

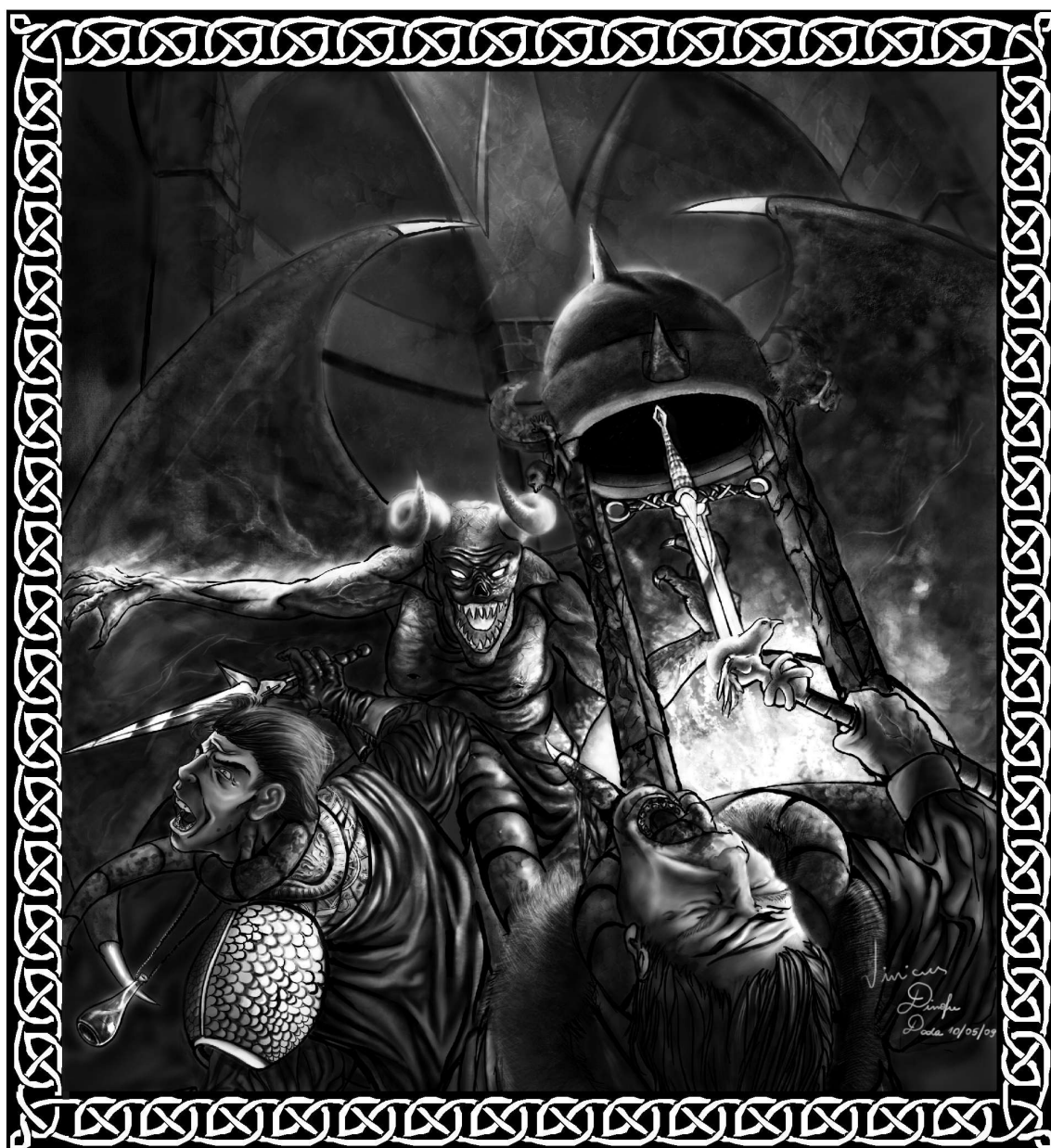
Tagmar II

Livro dos Objetos Mágicos



Tagmar II

Livro dos Objetos Mágicos



Créditos & Licenciamento

Autores

Alan Emmanuel, Alessandro Carvalho, Caio Manhanelli, Eduardo Santos de Menezes, Fabio Magalhães, Felipe Deprá Galdino, Gabriel Galdino, José Rotondaro Fonseca, Linduarte Leitão de Medeiros Brito, Luiz Eduardo Pereira dos Santos, Marcelo Vilanova, Marcio Paraíso, Marcio Santos, Marcos Faria, Max Sovat Câncio, Moisés Pacheco de Souza, Myke Gleidston, Nelson Rosa, Nicolás Wildner, Paulo Henrique Silva Câmara, Ricardo Marques, Rodrigo Andrade da Silva, Samuel Azevedo, Wagner Vidal, Wanderson Marins

Ilustrações

Capa: Vinicius Dinofre Dada

Internas: Alisson Borges, Andre De Souza, Cristiano Motta, Harijan Dias, PJ Disouza, Sergio Artigas, Valdez Oliveira, Vinicius Dinofre Dada

Coordenação

Felipe Deprá Galdino

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 1/6/2009 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Versão

2.2

Licenciamento

Esta material foi adaptado do livro "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições: Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.0 Brasil

Você pode:

- Copiar (por qualquer meio, incluindo fotocópias), imprimir, distribuir, exibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Compatilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Índice

INTRODUÇÃO	7
COMO UTILIZAR ESTE LIVRO.....	8
<i>Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2</i>	<i>8</i>
REGRA DE CRIAÇÃO DE ITENS MÁGICOS	9
REGRA DO MESTRE.....	9
<i>Jóias e Indumentárias Mágicas</i>	<i>9</i>
<i>Armas Mágicas</i>	<i>9</i>
<i>Armaduras, Elmos e Escudos</i>	<i>9</i>
<i>Cetros e Cajados</i>	<i>9</i>
<i>Poções e Elixires</i>	<i>10</i>
<i>Outros Objetos</i>	<i>10</i>
REGRA PARA CRIAÇÃO DE ITENS PELOS PERSONAGENS	10
<i>A Magia esquecida</i>	<i>10</i>
<i>Catalisadores.....</i>	<i>11</i>
<i>Artefatos Especiais</i>	<i>12</i>
<i>Matérias-Primas Especiais.....</i>	<i>12</i>
<i>Descrição de Alguns Materiais Raros.....</i>	<i>12</i>
<i>Descrição de Outros Componentes</i>	<i>13</i>
<i>Gênese de Artefatos.....</i>	<i>13</i>
<i>Tabela de Catalizadores mágicos.....</i>	<i>16</i>
PRÓLOGO.....	21
JÓIAS E VESTIMENTOS.....	27
A HERANÇA DE MENARD.....	28
ALETEIAS.....	28
ANEL BANKDI.....	28
ANEL CAMBURIANO	28
ANEL CORINGA.....	29
ANEL DAS OUTRAS MEMÓRIAS.....	30
ANEL DE GANIS	30
ARNEGIL	31
BRACELETES DE JELAR	31
BRAÇO DE ESCUDO.....	32
BURACO INFERNAL	32
CHAPÉU DO PIRATA FANTASMA	32
CÍRCULO DA CHAMA	33
COLAR DE MUTUS LÍBER	34
CRISTAL DE SANGUE.....	34
ELOS DE PALIER E AMULETO DA SERVIDÃO	35
GREVAS DA PUNIÇÃO	35
HISTERIA HILARIANTE.....	36
JÓIAS DA FOBIA	36
LUVAS DA PERDIÇÃO.....	37
LUVAS DE PAROM.....	37
MANTA DE MAIRA	38
MARFINS DE BLARK	38
MESSAGEIRO MOLDAZI.....	39
O CINTURÃO DE MAIRA.....	39
ARMAS	40
ALMA DOS MÁRTIRES.....	41
ARCO DE AGLAIO	42
ARCO NEGRO.....	42
ARIEN, A LUZ-GUIA	43
AXA DO FOGO INVERNAL	43
BLUR'ATOR, O GUARDA DO SALÃO DAS ESTRELAS	43
CONDENAÇÃO ETERNA & SALVAÇÃO FINAL.....	44
CORÇÃO DE JADE	44
DORUNTAR, A LÂMINA QUE RETORNA	45

EPONA, A RAINHA DOS CAVALOS.....	46
ESPADA DE MERIAN.....	47
ESQUECIMENTO PROFANO	48
ETOS SERANATIEL, A SEMENTE DO MAL.....	48
GARRA DE OCANTIR	49
GUARDIÃO DA ROSA DOS VENTOS.....	49
HONGOR-TUN, A MAÇA DAS TEMPESTADES	50
HUMILLISEL, NASCIDO DA HUMILHAÇÃO	51
LÁGRIMA FRIA DE LIRIS	52
LUZ DIVINA	53
MANKDIR, A TECELÃ DO ESPAÇO.....	54
SAGAE, A PACIFICADORA	54
SOPRO MORTAL DA ENIDA	55
Ur	55
VAMPIRUS ESCARLATE.....	56
VINGADORA ETERNA.....	56
ARMADURAS, ELMOS E ESCUDOS	58
ALBERNATUS, A ÚLTIMA LAGRIMA DE ÓDIO	59
AS CRIAS AMALDIÇOADAS DE CANMAX.....	59
ASAS DE FÊNIX	60
AURA BRANCA	60
BALINAR, O ESCUDO ORGULHOSO	61
BALUARTE DE GANIS.....	62
CAMUFLAGEM DO ASSASSINO SEM ROSTO	62
CANNISIUM, A FERA DEMONÍACA	63
CORAÇÕES DE LUZ	63
COROA DE PLANDIS	64
CRÂNIO DE FERRO	64
CRIZAR, A COURAÇA SANGRENTA	64
CRUINAR, AQUELA QUE VIVE ETERNAMENTE	65
DRACUS, A MENTE DRACONIANA	65
ENTROPIA	66
ESCAMA DO LEVIATÃ	66
ISJUR, O DEFENSOR SILENCIOSO.....	66
JORMAR, A QUE CAMINHA ENTRE OS MORTOS	67
MAXIMUS, A GUARDA DE BLATOR.....	68
NEBULAR.....	68
CETROS E CAJADOS	69
ALIDAR, O CAJADO DEMONÍACO.....	70
CAJADO MISTERIOSO DE IOR	70
CETRO DOURADO	71
CLARIVIDÊNCIA DE SELIMON.....	71
CONVERSOR DE ISLAR	72
CURANDEIRO DE BATALHAS.....	72
DANCIRAM, O PAR QUE VALSA NA GUERRA	73
ELFENIDARIS	73
EXIMERUS, O QUE SE FORJOU DO AMOR.....	74
FIO DE CRÔNUS.....	74
GUARDIÃO DOS SONHOS.....	75
LÁGRIMA DE GANIS, O CAJADO DOS MARES	76
LÍBANO DA LUZ	76
LUNCTAR, O SORVEDOR DE MANA.....	77
NECROPTRUM	77
OLHAR DE PAROM	78
OS CETROS DOS SENHORES DO CÉU	78
SELO DA MAGIA	79
SUZ, O CETRO DO PECADOR	80
VLOUDI E DORIM, A FRATERNIDADE PERDIDA.....	80
POÇÕES & ELIXIRES	82

Livro dos Objetos Mágicos

ELIXIR DA BRAVURA	83
ELIXIR DA PAIXÃO CEGA	83
ELIXIR DA VIDA	84
ELIXIR DAS LÁGRIMAS DE CRUINE	84
ELIXIR DO ELO ENCANTADO	84
ELIXIR DO REJUVENESCER	86
ELIXIR OSSOS DE DRAGÃO	87
ESSÊNCIA DE NEVASCA	87
INFUSÃO DE KARMA	88
ÓLEO DE SUBMERSÃO	88
PASTILHA DAS VISÕES	88
PASTILHAS DA SONOLÊNCIA	89
PASTILHAS DO SONO INFERNAL	89
POÇÃO AZAFADAZ	89
POÇÃO DA FÚRIA DE COMBATE ORCO	90
POÇÃO DA INVISIBILIDADE	91
POÇÃO DA RESSURREIÇÃO DE JOSAR	91
POÇÃO DRACOBRAZIL	92
POÇÃO VIGOR DE SEVIDES	92
UNGÜENTO DA TRANSPARÊNCIA	93
OUTROS OBJETOS	94
ARCA DE LIPSE	95
ARMADILHA DE LICAPEL	95
BAÚ DARTELIANO	95
BUSSOLA ASTRAL	96
CAIXA DE MINIARIS	97
COPA DE PALIER	97
ESFERAS GUARDIÃS	98
ESFERAS SOLARES	98
ESTATUA DE CRISTAL	98
FABULUS, A MANIPULADORA	100
HARPA DE ZEENA	100
LEITOR VORAZ	101
LIVRO DA HISTÓRIA DE TAGMAR	101
MALDIÇÃO DE PRATA	102
MÁSCARAS GOBLIN	102
OS SAGRADOS PERGAMINHOS DE Q'MERA	103
OVO DE PLANINDEA	103
PONTE DE LUZ	104
PRISMAS DA REVELAÇÃO	105
TAMBORES DO TERROR	105
TORRE DA FALSA ESPERANÇA	105
UNHARD	106
VÍCIO DA TRAPAÇA	106
VIOLINOS DE VIRNUAL	107
EPÍLOGO	108

Introdução



ARTIGAS

Como Utilizar Este Livro

Seja bem-vindo, nobre leitor, ao fantástico mundo de Tagmar. Você possui em mãos o Livro dos Objetos Mágicos. Nas páginas que se seguem você terá acesso aos mais poderosos e intrigantes artefatos mágicos do Mundo Conhecido, bem como regras especialmente criadas para que você – jogador ou mestre de jogo – possa desenvolver seus próprios objetos encantados.

Este livro foi desenvolvido através de um trabalho coletivo, segundo as diretrizes básicas do Projeto Tagmar 2, e está dividido em quatro partes.

Introdução

Na primeira parte do livro você encontra regras especiais para que você mesmo (seja jogador ou mestre de jogo) crie seus próprios objetos mágicos.

Prólogo

O prólogo trás de volta Kerdal, o paladino de Crisagom, em mais uma aventura. Dessa vez ele tem que cruzar a perigosa Cordilheira de Keiss protegendo um misterioso baú, juntamente com seus corajosos soldados.

Descrições dos Objetos Mágicos

O cerne o livro. As descrições dos diversos objetos mágicos existentes em Tagmar, bem como suas histórias, suas lendas e seus poderes.

Epílogo

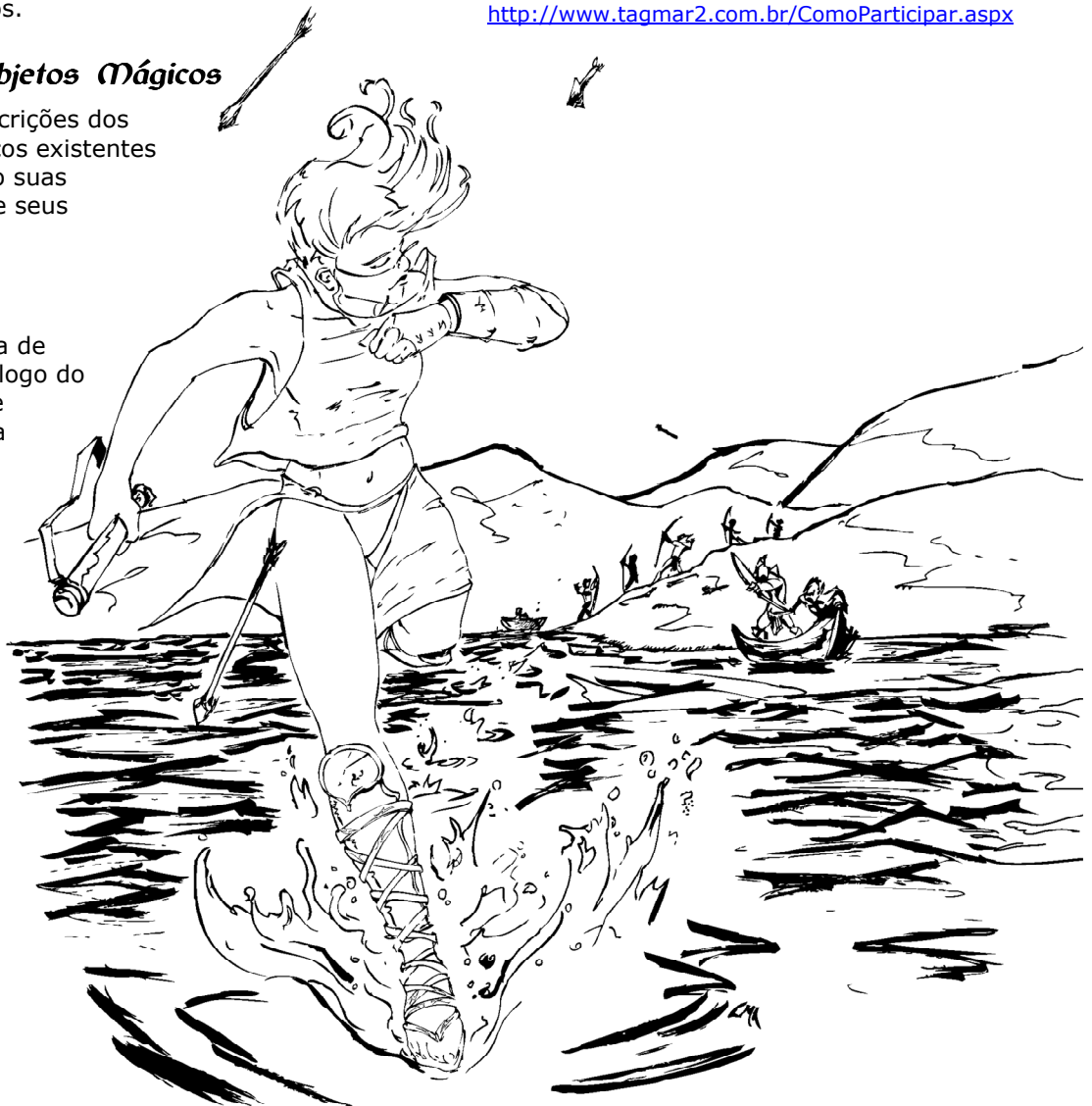
Parte em que a jornada de Kerdal (iniciada no prólogo do livro) chega ao fim. Ele conseguirá cumprir sua missão?

Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2

O Projeto Tagmar 2 é responsável por manter e desenvolver esta nova versão do RPG Tagmar. Todo trabalho é feito por um processo de criação coletiva onde um grupo grande de pessoas trabalha voluntariamente para desenvolver os livros.

Gostaríamos de convidar você, leitor, a participar desta nobre missão. Sua colaboração é muito importante e pode ser feita de duas formas:

- **Email:** se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar 2, mande um email para nós. Veja os e-mails disponíveis em:
<http://www.tagmar2.com.br/EntreEmContato.aspx>
- **Participe do Projeto:** se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar 2 e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto (é gratuito!) é fácil, basta seguir as instruções em:
<http://www.tagmar2.com.br/ComoParticipar.aspx>





Regra de Criação de Itens Mágicos

Existem duas formas de um MJ inserir itens mágicos em sua campanha. A primeira é utilizar um já descrito no *Livro de Artefatos Mágicos* e a outra é criar o seu próprio. Mas como os itens descritos são muito poderosos, por vezes o mestre prefere dar itens mais fracos e não tão interessantes, apenas para aumentar as capacidades dos personagens ou para enriquecer a diversão.

A criação de Itens pode ser feita tanto pelo mestre quanto pelos jogadores. Note que a criação por parte dos personagens é bem mais complicada e divertida que a do mestre. Esta regra descreverá estes dois processos de criação.

Alem destes dois processos existem algumas magias comuns de magos e sacerdotes que possuem a capacidade de criar objetos com propriedades mágicas. Estes itens são consideravelmente mais simples e baratos de se obter, porém cada magia possui sua restrição. Essas magias estão descritas no *Livro de Magia* e são:

Encantamento: O período em que objetos encantados por esse ritual permanecem encantados é de no máximo 1 ano e 1 dia (efeito 10); objetos encantados com essa magia de alquimista permanecem sendo objetos comuns, só que portadores de magias que podem ser usadas de uma a três vezes por dia. Cada mago só pode possuir três objetos encantados dessa forma.

Escrituras Místicas: O nível máximo dessa magia permite encantar um pergaminho com uma magia de efeito máximo 9, que pode ser usada até três vezes dentro de um intervalo de tempo de 13 anos. Cada mago só pode ter 3 pergaminhos encantados por essa magia num mesmo período de tempo.

Retenção Mágica: Permite encantar um item por até 13 anos, mas as magias passíveis de serem utilizadas são poucas e são liberadas quando o objeto é tocado por um ser que possua aura.

