus efetivos de +1 a +10.

TABELA 5-14: EXEMPLOS DE CUSTOS DE PLACAS RÚNICAS PARA ARMADURAS E ESCUDOS

Habilidade da Armadura	Magias Requeridas	NC	Modificador de Preço ¹	Preço de Mercado (Custo para Criar)
+1 de melhoria	<i>Roupa mágica</i>	5°	+1 de bônus	600 PO (300 PO, 24 XP)
Esmagamento ²	<i>Força do touro</i>	3°	+1 de bônus	240 PO (120 PO, 10 XP)
Resistência a energia ³	<i>Resistência a elementos</i>	3°	+1 de bônus	240 PO (120 PO, 10 XP)
+2 de melhoria	<i>Roupa mágica</i>	5°	+2 de bônus	1,200 PO (600 PO, 48 XP)
Sombria aprimorada ⁴	<i>Invisibilidade</i>	7°	+2 de bônus	1,120 PO (560 PO, 45 XP)
+3 de melhoria	<i>Roupa mágica</i>	9°	+3 de bônus	3,240 PO (1.620 PO, 130 XP)
Resistência a energia aprimorada ³	<i>Resistência a elementos</i>	9°	+3 de bônus	2,160 PO (1.080 PO, 87 XP)
Invulnerabilidade ⁴	<i>Pele rochosa</i>	7°	+3 de bônus	3,610 PO (1.930 PO, 135 XP) ⁵
+4 de melhoria	<i>Roupa mágica</i>	13°	+4 de bônus	6,240 PO (3.120 PO, 250 XP)
+5 de melhoria	<i>Roupa mágica</i>	17°	+5 de bônus	10,200 PO (5.100 PO, 408 XP)
Resistência a energia maior ³	<i>Resistência a elementos</i>	15°	+5 de bônus	6,000 PO (3.000 PO, 240 XP)
Reflexão ²	<i>Reverter magia</i>	13°	+5 de bônus	18,200 PO (9.100 PO, 728 XP)

¹ O modificador de preço também é a CD para adicionar a placa em um aparato mekânico.

² Estas habilidades especiais podem ser aplicadas apenas a escudos.

³ Resistência a energia inclui ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico, mas apenas um tipo de energia pode ser especificado por placa rúnica.

⁴ Estas habilidades especiais podem ser aplicadas apenas a armaduras.

⁵ O custo da placa rúnica de pele rochosa inclui o custo do componente material (pó de diamante no valor de 250 PO).

Placas Rúnicas para Armas

Na maior parte das armas, as placas rúnicas de melhoria são inseridas na forma de finas folhas de latão ou cobre em camadas, que envolvem a base da cabeça da arma, ou de sua superfície de contato. Estas folhas são cuidadosamente fixadas na arma, seguras por anéis de latão ou cobertas por blindagens protetoras. Outras placas rúnicas são normalmente instaladas no guarda-mão ou cabo de uma espada, ou mais para baixo na haste de outras armas.

As regras básicas para a criação de placas rúnicas são detalhadas na seção “Componentes Mekânicos, Placas Rúnicas”. Contudo, as placas rúnicas para armas têm preços diferentes das placas rúnicas normais utilizadas em motores de convergência arcântrica e varinhas mekânicas. O custo de criação de placas rúnicas para armas é igual ao nível da magia x nível do conjurador x bônus efetivo (modificador de preço) x 40 PO, e exige um gasto em XP igual a 1/25 do preço de mercado. Exemplos de algumas habilidades especiais comuns de armas (do LRB II) são apresentados na Tabela 5-16. Assim como ocorre com as placas rúnicas para armaduras, tenha em mente que aparatos mekânicos divinos são desconhecidos, logo, só podem ser gravadas placas rúnicas com magias arcanas.

Instalando Gatilhos Mágicos Ofensivos

Obviamente, se uma arma será equipada com um gatilho mágico ofensivo, precisa ser preparado um espaço para o gatilho, e os seus componentes devem ser instalados. Como já

foi mencionado, os gatilhos mágicos ofensivos são projetados especialmente e ligados diretamente a uma placa rúnica normal e ao acumulador, de forma que dirijam a carga do acumulador para abastecer os efeitos mágicos normais. Um gatilho mágico ofensivo custa 100 PO x nível da magia x nível do conjurador para ser construído, e requer uma tomada de acumulador híbrida. Ativar uma placa rúnica normal com um gatilho mágico ofensivo é uma ação padrão que drena 1 carga do acumulador.

Exemplos de Armas Mekânicas

Lâmina de Choque Cygnarana: uma visão comum nas mãos de aventureiros, a lâmina de choque é uma espada longa obra-prima construída nas forjarias cygnaranas. A montagem do acumulador, combinada com a energia rúnica faiscante canaliza um poderoso choque elétrico.

Esta *espada longa mekânica elétrica* inflige 1d6 pontos de dano elétrico adicional quando atinge um alvo. A arma usa um acumulador padrão.

Custos do Projeto: Esquemas 4 dias para rascunhar; Preço 116 PO 5 PP, Custo 58 PO 5 PP + 4 XP; Construção dos Componentes 3 dias, Preço 1.715 PO, Custo 700 PO + 56 XP + espada longa obra-prima; Montagem & Fusão 2 dias, Preço 300 PO, Custo 150 PO + 12 XP.

Componentes: condutos, espada longa obra-prima, *placa rúnica elétrica*, tomada de gotejamento.

Evocação moderada, NC 3°, Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 4 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) para fusão (CD 19); Preço 2.015 PO + custo dos esquemas; Custo 1.165 PO + 68 XP + custo dos esquemas; Peso 4 kg com um acumulador padrão.

Rifle Militar de Tiro Rúnico: esta arma de fogo é um exemplo perfeito da união de magia e tecnologia. Construído pela Oficina Lado de Ferro, em Caspia, o Tiro Rúnico é um rifle de aparência perversa, com uma tomada de acumulador leve e um mecanismo de gatilho inseridos. O cano parece grande e desajeitado, envolvido por uma blindagem isolada de condutos arcanos.

Este rifle militar agressivo imbui a habilidade *flamejante* em sua munição quando é disparado. A arma utiliza um acumulador leve.

Custos do Projeto: Esquemas 4 dias para rascunhar, Preço 175 PO, Custo 87 PO 5 PP + 4 XP; Construção dos Componentes 3 dias, Preço 2.300 PO, Custo 700 PO + 56 XP + rifle militar obra-prima; Montagem & Fusão 2 dias, Preço 300 PO, Custo 150 PO + 12 XP.

TABELA 5-15: CUSTOS DE CONSTRUÇÃO DE ARMAS

Bônus Efetivo da Arma	Preço Básico dos Condutos	Custo de Criação dos Condutos
+1	300 PO	150 PO + 12 XP
+2	3.600 PO	1.800 PO + 144 XP
+3	7.020 PO	3.510 PO + 281 XP
+4	11.520 PO	5.760 PO + 461 XP
+5	17.100 PO	8.550 PO + 684 XP
+6	23.760 PO	11.880 PO + 951 XP
+7	31.500 PO	15.750 PO + 1.260 XP
+8	40.320 PO	20.160 PO + 1.613 XP
+9	50.220 PO	25.110 PO + 2.009 XP
+10	61.200 PO	30.600 PO + 2.448 XP



Componentes: condutos, *placa rúnica flamejante*, rifle militar obra-prima, tomada de gotejamento.

Evocação moderada, NC 5°, Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 4 graduações; Teste de Ofícios

(mekânica) para fusão (CD 19); Preço 2.600 PO + custo dos esquemas; Custo 1.750 PO + 68 XP + custo dos esquemas; Peso 9 kg com um acumulador leve.

TABELA 5-16: EXEMPLOS DE CUSTOS DE PLACAS RÚNICAS PARA ARMAS

Habilidade da Arma	Magias Requeridas	NC	Modificador de Preço ¹	Preço de Mercado (Custo para Criar)
+1 de melhoria	<i>Arma mágica maior</i>	5°	+1 de bônus	1.200 PO (600 PO, 48 XP)
Flamejante	<i>Bola de fogo</i>	5°	+1 de bônus	1.200 PO (600 PO, 48 XP)
Distância ²	<i>Clariaudiência/clarividência</i>	6°	+1 de bônus	1.440 PO (720 PO, 58 XP)
+2 de melhoria	<i>Arma mágica maior</i>	5°	+2 de bônus	2.400 PO (1.200 PO, 96 XP)
Explosão elétrica	<i>Relâmpago</i>	7°	+2 de bônus	3.360 PO (1.680 PO, 135 XP)
+3 de melhoria	<i>Arma mágica maior</i>	9°	+3 de bônus	6.480 PO (3.240 PO, 259 XP)
Velocidade	<i>Velocidade</i>	7°	+3 de bônus	5.040 PO (2.520 PO, 202 XP)
+4 de melhoria	<i>Arma mágica maior</i>	13°	+4 de bônus	12.480 PO (6.240 PO, 499 XP)
+5 de melhoria	<i>Arma mágica maior</i>	17°	+5 de bônus	20.400 PO (10.200 PO, 816 XP)

¹ O modificador de preço também é o modificador de CD para adicionar a placa a um aparato mekânico.

² Estas habilidades especiais podem ser aplicadas apenas a armas de ataque à distância.

MOTORES DE CONVERGÊNCIA ARCÂNTRIKA

Um *motor de convergência arcântrika* é um dispositivo mekânico que mantém uma magia ao longo de uma duração, utilizando um acumulador para abastecê-la. Os motores de convergência, às vezes chamados de motores mágicos, podem manter até três magias de até 6º nível cada, e, em geral, são projetados para abastecer magias de proteção e adivinhação. A vasta maioria dos motores de convergência arcântrika ativa todas as suas magias de uma só vez, utilizando 1 carga para cada 2 níveis de magia, e todas as magias são conjuradas com a mesma duração. Os mekânicos muitas vezes equipam os motores de convergência com diversas tomadas de acumulador, conectando-as em série para que drenem energia por períodos extensos de tempo. Cada tomada de acumulador adiciona +1 à CD da criação do item; contudo, isto não aumenta o custo dos condutos.

Nível da Magia na Placa Rúnica	Custo em Cargas de Acumulador
Nível 0 a 2º	1
3º e 4º	2
5º e 6º	3

A duração das magias é determinada quando o dispositivo é criado. Esta duração é sempre a mesma da magia de menor duração no motor de convergência arcântrika. Caso um motor de convergência seja projetado para conjurar três magias, uma com duração de uma rodada por nível, uma com duração de cinco rodadas por nível e uma com duração de 10 minutos por nível, a duração máxima de todas as magias é baseada naquela que dura uma rodada por nível. Um item “padronizado” como este é feito com o nível mínimo de conjurador. Logo, se a magia de uma rodada por nível for uma magia de 3º nível, então todas as funções do item são iniciadas e duram por 5 rodadas a cada vez que o motor for ativado. Por exemplo, um motor de conjura *armadura arcana*, *escudo arcano* e *proteção contra flechas* gasta 3 cargas quando ativado (uma por magia), e as magias todas duram 1 minuto – a duração da magia escudo arcano com seu nível de conjurador mínimo. Após 1 minuto, todas as três magias param de funcionar, mesmo que a magia *proteção contra flechas* ainda pudesse absorver mais dano.

Isto encoraja o planejamento inteligente de motores mágicos, de forma que conjurem magias com durações mais longas, para máximo benefício. Contudo, um personagem também pode projetar um motor que forneça um benefício máximo por uma duração muito reduzida.

Quase todas as magias defensivas exigem um cinto de indução, enquanto que a maior parte das magias divinatórias

requer uma matriz arcana reflexiva e óculos alquímicos. Cintos de indução e matrizes arcanas reflexivas custam 300 PO, ou 150 PO em materiais, 12 XP e um teste de Ofícios (mekânica) contra CD 15 para serem criados. Óculos alquímicos custam 4.800 PO, ou 2.400 PO em materiais, 192 XP e dois testes bem-sucedidos para serem criados – Ofícios (alquimia) contra CD 20 e Ofícios (mekânica) contra CD 15.

Motores de convergência arcântrika são utilizados com mais frequência para abastecer magias de abjuração, e outras magias de natureza protetora. Qualquer um usando um motor de convergência arcântrika pode ativá-lo com uma ação padrão, mas precisa ter pelo menos 4 graduações em Ofícios (mekânica) e ser bem-sucedido em um teste de Ofícios (mekânica) contra CD 6. Estes aparelhos tendem a ser grandes e desajeitados, e assim ocupam o mesmo espaço de um cinturão mágico.

MOTORES DE CONVERGÊNCIA ARCÂNTRIKA E ITENS MARAVILHOSOS

NOS REINOS DE FERRO, A MAGIA NÃO É TÃO COMUM QUANTO APRESENTADO NOS LIVROS DE REGRAS BÁSICAS. DE FATO, ALGUNS TIPOS DE ITENS MÁGICOS SÃO MUITO MENOS COMUNS. MUITOS ITENS MARAVILHOSOS, ESPECIALMENTE JÓIAS E ANÉIS MÁGICOS, SÃO NOTAVELMENTE MENOS COMUNS, OU ATÉ DESCONHECIDOS, E OS MOTORES DE CONVERGÊNCIA ARCÂNTRIKA DESEMPENHAM MUITOS DOS PAPÉIS DESIGNADOS PARA ESTES ITENS NO LRB II.

MOTORES DE CONVERGÊNCIA ARCÂNTRIKA POR SI SÓ PODEM DESEMPENHAR A MESMA FUNÇÃO DE *BRACEDEIRAS DA ARMADURA*. UM MOTOR LIGADO POR BOBINAS ARCANO-CONDUTORAS A UM PAR DE ÓCULOS PODE FUNCIONAR COMO *ÓCULOS NOTURNOS*, OU COMO UMA *LENTE DE DETECÇÃO*. MOTORES LIGADOS A BOTAS PODEM SUBSTITUIR *BOTAS DE CAMINHAR E SALTAR*. ALÉM DISSO, EMBORA OS ACUMULADORES NORMAIS NÃO PAREÇAM FUNCIONAR PARA ABASTECER ESTES ITENS, ALGUNS MOTORES CRYXIANOS CONECTADOS A LUVAS OU MANOPLAS PERMITEM QUE O USUÁRIO UTILIZE VIS MAGIAS NECROMÂNTICAS, COMO *TOQUE DO CARNÍCAL* OU *TOQUE VAMPÍRICO*.

TAIS MOTORES DE CONVERGÊNCIA SÃO MUITO PARECIDOS COM SEUS EQUIVALENTES MÁGICOS; HÁ BENEFÍCIOS E DESVANTAGENS EM SEU USO, COMPARADO COM A UTILIZAÇÃO DIRETA DE MAGIAS. POR EXEMPLO, UMA *VARINHA DE ARMADURA ARCANO* FORNECE O MESMO BENEFÍCIO QUE UM PAR DE *BRACEDEIRAS DA ARMADURA* +4. CONTUDO, EMBORA A MAGIA TENHA DURAÇÃO LIMITADA, AS MANOPLAS CUSTAM BEM MAIS PARA SEREM ADQUIRIDAS OU CRIADAS DO QUE A VARINHA. DA MESMA FORMA, UM MOTOR DE CONVERGÊNCIA ARCÂNTRIKA QUE DUPLICA OS EFEITOS DE UM PAR DE *BRACEDEIRAS DA ARMADURA* +4 CUSTARÁ BEM MAIS DO QUE UMA *VARINHA MEKÂNICA DE ARMADURA ARCANO*. CONTUDO, ELE NECESSITA APENAS DE 1 CARGA DE ACUMULADOR POR DIA, AO INVÉS DE 1 CARGA POR USO.

CRIAR O EQUIVALENTE MEKÂNICO DE UM ITEM MARAVILHOSO DEVE CUSTAR CERCA DE 80% DO CUSTO DO ITEM MÁGICO NORMAL. ASSIM, *BOTAS MEKÂNICAS DE CAMINHAR E SALTAR* PROVAVELMENTE TERIAM UM PREÇO DE MERCADO DE 4.400 PO, OU UM CUSTO DE APROXIMADAMENTE 2.200 PO E 176 XP PARA SEREM CRIADAS. LEMBRE-SE QUE O MOTOR DE CONVERGÊNCIA É COMBINADO COM

PELO MENOS UMA OUTRA VESTIMENTA – BOTAS, MANOPLAS, ELMO – E ASSIM OCUPA O ESPAÇO DE DOIS ITENS, O ESPAÇO DO CINTO E UM ESPAÇO PARA O OUTRO ITEM. ALÉM DISSO, O PESO DO ITEM AUMENTA SIGNIFICATIVAMENTE. *BOTAS MEKÂNICAS DE CAMINHAR E SALTAR* PESAM CERCA DE CINCO QUILOS, AO INVÉS DE MEIO QUILO. ESTAS APLICAÇÕES DE MOTORES DE CONVERGÊNCIA ARCÂNTRIKA SERÃO EXPANDIDAS NO *LIBER MECHANICA*.

LISTA DE MAGIAS DE MOTORES DE CONVERGÊNCIA ARCÂNTRIKA

Os motores de convergência arcântrika normais só podem ser usados para abastecer magias defensivas e divinatórias. A seguir está uma lista das magias que podem ser adicionadas a um motor de convergência arcântrika.

Magias de motor de convergência que requerem um cinto de indução: *armadura arcana, compreender idiomas, dificultar detecção, invisibilidade, invisibilidade maior, pele rochosa, proteção contra energia, proteção contra flechas, queda suave, resistência, resistência a elementos e suportar elementos.*

Magias de motor de convergência que requerem uma matriz mágica reflexiva: *círculo mágico contra o caos/mal/bem/ordem, deslocamento, detectar vidência, escudo arcano, escudo de fogo, esfera de invisibilidade, globo de invulnerabilidade, globo de invulnerabilidade menor, localizar criatura, localizar objetos, névoa obscurecente, nublar, piscar, proteção contra o caos/mal/bem/ordem, reflexos e repulsão.*

Magias de motor de convergência que requerem uma matriz mágica reflexiva e óculos alquímicos: *analisar encantamento, clariaudiência/clarividência, detectar córtex, detectar magia, detectar mortos-vivos, detectar pensamentos, detectar portas secretas, detectar venenos, identificação, lendas e histórias, olho arcano, olhos observadores, revelar almas, ver o invisível, visão arcana e visão da verdade.*

Exemplos de Motores de Convergência Arcântrika

Bússola Alquímica: utilizada extensivamente pela Ordem do Crisol Dourado, a bússola alquímica é uma ferramenta de análise que tem a função de examinar itens mágicos e testar substâncias. O motor de convergência arcântrika conjura *identificação* em um único item, e permite que o usuário observe a magia do item através de óculos alquímicos especialmente preparados. O item utiliza um acumulador leve e consome 1 carga de acumulador e uma pérola de 100 PO a cada uso. A utilização deste item requer uma hora de concentração contínua.

Custos do Projeto: Esquemas 8 dias para rascunhar, Preço 490 PO, Custo 245 PO + 8 XP; Construção dos Componentes

8 dias, Preço 6.500 PO, Custo 3.100 PO + 240 XP + receptáculo para motor de convergência arcântrika; Montagem & Fusão 7 dias, Preço 3.000 PO, Custo 1.500 PO + 120 XP.

Componentes: receptáculo para motor de convergência arcântrika, *placa rúnica de identificação*, crisol cabalístico, óculos alquímicos, tomada de carga, condutos.

Adivinhação menor, NC 3°, Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 4 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) para fusão (CD 23); Preço 9.500 PO + custos dos esquemas; Custo 4.900 PO + 360 XP + custos dos esquemas; Peso 6,25 kg com um acumulador leve.

Motor Luminar: não se sabe se este item foi desenvolvido originalmente pela Ordem de Iluminação ou pela Oficina da Estranha Luz. Em qualquer dos casos, ambas as organizações possuem vários destes à sua disposição. O motor luminar é projetado especificamente para a finalidade de proteger almas e combater Infernais. O motor conjura *círculo mágico contra o mal, revelar almas e ver o invisível*, e permite que o usuário observe almas e criaturas invisíveis através de seus óculos alquímicos. O item utiliza um acumulador pesado, e consome 5 cargas de acumulador. Além disso, necessita de lentes especiais de âmbar (100 PO cada) que precisam ser substituídas após cada uso – um teste de Ofícios (mekânica) contra CD 12. Todas as três magias duram por 14 minutos.

Custos do Projeto: Esquemas 12 dias para rascunhar, Preço 1.785 PO 5 PP, Custo 892 PO 5 PP + 12 XP; Construção dos Componentes 29 dias, Preço 25.400 PO, Custo 12.550 PO + 1.004 XP + receptáculo para motor de convergência arcântrika; Montagem & Fusão 11 dias, Preço 10.000 PO, Custo 5.000 PO + 400 XP.

Componentes: receptáculo para motor de convergência arcântrika, *placa rúnica de círculo mágico contra o mal, placa rúnica de revelar almas, placa rúnica de ver o invisível*, óculos alquímicos, matriz arcana reflexiva, tomada de carga, condutos.

Adivinhação moderada, NC 8°, Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 10 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) para fusão (CD 32); Preço 35.400 PO + custos dos esquemas; Custo 21.925 PO + 1.730 XP + custos dos esquemas; Peso 9,25 kg com um acumulador pesado.

BASTÕES, CAJADOS E VARINHAS MEKÂNICOS

Bastões e cajados são construídos utilizando-se magia muito poderosa, e este é o tipo de encantamento e manufatura que a mekânica simplesmente não é capaz de reproduzir com confiabilidade. Embora isso tenha sido tentado, a maior parte

dos bastões e cajados puramente mekânicos queimaram com rapidez suas placas rúnicas, no esforço de canalizar tanta energia arcana. Quando se cria um bastão ou cajado, esse deve ser feito inteiramente mágico ou parcialmente mekânico. Siga as regras apresentadas abaixo para criar um bastão ou cajado mekânico. Também deve se notar que, embora alguns desses itens sejam equipados com gatilhos mekânicos, os bastões, cajados e varinhas mekânicos ainda são considerados itens de ativação por gatilho de magia, e seguem todas as regras normais para itens deste tipo.

Embora seja impossível construir um cajado ou bastão com pura mekânica, estes itens podem ser criados de forma que drenem energia de um acumulador ao invés de um reservatório interno de cargas. A adição de uma tomada de acumulador e outros componentes necessários a um bastão ou cajado aumenta os custos em materiais e XP assim como mostrado abaixo, e exige que o criador do item possua pelo menos 12 graduações em Ofícios (mekânica), o talento Criar Item Maravilhoso e o talento de criação de item normalmente exigido (Criar Cajado, Criar Bastão ou Criar Varinhas). Contudo, o uso de um acumulador também reduz o custo geral do item, em comparação com bastões e cajados mágicos, já que o item não está sendo construído completamente carregado (o multiplicador de custo de itens nos Reinos de Ferro não é utilizado). Itens manufaturados desta maneira têm uma aparência mekânica, sendo construídos de partes metálicas com grandes condutos e bobinas de fios, tomadas de acumuladores e pinças isoladas. Além disso, são significativamente mais pesados que suas contrapartes mágicas. A maior parte dos bastões e cajados mekânicos é equipada com 1 kg adicional de componentes, além de seus acumuladores.

Varinhas mekânicas, por outro lado, utilizam placas rúnicas e acumuladores em seu pleno potencial. Devido ao seu tamanho diminuto e aos princípios gerais de mekânica, varinhas nunca podem ser equipadas com mais de uma placa rúnica, que é geralmente enrolada ao longo do comprimento da varinha, e fixada com faixas de latão, cobre ou outro material. Da mesma forma, nunca são construídas para acomodar nada maior que um acumulador padrão.

Apenas as cargas de acumulador destes bastões, cajados e varinhas se esgotam. O item utiliza as cargas no acumulador como cargas de magia normais; em outras palavras, se uma propriedade de um cajado normalmente drena 2 cargas do cajado, passa então a drenar 2 cargas do acumulador. Trocar um acumulador vazio por um plenamente carregado é uma ação padrão, e exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) contra CD 8.

BASTÕES MEKÂNICOS

Como é dito no LRB II, é difícil colocar um preço em bastões mágicos. Para criar um bastão mágico movido por uma fonte de energia mekânica, comece com o preço de mercado normal (não o custo aumentado para criar um bastão nos Reinos de Ferro). Adaptar a fonte de energia e o bastão exige pelo menos 12 graduações em Ofícios (mekânica). Outros componentes necessários devem ser adicionados ao bastão, e aumentam o preço da seguinte forma: uma tomada de carga (200 PO), um único conduto (1.000 PO x nível da magia mais alta), um gatilho mágico ofensivo (200 PO x nível da magia mais alta x nível do conjurador), e, caso necessário, um crisol cabalístico (450 PO).

Por exemplo, um *bastão mekânico de trovão e relâmpago* tem seu preço determinado como a seguir: 33.000 PO (preço básico) + 200 PO (tomada de carga) + 4.000 PO (conduto para magia de 4º nível) + 7.200 PO (gatilho mágico ofensivo, magia de 4º nível, NC 9º). O preço de mercado final é 44.000 PO mais o custo do acumulador, e o custo de criação é 22.000 PO e 1.776 XP. Lembre-se que 1.320 XP do custo entram na criação do bastão, e há o risco de que o criador perca permanentemente 7 Pontos de Vida durante esta parte do processo de criação. Além disso, a criação do gatilho mágico ofensivo drena 288 XP, logo, o mekânico também se arrisca à perda permanente de 2 Pontos de Vida adicionais enquanto cria o gatilho.

CAJADOS MEKÂNICOS

Cajados mekânicos podem ser muito caros para serem criados, mas aumentar seu poder com um acumulador pode diminuir os custos. Como dito acima, a criação de um cajado mekânico exige pelo menos 12 graduações em Ofícios (mekânica), além dos talentos Criar Cajado e Criar Item Maravilhoso. Este conhecimento é necessário para mesclar o cajado puramente mágico com uma fonte de energia mekânica. Para determinar o custo da construção do cajado, use a fórmula normal do LRB II: (375 PO x nível da magia de nível mais alto x nível do conjurador) + (281,25 PO x nível da segunda magia de nível mais alto x nível do conjurador) + (187,5 PO x nível da magia x nível do conjurador) para todas as outras magias). Tenha em mente que esta fórmula determina o preço de mercado. Assim como é o caso com bastões mekânicos, devem ser adicionados outros componentes.

Por exemplo, um *cajado mekânico do frio* tem seu preço determinado da seguinte fórmula: 56.250 PO (preço básico do LRB II) + 200 PO (tomada de carga) + 5.000 PO (conduto para magia de 5º nível) + 10.000 PO (gatilho mágico ofensivo, NC 10º). O preço de mercado final é 71.450 PO mais o custo do acumulador, e o custo de criação é 35.725 PO e

2.858 XP. Lembre-se que 2.238 XP deste custo são gastos na criação do cajado. Há 20% de chance de que o criador perca permanentemente 12 Pontos de Vida enquanto cria o cajado básico. Além disso, o mekânico se arrisca à perda permanente de Pontos de Vida enquanto cria o conduto mágico (200 XP, perda potencial de 1 Ponto de Vida) e o gatilho mágico ofensivo (400 XP, perda potencial de 2 Pontos de Vida).

VARINHAS MEKÂNICAS

Placas rúnicas para varinhas são projetadas para abastecer o poderio arcano total das magias, e devem ser mais reforçadas do que as placas rúnicas de armas ou armaduras. O custo para gravar uma destas placas rúnicas padrão é 275 PO x nível da magia x nível do conjurador. Estes custos estão sumarizados sob "Componentes Mekânicos, Placas Rúnicas". Os custos para instalar condutos em varinhas também são diferentes do que aqueles para instalá-los em outros dispositivos mekânicos. Condutos para varinhas custam 100 PO x nível da magia para serem criados. Os custos totais de criação de varinhas mekânicas estão sumarizados na Tabela 5-17. Na maior parte dos outros aspectos, varinhas mekânicas são idênticas a varinhas mágicas. Varinhas mekânicas não podem utilizar placas rúnicas que contenham magias de nível maior que 4, e são consideradas itens de gatilhos mágicos para fins de determinar quem pode ou não utilizar a varinha. A perícia Usar Instrumento Mágico pode ser utilizada para sobrepujar esta restrição, mas itens mekânicos impõem -5 de penalidade aos testes de perícias, a menos que o usuário também possua pelo menos 6 graduações em Ofícios (mekânica) ou Conhecimento (mekânica).

Caso seja utilizada em uma varinha uma placa rúnica que necessite de um componente caro, o seu criador deve ter uma quantidade do componente material suficiente para uma conjuração da magia, e esse componente é consumido no processo de gravação. A varinha também deve ser equipada com um crisol cabalístico, e o componente material deve ser obtido para cada uso da varinha. Por exemplo, um mekânico arcano que esteja projetando uma *varinha mekânica de mísseis mágicos* usa os custos normais de criação da varinha, sumarizados abaixo. Contudo, caso queira criar uma *varinha mekânica de pele rochosa*, deve ter á mão pó de diamante no valor de 250 PO, que será usado na gravação da placa rúnica. Assim, este custo de criação da placa rúnica aumenta em 250 PO. Além disso, deve equipar

a varinha com um crisol cabalístico (225 PO + 18 XP para criar), e deve instalar condutos entre o crisol e o item, o que custa 500 PO e 40 XP adicionais. Ao todo, os custos totais para criar uma varinha mekânica de pele rochosa são de 12.375 PO e 970 XP. Isto pode parecer uma pechincha para uma varinha de pele rochosa, mas o criador ainda tem que manter um suprimento de pó de diamante, e reabastecer o crisol cabalístico constantemente (uma ação de rodada completa), além de se preocupar com o número de cargas remanescentes em seu acumulador.

OUTROS ITENS MÁGICOS

Muitos dos itens mais poderosos em Immoren ocidental são magia antiga ou restos do conhecimento de Orgoth. No cenário dos Reinos de Ferro, é melhor deixar artefatos ancestrais e outros itens de grande poder como criações de magia pura. Embora a mekânica possa replicar magia potente, ela não é a melhor rota para a criação de itens verdadeiramente poderosos. Os acumuladores simplesmente não conseguem acompanhar as necessidades de energia desses itens.

TABELA 5-17: CUSTO TOTAL DE CRIAÇÃO DE VARINHAS MEKÂNICAS

Nível da Magia na Placa Rúnica	Custo Total (Mag)	Custo Total (Fet)	Custo Total (Mka)
0	287,5 PO + 23 XP	287,5 PO + 23 XP	287,5 PO + 23 XP
1º	475 PO + 38 XP	475 PO + 38 XP	750 PO + 60 XP
2º	1.950 PO + 156 XP	2.500 PO + 200 XP	2.500 PO + 200 XP
3º	4.525 PO + 362 XP	5.350 PO + 428 XP	6.175 PO + 494 XP
4º	8.200 PO + 656 XP	9.300 PO + 744 XP	11.500 PO + 920 XP

« ARMADURA DE » CONJURADOR DE GUERRA

Utilizando o conhecimento mais avançado disponível, as forças armadas dos reinos equipam seus conjuradores de guerra com armaduras tão sofisticadas que apenas os mestres ferreiros mais hábeis conhecem as técnicas e a ciência por trás de sua construção. Todas as armaduras de conjurador de guerra são encomendadas para mestres ferreiros militares, e feitas sob medida para o indivíduo. Contudo, apenas alguns tipos de armaduras são adequados para estas modificações e para as necessidades especiais das armaduras de conjurador

de guerra. Peitorais de aço, meias armaduras e armaduras de batalha são todos adequados para estes propósitos, e sua construção superior, como armaduras obras-primas desenhadas especialmente, é detalhada na Tabela 5-18.

Uma vez que estas armaduras sejam completadas por mestres artesãos, são imediatamente entregues a mestres mekânicos, que devem provar o valor de suas habilidades com cada armadura que constroem. Toda armadura designada para uso por um conjurador de guerra é automaticamente criada como uma *armadura mekânica* +2. Isto significa que todas as armaduras de conjurador de guerra são equipadas com uma *placa rúnica de melhoria* +2 e uma tomada de acumulador híbrida. A tomada híbrida permite que o acumulador envie jorros súbitos de carga para colocar a fornalha rapidamente em funcionamento e começar a aquecer a caldeira.

Embora isto seja impressionante por si só, e já custe às forças armadas do reino algo em torno de 5.000 a 7.000 Peças de Ouro, esta é apenas a ponta do iceberg. Todas as armaduras de conjurador de guerra são equipadas com uma turbina arcana, uma caldeira movida a carvão que fornece um fluxo constante de energia arcana para abastecer a armadura. Pode parecer redundante ter tanto uma turbina arcana quanto um acumulador, mas a turbina pode ser mantida em funcionamento apenas por um período de tempo limitado antes que a água e o carvão precisem ser reabastecidos, e a tomada de acumulador híbrida fornece um meio único de botar a turbina em funcionamento rapidamente.

Umavez que a turbina esteja funcionando, ela usa esta energia para melhorar ainda mais a armadura de conjurador de guerra. A turbina é responsável por abastecer o campo de energia da armadura e suas habilidades de auxílio mekânico. O campo de energia absorve dano de ataques se corpo-a-corpo e à distância, mas é rapidamente reduzido por ataques concentrados. As propriedades de auxílio mekânico reduzem as penalidades em movimento, Destreza e testes devido à armadura, e também reduzem a chance de falha de magia arcana. É necessário o talento Usar Armadura (armadura de conjurador de guerra) para obter quaisquer das vantagens do uso da armadura de conjurador de guerra. Sem este treinamento especial, qualquer personagem que vista uma armadura de conjurador de guerra está sujeito à penalidade de armadura normal (veja a Tabela 5-18) em todas as jogadas de ataque e testes de perícias que envolvam movimento, inclusive testes de Cavalgar.

TURBINA ARCANA

Uma extrapolação do motor de convergência arcântrica, a turbina arcana utiliza a rotação divergente das bobinas de

indução arcana para criar uma carga arcana que é então canalizada para vários dispositivos. Movida por uma caldeira a carvão, a turbina arcana converte energia a vapor em uma quantidade substancial de energia arcana, embora sejam necessários bons sistemas de resfriamento e ventilação para manter as bobinas de indução intactas e evitar que o conjurador de guerra seja cozinhado vivo.

Uma turbina arcana pode funcionar por seis horas com um depósito cheio de carvão e uma caldeira cheia d'água. Colocar a caldeira em funcionamento é um processo demorado, e deve ser feito uma vez que o conjurador de guerra tenha vestido a armadura; caso contrário, é difícil demais vestir o equipamento desajeitado e quente. Logo, este processo requer um assistente ou escudeiro, ou o uso de cargas de acumulador, para iniciar a caldeira. Normalmente, são necessários três minutos para deixar o queimador de carvão no ponto certo, e outros cinco para que a caldeira atinja sua eficiência máxima. Contudo, utilizando o acumulador da armadura, a caldeira pode ser posta em funcionamento, já fornecendo cargas para a armadura dentro de um minuto. Ativar uma turbina arcana deste modo drena 5 cargas do acumulador.

Boa parte da energia produzida pela turbina arcana vai para sistemas de resfriamento e as habilidades de auxílio mekânico que aumentam a mobilidade e capacidade de conjuração do usuário. Estes sistemas são abastecidos de forma bastante similar àquela usada pelas tomadas de gotejamento, embora uma boa porção da carga seja utilizada para manter e reforçar constantemente o campo de energia da armadura.

Evocação moderada; NC 8°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 10 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) (CD 24); Preço 16.000 PO; Custo 8.000 PO + 640 XP; Peso 7,5 kg. + água e carvão.

CAMPO DE ENERGIA

Embora a própria armadura forneça uma boa proteção ao conjurador de guerra, o campo de energia da armadura fornece ainda mais proteção. Utilizando magia poderosa, derivada de várias magias simples, o campo de energia da armadura protege contra alguns dos mais cruéis ataques; contudo, é necessária uma enorme quantidade de energia para manter o campo de energia, e uma série de ataques poderosos pode enfraquecer ou romper completamente o campo. O dano absorvido por um campo de energia é tratado como Pontos de Vida temporários. Por exemplo, um valor de campo de energia de 40 indica que, quando o campo está completamente carregado, fornece 40 Pontos de Vida temporários ao conjurador de guerra, embora o campo se carregue e regenere lentamente. Uma vez que uma armadura

de conjurador de guerra esteja funcionando à sua plena capacidade – a turbina esteja fornecendo a carga – o campo de energia se carrega à taxa de 5 pontos por rodada. Isto significa que são necessárias 8 rodadas, quase 1 minuto, para carregar um campo de energia de 40 pontos ao máximo. Da mesma forma, a turbina fornece carga suficiente para regenerar o campo em 5 pontos a cada rodada, até o seu máximo.

Os conjuradores de guerra são capazes de canalizar foco para o campo de energia de sua armadura, para ajudar a recarregá-lo. De fato, muitos conjuradores de guerra gastam foco para gerar com rapidez o campo de energia inicial, ao invés de esperar para que ele cresça lentamente até sua capacidade máxima. Cada ponto de foco que o conjurador de guerra gasta aumenta o campo de energia de sua armadura em 5 pontos, até que alcance o seu máximo. Ao contrário de redução de dano, os Pontos de Vida temporários concedidos pelo campo de energia protegem contra dano de todas as fontes, incluindo magias. Um nodo menor dentro do gerador do campo permite esta aplicação de foco.

Abjuração moderada; NC 12°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 8 graduações, *pele rochosa*; Teste de Ofícios (mekânica) (CD 22); Preço 20.000 PO; Custo 10.000 PO + 800 XP; Peso 1 kg.

TABELA 5-18: ARMADURAS FEITAS SOB MEDIDA

Armadura	Custo	Bônus de Armadura	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade por Armadura	Falha de Magia Arcana	Deslocamento (9 m) (6 m)		Peso
Peitoral de aço	850 PO	+5	+4	-2	20%	6 m	4,5 m	12,5 kg
Meia-armadura	1.250 PO	+7	+1	-5	35%	6 m	4,5 m	22,5 kg
Armadura de batalha	1.650 PO	+8	+1	-5	35%	6 m	4,5 m	25 kg

HABILIDADES DE AUXÍLIO MEKÂNICO

A armadura de conjurador de guerra utiliza uma combinação interessante de tecnologia mecânica e poderio mágico para aliviar um pouco da dificuldade de utilizar a armadura. É necessário treinamento especializado para tirar proveito total desses benefícios, e alguém sem este treinamento, representado pelo talento Usar Armadura (armadura de conjurador de guerra) estará em uma significativa desvantagem ao utilizar a armadura – perdendo todos os benefícios do auxílio mekânico.

O auxílio mekânico fornecido pelas extremidades da armadura e pelos giroscópios mecadinâmicos tornam muito mais fácil para o usuário mover-se e agir dentro da armadura.

As modificações de auxílio mekânico mais comuns são as seguintes:

Habilidades de Auxílio Mekânico	Bônus
Aumento de Bônus de Armadura	+1
Aumento de Bônus Máximo de Destreza	+2
Diminuição de Penalidade por Armadura	+2
Diminuição de Falha de Magia Arcana	-25%
Deslocamento*	+3 m

*Armaduras pesadas com auxílio mekânico ao deslocamento permitem que o usuário corra ao quádruplo de seu deslocamento.

Transmutação tênue; NC 4°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 8 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) (CD 18); Preço 8.000 PO; Custo 4.000 PO + 320 XP; Peso 1,5 kg.

CÂMARA DE FOCO ARCANO

Todas as armaduras de conjurador de guerra também contêm algo conhecido como uma câmara de foco arcano. De forma semelhante a um crisol cabalístico, o conjurador de guerra coloca quaisquer focos arcanos ou componentes materiais necessários na câmara, para uso no campo de batalha. A câmara de foco possui algumas propriedades

interessantes. Ela permite que o conjurador de guerra utilize um foco arcano ou componente material sem precisar sacá-lo ou mesmo tocá-lo. Os componentes materiais colocados dentro da câmara são automaticamente consumidos quando necessário durante a batalha. As conjurações do conjurador de guerra ainda são limitadas pelas quantidades de quaisquer componentes materiais que ele tenha colocado na câmara durante o dia; conseqüentemente, caso ele não tenha obtido a quantidade necessária de um determinado componente material, sua magia falha.

Transmutação moderada; NC 6°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 8 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) (CD 16); Preço 4.000 PO; Custo 2.000 PO + 160 XP; Peso 1 kg.

EXEMPLO DE ARMADURA DE CONJURADOR DE GUERRA

Cada armadura de conjurador de guerra é um item único, embora existam muitas similaridades dentro das forças armadas de cada reino. De fato, todas as armaduras de conjurador de guerra cygnaranas compartilham certas características, assim como todas as armaduras de conjurador de guerra khadoranas, embora, ao mesmo tempo, cada uma seja tão diferente quanto seu usuário. O exemplo abaixo fornece uma versão básica de armadura de conjurador de guerra, que pode ser melhorada ainda mais, com base nas necessidades e desejos de seu dono.

PEITORAL DE AÇO DE CONJURADOR DE GUERRA

Esta armadura de conjurador de guerra é projetada para ser leve e facilmente manobrável. Afinal, mobilidade é um

valioso recurso para qualquer mago no campo de batalha. A maior parte das armaduras de conjurador de guerra de peso leve começa com um peitoral de aço feito sob medida, que é então transformado em um peitoral de aço mekânico +2. A partir daí, a turbina e os outros componentes são adicionados para equipar a armadura com seu campo de energia e suas propriedades de auxílio mekânico.

Benefícios da Armadura: +8 de bônus de armadura (+5 da armadura, +2 de melhoria, +1 de auxílio); Bônus Máximo de Destreza +6 (+4 pela armadura, +2 de auxílio); Penalidade de Armadura 0 (-2 da armadura, +2 de auxílio); Chance de Falha de Magia Arcana 0% (+20% da armadura, -25% de auxílio); Deslocamento 9 metros (6 metros da armadura, +3 metros de auxílio); Peso 23,5 kg. + acumulador pesado, carvão e água; Habilidades Especiais campo 40.



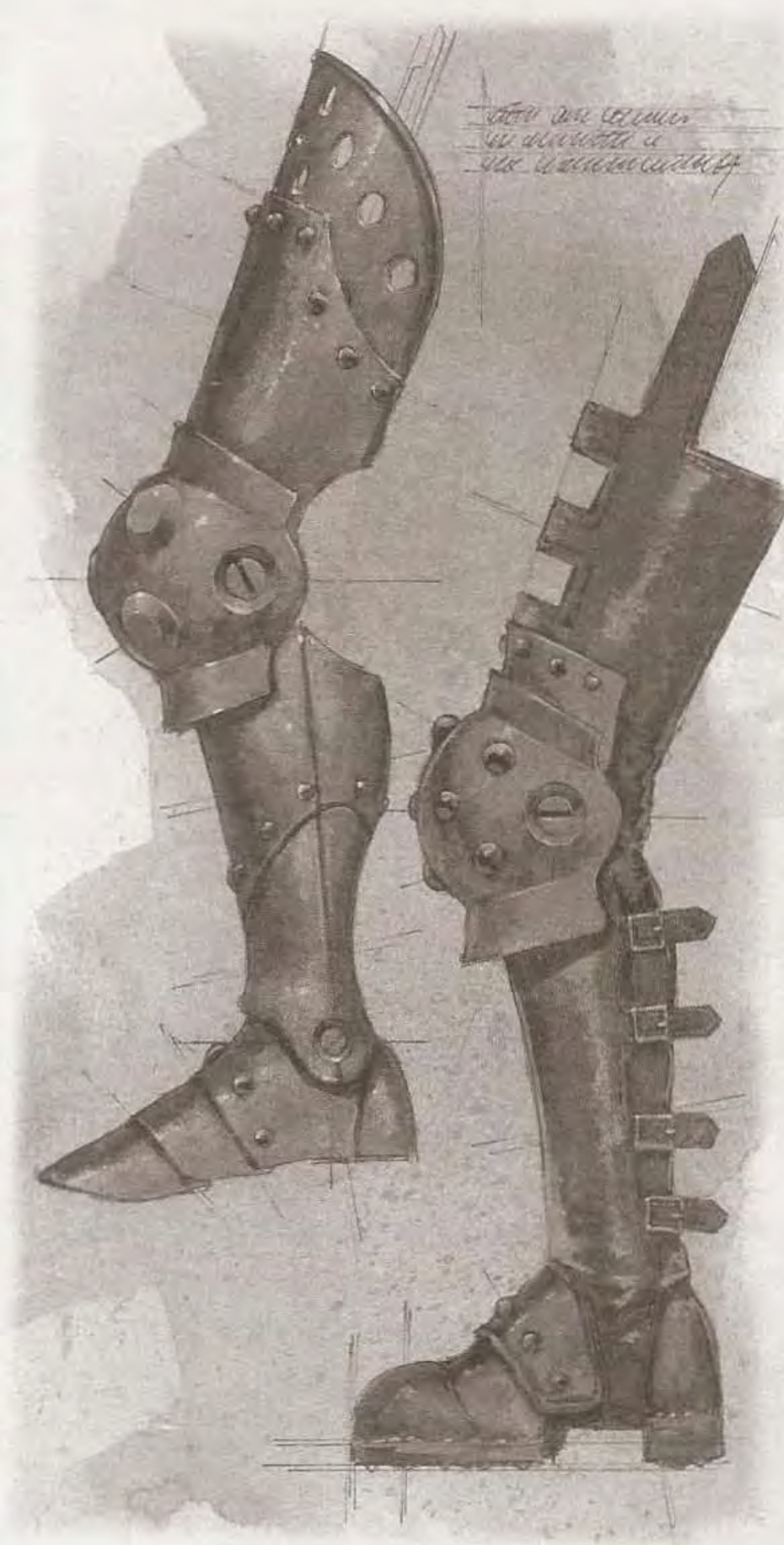
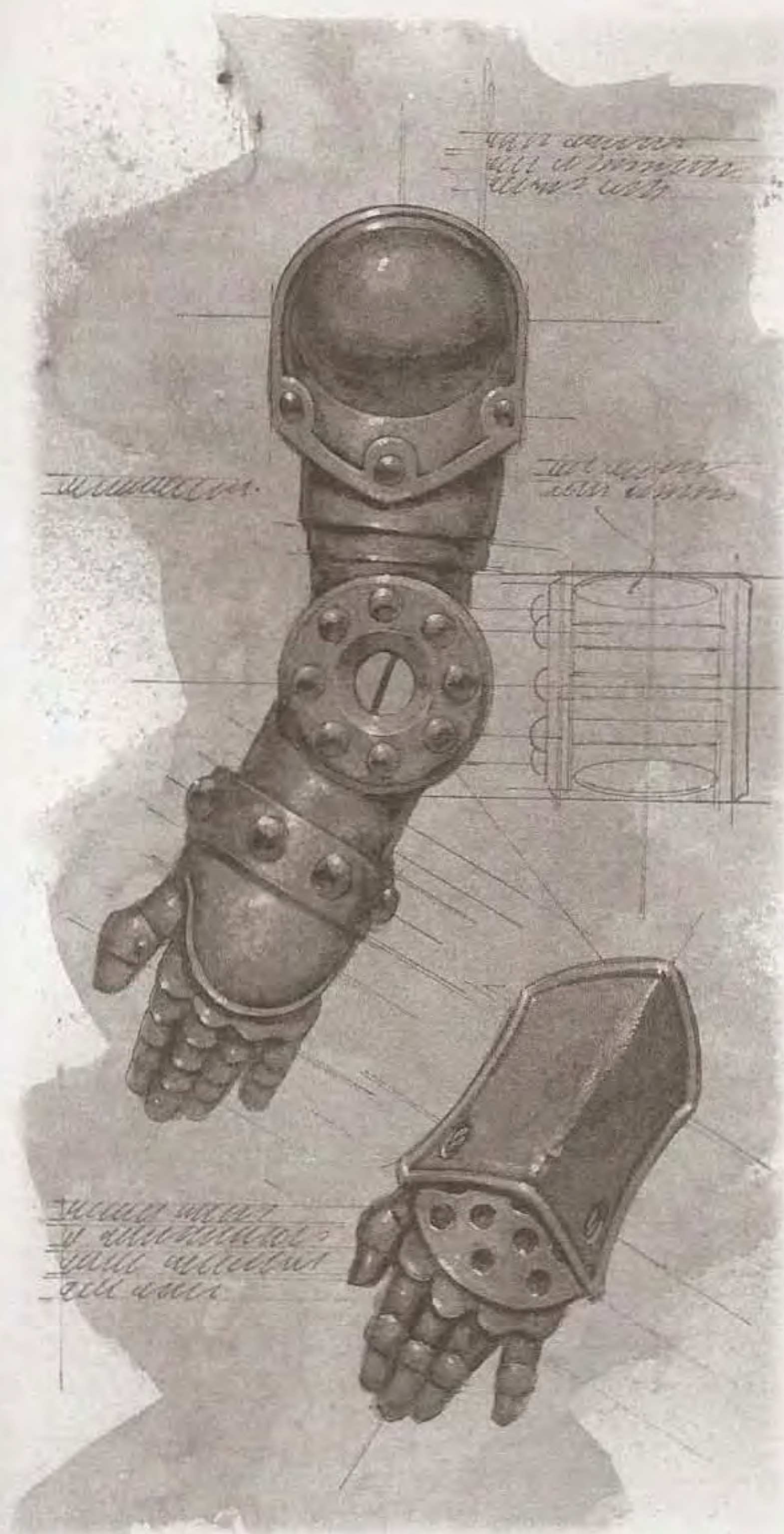
Custos do Projeto: Esquemas 9 dias para rascunhar, Custo 1.513 PO, 7 PP e 5 PC + 9 XP; Construção dos componentes 51 dias, Custo 24.825 PO + 1.986 XP + peitoral de aço feito sob medida; Montagem & Fusão 10 dias, Custo 4.600 PO + 368 XP.

Componentes: peitoral de aço feito sob medida, *placa rúnica de melhoria* +2, tomada híbrida pesada, condutos, turbina arcana & caldeira, gerador de campo de energia, equipamento de auxílio mekânico, câmara de foco arcano.

Abjuração moderada; NC 12°; Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 12 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) para fusão contra CD 25; Preço 59.770 PO*; Custo 30.275 PO + 2.354 XP + custos dos esquemas; Peso 26 kg. com um acumulador pesado + carvão e água.

← GIGANTES-A-VAPOR →

Quase todos em Immoren ocidental estão familiarizados com os construtos que vomitam vapor e cinzas conhecidos como gigantes-a-vapor. As crianças brincam com gigantes-a-vapor de brinquedo, e famílias muitas vezes viajam para olhar as maravilhas de Immoren ocidental em exposição nas feiras reais e durante as paradas e revistas militares. Sucateiros recuperam os construtos de docas arruinadas e campos de batalha para recondiçioná-los e vendê-los no mercado negro. Gobbers utilizam-nos para mover quantidades imensas de mercadorias. Estes enormes colossos de metal também são os maiores trunfos das forças militares das grandes nações. Das forjarias às docas, e até mesmo nos campos de batalha,



os gigantes-a-vapor são verdadeiros símbolos de força e progresso da era moderna.

Estes poderosos construtos são uma extensão de todos os princípios da mekânica. A mescla de magia e indústria em sua manufatura mostra o quão bem as duas disciplinas podem se combinar para criar algo verdadeiramente incrível. Turbinas movidas a vapor fazem funcionar corpos de metal movidos por um córtex semi-consciente, um cérebro mekânico. Embora sua manufatura seja cara, suas aplicações industriais são tão variadas e benéficas que a maior parte das nações de Immoren ocidental consideram-nos indispensáveis.

Khador e Cygnar são os dois maiores produtores de gigantes-a-vapor militares e comerciais. Gigantes comerciais são a espinha dorsal dos transportes e esforços mercantis de Cygnar, tornando possível mover mercadorias em caixas imensas e manipular contêineres, aumentando a eficiência comercial. Em Khador, as criações incansáveis trabalham em gigantescas forjarias, martelando placas de metal e outras partes para locomotivas, manufatura de gigantes-a-vapor e outras indústrias pesadas.

Além de serem trabalhadores incansáveis, os gigantes-a-vapor são máquinas de guerra letais. Modelos aprimorados, projetados especificamente para a batalha, são conhecidos como gigantes-de-guerra. Contudo, os gigantes de trabalho também são formidáveis em batalha, e em lugares remotos, onde os gigantes-de-guerra não estão disponíveis, estes gigantes padrões são às vezes equipados com imensos martelos, marretas ou machados. Mesmo assim, os campos de batalha pertencem aos gigantes-de-guerra, já que são equipados com melhor habilidade de raciocínio e reflexos mais rápidos, por meio de córtices mais complexos. Na guerra moderna – ou seja, nos últimos dois séculos – as forças se batem e as magias lampejam através do campo aberto, e os canhões trovejantes, armamento descomunal e pés esmagadores dos gigantes-de-guerra tornaram-se uma visão cada vez mais comum, embora sempre apavorante, no campo de batalha.

Embora quase todos os cidadãos de Immoren ocidental já tenham ouvido falar de gigantes-a-vapor, poucos sabem como os construtos realmente funcionam. Para a maior parte das pessoas, estes colossos de ferro são apenas uma das muitas – embora uma das maiores – maravilhas mekânicas modernas. Mas, para os mekânicos, aventureiros e para as nações fundadoras dos Reinos de Ferro, o conhecimento sobre os gigantes-a-vapor é essencial. Suas capacidades e desempenho podem ser questões de vida ou morte para muitos destes indivíduos.

ANATOMIA DE UM GIGANTE-A-VAPOR

PREENCHENDO O CHASSI

A parte mais aparente de um gigante-a-vapor não é sua fornalha de carvão ou seus mecanismos internos, mas a carapaça do gigante, mesmo que seja por seu simples tamanho. Até mesmo os menores gigantes-a-vapor comerciais são bastante grandes, variando de 2 a 3 metros de altura, e pesando cerca de três ou quatro toneladas. Gigantes-de-guerra leves têm este mesmo tamanho, mas parecem maiores por causa da armadura em seus chassis e membros, e os gigantes-de-guerra pesados pesam até nove toneladas, e chegam a mais de 4 metros de altura.

Um esqueleto de aço e uma musculatura de canos pneumáticos, o chassi abriga os componentes do gigante-a-vapor em uma estrutura de couraças e juntas de metal. O torso e os membros juntam-se para formar a estrutura inteira do gigante. Construir gigantes desta forma modular permite que os mekânicos customizem-nos logo de saída para usos específicos. Os gatilhos de reflexo do gigante ficam no chassi primário, ao longo da espinha e através das várias conexões pneumáticas dos membros. Condutos que levam ao receptáculo do córtex conectam todos os gatilhos em um sistema que permite que o córtex controle cada movimento do gigante.

Os membros do gigante-a-vapor são formidáveis. Braços e pernas de aço e ferro, com válvulas de latão e cobre, a força de um gigante está em suas extremidades. Sem elas, o gigante é pouco mais que uma caldeira movida a carvão. Lentes focais e dispositivos movidos a engrenagens cuidadosamente conectados ao córtex por meio de condutos permitem que o gigante-a-vapor perceba e interprete o ambiente ao seu redor. Estes complexos aparatos são todos, é claro, de natureza mekânica.

MOTOR A VAPOR

Se o chassi é o esqueleto do gigante, o motor é o seu coração. Nas costas de todos os gigantes-a-vapor localiza-se um poderoso motor a vapor, composto de uma fornalha de carvão, uma caldeira e uma turbina arcana a vapor. A maioria dos gigantes-a-vapor pode funcionar por horas com um reservatório cheio de carvão. Gigantes leves queimam cerca de 200 gramas de carvão por hora, enquanto que gigantes pesados consomem cerca de 250 gramas. Contudo, quando os gigantes são forçados, o consumo de carvão aumenta dramaticamente, e os gigantes leves consomem uma média de um quilo de carvão por minuto, enquanto que os gigantes pesados queimam com facilidade até quatro quilos e meio de carvão em um minuto. Carregado completamente com carvão e água, um gigante-a-

vapor ganha entre 200 e 325 quilos, dependendo do tamanho de seu reservatório de carvão e caldeira.

A queima do carvão aquece a água na caldeira, transformando-a em vapor, e o vapor move pistões, fornecendo energia para as válvulas pneumáticas no chassi do gigante-a-vapor – convertendo calor e pressão em força motriz. Escapamentos de vapor permitem a liberação de pressão em excesso, e o vapor também faz girar as turbinas arcanas do gigante. Estas turbinas geram um campo de energia arcana que corre ao longo do conduto primário do córtex, de forma semelhante à linhas de condutos do acumulador em um aparato mekânico. Condutos adicionais conectam o equipamento sensor do gigante e seus gatilhos de reflexos ao córtex, e fornecem energia a estes sistemas periféricos. O córtex, obviamente, é o que torna um gigante-a-vapor um construto verdadeiramente excepcional, mas, sem a turbina arcana movendo o equipamento sensor e os gatilhos de reflexos, e sem o vapor movendo as válvulas pneumáticas, o córtex é impotente – embora ainda seja altamente valioso.

Gigantes-de-guerra têm maiores necessidades de energia, e em geral possuem um reservatório de carvão maior, que permite períodos mais longos de atividade. Durante atividades intensas, um complexo mecanismo de engrenagens no interior do gigante ataca o motor, para acompanhar as maiores demandas de energia. Caso um gigante-a-vapor fique com pouco carvão, seu desempenho começa a diminuir, e o gigante perde força, mobilidade e percepção. Torna-se mais lento em suas respostas, e por fim desliga completamente.

Construindo o Chassi e o Motor a Vapor

Embora este tópico vá ser discutido em maiores detalhes no *Liber Mechanika*, não seria correto discutir os gigantes-a-vapor sem alguns comentários adicionais sobre sua construção e preço. A parte mais cara de qualquer gigante-a-vapor é o seu córtex, seguido de perto pelas armas mekânicas do gigantes-de-guerra. Em comparação, a construção do chassi e do motor a vapor tem custo bastante razoável. O custo básico para o chassi de um gigante-a-vapor leve (de trabalho ou de guerra) é de 2.000 PO + 500 PO por dado de vida, enquanto que o custo básico para o chassi de um gigante pesado é de 4.000 PO + 500 PO por dado de vida.

CÓRTEX

O tamanho não é o único fator que determina as capacidades de um gigante-a-vapor. Todos os gigantes-a-vapor são equipados com um córtex, embora somente os gigantes-de-guerra tenham córtices capazes de interpretar novas

informações com rapidez e tomar decisões táticas. Estes córtices militares incorporam uma matriz de aurum alquímico e outros componentes altamente purificados. Córtices de gigantes de trabalho são projetados para responder a comandos simples, e não são feitos para combate. Contudo, a arquitetura de quase todos os córtices modernos permite algum grau de aprendizado e adaptação. O córtex é uma complicada matriz de padrões arcanos, desenvolvida a partir da tecnologia das runas mekânicas. Embora se possa dizer com razão que um córtex é semelhante às placas rúnicas em dispositivos mekânicos, esta comparação é uma séria injustiça à arte altamente complexa da construção de um córtex. Córtices contêm verdadeira inteligência. Embora não seja complexa, a inteligência de um gigante-a-vapor torna-o capaz de seguir ordens complicadas e realizar tarefas intrincadas. Ao longo do tempo, alguns gigantes parecem adquirir um simulacro de personalidade, demonstrando comportamento peculiar e excentricidades esquisitas. Boa parte disso depende de como o gigante é tratado por seus operadores.

O córtex é localizado no interior do corpo do gigante, atrás de sua cabeça, e a apenas alguns centímetros das turbinas. Isto protege o córtex, colocando a placa do peito e um bom espaço de fornalha entre ele e qualquer perigo. O córtex é uma esfera construída de latão e cristal, envolta em uma série de placas flexíveis, gravadas com cuidado. Cada córtex possui diversas camadas, muitas vezes contendo de vinte a trinta esferas de fios criadas por alquimia. Espinhas de cobre interconectam essas camadas, agindo como meridianos arcanos. O foco primário, um orbe de cristal, repousa no centro da esfera. Ao longo dos três eixos principais do córtex estão as tomadas de conexão, uma que liga os condutos da turbina, outra que conecta o conduto do gatilho de reflexos e uma terceira que conecta o córtex ao equipamento sensor do gigante e ao receptor de foco. Um isolamento de feltro à prova de fogo protege o córtex de choques e fornece estabilidade.

A construção do córtex é uma arte. Em teoria, o córtex é essencialmente vazio quando criado, o que permite que comportamentos e padrões de resposta sejam lentamente gravados em sua matriz. Se este é o caso, então talvez haja alguma verdade no ditado que diz que “um gigante velho não aprende truques novos”. Os gigantes-a-vapor que existem há muito tempo tendem a ser mais inteligentes e saber mais, mas não aceitam bem novos operadores ou novas ordens, e os operadores tendem a atribuir isso à velha e simples teimosia.