Sagração de Itens: No efeito 10, permite criar uma arma +4 que dura apenas um mês, ao custo de 20 m.o. Cada sacerdote também possui uma quantidade limitada de objetos consagrados ao mesmo tempo com essa magia. Percebe-se que, neste caso, também o custo para se consagrar um item temporariamente com a magia citada é bem menor do que usando a regra.

Outras magias possibilitam ainda a criação de criaturas encantadas, como os famosos Golens e as Gárgulas, mas não é o propósito dessa regra discutir isso.

Regra do Mestre

Os itens possuem varias categorias e estas possuem poderes apropriados. Ex: Armas possuem magias de apoio e de combate, Armaduras possuem

magias defensivas e cetros e cajados possuem qualquer tipo de magia.

Jóias e Indumentárias Mágicas

Todo tipo de adereço: brincos, colares, anéis, braceletes, cintos, chapéis, luvas, capas, botas, lenços e mascarar. Possui apenas magias de efeito indireto, isso que dizer, aumenta habilidades não ligadas ao combate diretamente. Magias de ilusão, detecção e que aumentem habilidades são as mais comuns. Este tipo de item possui apenas a magia imbuída, não atribuindo nenhum outro tipo de bônus. O nível da magia deve ser em média 1 ou 2 níveis acima do personagem, para que o item seja útil.

Ex: Um anel de Ações Furtivas 5, é equilibrado para um personagem de estagio 4.

Armas Mágicas

Toda arma mágica possui um aumento na sua capacidade destrutiva, mas algumas possuem também magias imbuídas. Tais magias são apenas de ataque ou que aumentem as estatísticas de seu usuário. Não é recomendado dar poderes de controle ou cura para uma arma. Uma arma sem gênese, isso quer dizer, sem uma história que justifique sua existência, deve ter poderes moderados. Seu bônus mágico não deve ultrapassar 3, e para cada magia imbuída deve se retirar 2 pontos desse máximo. E o nível da magia imbuída nunca deve ser superior ao nível do personagem que usará a arma.

Ex: Uma espada +1 com Raio Elétrico 3 é uma arma equilibrada para um guerreiro de estagio 4.

Armaduras, Elmos e Escudos

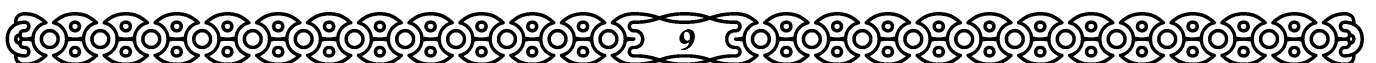
Apesar de serem bem diferentes, os 3 tipos de item visam proteger o usuário. Uma armadura sem gênese deve possuir no máximo um bônus de +3, sendo que cada +1 equivale a +1 de defesa e +4 de absorção, já os escudos e elmos devem ter +3, sendo que cada +1 equivale a +1 de defesa e +2 de absorção. Itens defensivos devem ter apenas uma magia imbuída, pois mais que isso seria muito poder para um item desconhecido.

Ex: Uma armadura de couro rígido +1 de defesa e +3 de absorção, com PiroProteção 4, é uma boa escolha para um personagem de 5 estagio.

Cetros e Cajados

Este tipo de item só deve ser usado por magos e sacerdotes, por isso pode ser imbuído com qualquer magia utilizada por estas profissões. Deve-se também estabelecer qual o focús existente no item. O nível da magia nunca deve passar de 5 e focús de 8, em um item sem gênese.

Ex: Um Cajado de Bola Fogo 3, com focús 6, é útil em qualquer nível para um Sacerdote ou Mago.



Doções e Elixires

Neste tipo de item, só devem-se usar magias de cura e de suporte. Nunca use magias de ataque, a não ser que deseje criar um veneno. Não há limites no nível da magia a ser imbuída, pois só poderá ser usada uma única vez, cabendo a escolha da situação pelo PERSONAGEN.

Outros Objetos

Todo tipo de item que não se encaixe em nenhum dos modelos anteriores deve seguir esta regra. Caixas, instrumentos musicais e objetos de arte são os mais comuns. Qualquer magia que não seja de ataque direto pode ser usada nesta categoria. Magias de Bardo são as de melhor aplicação, embora as de mago e sacerdotes também sejam boas opções.

Regra para criação de Itens pelos Personagens

Este método visa criar um tipo de campanha: *O Artífice Místico*. Nele um ou mais personagens viajam pelo mundo se aventurando para criar artefatos poderosos e deixar a sua marca na história.

O pré-requisito é que um dos personagens seja um mago ou um sacerdote, pois são as únicas profissões místicas aptas a fazer Artefatos. Os personagens devem obter, através de algumas aventuras, acesso a magia *Perdida/Ancstral Gênese de Artefatos*.

Na ambientação de Tagmar, estes itens são objetos raros e cobiçados em todo o mundo. Portanto, para uma personagem criar um objeto mágico, ela deve fazer jus ao que está pretendendo.

A Magia esquecida

A magia original utilizada para a criação de artefatos data do 1º Ciclo, sendo utilizada pelos deuses e demônios para forjar seus próprios equipamentos e acessórios. Durante o 2º Ciclo os arcanos e sacerdotes descobriram a magia **Gênese de Artefatos** a qual permite encantar os objetos com poderosas magias. São necessários 4 passos para criar um artefato, sendo que esta magia representa apenas o 4º passo.

Note que essa magia é completamente opcional, e não integra a lista oficial de magias das duas profissões e será necessário obtê-la de alguma forma. É sugerido ao mestre que faça uma aventura para que o personagem encontre um tomo com o conhecimento ou então alguém disposto a ensinar.

OBS: A descrição desta magia está no final desta regra.

1. Primeiro Passo - Escolher e Planejar Efeitos

A primeira fase do processo de criação de um item mágico geralmente é a escolha do efeito e do tipo de objeto que será encantado. Normalmente, o tempo desta etapa varia de instantes até meses, período em que o místico vai amadurecendo sua idéia.

Para adicionar um efeito mágico a um objeto, um dos artífices místicos que participa do processo deve conhecer (ter em sua lista de magias) a magia correspondente em um nível maior do que o nível do efeito desejado e, quanto menor a diferença entre esses níveis, mais arriscada será a operação. Mas caso tenha auxílio de outro místico (ou místicos) que domine bem a magia, os riscos podem reduzir consideravelmente e aumentar as chances de sucesso. As chances também aumentarão se o místico tiver um pergaminho para auxiliá-lo. A regra sobre as chances de sucesso pode ser vista em *Testes*.

Uma exceção a essa regra é quando o material já possui em sua essência um efeito especial (em alguns casos nem existe magia semelhante), como por exemplo, a baforada de um dragão. Para que o item mágico tenha este efeito é necessário que o místico conheça magias semelhantes que possam simular este efeito se combinadas, caso contrário os riscos podem aumentar consideravelmente. De qualquer forma a palavra final é do MJ e ele deve determinar o nível de poder desse efeito assim como os requisitos para criá-lo.

2. Segundo Passo - Pesquisar e Coletar componentes

Após escolher os efeitos, o místico deve preocupar-se em quais componentes podem catalisar os efeitos desejados. A pesquisa deve ser interpretada, o jogador não pode "adivinhar" o componente correto, ele deve testar seus conhecimentos para ter alguma indicação de que materiais deve buscar, e também realizar testes de conhecimento para saber se conhece seus efeitos catalisadores. O mestre deve criar aventuras que propiciem isso.

Nesta etapa o místico deve passar algum tempo pesquisando ervas, minerais e criaturas para descobrir qual delas têm o(s) efeito(s) catalisador (es) esperado(s). Para saber qual é o componente adequado, o místico deve realizar testes de conhecimentos em herbalismo, natureza, criaturas, religião ou misticismo com dificuldade *difícil*. A cada semana de estudos o místico só pode realizar um teste para cada efeito desejado. Conhecer a existência de um item mágico similar - e a análise prévia de sua composição- pode mudar o nível de dificuldade desse teste para *fácil*.

Não é possível conseguir descobrir os componentes para se produzir uma poção mágica cuja fórmula é desconhecida. Neste caso, mesmo que exista algum item catalisador conhecido pelo místico, ele não

conseguirá se decidir se foi realmente aquele item usado ou não.

Também pode acontecer de o místico possuir algum componente e começar a etapa de criação de objeto mágico a partir desse ponto. Nesse caso, se o místico não conhecer os efeitos catalisadores em potencial desse componente ele deve realizar uma pesquisa com nível de dificuldade *média* no conhecimento adequado ao item.

Esta é uma das etapas mais perigosas. O místico deve aventurar-se pelo mundo para que tenha condições de coletar os componentes para sua pesquisa. O Mestre deve sempre criar pelo menos uma aventura para isto. O recomendável é que sejam necessárias algumas aventuras.

Nesta etapa o místico, se necessário, também deverá procurar por um pergaminho contendo a magia correspondente ao efeito.

Quando o místico conseguir identificar e coletar os componentes necessários para todos os efeitos, sua pesquisa está concluída.

Experiência nas aventuras de pesquisa e busca

Os pontos de experiência que seriam ganhos pelos jogadores cujos personagens são de profissões místicas, nas aventuras em que estiverem envolvidos em alguma criação de itens mágicos, serão convertidos ou gastos no processo de criação dos itens e **não** devem ser acrescidos à ficha do personagem.

3. Terceiro Passo - Confeccionar objeto

Esta etapa demora um pouco mais do que o tempo necessário para se confeccionar o objeto no seu formato não mágico. Em outras palavras, o nível de dificuldade para a confecção do objeto aumenta em um. Caso o objeto precise apenas de alguns ajustes para receber os catalisadores mágicos, então o nível de dificuldade na habilidade correspondente a confecção do objeto diminui em um.

É de conhecimento comum dentre os artífices mágicos, que algumas gemas preciosas são mais eficientes em acumular e conter Karma que os metais normais, logo, é comum incrustar algumas gemas no objeto durante esta fase da criação.

4. Quarto Passo - Encantar/Ambuir magia

Esta é outra etapa perigosa do processo, e também a etapa final. É nela que a magia **Gênese de Artefatos** realmente é utilizada. Para que ela possa ser efetuada é necessário ter todos os seguintes recursos:

- **Catalisador** – os componentes pesquisados para realizar o(s) efeito(s) do item devem ser utilizados obrigatoriamente. É a presença destes componentes na estrutura do objeto

mágico que garantirá que o mana flua através do objeto mágico como esperado. Portanto, se um objeto não possuir o catalisador adequado, o item não poderá ser imbuído de magia.

- **Recursos Monetários** – São gastos 15 m.o. para cada semana de ritual. Essa quantia é gasta com os materiais consumidos no ritual, em adição aos catalisadores consumidos.

Catalisadores

O segredo de todo item mágico é o uso do catalisador correto para atrair o fluxo de mana do universo para proporcionar o efeito desejado. Em sua(s) aventura(s) de pesquisa o místico pode descobrir qual é o componente adequado para cada efeito.

Metais raros, gemas, ervas, partes de animais, monstros e outras criaturas místicas, divinas ou demoníacas podem ser usados para esse fim. Como a obtenção deste componente é o tema de uma viagem ou aventura, cabe ao mestre decidir exatamente que componente é este. Mas para orientar o mestre, em linhas gerais, podemos generalizar a origem dos componentes da seguinte forma:

- Metais raros sempre estão associados à bônus de ataque, defesa, absorção e em alguns casos a resistência ou magia Elemental.
- Gemas preciosas ou semipreciosas e chifres de criaturas místicas estão associadas ao armazenamento de pontos de karma, sendo utilizados em muitos dos fôcus mágicos por causa disso.
- Partes gerais de criaturas místicas, como pêlos, escamas, couro, chifres, olhos, bicos, garras, sangue, etc. são catalisadores de magias poderosas, geralmente relacionadas aos poderes que a criatura possui, ao elemento que predomina sua existência, ou ao ambiente em que vive.
- Em especial, partes de dragões concedem muitos poderes e podem catalisar mais de um efeito mágico.
- Partes importantes de criaturas inteligentes ou qualquer parte de mortos-vivos catalisam em necromâncias e magias profanas.
- Partes não tão importantes de criaturas inteligentes, como cabelos, unhas, lágrimas, podem ser utilizadas em magias sagradas ou ilusões.
- Partes de criaturas demoníacas catalisam magias demoníacas ou profanas.
- Partes de criaturas divinas são utilizadas em magias divinas ou sagradas.
- Ervas podem ser utilizadas para os mais diversos fins, desde rituais corriqueiros, chás, poções, aos rituais no processo de imbuir magia a um objeto. E podem catalisar magia de

qualquer origem, dependendo da natureza da erva.

Artefatos Especiais

A natureza de alguns materiais concede propriedades especiais aos objetos confeccionados com eles. Estes objetos, apesar de apresentarem características semelhantes a objetos mágicos, não devem ser considerados como tal. Apenas refletem a potência e a qualidade do material que os compõe.

Nem todos os tipos de objetos ganham propriedades especiais se feitos com esses materiais, são eles armas, armaduras, elmos, escudos e roupas.

Opcionalmente, itens mágicos podem ser feitos sobre itens especiais, neste caso os bônus e efeitos especiais se somam aos bônus e efeitos mágicos.

Os materiais especiais podem ser metais raros, couro, escamas, chifres, ossos de criaturas místicas muito poderosas etc.

Armas Especiais

Armas feitas com materiais especiais podem ganhar um bônus de +1 ou +2, dependendo do sucesso que o jogador tiver no teste da habilidade usada para construir a arma. Após o término da confecção, o jogador deve rolar um novo teste na coluna da habilidade correspondente, 50% ou 75% dão o bônus de ataque +1, e 100% e acima dão o bônus +2.

Armaduras, Elmos e Escudos Especiais

Armaduras, elmos ou escudos feitos de materiais especiais podem ganhar bônus de +1 ou +2 na defesa e de +1 a +4 na absorção, dependendo do sucesso que o jogador tiver no teste da habilidade usada para construir o objeto. Após a construção do item, o jogador deve rolar um novo teste na coluna da habilidade correspondente. 25% dá um bônus de +1 na absorção; 50% dá +1 na defesa e +2 na absorção; 75% dá +1 na defesa e +3 na absorção; e 100% dá +2 na defesa e +4 na absorção.

Em adicional, se o item for feito por um material especial que possui propriedades elementais ou mágicas (ex. escamas de dragão), o item também dá um bônus de +1 ou +2 na resistência física, mágica ou elemental de acordo com o material usado. A forma de calcular esse bônus de resistência é a mesma do cálculo do bônus da defesa.

Roupas Especiais

Roupas especiais são aquelas feitas ou acabadas com materiais que naturalmente possuem o efeito especial; como por exemplo, uma capa tecida com fios de pêlos de unicórnio. Estas roupas concedem ao seu usuário uma resistência física, mágica ou elemental de acordo com o material usado.

Bordados dão o bônus máximo +1 (100% no teste correspondente a habilidade trabalhos manuais) e roupas com o tecido feito principalmente do material dão +1 de bônus a 25%, +2 a 50%, +3 a 75%, e +4 a 100%.

Matérias-Primas Especiais

A tabela no final deste capítulo sugere alguns catalisadores que podem ser utilizados. Cabe ao mestre decidir qual componente deve ser o catalisador adequado para o efeito que o seu jogador pretende imbuir, e cabe ao jogador dar novas idéias que poderão ser avaliadas pelo mestre.

Origem – Indica de qual criatura a matéria-prima foi extraída.

Matéria prima (ou catalisador mágico) – Indica qual parte é usada para confeccionar os objetos com os efeitos indicados.

Objetos – Objetos que podem ser construídos a partir da matéria-prima citada.

Efeitos Especiais – Efeitos que as matérias-primas produzem sem uso de magia adicional. O bônus ou nível do efeito varia de acordo com a quantidade utilizada ou percentual do corpo coberto.

Efeitos Mágicos – Maximizam os efeitos especiais ou permitem realizar certas magias com a manipulação de um profissional que domine a magia.

Descrição de Alguns Materiais Raros

Anilien: Este minério comumente encontrado no Plano Elemental da Terra é muito duro, extremamente resistente e estranhamente leve. Encontrado apenas em grandes profundezas, é conhecido e desejado pelos anões de Blur que pagam barras de ouro por algumas gramas deste minério.

Chama Pétrea: Um minério de cor alaranjada existente no Plano Elemental do Fogo, em seu estado bruto chaga a temperatura de 800° C, sendo encontrado principalmente em vulcões e rios de magma. Mas após ser refinado adquire uma coloração azulada e gera um calor de quase 1000° C, o que cria pequenas chamas em volta do material.

Coral de Aço: Esse coral facilmente encontrado no Plano Elemental da Água é tão resistente quanto aço temperado, mas não enferruja ou se desgasta com o tempo. Para reparar eventuais danos, basta banhá-lo em água oceânica.

Esteanor: Um minério negro de origem infernal, usado em muitos itens profanos. Apesar de ser relativamente frágil para o uso em armas, é fácil de reparação e é quase indestrutível a meios mágicos.

Lápis-Lazúli: Um tipo de gema azul escura muito rara, normalmente salpicada com minúsculas partículas de outros minerais que também podem



ser encontrados na mesma mina. Suas propriedades especiais estão relacionadas a um grande acúmulo de Karma e a magias relacionadas ao frio, ilusões, a mente ou teletransporte. É usada como adorno e símbolo de nobreza na Levânia e é raramente encontrada em alguma mina nos Montes Moncurianos.

Madeira Enida: Muito mais resistente e maleável que madeira de freixo, se for cedida de bom grado pelos Enidas ela terá um tom levemente prateado, mas se for tomada a força ficará com uma cor pétrea.

Pulgur: Este mineral é encontrado nas imediações de Uno e é utilizado para a confecção de armas mais resistentes e poderosas que as comuns, ou mesmo a confecção de fôcus mágicos. Depois de trabalhado apresenta uma superfície muito lisa e dura, que dificilmente se desgasta ou enferruja. Porém, para se trabalhar com este mineral necessita-se de temperaturas enormes, por isso sua forja é feita no Krokanom, mas também pode ser feita em outros vulcões.

Descrição de Outros Componentes

Árvore de Cruine: Muitas lendas acerca da existência dessa árvore são contadas por toda o Tagmar. Algumas dizem ser uma árvore alta de tronco fino, outras dizem ser uma árvore de tronco grosso e de altura pequena, em uma ou outra lenda suas folhas são roxas, brancas ou negras. Mas o que todas as lendas contam em comum é que entre o fim do inverno e o início da primavera esta árvore fica carregada de frutos, que, se comidos maduros podem dar a vida eterna, ou se comidos verdes podem matar instantaneamente. Na realidade, porém, esta árvore possui uma aparência comum, sendo extremamente difícil identificá-la numa floresta, mas seus frutos, quando maduros, podem produzir um suco capaz de ressuscitar um morto; e quando verdes, seu suco pode ser usado como um veneno mortal. A localização desta árvore e de algumas mudas criadas a partir dela só é conhecida pela Ordem da Noite Eterna.

Cacto Amarelo: Esses cactos são encontrados no deserto de Blirga e possuem uma reserva de água capaz de matar a sede de uma pessoa por sete dias. Após uma chuva, grandes flores brancas florescem de sua superfície, o aroma dessas flores é inebriante, e por isso são usadas pelas tribos nômade para a criação de um elixir capaz de desacordar qualquer um que sinta seu cheiro.

Cipó Drondera: Apesar de raro, pode ser encontrado em praticamente todas as florestas de Tagmar e podendo atingir mais ou menos 15 metros de comprimento. Dizem que é originário de Lar e algumas mudas foram espalhadas nas outras florestas pelos elfos. Sua seiva tem a propriedade medicinal de cicatrização, sendo muito usada em poções e unguentos de cura.

Erva Moron: Ao espremer essa erva, sairá uma pasta branca que ao ser passada no corpo, faz com que a pele do usuário engrosse por alguns minutos,

sendo mais difícil de ser ferida. Pode ser encontrada nas florestas próximas às Montanhas Morânicas.

Ganisse: Este musgo pode ser encontrado no verão em toda a região do Lago Denégrio e é usado para muitos fins. Quando ingerido com um preparo especial, faz com que uma pessoa consiga ficar sem respirar por uma hora, sendo muito cobiçado entre caçadores de tesouros submersos. Um unguento também é feito desse musgo e é usado para impedir queimaduras.

Jaquepá: O chá dessa erva amarronzada é usado por curandeiros para todo tipo de doença, mas a um preço alto, pois a erva só cresce na Cordilheira de Sotopor, em Abadom, e para colhê-la corre-se o risco de se deparar com dragões. Sua semente é ainda mais poderosa e é usada para elixires de regeneração física.

Líquens Dourados: Estes líquens são encontrados na Cadeia Ergoniana e têm a capacidade de recuperar a energia (heróica) de quem os consome. A forma mais efetiva de recuperação de EH com esses líquens é no preparo de poções mágicas.

Trufa Negra: este cogumelo de cor escura é extremamente tóxico, podendo causar desde alergias até a morte de quem o ingerir. Pode ser encontrado na Floresta de Fiorna e é usado por assassinos.

Os materiais que não estão descritos aqui, encontram-se descritos no Livro dos Reinos, Livro de Criaturas ou na descrição de itens mágicos.

Gênese de Artefatos

Invocação: Ritual

Alcance: 1 objeto

Duração: Permanente

Requisitos: Ser Mago ou Sacerdote

Estágio Recomendado: 5

Esta magia permite ao invocador encantar e/ou imbuir um objeto com magias que conheça ou que possam ser invocadas durante o ritual, seja através de outro místico ou usando um pergaminho. Esta é a única magia que possui 20 níveis de dificuldade, devido a sua natureza opcional. A criação de itens mágicos é um processo complexo e que muitas vezes pode ser demorado, exaustivo e perigoso. As 4 fases ou passos desse processo de criação são as seguintes:

- 1) Escolher e planejar efeitos
- 2) Pesquisar e coletar componentes
- 3) Confeccionar objeto
- 4) Encantar/Imbuir à magia

As etapas 1, 2 e 3 deve ser executadas antes desta magia. Somente quando estas etapas são concluídas é que esta magia pode ser executada. Um aspecto importante desta magia é que se o processo for interrompido, existem ainda riscos de



se perder totalmente todos os recursos usados, ou de o efeito mágico ser parcial ou restringido. Os níveis desta magia são:

Gênese de Artefatos 1: Concede o bônus de +1 a uma arma ou escudo. O ritual dura 4 semanas.

Gênese de Artefatos 2: Concede o bônus de +1 a um elmo ou armadura. O ritual dura 4 semanas.

Gênese de Artefatos 3: Imbui uma magia de até 3º nível em um cetro/cajado e poções/elixires. O ritual dura 6 semanas.

Gênese de Artefatos 4: Concede o bônus de +1 e imbui com uma magia de 3º nível uma arma, armadura, escudo ou elmo. O ritual dura 6 semanas.

Gênese de Artefatos 5: Imbui uma magia de até 6º nível em cetros/cajados e poções/elixires. O ritual dura 7 semanas.

Gênese de Artefatos 6: Imbui uma magia de até 7º nível em jóias/indumentárias e outros objetos. O ritual dura 7 semanas.

Gênese de Artefatos 7: Concede um foco de +8 para um item, mágico ou não. O ritual dura 4 semanas.

Gênese de Artefatos 8: Imbui uma magia de até 8º nível em cetros/cajados e poções/elixires. O ritual dura 9 semanas.

Gênese de Artefatos 9: Concede o bônus de +2 e imbui com uma magia de 6º nível uma arma, armadura, escudo ou elmo. O ritual dura 9 semanas.

Gênese de Artefatos 10: Imbui uma magia de até 9º nível em jóias/indumentárias e outros objetos. O ritual dura 9 semanas.

Gênese de Artefatos 11: Imbui uma magia de até 10º nível em cetros/cajados e poções/elixires. O ritual dura 11 semanas.

Gênese de Artefatos 12: Concede um foco de +13 para um item, mágico ou não. O ritual dura 6 semanas.

Gênese de Artefatos 13: Concede o bônus de +3 e imbui com uma magia de 9º nível uma arma, armadura, escudo ou elmo. O ritual dura 11 semanas.

Gênese de Artefatos 14: Imbui uma magia de até 12º nível em jóias/indumentárias e outros objetos. O ritual dura 11 semanas.

Gênese de Artefatos 15: Concede um foco de +18 para um item mágico. O ritual dura 8 semanas.

Gênese de Artefatos 16: Imbui uma magia de até 15º nível em cetros/cajados e poções/elixires. O ritual dura 14 semanas.

Gênese de Artefatos 17: Concede o bônus de +4 e imbui até 2 magias de 10º nível uma arma, armadura, escudo ou elmo. O ritual dura 14 semanas.

Gênese de Artefatos 18: Imbui uma magia de até 17º nível em jóias/indumentárias e outros objetos. O ritual dura 15 semanas.

Gênese de Artefatos 19: Imbui uma magia de até 19º nível em cetros/cajados e poções/elixires. O ritual dura 20 semanas.

Gênese de Artefatos 20: Concede um bônus de até +5 e imbui até 2 magias de 13º nível em uma arma, armadura, escudo ou elmo. O ritual dura 20 semanas.

Há algumas considerações especiais para esta magia:

Executando os testes: Depois de terminados os rituais, o místico responsável pelo ritual deve realizar um teste com dificuldade *média* em sua habilidade especializada de profissão, ou seja: misticismo (magos) e religião (sacerdotes). Obs: Alquimistas e sacerdotes de Parom só precisam passar nesses testes com nível de dificuldade *fácil*.

Para a criação de poções, elixires, ungüentos, pastilhas, flechas e pergaminhos mágicos de uso único, a dificuldade do teste diminui em um.

Para cada dois níveis de efeito que o místico principal conhecer acima do efeito desejado, a dificuldade de imbuir este efeito diminui em um. Ou seja, quanto mais um místico for proficiente em uma magia, mais fácil será ele imbuir esta magia em um objeto. Caso o místico apenas conheça o efeito da magia no mesmo nível do efeito do objeto que ele está criando, o risco de falha aumenta em um nível.

Cada místico auxiliar que participar do processo e também conhecer a magia ao menos no mesmo nível de efeito diminui em um a dificuldade, mas cada auxiliar que não conhecer a magia aumenta a dificuldade do processo em um nível.

O uso de pergaminhos mágicos contendo o efeito desejado por cada místico envolvido no processo diminui em um nível a dificuldade, por pergaminho.

O nível de dificuldade mínimo é sempre o rotineiro, não importando a quantidade de bônus de diminuição do nível de dificuldade que os místicos conseguirem.

Fracassar nesse teste indica que o místico fracassou no ritual e o item não foi imbuído de magia. Falhas críticas devem ser confirmadas com um novo teste, se a falha persistir o objeto perde os efeitos que possui; caso a falha não seja confirmada o efeito é imbuído no item, mas um efeito colateral (a escolha do MJ) aparece quando ele é usado. Sucessos críticos devem ser re-testados, e se confirmados o efeito testado é dobrado.

Fracassar no ritual inviabiliza todos os materiais e catalisadores utilizados, e o processo deve ser recomeçado com materiais novos, caso o místico ainda deseje tentar criar o item mágico.

Resistência a Magia contra perda permanente de pontos: Todo processo de criação de itens mágicos é perigoso e sempre existem os riscos do

item mágico levar consigo parte da essência dos seus criadores. No final do processo os místicos sempre devem fazer um teste de resistência à magia, contra força de ataque igual ao nível de Gênese de Artefatos utilizado. Sacerdotes de Parom e Alquimistas ganham 1/3 do estágio em pontos de bônus em sua RM para este teste.

Este teste também é desnecessário na criação de poções, elixires, ungüentos, pastilhas e pergaminhos mágicos de uso único.

Quando mais de um místico realiza o ritual de criação de um item mágico, todos devem realizar este teste, porém cada um ganha +2 de bônus para cada companheiro de mesma profissão, e +1 para cada companheiro de profissão diferente nas colunas de resolução deste teste.

Em caso de falha (campo branco da Tabela), perde-se permanentemente uma quantidade de pontos equivalentes a 1/3 do poder do item na EF, EH e/ou Karma.

Para definir quais dessas características irão perder a quantidade de pontos citada, o mestre deve avisar ao personagem uma das opções a seguir:

- 1) Essa quantidade pode ser dividida igualmente nas 3 características.
- 2) são sorteados. Joga-se 1d20 para cada uma das características) e o dado que resultar no menor valor vai indicar a característica que perderá os pontos.
- 3) Ou ainda, o mestre decide de acordo com a situação.

Caso ocorra uma falha crítica (campo verde) no teste de RM, o místico irá perder 2/3 de EF, EH ou Karma e o item irá adquirir consciência própria e absorver parte da personalidade de seu criador. Ele ganhará intelecto 1 e poderá se comunicar telepaticamente com seus "donos". Se um místico obtiver uma falha crítica e confirmá-la (duas rolagens 1), ele irá perder toda a sua EF na criação do item, sua alma será aprisionada dentro dele e o item se tornará então um novo corpo e prisão do personagem.

Interrompendo o Processo: O tempo que se leva para imbuir a magia em um objeto não pode ser interrompido por uma quantidade de dias superior a metade dos dias que já foram gastos nesse ritual. Caso o processo seja interrompido por esse intervalo de dias de tolerância não há riscos de se perder a criação do item, e a contagem de semanas recomeça de onde parou. Caso o processo seja interrompido por uma quantidade de dias maior a metade dos dias que já foram gastos no ritual, o ritual é interrompido definitivamente. Mas no mínimo 4 semanas ininterruptas devem ser realizadas, antes de qualquer interrupção, ou o ritual fracassa.

Quando um ritual é interrompido definitivamente algum poder pode remanesecer no item, ou todo o poder imbuído pode ser perdido de uma vez. O MJ pode decidir o efeito remanescente de acordo com a

porcentagem do tempo de ritual concluída, mas se ficar algum poder no item, os testes de resistência contra perda de pontos de EF, EH ou Karma devem ser feitos contra a força de ataque do efeito utilizado.

Tabela de Catalizadores mágicos

Origem	Matérias-primas	Objetos	Efeitos Especiais	Efeitos Mágicos
Águia Gigante/ Grifo / Hipogrifo	Bico	Jóias, cetros ou cajados.		Karma.
	Garra	Jóias, cetros ou cajados.		Visão.
	Olho	Jóias, cetros ou cajados.		Levitação/ Magias relacionadas ao ar.
	Pena/Pêlos	Tecidos, tapetes ou bordados.		Levitação/ Magias relacionadas ao ar.
Anilien	Minério	Objetos de metal em geral.	Leveza, resistência.	
Aranha Gigante	Veneno	Superfície de armas, poções, elixires.	Veneno.	
Árvore de Cruine	Frutos	Poções e elixires	Ressurreição ou veneno mortal.	
Basiliscos Originais/ Reptilianos/ Cocatrizes	Escamas	Armaduras, braceletes, escudos.	Resistência e absorção.	
	Olhos	Jóias, cetros ou cajados.	Paralisia.	Petrificação, morte.
	Penas	Jóias, cetros ou cajados.	Paralisia.	Karma.
	Espinhos	Dardos, flechas.	Dano aprimorado.	Magias relacionadas à terra.
Cactos Amarelo	Flor	Elixires	Tontura	Desmaio
Chama Pétreo	Minério	Armas de metal.	Calor, fogo	
Ciclopes	Olho	Jóias, cetros ou cajados.		Clarividência.
Ciclopes	Sangue	Poções e elixires.		Força, vigor.
Cipó Drondera	Seiva	Poções e Ungüentos	Cicatrização	Recuperação de E.F.
Cobras venenosas	Presa	Dardos, flechas.	Veneno.	
	Veneno	Superfície de armas.	Veneno.	

Origem	Matérias-primas	Objetos	Efeitos Especiais	Efeitos Mágicos
Coral de Aço	Coral	Armas, armaduras.	Não enferruja, repara os próprios danos na água do mar.	
Criaturas inteligentes em geral (humanos, elfos, pequeninos, orcos, etc.).	Partes do corpo, sangue, ossos.			Necromância, magias profanas.
	Pêlos, cabelos, unhas.			Ilusões, transmutações.
Demônios	Chifres.	Jóias, cetros ou cajados.	Karma demoníaco.	Karma, energia infernal, magias infernais, demoníacas ou profanas.
	Sangue.	Elixires.	Presença de propriedades (efeitos de magias) demoníaca.	Magias demoníacas em níveis muito altos, resistência a energia demoníaca, possessão.
Dragão do Gelo/ Negro/ Fogo.	Sangue.	Elixires.		Saúde, ressurreição e magias poderosas.
	Couro e escamas.	Armaduras, braceletes, escudos.	Grande resistência, absorção, e resistência elemental (de acordo com o dragão).	Magias elementais/ energia infernal.
Dragões Imperiais do Fogo e Dourado.	Sangue.	Elixires.		Saúde, ressurreição e Magias Ancestrais.
	Couro e escamas.	Armaduras, braceletes, escudos.	Grande resistência, absorção, e resistência a fogo ou mágica.	Karma, Magias Ancestrais e transmutações.
	Chifre.	Jóias, cetros ou cajados.	Karma.	Karma, magias elementais e transmutações.
Edisselia	Flor	Poções e elixires.		Vigor
Enida	Pedaços da madeira.	Armas de madeira ou escudos.	Pequeno bônus no ataque/defesa e absorção.	

Origem	Matérias-primas	Objetos	Efeitos Especiais	Efeitos Mágicos
Enviados	Penas, plumas.	Dardos, flechas, jóias, cetros ou cajados.	Karma divino.	Karma, luz, energia celestial, magias divinas e sagradas.
	Sangue.	Elixires.	Presença de propriedades (efeitos de magias) divinas.	Ressurreição, magias divinas em níveis muito altos.
Erva Moron	Erva	Ungüentos	Absorção de dano	
Escorpiões Gigantes	Veneno/ Peçonha	Dardos, flechas, superfície de armas, poções.	Paralisia, morte.	
Esteanor	Minério Negro	Objetos profanos, não é indicado para armas.	Frágil fisicamente, e indestrutível magicamente.	
Fadas	Pó mágico que sai de suas asas.	Pó mágico, poções.	Uma magia aleatória de nível 1.	Magias de níveis mais altos.
Fênix	Casca de ovo	Jóias, poções, elixires.	Restauração física.	Karma.
	Cinzas	Poções, elixires, incensos.	Restauração física.	Ressurreição.
	Penas	Dardos, flechas, jóias, cetros ou cajados.	Restauração física.	Karma, magias relacionadas a fogo.
Flor Laudis	Raiz	Poções.	Alucinação, Anestésico.	
Ganisse	Musgo	Poções e Ungentos		Respirar embaixo d'água, proteção contra fogo.
Gigante da colina/gelo/fogo	Cabelo	Cordas, tecidos, bordados, tapeçarias.	Material resistente, absorção /resistência ao gelo/ resistência ao fogo.	
	Sangue	Poções e elixires.		Força, vigor/ manipulação Elemental.
Harpia	Casca do ovo.	Jóias.		Magias relacionadas ao ar.
	Penas.	Dardos, flechas.		Pequeno bônus mágico no ataque e no dano.
Hidras	Couro e escamas.	Armaduras, braceletes, escudos.	Resistência elemental, física e absorção.	Magias relacionadas ao elemento da hidra (gelo, água, fogo ou ar).
Jaquépá	Erva	Poções e elixires		Cura de doenças
	Semente	Poções e elixires		Regeneração Física

Origem	Matérias-primas	Objetos	Efeitos Especiais	Efeitos Mágicos
Kraken	Ventosas	Jóias, cetros ou cajados.		Magias relacionadas à água.
	Tinta	Poções, elixires, incensos.	Entoxicar.	
Lagarto do Gelo	Couro e escamas	Armaduras, braceletes, escudos.	Resistência e absorção; existência a frio, resistência a magia.	
	Chifres	Jóias, cetros ou cajados.	Karma.	manipulação do gelo, bafo congelante.
Lagarto Gigante	Couro e Escamas	Armaduras, braceletes, escudos.	Armadura Elemental, absorção.	
Lápis-Lazúli	Gema	Cajados, cetros, objetos em geral.	Karma.	Mente, frio, teletransporte.
Leviatã	Couro	Armaduras, braceletes, escudos.	Grande resistência, absorção, e resistência a magia.	Magias relacionadas à água, Empatia animal com criaturas da água.
Licantropos	Sangue.	Poções.	Licantropia temporária, regeneração acelerada.	
	Garras, pelos.	Jóias, cetros ou cajados.		Licantropia temporária.
Líquens Dourados	Líquens	Poções	Energizante	Recuperação de EH
Lozasdiel	Ramos, folhas.	Poções e elixires.	Karma.	
Mantícora	Espinhas	Dardos, flechas.	Dano aprimorado.	
	Sangue	Poções, elixires.	Regeneração.	
Medusa	Couro	Armaduras.	Resistência leve.	
	Veneno	Poções, elixires, superfície de armas.	Necroses e morte em uma semana.	
	Olhos	Jóias, cetros ou cajados.	Paralisia.	Petrificação.
Minotauros	Sangue	Poções, elixires.	Recuperação física e heróica.	Força, vigor.
Mortos-vivos em geral.	Partes diversas.	Objetos diversos.		Necromancias, evocação de outros mortos-vivos, maldições.
Ninfas	Cabelos.	Cordas, tecidos, bordados.		Magias relacionadas à água e a aparência.
Novini	Flor	Poções.		Levitação e telecinese.
Orcadio	Musgo	Poções e elixires.		Fúria
Pégasus	Pêlos	Cordas, tecidos, bordados, tapeçarias.		Karma, magias relacionadas ao ar.

Origem	Matérias-primas	Objetos	Efeitos Especiais	Efeitos Mágicos
	Penas	Dardos, flechas, jóias, cetros ou cajados.		Karma, magias relacionadas ao ar.
Peixe Pigi	Peixe Inteiro	Poções		Invisibilidade
Pulgur	Minério	Armas, e fôcus mágico.	Resistência, dano.	Karma
Quimera	Partes diversas do corpo.	Objetos diversos.	Proteção mágica, resistência infernal.	
Salamandra, Dragonete, Dragonianos.	Couro	Armaduras.	Pequena resistência elemental e pequeno bônus na resistência/absorção de armaduras.	
	Sangue	Poções.		Vigor, força, resistência elemental.
Salgueiro dos Mangues	Casca	Poções e elixires.	Analgésico	Sono
Sátiros		Pífaros (flautas)	Fôcus +2 a +6	
Serpente Marinha	Couro, escamas.	Armaduras, braceletes, escudos.	Resistência, absorção.	Magias relacionadas à água.
Sidhe	Fios de cabelo.	Bordados.	Resistência à magia.	Magias poderosas em níveis inclusive superiores a 10.
Transmorfo	Sangue	Poções, elixires.		Transformações diversas.
Trol	Sangue.	Poções e elixires.	Repelente.	
Trufa Negra	Cogumelo	Poções, ungüentos	Veneno	
Unicórnio	Chifre	Poções, elixires, incensos, lanças, jóias, cetros ou cajados.	Curar venenos, purificar alimentos, curar ferimentos, e afrodisíaco. Basta tocar o chifre na pessoa ou alimento, uma vez ao dia.	Karma, teletransporte, telecinese, telepatia.
	Pêlos	Roupas, tapeçarias, bordados.		Magias sagradas, proteção.

Prólogo

A guerra de verdade não é como nos livros.

Nas histórias que ouvia quando criança, cavaleiros de armaduras brilhantes derrotavam dragões e salvavam princesas; disputavam duelos honrosos de cavalaria, onde montavam magníficos garanhões e eram ovacionados por multidões como heróis. Nas batalhas, lutavam com amor, eram leais a seus senhores e nunca recuavam do combate.

Eu, Kerdal, gostava dessas histórias. Tanto que sempre sonhei em me tornar um cavaleiro quando chegasse a idade apropriada. Em cavalgar pelos campos de Ludgrim brandindo minha espada afiada e derrotando todo e qualquer inimigo do rei; desfilar montado sobre um grande garanhão de pêlos brancos e cascos negros; em receber honras e liderar exércitos.

Bons tempos.

E naqueles dias estivera pensando muito nesses tempos remotos. Lembro-me de ter pensado exatamente isso enquanto cavalgava pelas estradas do nordeste de Filanti a caminho de Chats, a capital, acompanhado de 100 homens. Ficava lembrado de meu pai e imaginando o que teria acontecido com ele. Não recebia notícias suas havia mais de um século e as perspectivas não eram boas, com todo o sul de Tagmar tomado pelos malditos bankdis. Como eu odiava aqueles seres infernais. Eles haviam chegado sorrateiramente, se infiltrando nas castas mais elevadas de alguns reinos, tomando o controle à força em outros e, de repente, o mundo parecia ter virado de cabeça para baixo. Naquele outono de 1380 DC, o Mundo Conhecido passava, talvez, por sua maior provação. Filanti era o único reino ainda de pé, mas, assim como eu, cambaleava bastante.

As estradas em Filanti eram boas, muito boas, o que tornara o comércio bastante próspero e possibilitara o crescimento do Reino. Era possível atravessar 100 quilômetros em pouco mais da metade do tempo que se gastava em outros países. Entretanto, mesmo com toda essa qualidade das estradas, cavalgar se tornará uma tortura depois de nossa passagem pela vila de Leand. Meu corpo inteiro doía, minha cabeça latejava e minha alma sofria com todas as coisas horríveis que havia presenciado naquela pequena vila.