Operadores de gigantes, trabalhadores do vapor, sucateiros e mekânicos todos sabem que um gigante-a-vapor novo é tão ingênuo e leal quanto um cachorrinho recém-nascido, e os imensos construtos seguem lealmente seus operadores a



MAGIA &
MEKÂNICA

toda parte, caso não recebam a ordem de “sentar” ou “ficar”. De fato, os operadores de gigantes-a-vapor têm que treinar seus gigantes a andar com cuidado, a não pisar em ninguém e a se comportar. Este processo é demorado. A maior parte dos operadores se diverte um pouco com gigantes novos, treinando-os para fazer truques como abrir barris de cerveja arrancando o seu topo e ficar parado num pé só por horas. Alguns gigantes-a-vapor demonstram sinais alarmantes de inteligência, muitas vezes tomando a iniciativa para defender seus operadores, ou antecipando reações.

Classes de Córtices

A classe do córtex de um gigante-a-vapor indica o nível geral de intelecto e capacidade de decisão que ele possui. A inteligência de um gigante-a-vapor é rudimentar; logo, em geral eles precisam de supervisão constante. Quanto mais avançado o córtex, mais autônomo é o gigante. Cada córtex é estampado com um símbolo alquímico que representa a classe e complexidade do córtex. Acima da estampa está o nome do projeto do córtex, que é, em geral, o mesmo do modelo do gigante-a-vapor.

Classe Cupernum: um gigante-a-vapor com um córtex classe cupernum é capaz de realizar todas as tarefas descritas na perícia Operar Gigante-a-Vapor, com instruções (veja o Capítulo Dois: Personagens & Classes, página 149). Em geral, estes gigantes necessitam de muito trabalho e um olho atento. Os operadores que trabalham com córtices classe cupernum usam a CD padrão para todas as tarefas. Um córtex classe cupernum tem uma Inteligência efetiva de 4.

Conjuração e transmutação moderadas; NC 9°; Criar Córtex (veja o *Liber Mechanika*), Ofícios (mekânica) 10 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) para fusão (CD 22), *astúcia da raposa, olho arcano, sugestão*; Preço 10.000 PO.

Classe Ferrum: estes córtices são utilizados na maior parte dos gigantes de trabalho. O gigante-a-vapor pode cumprir as seguintes ordens sem supervisão: Fique, Mova-se, Pegue, Procure, Siga e Trabalhe. Ordens mais complicadas exigem testes de Operar Gigante-a-Vapor. A CD para operar ou forçar o gigante é reduzida em 5. Um córtex classe ferrum tem uma Inteligência efetiva de 6.

Conjuração e transmutação moderadas; NC 10°; Criar Córtex (veja o *Liber Mechanika*), Ofícios (mekânica) 12 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) pra fusão (CD 24), *astúcia da raposa, olho arcano, sugestão*; Preço 16.000 PO.

Classe Aurum: gigantes-a-vapor projetados para realizar tarefas que necessitam de inteligência e capacidade de resolução de problemas são normalmente equipados com

córtices classe aurum – o córtex de gigante de trabalho mais sofisticado. Este córtex permite que um gigante realize todas as tarefas normais listadas sob a perícia Operar Gigante-a-Vapor sem supervisão. Um operador só é necessário para tarefas que envolvam estratégias complexas, resolução de problemas ou destreza manual. Muitos gigantes-de-guerra também são equipados com esta classe de córtex. A CD para operar ou forçar é reduzida em 10. Um córtex classe aurum tem uma Inteligência efetiva de 8.

Conjuração e transmutação moderadas; NC 11°; Criar Córtex (veja o *Liber Mechanika*), Ofícios (mekânica) 14 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) pra fusão (CD 26), *astúcia da raposa, olho arcano, sugestão*; Preço 22.000 PO.

Classe Arcanum: este córtex de uso militar é sempre escolhido para projetos de gigantes-de-guerra de alto desempenho. Um córtex classe arcanum permite que um gigante-de-guerra opere com intelecto e facilidade. Um operador de gigante só é necessário quando um gigante-de-guerra com este córtex precisa ser persuadido para realizar uma tarefa intrincada ou complexa que normalmente necessitaria de um teste de perícia ou algum outro tipo de jogada. A CD para operar ou forçar é reduzida em 15. Um córtex classe arcanum tem uma Inteligência efetiva de 10.

Conjuração e transmutação moderadas; NC 13°; Criar Córtex (veja o *Liber Mechanika*), Ofícios (mekânica) 16 graduações; Teste de Ofícios (mekânica) pra fusão (CD 30), *astúcia da raposa, olho arcano, sugestão*; Preço 30.000 PO.

PROTOCOLO DE COMANDO

Sempre que um novo gigante é comprado ou dado a operadores diferentes, certos protocolos de comando de córtex precisam ser redefinidos. Já que esta é uma tarefa que deve ser realizada regularmente com gigantes de trabalho, não é complicada, desde que se tenha a chave apropriada e se conheça as senhas corretas.

Cada gigante-a-vapor tem um operador primário, e os comandos desta pessoa automaticamente têm precedência sobre todas as outras instruções que o gigante receba de operadores secundários. O gigante pode ter um número de operadores secundários igual à metade do seu valor de Inteligência, logo, um gigante com um córtex classe cupernum é capaz de reconhecer somente dois operadores secundários. O operador primário sempre pode autorizar o gigante a “esquecer” um dos seus operadores secundários e reconhecer um novo. Contudo, para substituir o operador primário de um gigante, o painel de acesso do córtex deve ser aberto, e as alavancas corretas devem ser rearranjadas.

OBTENDO ACESSO AO CÓRTEX

O córtex de qualquer gigante-a-vapor é extremamente bem-protegido, tanto de dano físico quanto de interferências indesejadas. O painel de acesso ao córtex é localizado nas costas do gigante-a-vapor. Esta pequena escotilha altamente reforçada protege o painel de controle do córtex. O painel de controle do córtex de um gigante de trabalho normal é protegido por uma fechadura de qualidade excepcional (Abrir Fechaduras CD 36). Embora isto possa ser proteção suficiente para gigantes de trabalho, os painéis de controle de gigantes-de-guerra são protegidos por trancas reforçadas por magia e sob o efeito de magias de proteção, e o próprio córtex é normalmente protegido pela tranca de córtex pessoal de um conjurador de guerra.

No caso de um gigante de trabalho, uma vez que o painel de acesso tenha sido aberto, os botões e alavancas de controle no painel de controle do córtex ficam expostos, e podem ser ajustados para permitir que o córtex seja gravado com um novo operador primário. Diversas alavancas devem ser puxadas para que o gigante “esqueça” a voz do seu antigo operador, e então as alavancas devem ser ajustadas de novo, para permitir que o gigante aceite um novo operador. Este processo inteiro exige um único teste de Operar Gigante-a-Vapor (CD 15). Neste ponto, o novo operador fala uma “frase-gatilho” para que o gigante reconheça seu novo operador primário. Esta frase é geralmente algo do tipo “obedeça-me agora”. Uma vez que o novo operador seja gravado, as alavancas são devolvidas a uma posição neutra, e o painel é fechado e trancado. Como alternativa, alguém que não saiba como ajustar as alavancas tentar descobrir a combinação correta. Um teste bem-sucedido de Abrir Fechaduras (CD 20) revela a combinação necessária para reajustar um gigante de trabalho normal.

Os gigantes-de-guerra são um pouco mais complexos. Em primeiro lugar, qualquer gigante-de-guerra sob controle direto de um conjurador de guerra está protegido pelas *trancas de córtex* pessoais do conjurador de guerra. Enquanto o conjurador de guerra permanecer consciente, o córtex fica protegido pelas trancas, e nem mesmo um dos operadores de gigante da unidade com a chave e os códigos corretos pode mexer no córtex do gigante. Protocolos de comando militares permitem que operadores secundários emitam comandos menores para o gigante enquanto as trancas de córtex estão colocadas, o que torna possível que os operadores manobrem os gigantes-de-guerra conforme necessário dentro do campo ou da base. Uma vez que as trancas de córtex sejam removidas, um novo operador primário ou conjurador de guerra pode ser designado para o gigante. Contudo, para abrir o painel de acesso é necessário ter a chave correta, ou ser bem-sucedido

em um teste de Abrir Fechaduras contra CD 46. Além disso, obviamente, o painel de controle é muito mais complicado. Um operador com os códigos apropriados precisa apenas ser bem-sucedido em um teste de Operar Gigante-a-Vapor (CD 15). Mas alguém que não esteja familiarizado com os códigos precisaria ser bem-sucedido em um teste de Abrir Fechaduras (CD 35) para tentar estabelecer um novo operador primário para o gigante-de-guerra.

As trancas de córtex podem ser removidas a qualquer momento pelo conjurador de guerra que as criou. De outra forma, as trancas desaparecem somente se o conjurador de guerra for morto ou deixado inconsciente. Quando isto acontece, as trancas se desvanecem, mas, ao mesmo tempo, o gigante-de-guerra se desliga devido a choque de córtex. Em tal circunstância, apenas o conjurador de guerra que comanda o gigante ou um operador habilidoso com a chave e os códigos apropriados podem dominar o gigante. Fazer isto exige a abertura do painel de acesso ao córtex, e a reinicialização do gigante (Operar Gigante-a-Vapor CD 15). Reativar um gigante-de-guerra sem a chave e os códigos apropriados é um processo difícil e demorado, e só deve ser tentado por um mekânico hábil ou por um remendão corajoso.

GIGANTE-A-VAPOR BÁSICO

Há muitos tipos diferentes de gigantes-a-vapor, desde os lentos trabalhadores das docas às velozes unidades militares que utilizam escudos, canhões e potentes proteções mágicas. A maior parte dos gigantes-a-vapor tem entre três e quatro metros de altura, e pesa de cinco a sete toneladas, mas, no passado, eram vistas unidades com dez vezes este tamanho em batalha. Essas temíveis monstruosidades agora jazem em ruínas, substituídas por modelos menores e mais eficientes.

Sendo o ápice do progresso tanto no ofício dos magos quanto dos mekânicos, os gigantes-a-vapor são incomuns e extremamente caros. No geral, são possuídos e operados apenas por poderosas guildas mercantes ou forças armadas reais. Mesmo assim, estão se tornando uma visão comum em todos os Reinos de Ferro, especialmente em centros industriais.

Para permanecer ativo, um gigante-a-vapor precisa ser reabastecido constantemente; cerca de 50 quilos de carvão de boa qualidade e cem galões de água são necessários duas vezes ao dia. É claro, a frequência de reabastecimento depende do modelo exato, dos quais há muita variedade, e da intensidade do trabalho sendo realizado. Modelos mais velhos e menos eficientes precisam ter seus tanques de água enchidos com periodicidade de algumas horas, enquanto que unidades mais novas podem funcionar por horas sem manutenção. Carvão

sulfuroso barato ou até mesmo lenha podem ser usados em uma emergência, mas fazer isso reduz a eficiência da unidade, exigindo o dobro ou o triplo de combustível.

Os gigantes-a-vapor podem entender o idioma básico de seu operador, e ocasionalmente um outro idioma. As instruções devem ser simples, mas os gigantes-a-vapor são capazes de avaliar o ambiente ao seu redor bem o bastante para evitar catástrofes. Gigantes-a-vapor não podem falar, mas podem produzir chiados de vapor, estalos e grunhidos metálicos. A maioria dos operadores afirma que a única coisa em que os gigantes-a-vapor são bons é em reclamar. "Gemendo que nem um gigante doído" é um dito comum em Cygnar, entre os trabalhadores do vapor e mecânicos.

Gigante de Trabalho Leve: ND 7; Construto Grande (Gigante-a-Vapor); DV 8d10+30; 74 PV; Inic. -2; Desl. 6 m; CA 19, toque 7, surpreendido 19; Atq Base +6; Agr +16; corpo a corpo: pancada +11 (1d6+6); Atq Ttl corpo a corpo: 2 pancadas +11 (1d6+6); Espaço/Alcance: 3 m/3 m; QE características de construto, características de gigante-a-vapor, redução de dano 5/ aço serric, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +2, Ref +0, Von +2; For 23, Des 7, Con -, Int 4*, Sab 11, Car 1; Preço 16.000+ PO.

Gigante de Trabalho Pesado: ND 9; Construto Grande (Gigante-a-Vapor); DV 12d10+30; 96 PV; Inic. -3; Desl. 6 m; CA 21, toque 6, surpreendido 21; Atq Base +9; Agr +21; corpo a corpo: pancada +16 (1d8+8); Atq Ttl corpo a corpo: 2 pancadas +16 (1d8+8); Espaço/Alcance: 3 m/3 m; QE características de construto, características de gigante-a-vapor, redução de dano 5/ aço serric, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +4, Ref +1, Von +4; For 27, Des 5, Con -, Int 4*, Sab 11, Car 1; Preço 20.000+ PO.

*Com um córtex classe cupernum.

COMBATE

Gigantes-a-vapor são oponentes formidáveis, mesmo se não forem projetados especificamente para a guerra. Seus corpos são recobertos de placas de ferro forjado, e seus poderosos membros são capazes de erguer centenas de quilos. Não podem ser provocados a atacar, mas, uma vez engajados, não cessam seus ataques até que sejam destruídos ou recebam a ordem de parar. Mesmo sem instruções específicas, todos os gigantes-a-vapor têm ordens de se defender de forma apropriada.

Gigantes de trabalho raramente são equipados com armas. Caso recebam a ordem de atacar, simplesmente esmurram os inimigos com seus punhos imensos. Ocasionalmente, em áreas remotas, um gigante de trabalho é equipado com armas enormes, para ajudar na defesa da aldeia ou campo de mineração. Em

geral, estas armas improvisadas são ferramentas para uso por parte do gigante, para minerar ou derrubar árvores.

Embora os gigantes-de-guerra sejam as únicas unidades capazes de estratégia simples e independente, todos os gigantes-a-vapor podem seguir instruções específicas. O operador de um gigante-a-vapor pode dar ao gigante ordens verbais caso esteja dentro de 18 metros. Se o gigante-a-vapor puder ver o operador, sinais manuais também podem ser usados. Ambas as formas de comunicação com o gigante usam a perícia Operar Gigante-a-Vapor.

GIGANTE-DE-GUERRA BÁSICO

Gigantes-de-guerra são colossos militares. Embora sejam raros em comparação com os gigantes-a-vapor comerciais, estes construtos são incrivelmente poderosos e apavorantes no campo de batalha. Um gigante-de-guerra em geral é comandado por um conjurador de guerra militar ou por um operador de combate especialmente treinado.

Gigante-de-Guerra Leve: ND 11; Construto Grande (Gigante-a-Vapor); DV 14d10+30; 107 PV; Inic. +2; Desl. 7,5 m; CA 26, toque 11, surpreendido 24; Atq Base +10; Agr +21; corpo-a-corpo: pancada +16 (1d8+7); Atq Ttl corpo a corpo: 2 pancadas +16 (1d8+7); Espaço/Alcance: 3 m/3 m; QE características de construto, características de gigante-a-vapor, redução de dano 10/ aço serric, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +4, Ref +6, Von +4; For 25, Des 15, Con -, Int 8*, Sab 11, Car 1; Preço 39.000+ PO mais preço das armas mekânicas.

Gigante-de-Guerra Pesado: ND 13; Construto Grande (Gigante-a-Vapor); DV 18d10+30; 129 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 29, toque 9, surpreendido 29; Atq Base +13; Agr +27; corpo-a-corpo: pancada +22 (1d10+10); Atq Ttl corpo a corpo: 2 pancadas +22 (1d10+10); Espaço/Alcance 3 m/3 m; QE características de construto, características de gigante-a-vapor, redução de dano 15/ aço serric, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +6, Ref +6, Von +6; For 30, Des 11, Con -, Int 8*, Sab 11, Car 1; Preço 43.000+ PO mais preço das armas mekânicas.

*Com um córtex classe aurum.

COMBATE

Ainda mais formidáveis que os gigantes-a-vapor comuns, os gigantes-de-guerra são projetados para lutar. Seus corpos são cobertos por placas grossas de ferro forjado, e seus poderosos membros produzem quantidades devastadoras de força. Armados com armas mekânicas de tamanho descomunal, os gigantes-de-guerra são terrores nos campos de batalha.

Com seus córtices superiores, de classe aurum ou arcanum, os gigantes-de-guerra são capazes de estratégias independentes simples, embora geralmente sigam as instruções de um conjurador de guerra ou outro operador treinado. O operador de um gigante-de-guerra pode emitir ordens a até 18 metros de distância; contudo, no calor da batalha um gigante-de-guerra pode ter dificuldade para ouvir ou entender essas ordens. Um conjurador de guerra, graças ao elo telepático que compartilha com seus gigantes, pode emitir ordens diretamente aos construtos. A distância de comunicação de um conjurador de guerra com seus gigantes é limitada pelo nível de conjurador do personagem (veja o Capítulo Dois: Personagens & Classes para mais detalhes), e o conjurador de guerra nunca precisa fazer testes de Operar Gigante-a-Vapor.

Cada gigante-de-guerra utiliza estratégias e táticas levemente diferentes em batalha, dependendo de muitos fatores, que incluem o deslocamento do gigante, suas armas e armadura. Com a grande variedade de armamentos para gigantes e seus estilos de chassi, as melhores táticas variam muito de unidade para unidade. Um conjurador de guerra experiente ou um operador de combate conhece as forças e fraquezas de seus gigantes, e as melhores estratégias para cada um.

Armas de Gigante-de-Guerra (Ex): os gigantes-de-guerra geralmente carregam versões muito maiores de armas de fogo, armas de combate corpo-a-corpo ou escudos. As armas de um gigante-a-vapor são de tamanho Grande ou Enorme, e, em geral, são de natureza mekânica.

CARACTERÍSTICAS DE GIGANTE-A-VAPOR

Um gigante-a-vapor possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na sua descrição):

Dependência de Combustível: gigantes-a-vapor consomem carvão e água para funcionar. Gigantes-a-vapor mais novos precisam ser reabastecidos – cerca de cinquenta quilos de carvão e cem galões de água – uma vez a cada cinco ou seis horas. Caso não seja reabastecido, o gigante-a-vapor opera fatigado durante os próximos 30 minutos. Após isso, a unidade fica exausta pelos próximos 30 minutos, e então está atordoada. Neste ponto, a fornalha precisa ser reacendida antes que o gigante-a-vapor possa funcionar de novo.

Gigantes-a-vapor mais velhos necessitam de reabastecimento com mais frequência, assim como qualquer gigante-a-vapor engajado em atividades exaustivas ou combate.

Gigantes-a-vapor que estejam utilizando combustível inferior são considerados abalados, em adição a quaisquer outros efeitos.

Resistências: gigantes-a-vapor têm resistência a eletricidade 20 e fogo 20.

Vulnerabilidade a Frio: um gigante-a-vapor não sofre dano por ataques de frio, mas fica sob o efeito de *lentidão* por uma rodada para cada 6 pontos de dano por frio infligidos. Os efeitos de múltiplos ataques baseados em frio não são cumulativos.

Vulnerabilidade da Fornalha: a fornalha de um gigante-a-vapor falha quando a unidade passa mais de 10 rodadas completamente submersa em água ou qualquer outro líquido. Gigantes-a-vapor com fornalhas apagadas são considerados atordoados, e a fornalha precisa ser reacendida.

GIGANTES-A-VAPOR E GIGANTES-DE-GUERRA DOS REINOS DE FERRO

Os gigantes-a-vapor de Immoren ocidental variam muito em projeto e construção. Seguem, aqui, alguns exemplos de gigantes-a-vapor que os aventureiros podem encontrar.

MUCKER—GIGANTE DE TRABALHO LEVE CYGNARANO

Altura/Peso: 2,3 metros/2,3 toneladas.

Armamento: punhos pneumáticos.

Capacidade/Consumo de Combustível: 110 kg/5 horas de trabalho geral, 1 hora em combate.

Data Inicial de Serviço: 543 DR.

Fabricante do Córtex: Ordem Fraternal de Magia.

Projeto Original do Chassi: Forjaria Mekânica & Oficina de Gigantes Bartley.

Preço Médio: 16.000 PO.

Descrição: o Mucker é um gigante de trabalho leve encontrado frequentemente nas docas e nos distritos industriais de Cygnar. Originalmente projetados pela Forjaria Mekânica & Oficina de Gigantes Bartley, a manufatura da lataria e do chassi do gigante foram desde então terceirizadas para diversas forjarias independentes, enquanto a Forjaria Mekânica Bartley monta os gigantes-a-vapor em Fharin. Ao longo do tempo, os mekânicos da Bartley adicionaram melhorias e eliminaram falhas de projeto. Modelos mais velhos do Mucker são capazes apenas de operar por curtos períodos. O Mucker utiliza as características do gigante de trabalho leve básico.

HURLY—GIGANTE DE TRABALHO PESADO CYGNARANO

Altura/Peso: 3 metros/3,6 toneladas.

Armamento: punhos pneumáticos.

Capacidade/Consumo de Combustível: 150 kg/5 horas de trabalho geral, 1 hora em combate.

Data Inicial de Serviço: 534 DR.

Fabricante do Córtex: Ordem Fraternal de Magia.

Projeto Original do Chassi: Forjaria Mekânica & Oficina de Gigantes Bartley.

Preço Médio: 20.000 PO.

Descrição: o Hurly é um gigante de trabalho pesado utilizado na indústria, em construções de estradas de ferro e no transporte de mercadorias pesadas. Outro projeto da Forjaria Mekânica Bartley, a companhia terceiriza a construção da lataria e do chassi do Hurly da mesma forma que o faz com o Mucker. As forjarias contratadas por todo Cygnar constroem as partes e enviam-nas por trem para Fharin, para serem montadas. Os mekânicos já aprimoraram o projeto várias vezes, e o gigante foi tornado mais eficiente ao longo dos anos. Este gigante-a-vapor difere significativamente do construto original desajeitado e grandalhão. O Hurly utiliza as características do gigante de trabalho pesado básico.

NÔMADE—GIGANTE-DE-GUERRA PESADO MERCENÁRIO

Altura/Peso: 3,7 metros/5,4 toneladas.

Armamento: lâmina de batalha caspiana Grande (punho esquerdo).

Capacidade/Consumo de Combustível: 150 kg/5 horas de trabalho geral, 1 hora em combate.

Data Inicial de Serviço: 522 DR.

Fabricante do Córtex: Ordem Fraternal de Magia.

Projeto Original do Chassi: Forjaria Mekânica & Oficina de Gigantes Bartley.

Preço Médio: 34.000 PO.

Descrição: um predecessor do Blindado Cygnarano, o Nômade foi desenvolvido pela Forjaria Mekânica & Oficina de Gigantes Bartley. A Bartley continua a manufaturar estes gigantes até hoje, como unidades mercenárias baratas. Armado com uma grande lâmina de batalha caspiana em sua mão esquerda, o Nômade também vem equipado com um broquel embutido em seu braço direito, para compensar parcialmente por sua armadura mais leve que o normal. A armadura mais leve, o córtex classe aurum inferior e a falta de armamentos mekânicos fazem deste gigante uma pechincha para uma companhia mercenária à procura de um gigante-de-guerra pesado de baixo custo.

Nômade, gigante-de-guerra pesado: ND 13; Construto Grande (Gigante-a-Vapor); DV 16d10+30; 118 PV; Inic. -1; Desl. 7,5 m; CA 27, toque 8, surpreendido 26; Atq Base +12; Agr +26; corpo-a-corpo: lâminha de batalha caspiana Grande +22 (2d6+10, dec. x3); Atq Ttl corpo a corpo: lâmina de batalha caspiana Grande +22/+17/+12 (2d6+10, dec. x3); Espaço/Alcance: 3 m/3 m; QE características de construto, características de gigante-a-vapor, redução de dano 10/aço serric, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +5, Ref +4, Von +5; For 30, Des 9, Con -, Int 8, Sab 11, Car 1.



← MAGIAS DOS REINOS DE FERRO →

Em um mundo de tecnologia e magia, não deve ser surpresa que os magos tenham desenvolvido magias que suplementam, aprimoram ou até mesmo devastam engrenagens e engenhocas. A seguir está um mero aperitivo das magias disponíveis para os magos e feiticeiros nos Reinos de Ferro.

Os jogadores e mestres são encorajados a criar suas próprias magias para uso no cenário de campanha dos Reinos de Ferro. Além das regras normais para checar o equilíbrio de magias, é importante ter em mente todas as restrições de magias antes de inventar magias novas. Especificamente, *desejo*, *desejo limitado* e todas as magias relacionadas a viagem planar, como *viagem planar* e o primeiro efeito de *portal* não estão disponíveis. Novas magias que se aproximem em qualquer aspecto destas magias restritas não devem ser adicionadas ao repertório de um conjurador dos Reinos de Ferro.

A aquisição e aprendizado de novas magias seguem as regras apresentadas no LRB I. Conjuradores – e grimórios – não são tão comuns nos Reinos de Ferro quanto em numerosos outros mundos de fantasia. Este é um ponto importante, que os mestres e jogadores devem ter sempre em mente.

CONJURAÇÃO & COMPONENTES MATERIAIS

NOS REINOS DE FERRO, AS MAGIAS DE BATALHA NÃO DEPENDEM TANTO DE COMPONENTES MATERIAIS, CONTANDO MAIS COM A HABILIDADE DO MAGO OU FEITICEIRO DE EMPREGAR E CRIAR PADRÕES COM ENERGIA MÁGICA. COMO RESULTADO, OS JOGADORES PODEM IGNORAR A NECESSIDADE DE QUALQUER COMPONENTE MATERIAL OU FOCO ARCANO COM VALOR DE 100 PO OU MENOS NECESSÁRIOS PARA QUAISQUER MAGIAS OFENSIVAS OU DEFENSIVAS DE COMBATE. ISTO INCLUI TODAS AS MAGIAS DE EVOCÇÃO E MAGIAS DE NECROMANCIA E TRANSMUTAÇÃO DIRETAMENTE OFENSIVAS, COMO *EVAPORAÇÃO*, *FLECHA DE CHAMAS* E *TOQUE DO CARNIÇAL*, MAS NÃO MAGIAS COMO *CONTROLAR MORTOS-VIVOS*, *CRIAR MORTOS-VIVOS MENOR*, *METAMORFOSE* OU *VÓO*. ALÉM DISSO, ISTO INCLUI TODAS AS MAGIAS DE ABJURAÇÃO E TRANSMUTAÇÃO QUE PROTEGEM DIRETAMENTE O CONJURADOR, COMO *CORPO DE FERRO*, *PROTEÇÃO CONTRA FLECHAS* E *REPULSÃO*. ISTO NUNCA SE APLICA A MAGIAS DAS ESCOLAS DE ADIVINHAÇÃO, ENCANTAMENTO OU ILUSÃO, E APENAS RARAMENTE SE APLICA A MAGIAS DA ESCOLA DE CONJURAÇÃO.

MAGIAS DESCONHECIDAS

As seguintes magias do LRB I normalmente não estão disponíveis nos Reinos de Ferro: *andar nas sombras**, *andar no ar*, *arca secreta*, *cajado vivo*, *canção da discórdia*, *comandar plantas*, *compor*, *conjuração de sombras maior**, *conjuração de sombras**, *contato extra-planar*, *controlar plantas*, *cúpula de proteção contra*

vegetais, *desejo*, *desejo limitado*, *disco flutuante*, *evocação de sombras maior**, *evocação de sombras**, *falar com plantas*, *forma etérea*, *homens vegetais*, *intuir direção*, *invocar instrumento*, *labirinto*, *mansão magnífica*, *passagem invisível*, *passoio etéreo*, *projeção astral*, *ressurreição*, *ressurreição verdadeira*, *servo invisível*, *sombras**, *teletransportar objeto*, *truque da corda* e *viagem planar*.

*Magias de sombras, como *conjuração de sombras* e *evocação de sombras* existem, invocando os poderes profanos do reino dos Infernais. Contudo, estas magias são segredos muito bem-guardados dos Infernais, que nunca caíram nas mãos dos mortais.

MAGIAS ALTERADAS

As seguintes magias do LRB I funcionam de maneira diferente nos Reinos de Ferro:

AMPLIAR ANIMAIS

Transmutação

Nível: Fazendas 5, Primavera 5

Esta magia não está mais nas listas de magias do druida, ranger, feiticeiro ou mago; ela foi adicionada como a magia de 5º nível dos domínios Fazendas e Primavera.

APRISIONAR A ALMA

Conjuração (Invocação)

Nível: Cle 8, Fet/Mag 8, Morte-em-Vida 9

Aprisionar a alma foi adicionada à lista de magias do clérigo, e é a magia de 9º nível do domínio da Morte-em-Vida. A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *aprisionar a alma*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + o nível da magia), ou sofrerá 2 pontos de dano de contusão por nível da magia.

ARMA MÁGICA

Transmutação

Nível: Cle 1, Guerra 1, Mag/Mka 1, Mgp 1, Pal 1

Esta magia não está mais na lista de magias do feiticeiro; ela foi adicionada à lista de magias do mago-pistoleiro.

ARMA MÁGICA MAIOR

Transmutação

Nível: Cle 4, Mag/Mka 3, Mgp 3, Pal 3

Esta magia não está mais na lista de magias do feiticeiro; ela foi adicionada à lista de magias do mago-pistoleiro.

ASSASSINO FANTASMAGÓRICO**Ilusão (Fantasma) [Ação Mental, Medo]****Nível:** Fet/Mag/Mka 4

Embora esta magia pertença à escola da Ilusão, os conjuradores sofrem os mesmos riscos ao conjurá-la que sofreriam conjurando uma magia necromântica. Quando conjura *assassino fantasmagórico*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 19), ou sofrerá 8 pontos de dano de contusão.

ATAQUE VISUAL**Necromancia [Mal]****Nível:** Brd 6, Fet/Mag/Mka 6, Mgp 6

A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *ataque visual*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 21), ou sofrerá 12 pontos de dano de contusão.

CAMINHAR NO VENTO**Transmutação [Ar]****Nível:** Drd 7, Outono 6, Viagem 6

Esta magia não está mais na lista de magias do clérigo; ela foi adicionada como a magia de domínio de 6º nível dos domínios do Outono e da Viagem.