– Mestre Kerdal! Mestre Kerdal! – a voz de Dalmo irrompeu pelas fileiras me esbofeteando como a mão de uma mulher raivosa. Dalmo era meu imediato, encarregado de manter a ordem nas fileiras. Não me lembrava de onde vinha; do sul, eu acho. Ele era também meu atual braço-direito e me fazia lembrar muito de Altiom, um velho amigo, morto há muito tempo. Não que os dois se parecessem fisicamente, mas algo em Dalmo me lembrava a força e sobriedade de Altiom e isso me agradava profundamente.

– O que está havendo, Dalmo? – perguntei ao contemplar o rosto ansioso do rapaz.

– Morfans encontrou a trilha – Respondeu Dalmo. – Ela estava bem fora de nossa rota.

– Como assim “bem fora de nossa rota”? – Andar por entre os montes havia se mostrado mais difícil do que eu esperava. Com aquela paisagem indistinta era fácil se perder, mas mesmo assim não pensava estar tão longe da rota original e saber disso me surpreendeu.

– Segundo Marfans, temos que pegar uma trilha que segue para o sul.

– E onde está ele? Chame-o aqui, Dalmo.

– Sim senhor – Dalmo fez sua saudação, puxou com força as rédeas do cavalo e se afastou com velocidade.

Olhei-o enquanto se afastava. Era uma tarde fria, mas fria do que me lembro e muito mais do que gostaria. Claro, não chegava nem perto do frio que fazia em Ludgrim em determinadas épocas do ano, mas algo naqueles corredores estreitos entre as montanhas fazia a temperatura cair consideravelmente. A cordilheira de Keiss era famosa por seus ventos uivantes, que varriam os corredores de rochas assobiando como lobos famintos saídos do próprio inferno e muitos homens evitavam essas passagens mais estreitas associando os uivos a espíritos malignos.

Procurei por entre os homens a carroça de madeira e o baú que ela transportava. Eu deveria estar indo para Azanti, mas havia recebido ordens de escortar o baú até Chats antes de seguir para o norte e já estávamos há dias seguindo as estradas sem encontrar problemas até Morfans nos dizer que estávamos seguindo pelo caminho errado, que se continuássemos perderíamos muito mais tempo além de passar por lugares perigosos, onde talvez houvesse inimigos à espreita. Ele era um guia famoso no norte de Filanti, fato que me persuadiu a contratá-lo como guia, embora não precisasse, pois possuíamos mapas recentes e eu já havia passado por aquela estrada. Mas droga, o homem era um guia e morava no local, de forma que resolvi confiar em seus conselhos.

– Kerdal! – Gritou o guia – Mandou me chamar?

– Sim, Morfans. – Desci do cavalo e me aproximei de uma fogueira que havia sido recentemente acesa. Em geral, eu proibia fogueiras nos territórios onde pudesse haver inimigos, mas as últimas informações que tinha era que as forças bankdis ainda não haviam conseguido penetrar fundo em Filanti, de forma que não haveria inimigos por perto. Além disso, os homens estavam cansados, com frio e com o moral abatido, o que tornava aquele calor de fogueira muito bem vindo, até para

um sulista como eu. Fiz um sinal para que Morfans apeasse do cavalo e me acompanhasse até a fogueira.

– Dalmo me disse que estamos indo pelo caminho errado. – Retirei as manoplas de ferro e estendi as mãos em direção ao fogo, sentindo o prazer do calor quase que instantaneamente. – E disse também que você encontrou uma trilha que nos levará para o sul. É isso?

Morfans era um homem alto, tão alto quanto eu. Era forte e levava algumas cicatrizes no rosto, sugerindo que também era um combatente. Seus cabelos longos estavam soltos e sua barba espessa lhe conferia um ar de selvageria. Quando se abaixou próximo à fogueira pude ver algo pendurado em seu pescoço que parecia ser um medalhão amarrado a um cordão. Ele notou meu olhar e ocultou ainda mais o objeto para dentro do casaco de peles.

– É quase isso, senhor. Não que estejamos indo pelo caminho errado, pelo contrário. Em tempos normais, essa seria a melhor opção. – Ele fez uma pausa para apreciar o fogo, depois deu de ombro como se aquilo que acabara de dizer não fosse verdadeiramente importante. – O caso é que essa estrada não continua tão boa nos próximos quilômetros e eu conheço uma trilha muito boa que podemos usar para ir por fora da estrada. Ela segue para o sul por uns dois quilômetros e depois vai para sudoeste. Na minha opinião é uma rota mais segura, principalmente quando estamos carregando tanto ouro.

Arregalei os olhos diante daquela afirmação.

– Ouro?! Que ouro? Do que você está falando, homem?

Morfans deu um risinho como se gostasse do jogo.

– Eu tenho reparado, senhor. – Ele começou a falar ainda de cabeça baixa, estendendo as mãos para o fogo e as esfregando ocasionalmente. – Não carregamos muita bagagem, somente o essencial para podermos ir mais rápido. Entretanto, levamos conosco uma carroça com um baú, que é guardada por cinco soldados. Só pode ser ouro – ele levantou a cabeça sorrindo – e muito!

Me levantei bruscamente e levei minha mão instintivamente ao punho de minha espada e esse movimento deve ter assustado o guia, porque se levantou tão rápido quanto eu. O sorriso cínico havia sumido do seu rosto dando lugar a uma expressão de medo.

– Você anda nos espionando Morfans? – Perguntei quanto caminhava em sua direção. – É isso? Anda nos estudando? Acha que tem ouro naquele baú? – Ele ficou parado enquanto eu me aproximava e cheguei tão perto que pude ouvir sua respiração e poderia continuar ouvindo mesmo que mil montanhas uivassem ao mesmo tempo. – Responda!

Alguns homens sentiram minha hostilidade e se aproximaram. Morfans permanecia imóvel, seus

olhos encarando os meus, e depois de alguns instantes já não possuía uma expressão de medo, mas de desafio. Na verdade, acho que ele se assustou com meu movimento brusco, mas se recuperou depressa e aquele sorriso malicioso voltou a seus lábios.

– Acho, senhor – Disse ele ainda sorrindo. – Mas não estou interessado em seu ouro, não além do que me deve por guiá-lo através das montanhas. Disse aquilo tentando ajudar.

Nesse momento todos os meus sentidos gritavam. Já havia passado por muita coisa desde que saí de minha vila em Ludgrim e achava ter adquirido um sentido natural para avaliar o perigo e meu instinto dizia que deveria arrancar a cabeça daquele homem ali, naquele momento, mas não o fiz. Seu nome havia sido indicado por muita gente, inclusive pelo governante de Fétor e eu não poderia assassinar um homem só porque pensava besteira e ria a toa. Resolvi esquecer.

– Tudo bem, Morfans. Tudo bem. Vamos seguir pela trilha que você sugeriu. Mas vou lhe dar um conselho. Concentre-se no caminho e esqueça o baú. Lá não tem ouro, nem prata, nem qualquer outra coisa que lhe interesse.

– Certo, senhor. O senhor é quem manda. Posso ir agora?

– Pode. – Respondi de má vontade.

Ele fez uma reverência um tanto quanto exagerada e se afastou. Dalmo veio ao meu encontro com expressão abalada.

– O que aconteceu, senhor? – Perguntou

– Nada, Dalmo. Nada. Prepare as coisas e avise aos homens. – Olhei novamente para o baú. – Nós iremos para o sul.

A trilha para o sul era realmente boa. Na verdade, quase uma estrada, apesar de estreita, que serpenteava por entre os montes. Depois de meu desentendimento com Morfans, coloquei Dalmo de olho nele. Não lhe dei muitos detalhes, disse apenas que ficasse de olhos abertos. E toda vez que acampávamos, liberava o guia da obrigação de ficar de guarda e dobrei o número de homens que guardavam o baú.

Esse maldito baú havia dado o que falar. Nossa missão era escoltá-lo até Chats e entregá-lo ao próprio rei. Quando soube que teríamos de atravessar toda a cordilheira de Keiss num período tão curto e ainda seríamos obrigados a levar uma carroça com um baú idiota, que deveria ser protegido a todo custo, eu recusei peremptoriamente, até ser dissuadido pelo governante de Fétor. Afinal, marcharíamos muito mais rápido sem a carroça ou poderíamos usá-la para levar mantimentos, mas éramos obrigados a racionar comida para transportar o maldito baú. Eu não sabia o que havia dentro dele, só sabia que não era ouro, pois estava leve demais. Era um baú pequeno, feito de madeira e ferro, com uma grossa

fechadura de onde pendia um grande cadeado. Havia diversos símbolos entalhados nele, os quais não conhecia e nem me interessava. Mas o fato é que deveria haver algo de importante lá dentro e, além do mais, havia dado minha palavra o que me obrigava a protegê-lo.

Depois de percorrermos aproximadamente dois quilômetros, pegamos outra trilha, dessa vez seguindo para sudoeste. Não era tão boa quanto a primeira, mas nos atrasaria pouco. Os paredões de rocha que nos cercavam eram altos e muito íngremes, com pouquíssimas saliências, o que impedia qualquer emboscada vinda de cima. Sem contar que por ser uma passagem estreita, se fossemos atacados, poderíamos nos defender formando paredes de escudos com uma boa profundidade de homens e aos poucos acabei chagando a conclusão que fora uma ótima idéia seguir por aquele caminho. Talvez o guia não fosse tão ruim assim, apenas um idiota querendo bancar o esperto.

Marchamos por vários dias sem muitos problemas. Um de nossos cavalos perdeu a ferradura e um homem ficou doente, mas fora esses dois ocorridos a viagem era tranqüila. Parávamos para acampar ao entardecer e voltávamos a marchar pouco antes de o dia clarear. Toda manhã Dalmo e eu percorríamos o acampamento acordando os homens com gritos e sacolejos fortes, o que fazia com que resmungassem bastante. Alguns inclusive xingavam quando eram sacudidos, até Dalmo os encorajar com banhos de água fria.

Depois de cerca de duas semanas marchando a paisagem mudou. As montanhas se afastaram umas das outras deixando o caminho muito mais largo. Notei também que havia muito mais vegetação rasteira e até um riacho de águas calmas, que imaginei ser algum afluente do rio Topeu. Pelos meus cálculos, deveríamos estar a cerca de uma semana da cidade de Povariana, o que me deixou entusiasmado, pois seria uma boa oportunidade de comer comida de verdade e dormir numa cama decente, mesmo que por uma ou duas noites. Assim, mandei que apertássemos o passo.

Seguimos o riacho por mais dois dias até encontrar uma cabana de madeira abandonada junto às águas. Revistei a construção e notei que ninguém vivia ali há alguns meses. Havia muita poeira e nenhum pertence. Entretanto, havia também uma cama de palha, meio quebrada, mas que seria um ótimo presente depois de tantas noites dormindo no chão duro e pedregoso. Sacudi um pouco a poente e cobri a palha com minha capa e, embora ainda fosse cedo, decidi que passaríamos a noite ali, junto ao riacho.

Foi uma tarde divertida. Lembro-me bem dela porque há muito tempo não ouvia tantas gargalhadas. Aproveitamos a luz do dia para prepararmos um bom acampamento. Cuidamos dos cavalos, consertamos nossas roupas e armaduras, afiamos o fio das espadas, pescamos e tomamos banho no riacho. Lembro-me de todos rirem quando Morfans entrou na água, e devido ao frio, xingou

palavrões que eu nem mesmo sabia que existiam. Caçamos muito dele e para provar que éramos fortes e corajosos, entramos todos na água gelada, saindo roxos, tremendo e felizes.

Quando você passa muito tempo com as mesmas pessoas, compartilhando comida, pertences e até a vida em algumas ocasiões, criam-se laços, fortes. Aqueles homens eram como irmãos para mim e a cada dia ficávamos mais unidos. Até minha implicância com Morfans havia desaparecido e eu ficava feliz por tê-lo no grupo.

Aquela noite foi quase perfeita. Tivemos um grande banquete com peixe fresco, queijo duro e vinho azedo. Contamos histórias ao lado das fogueiras e quase esqueci que o mundo estava preste a acabar; que existiam inimigos poderosos invadindo nossas casas, queimando nossas cidades e estuprando nossas mulheres, e quando a lua ficou alta, quase completamente coberta pelas nuvens escuras que pressagiavam chuva, ordenei que Dalmo colocasse homens de guarda e organizasse o revezamento da noite. Peguei minhas coisas, fui para a cabana e deitei em minha cama de palha improvisada, dormindo quase que imediatamente. Não lembro o que sonhei aquela noite, só lembro de ter sido um sonho bom, tão bom que relutei em acordar, apesar dos gritos. Era como se desejasse ficar para sempre naquele mundo de fantasia, onde tudo era belo e fácil. Mas eu não podia, tinha deveres e obrigações; tinha missões e objetivos e era obrigado a acordar do sonho e voltar ao pesadelo.

Sim, ao pesadelo. Porque havíamos caído numa emboscada.

Como disse anteriormente, a guerra de verdade não é como nos livros. Meu pai costumava contar histórias de reis, princesas e guerreiros. Mas nessas histórias não havia tanto sangue, tanto grito, nem tanto medo. Não havia membros mutilados ou pessoas queimadas se debatendo na esperança de apagar as chamas que lhe consumiam a pele. Não haviam orcos trucidando homens caídos e desarmados, nem esquartejando e saqueando seus corpos, muito menos demonistas lançando esferas incandescentes de suas mãos, que explodiam em calor, medo e morte. Mas naquela noite de outono de 1380 DC, próximo a um riacho em meio a cordilheira de Keiss, todas estas coisas aconteceram.

Acordei com gritos de alerta. Meu susto foi tão grande que pensei que o céu estivesse desabando em cima de nossas cabeças. Pulei da cama de palha como se já estivesse de pé, peguei minha espada e saí seminu da cabana.

O que vi do lado de fora não se parecia em nada com o lugar tranqüilo e calmo onde havíamos acampado. Estava tudo um caos, como se fosse o próprio inferno e eu esperei ver um dos senhores infernais sentado num trono gigantesco adornado por cabeças humanas, elficas e anãs. Mas o que vi foi fogo, muito fogo. Algumas carcaças de cavalos e corpos de homens estavam em chamas. Um passou

correndo por mim, completamente envolto em fogo, em direção ao riacho, mas não resistiu e caiu antes de alcançar as águas calmas. Diversos corpos estavam jogados no chão com braços, pernas e cabeças cortadas. Muitos ainda vivos tentavam fugir e eram perseguidos por orcos armados com machados, as laminas vermelhas brilhavam à luz da lua. Era uma carnificina generalizada.

Saí completamente da cabana e fui imediatamente atacado por um orco. Era gigantesco e usava um machado de guerra completamente sujo de sangue. Ele golpeou forte de cima para baixo e teria me partido ao meio se não tivesse desviado para o lado. Aproveitei meu movimento rápido e desferi um golpe com minha espada no sentido inverso, de baixo para cima, e decepei a mão que segurava o machado. A criatura ainda tentou me dar um soco com a mão esquerda, mas esquivei novamente e estoquei firme na lateral de seu corpo, trespassando seu rim. Torci a espada e puxei com força para que não ficasse presa com a sucção da carne e o gigantesco orco caiu como uma árvore no chão ensangüentado.

Outros dois orcos vieram ao meu encontro, estavam armados com espadas e escudos. O primeiro tentou estocar desajeitadamente e eu apenas usei minha espada para empurrar a dele para o lado e dei um murro forte em seu rosto, fazendo com que cambaleasse para trás com o nariz quebrado. Virei-me para o outro que tentava me cortar com um movimento parecido com o feito pelo primeiro que matei. Novamente esquivei-me do golpe e tentei repetir meu ataque buscando decepar sua mão, mas ele se movimentou rápido e me atacou com um golpe lateral, nossas espadas se chocaram, eu dei um passo para frente diminuindo a distancia que tínhamos, girei meus braços com força num movimento circular, fazendo a espada do orco voar de sua mão caindo em algum lugar distante. Agi rápido e cortei-lhe a garganta antes que tentasse algo e me virei para o orco de nariz quebrado, bufando de ódio, querendo mais sangue.

É incrível como somos tão diferentes em determinadas situações. Eu era um paladino de Crisagom, era calmo e muitas vezes inseguro quanto a minha liderança e as conseqüências de determinadas atitudes. Entretanto, quando estava em um combate, me sentia em casa. Era como se tudo se movesse mais devagar e eu soubesse exatamente o que fazer, quando fazer e como fazer. Eu praticamente podia prever os movimentos de meus inimigos e rechaçá-los como facilidade. Eu não pensava mais no futuro, o que faria depois, apenas que aquele era meu território, aqueles eram meus homens morrendo e todos os que estivessem ali iriam pagar pelo que fizeram.

Foi quando eu os vi. Por isso sabia que tínhamos sido emboscados. No meio de todo aquele caos havia dois homens, eram baixos, usavam mantos vermelhos e tinham as cabeças raspadas. Pareciam comandar a emboscada feita pelos orcos e por isso me dirigi a eles com meu coração trasbordando ódio e minha espada implorando por mais sangue

inimigo. Um deles me viu, sorriu e estendeu as mãos em minha direção. Por um momento pensei que fosse se render, mas então uma esfera flamejante saltou de seus dedos e voou em minha direção com uma velocidade surpreendente, e eu teria sucumbido em chamas se não tivesse sido jogado de lado por alguém. Ainda assim fui arremessado alguns metros pela força da explosão, senti minhas costas arderem e caí de cara no chão, comento lama feita de terra e sangue.

Me recuperei depressa da queda e levantei com velocidade. No choque, minha espada havia caído distante e a vi cair junto do homem que salvara minha vida, e confesso que fiquei surpreso. Era Morfans.

Estava caído de costas com a face coberto de sangue, tanto que o reconheci devido ao colar que tinha visto em seu pescoço há algumas semanas atrás, e não por seu rosto. Era um grande amuleto redondo, adornado com insígnias de Selimom e preso a um cordão simples. Incrivelmente, parecia ser o único objeto em seu corpo que não estava manchado de vermelho.

Me aproximei do corpo estendido de Morfans e peguei minha espada. A explosão havia tocado fogo na cabana e o calor e a fumaça tomavam conta do local, tornando difícil enxergar e quase impossível respirar. Meus olhos lacrimejavam muito e meus pulmões ardiam como se estivessem também em chamas.

Embainhei minha espada e levantei o corpo do guia colocando nas costas e aproveitei a cobertura que a fumaça dava para correr com ele para longe dali. Mas não havia para onde ir. Estávamos num local quase descampado, longe de qualquer cobertura, e pensei em carregar Morfans para o outro lado do riacho, mas não conseguiria atravessar as águas com a rapidez necessária e isso também pouco ajudaria, assim decidir encarar o inevitável. Sopesei o corpo do guia e o coloquei com cuidado no chão. Desembainhei minha espada e me virei para a fumaça densa que preenchia quase todo o acampamento. Percorri com os olhos toda a extensão que pude em busca de algum de meus homens, mas não encontrei ninguém. Estávamos sozinhos, apenas nós dois: Crisagom e eu.

Não nasci em uma família religiosa, nem numa família de combatentes, mas meu pai sempre dizia que o destino nos governava. Dizia que poderíamos fazer o que quiséssemos, mas no fim, a decisão dos deuses prevaleceria.

As lendas dizem que nossa história é escrita por nosso deus criador no momento em que nascemos e depois entregue a Cruine para que Ele descida a hora que devemos partir. E que podemos fazer o que for que não poderemos escapar do destino traçado pelos deuses. Mas às vezes acontecem imprevistos. Afinal, todos os deuses devem se divertir. Eles estão lá, governando nossas vidas e, cedo ou tarde, acabamos passando nas mãos de cada um deles. Digo isso porque em algum



momento Plandis – em toda sua loucura - deve ter achado divertido que um filho de fazendeiro se tornasse guerreiro, e depois se tornasse sacerdote, e depois viesse a ser paladino e acabasse sozinho em um descampado a quilômetro de casa, cercado por dezenas de orcos e ameaçado por dois demonistas. E que esse fazendeiro/guerreiro/sacerdote/paladino estando numa situação tão adversa, ainda carregasse consigo o artefato mágico mais importante daqueles tempos.

É claro que cheguei a essa conclusão muito depois, já que apenas mais tarde saberia de toda a verdade e naquela hora não tinha tempo de pensar em tudo isso, apenas de empunhar minha espada e encarar a ameaça que vinha em minha direção.

O dia começava a clarear, a fumaça aos poucos ia se dispersando e eu pude avistar os dois demonistas abrindo o baú de madeira. Mas pude ver também uma dúzia de orcos vindo em minha direção, trazendo consigo ódio, ferocidade e suas armas sangrentas.

Eu não tinha a menor chance.

E com esse pensamento ajoelhei os ouvindo comemorarem e zombarem. Mas eu não estava me rendendo, e sim, rezando, pedindo ajuda para Aquele que nunca me havia faltado nas horas mais deliciosas.

– Crisagom, Senhor da justiça, da honra e da verdade – lembro-me de ter dito isso bem baixo, quase em sussurro – perdoe-me se em algum momento falhei e acabei por permitir está situação. Mas levo Seu nome mesmo aos que não ouvem; espalho Sua palavras em terras infiéis e empunho Sua espada contras vossos inimigos e, nesse momento, como em tantas outras vezes, preciso de Sua ajuda. – O dia clareava depressa e junto com a luz do dia veio a chuva. Eu permanecia de olhos fechados ignorando o perigo que se aproximava e sentia as gotas de água chocando-se contra meu rosto, se misturando às minhas lágrimas. – Dei-me força e sabedoria para levar, mais uma vez, Sua justiça aos inimigos desta terra.

– Então Leve-a, Kerdal!

A voz era grave e poderosa que invadiu meu corpo ativando todos os meus sentidos, e meu coração deu um pulo como se quisesse saltar de meu peito e lutar também. Abri os olhos e vi os orcos que vinham em minha direção parados, assustados e me virei para contemplar algo que nunca mais esquecerei. Um meio-elfo alto e muito forte me encarava com ar superior, mas cativante. Era envolto em algo que parecia fogo e empunhava um bastão de uma luz muito brilhante, quase ofuscante, como se fosse o próprio sol em forma de arma.

– Fui enviado para ajudá-lo – disse a criatura. – O que deseja fazer?

– Já sei! – falei. O que estava acontecendo era algo extraordinário e de repente fui tomado por um turbilhão de sentimentos que iam de orgulho até

coragem, passando por raiva, confiança e certezas. Virei-me e corri na direção dos demonistas, gritando para o enviado o que ele devia fazer. – Cuide dos orcos. Eu pego os desgraçados malditos! – E achei ter visto ele sorrir, mas deve ter sido apenas impressão minha.

A chuva apertou e fiquei rapidamente encharcado. Estava descalço, usava uma calça de couro, tinha o peito nu e empunhava minha espada, Meus cabelos longos e normalmente desgrehados estavam escorridos e grudados na cabeça e por mais de uma vez, tive de passar a mão nos olhos para retirar o excesso d'água. Parei a uns 50 passos dos dois demonistas, que me olhavam com cautela. Seus mantos também estavam encharcados.

Até pouco tempo atrás, eu devia parecer um louco, lutando contra feiticeiros sem qualquer proteção e usando apenas uma espada simples, mas o surgimento do enviado havia posto receio em seus rostos e eu fiquei feliz com isso, porque sabia que agora estava em vantagem. Um homem pode lutar com as mãos nuas, mas não pode lutar sem coragem e eu me atrevo a dizer que minha ousadia, minha aparência e o milagre realizado pouco antes causaram medo nos corações deles, se é que possuíam algum.

Eles ergueram as mãos e eu esperei pelo pior. Estava confiante, mas não era idiota. Sabia que não teria muitas chances se usassem seus poderes infernais, mas de repente eu tive a certeza que Crisagom estava ao meu lado e me ajudava, tanto que só faltava segurar Ele mesmo minha espada.

Eu estava de costas para a luta do enviado com os orcos e não podia ver o que estava acontecendo, mas pude ouvir seu rugido e, talvez por instinto, fechei os olhos. Foi quando percebi um grande clarão, que me fez lacrimejar mesmo estando de costas e de olhos fechados. Quando os abri todos pareciam cegos e o enviado exterminava os orcos como se fossem pragas numa lavoura.

Me virei para os demonistas e ambos estavam cambaleantes, esfregando as mãos nos olhos e gritando que estavam cegos. Eu quase ri de satisfação e liberei toda minha ira de uma só vez. Cuspi insultos, disse que pagariam por cada homem morto aquele dia e roguei para que Crisagom os torturasse pessoalmente. Apontei minha espada para o céu e rezei que a punição não tardasse e que os malditos embarcasse imediatamente para o reino de Cruine. Quando baixei com força a espada, um grande relâmpago acompanhou meu movimento, descendo das nuvens negras, serpenteando brilhante no céu cinza. Ele bifurcou e acertou em cheio os dois demonistas, atravessando seus corpos e os fazendo desabar como carcaças vazias. Me virei para o enviado que já havia cumprido a parte dele e agora me olhava com seriedade.

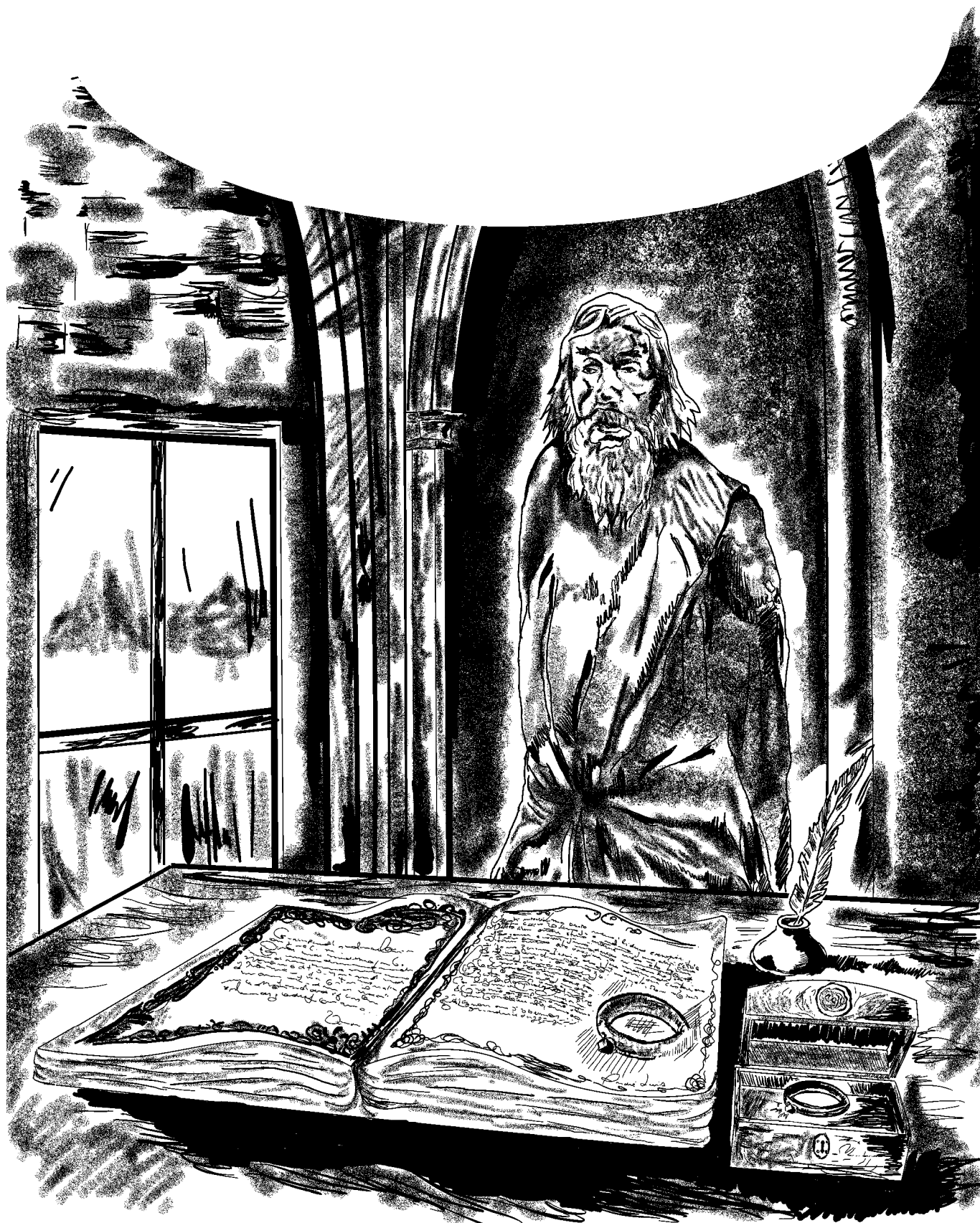
– Obrigado. – Agradei, mas ele não respondeu. Apenas se desmanchou em luz, como um raio de sol no crepúsculo. Caminhei até os corpos dos demonistas e peguei de volta o baú. Seu cadeado havia sido quebrado e a tampa estava aberta.



Dentro havia um amuleto redondo, com inscrições e entalhes estranhos, tendo apenas uma imagen identificável: o entalhe de um nariz torto sobre um olho aguçado. Alguém teria de me explicar o que era aquele item pelo qual arrisquei minha vida, mas isso ficaria para mais tarde, pois havia muito que fazer. Ainda precisava reunir meu grupo que havia dispersado, enterrar os mortos e cuidar dos feridos. E rápido...

... Porque algo me dizia que as emoções não haviam acabado.

Jóias e Vestimentos



A Herança de Menard

Origem: Arcana

Raridade: Rara

Objeto: Bracelete

Descrição: Um bracelete com uma imagem gravada: um nariz torto sobre um olho aguçado.

História: Menard Biler foi o mago necromante que desenvolveu a magia de detecção de mortos-vivos, perdida nos dias atuais. Mas sua maior herança para o mundo foi uma variedade de braceletes em diversos tamanhos e formas, que também possuíam a habilidade de detectar demônios, mortos-vivos e qualquer outro tipo de criatura ou item maligno.

Todos os braceletes têm sua marca pessoal gravada magicamente: um nariz torto sobre um olho aguçado. Ninguém sabe ao certo porquê um necromante criaria algo assim. Mas o fato é que eles foram utilizados muitas vezes para caçar estes seres malignos.

Existe um rumor de que durante a existência da Seita, alguns desses braceletes foram amaldiçoados para perverter de alguma forma seu uso original.

Efeito: Este bracelete é capaz de rastrear e identificar a presença do mal. Com ele o usuário pode saber se existem demônios e morto-vivos, a quantidade exata dessas criaturas e seu poder aproximado. Essa habilidade pode ser ativada uma vez por semana. Além disso, ele fornece bônus de +1 na defesa contra todo tipo de morto-vivos.

Aleteias

Origem: Arcana

Raridade: Muito Rara

Objeto: Sandália

Descrição: Um par de sandálias de couro com gravações de inúmeros raios.

História: — *Essas sandálias são apenas para os melhores, pois eles devem fazer o impossível como se fosse rotina* — Enquanto corria levando a mensagem para o ultimo general da frente Leste, Merfal lembrava das palavras de seu tutor na academia militar. Apenas os melhores...

Merfal carregava a pior mensagem que de sua vida, mas provavelmente teriam piores se seus dias se estendessem por mais tempo. A Seita havia cortado a linha de abastecimento para as tropas do leste, elas agora estavam sozinhas. Em outras palavras, o Império Molda estava com os dias contados.

Ele só era capaz de cumprir esta missão graças as suas sandálias, ele deslizava velozmente por uma estrada vicinal usada por pastores de cabras, até que chegou ao rio, e por ele começou a deslizar rapidamente, até que uma flecha veio ao seu encontro, e enterrou fundo em seu peito.

Enquanto se afogava, lembrou de novo das palavras de seu tutor... Apenas os melhores...

Efeitos: Além de duplicarem a velocidade de quem as usa, permitem caminhar ou correr sobre a água doce.

Anel Bankdi

Origem: Profana

Raridade: Raro

Objeto: Anel

Descrição: Um anel de marfim com inscrições em demoníaco no interior.

História: Durante o início da guerra promovida pela Seita na Moldânia, os primeiros ataques bankdis foram rechaçados e como consequência os pertences dos mortos derrotados pilhados pelos vencedores. E nestes campos de batalha, os moldas encontraram uma quantia considerável de anéis mágicos poderosos.

Esses anéis eram de prata, mas sem brilho algum. Aumentavam muito as habilidades daqueles que os utilizavam, porém estes não conseguiam mais retirar o anel do dedo, exceto quando amputando o mesmo.

Quando os combates recomeçaram, os portadores dos anéis, apesar de demonstrar uma habilidade superior, não conseguiam manter o ritmo e acabavam por morrer.

Após o Surgimento do Mais Sábio, todos os Anéis bankdis encontrados pela Aliança foram destruídos. Mas não se sabe ao certo quantos desses foram produzidos.

Efeito: Este anel faz com que quem o use tenha +2 colunas de resolução para toda e qualquer habilidade, técnica ou magia. Mas a cada utilização ele perde 1 ponto de Energia Heróica e no turno seguinte esse dano se replica na Energia Física obrigatoriamente. Caso ele use novamente no turno em que o dano seria aplicado na física, este dano irá normalmente para a física e para a heróica.

O dano só poderá ser restaurado com a remoção do Anel.

Anel Camburiano

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Objeto: Anel

Descrição: Este anel dourado tem o símbolo da ordem de Cambu gravado em uma superfície circular.

História: Naquele dia, Seomar estava satisfeito – conseguira travar uma aliança entre uma tropa da resistência dos elfos dos arredores de Lar e uma de anões de uma cidade ao noroeste de Blur para formar uma frente contra as tropas de bankdis que assolavam sua região.

Ele havia sido indicado para mediar o acordo entre aqueles grupos. Que apesar de estarem no mesmo



lado contra a Seita, tinham que pôr seu orgulho e diferenças de lado para conseguir trabalhar em conjunto.

- Estamos aqui para dialogar, para encontrar uma maneira de juntar a força de um com a astúcia do outro - aclamava Seomar.

- Ora, não vejo como eles seriam capazes de trabalhar conosco, não entenderiam a nossa tecnologia e táticas de guerra - dizia Sturn, o mestre anão.

- Nem vocês são capazes de compreender os mistérios por trás de nossas tradições, capazes de aniquilar qualquer força a seu tempo - rebatia Raio Voraz, o líder elfo.

Esfregando disfarçadamente o anel que usava, num gesto de suas mãos, Seomar conseguiu se sensibilizar dos seus problemas. Não se tratava apenas de orgulho ou do antagonismo tecnologia/magia, nem tampouco o problema era simplesmente de diferenças culturais existentes entre moradores de florestas e moradores de montanhas; tratava-se, sobretudo, de conflitos de gerações que tentavam assumir o domínio comercial da região antes do império bankdi.

- Vocês representam o domínio das florestas, de um lado; e o domínio das montanhas, de outro. Nosso adversário encontra-se no meio dos dois. Unidos podemos traçar uma estratégia que consiga tirar vantagem do conhecimento do terreno de toda a região - apaziguava-os o sacerdote.

- Seomar, como posso arquitetar meu plano de batalha com minhas gloriosas armas de guerra, se esses místicos ficam todo o tempo falando em esperar o momento certo, alinhamento das estrelas, para a plenitude do poder que vai os ajudar? - dizia o anão.

- A paciência não é uma virtude desses anões. O poder de uma única esfera de fogo lançada por nossos magos é muito mais letal que o tiro de uma de suas engenhocas. Temos que focar nossos planos de ação de acordo com nossos poderes - respondia por sua vez o mago.

- Vocês precisam encontrar uma maneira de balancear a magia e a força, imaginem, por exemplo, que poder teriam em mãos se uma das máquinas de guerra dos anões fosse potencializada com a energia mística dos elfos? Que força seria capaz de enfrentá-los?

- Heresia! - bradava um dos anões que acompanhava Sturn.

Com outro gesto discreto de esfregar as costas de uma mão na palma de outra, Seomar olhou-os com um olhar tranqüilo e ao mesmo tempo penetrante. Uma calma se instaurou entre eles e a voz da razão por fim veio.

- Com este orgulho vocês só têm a perder tudo o que seus antepassados construíram. Nossas crenças, nosso passado, nosso futuro; tudo está desmoronando. Se continuarmos assim, em breve

não haverá lugar para chamarmos de lar, nem mesmo de abrigo.

Assim, acalmando seus ânimos de uma forma sobrenatural, Seomar conseguira fazer com que enxergassem um meio de traçar uma estratégia na qual eles empregassem tanto as armas de guerra anãs quanto a letalidade das magias élficas em emboscadas. Estas desgastariam as tropas bankdis nas trilhas entre as montanhas e florestas.

Sua missão estava feita, seu sábio mentor que o enviara aquela tarefa estava certo.

Efeito: Este anel possui a propriedade de três vezes ao dia permitir que seu usuário perceba e influencie as intenções de uma pessoa durante uma hora, e, além disso, uma vez ao dia consiga o mesmo para até 14 pessoas. O usuário do anel recebe ainda um bônus de +2 em habilidades que dependam do seu carisma. Deve-se tratar o efeito do anel de forma é similar à magia Empatia nível 5 ou nível 9, conforme o efeito escolhido.

Anel Coringa

Origem: Divino

Raridade: Muito Raro

Objeto: Anel

Descrição: Um anel de bronze com uma inscrição numérica no local onde ficaria a gema.

Historia: Alguns estudiosos dizem que existe uma razão por trás da aparente insanidade dos desígnios de Plandis e se baseiam nos eventos em que o deus teria prestado alguma forma de auxílio aos seus fieis.

Conta a história que uma certa vez um guerreiro devoto de Plandis havia sozinho derrotado o grupo de orcos que há algum tempo vinha saqueando um vilarejo. Uma grande festa foi realizada para homenagear o grande herói. A festa durou o dia todo e ao entardecer um duelo amigável foi travado entre o bravo guerreiro e o filho de um taberneiro, mas o que era para ser um duelo de cavalheiros terminou em uma tragédia. Em um golpe de sorte (ou seria azar?), a lamina do jovem decepou dois dedos da mão esquerda do bravo herói. E o que deixava àquela cena mais intrigante era a risada maníaca que o guerreiro soltava. A única conclusão racional era a de que o guerreiro estava louco.

O filho do taberneiro, tomado pelo desespero por ter ferido gravemente o herói local, chorava muito. Até que o guerreiro conteve seu riso e disse ao jovem:

- Misteriosos e imprevisíveis são os caminhos que Plandis escolhe para seus servos. Meu anel sagrado me foi de grande ajuda ontem, mas hoje ele escolheu você. Por isso alegre-se, Plandis olha por você.

Após tratar o ferimento, o guerreiro partiu levando consigo um pupilo.



Efeito: Nesta jóia é possível ver um número de 1 a 10, incrustado em vermelho. A cada 24h, exatamente a meia-noite, o número muda. E assim muda o efeito do anel de um dia para o outro. Uma vez colocado no dedo, se o portador falhar um teste de Resistência à Magia contra força de ataque 10, ele não pode ser retirado até a morte do usuário, porém pode ser removido usando a magia Sorte nível 10, ou amputando-se o membro que está como anel. Seus efeitos são:

1. Ajuste de - 3 para qualquer dano causado pelo usuário;
2. Dreno Mágico 5, 2 vezes por dia;
3. Resistência 4, 3 vezes por dia;
4. Ajuste de + 3 para qualquer dano causado pelo usuário;
5. Energia Infernal 3, 2 vezes por dia;
6. Respirar Água 4, 3 vezes por dia;
7. Ajuste de + 2 colunas em tudo o que o personagem fizer;
8. Fantasma 4, 3 vezes por dia;
9. Curas Físicas 7, 2 vezes por dia;
10. Ajuste de - 5 colunas para tudo que o personagem fizer.

Para ativar o efeito, quando necessário, bastará ler em voz alta o número gravado. Note que os efeitos 1, 4, 7, e 10 não requerem ativação, mas os jogadores não devem saber disso, até que descubram qual efeito é representado por cada número.

A cada meia-noite, o mestre deve rolar 1d10 secretamente, e o resultado será o efeito do anel nas próximas 24h.

Anel das Outras Memórias

Origem: Arcana

Raridade: Muito Raros

Objeto: Anel

Descrição: Um anel de prata com intrincadas e minúsculas esculturas cravejadas de pedras preciosas em seu corpo.

História: Sussurros de tempos longínquos, de muitas gerações antes da sua, passavam-se pela cabeça de Kruque; uma mistura de diversos idiomas como o malês arcaico, élfico, lanta e até mesmo khurng rodopiava em sua cabeça como um tornado que tão de repente quanto aparecia, desaparecia.

Encontrara aquele anel numa tumba em ruínas parcialmente desenterrada por um vendaval que sobrevivera, no Deserto de Bliurga. Desde o momento que o avistou, percebeu ser uma jóia de valor inestimável, pelos intrincadas esculturas minúsculas cravejadas de pedras preciosas em detalhes quase imperceptíveis a um olho

desavisado. Mas desde que o colocou em seu dedo para experimentá-lo, vivenciara cenas e histórias fabulosas que nunca antes imaginara que iria vivenciar.

Em um momento sentia-se na pele de uma princesa rodeada por damas de companhia, em outro se encontrava no meio de uma batalha sangüinária ao lado de trolls e ogros e realizava rituais profanos, em outro ainda era um comerciante que viajava pelo deserto. Diversas outras memórias de vidas que não viveu vez por outra rondavam sua mente.

Sentia como se aquelas memórias fossem suas, e pouco a pouco foi se tornando capaz de resgatá-las como o fazia com as suas próprias.