CÍRCULO DA MORTE**Necromancia [Morte]****Nível:** Fet/Mag/Mka 6, Mgp 6

A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *círculo da morte*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 21), ou sofrerá 12 pontos de dano de contusão.

CÍRCULO DE TELETRANSPORTE**Conjuração (Teletransporte)****Nível:** Viagem 9

Esta magia não está mais na lista de magias do feiticeiro e do mago; ela foi adicionada como a magia de domínio de 9º nível do domínio da Viagem.

COMPREENDER IDIOMAS**Adivinhação****Nível:** Aventura 1, Conhecimento 1, Mag/Mka 1

Esta magia não está mais nas listas de magias do bardo, clérigo ou feiticeiro; ela foi adicionada como a magia de 1º nível dos domínios da Aventura e do Conhecimento.

CONTROLAR ÁGUA**Transmutação [Água]****Nível:** Água 4, Drd 4, TjN 4

Esta magia não está mais na lista de magias do clérigo, feiticeiro ou mago; ela foi adicionada à lista de magias do trajado-em-negro.

CONTROLAR O CLIMA**Transmutação****Nível:** Ar 7, Drd 7, Inverno 7, Navegação 8, Outono 7, Primavera 7, TjN 6

Esta magia não está mais nas listas de magias do clérigo, feiticeiro ou mago; ela foi adicionada à lista de magias do trajado-em-negro, e é a magia de 7º nível dos domínios do Inverno, Outono e Primavera e a magia de 8º nível do domínio da Navegação.

CORPO DE FERRO**Transmutação****Nível:** Fet/Mag 8, Terra 8

Não existe adamantite nos Reinos de Ferro. Em vez disso, esta magia concede redução de dano 15/aço serric temperado.

CRIAR ITENS EFÊMEROS**Conjuração (Criação)****Nível:** Artífice 4, Mka 4

Esta magia não está mais nas listas de magias do feiticeiro ou do mago; ela foi adicionada à lista de magias do mekânico arcano, e é a magia de 4º nível do domínio do Artífice. Veja a descrição de *criar itens temporários* para mais detalhes.

CRIAR ITENS TEMPORÁRIOS**Conjuração (Criação)****Nível:** Artífice 5, Mekânica 5, Mka 5

Esta magia não está mais nas listas de magias do feiticeiro ou do mago; ela foi adicionada à lista de magias do mekânico arcano, e é a magia de 5º nível dos domínios do Artífice e da Mekânica. Note que esta magia não pode ser utilizada para criar itens complexos, com partes móveis e múltiplas peças. Logo, embora a magia possa ser usada para fabricar uma engrenagem individual, uma placa blindada ou um pino necessários para fazer consertos temporários, ela não pode criar itens complexos, como armas de fogo ou bestas.

CRIAR MORTOS-VIVOS**Necromancia [Mal]**

Nível: Fet/Mag/Mka 6, Cle 6, Mgp 6, Morte-em-Vida 6

Esta magia não está mais nos domínios da Morte ou do Mal; ela foi adicionada à lista de magias do mago-pistoleiro, e é a magia de 6º nível do domínio da Morte-em-Vida. A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *criar mortos-vivos*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 21), ou sofrerá 12 pontos de dano de contusão.

Os efeitos desta magia são muitas vezes imprevisíveis. Desta forma, existe a possibilidade de que os mortos-vivos criados apenas pela magia necromântica voltem-se contra o conjurador. A cada vez que esta magia é conjurada, o conjurador deve imediatamente fazer um teste de resistência de Vontade resistido contra os mortos-vivos recém criados. Caso o necromante falhe no teste resistido, perde controle sobre os mortos-vivos. Uma vez que isto aconteça, é comum que as almas torturadas busquem vingança contra seu algoz – o necromante.

Nível do Conjurador	Morto-Vivo Criado
11º ou menor	Carniçal
12º a 14º	Lívido
15º a 17º	Inumano do Poço
18º ou maior	Espreitador Sepulcral

CRIAR MORTOS-VIVOS MAIOR

Necromancia [Mal]

Nível: Morte-em-Vida 8

Esta magia não está mais nas listas de magias do clérigo, feiticeiro ou mago, ou no domínio da Morte; ela foi adicionada como a magia de 8º nível do domínio da Morte-em-Vida. Quando conjura *criar mortos-vivos maior*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 23), ou sofrerá 16 pontos de dano de contusão.

Os efeitos desta magia são muitas vezes imprevisíveis. Desta forma, existe a possibilidade de que os mortos-vivos criados apenas pela magia necromântica voltem-se contra o conjurador. A cada vez que esta magia é conjurada, o conjurador deve imediatamente fazer um teste de resistência de Vontade resistido contra os mortos-vivos recém criados. Caso o necromante falhe no teste resistido, perde controle dos mortos-vivos. Uma vez que isto aconteça, é comum que as almas torturadas busquem vingança contra seu algoz – o necromante.

Nível do Conjurador	Morto-Vivo Criado
15º ou menor	Sombra

16º e 17º

Aparição

18º e 19º

Desencarnado

20º ou maior

Aparição da Pólvora

CRIAR MORTOS-VIVOS MENOR

Necromancia [Mal]

Nível: Cle 3, Fet/Mag/Mka 4, Mgp 4, Morte-em-Vida 3

Esta magia não está mais na lista de magias do domínio da Morte; ela foi adicionada à lista de magias do mago-pistoleiro e é a magia de 3º nível do domínio da Morte-em-Vida. A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *criar mortos-vivos menor*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + nível da magia), ou sofrerá 2 pontos de dano de contusão por nível da magia.

Esta magia não cria mortos-vivos permanentes. Os corpos animados por esta magia duram por 1 hora por nível do conjurador, ou até serem destruídos. Os mesmos corpos podem ser reutilizados múltiplas vezes (a não ser que tenham sido destruídos em combate), mas acabam por se desgastar, e se despedaçam. Caso esta magia seja conjurada com o talento metamágico Estender Magia, os mortos-vivos duram por 1 dia por nível do conjurador.

Além disso, os efeitos desta magia são muitas vezes imprevisíveis. Desta forma, existe a possibilidade de que os mortos-vivos criados apenas pela magia necromântica voltem-se contra o conjurador. A cada vez que esta magia é conjurada, o conjurador deve imediatamente fazer um teste de resistência de Vontade resistido contra os mortos-vivos recém criados. Caso o necromante falhe no teste resistido, perde controle sobre os mortos-vivos. Uma vez que isto aconteça, é comum que as almas torturadas busquem vingança contra seu algoz – o necromante.

CURA COMPLETA

Conjuração (Cura)

Nível: Bem 6, Cle 6, Cura 6

Cura completa não está mais na lista de magias do druida, e substitui *barreira de lâminas* como magia de domínio de 6º nível do domínio do Bem. Além disso, as magias de cura são difíceis e perigosas de serem conjuradas. Veja “A Dor da Cura” (páginas 276 a 279) para mais detalhes.

CURA COMPLETA EM MASSA

Conjuração (Cura)

Nível: Cle 9, Guerra 9, Mendicância 9

Cura completa em massa é a magia de domínio de 9º nível do domínio da Mendicância, assim como a magia de domínio de 9º nível do domínio da Guerra. Além disso, as magias de cura são difíceis e perigosas de serem conjuradas. Veja “A Dor da Cura” (páginas 276 – 279) para mais detalhes.

CURAR FERIMENTOS (QUALQUER)

Conjuração (Cura)

As magias de cura são difíceis e exaustivas de serem conjuradas. Veja “A Dor da Cura” para mais detalhes.

DEDO DA MORTE

Necromancia [Morte]

Nível: Drd 8, Fet/Mag 7, Morte 8

Esta magia foi adicionada como a magia de 8º nível do domínio da Morte. A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *dedo da morte*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + nível da magia), ou sofrerá 2 pontos de dano de contusão por nível da magia.

DESPERTAR

Transmutação

Nível: Drd 5, TjN 5

Tempo de execução: 1 rodada

Duração: 1 min./nível

A magia *despertar* funciona apenas para animar árvores, e não as anima permanentemente (veja acima as mudanças na duração e no tempo de execução). Árvores animadas por esta magia não podem falar, mas conseguem entender os comandos falados do conjurador, e movem-se para defender o conjurador sem necessidade de ordens específica.

DESTRUIÇÃO

Necromancia [Morte]

Nível: Assassinato 7, Cle 7, Morte 7, TjN 7

Esta magia está na lista de magias do trajado-em-negro, e foi adicionada como a magia de domínio de 7º nível do domínio do Assassinato. A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *destruição*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 22), ou sofrerá 14 pontos de dano de contusão.

DOENÇA PLENA

Necromancia

Nível: Cle 6, Mal 6, Predadores 6

Esta magia foi adicionada como a magia de 6º nível do domínio dos Predadores, e substitui *criar mortos-vivos* como a magia de domínio de 6º nível do domínio do Mal.

DRENAR ENERGIA

Necromancia

Nível: Cle 9, Fet/Mag 9

A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *drenar energia*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 24), ou sofrerá 18 pontos de dano de contusão.

DRENAR FORÇA VITAL

Necromancia [Mal, Morte]

Nível: Cle 2, Morte 2

A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *drenar força vital*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 17), ou sofrerá 4 pontos de dano de contusão.

DRENAR TEMPORÁRIO

Necromancia

Nível: Fet/Mag/Mka 4, Mgp 4, Morte-em-Vida 5

Esta magia foi adicionada como a magia de domínio de 5º nível do domínio da Morte-em-Vida. A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *drenar temporário*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + nível da magia), ou sofrerá 2 pontos de dano de contusão por nível da magia.

ENCARNAÇÃO FANTASMAGÓRICA

Ilusão (Fantasma) [Ação Mental, Medo]

Nível: Fet/Mag 9

Embora esta magia pertença à escola da Ilusão, os conjuradores sofrem os mesmos riscos ao conjurá-la que sofreriam conjurando uma magia necromântica. Quando conjura *encarnação fantasmagórica*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 24), ou sofrerá 18 pontos de dano de contusão.

ENCONTRAR O CAMINHO

Adivinhação

Nível: Pilhagem 6

Esta magia não está mais na lista de magias do bardo, clérigo ou druida, ou no domínio da Viagem; ela foi adicionada como a magia de 6º nível do domínio da Pilhagem.

EVAPORAÇÃO**Necromancia**

Nível: Água 8, Fet/Mag 8, Outono 8

Esta magia foi adicionada como a magia de 8º nível do domínio do Outono. A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *evaporação*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 23), ou sofrerá 16 pontos de dano de contusão.

GRITO DA BANSHEE**Necromancia [Morte, Sônica]**

Nível: Fet/Mag 9, Loucura 9

Esta magia não está mais no domínio da Morte; ela foi adicionada como a magia de 9º nível do domínio da Loucura. Quando conjura *grito da banshee*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 24), ou sofrerá 18 pontos de dano de contusão.

GRUPO DE ELEMENTAIS**Conjuração (Invocação)**

Nível: Água 9, Ar 9, Drd 9, Fogo 9, Terra 9

Não existem elementais sencientes e de vontade própria em Caen. Ao invés disso, qualquer magia que normalmente invoque elementais na verdade reúne uma força elemental específica (fogo, vento etc.) e concede temporariamente forma e substância a esta força elemental. Embora estas criaturas não sejam realmente sencientes, esta força elemental primordial é perigosa e difícil de controlar. O conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível da magia + DV do elemental) para controlar essas criaturas elementais. Caso seja bem-sucedido, ele pode comandar mentalmente os elementais, que farão exatamente o que ele deseja. Caso falhe, os elementais agem como se estivessem sob o efeito de uma magia *confusão*, e têm a mesma chance de atacar seu criador ou qualquer outra criatura.

IDIOMAS**Adivinhação**

Nível: Conhecimento 4, Mercantilismo 4

Esta magia não está mais nas listas de magias do bardo, do clérigo, do feiticeiro ou do mago; ela foi adicionada como a magia de 4º nível dos domínios do Conhecimento e do Mercantilismo.

INVOCAR ALIADO DA NATUREZA I A IX**Conjuração (Invocação)**

Utilize a Tabela 5 – 19: Tabelas de Invocação Revisadas para determinar quais criaturas podem ser invocadas com as

magias *invocar aliado da natureza*. Veja a descrição da série de magias *invocar criaturas*, abaixo, para notas sobre os perigos de magias de invocação e da invocação de elementais.

INVOCAR CRIATURAS I A IX**Conjuração (Invocação)**

Magias de invocação são raras e perigosas. O controle sobre criaturas invocadas não é garantido, e o uso de magias de invocação quase sempre atrai atenção indesejada de Infernais (veja “Intrusos Infernais”, pág. 264). A maior parte das magias de invocação usadas em Immoren ocidental chama estranhos e perigosos servidores da Serpente Devoradora, e sempre traz uma criatura específica.

Contudo, se as magias *invocar criaturas* normais do LRB I forem utilizadas, as tabelas genéricas de *invocar criaturas* devem ser substituídas pela Tabela 5-19. Além disso, também existem magias de invocação de monstros especializadas nos Reinos de Ferro. Já que estas magias são mais limitadas, pois invocam apenas um tipo de criatura, tendem a ser um pouco mais poderosas do que as magias de *invocar criaturas* genéricas. *Invocar gorax* e *invocar morcegos-navalha* são dois exemplos incluídos na seção de “Novas Magias”, a seguir.

Também não é garantido que os alvos sejam amistosos com o invocador. Quando são invocados, os alvos têm direito a testes de resistência de Vontade (CD normal para testes de resistência contra a magia). Caso o teste falhe, as criaturas obedecem as instruções de seu invocador como se estivessem enfeitiçadas pela duração da magia. Entidades incapazes de compreender as instruções do conjurador (devido a baixa Inteligência ou barreiras de linguagem) sentem-se compelidas a defender seu invocador, mesmo que não possam entender comandos específicos. Caso o teste de resistência de Vontade seja bem-sucedido, o alvo não sente compulsão alguma, e pode, de fato, se tornar hostil ao invocador.

O mestre pode optar por tornar estas magias raras, e possivelmente difíceis de serem aprendidas, em sua campanha. A Ordem Fraternal de Magia é a organização mais experiente nestas artes, mas mantém este fato escondido de seus membros mais novos. A Ordem de Iluminação desaprova severamente todas as magias deste gênero.

Caso o conjurador escolha invocar elementais, utilizando as versões de mais alto nível de *invocar criaturas*, tenha em mente que não existem elementais sencientes e de vontade própria em Caen. Ao invés disso, qualquer magia que normalmente invoque elementais na verdade reúne uma força elemental específica (fogo, vento etc.) e concede temporariamente forma e substância a esta força elemental. Embora estas

criaturas não sejam realmente sencientes, esta força elemental primordial é perigosa e difícil de controlar. O conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível da magia + DV do elemental) para controlar essas criaturas elementais. Caso seja bem-sucedido, ele pode comandar mentalmente os elementais, que farão exatamente o que ele deseja. Caso falhe, os elementais agem como se estivessem sob o efeito de uma magia *confusão*, e têm a mesma chance de atacar seu criador ou qualquer outra criatura.

TABELA 5-19: TABELAS DE INVOCAÇÃO REVISADAS

1º Nível	Saqu
Jibóia do brejo	Thrullg
Morcego-navalha	6º Nível
Rato demoníaco	Caçador das dunas
2º Nível	Elemental Grande
Águia	Vektiss
Filhote do vapor	7º Nível
Mawg da toca	Cria de dragão
3º Nível	Dragonete da bruma
Besouro-de-rapina	Elemental Enorme
Guinchador	8º Nível
Mosca assassina	Bruto dos espinhos
4º Nível	Dracodilo
Aranha da cripta	Elemental maior
Argus	9º Nível
Cobra, víbora enorme	Dolomita
5º Nível	Elemental ancião
Elemental Médio	Tatzylwurm

MALOGRO

Necromancia

Nível: Outono 4

Esta magia não está mais nas listas de magias de druida, feiticeiro ou mago; ela foi adicionada como a magia de 4º nível do domínio do Outono.

MATAR

Necromancia [Morte]

Nível: Assassinato 5, Cle 5, Morte 5

Esta magia foi adicionada como a magia de 5º nível do domínio do Assassinato. A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *matar*, o conjurador deve ser

bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 20), ou sofrerá 10 pontos de dano de contusão.

MILAGRE

Evocação

Nível: Sorte 9

Esta magia não está mais na lista de magias do clérigo.

MOVER TERRA

Transmutação [Terra]

Nível: Drd 6, Fazendas 6, TjN

Esta magia não está mais na lista de magias do feiticeiro ou do mago; ela foi adicionada à lista de magias do trajado-em-negro, e é a magia de 6º nível do domínio das Fazendas.

PALAVRA DE PODER, MATAR

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Morte]

Nível: Assassinato 9, Fet/Mag 9

Esta magia não é mais a magia de 9º nível do domínio da Guerra; ela foi adicionada como a magia de 9º nível do domínio do Assassinato. Embora esta magia pertença à escola do Encantamento, os conjuradores sofrem os mesmos riscos ao conjurá-la que sofreriam conjurando uma magia necromântica. Quando conjura *palavra de poder, matar*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 24), ou sofrerá 18 pontos de dano de contusão.

PESADELO

Ilusão (Fantasma) [Ação Mental, Mal]

Nível: Brd 5, Fet/Mag/Mka 5, Loucura 5

Esta magia foi adicionada como a magia do 5º nível do domínio da Loucura. Embora esta magia pertença à escola da Ilusão, os conjuradores sofrem os mesmos riscos ao conjurá-la que sofreriam conjurando uma magia necromântica. Quando conjura *pesadelo*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 20), ou sofrerá 10 pontos de dano de contusão.

PISCAR

Transmutação

Nível: Bar 3, Fet/Mag/Mka 3, Mgp 3

Não há um Plano Etéreo fazendo fronteira com Caen. Contudo, a magia *piscar* ainda funciona normalmente. Ao invés de se tornar etéreo, o alvo da magia torna-se visível e invisível, e sólido e incorpóreo. Para todos os propósitos práticos, os efeitos da magia permanecem os mesmos, já que as imunidades concedidas por ser incorpóreo estão

em vigor apenas metade do tempo. Tenha em mente que quaisquer ataques que afetem criaturas incorpóreas, ao invés de criaturas etéreas, têm seus efeitos normais no alvo.

PORTAL

Conjuração (Invocação)

Nível: Cle 9, Fet/Mag 9

A primeira função desta magia não funciona nos Reinos de Ferro. Assim, a magia não é mais listada na sub-escola da criação. A viagem planar não é possível. Contudo, a segunda função da magia funciona, fornecendo um meio – para aqueles tolos o bastante – de contatar Infernais diretamente.

PRAGA

Necromancia [Mal]

Nível: Cle 3, Destruição 3, Drd 3, Fet/Mag/Mka 4, Mgp 4

A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *praga*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + nível da magia), ou sofrerá 2 pontos de dano de contusão por nível da magia.

PRENDER A ALMA

Necromancia

Nível: Cle 9, Fet/Mag 9, Mal 9, Morte 9

Esta magia foi adicionada como a magia de 9º nível dos domínios do Mal e da Morte. A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *prender a alma*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 24), ou sofrerá 18 pontos de dano de contusão.

RAIO DO ENFRAQUECIMENTO

Necromancia

Nível: Fet/Mag/Mka 1, Mgp 1

A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *raio do enfraquecimento*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 16), ou sofrerá 2 pontos de dano de contusão.

RECIPIENTE ARCANO

Necromancia

Nível: Fet/Mag/Mka 5, Mgp 5, Morte 6

Esta magia está na lista de magias do mago-pistoleiro, e foi adicionada como a magia de 6º nível do domínio da Morte. A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *recipiente arcano*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + nível da magia), ou sofrerá 2 pontos de dano de contusão por nível da magia.

REENCARNAÇÃO

Transmutação

Nível: Cle 7 (apenas Dhunia), Drd 7

Reencarnação é agora uma magia de druida de 7º nível, ao invés de 4º nível. Também é uma magia de clérigo de 7º nível para clérigos de Dhunia. Embora conjurar *reencarnação* não seja tão perigoso quanto conjurar *reviver os mortos*, ainda há algum perigo em fazê-lo. Veja “Revivendo os Mortos” (pág. 279) para mais detalhes, incluindo tabelas revisadas para humanóides e ogrun que sejam reencarnados.

REVIVER OS MORTOS

Conjuração (Cura)

Nível: Cle 9

Reviver os mortos é agora uma magia de clérigo de 9º nível, ao invés de 5º nível. Conjurar *reviver os mortos* é um processo perigoso, que não deve ser realizado levianamente. Há riscos significativos tanto para o conjurador quanto para a criatura sendo revivida. Veja “Revivendo os Mortos” (página 279) para detalhes mais completos.

ROUPA ENCANTADA

Transmutação

Nível: Cle 3, Guerreiro 3, Mag/Mka 3

Esta magia foi removida dos domínios da Força e da Guerra. Ela foi adicionada à lista de magias do mago e do mekânico arcano, e ao domínio do Guerreiro.

TELETRANSPORTE MAIOR

Conjuração (Teletransporte)

Nível: Viagem 7

Esta magia não está mais na lista de magias do feiticeiro e do mago.

TOQUE DO CARNIÇAL

Necromancia

Nível: Fet/Mag/Mka 2

A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *toque do carniçal*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 17), ou sofrerá 4 pontos de dano de contusão.

TOQUE MACABRO

Necromancia

Nível: Fet/Mag/Mka 1, Mgp 1, Morte-em-Vida 1

Esta magia está na lista de magias do mago-pistoleiro, e foi adicionada como a magia de 1º nível do domínio da Morte-em-Vida. A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *toque macabro*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 16), ou sofrerá 2 pontos de dano de contusão.

TOQUE VAMPÍRICO

Necromancia

Nível: Fet/Mag/Mka 3, Mgp3, Morte-em-Vida 4

Esta magia está na lista de magias do mago-pistoleiro, e foi adicionada como a magia de 4º nível do domínio da Morte-em-Vida. A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *toque vampírico*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + nível da magia), ou sofrerá 2 pontos de dano de contusão por nível da magia.

TRANSE ANIMAL

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Sônica]

Nível: Fazendas 2

Esta magia não está mais nas listas de magias do bardo ou druida; ela foi adicionada como a magia de 2º nível do domínio das Fazendas.

TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA

Ilusão (Sensação)

Nível: Fet 1, Mgp 1

Esta magia não está mais nas listas de magias do bardo ou do mago.

VITALIDADE ILUSÓRIA

Necromancia

Nível: Fet/Mag/Mka 2, Mgp 2

A magia necromântica é perigosa e exaustiva. Quando conjura *vitalidade ilusória*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 17), ou sofrerá 4 pontos de dano de contusão.

VÔO PROLONGADO

Transmutação

Nível: Viagem 5

Esta magia não está mais nas listas de magias do feiticeiro ou do mago; ela foi adicionada como a magia de 5º nível do domínio da Viagem.

NOVAS MAGIAS

APARIÇÃO

Transmutação

Nível: Brd 4, Fet/Mag/Mka 4, Mgp 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: toque

Alvos: criatura corpórea voluntária tocada

Duração: 2 min./nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência a Magia: não

O alvo de *aparicação* e todo o seu equipamento tornam-se incorpóreos. A criatura recebe todos os bônus por ser incorpórea, mas não pode mais interagir com o ambiente ao seu redor. Ela não pode ser tocada por matéria ou energia não-mágicas. Da mesma forma, não pode manipular objetos, exercer força física sobre objetos ou fazer ataques físicos, nem conjurar magias enquanto estiver incorpórea.

Contudo, a criatura tem uma presença tangível. Embora não possa conjurar magias, a criatura pode desferir magias que tenham sido conjuradas anteriormente, como toque do carnicar. Qualquer ataque de toque mágico pode ser desferido pela criatura incorpórea, ignorando a armadura do alvo a menos que esta seja feita de força (*armadura arcana* ou *braçadeiras de armadura*), ou tenha a habilidade toque espectral.

Enquanto estiver incorpórea, a criatura só pode ser ferida por outras criaturas incorpóreas, por armas mágicas, ou por magias, habilidades similares a magias ou efeitos sobrenaturais. Ela é imune a todas as formas de ataque não-mágico, e não é afetada por fogo normal, frio natural ou ácidos mundanos. Além disso, a criatura incorpórea é imune a sucessos decisivos, dano adicional por ser um inimigo favorito e a ataques furtivos. Mesmo quando atingida por magia ou armas mágicas, a criatura incorpórea tem 50% de chance de ignorar qualquer dano de uma fonte corpórea – exceto por um efeito de força ou dano causado por uma arma com toque espectral.

A criatura utiliza seu deslocamento normal, e pode se mover em qualquer direção (inclusive para cima e para baixo) à vontade, e não precisa caminhar no chão. Ela pode passar através de objetos sólidos à vontade, embora não possa enxergar quando estiver dentro de matéria sólida. Contudo, ela não pode correr enquanto estiver incorpórea.

Enquanto a magia durar, a criatura pode escolher manifestar sua forma física como uma ação de movimento, mas a criatura permanece corpórea até que gaste outra ação de movimento para se tornar incorpórea.

Componentes Materiais: um pedaço de gaze que tenha envolvido a carne de uma criatura morta por uma noite, e um pequeno frasco de água contendo uma pitada de solo de uma sepultura.

BALA ARCANA

Transmutação

Nível: Fet/Mag/Mka 1, Mgp 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: toque

Alvos: uma bala/2 níveis

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva, objeto)

Resistência a Magia: sim (inofensiva, objeto)

Esta magia imbui uma bala para cada dois níveis do conjurador com +2 de bônus em dano. Este bônus permite que a munição sobrepuje redução de dano que exija armas mágicas. As balas perdem este bônus depois que são usadas, e não podem ser recuperadas ou reutilizadas.

BALA DA MORTE

Necromancia

Nível: Fet/Mag 8, Mgp 6

Componentes: V, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: toque

Alvo: uma bala

Duração: permanente

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência a Magia: sim

Uma única bala é encantada, carregada com energia negativa. Qualquer criatura viva atingida por uma *bala da morte* deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude para sobreviver ao ataque. Caso o teste de resistência seja bem-sucedido, o alvo sofre 3d6 pontos de dano e 1 ponto de dano em Consistência, além do dano normal da bala. Caso o teste de resistência falhe, o alvo morre instantaneamente.

Magia necromântica é exaustiva e perigosa. Quando conjura *bala da morte*, o conjurador deve ser bem-sucedido

em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + nível da magia), ou sofrerá 2 pontos de dano de contusão por nível da magia.

Componentes Materiais: uma bala e um pedaço de carne podre de um cadáver de um humanóide inteligente.

BOMBARDEIO

Transmutação

Nível: Fet/Mag/Mka 4, TjN 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: uma rocha por rodada

Duração: concentração (até 1 rodada/2 níveis)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência a Magia: sim (objeto)

A magia *bombardeio* permite que o conjurador arranque uma rocha do chão e arremesse-a em qualquer alvo dentro de 6 m por nível do conjurador. Uma rocha pode ser arremessada por rodada, enquanto o conjurador mantiver sua concentração na magia. Assim que a concentração do conjurador é quebrada, a magia acaba.

O conjurador deve ser bem-sucedido em uma jogada de ataque à distância para acertar seu alvo. Contudo, ao invés de usar seu modificador de Destreza, o conjurador adiciona o modificador da habilidade que usa para determinar suas magias adicionais por dia ao seu bônus base de ataque para determinar o bônus deste ataque (modificador de Inteligência para magos, modificador de Carisma para feiticeiros, etc.). Caso a rocha atinja seu alvo, inflige 1d6 pontos de dano por nível do conjurador (máximo de 10d6).

CÍRCULO DE RENOVAÇÃO

Conjuração (Cura)

Nível: Cura 9

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: longo (120 m + 12 m/nível)

Área: todos os aliados vivos e criaturas mortas-vivas dentro de uma emanção de 45 metros de raio

Duração: 5 rodadas

Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade (inofensiva)

Resistência a Magia: sim (inofensiva)

Uma versão mais potente de *círculo de cura*, esta magia é exclusiva de sacerdotes de Morrow e Scyrah. A conjuração de *círculo de renovação* evoca enormes ondas de energia positiva, que banham uma área ao longo de diversas rodadas, fechando ferimentos, revigorando aliados e causando grande dano a mortos-vivos. No campo de batalha, esta magia tem o potencial de virar a mesa para uma força em grande desvantagem numérica.

Cada rodada de pulsação de energia positiva cura 1 ponto de dano por nível do conjurador dos aliados vivos dentro da área. Como as magias de cura, esta magia inflige dano em mortos-vivos na área, ao invés de curá-los. Além disso, todos os aliados recebem os seguintes benefícios durante a duração da magia: +2 de bônus de moral em todos os testes de resistência, +8 de bônus de moral em testes de Concentração e +2 de bônus sagrado em testes de Carisma para expulsar mortos-vivos. As pulsações de cura também removem efeitos de medo, neutralizam venenos, curam cegueira, removem insanidade e restauram todos os aliados, como se estivessem plenamente descansados, a despeito de fadiga ou exaustão anteriores. Isto não restaura magias que tenham sido conjuradas, mas permite que sejam preparadas como se o alvo tivesse descansado oito horas completas. Todos os outros pré-requisitos para preparar magias devem ser obedecidos – mesmo que esteja plenamente descansado, um conjurador não pode preparar magias no meio da batalha, um mago precisa de um grimório, etc.

Imparcialidade Divina: esta magia pode ser imprevisível quando conjurada em combatentes opostos da mesma religião (por exemplo, morrowanos khadoranos lutando contra morrowanos cygnaranos). Dependendo da vontade dos deuses nestas situações, é possível que todos os combatentes vivos recebam os benefícios da cura. Por esta razão, os clérigos devem ser cuidadosos em seu uso desta magia quando enfrentam membros de sua própria fé.

DETECTAR CÓRTEX

Adivinhação

Nível: Brd 2, Fet/Mag/Mka 2, Mekânica 2

Componentes: V, S

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: médio (30 m + 3 m/nível)

Área: emanção em cone

Duração: concentração, até 10 min./nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência a Magia: não

O conjurador pode sentir a presença de um córtex mekânico ativo, mas não pode detectar a presença de gigantes-a-vapor inativos, ou outros construtos que não utilizem córtices. A quantidade de informações reveladas depende do tempo durante o qual o conjurador estudar uma área ou um alvo em particular.

1ª Rodada: presença ou ausência de construtos controlados por córtices.