Efeito: A partir do momento em que esse anel é colocado no dedo deve-se fazer um teste de Resistência à Magia contra força de ataque 5. Caso falhe no teste, o usuário não poderá mais retirar o anel até o ultimo de seus dias. O item possui a peculiar propriedade mágica de guardar as memórias de seus usuários, acrescentando gradativamente as memórias passadas às de seu atual portador.

Como efeito disso, o usuário do anel ganha uma habilidade de sua profissão. Um mago, bardo ou sacerdote aprenderia uma mágica a escolha do mestre, um guerreiro uma técnica de combate/academia e ladinos/rastreador uma habilidade maximizada. Caso passe no teste então o anel saltará do seu dedo, e nunca mais irá entrar.

Além disto, uma vez por semana uma memória de um antigo portador poderá ser revelada, mas isto fica a cargo exclusivo do Mestre decidir o que será lembrado.

Anel de Ganis

Origem: Divina

Raridade: Único

Objeto: Anel

Descrição: Um anel de coral com uma gema de aquamarina.

História: Esse anel foi dado a um guerreiro chamado Cartis Onda Rubra, por um enviado de Ganis.

O encontro teria ocorrido quando Cartis sobrevivera a um naufrágio, mas enquanto se afogava ele teria visto uma linda dama vestida de anil e branco. Tal dama teria se apresentado como serva de Ganis e que salvaria a vida dele se ele entregasse o resto de seu tempo a deusa.

Enquanto viveu, Cartis foi um justiceiro dos mares. Pois assim que retornou a civilização, formou uma tripulação e partiu para o mar, onde passou a caçar aqueles que predavam as criaturas de Ganis, além de lutar contra criaturas malignas que habitavam os territórios da deusa.

Não se sabe do destino de Cartis e de sua tripulação, mas de tempos em tempos surgem

rumores de uma embarcação que sai da água, afunda navios piratas e liberta criaturas, e eliminam todos aqueles que resistem. Mas estes rumores nunca foram comprovados.

Efeito: Esse anel confere ao usuário o poder de respirar embaixo d'água sem limite de tempo e compreender o movimento do mar como se tivesse 15 níveis na habilidade Náutica.

Arnegil

Origem: Divina

Raridade: Única

Objeto: Anel

Descrição: Um robusto anel de ouro, na forma de águas-marinhas em espiral.

História: Arnegil é uma constelação formada por oito estrelas dispostas em elipse. A palavra, de origem élfica, quer dizer "Coroa da Dama", pois a constelação é considerada um símbolo de Lena segundo as lendas do povo élfico. E também dá nome a um anel criado pela própria deusa.

No Segundo ciclo, Palidá, rainha dos povos bárbaros do sul, formou um verdadeiro império, graças às virtudes guerreiras do seu povo, mas também às suas capacidades diplomáticas. Segundo a lenda, os reis que não se renderam ao seu exército acabaram seduzidos pelo charme e beleza da rainha.

Sua fama era tão grande em todo o mundo, que chegou aos ouvidos de um príncipe elfo de florestas distantes, e o levou a uma jornada em sua procura. O príncipe Herbero levou consigo, como presente para cortejar a bela rainha, o anel de Lena que seu pai usou para pedir a mão de sua mãe.

Do encontro dos dois, sabe-se que ele passou alguns dias em sua corte e eles se apaixonaram ardentemente como intuía o coração do elfo. Infelizmente, ele não chegou a dar o anel a rainha; pois eles foram interrompidos, no momento em que o príncipe fazia seus votos de amor, por um rei feiticeiro que também rivalizava pelo coração da bela. O Grande Rei, como era conhecido, evocou uma maldição separando para sempre Palidá de seu amado; trazendo um grande sofrimento para ela, que havia encontrado no príncipe elfo o amor de sua vida.

A rainha passou o resto de seus dias esperando pelo retorno do príncipe, enquanto o perverso rei tentava conquistar seu coração de todas as maneiras que sua mente doentia permitia. Até o dia em que os dois se enfrentaram num poderoso embate mágico que selou aquela região, hoje conhecida como a geleira, com o frio do coração da rainha.

Acredita-se que o anel permanece até hoje com o que restou do príncipe, em alguma região das geleiras. E que seu corpo hoje decrépito pode ser visto, em noites de lua nova, vagando em busca de sua noiva em meio as montanhas de neve.

Efeito: Quem usar o item receberá dois benefícios permanentes: o primeiro são dois níveis de dificuldade a menos, com exceção dos usos em nível *Impossível*, na habilidade Sedução, e o segundo é que uma vez por mês, é possível tentar uma sedução *Impossível*, com nível *Absurdo*.

O uso do Arnegil tem um preço caro a se pagar, pois uma vez cada 6 meses, ele tenta seduzir seu usuário, que se não resistir a uma força de ataque mágico 15, ficará apaixonado por uma criatura escolhida aleatoriamente.

Para utilizar o Arnegil é necessário ter algum nível na habilidade Sedução e possuir Carisma positivo. Do contrário, ele será apenas um anel dourado.

Braceletes de Jelar

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Objeto: Braceletes

Descrição: Um par de braceletes de prata com o desenho da Ponte da Palier em revelo.

História: Jelar foi um sacerdote de Palier e pupilo de Alberto Daros. Quando trabalhava no grande Centro do Saber, aprendeu a arte de confeccionar itens mágicos e depois de muitos anos de treinamento conseguiu fazer seu primeiro item mágico de grande poder, um par de braceletes de prata com o desenho da Ponte de Palier em revelo.

Então, decidido a presentear seu mestre com o item, viajou até a cidade nas cercanias de Âmiem onde este morava. Quando foi interpelado por uma voz.

- Parado aí, viajante! - bradou uma voz.

- Quem sois vós? - perguntou assustado.

- Meu nome não importa, o que importa é que você invadiu o meu território.

- Achei que este território pertencesse a todos os Elfos de Âmiem, fale-me então quem sois. A Paz de...

Jelar tentou ativar a habilidade de seus braceletes, porém a flecha do caçador Tremur já havia atingido em cheio no pescoço.

- Sou Tremur, o tremor de sua morte, seu trouxa.

Num último gesto, Jelar olhou para os céus, com lágrimas nos olhos:

- Palier...

- Ora veja só, mas que belo pedágio - disse Tremur, arrancando os braceletes.

Para Jelar aquilo já não importava, uma luz crescente surgia em suas pupilas e um abraço aconchegante o elevou para longe daquele lugar efêmero.

Seu corpo foi encontrado dias depois por uma caravana de sacerdotes que fazia a rota inversa, e logo reconheceram seu companheiro. Com ele

encontraram a carta que ele havia preparado para entregar junto com os braceletes.

Mas desde então os braceletes estão desaparecidos, pois mesmo depois que os Elfos de Âmiem caçaram e mataram Tremur, os braceletes não foram mais encontrados.

Efeito: Estes braceletes concedem um bônus mágico de proteção +2 e uma vez ao dia e permitem evocar a magia Área de Paz 4. Porém os poderes só funcionam quando os dois braceletes estão sendo usados pela mesma pessoa. Para ativar a Área de Paz o usuário tem que pronunciar em élfico "A Paz de Palier".

Braço de Escudo

Origem: Sagrado

Raridade: Raro

Objeto: Braceletes

Descrição: Um bracelete grosso com adornos de gemas variadas e imagens gravadas.

Historia: Criado por um povo guerreiro e extremamente devoto a Blator, os Braços de Escudo eram usados para diferenciar os guerreiros dos demais membros da cultura.

Temidos por sua tenacidade e resistência em combate, conseguiram erguer um reino forte e belicoso, que foi completamente destruído no Cataclismo. Ainda hoje se ouvem algumas histórias desse povo sem nome que desapareceu misteriosamente.

Apesar de ser um artefato não propriamente bélico, possui belos adornos de gemas e metais trabalhados, e somente pessoas que vagam por batalhas conseguem usá-los.

Efeito: Com esse artefato, o usuário tem a capacidade de absorver mais 24 pontos de dano, sejam na EH ou na EF. Esse bracelete também protege de críticos, sendo primeiro atingido nos pontos do bracelete e depois passando o que sobrou para a energia física. Assim que os pontos de absorção do bracelete acabam, ele se quebra. Para consertá-lo é necessário um teste de Trabalho em Metal (médio). O item é frágil e um insucesso no teste o inutiliza para sempre.

Buraco Infernal

Origem: Profana

Raridade: Muito Raro

Objeto: Bracelete

Descrição: Um Bracelete de couro de Dragão Negro com inscrições demoníacas.

História: Criados por demonistas do Segundo Ciclo, e muito utilizados pelos do terceiro ciclo. O Buraco Infernal é um bracelete de couro de Dragão Negro. Representou e ainda representa um nível elevado na hierarquia dentre as fileiras dos servidores dos Demônios.

Seu poder podia parecer relativamente inofensivo aos olhos mortais, mas se revelou extremamente letal nas mãos dos bankdis. O poder de sugar tudo.

Inicialmente os arcanos pensaram que só serviria para trazer objetos distantes para um ponto mais próximo e é tudo que um arcano pode fazer com ele. Mas nas mãos de um demonista, um portal para o Inferno é aberto e o alvo é sugado para a dimensão dos demônios.

Ainda hoje o paradeiro e mesmo a quantidade desses artefatos é desconhecida. Porém, apenas uma menção de sua aparição faz com que membros da Ordem de Palier investiguem o rumor, por temerem que venha a ser usado novamente.

Efeito: Bracelete feito de Couro de Dragão Negro possui o poder de sugar até a mão do usuário objetos que pesem até 10 kg e que estejam num alcance de 10m. O objeto tem que estar no campo de visão do usuário para ser sugado e em linha reta. Pode ser usado uma vez por dia.

Mas nas mãos de alguém que domina as Artes Profanas, ele abre um portal para o Inferno, que suga um alvo escolhido pelo usuário. O portal será de tamanho equivalente ao alvo a ser sugado e só sugará o alvo determinado. Se o alvo for um ser com aura, este só será sugado caso tenha falhado num teste de Resistência a Magia contra força igual ao nível do possuidor do objeto.

Chapéu do Pirata Santsma

Origem: Demoníaca

Raridade: Única

Objeto: Chapéu

Descrição: Um chapéu tricorne, típico dos piratas, com uma caveira presa por correntes em forma de pentagrama. Os olhos da mesma possuem a cor de alga-marinha.

História:

— Náu à vista! - bradava o marinheiro na cesta da gávea.

— O que vocês estão esperando, seus molengas? Timoneiro, seguir a bombordo! Todos aos seus postos! - aconteceu imediatamente o capitão Bashkar.

Naqueles dias, os mares desde a baía do Lien e o rio Frefo estavam infestados de piratas que atacavam e pilhavam embarcações comerciais, e principalmente as náus da resistência. Encontrar uma delas era um pouco raro, mas quando isso acontecia os piratas faziam a festa.

— Vamos seus relaxados, não deixem aquelas mulherzinhas escaparem. Marinheiros aos remos, avançar!

Imediatamente a tripulação correu para os remos auxiliares da nau que disparava em direção ao navio avistado com uma bandeira da Moldânia. A caravela de nome Súcubus era uma homenagem dos piratas a um demônio, e no alto erguia uma

bandeira que ilustrava algo parecido com uma mulher alada em uma pose sensual.

— Remem mais forte, seus fracotes, até minha mãe com um só braço remava mais forte que vocês. Tragam os prisioneiros do último assalto para remar também - gritava histérico o capitão, tangendo seu chicote no ar.

Em cerca de meia hora eles alcançaram a embarcação molda, lançaram ganchos presos em cordas e com a ajuda destes saltaram das redes de seu mastro principal para o convés do adversário; enquanto dois dos vigias permaneceram atiravam flechas do alto da gávea contra os marinheiros assustados do navio Ganas.

Já no convés do adversário, Bashkar puxou sua cimitarra e bradando um grito, mas de repente algo aconteceu. Seu chapéu de três bicos possuía na frente dele a gravação de uma caveira rodeada por correntes que formavam um pentagrama, no momento que ia atacar, as duas águas-marinhas engastadas nos olhos da caveira brilharam e de repente o capitão se tornou algo semelhante a um espectro.

Por um momento todos os tripulantes do navio abordado ficaram paralisados de susto; mas o capitão e seus homens não perderam tempo e impiedosamente continuaram a atacar todos quanto podiam. A cada vítima que Bashkar matava, uma cena ainda mais medonha apoderava-se dele: as pedras mais uma vez brilhavam e um espectro com a aparência da vítima erguia-se de seu corpo e tentava desesperadamente fugir, mas acabava tragada por aqueles olhos demoníacos.

Conta a história que meses antes, numa situação de desespero, o capitão havia feito um pacto com uma succubus; vendera sua alma em troca de poder e dinheiro (enquanto durasse sua miserável vida) e prometera ainda levar várias outras almas pro inferno com ele.

Sabe-se que após este ataque ao navio Ganas, que levava um carregamento real de ouro e jóias a Saravosa, o capitão tornou-se um milionário excêntrico e recluso; aparentemente numa tentativa de fugir do pacto que havia feito. Porém, um dia sua dívida foi cobrada, mas seu fabuloso chapéu permaneceu no plano dos mortais e foi herdado pelo antigo imediato de Succubus.

Efeito: A propriedade mágica especial deste chapéu é ativada após seu usuário entrar em um combate. Ele, juntamente com tudo o que estiver usando ou segurando (incluindo o próprio chapéu), passa a se tornar spectral a partir desse momento. Nessa forma, o usuário ganha um bônus de +3 na defesa e na Técnica de Esquiva; além disso, pode mover-se com sua velocidade normal em qualquer direção (inclusive no ar), e até mesmo tentar atravessar superfícies, mas nesse caso uma falha num teste de Resistência Física (Força de Ataque 10) causa um dano de 5 pontos na EF.

Todos os seus oponentes que forem mortos por ele durante a batalha devem fazer um teste de

Resistência à Magia contra de força de ataque 20. Se não passarem, suas almas serão tragadas para dentro do chapéu até a próxima lua cheia, quando as almas são transportadas do chapéu para o plano infernal. Após a transferência para o plano infernal as almas se tornam escravas do demônio que criou o chapéu e só poderão ser salvas se resgatadas no inferno.

Este item é amaldiçoado e uma vez ativado pela primeira vez o seu efeito o usuário não conseguirá mais se desconectar dele (capturando almas para o demônio que o criou), mesmo na forma carnal. A única chance é se outra pessoa de livre vontade coloque o chapéu na cabeça e ative seu efeito. Quando o usuário do chapéu morre sua alma é enviada ao inferno.

Caso o usuário não mate ninguém após ativar o chapéu, na próxima lua cheia, sua alma será destruída e o chapéu será entregue por um demônio a outro mortal. Além disso, o Chapéu é indestrutível a meios mortais, sendo necessário ajuda divina para removê-lo ou danificá-lo.

Círculo da Chama

Origem: Arcana

Raridade: Rara

Objeto: Anel

Descrição: Um anel de Cobre com uma gema de rubi na forma de uma chama.

História: Cisar Chama de Bronze foi um dos mais poderosos e sábios dentre os Magos Elementalistas de Savarossa. Ele era um meio-elfo e dedicou algumas décadas de sua vida ao estudo dos encantamentos.

Por não ser bem sua especialidade, teve algumas dificuldades, que apenas postergaram suas descobertas. Após 45 anos de estudos ele apresentou ao conselho do colégio uma coleção de 45 anéis um para cada ano de pesquisa, todos diferentes esteticamente. Porém todos possuíam o mesmo encantamento, com uma leve variação no seu poder.

Junto com os anéis, ele entregou ao conselho um pergaminho contendo o método criado por ele para criar os itens. Esse pergaminho está guardado no Colégio Elemental de Savarossa. Mas os exemplares foram entregues aos seus discípulos, como presente de formatura.

Nos dias atuais Cisar vive recluso em sua torre ao norte de Calinior, em Dantsem. E com ele está a versão mais poderosa do Círculo da Chama.

Efeito: Este anel permite ao usuário aquecer objetos até pegarem fogo. Para ferver um litro de água leva-se apenas uma rodada. Esse encanto funciona apenas para objetos, não para seres vivos. Dependendo do poder do Círculo ele terá a Magia Piromanipulação nível 4 de 1 a 8 vezes por dia.



O anel que está com Cisar, possui a habilidade de lançar a Magia Piromanipulação nível 10, 5 vezes ao dia.

Colar de Mutus Líber

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Colar

Descrição: Um colar composto de 1000 contas feitas de pedras semipreciosas com inscrições rúnicas.

História: Em um passado antigo os elfos de Lar criaram os colares conhecidos como Mutus Líber. Estes colares eram destinados aos grandes magistrados e conferiam ao portador a capacidade de convocar, ver e ouvir os grandes espíritos dos antigos mortos.

Dotados de 1000 contas feitas de pedras semipreciosas com inscrições rúnicas, estes colares eram usados de forma a obter ajuda e aconselhamento de almas que há muito abandonaram este mundo. Ofereciam ao portador, conselheiros de mestres antigos, tombados em eras esquecidas.

Ao decorrer do tempo este tipo de tutela foi sendo substituído por costumes mais modernos como a filosofia, as escolas e as academias do saber. Os colares foram então se perdendo nas eras até que restou apenas um último exemplar guardado em na cidade-estado de Runa. Porém o local foi saqueado durante a invasão Bankdi e o paradeiro deste e de outros itens até então guardados lá se tornou desconhecido.

Efeito: Ao se concentrar, segurando o colar, o usuário pode convocar espíritos ancestrais que o auxiliam a tomar uma decisão difícil, o aconselham a alguma outra solução, ou ainda o ensinam sobre alguma habilidade esquecida. Há uma forte tendência que os espíritos convocados sejam de boa índole, ou de índole semelhante à de quem os convocou. Mas só pode-se contar com sua ajuda uma vez por mês.

O grande problema é que o item não obriga os espíritos a serem tutores, estes o farão apenas se assim o desejarem. O colar é ativado através de um feitiço e tem a duração de 4 rodadas ou de um assunto específico a ser elucidado. Conseguindo um tutor com a ajuda deste colar, o custo para aprender uma habilidade (a ser escolhida pelo mestre de jogo) pode diminuir até 1 ponto se este tutor se dispuser a ensinar a habilidade em questão.

Cristal de Sangue

Origem: Profana

Raridade: Raro

Objeto: Medalhão

Descrição: Um medalhão de cor levemente transparente, feito de algum tipo cristal muito resistente.

História: Este objeto foi criado pelos bankdis e usado em tropas especiais de assalto com o propósito de tornar alguns guerreiros mais mortais em combate. Normalmente o líder de um exército usava este cristal, que no princípio de cada batalha tinha uma aparência transparente, mas ao longo dos golpes levados pelo usuário se tornava pouco a pouco avermelhado, até ficar em uma tonalidade de vermelho carmim – que só acontecia no momento da morte desse guerreiro. Quando isto acontecia, ele se reerguia então como um guerreiro zumbi consciente. Após esta ocasião o medalhão era passado para outro membro da tropa. E os zumbis que não fossem destruídos permaneciam ao redor do portador do cristal em uma espécie de irmandade de generais zumbis, liderados pelo portador do item.

Recente mente, foi encontrado um diário antigo o qual registra a aventura de um grupo de heróis em uma missão para perseguir esses zumbis e destruir o cristal. A seguir um trecho da última página deste diário.

Encontrar e destruir os 12 generais da morte, como são conhecidos, parece uma tarefa suicida. Normalmente eles são encontrados à frente de numerosos contingentes de soldados no meio de grandes batalhas. Todos eles foram um dia grandes generais bankdis, que no meio da luta perderam sua mortalidade e se tornaram aquelas criaturas nefastas ainda mais poderosas. Que Cruine nos poupe da desgraça que nosso príncipe está nos forçando a enfrentar.

Nosso grupo será liderado por Cadell, o barão de Porteval; por Erweeni, esta humilde sábia que aqui escreve; por Gladius, alto-sacerdote de Blator, e Moronti, sacerdote de Sevides da cidade de Porteval; e por Formicus e Ludicus, os letais e diminutos assassinos. Os demais sacerdotes da cidade ajudarão consagrando nossas armas.

Graças às minhas pesquisas, e às visões de batalha de Gladius, conseguimos traçar uma estratégia no local onde será a próxima batalha que os generais da morte participarão. No meio da luta eu e minhas três sócias atiraremos flechas, raios e bolas de fogo neles. Enquanto Cadell e os melhores homens de sua cavalaria os enfrentarão com suas lanças, as armas mais indicadas para perfurar as pesadas armaduras que os malditos generais usam. Ao mesmo tempo, Gladius e Moronti convocarão alguns enviados; Gladius atacará com mais algumas magias e Moronti se responsabilizará por nossa proteção; Formicus e Ludicus aproveitarão a



situação e atacarão os generais da forma mais letal que um assassino é capaz de fazer.

Descobrimos ainda que sua existência foi causada pelo uso ainda em vida de um cristal cor de sangue. Moronti se responsabilizará ainda por aprisionar o portador do cristal caso nos deparemos com ele, não queremos mais nenhum general da morte se levantando por aí.