Córtex/Conjurador de Guerra	Poder da Aura			
	Amena	Moderada	Forte	Avassaladora
Construto controlado por córtice (DV)	10 ou menos	11 a 25	26 a 50	51 ou maior
Conjurador de guerra (nível de conjurador)	2º ou inferior	3º a 8º	9º a 20º	21º ou superior

2ª Rodada: número de córtices ativos na área, e o poder do conjurador de guerra mais potente ligado aos córtices.

3ª Rodada: o tipo de construto mekânico controlado por cada córtex, e a localização de cada córtex. Caso um construto esteja fora da linha de visão do conjurador, então o conjurador percebe sua direção, mas não sua localização exata.

Poder do Córtex ou do Conjurador de Guerra: o poder de um córtex mekânico depende do tipo de construto mekânico sendo detectado, e de seus Dados de Vida, ou do nível de conjurador do conjurador de guerra atualmente ligado ao córtex; veja a tabela acima. Caso o nível de poder de um córtex entre em mais de uma categoria de força, ou seja, os Dados de Vida do construto são maiores ou o nível de conjurador do conjurador de guerra é maior, a magia indica o mais forte dentre os dois.

A cada rodada, o conjurador pode se virar para detectar córtices em uma nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas 30 cm de pedra, 2,5 centímetros de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 1 metro de madeira ou terra bloqueiam-na.

EMBARALHAR

Transmutação

Nível: Fet/Mag/Mka 1, Mekânica 1

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: um construto

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: sim

Resistência a Magia: não

A Ordem Fraternal descobriu esta magia através de um acidente fortuito. Enquanto pesquisavam métodos para animar e comandar construtos, magos da Ordem descobriram este meio simples de interromper os caminhos mágicos utilizados para controlar e fornecer movimento a construtos. Os efeitos da magia são idênticos à magia de bardo *confusão menor*, mas *embaralhar* afeta apenas construtos.

Foco: uma engrenagem ou outro componente de um gigante-a-vapor destruído.

ERGUIDO PELOS VENTOS

Transmutação

Nível: TjN 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: pessoal

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência a Magia: sim (inofensiva)

O conjurador invoca uma coluna de vento que ergue-o do chão e o propele através do ar. O conjurador pode voar com um deslocamento de 18 m (12 m se estiver usando armadura média ou pesada). Sua capacidade de manobra é boa, e pode-se ascender ou descender com esta magia ao deslocamento total, diferente da magia vôo. Utilizar esta magia requer pouca concentração, então o conjurador pode atacar e conjurar magias normalmente. Contudo, deve manter uma postura normal e ereta enquanto estiver manobrando com esta magia. É possível realizar uma ação de movimento duplo com esta magia, viajando 36 m por rodada (ou 24 m com armadura média ou pesada), mas não é possível fazer uma investida ou correr, e o conjurador só pode carregar até sua carga máxima normal enquanto estiver no ar.

Enquanto o conjurador estiver cercado pela coluna de vento em redemoinho gerada por esta magia, flechas e virotes normais disparados contra o conjurador erram automaticamente. Quaisquer outras armas normais de ataque à distância e flechas e virotes mágicos que passem pelo redemoinho têm 30% de chance de falha. Armas não-normais, como projéteis de armas de cerco, rochas e outros

projéteis massivos não são afetados. Além disso, os ventos protegem o conjurador contra gases venenosos, baforadas gasosas e criaturas em forma gasosa.

Quando a duração da magia acaba, os ventos morrem lentamente. As habilidades protetoras da magia cessam de imediato. Contudo, se o conjurador estiver no ar, os ventos depositam-no lentamente no chão, de forma similar à magia vôo. O conjurador cai 12 m por rodada, durante 1d4 rodadas; o conjurador é incapaz de direcionar este movimento, e cai diretamente para baixo, a partir de sua posição atual. Caso ele não tenha atingido o chão no final das 1d4 rodadas, cai a distância remanescente.

ESMAGAR CONSTRUTO

Evocação [Força]

Nível: Fet/Mag/Mka 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: longo (120 m + 12 m/nível)

Alvos: um construto ou máquina

Duração: instantânea

Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade

Resistência a Magia: não

Forças invisíveis começam a martelar, rasgar e arrancar pedaços da máquina ou construto alvo, danificando placas de metal e deslocando juntas. Contudo, a magia só funciona em máquinas e construtos, e nunca funciona contra criaturas vivas. A magia inflige 1d6 pontos de dano por nível do conjurador (máximo de 10d6). Este dano faz com que caiam pedaços da máquina, mas, a menos que ela seja destruída, estas perdas não têm impacto substancial em seu funcionamento.

GUARDIÃO DE PEDRA I

Conjuração (Criação) [Terra]

Nível: TjN 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: uma criatura invocada

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência a Magia: não

Esta magia retira substância de uma formação rochosa próxima para criar um guardião de pedra Médio (6 DV), que

imediatamente se move para atacar os inimigos do conjurador. O guardião de pedra emerge da maior massa de pedras dentro do alcance da magia, e age imediatamente, atacando os oponentes do conjurador. A comunicação com um guardião de pedra requer a conjuração de uma magia *conto das rochas*. Se o conjurador puder se comunicar com o guardião de pedra, o guardião pode receber instruções específicas. Isto inclui especificar quais oponentes o conjurador deseja que sejam atacados, se o guardião deve defender o conjurador ou atacar agressivamente seus oponentes, ou outras tarefas que o conjurador deseje que o guardião realize. O guardião de pedra age normalmente na última rodada da duração da magia, e então afunda de novo no chão, no final da sua rodada.

GUARDIÕES DE PEDRA

PARA CAMPANHAS SITUADAS FORA DOS REINOS DE FERRO, OS GUARDIÕES DE PEDRA PROVAVELMENTE SERIAM CONSIDERADOS CRIATURAS ELEMENTAIS, AO INVÉS DE ABERRAÇÕES. ALÉM DISSO, UM PERSONAGEM QUE POSSA FALAR TERRAN SERIA CAPAZ DE SE COMUNICAR COM UM GUARDIÃO DE PEDRA.

GUARDIÃO DE PEDRA II

Conjuração (Criação) [Terra]

Nível: TjN 5

Efeito: uma ou mais criaturas conjuradas, todas a menos de 9m entre si

Como *guardião de pedra I*, exceto que o personagem pode invocar um único guardião Médio (8 DV) ou 1d3 guardiões Médios (6 DV) para auxiliá-lo.

GUARDIÃO DE PEDRA III

Conjuração (Criação) [Terra]

Nível: TjN 6

Efeito: uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9m entre si

Como *guardião de pedra I*, exceto que o personagem pode invocar 1d4+1 guardiões de 6 DV, 1d3 guardiões de 8 DV ou um guardião Grande (10 DV) para auxiliá-lo.

GUARDIÃO DE PEDRA IV

Conjuração (Criação) [Terra]

Nível: TjN 7

Efeito: uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9m entre si

Como *guardião de pedra I*, exceto que o personagem pode invocar 1d4+1 guardiões de 8 DV, 1d3 guardiões de 10 DV ou um guardião Grande (12 DV) para auxiliá-lo.

ESTATÍSTICAS DO GUARDIÃO DE PEDRA

GUARDIÃO DE PEDRA: ND 4; ABERRAÇÃO MÉDIA; DV 6d8+18; 45 PV; INIC. +0; DESL. 6 m; CA 18 (+8 NATURAL), TOQUE 10, SURPREENDIDO 18; ATQ BASE +4; AGR +8; CORPO A CORPO: PANCADA +8 (1d8+4); ATQ TTL CORPO A CORPO: 2 PANCADAS +8 (1d8+4); AE MAESTRIA DA TERRA, ONDA DE CHOQUE; QE REDUÇÃO DE DANO 5/CONCUSSÃO, VISÃO NO ESCURO 18 m; TEND. N; TR FORT +5, REF +2, VON +5; FOR 19, DES 10, CON 16, INT 6, SAB 11, CAR 11.

PERÍCIAS E TALENTOS: OBSERVAR +10, OUVIR +10; ATAQUE PODEROSO, SEPARAR APRIMORADO, TRESPASSAR.

MAESTRIA DA TERRA (SOB): O GUARDIÃO DE PEDRA RECEBE +1 DE BÔNUS EM ATAQUE A DANO SE TANTO ELE QUANTO SEU Oponente ESTIVEREM TOCANDO O CHÃO. O GUARDIÃO DE PEDRA SOFRE -4 DE PENALIDADE EM ATAQUE E DANO QUANDO LUTA COM Oponentes QUE NÃO ESTÃO EM CONTATO COM O CHÃO.

ONDA DE CHOQUE (SOB): COMO UMA AÇÃO DE RODADA COMPLETA, UM GUARDIÃO DE PEDRA PODE BATER COM SEUS PUNHOS NO CHÃO, CAUSANDO UMA ONDA DE CHOQUE EM UMA EXPLOÇÃO DE 4,5 m DE RAIO. A ONDA DE CHOQUE CAUSA 1d6 PONTOS DE DANO EM TODAS AS CRIATURAS NA ÁREA. TODAS AS CRIATURAS DENTRO DA ÁREA DEVEM SER BEM-SUCEDIDAS EM UM TESTE DE RESISTÊNCIA DE REFLEXOS (CD 16), OU SERÃO DERRUBADAS NO CHÃO E FICARÃO ATORDOADAS POR 1 RODADA. GUARDIÕES DE PEDRA SÃO IMUNES A ESTA HABILIDADE.

GUARDIÃO DE PEDRA: ND 6; ABERRAÇÃO MÉDIA; DV 8d8+24; 60 PV; INIC. +0; DESL. 6 m; CA 18 (+8 NATURAL), TOQUE 10, SURPREENDIDO 18; ATQ BASE +6; AGR +11; CORPO A CORPO: PANCADA +11 (1d8+5); ATQ TTL CORPO A CORPO: 2 PANCADAS +11 (1d8+5); AE MAESTRIA DA TERRA, ONDA DE CHOQUE; QE REDUÇÃO DE DANO 5/CONCUSSÃO, VISÃO NO ESCURO 18 m; TEND. N; TR FORT +5, REF +2, VON +5; FOR 20, DES 10, CON 16, INT 6, SAB 11, CAR 11.

PERÍCIAS E TALENTOS: OBSERVAR +11, OUVIR +11; ATAQUE PODEROSO, SEPARAR APRIMORADO, TRESPASSAR.

GUARDIÃO DE PEDRA: ND 8; ABERRAÇÃO GRANDE; DV 10d8+50; 95 PV; INIC. -1; DESL. 6 m; CA 18 (-1 TAMANHO, -1 DES, +10 NATURAL), TOQUE 8, SURPREENDIDO 18; ATQ BASE +7; AGR +20; CORPO A CORPO: PANCADA +15 (2d6+9); ATQ TTL CORPO A CORPO: 2 PANCADAS +15 (2d6+9); ESPAÇO/ALCANCE: 3 m/3 m; AE MAESTRIA DA TERRA, ONDA DE CHOQUE; QE REDUÇÃO DE DANO 5/CONCUSSÃO, VISÃO NO ESCURO 18 m; TEND. N; TR FORT +8, REF +2, VON +7; FOR 28, DES 8, CON 20, INT 6, SAB 11, CAR 11.

PERÍCIAS E TALENTOS: OBSERVAR +12, OUVIR +12; ATAQUE PODEROSO, ENCONTRÃO APRIMORADO, SEPARAR APRIMORADO, TRESPASSAR.

GUARDIÃO DE PEDRA: ND 10; ABERRAÇÃO GRANDE; DV 12d8+60; 114 PV; INIC. -1; DESL. 6 m; CA 18 (-1 TAMANHO, -1 DES, +10 NATURAL), TOQUE 8, SURPREENDIDO 18; ATQ BASE +9; AGR +22; CORPO A CORPO: PANCADA +17 (2d6+9, DEC. 19-20); ATQ TTL CORPO A CORPO: 2 PANCADAS +17 (2d6+9, DEC. 19-20); ESPAÇO/ALCANCE: 3 m/3 m; AE MAESTRIA DA TERRA, ONDA DE CHOQUE; QE REDUÇÃO DE DANO 5/CONCUSSÃO, VISÃO NO ESCURO 18 m; TEND. N; TR FORT +9, REF +3, VON +8; FOR 29, DES 8, CON 20, INT 6, SAB 11, CAR 11.

PERÍCIAS E TALENTOS: OBSERVAR +13, OUVIR +13; ATAQUE PODEROSO, ENCONTRÃO APRIMORADO, SUCESSO DECISIVO APRIMORADO (PANCADA), TRESPASSAR, VITALIDADE.

INVOCAR GORAX**Conjuração (Invocação)****Nível:** Brd 2, Cle 2, Fet/Mag/Mka 2**Componentes:** V, G, F/FD**Tempo de Execução:** 1 rodada**Alcance:** curto (7,5 m + 1,5m/2 níveis)**Efeito:** 1 gorax/três níveis de conjurador (máximo 5)**Duração:** 1 rodada/nível**Teste de Resistência:** especial; veja o texto**Resistência a Magia:** não

Esta magia invoca um gorax para cada três níveis de conjurador para auxiliar o personagem. O gorax aparece onde o conjurador desejar, dentro do alcance da magia, e imediatamente faz um teste de resistência de Vontade. Caso o teste de resistência do gorax seja bem-sucedido, ele não sente compulsão alguma de obedecer, e pode, de fato, ser hostil em relação ao invocador.

Caso o gorax falhe em seu teste de resistência, obedece o invocador como se estivesse *enfeitiçado* (veja *enfeitiçar pessoa*, no LRB I) pela duração da magia *invocar gorax*. O gorax ataca os inimigos do conjurador tão bem quanto pode, mas só pode ser comandado mais especificamente se o conjurador puder se comunicar com ele.

Quando a duração da magia acaba, o gorax não desaparece como normal. Ao invés disso, o efeito de *enfeitiçar* cessa, e o gorax tem controle total sobre si mesmo. Ele tem memória completa de suas ações recentes. Incapaz de compreender sua translocação, o gorax pode fugir uma vez que a compulsão acabe, ou atacar seu invocador. Naturalmente, o conjurador pode utilizar magias adicionais, como *enfeitiçar monstro*, para estender a cooperação do gorax.

Foco Arcano: uma pequena bolsa contendo pelo menos 50 PO em gemas polidas e uma pequena vela apagada por gorax a ser invocado.

ESTATÍSTICAS DO GORAX

GORAX: ND 2; GIGANTE GRANDE; DV 3D8+6; 19 PV; INIC. +3; DESL. 9 M; CA 13 (-1 TAMANHO, -1 DES, +5 NATURAL), TOQUE 8, SURPREENDIDO 13; ATQ BASE +2; AGR +10; CORPO A CORPO: GARRA +5 (1D6+4); ATQ TTL CORPO A CORPO: 2 GARRAS +5 (1D6+4); ESPAÇO/ALCANCE: 3 M/3 M; QÊ FARO, VISÃO NA PENUMBRA; TEND. NM; TR FORT +5, REF +0, VON +1; FOR 18, DES 8, CON 14, INT 5, SAB 10, CAR 5.

PERÍCIAS E TALENTOS: OBSERVAR +2, OUVIR +2; CORRIDA, INICIATIVA APRIMORADA.

INVOCAR MORCEGOS-NAVALHA**Conjuração (Invocação)****Nível:** Brd 2, Cle 2, Fet/Mag/Mka 2**Componentes:** V, G, F/FD**Tempo de Execução:** 1 rodada**Alcance:** curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)**Efeito:** 1d4+1 ou mais morcegos-navalha (veja a descrição), todos a menos de 9 m entre si**Duração:** 1 rodada/nível**Teste de Resistência:** especial; veja o texto**Resistência a Magia:** não

Esta magia invoca 1d4+1 morcegos-navalha, mais um morcego-navalha para cada dois níveis de conjurador acima do 4º (máximo de 10 no total), para auxiliar o personagem. Os morcegos-navalha aparecem onde o conjurador desejar, dentro do alcance da magia, e imediatamente fazem testes de resistência de Vontade. Quaisquer morcegos-navalha que sejam bem-sucedidos em seus testes de resistência não sentem compulsão alguma a obedecer, e podem, de fato, ser hostis em relação ao conjurador.

Quaisquer morcegos-navalha que falhem em seu teste de resistência obedecem o invocador como se estivessem *enfeitiçados* (veja o LRB I) pela duração da magia. Os morcegos-navalha atacam os inimigos do conjurador tão bem quanto podem, mas só podem ser comandados mais especificamente se o conjurador tiver algum meio de se comunicar com eles.

Quando a duração da magia acaba, os morcegos-navalha não desaparecem como normal. Ao invés disso, o efeito de *enfeitiçar* cessa, e os morcegos-navalha têm controle total sobre si mesmos. Eles têm memória completa de suas ações recentes. Incapazes de compreender sua translocação, os morcegos-navalha podem fugir uma vez que a compulsão acabe, ou atacar seu invocador. Naturalmente, o conjurador pode utilizar magias adicionais, como *enfeitiçar monstro*, para estender a servidão dos morcegos-navalha.

Foco Arcano: um grilo ou gafanhoto mortos, e cinco pequenas velas negras.

ESTATÍSTICAS DO MORCEGO-NAVALHA

MORCEGO-NAVALHA: ND 1/2; ANIMAL PEQUENO; DV 1D8; 4 PV; INIC. +2; DESL. 3 M, VÔO 12 M (BOM); CA 14 (+1 TAMANHO, +2 DES, +1 NATURAL), TOQUE 13, SURPREENDIDO

12; ATQ BASE +0; AGR -4; CORPO A CORPO: FERROADA +3 (1D4); QF SENTIDO CEGO; TEND. N; TR FORT +2, REF +4, VON +0; FOR 10; DES 15, CON 11, INT 2, SAB 11, CAR 10.

PERÍCIAS E TALENTOS: ESCONDER-SE +6, FURTIVIDADE +5, OBSERVAR +2; ACUIDADE COM ARMA.

SENTIDO CEGO (EXT): USANDO LOCALIZAÇÃO POR SOM, UM MORCEGO-NAVALHA PERCEBE E LOCALIZA TODAS AS CRIATURAS DENTRO DE UM RAIO DE 6 METROS, DESDE QUE TENHA UMA LINHA DE EFEITO ATÉ A CRIATURA. QUAISQUER OPOSTOS QUE O MORCEGO-NAVALHA NÃO POSSA VER AINDA TÊM CAMUFLAGEM TOTAL CONTRA ELE.

ONDA DE TERRA

Transmutação

Nível: TjN 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Área: explosão de 12 m de raio, centrada no conjurador

Duração: instantânea

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade

Resistência a Magia: não

Assim que o conjurador atinge o chão com a ponta de seu cajado ou com seu punho, a terra começa a saltar e ondular, enviando poderosas ondas de terra que emanam do conjurador. O conjurador é imune aos efeitos desta magia, mas todas as outras criaturas dentro da área são arremessadas para longe do conjurador pelas ondas de terra. Criaturas que falhem em um teste de resistência de Reflexos são arremessadas ao chão no limite da área da magia, sofrendo 4d6 pontos de dano.

As criaturas que forem bem-sucedidas em seus testes de resistência de Reflexos são empurradas para trás pelas ondas de terra, como se sofressem um encontrão de uma criatura Enorme. O bônus de Força da mão para o teste de encontrão é de 14 + nível do conjurador. Devido à natureza do ataque, os defensores não recebem o bônus de estabilidade normal de +4 por terem mais de duas pernas, mas ainda utilizam outros bônus, como o bônus racial dos anões por serem excepcionalmente estáveis. As ondas empurram as criaturas afetadas até a extensão máxima permitida pelo resultado do encontrão (deslocamento máximo de 12 metros).

PASSO DAS PEDRAS

Transmutação [Teletransporte]

Nível: TjN 5

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: pessoal

Alvos: o conjurador

Duração: 1 hora/nível ou até que seja gasta (veja texto)

O personagem adquire a habilidade de entrar em pedras e mover-se de uma até a outra. Todas as pedras nas quais o personagem entra devem ser do seu tamanho ou maiores. Movendo-se para dentro de uma pedra, o personagem instantaneamente sabe a localização de todas as pedras de tamanho suficiente dentro do alcance (900 metros), e pode escolher para qual pedra deseja passar.

O personagem pode se mover para uma pedra até uma vez por nível de conjurador, e a pedra inicial não conta neste número. Cada movimento de uma pedra a outra é uma ação de rodada completa.

O personagem pode, se quiser, permanecer dentro de uma pedra, embora seja forçado a sair quando a magia acaba. Caso a pedra onde o personagem está oculto seja destruída de alguma forma, o personagem é morto se não conseguir sair da pedra antes que ela seja completamente demolida.

PELE DE GRANITO

Transmutação

Nível: TjN 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: toque

Alvos: criatura viva tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência a Magia: sim (inofensiva)

Pele de granito torna a pele da criatura dura como uma pedra. O efeito concede +5 de bônus de armadura natural em CA. Este bônus aumenta para +6 no 10º nível, +7 no 12º nível, e alcança o seu bônus máximo de +8 no 14º nível.

PRENDER CADÁVER

Necromancia

Nível: Fet/Mag/Mka 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: médio (30 metros + 3 m/nível)

Alvo: um morto-vivo incorpóreo e um "corpo", ambos os quais devem estar dentro do alcance

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: sim

Esta magia permite que um mago prenda um morto-vivo incorpóreo a um corpo, deixando-o vulnerável a ataques físicos. O corpo deve ser pelo menos tão grande quanto a criatura morta-viva, e deve ser um verdadeiro corpo de algum tipo, que já foi capaz de se movimentar por si só. Originalmente eram utilizados os cadáveres de companheiros ou inimigos caídos, mas, recentemente, os magos descobriram que esta magia também funciona com gigantes-a-vapor sem combustível.

O morto-vivo pode mover o corpo, mas utiliza suas próprias estatísticas, com -4 de penalidade em todos os totais. Estas penalidades não se acumulam, logo, o morto-vivo tem -4 em seus ataques, não -6 (-4 de penalidade direta e -2 de penalidade por Força). Na rodada após ser preso, o morto-vivo fica surpreendido até sua ação. O morto-vivo retém a maior parte de suas habilidades especiais, mas perde sua incorporeidade e qualquer resistência a dano que possa ter tido. Dano feito ao corpo afeta o morto-vivo e, se o morto-vivo for morto enquanto estiver preso ao corpo, é destruído.

A magia necromântica é exaustiva e perigosa. Quando conjura *prender cadáver*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 18), ou sofrerá 6 pontos de dano de contusão.

PRENDER ENGRENAGENS

Transmutação

Nível: Fet/Mag/Mka 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: um construto ou objeto

Duração: 1 rodada/2 níveis

Teste de Resistência: veja o texto

Resistência a Magia: sim

Quando esta magia é conjurada, as engrenagens de um único alvo se fundem umas com as outras, paralisando completamente o mecanismo. O objeto fica inútil até que a magia expire, e neste ponto as engrenagens reverterem ao seu estado original.

Construtos, incluindo gigantes-a-vapor e gigantes-de-guerra, podem ser afetados por esta magia, embora tenham direito a um teste de resistência de Fortitude para resistir aos efeitos.

Componente Material: uma pequena engrenagem.

PRENDER GUARDIÃO

Encantamento (Compulsão)

Nível: Drd 7, Fet/Mag/Mka 5, Mekânica 6, TjN 6

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: 8 horas

Alcance: carcaça hospedeira tocada

Alvo: uma alma ou espírito "soltos"

Duração: permanente

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: não

Este ritual exaustivo é usado para atrair e aprisionar almas, para fornecer força motriz para vários construtos, como donzelas de ferro, mecagárgulas, donzelas da tumba e vigias-do-ermo. Esta cerimônia ancestral fornece uma alternativa aos sacrifícios de criaturas vivas para obter uma alma que anime o construto.

O conjurador deve primeiro construir a carcaça hospedeira. Uma vez que isto seja feito, a magia *prender guardião* é conjurada sobre a carcaça, criando uma atração poderosa para almas soltas. Contudo, não há garantia de que uma alma esteja próxima o bastante para ser atraída para a carcaça. Cada vez que a magia for conjurada, há 20% de chance de que uma alma livre esteja próxima o bastante para ser afetada pela magia.

Caso uma alma esteja próxima o bastante, deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade para evitar ser atraída para a carcaça. Apenas depois que a alma tenha entrado no construto o perigo verdadeiro torna-se evidente. Neste ponto, a alma tem direito a um segundo teste de resistência de Vontade, para evitar ser aprisionada para sempre como uma criatura guardiã subserviente.

Uma vez que a alma esteja presa, a criatura guardiã é animada, e tem todas as habilidades normais de um guardião de seu tipo. Ela também está presa à vontade de seu criador, pode entender seus comandos e deve obedecê-los.

Componente Material: atrair almas para carcaças requer o sacrifício de gemas preciosas. Devem ser utilizadas gemas no valor de 1.000 PO por DV da criatura guardiã final. Assim, prender uma alma em uma donzela de ferro exige 10.000 em gemas, enquanto que prender uma alma em um vigia-do-ermo requer gemas no valor de 12.000 PO. Este processo também drena do conjurador uma quantidade de XP igual a 1/25 do custo em gemas.

Foco: um pedaço de osso de um humanóide e um rebite.

REVELAR ALMAS

Adivinhação

Nível: Cle 2, Fet/Mag/Mka 3, Pal 3

Componentes: V, G, FD/M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 metros

Área: emanção em forma de cone

Duração: concentração + 2 minutos, até 2 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência a Magia: não

Esta magia revela almas desencarnadas como estranhas luzes espectrais, que são completamente indetectáveis de outra forma. As almas aparecem como esferas oscilantes de luz, com cores e atributos que dependem da tendência da alma:

Luzes das Almas

LM – azul escura brilhando

LN – verde-azulada brilhando

LB – verde brilhando

NM – azul escura pulsando lentamente

N – verde-azulada pulsando lentamente

NB – verde pulsando lentamente

CM – azul escura pulsando

CN – verde-azulada pulsando

CB – verde pulsando

Almas marcadas, aquelas que receberam uma marca como parte de um pacto Infernal, ou as almas dos infelizes indivíduos mortos por Infernais, aparecem com linhas negras oleosas.

As almas estão freqüentemente em movimento, e desaparecem caso se movam para fora do alcance da magia. Além disso, uma alma que passe para Urcaen ou para outros domínios além de Caen não podem ser detectadas por esta magia.

Durante a duração da magia, todas as outras cores parecem pálidas e esmaecidas, e o resto do mundo parece borrado e vago. Isto resulta em -4 de penalidade em testes de Observar e Procurar, e -4 de penalidade em iniciativa e em jogadas de ataque.

Foco Divino: esta magia requer um pedaço de gaze fina cuidadosamente preparada, embebida em uma mistura de água benta (ou profana), óleos e pó de gemas. A gaze deve ser envelhecida neste líquido durante pelo menos um

ano, embora várias faixas de gaze possam ser preparadas ao mesmo tempo. Os reagentes necessários para a preparação da gaze custam 250 PO por faixa. A maior parte das igrejas de Morrow bem-equipadas mantêm várias destas faixas à mão, e podem vendê-las a clérigos aventureiros por 400 PO cada. Esta gaze tratada devem ser usadas sobre os olhos do conjurador durante a duração da magia.

Componente Material: o uso arcano desta magia requer um conjunto de lentes de âmbar especialmente preparadas, que são normalmente montadas em armações de óculos, embora alguns conjuradores prefiram utilizar um único monóculo. Usar um monóculo inflige -6 de penalidade em todos os testes de perícias baseadas em Destreza, ataques à distância e testes de resistência. Cada lente custa 100 PO, e as lentes se quebram e devem ser substituídas após um único uso.

SOBRECARGA

Evocação

Nível: Fet/Mag/Mka 2, Mekânica 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: um construto

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: sim

Resistência a Magia: sim

Uma onda repentina de energia é canalizada em um construto, aumentando drasticamente seu poder, mas reduzindo sua precisão. O alvo recebe +6 de bônus de circunstância em jogadas de dano e em testes de perícias baseadas em Força, mas sofre -4 de penalidade de circunstância em jogadas de ataque e em testes de perícias baseadas em Destreza. Estes modificadores se desvanecem à medida que a energia adicional de dissipa; cada modificador é reduzido em um ponto por rodada (então na segunda rodada os modificadores são +5/-3, na terceira rodada, +4/-2, e assim por diante). Contudo, uma vez que o bônus chegue a +1, ele permanece em +1, e a penalidade permanece em -1 até que a magia acabe.

« APÊNDICE A: PERSONALIDADES DE IMMOREN OCIDENTAL »

Aeric (falecido), profeta que liderou os seguidores de Nyssor aos ermos do norte, antigo clérigo e líder do Santuário de Nyssor; páginas 53, 251.

Aidan (ascendido em 344 AR), padroeiro dos ladrões de túmulos, caçadores de tesouros e aventureiros; páginas 221, 270.

Angellia (ascendida em 1.027 AR), padroeira da história, conhecimento e sabedoria; páginas 206, 213.

Arius (caspiano Clr20/Gue4), atual primarca da Igreja de Morrow; páginas 211, 213.

Bailoch, Kell (povo-do-meio Gue7/Lad3/Fuz4), antigo membro da Companhia Mercenária da Garra; página 126.

Bannon, Roderick (thuriano Mgp5), mago pistoleiro de Cinco Dedos; página 93.

Bantren, Calverius (falecido), vigário que liderou a inquisição morrowana para descobrir e expor infernalistas dentro da Ordem Fraternal de Magia no início dos anos 200 DR; página 299.

Blackheel, Freitag (anão Lad6/Vnt3), anão ventanista; página 137.

Blaustavya, Simonyev (khard Ari5/Mka13), um dos inventores da pistola-escudo; página 188.

Bolis (ascendido em 271 DR), padroeiro dos jogos de azar, contrabandistas e mercadores malignos; página 221.

Boudewyn, Dara (ryn Gue5/Pis5), pistoleira de Merywyn; página 131.

Bragg (falecido), antigo herói trollóide, o primeiro arauto da matança, que dizem ser o progenitor de todos os arautos da matança atuais; páginas 78, 89.

Burgis, Nathan (povo-do-meio Clr7/Esp2), prelado da Capela do Crisol de Luz em Portão Alto; página 280.

Byrione, Archibold (ryn Gue2/Lad3/Ptl9), pistoleiro servindo como guarda-costas para o Arquiduque di Martryse em Merywyn, Llael; página 130.

Casteon (falecido), diz-se que Casteon sacrificou seus entes queridos a Menoth em troca da força para unir os midar, os ancestrais dos reis do povo-do-meio; página 26.

Cathor II, Baird (tordorano Ari5/Gue3/Lad7), atual rei de Ord; páginas 72, 122.

Chanceforth, Simon (caspiano Mag11), Iniciado Fraternal da Ordem Fraternal de Magia; página 297.

Cinot (falecido), dizem ser o primeiro homem a aprender as artes da escrita e da fazenda, ensinado por Menoth; página 27.

Copernicun, Severin (falecido), Mui Abençoado e Vigilante Magus, fundador da Ordem de Iluminação; páginas 299 e 300.

Copolius (falecido), distinto alquimista e estudioso, autor do Crucibilus Synthetatus em 753 AR; páginas 301 e 302.

Corben (ascendido em 102 DR), padroeiro da alquimia, da astronomia e dos magos; páginas 214, 289, 302 e 303, 312.

d'Gallow, Sabina (ryn Mag9), maga e alquimista Aurumn Ominus da Ordem do Crisol Dourado; página 299.

Dargule, Sebastian (caspiano Clr17), exarca da Igreja de Morrow; página 211.

Dekri (ogrun Clr8), ogrun sacerdotisa xamã de Dhunia, mentora; páginas 254, 256.

Delesle (ascendida em 1.610 AR), padroeira da necromancia e da morte; páginas 220 a 222.

di Martryse, Valydyr (ryn Ari12), arquiduque de Llael e membro do Conselho dos Nobres em Merywyn; página 130.

Doleth (ascendido em 1.411 AR), padroeiro dos marinheiros e pescadores; páginas 27, 214, 289.

Donard, Abenar (falecido), um conhecido general e mestre estrategista, Donard é lembrado por sua liderança no ataque contra a capital Orgoth; página 24.

Drayce (ascendido em 1.400 AR), padroeiro dos ladrões e líderes corruptos; páginas 221, 223, 287.

Dudgeon, Anders (caspiano Mag12/Cng2), conjurador de guerra cygnarano artífice; páginas 140, 141.

Dyvarc, Ilya (ryn Clr9), capelã de Morrow e fundadora e atual líder do culto Divinista; páginas 212 e 213.

Eiryss (iosana Rgr4/Lad4/Cmg9), iosana caçadora de magos; página 114.

Ekris (ascendida em 1.780 AR), padroeira dos infernalistas, adivinhos e tiranos; páginas 221, 223, 270, 286, 290.

Ellena (ascendida em 1.590 AR), padroeira dos viajantes e aventureiros; página 214, 215, 286, 291.

Elyssar, Fes (iosano Rgr9/Cmg5), caçador de magos iosano; página 114.

Fonworth, Silas (morridano Esp7/Rgr3), armeiro-chefe da Armas Mecânicas, na Clareira Mecânica; página 180.

Geremor (falecido), o primeiro lobo aberrante; página 22.

Gitteregganderolerum, "Flash" (gobber Lad5/Vnt8), gobber ventanista; página 138.

Glabryn, Deyar (ryn Aril0/Alq3), Primeiro Ministro e arquiduque de Llael; página 71.

Glask, Scavra (morridano Fet7), feiticeiro humano treinado por trollóides; página 293.

Goldur, Karsik (caspiano Clr4/Mag9), Iluminado Vigilante da Ordem de Iluminação, página 261.

Golovant (falecido), um antigo e lendário rei que subjugou as tribos bárbaras molgur no sul, e ajudou a criar uma era de prosperidade agora conhecida como a Era das Mil Cidades; página 27.

Gordenn (ascendido em 812 AR), padroeiro dos fazendeiros e da família; página 214, 278, 290.

Gorim, Jelm (falecido), embaixador a quem se credita ter conseguido a ajuda de Rhul na Rebelião, e ter coordenado os esforços para construir os Colossais; página 24.

Gorsecha, Rudyin (falecido), exarca assassinado em 215 DR, foi revivido pelo Exordeum, e então escreveu o texto morrowano Memórias de Urcaen; páginas 205 e 206.

Grimhold, Nvasis (falecido), antigo Cavaleiro da Vigília; páginas 279, 280.

Gulvont, Oliver (falecido), um engenheiro e alquimista amador, a quem se credita a criação da primeira arma de fogo; página 178.

Haley, Victoria (caspiana Mag12/Cgr5), renomada conjuradora de guerra cygnarana; página 140.

Hornbeck, Morna (caspiana Pal17), Grande Cavaleira do ramo cygnarano dos Cavaleiros do Profeta; página 211.

Hurst, Baine (sulês Exe18), Exemplar Soberano dos Cavaleiros Exemplares, página 229.

Katrena (ascendida em 1.810 AR), padroeira da coragem, da cavalaria e dos paladinos; páginas 214, 215, 287, 291.

Kerrigan, Finch (povo-do-meio Rgr5/Pis6), andarilho e mestre atirador, página 131.

Kerwin, Sebastien (falecido?), também mais conhecido como Kerwin o Nobre, autor de "Dissertações sobre a Formulação Taumatúrgica", "A Essência da Magia Divina", *Principia Arcana Magus* e *Synthesis*; páginas 92, 178, 259, 266, 292, 294, 295, 299, 313 – 316, 324, 329.

Khal-Paut, misteriosa entidade que lidera o Khalpautiym; página 44.

Khardovic (falecido), rei a quem se credita ter trazido a civilização e a fé de Menoth ao norte; páginas 22, 27.

Khorva (ascendida em 1.250 AR), padroeira dos assassinos, matadores, bandidos e capangas; páginas 221, 286, 287.

Kinnet, Bastian (thuriano Clr6/Cbt4), capelão de batalha da companhia mercenária dos Andarilhos do Pântano da Adaga; página 114.

Kostok, Vlasin (kossita Rgr5/Fuz2), antigo batedor dos Mercenários Livres Khadoranos; página 88.

Kyle, Gavyn (ryn Lad8/Esp9), viajante, diplomata e possível agente da Mão Invisível; página 78.

Larisar, Avross (iosano Clr17), auricant e sacerdote do Santuário de Scyrh; páginas 246, 248.

Lasceu, Valori (tordorana Clr15), exarca e líder do comitê de julgamento para ressurreição do Exordeum, página 280.

Lorichias (falecido), antigo primarca de Morrow, assassinado em 1.250 AR por Khorva logo antes de sua ascensão; página 215.

Lortus (povo-do-meio Drd12/Tjn6), trajado-em-negro e potente do Círculo; página 232.

Lucant, Ghil (padre mecânico), sacerdote de Cyriss que foi transformado em um padre mecânico; páginas 20, 239 (veja também *A Sombra do Exilado*).

Luctine, Gevard (falecido), um dos mais famosos líderes do Protetorado, Luctine ajudou a trazer os nômades idrianos para o Templo de Menoth; página 24.

Lukas (ascendido em 995 AR), padroeiro dos loucos, estupradores e depravados; páginas 221, 288, 289.

Luskaziev, Oslo (falecido), outrora fiel sacerdote menita da Velha Fé; página 277.

Makragor (trollóide Fet13), trollóide feiticeira; página 293.

Malfrith, Leora (thuriana Clr16/Mag2), sacerdotisa de Thamar; página 218.

Malleus, Gervus (falecido), um alquimista cujo trabalho foi crucial no desenvolvimento da pólvora explosiva e das armas de fogo; página 24.

Markus (ascendido em 305 DR), padroeiro dos soldados e milicianos; páginas 28, 214, 216, 288.

Marlowe, Lafe (ryn Esp3), dono de livraria em Merywyn; página 113.

Martovus, Luvis (falecido), antigo e lendário paladino da Ordem da Muralha, famoso por ter salvado uma aldeia de uma matilha de lobos loucos e doentes durante a Era das Mil Cidades; página 28.

Meerjak, Dalthim (anão Mka3/Clr12), anão enumerador de Cyriss; página 236.

Menezies, Aellen (tordorana Lad3/Ari3/Vent4), uma ventanista falastrona mas encantadora, vinda de Merin; página 139.

Murdoch, Griffin (povo-do-meio Mon21), arqui-abade da Ordem da Manutenção; página 212.

Naryski, Natalya (khard Gue6/Fuz7), respeitada kapitan da força de elite dos Fazedores de Viúvas de Khador; página 127.

Nemo, Sebastian (caspiano Mka17/Cgr5), comandante adepto das forças armadas de Cygnar, conjurador de guerra e membro da Ordem Fraternal de Magia; página 137.

Nivara (ascendida em 25 DR), padroeira dos magos e feiticeiros; páginas 221, 223 a 224, 270, 289, 294.

Orestag I (falecido), o terceiro primarca morrowano, Orestag I foi salvo de assassinos menitas por Katrena, quando então ela ascendeu; página 215.

Ortmin, Gameo (tordorano Esp8), astrometrólogo e seguidor de Cyris; páginas 15, 17 a 18, 21, 22, 32 a 57.

Ozeall (falecido), tomou controle dos fiéis após a morte do Hierarca Sulon, ajudou a negociar o final da Guerra Civil Cygnarana, e credita-se a ele a criação do Protetorado de Menoth; página 24.

Patrusk, Ilyana (umbreana Clr5/Gue4/Cbt2), capelã de batalha aquartelada em Portão Alto; página 119.

Petrok, "Doutor" (falecido), "médico" khadorano que trabalhava com lutadores de arenas ilegais; página 312.

Prautian, Dovorin (falecido), um dos primeiros menitas a descrever a Cidade dos Homens em Urcaen, após ter sido revivido dos mortos; página 27.

Radliffe, Burke (caspiano Esp9), dono da Armeria Radliffe em Caspia; página 180.

Raelthorne, Leto (caspiano Ari9/Gue7/Clr2), atual governante de Cygnar; páginas 70 a 72, 74, 211, 213, 239.

Raelthorne IV, Vinter (caspiano Ari3/Gue17), governante deposto de Cygnar; páginas 9, 72, 75, 213, 294, 300.

Remel (ascendido em 1.700 AR), padroeiro dos masoquistas, sádicos e torturadores, acredita-se ter sido destruído por Solovin quando este ascendeu em 1.253 AR; páginas 216, 221.

Riddiger, Fletch "Fletcher" (morridano Gue4), mercenário dos Escudos de Durant aposentado; página 105.

Roane, Ansleigh (falecida), alquimista thuriana que desenvolveu o tampo de feridas de Ansleigh; página 313.

Roth (ascendido em 687 AR), padroeiro dos soldados, mercenários e bandidos; páginas 221, 224, 288.

Rowan (ascendido em 289 AR), padroeira dos desvalidos, campeã dos pobres, páginas 214, 216, 289, 291.

Ryland, Jonas (thuriano Clr5/Esp2), prelado e teólogo sênior do Sancteum; página 207.

Sambert (ascendido em 605 AR), padroeiro dos artesãos, pedreiros e carpinteiros; páginas 210, 214, 286, 288.

Shevann (ascendido em 500 AR), padroeiro dos mercadores e banqueiros; páginas 214, 289, 291.

Sigmur, Holdur (anão Clr16), clérigo do Tribunal de Rhul; páginas 239, 244.

Solovin (ascendido em 1.253 AR), patrono dos curandeiros, capelães de batalha e parteiras; páginas 214, 216, 221, 287, 312.

Stacia (ascendida em 421 DR), padroeira dos incendiários e evocadores, campeã da magia feminina; páginas 221, 224, 287.

Stryker, Coleman (caspiano Gue7/Fet7/Stb2/Cgr4), renomado conjurador de guerra cygnarano; página 122.

Sulon (falecido), antigo hierarca do Protetorado; páginas 24, 26, 27, 227 a 228.

Szeriova, Nikolai (kossita Rgr5/Mag6), guardião da Irmandade dos Lordes Cinzentos; página 298.

Tanner, Gabriel (povo-do-meio Lad6/Vent2), gatuno, punquista e meliante; página 100.

Thorle, Bradigus (morridano Drd10/TjN5), potente do Círculo da região de Scarleforth; páginas 134.

Turpin, Olson (povo-do-meio Gue10/Esp6), general mestre de guerra de Cygnar; páginas 67, 68, 75.

Tzepesci, Levash (falecido), governante de Khador durante a fundação da Irmandade dos Lordes Cinzentos; páginas 297 a 298.

Tzepesci, Vladimir (umbreano Gue10/Fet5/Cgr5), considerado o governante por direito do povo umbreano, renomado conjurador de guerra; página 37.

Vaeril, o Sábio (nyss Clr16/Rgr11), Qyr-Aransor do Santuário de Nyssor; página 253.

Vanar XI, Ayn (khard Ari3/Gue7), atual rainha e monarca regente de Khador; páginas 70 a 75, 122, 179, 230.

Vendarl, Cortis (falecido), um dos magos conhecido por seu papel na liderança da Batalha dos Cem Magos; página 24.

Vetter, Rinaldo (tordorano Gue5), sargento da Guarda Norte, em Forte do Meio; página 117.

Vilmon, Dargin (falecido), um dos mais inspiradores líderes menitas durante a Guerra Civil Cygnarana. Sem o apoio de Vilmon e seus seguidores, não é certo se o Hierarca Sulon teria conseguido defender Sul; páginas 24, 26.

Vislovski, Aleksí (falecido), um dos inventores da pistola-escudo; página 189.

Vislovski, Grigor (khard Esp8/Gue3), conhecido armeiro em Korsk, dono da Armeria Vislovski; página 179.

Voratchik, Fodor (falecido), nobre khadorano interessado em alquimia; página 307.

Votorr, Salit (tordorano Rgr6/Lad8/Esp5), assassino preso na Ilha da Praia Sangrenta; página 309.

Voyle, Garrick (sulês Clr10/Mon15/Prs10), monarca regente do Protetorado de Menoth; páginas 72, 122, 226.

Westrone, Brue (povo-do-meio Gue5/Fuz7), xerife de Penhasco Ternon e famoso contador de histórias, página 126.

Wexbourne, D.H. (povo-do-meio Rgr5/Esp4), capitão do navio explorador mercenário Corta-Mar, o primeiro marinheiro de Immoren a retornar de Zu com sucesso, páginas 17, 67.

Woldred, o Diligente (falecido), rei cygnarano que inspirou o Dia dos Presentes por volta de 269 DR, quando começou um hábito anual de andar entre o povo comum de Caspia neste dia, com presentes para as crianças e moedas para os adultos; página 29.

Yryas, Vyrillis (iosano Adv20), mestre adivinho iosano, fundador da seita dos Buscadores; página 250.



← APÊNDICE B: PERÍCIAS DE CLASSE →

Perícia	H/C	Arm	Bbr	Brd	Clr	Drd	Fet	Gue	Lad	Mag	Mgp	Mka	Mng		Pal	Rgr	Rmd
													OdM	OdP			
<i>Abrir Fechaduras</i>	Des	x	x	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	x	x	•
<i>Acrobacia</i>	Des	x	x	x	x	x	x	x	•	x	x	x	•	•	x	x	x
<i>Adestrar Animais</i>	Car	x	•	•	x	•	x	•	x	x	x	x	x	x	•	•	x
<i>Arte da Fuga</i>	Des	x	x	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	x	x	x
<i>Atuação</i>	Car	•	x	•	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	x	x	x
<i>Avaliação</i>	Int	x	x	x	x	x	x	x	•	x	x	•	x	x	x	x	•
<i>Blefar</i>	Car	x	x	•	x	x	•	x	•	x	•	x	x	x	x	x	x
<i>Cavalgar</i>	Des	•	•	•	x	•	x	•	x	x	x	x	•	•	•	•	x
<i>Concentração</i>	Con	•	x	•	•	•	•	x	x	•	•	•	•	•	•	x	x
<i>Conhecimento (arcano)</i>	Int	x	x	•	•	x	•	x	x	•	•	•	x	x	x	x	x
<i>Conhecimento (arquitetura e engenharia)</i>	Int	x	x	•	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	x	x
<i>Conhecimento (geografia)</i>	Int	x	x	•	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	•	x
<i>Conhecimento (história)</i>	Int	x	x	•	•	x	x	x	x	•	x	x	•	x	x	x	x
<i>Conhecimento (local)</i>	Int	x	x	•	x	x	x	x	•	•	x	x	x	x	x	x	•
<i>Conhecimento (masmorras)</i>	Int	x	x	•	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	x	x
<i>Conhecimento (mekânica)</i>	Int	x	x	•	x	x	x	x	x	•	x	•	x	x	x	x	•
<i>Conhecimento (natureza)</i>	Int	x	x	•	x	•	x	x	x	•	x	x	x	x	x	•	x
<i>Conhecimento (nobreza e realeza)</i>	Int	x	x	•	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	•	x	x
<i>Conhecimento (planos)</i>	Int	x	x	•	•	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	x	x
<i>Conhecimento (religião)</i>	Int	x	x	•	•	x	x	x	x	•	x	x	•	•	•	x	x
<i>Conhecimento de Criaturas</i>	Int	x	x	•	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	•	x
<i>Cura</i>	Sab	x	x	x	•	•	x	x	x	x	x	x	•	x	•	x	x
<i>Decifrar Escrita</i>	Int	x	x	•	x	x	x	x	•	•	x	x	x	x	x	x	x
<i>Diplomacia</i>	Car	x	x	•	•	•	•	x	•	x	x	x	•	x	•	x	x
<i>Disfarces</i>	Car	x	x	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	x	x	x
<i>Equilíbrio</i>	Des	x	x	x	x	x	x	x	•	x	x	x	•	•	x	x	x
<i>Escalar</i>	For	•	•	•	x	x	x	•	•	x	•	•	x	x	x	•	•
<i>Esconder-se</i>	Des	x	x	x	x	x	•	x	•	x	x	x	x	•	x	•	x
<i>Falar Idioma</i>	N/A	x	x	•	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Perícia	H/C	Arm	Bbr	Brd	Clr	Drd	Fet	Gue	Lad	Mag	Mgp	Mka	Mng OdM	Mng OdP	Pal	Rgr	Rmd
Falsificação	Int	x	x	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	x	x	x
Furtividade	Des	x	x	x	x	x	x	x	•	x	x	x	•	•	x	•	x
<i>Identificar Magia</i>	Int	x	x	•	•	•	•	x	x	•	•	•	x	x	x	x	x
Intimidação	Car	•	•	x	x	x	x	•	•	x	•	x	x	•	x	x	x
Natação	For	•	•	x	x	•	x	•	•	x	•	x	•	•	x	•	x
Observar	Sab	•	x	•	x	•	x	x	•	x	•	x	•	•	•	•	•
Obter Informação	Car	x	x	•	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	x	x	x
Ofícios	Int	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Ofícios (armas de fogo)	Int	x	x	•	x	x	x	•	•	x	•	•	x	x	•	•	•
<i>Ofícios (canhoneiro)</i>	Int	x	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	x	•	•	x
<i>Ofícios (demolição)</i>	Int	x	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	x	•	•	x
<i>Ofícios (engrenagens)</i>	Int	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	•
<i>Ofícios (mekânica)</i>	Int	x	x	x	x	x	x	x	x	•	x	•	x	x	x	x	•
<i>Ofícios (motor a vapor)</i>	Int	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	•
<i>Operar Gigante-a-Vapor</i>	Car	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x
<i>Operar Mecanismo</i>	Int	x	x	x	x	x	x	x	•	x	x	•	x	x	x	x	•
Ouvir	Sab	•	•	•	x	•	x	x	•	x	•	x	•	•	x	•	x
<i>Prestidigitação</i>	Des	x	x	x	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	x	x	x
Procurar	Int	x	x	•	x	x	x	x	•	x	x	•	•	•	x	•	•
<i>Profissão</i>	Sab	x	x	•	•	•	•	x	•	•	x	•	•	•	•	•	•
Saltar	For	•	•	•	x	x	x	•	•	x	•	x	•	•	x	•	•
Sentir Motivação	Sab	x	x	•	x	x	x	x	•	x	x	x	•	•	•	x	x
Sobrevivência	Sab	•	•	x	x	•	x	x	x	x	x	x	x	x	x	•	x
Usar Cordas	Des	x	x	x	x	x	x	x	•	x	x	•	x	x	x	•	•
<i>Usar Instrumento Mágico</i>	Car	x	x	•	x	x	x	x	•	x	x	x	x	x	x	x	•

•Perícia de classe.

xPerícia de outra classe.

 Nomes de perícias em *italico* indicam perícias que não podem ser usadas sem treinamento.

1 Anões paladinos não têm Cavalgar como uma perícia de classe; em vez disso, eles têm Conhecimento (história) e Procurar como perícias de classe.

2 Aplique a penalidade de armadura nos testes.

3 Aplique o dobro da penalidade de armadura nos testes.

← APÊNDICE C: POSTOS RELIGIOSOS →

TÍTULOS RELIGIOSOS

A posição de um sacerdote dentro da hierarquia eclesiástica de sua religião é muito importante, e a promoção dentro da fé quase sempre significa maiores responsabilidades para o indivíduo. Em quase todos os casos, este posto afeta a habilidade do sacerdote de obter apoio de seus superiores, de acessar os recursos e provisões da igreja e de agir com efetividade e autoridade como um representante de sua fé. Embora muitos dos pré-requisitos para os postos listados abaixo estejam baseados simplesmente na habilidade de conjuração do sacerdote, novos postos dentro de qualquer hierarquia religiosa não são distribuídos simplesmente porque um clérigo ou druida obteve um novo nível de classe. Pelo contrário, todos os postos devem ser ganhos por merecimento aos olhos da hierarquia eclesiástica, e isto significa que as ações do indivíduo em nome da igreja devem ser pesadas cuidadosamente antes que um novo posto e maiores responsabilidades sejam designados. Todos os postos dentro dos cleros são apresentados em ordem ascendente.

IGREJA DE MORROW

Posto	Pré-requisitos
Padre	Deve ser ordenado dentro do clero da Igreja (mínimo de 1º nível de clérigo)
Capelão	Cinco ou mais anos de serviço à Igreja
Capelão de Batalha	Cinco ou mais anos de serviço à Igreja e serviço militar ativo
Pastor	Deve ser o sacerdote mais experiente de uma igreja
Prelado	Nomeado por um Alto Prelado ou por um sacerdote de posto mais alto, supervisiona múltiplas igrejas
Alto Prelado	Nomeado por um Vigário ou por um sacerdote de posto mais alto, capaz de conjurar magias de clérigo de 4º nível, supervisiona uma cidade inteira
Vigário	Nomeado pelo Exordeum, Provação da Humildade, conjurar magias de clérigo de 5º nível
Exarca	Um dos 36 indivíduos nomeados pelo Primarca, Provação do Serviço, conjurar magias de clérigo de 7º nível

Primarca	Título singular nomeado diretamente por Morrow, Provação do Espírito, conjurar magias de clérigo de 9º nível
----------	--

SEITAS DE THAMAR

Posto	Pré-requisitos
Pupilo	Iniciado nas Seitas (mínimo de 1º nível de clérigo)
Estudante	Conjurar magias de clérigo de 2º nível
Preletor	Conjurar magias de clérigo de 4º nível
Preceptor	Conjurar magias de clérigo de 6º nível
Porta-voz	Conjurar magias de clérigo de 7º nível
Chantre	Conjurar magias de clérigo de 8º nível
Redentor	Conjurar magias de clérigo de 9º nível

TEMPLO DE MENOTH (SACERDOTES)

Posto	Pré-requisito
Criança	Iniciado do Templo, mínimo de 1º nível de clérigo
Potentado	Conjurar magias de clérigo de 2º nível
Soberano	Conjurar magias de clérigo de 5º nível
Visgodo	Conjurar magias de clérigo de 7º nível (maior posto fora do Protetorado)
Hierarca	Título singular que requer autoridade incontestada sobre os visgodos, e seu apoio, conjurar magias de clérigo de 9º nível (apenas para o Protetorado)

TEMPLO DE MENOTH (PERSCRUTADORES)

Posto	Pré-requisitos
Perscrutador	Iniciação como perscrutador
Perscrutador Sênior	Nomeação por um vice-perscrutador
Vice-Perscrutador	Nomeação pelo Alto Perscrutador
Grande Perscrutador	Título singular nomeado pelo Alto Perscrutador (apenas para o Protetorado)
Alto Perscrutador	Título singular que requer autoridade incontestada sobre os vice-perscrutadores, e seu apoio (apenas para o Protetorado)

DRUIDAS DO CÍRCULO

Posto	Pré-requisitos
Selvagem	Iniciação no Círculo, mínimo de 1º nível de druida
Guardião	Conjurar magias de druida de 3º nível
Feitor	Conjurar magias de druida de 7º nível
Potente	Indução aos segredos externos, conjurar magias de druida de 8º nível
Onipotente	Indução aos segredos internos, conjurar magias de clérigo de 9º nível

CULTO DE CYRISS

Posto	Pré-requisitos
Optifex	Iniciação nos mistérios ocultos de Cyriss
- Chumbo	Conjurar magias de clérigo de 1º nível
- Cobre	Conjurar magias de clérigo de 2º nível
- Latão	Conjurar magias de clérigo de 3º nível
- Bronze	Conjurar magias de clérigo de 4º nível
- Ferro	Conjurar magias de clérigo de 5º nível
Enumerador	Domínio dos quatro primeiros preceitos e promoção por um fluxion
- 2 rodas & engrenagens	Conjurar magias de clérigo de 6º nível
- 3 rodas & engrenagens	Conjurar magias de clérigo de 7º nível
- 4 rodas & engrenagens	Conjurar magias de clérigo de 8º nível
Fluxion	Domínio dos primeiros cinco preceitos, promoção pelos fluxions existentes, conjurar magias de clérigo de 9º nível

IGREJA DOS GRANDE PATRIARCAS

Posto	Pré-requisitos
Discípulo	Mínimo de 1º nível de clérigo
Jurado	Conjurar magias de clérigo de 2º nível
Assessor	Conjurar magias de clérigo de 5º nível ou 115 anos de idade
Justicar	Conjurar magias de clérigo de 7º nível ou 130 anos de idade
Tribuno	Um dos 13 sacerdotes nomeados pelos membros do Tribunal

SANTUÁRIO DE SCYRAH

Posto	Pré-requisitos
Novelyr	Iniciado no Santuário, mínimo de 1º nível de clérigo
Telmyr	Conjurar magias de clérigo de 2º nível
Nis-telmyr	Conjurar magias de clérigo de 6º nível
Auricant	Um dos oito acompanhantes de Scyrah apontados pelo Auricyl Velahn

SANTUÁRIO DE NYSSOR

Posto	Pré-requisitos
Novelyr	Iniciação no Santuário, mínimo de 1º nível de clérigo
Wyrisyr	5 anos de serviço ao Santuário como novelyr
Elansyr	Promoção por um aransor
Aransor	Promoção pelos nis-aransor
Nis-aransor	Promoção pelos qyr-aransor
Qyr-aransor	Termo de respeito absoluto, reservado apenas para os sacerdotes mais velhos e experientes

IGREJA DE DHUNIA

Posto	Pré-requisitos
Chula	Iniciação como sacerdote, mínimo de 1º nível de conjurador divino
Durgol	Posto de transição durante o Guknul, dura por duas semanas
Sábio ou Vidente	Posto conferido após término bem-sucedido do Guknul
Mentor	Título honorífico concedido ao líder religioso de uma comunidade

← APÊNDICE D: BANQUETES → CERIMONIAIS DA SERPENTE DEVORADORA

A caça e captura da presa são aspectos importantes do culto à Devoradora. Desta forma, são comuns banquetes sacrificiais. Durante estes banquetes, animais recentemente capturados são sacrificados cerimonialmente para a Serpente Devoradora, e então consumidos, crus ou não, por seus seguidores. Os bárbaros e clérigos acreditam que o comer estas criaturas e vestir suas peles lhes concede uma parte do poder a das habilidades do animal em questão. Sacrifícios humanos não são desconhecidos, e diz-se que os bárbaros das Planícies da Pedra Sangrenta e das Ilhas Scharde devoram os corações de seus inimigos.

PROPRIEDADES DOS BANQUETES

Um banquete cerimonial realizado durante a lua nova ou cheia de Calder por um clérigo da Devoradora concede benefícios sobrenaturais aos participantes. Estes benefícios se aplicam apenas aos adoradores de tendência caótica da Devoradora. Caso um banquete inclua diversos animais diferentes, apenas um único benefício pode ser escolhido por participante.

Os cultistas da Devoradora admiram e respeitam estes grandes animais e feras, e não os caçam com a intenção de extingui-los. Bem pelo contrário; eles consomem os animais para compartilhar de sua força e vigor naturais, e matar estas feras sagradas para uma cerimônia religiosa é um ato levado a sério. Eles só matam tantas destas criaturas quantas forem necessárias para um banquete, e nunca escolhem filhotes ou fêmeas grávidas.

Águia/Falcão/Gavião: durante um banquete com águia na lua nova, todos os participantes recebem visão ampliada, e melhor percepção do ambiente ao seu redor. Isto resulta em +2 de bônus em testes de Observar e Procurar por 3 dias.

Banquetes com águia na lua cheia concedem +1 de bônus em testes de resistência de Reflexos pelos próximos 3 dias.

Cobra: durante um banquete com cobra na lua nova, todos os participantes recebem a habilidade sobrenatural de *passos sem pegadas*, como a magia, pelos próximos 3 dias.

Banquetes com cobra na lua cheia concedem +2 de bônus em testes de resistência de Fortitude contra venenos, pelos próximos 3 dias.

Coração Humano: apenas os mais selvagens dentre os cultistas da Devoradora realizam esta cerimônia, mas ela é comum entre os bárbaros das Planícies da Pedra Sangrenta e das Ilhas Scharde. Durante um banquete com coração humano na lua nova, todos os participantes são preenchidos com fúria e sede de sangue, recebendo +1 de bônus em jogadas de ataque e +2 de bônus em jogadas de dano contra todos os humanos por 24 horas.

Banquetes com coração humano na lua cheia concedem reflexos de combate e percepção ampliados, fornecendo ao participante o talento Esquiva e +1 de bônus em iniciativa e em testes de Observar por 2 dias. Aqueles que já possuem o talento Esquiva recebem Mobilidade, desde que possuam o pré-requisito de Destreza 13. Aqueles que possuem tanto Esquiva quanto Mobilidade recebem apenas +1 de bônus em iniciativa e em testes de Observar.

Crocodilo: durante um banquete cerimonial com crocodilo na lua nova, todos os participantes recebem tenacidade ampliada, resultando em +1 de bônus em jogadas de ataque por 3 dias.