Espero que tudo dê certo, mas estou muito receosa. Caso obtenhamos sucesso, sepultaremos o cristal no fundo do lago Denégrio ou do rio Aura. Mas se eu não voltar a escrever por aqui, demonstrar-se-á que a estratégia não foi boa o suficiente e que medidas mais cautelosas devem ser tomadas em uma próxima incursão dos que restarem.

Efeito: Este poderoso medalhão concede ao seu portador um bônus de +2 na Resistência à Magia, na Resistência Física e na Defesa. Além disto ele confere ao seu portador o dobro dos pontos de vida do personagem, o que na verdade funciona como uma sobrevida. A EF e a EH do personagem se mantêm normais, porém ao serem zeradas, o cristal passa a agir como um reanimador permitindo que aquele que o possuir se torne um zumbi, reerguendo-se na rodada seguinte com todos os pontos da EF e EH restaurados.

Quando zerada novamente a EF do personagem este cairá inerte no chão. Só podem ser reanimados corpos de quem usou o medalhão em vida. Após seu usuário ser transformado em zumbi, o medalhão pode ser usado por um novo portador vivo, que passa a liderar os zumbis.

Elos de Palier e Amuleto da Servidão

Origem: Divina/Demoníaca

Raridade: Muito Raros

Objeto: Colar

Descrição: Um colar com um pingente, ambos de ouro, do qual se destaca 3 partes, tais partes se parecem com runas feitas de prata.

História: Este amuleto, feito de pedras semipreciosas e adornado com pequenas runas em todo seu comprimento, foi primeiramente conhecido como Elo de Palier. Esta jóia foi criada pelo próprio Palier ou a pedido do próprio (nunca existiu registro escrito sobre a origem do artefato, nem mesmo nas bibliotecas élficas) para auxiliar os estudiosos da magia.

O Elo permite que estes possam permanecer no combate com os demais companheiros por mais tempo enquanto seus conhecimentos da magia não estão totalmente desenvolvidos. Este amuleto é na verdade formado por, além do próprio amuleto, mais três pequenas runas que podem ser separadas do pingente principal e podem ser usados para prender mantos e capas, ou como um simples broche.

Atualmente é conhecida a existência de 2 Elos, o primeiro está guardado pelos Sacerdotes de Palier em sua sede na floresta de Âmiem; o segundo está em posse de Gulian Cruz de Sangue, um antigo templário Elfo de Palier que, após ser torturado, vendeu a alma aos demônios.

Gulian Cruz de Sangue, hoje um Guerreiro Caído, mantém com a ajuda de um demônio menor pelo menos três prisioneiros, para usarem seus broches a fim de utilizar sua vitalidade. Dessa forma dando a Gulian um poder muito superior ao que tinha quando servia a Palier. Sempre que um dos prisioneiros morre o demônio menor sai à busca de outra vítima.

Efeito: Três vezes por dia, pela duração de 10 rodadas, o usuário pode ativar os Elos fazendo uma prece a Palier. Quando ativado, o dono do amuleto dividirá metade do dano recebido na EH com seus companheiros, até no máximo 3 que é o número de broches. Tal dano é dividido entre os usuários dos broches, sempre arredondando pra cima. Esse efeito só funciona se os broches estiverem a menos de 20m do amuleto.

O amuleto possuído por Gulian foi maculado juntamente com a sua alma, se tornando o Amuleto da Servidão. A diferença entre ele e os Elos é que ele pode ativar 10 vezes por dia, a duração é de 20 rodadas e 90% do dano recebido na EH ou EF será passado aos 3 broches, não existindo distância limite entre o amuleto e os broches. Mas caso alguém que não possua um pacto com demônios tente usá-lo, será acometido de uma maldição nível 10.

Os Elos de Palier podem ser usados por qualquer criatura que detenha o conhecimento da magia (magos, bardos, sacerdotes e rastreadores).

Grevas da Punição

Origem: Arcano

Raridade: Único

Objeto: Botas

Descrição: Um par de Grevas de aço com inscrições laterais em prata, possui vários rubis de diferentes tamanhos adornando sua parte frontal.

História: Não sabe ao certo quem criou este artefato, mas contam histórias que elas teriam sido feitas para punir a traição de um príncipe à seu pai, o soberano de um poderoso reino. Sabe-se que elas amaldiçoam o seu usuário conforme está escrito na lateral de cada uma:

Por um século irá marchar

Até que em noite impar

De lua cheia de dor

Sobre os crimes de uma vida

Irá refletir com amargor

Com o pranto de uma alma arrependida.

O desespero que nunca conheceste

Renascera a cada vislumbrar

Das luzes do firmamento celeste

Com rancor irá se aprisionar

Para jamais se libertar.

Sua arma irá sacar e por algo lutará

Com vigor e honra, alegre cairá

Mas se levantará com os sois

Apenas para marchar uma vez mais

Até que seus pecados sejam esquecidos

Pelos que a muito foram ofendidos.

Efeitos: Este par de grevas condena ao usuário a pagar por todos os seus crimes, ofensas que já tenha cometido. O usuário sentirá dores agudas enquanto não estiver cumprindo sua penitência, um ajuste de -4 em qualquer ação.

Para colocar estas grevas em alguém é necessário recitar a maldição, inscrita nela. Caso o usuário morra, vestindo as grevas, se tornará um morto-vivo que continuará sua penitência. As grevas só poderão ser retiradas se o corpo do usuário for completamente destruído ou se este alcançar a redenção.

Histeria Hilarante

Origem: Profana

Raridade: Única

Objeto: Anel

Descrição: Um anel de esmeralda com um lábio em forma de sorriso de palhaço feito de prata.

História: A forte gargalhada espalhava-se de uma forma contagiante pela taverna, todos, do taverneiro ao cliente que acabara de entrar sentiram-se inexplicavelmente extasiados de alegria, como se acabassem de ouvir a piada mais engraçada de suas vidas.

Num canto, um guerreiro encapuzado se acabava de rir, sem também entender por que o estava fazendo; só sabia que aquele riso era engraçado e lhe dava uma gostosa vontade de rir como não ria desde garotinho.

Pouco a pouco, as pessoas da taverna foram tombando no chão de tanto rir. Já se passara mais de uma hora desde que um jovem pequenino entrara no estabelecimento, e na recusa do taverneiro de atendê-lo, por seu dinheiro não ser usado no lugar, o rapaz começara uma gargalhada profunda que logo se espalhou pelo local.

Aquele jovem pequenino, porém, não estava ali à toa; e, aproveitando-se do aparente cansaço do guerreiro e de todos os outros clientes da taverna, realizou um ataque letal e preciso, cortando a garganta do misterioso guerreiro com sua faca

embebida em veneno, uma precaução caso o artefato não fosse útil.

Com outra gargalhada sua, as pessoas continuaram rindo, muitas deitadas no chão de olhos fechados e com as mãos segurando a barriga. Para aquele pequenino, nunca fora tão fácil matar um alvo quanto o fora naquele dia. Tudo graças ao anel que havia recebido como pagamento da cliente que encomendara o serviço.

Efeito: O efeito deste anel mágico é ativado quando seu usuário dá uma gargalhada, causando em todos, num raio de 25 metros, um contagioso riso histérico que pode durar até meia hora, cansando as vítimas e consumindo 30 pontos de EH. Todos que ouvirem a gargalhada deverão fazer um teste de Resistência à Magia de força 13, quem resistir não será afetado pelo encantamento. Seu efeito pode ser ativado 3 vezes ao dia.

A magia perde seu efeito se a vítima for atacada enquanto está em crise de riso.

Jóias da Sobia

Origem: Profana

Raridade: Rara

Objeto: Todo tipo de jóia: anéis, brincos, braceletes, colares e etc.

Descrição: Pode ser qualquer tipo de jóia, mas todas terão uma marca que indica a fobia que ela guarda.

História: Durante duas horas Ergo esperava na sala principal enquanto o antigo feiticeiro terminava os preparativos para sua cura. Há mais de quinze anos convivera com aquilo, aquela fobia que não lhe deixava chegar próximo de uma grande quantidade de água. Por causa dela, nunca andara de navio ou barco; por causa dela, deixara uma criança morrer afogada diante de seus olhos sem que conseguisse fazer nada, igual ao que aconteceu com seu pai, quando Ergo ainda era criança.

Foi só quando soube deste feiticeiro é que sua esperança se redobrou. Diziam que este conseguia retirar qualquer fobia que a pessoa tinha e não cobrava de muito valor, apenas teria de levar uma jóia para que o feitiço desse certo. Uma jóia e quinze anos de fobia seriam passado, era uma barganha! Foi o que fizera, pegou o cordão de ouro que foi de seu pai e o levou a esta cabana.

De dentro de um recinto separado da sala por uma manta saía uma fumaça branca. Em princípio, Ergo não a notou, porém à medida que o tempo passou a sala inteira se esfumou. O estranho era que a fumaça não incomodava Ergo, pelo contrário, lhe causava um bem estar respirá-la que a ele parecia ilógico. O feiticeiro saiu de repente pela manta e consigo carregava o cordão de Ergo, com um gesto toda a fumaça se desfez, parecendo ser sugada pela jóia que o Feiticeiro carregava.

— Bom! Muito bom, senhor Ergo! Está feito, sua fobia por água agora já não existe. Pode viver tranquilo a partir de agora...

Sem muito entender, porém sentindo que o que o velho lhe dizia era verdade, Ergo se despediu e saiu correndo para testar sua nova vida. Correu o mais rápido possível em direção a uma lagoa que existia ali perto. Mergulhou... Ao sair da água não conseguia acreditar no que fizera, pulara na água!

— Estou curado! Graças aos deuses! Aquele feiticeiro é abençoado!

Da porta, o velho feiticeiro ria das palavras de Ergo. Virando-se, abriu um baú e jogou o cordão sobre inúmeros objetos de ouro, pulseiras, anéis, colares, tiaras, etc... E pensou:

— Chegará à hora em que nossa Seita se levantará contra os seguidores dos deuses, nesta hora jóias serão distribuídas aos sacerdotes, jóias simples, mas que lhe farão mudar de vida...

Efeitos: Estas jóias mantêm em si as fobias de seus antigos donos, uma vez colocadas, se o portador não passar em um teste de Resistência à Magia contra força de ataque 15, irá absorver esta fobia, como se fosse uma Caracterização de Personagem (consultar manual de regras, capítulo de Regras Opcionais). Porém o possuidor não receberá os pontos de caracterização sobre aquela fobia.

Luvas da Perdição

Origem: Demoníaca

Raridade: Única

Objeto: Luvas

Descrição: Um par de luvas de cor branco perolado, com gemas de esmeralda e jade incrustadas.

História: O que deveria ser um prêmio por uma vitória única, se tornou o fim de Jaelar. Aquele lindo e inofensivo par de luvas com adornos de esmeraldas e jade deveria valer quase 20 moedas de ouro, mas em vez de vender, resolveu guardar aquilo como lembrança do saque ao castelo do Rei-Feiticeiro.

A verdadeira natureza só foi descoberta quando vestiu as luvas para o banquete de celebração. Quando levantou a taça para o brinde, ela simplesmente derreteu. Assim como tudo aquilo que ele tocava, mesmo sua mulher ou seus filhos. Impedido de comer, se vestir ou mesmo segurar uma arma, Jaelar se retirou para a torre onde passou o resto de sua vida sendo servido por um criado.

O guerreiro que tudo tinha, mais nada possuía - Conto Infantil Moldazi

Efeito: O poder dessa luva é extremamente devastador para seu usuário, pois qualquer objeto sólido não mágico tocado pela sua palma ou pelos seus dedos começa a derreter instantaneamente,

como se consumido por um ácido fortíssimo, e qualquer líquido evapora em contato com ela. O processo de destruição, em qualquer um dos dois casos, só é interrompido se o contato da luva com o objeto também for.

Mas para causar dano em seres vivos, o usuário deve conseguir agarrar o alvo e manter-se em contato com este. Dessa forma, a luva causa por rodada 3 pontos de dano na EH e 1 de dano na EF. Esta luva pode ser removida com a Magia Quebra de Encantos 10.

Luvas de Parom

Origem: Divina

Raridade: Única

Objeto: Luvas

Descrição: Um par de luvas para mãos anãs de cor prata, feitas de um tipo de couro muito macio e resistente.

História: Kilam Marreta Braba era um sacerdote anão devoto a Parom. Naqueles tempos seu templo, juntamente com toda a civilização conhecida, estava vivendo sobre a ameaça da invasão pela Seita. Kilam rapidamente começou a produzir estranhas esculturas de metal. Eram esculturas de monstros e criaturas em diversos formatos e ela as, colocou ao redor de sua igreja.

Ele tinha a esperança de que seu deus protegesse o templo e a comunidade animando aquelas criaturas, e sempre que podia ele rogava a Parom para que as concedesse vida. Uma a uma as cinco esculturas gigantes de metal foram sendo animadas. Porém, logo Kila encontrou um problema: jamais conseguiria construir uma quantidade o suficiente de esculturas para proteger seu povoado antes que as hordas da Seita chegassem a altura de Tronum, que ficava à três dias de viagem de sua comunidade.

Levando o povo de seu vilarejo numa súplica fervorosa, Kilam conseguiu tocar o coração de Parom, e ao abrir os olhos após quatro horas de oração contínua, encontrou um par de luvas prateadas reluzentes em cima do altar.

Com toda a reverência, calçou as luvas e tocou em um candelabro de prata, este instantaneamente ficou mole como se fosse feito de argila. Animado com a nova dádiva, Kilam se desatou a construir incansavelmente diversas outras esculturas de metal, convocando a comunidade para juntar a maior quantidade de minérios metálicos que pudesse encontrar.

Sabe-se que os golens animados por Kilam deram muito trabalho a Seita, atrasando-a e diminuindo o ímpeto do contingente que avançara primeiro pelo vilarejo, dias antes da queda da capital. O contingente invasor era enorme e os Golens acabaram sendo destruídos. Mas se não fossem eles os habitantes da capital não teriam tido tempo de fugir para o norte. Após a invasão da Seita as luvas foram escondidas por um fiel sobrevivente no

coração de uma mina para que os demonistas não as profanassem.

Efeito: Estas luvas dão ao seu usuário a capacidade de moldar metais como se fossem feitos de massa de modelar. Na prática essa propriedade pode ser vista como um bônus de +8 na habilidade "Trabalho em Metal" e pode tornar um trabalho em metal impossível de se realizar em um trabalho apenas muito difícil. E uma vez ao ano, uma das esculturas construídas por essas luvas pode ser transformada em um Golem através de um comando do usuário das luvas, de acordo com o efeito da magia Geoanimação 9. Porém, para conseguir ativar a Geoanimação o usuário tem que ser um devoto de Parom.

Manta de Maira

Origem: Sagrada

Raridade: Rara

Objeto: Capa

Descrição: Uma manta com runas costuradas nas suas bordas. Geralmente é de cor verde-escuro ou marrom. Mas pode ser de outras cores igualmente discretas.

História: É tradicional entre rastreadores e sacerdotes de Maira a passagem de conhecimentos entre mestres e aprendizes, porém são raros os que aprendem o ofício da tecelagem, e raríssimos os que os fazem com a benção da deusa Maira.

Apenas os mais singulares e abnegados servos receberam este Dom. E graças a ele, foram capazes de tecer mantas abençoadas, desde o primeiro fio até o ultimo tracejo da agulha, por ritos a Maira. Tais ritos, conhecidos apenas pelos próprios tecelões eram proferidos durante a costura, e gravados na forma de runas sagradas nas bordas da vestimenta.

Apenas aqueles que carregaram todo o peso das palavras da deusa foram capazes de usar o Manto com orgulho e respeito. Todo aquele que a possuir, se não for discípulo de Maira, será caçado pelos servos da deusa, que tentarão recuperá-lo a todo custo.

Efeitos: Esta manta, graças ao rito, aumenta a habilidade Ações Furtivas em 10 níveis daquele que a vestir, mesmo que este não tenha pontos na habilidade. Mas este poder só pode ser feito em ambientes naturais, tais como florestas, montanhas, cavernas, etc.

Para ativar o efeito, o usuário deve entoar o primeiro verso do canto ritualístico, que está bordado na própria manta.

Marfins de Blark

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Objeto: Colar

Descrição: Um colar com um chifre de lagarto de gelo pendurado como se fosse um pingente.

História: Aquele estranho vulto movia-se sorrateiramente no topo da colina. Uma figura atarracada, com dois largos chifres pendendo do pescoço como os marfins de um mamute, espreitava o acampamento na pequena planície esperando pelo momento perfeito.

Dias antes, aquela pequena comitiva bankdi havia saqueado um povoado na região montanhosa de Blur. O anão voltara de uma expedição nas geleiras, onde havia perdido dois de seus companheiros, quando percebeu o massacre que havia acontecido naquela vila. Seguindo os rastros, em dois dias conseguiu alcançar os malfeitores, e agora Blark aguardava pacientemente o guerreiro que estava de vigília vacilar e cair em sono.

Tudo aconteceu muito rápido, após algumas horas lutando contra o sono e o cansaço da viagem, o vigia adormeceu. Blark não perdeu tempo e se aproximou o suficiente para o que estava planejando.

O vigia acordou com seu sangue escorrendo em seu pescoço. Tentou gritar, em vão, e percebeu que o ar saía pelo mesmo corte de onde espirrava seu sangue. Enquanto aquela alma miserável agonizava, o anão segurou os chifres que trazia ao pescoço e deu um longo sopro entre eles, que se prolongou por alguns metros em uma nuvem de vento gélida que encobriu duas tendas próximas.

As tendas, e quem estavam nelas, se cristalizaram em gelo. Restavam ainda outras três tendas, e sem perder tempo, atirou dois machados que derrubaram as tendas que protegiam alguns soldados orcos. Aproveitando o pouco tempo que estes permaneceriam surpresos e atrapalhados com a confusão que se armara sobre eles enquanto dormiam, o anão partiu para atacar o demonista que saía da última tenda.

A batalha foi dura, mas derrotando rapidamente o demonista ele afugentou e dispersou os guerreiros que acabavam de se soltar de suas tendas.

Efeito: Este item é feito de um par de longos chifres de lagarto do gelo jovem, inclinados para cima como ganchos, unidos com tiras do couro do mesmo lagarto juntamente com suas escamas esverdeadas que ornamentam o apoio dos ombros. Pode ser usado sobre os ombros em volta do pescoço como uma espécie de colar que desce no peito com dois ganchos apontando para cima.

O item pode ser usado como um foco +5, e concede uma proteção de +1 de defesa na armadura. Uma vez ao mês permite que seu usuário sobre um bafo congelante semelhante ao



sopro de gelo que a criatura era capaz de lançar. Este bafo funciona da seguinte forma, descrita no livro de criaturas.

O Bafo de gelo é uma espécie de ar congelante que afeta qualquer um à sua frente. Com alcance de 20 metros, o sopro de gelo tem a capacidade de se cristalizar em torno da vítima, transformando-a em uma estátua gelada. Deve-se fazer uma resistência à magia contra força de ataque 20. Se conseguir resistir, a vítima não será congelada, mas sofrerá 10 pontos de dano na EF. Se falhar a estátua de gelo nunca derreterá (não importa o local) e a vítima ficará perfeitamente conservada para sempre. Mas quebrar o encanto é simples: basta uma pancada bem dada na estátua, e a camada de gelo se quebrará. Entretanto, o choque ao voltar à realidade faz com que a pessoa perca 10 pontos de EF.

Mensageiro Moldazi

Origem: Arcana

Raridade: Muito Raro

Objeto: Anel

Descrição: Um anel de ouro com um símbolo gravado, representando uma das casas nobres da antiga Moldânia.

Historia: Criado no Embrião do hoje extinto Reino da Moldânia, foi utilizado pelos generais durante os longos anos de guerra que precederam a fundação do reino.

Por ser um simples anel de ouro com o símbolo da Casa de cada nobre, dificilmente seria reconhecido como um artefato mágico. Sua utilização foi útil no preparo de emboscadas e de tropas.

Embora hoje não se saiba como reproduzir este item, a Ordem de Blator possui alguns destes artefatos.

Efeito: Permite conversar com qualquer outro usuário de um anel igual. Para ativar a habilidade basta dizer: "Moldazi" e o nome de com quem deseja contato. Sem o um outro anel e sem saber o nome de quem o está usando este anel é inútil. O Anel não possui nenhuma limitação quanto a distância, mas a deve-se falar as palavras da mensagem que será transmitida pelo Mensageiro Moldazi.

O Cinturão de Maira

Origem: Divino

Raridade: Único

Objeto: Cinto

Descrição: Um cinturão feito de couro com entalhes de ferro e adornos de ouro. Nestes adornos existem algumas runas sagradas.