Banquetes com crocodilo na lua cheia endurecem a pele do participante, concedendo +1 de bônus de armadura natural por 3 dias.

Gamo/Cavalo: os participantes de um banquete com gamo ou cavalo na lua nova recebem o talento Corrida por 3 dias. Aqueles que já possuem o talento recebem +4 de bônus em testes de Constituição feitos enquanto estiverem correndo.

Banquetes com gamo ou cavalo na lua cheia concedem +1 de bônus em testes de resistência de Reflexos pelos próximos 3 dias.

Javali/Porco: o banquete na lua nova concede resistência ampliada, fornecendo ao participante 6 pontos de vida adicionais pelos próximos 3 dias. Estes pontos de vida podem ser recuperados através de cura, como pontos de vida normais, até que a duração acabe.

Banquetes com javali ou porco na lua cheia concedem +1 de bônus em testes de resistência de Fortitude pelos próximos 3 dias.

Urso/Touro: durante um banquete com urso ou touro na lua nova, todos os participantes recebem vigor ampliado de forma sobrenatural, resultando em +1 de bônus em jogadas de dano e testes de Força por 3 dias.

Banquetes com urso ou touro na lua cheia concedem +1 de bônus em testes de resistência de Vontade por 3 dias.

APÊNDICE E: TESTES FALHOS DE OFÍCIOS (MEKÂNICA)

A perícia Ofícios (mekânica) não segue todas as regras normais para as outras perícias de Ofícios, já que a magia também está envolvida na construção de muitos componentes mekânicos. Mesmo assim, a maior parte dos componentes exige um teste de Ofícios (mekânica) em algum ponto, e alguns exigem um teste de Ofícios (alquimia). O teste de Ofícios (mekânica) sempre é feito no último dia de construção. Por exemplo, o preço de uma tomada de acumulador híbrida é 450 PO. Ela exige um dia (um para cada 1.000 PO no preço) e 225 PO em materiais para ser construída desde o começo. O teste de Ofícios (mekânica) contra CD 15 é feito no final deste dia. Se um dispositivo necessitar de cinco dias para ser construído, o teste é feito no quinto dia.

Sempre que um teste de Ofícios (mekânica) falha, o mekânico deve passar um tempo adicional trabalhando para corrigir seus erros, no total de metade do tempo de construção original (sempre arredonde para cima, este tempo nunca é menor que um dia). Contudo, se o teste falhar por cinco ou mais, metade dos materiais está arruinada. O mekânico deve passar um tempo adicional (metade do tempo de construção original) e investir metade do custo original de criação para consertar seus erros. Em qualquer um dos casos, ele deve continuar fazendo testes até que seja bem-sucedido ou desista.

Se um aparato mekânico exigir tanto um teste de Ofícios (mekânica) quanto um teste de Ofícios (alquimia), ambos os testes devem ser bem-sucedidos para que o item seja finalizado. Caso um teste falhe mas o outro seja bem-sucedido, divida o tempo de construção original por quatro para determinar o tempo adicional necessário. Uma vez que um teste seja bem-sucedido, o mekânico só precisa se preocupar com o outro teste de Ofícios. Trate os custos adicionais desta mesma forma.

Por exemplo, criar um par de óculos alquímicos custa 2.400 PO em componentes, e leva cinco dias. No final do quinto dia, são necessários dois testes de Ofícios: um teste de Ofícios (mekânica) contra CD 15 e um teste de Ofícios (alquimia) contra CD 20. Se ambos os testes falharem, o mekânico

passa outros três dias trabalhando nos óculos, e faz ambos os testes de novo. Se apenas o teste de Ofícios (alquimia) falhar, o mekânico passa dois dias adicionais trabalhando, e faz outro teste (CD 20). Se um teste falhar por cinco ou mais, o mekânico deve substituir materiais arruinados no valor de 600 PO (um quarto do custo de criação). Se ambos os testes falharem por cinco ou mais, ele deve gastar 1.200 PO para substituir os componentes arruinados.

APÊNDICE F: CONSTRUÇÃO MEKÂNICA

ALGUNS EXEMPLOS ESTENDIDOS

ARMADURA DA GUARDA FLAMEJANTE

Uma *armadura da guarda flamejante* típica é uma *armadura de batalha mekânica de resistência a fogo +2* (veja o Capítulo Cinco: Magia & Mekânica para mais detalhes). Sua manufatura padrão utiliza os componentes listados abaixo.

Rascunhando os Esquemas

- Caso o mekânico já não possua os esquemas para a *armadura da guarda flamejante*, ele terá de criar seus próprios esquemas, ou comprar planos pré-fabricados.
- A lista abaixo mostra que são necessários 10 componentes (1 *armadura de batalha obra-prima*, 2 *placas rúnicas de melhoria +1*, 1 *placa rúnica de resistência a fogo*, 1 *gatilho*)

Componente	Modificador de CD	Custo para Criar	Preço
armadura de batalha obra-prima	+1	—	1.650 PO
<i>placa rúnica de melhoria +1</i>	+1	300 PO + 24 XP	600 PO
<i>placa rúnica de melhoria +1</i>	+1	300 PO + 24 XP	600 PO
<i>placa rúnica de resistência a fogo</i>	+1	120 PO + 10 XP	240 PO
gatilho mágico reflexivo	+1	1.300 PO + 104 XP	2.600 PO
tomada híbrida (pesada, 20 cargas)	+1	225 PO + 18 XP	450 PO
condutos (3 placas)	+3	2.205 PO + 177 XP	4.410 PO
conduto em série (para conectar as placas rúnicas)	+1	100 PO + 8 XP	200 PO
totais	+10	6.200 PO* + 365 XP	12.400 PO

*Este custo total inclui as 1.650 PO pela armadura.

mágico reflexivo, 1 tomada de acumulador híbrida pesada, 3 condutos normais e 1 conduto em série, para conectar as placas rúnicas de melhoria). O número de componentes poderia ser reduzido a 7 através do uso de uma *placa rúnica de melhoria +2*, já que isto eliminaria uma placa rúnica, um conduto normal e o conduto em série.

- Rascunhar os esquemas leva 10 dias (1 dia por componente), e custa 310 PO (1/20 do custo de criação) e 10 XP (1 XP por componente). Esse custo de criação assume que o mekânico compre a armadura de batalha obra-prima, ao invés de fabricá-la ele mesmo. Comprar os planos custa 620 PO (1/10 do custo de criação).
- No décimo dia (o último dia), um teste de Ofícios (mekânica) (CD 25) (15 + modificador de CD) é feito para determinar o sucesso do mekânico.

Construindo os Componentes

- A armadura de batalha obra-prima é comprada de um ferreiro por 1.650 PO.
- Cada placa rúnica exige 1 dia para ser gravada (1 dia para cada 1.000 PO do preço). As placas de melhoria custam 300 PO em materiais e 24 XP. A placa rúnica de resistência a fogo custa 120 PO e 10 XP para ser gravada.
- O gatilho mágico reflexivo exige 3 dias para ser criado (1 dia para cada 1.000 PO do preço de 2.600 PO). O gatilho mágico custa 1.300 PO em materiais e 104 XP, e sua construção exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 22).
- A criação da tomada híbrida de acumulador pesado exige 1 dia (1 dia para cada 1.000 PO do preço de 450 PO). Ela custa 225 PO em materiais e 18 XP. Sua construção exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 15).

- Tempo total de construção: 7 dias.
- Custo total de construção: 2.245 PO + 180 XP + preço da armadura (1.650 PO).

Montagem & Fusão

- Os custos dos condutos vêm diretamente da Tabela 5-13: Custos de Construção de Armaduras & Escudos.
- Criar os condutos e montar e fundir os componentes exige 6 dias (1 dia, mais 1 dia para cada 1.000 PO do preço de 4.610 PO dos condutos). Este processo custa 2.305 PO em materiais e 185 XP,

e exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 15) para cada um dos quatro condutos. Além disso, um único teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 25) (15 + modificador de CD) deve ser feito para calibrar e fundir o aparelho.

- Tempo total de montagem & fusão: 6 dias.
- Custo total de montagem & fusão: 2.305 PO + 185 XP.
- A *armadura da guarda flamejante* também requer um acumulador pesado para abastecer suas funções mekânicas.

MOTOR LUMINAR (MOTOR DE CONVERGÊNCIA ARCÂNTRIKA)

O *motor luminar* é projetado especificamente para o propósito de proteger almas e combater Infernais. O motor conjura *círculo mágico contra o mal, revelar almas e ver o invisível*, e permite que o usuário observe almas e criaturas invisíveis através de seus óculos alquímicos. Sua manufatura padrão utiliza os componentes listados abaixo.

Rascunhando os Esquemas

- Caso o mekânico já não possua os esquemas para o *motor luminar*, ele terá de criar seus próprios esquemas, ou comprar planos pré-fabricados.
- A lista abaixo mostra que são necessários 12 componentes (1 receptáculo para o motor, 3 placas rúnicas – *círculo mágico contra o mal, revelar almas e ver o invisível*, 1 matriz arcana reflexiva, 1 par de óculos alquímicos, 1 tomada de carga pesada e 5 condutos). Note que há um conduto para cada placa rúnica, mais um para a matriz reflexiva e um para os óculos alquímicos.

Componente	Modificador de CD	Custo para Criar	Preço
receptáculo para motor de convergência arcântrika	+1	—	300 PO
<i>placa rúnica de revelar almas</i>	+3	4.125 PO + 330 XP	8.250 PO
<i>placa rúnica de círculo mágico contra o mal</i>	+3	4.125 PO + 330 XP	8.250 PO
<i>placa rúnica de ver o invisível</i>	+2	1.650 PO + 132 XP	3.300 PO
matriz arcana reflexiva	+1	150 PO + 12 XP	300 PO
óculos alquímicos	+1	2.400 PO + 192 XP	4.800 PO
tomada de carga (pesada, 20 cargas)	+1	100 PO + 8 XP	200 PO
condutos (3 placas, óculos e matriz reflexiva)	+5	5.000 PO + 400 XP	10.000 PO
totais	+17	17.850 PO* + 1.404 XP	43.550 PO

*Este custo total inclui os 300 PO pelo receptáculo para o motor.

- Rascunhar os esquemas leva 12 dias e custa 892 PO e 5 PP (1/20 do custo de criação) e 12 XP. Este custo de criação inclui o preço de um receptáculo para o motor de convergência arcântrika. Comprar os planos custa 1.785 PO (1/10 do custo de criação).
- No décimo segundo dia, um teste de Ofícios (mekânica) (CD 32) é feito para determinar o sucesso do mekânico.

Construindo os Componentes

- O receptáculo para o motor de convergência arcântrika é comprado de um artesão por 300 PO.
- A *placa rúnica de revelar almas* requer 9 dias para ser gravada (1 dia para cada 1.000 PO do preço de 8.250 PO). Ela custa 4.125 PO em materiais e 330 XP. Como drena 200 ou mais XP do seu criador, há 20% de chance de que o mekânico perca permanentemente 2 pontos de vida durante o processo de criação.
- A *placa rúnica de círculo mágico contra o mal* requer 9 dias para ser gravada. Ela custa 4.125 PO em materiais e 330 XP. Como drena 200 ou mais XP do seu criador, há 20% de chance de que o mekânico perca permanentemente 2 pontos de vida durante o processo de criação.
- A *placa rúnica de ver o invisível* requer 4 dias para ser gravada. Ela custa 1.650 PO em materiais e 132 XP.
- A matriz arcana reflexiva requer 1 dia para ser criada, e custa 150 PO em materiais e 12 XP. Sua construção exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 15).
- Os óculos alquímicos requerem 5 dias para serem construídos, e custam 2.400 PO em materiais e 192 XP. Sua construção exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 15), e um teste bem-sucedido de Ofícios (alquimia) (CD 20).
- A construção da tomada de carga pesada requer 1 dia, e custa 100 PO em materiais e 8 XP. Sua construção exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 15).
- Tempo total de construção: 29 dias.
- Custo total de construção: 12.550 PO + 1.004 XP + preço do receptáculo (300 PO).

Montagem & Fusão

- Os custos dos condutos são derivados da seguinte forma: o conduto para a *placa rúnica de revelar almas* custa 1.500 PO e 120 XP (500 PO x nível da magia), o conduto para a *placa rúnica de círculo mágico contra o mal* custa 1.500 PO e 120 XP (500 PO x nível da magia), o conduto para a *placa rúnica*

de ver o invisível custa 1.000 PO e 80 XP (500 PO x nível da magia), o conduto para a matriz arcana reflexiva custa 500 PO e 40 XP, e o conduto para os óculos alquímicos custa 500 PO e 40 XP. O custo total dos condutos é de 5.000 PO e 400 XP. Contudo, o mekânico não arrisca a perda permanente de pontos de vida, já que nenhum conduto drena mais de 120 XP. Um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 15) deve ser feito para cada conduto.

- Criar os condutos e montar e fundir os componentes leva 11 dias (1 dia, mais 1 dia para cada 1.000 PO do preço de 10.000 PO dos condutos). Um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 32) (15 + modificador de CD) deve ser feito para calibrar e fundir o aparelho.
- Tempo total de montagem & fusão: 11 dias.
- Custo total de montagem & fusão: 5.000 PO + 400 XP.
- O *motor luminar* também exige um acumulador pesado para abastecer suas funções mekânicas.

BASTÕES, CAJADOS E VARINHAS MEKÂNICOS

Bastão Mekânico dos Trovões e Relâmpagos: projetar itens mágicos como bastões e cajados com fontes de energia mekânicas requer a adição e incorporação de componentes mekânicos extras. A criação de um *bastão mekânico dos trovões e relâmpagos* exige os componentes listados a seguir.

Rascunhando os Esquemas

- Caso o mekânico já não possua os esquemas para o *bastão mekânico dos trovões e relâmpagos*, ele terá de criar seus próprios esquemas, ou comprar planos pré-fabricados.
- A lista a seguir mostra que são necessários 4 componentes (1 *bastão mekânico dos trovões e relâmpagos*, 1 gatilho mágico ofensivo, 1 tomada de carga padrão e 1 conduto para magia de 4° nível).
- Rascunhar os esquemas leva 4 dias, e custa 1.100 PO (1/20 do custo de criação) e 4 XP. Comprar os planos custa 2.200 PO (1/10 do custo de criação).
- No quarto dia, um teste de Ofícios (mekânica) (CD 19) é feito para determinar o sucesso do mekânico.

Construindo os Componentes

- O *bastão dos trovões e relâmpagos* mágico deve ser construído com o talento Criar Bastão. Esse processo leva 33 dias (1 dia para cada 1.000 PO do preço de 33.000 PO), e exige 16.500 PO em materiais e 1.320 XP. Quem criar o bastão arrisca a perda permanente de 7 pontos de vida.

Componente	Modificador de CD	Custo para Criar	Preço
<i>bastão dos trovões e relâmpagos*</i>	+1	16.500 PO + 1.320 XP**	33.000 PO
gatilho mágico ofensivo magia de 4° nível, NC 9°)	+1	3.600 PO + 288 XP	7.200 PO
tomada de carga (padrão, 10 cargas)	+1	100 PO + 8 XP	200 PO
conduto (magia de 4° nível)	+1	2.000 PO + 160 XP	4.000 PO
totais	+4	22.200 PO + 1.776 XP	44.400 PO

*O preço dos componentes mekânicos é baseado nos pré-requisitos para um *bastão dos trovões e relâmpagos* normal. A magia de mais alto nível incluída na sua criação é *grito* (magia de mago de 4° nível), e a construção exige 9° nível de conjurador.

**A versão mekânica do bastão utiliza o preço básico normal para o bastão mágico (LRB II) ao invés do preço aumentado nos Reinos de Ferro, porque o item não contém nenhuma carga mágica, e não pode funcionar sem uma fonte de energia mekânica.

- O gatilho mágico ofensivo exige 8 dias para ser construído (1 dia para cada 1.000 PO do preço de 7.200 PO). O gatilho mágico custa 3.600 PO em materiais e 288 XP. Sua construção exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 19), e o mekânico arrisca a perda permanente de 2 pontos de vida no processo.
- A criação da tomada de acumulador padrão exige 1 dia (1 dia para cada 1.000 PO do preço de 200 PO). Ela custa 100 PO em materiais e 8 XP. Sua construção exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 15).
- Tempo total de construção: 42 dias.
- Custo total de construção: 20.200 PO + 1.616 XP.

Montagem & Fusão

- O conduto para magia de 4° nível custa 2.000 PO e 160 XP para ser criado (500 PO x nível da magia), e exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 15).
- Criar o conduto e montar e fundir os componentes exige 5 dias (1 dia, mais 1 dia para cada 1.000 PO do preço de 4.000 PO do conduto). Um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 19) (15 + modificador de CD) deve ser feito para calibrar e fundir o aparelho.
- Tempo total de montagem & fusão: 5 dias.
- Custo total de montagem & fusão: 2.000 PO + 160 XP.
- O *bastão mekânico dos trovões e relâmpagos* também exige um acumulador padrão para abastecer suas funções mekânicas.

Cajado Mekânico da Transmutação: a criação de um *cajado mekânico da transmutação* exige os componentes listados a seguir.

Rascunhando Esquemas

- Caso o mekânico já não possua os esquemas para o *cajado mekânico de transmutação*, ele terá de criar seus próprios esquemas, ou comprar planos pré-fabricados.
- A lista a seguir mostra que são necessários 4 componentes (1 *cajado de transmutação*, 1 gatilho mágico ofensivo, 1 tomada de carga pesada e 1 conduto para magia de 6° nível).
- Rascunhar os esquemas leva 4 dias, e custa 2.170 PO (1/20 do custo de criação) e 4 XP. Comprar os planos custa 4.340 PO (1/10 do custo de criação).

- No quarto dia, um teste de Ofícios (mekânica) (CD 19) é feito para determinar o sucesso do mekânico.

Construindo os Componentes

- O *cajado de transmutação* mágico deve ser construído com o talento Criar Cajado. Esse processo leva 65 dias (1 dia para cada 1.000 PO do preço de 65.000 PO), e exige 32.500 PO em materiais e 2.600 XP. Quem criar o cajado arrisca a perda permanente de 13 pontos de vida.
- O gatilho mágico ofensivo exige 16 dias para ser construído (1 dia para cada 1.000 PO do preço de 15.600 PO). O gatilho mágico custa 7.800 PO em materiais e 624 XP. Sua construção exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 21), e o mekânico arrisca a perda permanente de 4 pontos de vida no processo.
- A criação da tomada de acumulador pesada exige 1 dia (1 dia para cada 1.000 PO do preço de 200 PO). Ela custa 100 PO em materiais e 8 XP. Sua construção exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 15).
- Tempo total de construção: 82 dias.
- Custo total de construção: 40.400 PO + 3.232 XP.

Montagem & Fusão

- O conduto para magia de 6° nível custa 3.000 PO e 240 XP para ser criado (500 PO x nível da magia), e exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 15). O mekânico que o criar arrisca a perda permanente de 2 pontos de vida.

Componente	Modificador de CD	Custo para Criar	Preço
<i>cajado da transmutação*</i>	+1	32.500 PO + 2.600 XP**	65.000 PO
gatilho mágico ofensivo (magia de 6º nível, NC 13º)	+1	7.800 PO + 624 XP	15.600 PO
tomada de carga (pesada, 20 cargas)	+1	100 PO + 8 XP	200 PO
conduto (magia de 6º nível)	+1	3.000 PO + 240 XP	6.000 PO
totais	+4	43.400 PO + 3.472 XP	86.800 PO

*O preço dos componentes mekânicos é baseado nos pré-requisitos para um *cajado de transmutação* normal. A magia de mais alto nível incluída na sua criação é *desintegrar* (magia de mago de 6º nível), e a construção exige 13º nível de conjurador.

**A versão mekânica do cajado utiliza o preço básico normal para o cajado mágico (LRB II) ao invés do preço aumentado nos Reinos de Ferro, porque o item não contém nenhuma carga mágica, e não pode funcionar sem uma fonte de energia mekânica.

- Criar o conduto e montar e fundir os componentes exige 7 dias (1 dia, mais 1 dia para cada 1.000 PO do preço de 6.000 PO do conduto). Um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 19) (15 + modificador de CD) deve ser feito para calibrar e fundir o aparelho.
- Tempo total de montagem & fusão: 7 dias.
- Custo total de montagem & fusão: 3.000 PO + 240 XP.
- O *cajado mekânico de transmutação* também exige um acumulador pesado para abastecer suas funções mekânicas.

Varinha Mekânica de Bola de Fogo: varinhas mekânicas dependem bem mais de partes mekânicas do que os cajados ou bastões. Uma *varinha mekânica de bola de fogo* (5º nível) requer os seguintes componentes:

Rascunhando os Esquemas

- Caso o mekânico já não possua os esquemas para a *varinha mekânica de bola de fogo*, ele terá de criar seus próprios esquemas, ou comprar planos pré-fabricados.
- A lista ao lado mostra que são necessários 3 componentes (1 *placa rúnica de bola de fogo*, 1 tomada de carga padrão e 1 conduto para magia de 3º nível).
- Rascunhar os esquemas leva 3 dias, e custa 226 PO, 2 PP e 5 PC (1/20 do custo de criação) e 3 XP. A compra dos planos custa 452 PO e 5 PP (1/10 do custo de criação).
- No terceiro dia, um teste de Ofícios (mekânica) (CD 20) é feito para determinar o sucesso do mekânico.

Componente	Modificador de CD	Custo para Criar	Preço
<i>placa rúnica de bola de fogo</i> (NC 5º)	+3	4.125 PO + 330 XP	8.250 PO
tomada de carga (padrão, 10 cargas)	+1	100 PO + 8 XP	200 PO
conduto (magia de 3º nível)	+1	300 PO + 24 XP	600 PO
totais	+5	4.525 PO + 362 XP	9.050 PO

Construindo os Componentes

- A *placa rúnica de bola de fogo* exige 9 dias para ser gravada (um dia para cada 1.000 PO do preço de 8.250 PO). Ela custa 4.125 PO em materiais e 330 XP. O mekânico também arrisca a perda permanente de 2 pontos de vida no processo de criação.
- A criação da tomada de acumulador padrão exige 1 dia (um dia para cada 1.000 PO do preço de 200 PO). Ela custa 100 PO em materiais e 8 XP. Sua construção exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 15).
- Tempo total de construção: 10 dias.
- Custo total de construção: 4.225 PO + 338 XP.

Montagem & Fusão

- O conduto para varinha mekânica de 3º nível custa 300 PO e 24 XP para ser criado (100 PO x nível da magia), e exige um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 15).
- Criar o conduto e montar e fundir os componentes exige 2 dias (1 dia, mais 1 dia para cada 1.000 PO do preço de 600 PO do conduto). Um teste bem-sucedido de Ofícios (mekânica) (CD 20) (15 + modificador de CD) deve ser feito para calibrar e fundir o aparelho.
- Tempo total de montagem & fusão: 2 dias.
- Custo total de montagem & fusão: 300 PO + 24 XP.
- A *varinha mekânica de bola de fogo* também exige um acumulador padrão para abastecer suas funções mekânicas.

← APÊNDICE G: GLOSSÁRIO →

A seguir apresentamos um glossário que contém o nome original (em inglês) dos principais termos deste livro. Ele pode ser útil caso você adquira (ou já tenha) um suplemento em inglês dos REINOS DE FERRO, ou caso você queira acompanhar artigos e discussões em inglês sobre o cenário.

Note que os nomes próprios não foram traduzidos, a não ser que tivessem algum significado. Por exemplo, Cygnar manteve, na edição brasileira, o mesmo nome que tem na edição americana. Já *Protectorate of Menoth* foi traduzido como "Protetorado de Menoth", que é o significado de seu nome em inglês. Nomes que *não* foram traduzidos incluem:

- Os nomes dos reinos: Cygnar, Khador, Llael, Ord, Rhul, Ios e Cryx, com exceção do Protetorado de Menoth e das Planícies da Pedra Sangrenta;
- Os nomes dos deuses: Morrow, Thamar, Menoth, Dhunia, Cyriss, Scyrach e Nyssor, com exceção da Serpente Devoradora. *The Great Fathers* foi traduzido para Os Grandes Patriarcas, mas o nome de cada patriarca em particular foi mantido. Os nomes de todos os ascendidos e proles também foram mantidos no original.

Os termos a seguir estão organizados em ordem alfabética do nome original.

Jack Handling: Operar Gigante-a-Vapor
Accumulator Socket: tomada de acumulador
Advanced Synthesis: Síntese Avançada
Adventure Domain: Domínio da Aventura
Alchemical Goggles: óculos alquímicos
Alchemy: alquimia
Arcane Condenser: condensador arcano
Arcane Focus: foco arcano
Arcane Mechanik: mekânico arcano
Arcantrik Convergence Engine: motor de convergência arcântrika
Arcantrik Convergence Engine Housing: receptáculo de motor de convergência arcântrika
Archons: arcontes
Arcodynamic Accumulator: acumulador arcodinâmico
Armor Proficiency (warcaster armor): Usar Armadura (armadura de conjurador de guerra)
Artifice Domain: Domínio do Artífice
Artificer: artífice
Ascendant: ascendido

Ascension Mass (Morrowday): Missa da Ascensão (Dia de Morrow)

Assassination Domain: Domínio do Assassinato
Aurum Ominus Alchemist: Alquimista Aurum Ominus
Autumn Domain: Domínio do Outono
Bard, "War-Bard": bardo, "bardo de guerra"
Battle Chaplain: capelão de batalha
Battlecaster: Conjurador de Batalha
Bayonet Charge: Carga de Baioneta
Beast, the: a Besta
Blackclad: trajado-em-negro
Blight's Eve: Dia do Flagelo
Bodger: remendão
Bodging: enjambrar
Bond with Magelock Pistol: ligação com pistola arcana
Brethren of the Wurm: Confrades da Serpente
Cabalic Crucible: crisol cabalístico
Calloused Hands: Mãos Calejadas
Canon of the True Law: Cânone da Verdadeira Lei
Caspian: caspiano
Cast Rune Bullet: forjar balas rúnicas
Channel Holy Might: canalizar poder divino
Charge Accumulator: recarregar acumulador
Circle, the: o Círculo
Claywives: Esposas de Barro
Combat Loading: Recarga em Combate
Conduits: condutos
Craft (cannoneer): Ofícios (canhoneiro)
Craft (clockwork): Ofícios (engrenagens)
Craft (demolitions): Ofícios (demolição)
Craft (gunsmithing): Ofícios (fabricação de armas de fogo)
Craft (mechanika): Ofícios (mekânica)
Craft (small arms): Ofícios (armas de fogo)
Craft (steam engine): Ofícios (motor a vapor)
Craft (tools): Ofícios (ferramentas)
Craft Blasting Powder: Criar Pólvora Explosiva
Create Mechanikal Familiar: criar familiar mekânico
Create Thrall: Criar Servo
Creature Lore: Conhecimento de Criaturas
Cults of the Vanished: Cultos dos Desvanecidos
Cyriss, the Dark Wanderer: Cyriss, a Andarilha Negra

Dark Ascension: Ascensão Negra
Dark Lore Domain: Domínio do Conhecimento Sombrio
Day of Accord/Sulonsphar: Dia do Acordo/Sulonsphar
Day of Markus: Dia de Markus
Demolish: demolir
Dhunias Balm: Bálsamo de Dhunia
Dhunias Wrath: Ira de Dhunia
Divine Court: Divina Corte
Earth's Skin (Balm): Pele da Terra (Bálsamo)
Engulf in Flames (Wrath): Engolfar em Chamas (Ira)
Eternal Wheel, the: a Roda Eterna
Exotic Weapon Proficiency (small arms): Usar Arma Exótica (armas de fogo)
Eye of the Wurm, the: o Olho da Serpente
Faithcasting: Magias da Fé
Faithful Resolve: Determinação da Fé
Fallen, the: os Caídos
Fane of Nyssor: Santuário de Nyssor
Fane of Scyrah: Santuário de Scyrah
Farmstead Domain: Domínio das Fazendas
Fell Caller: arauto da matança
Fell Calls: brados de matança
Flameguard of the Temple: Guarda Flamejante do Templo
For the Motherland: Pela Terra Mãe
Forbidden Knowledge: Conhecimento Proibido
Founding Day: Dia da Fundação
Fraternal Brother: Iniciado Fraternal
Fraternal Order of Wizardry: Ordem Fraternal de Magia
Give it a Good Kick: dar um bom chute
Giving Day (Winterfest): Dia dos Presentes (Festival de Inverno)
Great Fathers: Grandes Patriarcas
Greatcoat: sobretudo
Green Weapon: Arma Verde
Greylord: Lorde Cinzento
Greylords Covenant: Irmandade dos Lordes Cinzentos
Group Subdual: Contusão em Grupo
Gun Mage: mago-pistoleiro
Gunslinger: Saque de Duelo
Gunwerk: armeria

Hunter, the: o Caçador
Idrian: idriano
Illuminated One: Iluminado
Improved Combat Loading: Recarga em Combate Aprimorada
Improved Gunslinging: Saque de Duelo Aprimorado
Improved Two-Pistol Fighting: Combater com Duas Pistolas Aprimorado
Induction Belt: cinto de indução
Infernal Archive, the: o Arquivo Infernal
Infernals: infernais
Inquisitor: Inquisidor
Iosan: iosano
Jackwrench: disciplinar
Knights Exemplar: Cavaleiros Exemplares
Knights of the Patriarchs: Cavaleiros dos Patriarcas
Knights of the Prophet: Cavaleiros do Profeta
Kossite: kossita
Liturgy of Judgment: Liturgia do Julgamento
Longest Night, The: A Mais Longa das Noites
Madness Domain: Domínio da Loucura
Mage Hunter: caçador de magos
Master Mechanik: mestre mekânico
Maximize Alchemy: Maximizar Alquimia
Mechanika: mekânica
Mechanika Domain: Domínio da Mekânica
Mechanika Familiarity: familiaridade com mekânica
Mechanikal Aptitude: Aptidão Mekânica
Mechanikal Innovation: inovação mekânica
Mechanikal Secrets: segredos mekânicos
Mechanikal Specialty: Especialidade Mekânica
Mechanikal Trigger: gatilho mekânico
Mechanoflail: mecano-mangual
Mendicant Domain: Domínio da Mendicância
Menofix: menofixo
Mercantilism Domain: Domínio do Mercantilismo
Midlunder: povo-do-meio
Mindfire (Balm): Fogo Mental (Bálsamo)
Morridane: morridano
Myth Delver: Investigador de Mitos
Nature's Bounty (Balm): Fatura da Natureza (Bálsamo)
Offensive Spell Trigger: gatilho mágico ofensivo

Old Faith: Velha Fé	Steam & Iron Workers Union: Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & Ferro
Order of Illumination: Ordem de Iluminação	Steam Monkey: Rato do Vapor
Order of Keeping: Ordem da Manutenção	Steamjack: Gigante-a-Vapor
Order of the Fist: Ordem do Punho	Steamo: Vaporeiro
Order of the Golden Crucible: Ordem do Crisol Dourado	Strength of the Earth (Wrath): Força da Terra (Ira)
Order of the Wall: Ordem da Muralha	Stronghammer Smith: Ferreiro do Martelo Forte
Pain of Healing, the: a Dor da Cura	Sulese: sulês
Pistoleer: pistoleiro	Summer Domain: Domínio do Verão
Plunder Domain: Domínio da Pilhagem	Summerfaire: feira de verão
Predation Domain: Domínio dos Predadores	Tall Tales: Falácias
Quick Fix: conserto rápido	Tempenfest: Festa de Tempen
Ranger, "Scout": ranger, "batedor"	Temptressfest: Festa da Tentadora
Reclaimers: Recuperadores	Tenfest: Festa dos Dez
Reflective Arcane Matrix: matriz arcana reflexiva	Thunderous Exaltation (Wrath): Exaltação Trovejante (Ira)
Reflexive Spell Trigger: gatilho mágico reflexivo	Thurian: thuriano
Reinforcing Runes: runas de reforço	Tinkering: desmantelar
Retribution of Scyrah: Retribuição de Scyrah	Tordoran: tordorano
Rifleman: fuzileiro (classe de prestígio)	Toruk's Blight: O Flagelo de Toruk
Rifleman: Fuzileiro (talento)	Toss a Hammer at It: jogar um martelo
Righteousness Domain: Domínio da Virtude	Trollkin: trollóide
Rite of Assessment: Ritual de Escrutínio	Two-Pistol Fighting: Combater com Duas Pistolas
Rugged Mechanika: Mekânica Robusta	Tyranny Domain: Domínio da Tirania
Rune Plates: placas rúnicas	Umbrean: umbreano
Sagas and Stories: Sagas e Histórias	Unbreakable Concentration: Concentração Inquebrável
Salvage Ammunition: Aproveitar Munição	Undeath Domain: Domínio da Morte-em-Vida
Sanction of the Fathers: Sanção dos Patriarcas	Undine Summons (Wrath): Invocações Ondinas (Ira)
Schematics: esquemas	Unearthed Arcana: Descobertas Arcanas
Scion: prole	Union Steamo: Trabalhador do Sindicato
Scrivener: Escrivão	University Education: Educação Universitária
Scrutators: Perscrutadores	Vanar Liberator: libertador vanar
Seafaring Domain: Domínio da Navegação	Veld, the: a Estepe
Second-story Man: ventanista	Vigilance and Voice of the Law: Vigilância e Voz da Lei
Seekers: Buscadores	Warcaster: conjurador de guerra
Sense Mark: Sentir Marca	Warcaster Armor: armadura de conjurador de guerra
Serricsteel: aço serric	Warcleaver, Ogrun: machete de guerra ogrun
Sharpshooter: Franco-Atirador	Warjack: gigante-de-guerra
Shroud, the: a Mortalha	Warrior Domain: Domínio do Guerreiro
Shroudfall: Queda da Mortalha	Wind Shroud (Balm): Véu de Vento (Bálsamo)
Soulburning: queima da alma	Winter Domain: Domínio do Inverno
Spring Domain: Domínio da Primavera	Witch Hound: Farejador de Bruxas
Spring of Understanding (Balm): Fonte do Entendimento (Bálsamo)	Woldwarden: vigia-do-ermo



Personagem				TENDÊNCIA			REINOS DE FERRO				
Nome do Jogador				LB	NB	CB					
Classe				LN	N	CN					
Nível				LM	NM	CM					
Raça											
Deus											
IDADE:				PESO:		CABELO:					
GÊNERO:				ALTURA:		OLHOS:					
Habilidades				Perícias							
Valor	Mod.	Valor	Mod.	Temp.	Temp.	Hab. Chave	Mod. Total	Mod. Hab.	Grad.	Outros	Grad. Máx.
FOR						Des	=	+	+		
DES						Des*	=	+	+		
CON						Car	=	+	+		
INT						Des*	=	+	+		
SAB						Car	=	+	+		
CAR						Des*	=	+	+		
Ataque Base				Desl.		Normal		Sem armadura		Iniciativa	
Corpo a corpo				Total		Ataque Base		Mod. de Força		Mod. de Tamanho	
BÔNUS DE ATAQUE				=		+		+		+	
Distância				Total		Ataque Base		Mod. de Destreza		Mod. de Tamanho	
BÔNUS DE ATAQUE				=		+		+		+	
Armas				Total		Ataque Base		Mod. de Força		Mod. de Tamanho	
BÔNUS DE ATAQUE				=		+		+		+	
Classe de Armadura				Bônus de Armadura		Bônus de Escudo		Mod. de Destreza		Mod. de Tamanho	
CA				= 10		+		+		+	
CA de Surpresa				CA de Toque		Penalidade por Armadura		Chance de Falha de Magia			
Chance de Erro:				Resistência a Magia:							
ARMA:				Bônus de Ataque Total:							
Dano:				Decisivo:		Distância:		Peso:		Tipo:	
Propriedades Especiais:				Tamanho:		Munição:					
ARMA:				Bônus de Ataque Total:							
Dano:				Decisivo:		Distância:		Peso:		Tipo:	
Propriedades Especiais:				Tamanho:		Munição:					
ARMA:				Bônus de Ataque Total:							
Dano:				Decisivo:		Distância:		Peso:		Tipo:	
Propriedades Especiais:				Tamanho:		Munição:					
ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO:				Bônus de CA:							
Tipo:				Des. Máx.:		Chance de Falha de Magia:		Desl.:			
Penalidade de Armadura:				Peso:		Propriedades Especiais:					
ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO:				Bônus de CA:							
Tipo:				Des. Máx.:		Chance de Falha de Magia:		Desl.:			
Penalidade de Armadura:				Peso:		Propriedades Especiais:					

387

Personagem

IDADE: DATA DE NASCIMENTO: ALTURA:
CABELO: PELE: GÊNERO:
TAMANHO: PESO: OLHOS:
CANHOTO/DESTRO: NACIONALIDADE:

Aparência

Sobre o Personagem

Fatos

Histórico



Estação

Aliados

Inimigos

Honos e Condecorações

Companheiros/Familiars

<i>Nome</i>						Classe:	Nível:	Pontos de Vida:
						Raça:	Gênero:	
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR		Deslocamento:	Iniciativa:
RESISTÊNCIAS: Fort:		Ref:	Von:			CA:	Ataques:	
Perícias, Talentos, & Habilidades Especiais								

<i>Nome</i>						Classe:	Nível:	Pontos de Vida:
						Raça:	Gênero:	
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR		Deslocamento:	Iniciativa:
RESISTÊNCIAS: Fort:		Ref:	Von:			CA:	Ataques:	
Perícias, Talentos, & Habilidades Especiais								

<i>Nome</i>						Classe:	Nível:	Pontos de Vida:
						Raça:	Gênero:	
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR		Deslocamento:	Iniciativa:
RESISTÊNCIAS: Fort:		Ref:	Von:			CA:	Ataques:	
Perícias, Talentos, & Habilidades Especiais								

<i>Nome</i>						Classe:	Nível:	Pontos de Vida:
						Raça:	Gênero:	
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR		Deslocamento:	Iniciativa:
RESISTÊNCIAS: Fort:		Ref:	Von:			CA:	Ataques:	
Perícias, Talentos, & Habilidades Especiais								

Armas/Armaduras

<i>Arma</i>				BÔNUS DE ATAQUE TOTAL			
Dano:		Decisivo:		Incremento de Distância:		Peso:	
Tipo:		Tamanho:		Munição:			
Propriedades Especiais:							

<i>Arma</i>				BÔNUS DE ATAQUE TOTAL			
Dano:		Decisivo:		Incremento de Distância:		Peso:	
Tipo:		Tamanho:		Munição:			
Propriedades Especiais:							

<i>Arma</i>				BÔNUS DE ATAQUE TOTAL			
Dano:		Decisivo:		Incremento de Distância:		Peso:	
Tipo:		Tamanho:		Munição:			
Propriedades Especiais:							

<i>Armadura (Tem de Proteção)</i>				BÔNUS DE CA			
Tipo:		Bônus Máximo de Destreza:		Chance de Falha de Magia Arcana:			
Deslocamento:		Peso:		Penalidade por Armadura:			
Propriedades Especiais:							

<i>Armadura (Tem de Proteção)</i>				BÔNUS DE CA			
Tipo:		Bônus Máximo de Destreza:		Chance de Falha de Magia Arcana:			
Deslocamento:		Peso:		Penalidade por Armadura:			
Propriedades Especiais:							

<i>Armadura (Tem de Proteção)</i>				BÔNUS DE CA			
Tipo:		Bônus Máximo de Destreza:		Chance de Falha de Magia Arcana:			
Deslocamento:		Peso:		Penalidade por Armadura:			
Propriedades Especiais:							

Anotações

« CAIXAS DE TEXTO »

Armas de Fogo Arcanas	109	Irmandade dos Lordes Cinzentos, A	298
Armas de Fogo Malfeitas & Defeituosas	184	Legado do Clã Serric, O	180
Assombração	285	Magia Necromântica nos Reinos de Ferro	262
Atirar do Quadril	185	Magias com Componentes Materiais Caros.....	329
Autoridade da Verdadeira Lei	227	Magias Necromânticas Perigosas	263
Banquetes Cerimoniais	235	Magos e as Outras Raças, Os.....	296
Calendário Iosano, O.....	24	Mecânico ou Mekânico.....	316
Clérigos de Cyriss.....	237	Motores de Convergência Arcântrica.....	336
Clérigos de Dhunia	257	Necrotita	315
Clérigos de Nyssor	253	O que é preciso para jogar nos Reinos de Ferro.....	9
Colas e Outros Adesivos.....	307	O que É um Bruxo?	294
Conjuração & Componentes Materiais	352	Ordem de Iluminação, A.....	300
Cultuando Thamar	218	Ordem do Crisol Dourado, A	299
Danificando Acumuladores	324	Ordem Fraternal de Magia, A.....	297
De Acordo com o Enkheiridion	209	Parafernália Religiosa	199
Deusa Oculta, A	206	Perícias de Ofícios Avançadas.....	80
Dizem os Boatos..... 17, 21, 22, 32, 35, 37, 44, 52, 55, 267, 295, 297, 298, 300, 303, 314		Perícias Relacionadas a Armas de Fogo.....	143
Dogmas de Morrow, Os.....	268	Perigos das Artes Negras, Os	263
Ecto-Jaulas & Pactos Infernais	284	Personagens de Minorias	46
Elfos Clérigos PJs	251	Preceitos de Cyriss, Os	271
Esquemas & Espionagem Industrial	321	Queima da Alma	275
Fascinar Bestas	232	Recarregando Acumuladores	324
Fé e Conjuração	267	Recarregando em Campo	104
Ferramentas da Retribuição, As.....	116	Ritos da Arbitragem, Os.....	276
Flagelo de Toruk, O	273	Ritos da Devoradora, Os	272
Glossário de Termos e Gírias de Oficina	316	Sacramentos de Thamar, Os	270
Hieróglifos Telgesch	219	Segredos de Scyrach	249
Intrusos Infernais.....	264	Tohmaak Mahkeiri, ou Vislumbre da Mente.....	58
		Toque da Feitiçaria, O	292
		Toruk, Deus de Caen?.....	206

Tragam seus Mortos	280
Votos de Menoth, Os	269

TABELAS NUMERADAS

Tabela 1-1: Semanas dos Calendários	24
Tabela 1-2: Meses dos Calendários.....	26
Tabela 1-3: Idade Inicial Aleatória	64
Tabela 1-4: Efeitos do Envelhecimento	64
Tabela 1-5: Línguas Mortas.....	65
Tabela 1-6: Línguas Vivas e Dialectos	66
Tabela 1-7: Relações Políticas entre Reinos.....	98
Tabela 2-1: Ranger dos Reinos de Ferro, O.....	86
Tabela 2-2: Arauto da Matança, O.....	90
Tabela 2-3: Mago-Pistoleiro, O	96
Tabela 2-4: Magias Conhecidas do Mago-Pistoleiro.....	97
Tabela 2-5: Habilidades Especiais de uma Pistola Arcana Ligada.....	98
Tabela 2-6: Mekânico Arcano, O.....	106
Tabela 2-7: Remendão, O	108
Tabela 2-8: Caçador de Magos, O	117
Tabela 2-9: Capelão de Batalha, O.....	119
Tabela 2-10: Conjurador de Guerra, O.....	124
Tabela 2-11: Fuzileiro, O.....	128
Tabela 2-12: Pistoleiro, O.....	132
Tabela 2-13: Trajado-em-Negro	136
Tabela 2-14: Ventanista, O	140
Tabela 2-15: Perícias.....	144
Tabela 2-16: Sinergia de Perícias.....	143
Tabela 2-17: Talentos	153

Tabela 2-18: Cartuchos de Munição por Arma	157
Tabela 3-1: Armerias e Ofícios (fabricação de armas de fogo).....	185
Tabela 3-2: Armas	192
Tabela 3-3: Armaduras e Escudos.....	197
Tabela 3-4: Equipamento.....	203
Tabela 4-1: Ascendidos de Morrow	214
Tabela 4-2: Proles de Thamar.....	221
Tabela 5-1: Dor da Cura.....	278
Tabela 5-2: Dor de Ser Curado.....	278
Tabela 5-3: Humanóides Reencarnados	282
Tabela 5-4: Ogrun Reencarnados.....	282
Tabela 5-5: Punição por Reviver os Mortos	283
Tabela 5-6: Efeitos Adversos de Ser Revivido.....	285
Tabela 5-7: Pesos e Medidas Alquímicos.....	304
Tabela 5-8: Outros Ácidos Naturais.....	305
Tabela 5-9: Outras Antitoxinas Naturais.....	306
Tabela 5-10: Projetando Itens Mekânicos.....	323
Tabela 5-11: Tamanhos e Custos de Acumuladores.....	325
Tabela 5-12: Custo Padrão de Criação de Placas Rúnicas (de acordo com a classe do criador)	330
Tabela 5-13: Custos de Construção de Armaduras e Escudos.....	332
Tabela 5-14: Exemplos de Custos de Placas Rúnicas para Armaduras e Escudos	333
Tabela 5-15: Custos de Construção de Armas	334
Tabela 5-16: Exemplos de Custos de Placas Rúnicas para Armas	335
Tabela 5-17: Custo Total de Criação de Varinhas Mekânicas	339
Tabela 5-18: Armaduras Feitas sob Medida	341
Tabela 5-19: Tabelas de Invocação Revisadas	357

◀◀ ÍNDICE REMISSIVO ▶▶

A

ácidos	303 a 304
acumuladores arcodinâmicos	324
danificando	324
recarregando	102, 324 a 235
agente da inteligência.....	111
Alquimista Aurum Ominus	151 a 152
(veja também “Ordem do Crisol Dourado”)	
Alquimistas e Boticários.....	302
Anão.....	46
nomes anões	61
Animar os Mortos	262 a 263
antitoxínas	305, 306
Aproveitar Munição	152
Aptidão Mekânica	152
arauto da matança	57, 87, 88 a 92
Arcânika	323
Arcontes	217
areia grudenta gobber	305
Arma Verde	152
armadura de conjurador de guerra.....	339 a 343
armas de fogo	
comuns	184 a 187
customização de armas de fogo	188
de armerias especializadas	181 a 184
malfeitas e defeituosas.....	184
origens.....	178
Armerias	179 a 180
Arquivo Infernal, O	220
Artífice	155
Artis.....	18 a 20

Ascendidos	213
Angellia	213 a 214
Corben	214
Ellena	215
Katrena.....	215
Markus.....	216
Rowan.....	216
Solovin.....	214, 216
tabela de ascendidos.....	214

Assombração	285
Atirar com o Quadril	187
Aura de Corrupção	273
Autoridade da Verdadeira Lei.....	227

B

bárbaro	80
bardo.....	80
bile de dragão	304
Bruxo	294
Buscadores.....	250 a 251

C

Caídos, Os.....	111, 213, 220, 267
Calder	18 a 20
Calendário	24 a 26
câmara de foco arcano	341
Caminhos da Magia Divina	266 a 276
campo de energia	340 a 341
Canalizar Poder Divino.....	155
Cânone da Verdadeira Lei, O	268
Carga de Baioneta.....	155
Caspia	42 a 43, 67, 70
Cavaleiros do Profeta.....	211 a 212
cera espiritual.....	306

Círculo do Juramento.....	178, 294 a 295, 298
Classes de Prestígio	111
caçador de magos	113
capelão de batalha.....	117
conjurador de guerra	120
fuzileiro	125
pistoleiro	130
trajado-em-negro	133
ventanista	137
clérigo	81
Domínios Clericais	286 a 291
Colas e Outros Adesivos	307
Colossais	313
Combater com Duas Pistolas.....	156
Complicações da Cura.....	276
Concentração Inquebrável.....	156
condensador arcano	325 a 326
condutos	326 a 327
Conhecimento de Criaturas.....	142
Conhecimento Proibido.....	156
Conjuração e Componentes Materiais	352
Conjurador de Batalha	156
Conselho Visgodo	268
Conserto Rápido	156 a 157
Constelações e Corpos Celestes	21
Contusão em Grupo	157
Córtices.....	124 a 125, 317, 345, 347 a 348
Cosmologia.....	81, 205
creme afiado.....	306
creme de cura geral	312
Criando Armaduras e Escudos Mekânicos	331
Criando Armas Mekânicas.....	333
Criar Pólvora Explosiva	157 a 158

Criar Servo.....	158
crisol cabalístico	327
Cultos dos Desvanecidos.....	251
Cyriass.....	235 a 239, 271
preceitos de.....	271

D

Descobertas Arcanas	158
Determinação da Fé.....	158
Dhunias.....	255 a 257, 274
Aspectos Elementais de Dhunia	274
Divina Corte, A.....	245 a 253
Dom da Magia Arcana, O	292
druída	81 a 82, 234

E

Ecto-Jaulas	284
Educação Universitária.....	158 a 159
Elfo.....	50 a 53
nomes élficos	62
Engolfar em Chamas	159
Enkheiridion	209, 267, 268
Escolhidos de Tamar	225
Esposas de Barro	243 a 245
estudioso aventureiro	78
Etnias	31
Caspiano.....	42 a 43
Idriano.....	43 a 44
Khard.....	32 a 33
Kossita	33 a 34
Morridano	39
outras etnias	45 a 46
Povo-do-Meio	38
Ryn.....	34 a 35
Scharde	45 a 45

Skirov.....	35 a 36
Sulês	42 a 43
Thuriano	40
Tordorano	41
Umbreano	36 a 37

Exaltação Trovejante.....	159
---------------------------	-----

Exordeum.....	211 a 213, 280
---------------	----------------

F

Falácias.....	159
---------------	-----

Farejador de Bruxas.....	159 a 160
--------------------------	-----------

Fé e Conjuração	267
(veja também "Magias da Fé")	

feiticeiro	82
------------------	----

Feitiçaria	292 a 294
------------------	-----------

Ferreiro do Martelo Forte	160
---------------------------------	-----

fluido embalsamador	306
---------------------------	-----

Fogo Mental	160
-------------------	-----

Fonte do Entendimento.....	160
----------------------------	-----

Força da Terra.....	160
---------------------	-----

Franco-Atirador.....	160
----------------------	-----

fura-bruma.....	306
-----------------	-----

Fuzileiro (talento).....	160 a 161
--------------------------	-----------

G

gás do sono	307
-------------------	-----

gelo instantâneo.....	307
-----------------------	-----

Gêmeos, Os	208 a 209
------------------	-----------

gigante-a-vapor	149 a 150, 343 a 351
-----------------------	----------------------

gigante-de-guerra.....	349 a 351
------------------------	-----------

Glossário de Termos e Gírias de Oficina.....	316
--	-----

Goblin.....	48 a 50
-------------	---------

nomes goblins.....	62 a 63
--------------------	---------

granadas	142, 191
----------------	----------

Grandes Patriarcas, Os.....	239 a 245, 276
-----------------------------	----------------

graxa quente	307
--------------------	-----

Guarda Flamejante	229
-------------------------	-----

armadura de batalha da	332
------------------------------	-----

guerreiro.....	83
----------------	----

H

Hieróglifos Telgesch	219
----------------------------	-----

Humanos	32 a 46
(veja também "Etnias")	

I

Idiomas	31, 64 a 67
---------------	-------------

Línguas Mortas	65
----------------------	----

Línguas Vivas e Dialectos	66
---------------------------------	----

Iluminado	161
-----------------	-----

(veja também "Ordem de Iluminação")	
-------------------------------------	--

Império Khárdico	32, 70
------------------------	--------

incenso de pólipó sangrento.....	308
----------------------------------	-----

incenso exaltado	308
------------------------	-----

Infernais	205, 264 a 266, 284
-----------------	---------------------

infusão de bile.....	305
----------------------	-----

infusão de pólipó sangrento	305
-----------------------------------	-----

Iniciado Fraternal	161 a 162
--------------------------	-----------

(veja também "Ordem Fraternal de Magia")	
--	--

Inquisição	213, 294, 300
------------------	---------------

Inquisidor	162
------------------	-----

Investigador de Mitos	162
-----------------------------	-----

Invocação.....	264, 356 a 357
----------------	----------------

Invocações Divinas.....	266
-------------------------	-----

Invocações Ondinas.....	162
-------------------------	-----

Ios.....	16, 50 a 52, 67, 73 a 74
----------	--------------------------

Irmandade dos Lordes Cinzentos 297 a 298
(veja também "Lorde Cinzento")

Itens Mekânicos

armaduras mekânicas 331 a 332
armas mekânicas 333 a 335
bastões, cajados e varinhas mekânicos 338 a 339

K

Kharg Drogun 205, 239 a 244, 276

L

ladino 83
Laris 18 a 20
limpa-feridas Carvalo 304
limpa-ossos 304
linimento isolante 308
Liturgia do Julgamento 162
Lorde Cinzento 162 a 163
(veja também "Irmandade dos Lordes Cinzentos")
Lordes Lich 45, 73, 261
Luas 18 a 20
luz embalada 308
Lyoss 22, 50, 245 a 247

M

Magia

dos Magos 294 a 295
Druídica 273 a 274
Planar 266

Magias da Fé 163
(veja também "Fé e Conjuração")

magias

desconhecidas 352
alteradas 352
novas 359

mago 83

mago-pistoleiro 87, 92 a 99

Mãos Calejadas 163

Marca de Odom 74, 296

matriz arcana reflexiva 328

Maximizar Alquimia 163

Mekânica Robusta 163

mekânico arcano 87, 99 a 104

Menoth 225 a 230, 268 a 269

mente clara 308

monge 83 a 84

(veja também "Ordem da Manutenção" e
"Ordem do Punho")

Morrow 209 a 217, 267 a 268

dogmas de 268

Mortalha, A 220

motor a vapor 149, 344 a 345

motor de convergência arcântrika 336 a 337

munição 143, 152, 157, 189 a 191, 310 a 311
(veja o custo da munição de cada arma de fogo
na descrição da arma de fogo específica)

N

Necromancia 260 a 263

Necrotita 315

névoa de silêncio 309

nomes de personagens dos Reinos de Ferro 58 a 63

Nyssor 53, 251 a 253, 275 a 276

O

óculos alquímicos 328

Ofícios (armas de fogo) 142

Ofícios (canhoneiro) 142

Ofícios (demolição) 142 a 143

Ofícios (engrenagens)	143	perscrutadores.....	230
Ofícios (fabricação de armas de fogo)	146	pistolas-escudos	188 a 189, 197
Ofícios (ferramentas)	146 a 147	placas rúnicas	328 a 329, 330, 333, 335
Ofícios (mekânica)	147 a 149	Planetas.....	20 a 21
Ofícios (motor a vapor).....	149	Planícies da Pedra Sangrenta.....	16, 43, 46, 74, 80
Ogrun	53 a 56	pó de fogo	310
nomes ogrun.....	63	pó de tonteira.....	310
óleo anti-inflamável	309	pó dolorido	310
óleo da mão de Morrow	309	pólvora explosiva....	143, 152, 157, 178 a 179, 189 a 191, 313, 370
óleo rastreador	309	pólvora faiscante	311
Operar Gigante-a-Vapor	149 a 150, 347	Princípios da Mekânica Básica	320
Ordem de Iluminação	299 a 300	Produtos Alquíimicos nos Reinos de Ferro	303 a 313
(veja também “Iluminado”)		Proles	221
Ordem da Manutenção	84, 212	Aidan	221 a 222
Ordem do Crisol Dourado	298 a 299	Delesle	222
(veja também “Alquimista Aurum Ominus”)		Drayce.....	223
Ordem do Punho.....	84, 228	Ekris.....	223
Ordem Fraternal de Magia.....	296 a 297	Nivara	223 a 224
(veja também “Iniciado Fraternal”)		Roth	224
Ordem Nonokrion.....	65, 264	Stacia	224
Ordens Arcanas dos Reinos de Ferro	296	tabela de proles.....	221
Orgoth	16, 209	Protocolo de Comando	347
P		Q	
Pactos Infernais	284	quebra-grilhões	305
paladino.....	84 a 85	R	
pé-de-pano.....	309	Raças	30
Pela Terra Mãe	164	raças não-humanas	46
pele de couro	309	(veja também “Etnias”)	
Perícias.....	142 a 150	ranger	85 a 87
sinergia de.....	143	Rascunhando Esquemas	321
tabela de	144 a 145	Rato do Vapor	164
Perícias de Ofícios Avançadas.....	80	Recarga em Combate.....	164

receptáculo de motor de convergência arcântrica.....	329
Recuperadores	229
Reencarnação.....	255, 281, 282
rejuvenescedor do Doutor Petrok	306 a 307
remédios	312 a 313
remendão	87, 105 a 111
repelente de sanguessuga da cana.....	311
resina de lâmina.....	311
Ressurreição	279 a 285
Retribuição de Scyrah.....	250
Reviver os Mortos.....	279 a 285
Rhul	16, 46 a 48, 74
Ritos da Arbitragem, Os	276
Ritual de Escrutínio	164

S

Sagas e Histórias.....	164 a 165
sambertina.....	311
Sanção dos Patriarcas	165
Sanctum.....	211
Saque de Duelo	165
Scyrah	247 a 251, 274 a 275
Segredos Mekânicos	165
Sentir Marca.....	165 a 166
Serpente Devoradora, A	230 a 235, 271 a 272
ritos da.....	272
Senhores das Pedras, Os.....	74
Serric, Clã.....	180 a 181
servos	158
Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & Ferro	166, 315 a 316
Síntese Avançada.....	166

Skorne.....	74
-------------	----

T

Talentos	151
tabela de talentos.....	153 a 155
tampo de feridas de Ansleigh.....	313
Thamar	217 a 225, 270
sacramentos de	270
Tohmaak Mahkeiri.....	58
tomadas de acumulador	329
Toruk, Lorde	73, 272 a 273
Trabalhador do Sindicato.....	166
Tratados de Corvis	29, 67 a 70
trollóide	56 a 58
nomes trollóides	63
turbina arcana.....	340

U

ungüento de raiz negra	313
Usar Arma Exótica (armas de fogo)	166
Usar Armadura (armadura de conjurador de guerra).....	166 a 167

V

Vaporeiro.....	167
Velha Fé	71, 72, 230, 268
Véu de Vento	167
Vigias-do-Ermo	273 a 274
Vigilância e Voz da Lei.....	167
vitríolo	306

Z

Zu.....	16 a 17
---------	---------

DEFINA O DESTINO DOS REINOS DE FERRO NA MAIS ELOGIADA SÉRIE DE AVENTURAS DO SISTEMA D20!

A MAIS LONGA DAS NOITES



Salve a cidade de Corvis do ataque de uma horda de mortos-vivos! Esta aventura para personagens do 1º ao 3º nível é o ponto de início ideal para qualquer campanha nos Reinos de Ferro.

A SOMBRA DO EXILADO



Explore um Templo de Cyriss e em uma cidade dominada pela Inquisição na segunda parte da Trilogia do Fogo das Bruxas! Aventura para personagens do 3º ao 5º nível.

A LEGIÃO DAS ALMAS PERDIDAS



Defenda os Reinos de Ferro da invasão de um exército de criaturas bizarras e desconhecidas, lideradas por um antigo rei. Depois da última parte d'A Trilogia do Fogo das Bruxas, os Reinos de Ferro nunca mais serão os mesmos! Aventura para personagens do 5º ao 7º nível.

Adquira seus exemplares d'A Trilogia do Fogo das Bruxas pelo site da Jambô com frete grátis! Aproveite para conhecer nossas outras linhas de livros e suplementos!



Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria®.

BEM-VINDO AOS REINOS DE FERRO™

Embarque em uma jornada ao mundo da “Fantasia Forjada em Metal”, uma terra onde veteranos durões equipam-se de armaduras de metal enegrecido e empunham pistolas fumegantes. Onde gigantes-a-vapor vomitam cinzas e fumaça nos campos de batalha e nas ruas de cidades e fortalezas. Onde a tecnologia a vapor se funde com o poder da magia.

Conheça o lar da aclamada série de aventuras *A Trilogia do Fogo das Bruxas* no Guia de Personagens dos REINOS DE FERRO, o livro básico deste premiado mundo de jogo (ENnie Awards 2005 por Melhor Cenário de Campanha)!

Nestas páginas você irá encontrar:

- Novas e empolgantes classes básicas e de prestígio.
- Toneladas de novas perícias, talentos, magias e equipamento.
- Explicações detalhadas sobre a magia e os segredos da mekânica™.
- Doze grandes grupos étnicos humanos de Immoren ocidental.
- Detalhes sobre as várias raças não-humanas: elfos, anões, goblins, ogrun, trollóides e outros!
- Informações essenciais sobre cosmologia e religião.



www.jamboeditora.com.br



Classificação
Inadequado para
menores de 16 anos
Ministério da Justiça

ISBN 858913418-0