História: Era apenas um cinturão feito de couro e com placas de ferro e ouro fazendo seu adorno. Apesar de simples e muito bonito, ele possuía algo

que hipnotizava Dorper, algo no seu interior clamava por possuir aquele objeto...

Então Dorper acordou, novamente o mesmo sonho com aquele cinto bizarro que de alguma forma o enfeitiçava. Livrou-se dos maus pensamentos e se preparou para os serviços matinais, pois seu superior tinha recebido más notícias das escavações na galeria sul de Blur. E provavelmente alguns noviços seriam enviados para ajudar os mineiros, mas Dorper rezava a Blator que não fosse um deles.

Por mais fé que tivesse, Dorper não era um amante da Guerra, ele entendia a sua função dentro da sociedade anã, mas nem por isso adorava lutar. Havia entrado no mundo do sacerdócio por desejo de seu pai, um dos grandes sacerdotes de Blator do Clã Vurbom, mas esta vida não era para Dorper.

Ao chegar para ceia, recebeu a pior notícia do dia: Ele fora escalado para ajudar os mineiros. Perdeu o apetite de imediato, e se dirigiu para o altar para rezar.

Alguns dias depois, Dorper estava ajudando os mineiros a expandir as câmaras nas galerias, ele havia aprendido muito nestes poucos dias, mas estava apaixonado por aquela vida de esforço físico e constante contemplação da beleza das pedras.

Foi então que encontrou uma fenda que seus companheiros haviam ignorado por alguma razão, e nela entrou. Lá encontrou um pequeno altar de diamantes brutos, e nele estava o cinturão com o qual sonhara por semanas.

Ao pegá-lo para si, o túnel começou a tremer, Dorper voltou para o seu grupo, mas estava vestindo o cinturão. De repente um enorme bloco de pedra desaba sobre grupo, mas para nas mãos de Dorper. Ele apenas jogou o bloco para o lado enquanto os demais mineiros, mesmos espantados, colocam pinos de resistência para manter as paredes do túnel estáveis.

Dorper não era mais sacerdote de Blator, era a vontade manifesta de Maira Mon, Senhora da Terra e Rainha das Montanhas.

Efeitos: Este cinturão dá a seu portador um bônus +2 de força e +10 de resistência física e mágica, mas estes bônus só são ativados em situações críticas (desabamentos, avalanches, terremotos e etc.) ou para proteger os servos de Maira Mon.

Quando os poderes forem liberados, um leve brilho aparece no olhar do usuário enquanto este se encontrar sob o efeito da magia e com pelo menos um dos pés em contato com o chão. Mas se o portador do cinturão for erguido do chão, a magia acaba e volta a ter força e resistência normais.

Isso se deve ao fato da terra ser a ligação entre o usuário e a manifestação dos poderes de Maira Mon.



Armas





Alma dos Mártires

Origem: Sacro-Profana

Raridade: Única

Objeto: Espada de Mão e Meia

Descrição: É uma espada, cuja empunhadura é de prata e sua lâmina de um metal levemente branca. Possui um brilho que varia do cinza na ponta da lâmina ao branco azulado na base da mesma. Gravada no centro da espada está o emblema da casa Lâmina Branca, uma espada que se mistura com uma balança.

História: Ela era originalmente uma Espada de mão e meia, sagrada por um sacerdote humano de Crisagom chamado Azherim. Ele ingressou na ordem seguindo os passos de seu pai Joscarr Lâmina Branca. No seu 18º inverno foi investido com o título de Paladino de Crisagom e no verão seguinte a guerra contra a Seita eclodiu. Azherim pegou sua espada e foi lutar por seu deus e seus ancestrais, mas suas primeiras batalhas foram recuos e derrotas.

Durante uma retirada, enquanto dormia apoiado em uma pedra com sua espada jazendo próxima ao corpo, teve um sonho estranho onde um guerreiro sem rosto tomava a frente portando sua espada e ele destruiu cada monstro com que cruzava, então parou e se virou para Azherim e disse:

— Toma, defende tua honra e prove que és digno da bandeira que carrega.

Então Azherim acorda e vê um demônio se preparando para corta-lhe a cabeça. Esquivando-se do golpe, rola e para o lado e pega sua espada e a empunha, então avança contra a fera negra com sangue pingando de sua boca e arma. E com um único golpe a criatura cai sem sua cabeça. Então ele observa o acampamento e vê que todos os seus companheiros foram mortos por aquela besta.

Nos anos seguintes da guerra, Azherim se destacou em suas missões e batalhas, pois sua arma se mostrava imbatível em combate, ela trespassava qualquer demônio sem dificuldade. Fora então que sua fama foi conhecida pelos demonistas que passaram a odiá-lo e evitá-lo.

Mas durante uma batalha o sacerdote foi separado por uma horda de demônios de seus irmãos e ficou de frente com o Bankdi Tressar, um poderoso mago outrora convertido pela Seita. Durante o combate Azherim lutou e fez tombar cada demônio invocado enquanto o arcano bankdi apenas conjurava um malefício. Quando separou a cabeça da última criatura infernal já se encontrava gravemente ferido, então fez uma prece a seu deus pedindo por força para mais um embate e investiu contra o bankdi, e este apenas sorriu e disparou uma nuvem negra que não afetou o sacerdote, mas fez sua espada escurecer por um instante. Então lutaram por alguns minutos, até que Azherim fincou sua arma na barriga do demonista Tressar, mas teve seu peito perfurado pela lâmina de seu adversário.

Então Azherim, agora mortalmente ferido, usou suas últimas forças para se desgrenhar do corpo inerte de Tressar; andou alguns passos e caiu de joelhos fincando sua espada no chão para manter-se firme, e assim fez sua última prece a Crisagom e lhe pediu perdão por ir às terras de Cruine antes de se provar digno da bandeira que portava.

Mas Azherim nunca fez esta viagem, o poderoso malefício selou a alma do Mártir em sua própria arma, e assim como a alma de todo aquele que a portasse em seu último suspiro.

Mesmo com o poder reduzido, a arma de Azherim ainda manteve a fama de destruidora de demônios, atraindo muitos nobres guerreiros a usarem-na, pois a ela recusava o toque maligno. Ao todo, 99 guerreiros haviam perdido suas almas para defender a justiça utilizando o artefato amaldiçoado, para então, após o centésimo guerreiro cair, a alma de Azherim se libertar por um momento. Durante aquele momento ele se lembrou do pedido feito em seu sonho, e sacrificou sua alma para tentar quebrar a maldição, mas apenas a modificou para algo sagrado.

A espada antes amaldiçoada, que aprisionavam nobres e justos, passou a auxiliá-los na hora da morte, além de uma vitalidade absurda o artefato libera temporariamente as almas aprisionadas, para que lutem ao lado do guerreiro que a empunhe.

Após a Batalha dos Mil Mártires ela foi enterrada com seu último portador, um Paladino de Crisagom que morreu na Batalha. Sua cripta foi selada e sua localização apagada dos registros da ordem Sagrada de Crisagom.

Efeito: A Alma dos Mártires é uma espada de mão e meia +1, e causa um dano adicional de 25% em demônios e mortos-vivos, isso enquanto seu usuário estiver vivo (acima de -15 de EF).

Após cruzar este limite, a espada libera seu poder original se tornando +4, juntamente com isso ela começa a brilhar e libera um número de guerreiros igual ao seu estágio (com os mesmos poderes que o portador). Neste momento o portador recupera todos os pontos de EF e dobra os de EH, por um número de rodadas igual ao Estágio mais Físico. Após este tempo o corpo do portador irá virar pó, e sua alma agora ficará presa eternamente na espada juntamente com os outros combatentes anteriormente liberados.

Por ser uma arma amaldiçoada, seu usuário, mesmo sabendo do seu poder não consegue soltá-la depois de perder toda sua EH, ele simplesmente não sente vontade de largá-la mesmo que isso lhe custe a alma. Uma vez que somente justos e bravos podem usar esta arma, alguém que teme se sacrificar jamais conseguiria empunhá-la.





Arco de Aglaio

Origem: Sagrado

Raridade: Único

Objeto: Arco Composto

Descrição: É um arco feito de ameixeira, possui uma cor levemente negra e púrpura. Sua corda é avermelhada como cobre, possui o nome Aglaio gravado em élfico na empunhadura.

História: Intocável em seu castelo, Darnug o Demonista, ria das tentativas dos seus inimigos. Sua fortaleza era inexpugnável, e seus exércitos de mortos-vivos atacavam tudo que se aproximava. Até o dia em que uma flecha voou em sua direção.

A flecha fora disparada por Aglaio, um herói humano que para isso contou com a ajuda do sacerdote de Parom, Eindar, que consagrou o arco composto por ele usado. Os dois sabiam que a única forma de derrotar Darnug era com um único ataque preciso e mortal, de um ponto onde nem as muralhas da fortaleza nem os combatentes da Seita pudessem evitar.

Aglaio se recostou no topo de uma antiga castanheira e fez uma prece a Parom, após estar bem firme puxou a corda do arco encantado, sentiu o arco absorver sua força, e a cada instante que sua energia era sugada, a flecha ficava mais leve e com um brilho carmesim. Resistindo a dor se concentrou novamente em focar o alvo, pois Dranug estava observando os arredores de seu quarto, mas para Aglaio ele não era nada mais que um ponto negro no horizonte. Então a flecha saiu de seus dedos, e voou feroz e belamente até atingir a garganta de Darnug, que morreu murmurando por socorro. Aglaio deixou o corpo descansar, e deu o sinal para o Eindar. Com o líder morto, as tropas seriam facilmente derrotadas.

Efeito: Este arco composto + 2 possui a habilidade de dobrar o dano causado à EF, mas não ignora a EH, exceto nos casos descritos no Livro de Regras. Para ativar esse poder o usuário sacrifica metade de sua EF, e mantém a flecha na corda por uma rodada, durante este tempo ela ficará avermelhada, esta é cor da aura mágica que cerca a flecha, tal aura rompe qualquer magia que pudesse desviar o projétil de sua trajetória.

Arco Negro

Origem: Sagrada ou Demoníaca (a escolha do Mestre)

Raridade: Única ou Dupla (a escolha do Mestre)

Objeto: Arco Composto

Descrição: Um arco composto negro, cujas pontas são feitas de chifres entalhados e sua corda negra é feita de fios de cânhamo.

História: Uven, um jovem lenhador humano, caminhava lentamente pela floresta usando seu machado para abrir caminho por entre as

folhagens. Seguia com convicção as instruções que a voz lhe transmitia.

Era como ele a conhecia, "A Voz". Há um mês atrás, começara a ouvi em seus pensamentos aquela voz masculina que não lhe dizia seu nome, apenas lhe ordenava que construísse um arco. Uven não sabia como construir um arco, mas a voz lhe garantia que o ensinaria e que esse arco mudaria sua vida para sempre.

No começo Uven tentou resistir, mas com o passar do tempo acabou por largar tudo: a casa, a família, e o trabalho, para satisfazer o desejo da voz - construir o maldito arco. E agora se encontrava ali, em meio à floresta, avaliando cada árvore em busca de uma que possuísse um tronco perfeito.

Depois de dias vagando pela imensidão verde, encontrou a árvore ideal e preparou-se para derrubá-la. Seguindo o que a voz dizia, retirou uma grande ripa do tronco caído e começou a esculpi-la, tendo o cuidado de deixar a parte do centro um pouco mais grossa. Aqueceu as pontas com vapor para lhes conferir uma ligeira curvatura contra o grão da madeira, e depois pintou o arco com uma mistura de fuligem e óleo de linhaça.

O arco havia sido pintado para impedir que ficasse inteiramente seco; o que deixaria a madeira quebradiça e a partiria sob a pressão da corda esticada. A tinta secou e ficou com a cor de ouro escuro, mas a voz havia dito que deveria ser mais escuro, e por isso Uven esfregou mais fuligem para penetrar na madeira e besuntou-a com cera de abelha, por quinze dias, até que o arco ficou totalmente negro. Ele havia colocado nas duas pontas do arco dois pedaços de chifre entalhado, para segurar uma corda de fios de cânhamo entrelaçados que tinham sido encharcados com cola de casco de animal e fuligem, para ficar igualmente negra; depois enrolou ainda mais cânhamo no ponto em que a flecha iria se apoiar.

Depois do arco pronto, foi à vez das flechas. Seguiu o mesmo processo para que as hastes de feixo fossem da mesma cor do arco, e até as penas de ganso deveriam ser negras.

A voz foi embora, mas sua profecia se realizou. Em menos de um ano a vida de Uven mudou completamente, a dele e a das pessoas à sua volta.

Muitas lendas falam sobre o Arco Negro. A crença mais popular afirma que a misteriosa voz que ordenara que Uven construísse o Arco, era a voz de Cruine, o deus da morte; e este escolhera Uven como seu enviado e o presenteara com o Arco para cumprir uma missão em seu nome.

Os sacerdotes de Cruine negam a existência de Uven como membro da Ordem, e deixam a entender que o Arco foi criado usando poder demoníaco fornecido pelos Príncipes do Inferno.

O Arco Negro desapareceu após o fim da guerra contra a Seita, sendo sua existência um dos muitos mitos contados nas tavernas pelos Bardos.





Seja como "O Arco Negro de Cruine" ou "O Maldito Arco Infernal", as lendas recitam seu enorme poder.

Efeito: É um Arco Composto +2 e toda falha (campo branco da Tabela de resolução) se torna um acerto de 25%, mas apenas flechas negras funcionam, assim como as produzidas por Uven.

Arien, A Luz-Guia

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Arco de Guerra

Descrição: Este arco é de uma madeira levemente dourada, possui runas mágicas e uma gema verde no seu corpo. Sua corda parece ser feita de ouro de tão brilhante.

História: Este arco feito em madeira extraída das Florestas Douradas Élficas de Amiên, foi confeccionado por um artesão da Floresta Dourada chamado Genliri do Cair-da-Folha. Ele criou esta peça quando seu filho primogênito Lerin foi reconhecido como um Rastreador de Elite. Originalmente era apenas um arco belo e resistente, até o dia em que a vila onde Lerin e sua família moravam foi atacada e destruída por invasores humanos.

Lerin, que estava caçando, voltou apenas para encontrar sua mulher e filhas estupradas e mortas. Ele então retornou ao seu pai e pediu uma arma para que quando encontrasse seus inimigos jamais os perdesse. Genliri levou o arco ao mais antigo arcano da Floresta Dourada, ele ouviu a história de Lerin e aceitou o pedido com a condição de que Genliri jamais criasse uma nova arma. Então, com o artefato em mãos, batizou sua última criação com o nome de sua nora, para que ela guiasse seu filho no rumo correto.

Efeito: Arien tem a capacidade de disparar flechas de luz 2 vezes ao dia. Se usada por mais de 2 meses, ela dispara uma vez por mês uma flecha brilhante que marca o alvo indefinidamente, mesmo que a flecha seja retirada. Enquanto o dono do arco o mantiver ele sentirá qual a direção do alvo atingido. Além disso, Arien é um Arco de Guerra +3 contra humanos, e só pode ser usado por elfos.

Axa do Fogo Invernal

Origem: Demoníaca

Raridade: Única

Objeto: Axa de Armas

Descrição: É apenas um anel dourado, com inscrições em demoníaco.

História: Este artefato, que possui a forma de um anel, foi forjado por um demônio antigo chamado Mesgior. Feito de um metal dourado similar ao ouro, mas encontrado nos planos infernais, possui um brilho belo que ofusca suas inscrições mágicas. Sua verdadeira função é roubar almas valiosas e corromper o que sobrar de seus usuários.

Ele foi feito originalmente para ser entregue de presente a um Nobre guerreiro devoto de Palier. Este se chamava Dirval Péta Cinza, era um elfo dourado, que acabara de ser iniciado na Ordem da Luz. Então, no meio da noite, recebeu um viajante em sua casa, que pedia apenas um lugar para passar a noite. Dirval lhe serviu um pouco de comida e prosa por parte da noite e depois lhe ofereceu uma cama. No dia seguinte o andarilho lhe entregou um presente de agradecimento pela gentileza - era um anel dourado muito bonito. Dirval experimentou, e ao ver que coubera em seu dedo anular, agradeceu educadamente dizendo:

- Eu aceito de bom gr...

Antes que terminasse a frase, sentiu como se um buraco abrisse em seu peito, apesar de aparentar estar fisicamente bem. Ao olhar para sua mão viu uma labareda esbranquiçada enorme sair do pequeno anel e tomar a forma de Axa de armas, que era leve como o fogo que a produzia. Encantado com o artefato, nem notou que o andarilho já havia partido levando algo muito importante.

Ele acabou tendo seu convite para a Ordem da Luz retirado após ter se recusado a responder um comerciante sobre seu anel, ainda humilhado o mesmo. Com o passar do tempo ele começou a se tornar mais sombrio e solitário. Seu paradeiro é desconhecido, mas alguns dizem que ele partiu atrás de um andarilho que o visitou certa vez.

Efeito: Assim que o usuário diz as palavras: "Eu aceito", o anel libera uma chama que varia de cor de acordo com seu possuidor, mas sempre adquire a forma de uma Axa de Armas. Devido a sua natureza imaterial ela possui um ajuste de +5 na tabela de ataque, além de +5 pontos de dano por frio. Mas por causa das suas inscrições mágicas, a Axa do Fogo Invernal, rouba a alma de seu portador e a envia direto pro inferno, Sem sua alma o usuário fica impossibilitado de evoluir até que a recupere.

Blur'ator, O Guarda do Salão das Estrelas

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Objeto: Machado de Guerra

Descrição: Este machado possui vários diamantes incrustados em sua lâmina de forma que lembra o topo do Salão das Estrelas de Blur. Sua haste é branca e com inscrições em anão, sendo estas as palavras de Bodorl.

História: Bodorl foi um sacerdote de Blator que se dedicou ao máximo pela salvação de seu povo, a maior prova e legado de sua existência é Blur, O Reino dos Anões.

Durante a ocupação dos grandes salões houve muitos desentendimentos, mas todos se lembravam que esta era uma terra sagrada. Com este



pensamento em mente, os mestres ferreiros anões se reuniram e decidiram criar algo para homenagear o salvador da raça anã. Por 2 anos, eles pesquisaram materiais, se aventuraram para obtê-los e testaram as melhores ligas possíveis. O resultado foi um Machado de Guerra, feito de uma liga que estes mestres nomearam de Bordorlum.

A arma, batizada de Blur'ator, foi entregue a Bordorl em seu aniversário, este agradeceu com palavras que foram gravadas posteriormente na haste, por ele mesmo junto com um encanto enviado a ele por Blator. Disse: Esta é obra que guardará os valores que Blur representa.

Após sua morte, a arma foi passada para os líderes de seu clã, Turbom. Sua última aparição foi na batalha da Planície Cinzenta, da coalizão Magna contra as Legiões Infernais, sendo portata por Nader.

Após a batalha, na qual Nader pereceu, Olber, líder dos Turbom, providenciou que a arma fosse sepultada secretamente na cripta de seu portador. A localização da cripta é um segredo que Olber levou para os campos de Cruine, mas os rumores dizem ser próxima a entrada de Blur, em um vale que Olber visitou nos seus últimos dias de vida.

Efeito: Este Machado de Guerra +4 possui um encantamento que quando alguém é acertado pela primeira vez na EF (ou 100% da EH), reduz o Karma do alvo atingido a 0, caso falhe num teste de Resistência à Magia contra força de ataque 15. Se resistir, o Karma é reduzido em 50%. Além do Karma perdido o machado causa um dano adicional na EH igual ao Karma eliminado no ataque dividido por 2 (arredondado para cima). Esta habilidade só pode ser utilizada por anões e só ocorre uma vez por combate. Caso um não anão tente usar o Blur'ator, terá seu Karma reduzido a 0 até largar a arma e descansar.

Condenação Eterna & Salvação Sinal

Origem: Profana e Sagrada (respectivamente)

Raridade: Únicas

Objeto: Mangual e Marreta de Guerra

Descrição: A Marreta possui a haste em madeira negra, e sua ponta é vermelho escuro, tal ponta possui duas runas demoníacas em cada lado. O Mangual possui seu cabo feito em marfim recoberto com couro, sua bola é de um branco pulsante. A Maça tem a runa élfica Liberdade grava no centro da esfera.

Historia: Durante a guerra contra a Seita, uma terrível arma causou grandes derrotas para os reinos de Tagmar, a Marreta da Condenação Eterna.

Conta-se que um estranho guerreiro da Seita, empunhando uma poderosa marreta, dizimava vários soldados; e sua gargalhada de prazer pelas mortes causava pânico nos soldados. O guerreiro

era hábil no manejo da marreta e derrotá-lo era tarefa quase impossível.

Depois de muitas tentativas finalmente, conseguiram cercá-lo; mas rindo, o guerreiro pronunciou o nome de um dos príncipes infernais, cujo nome não se deve repetir, e imediatamente os mortos pela mão dele se ergueram como zumbis. Eles eram tantos, que alteraram o rumo da batalha, então os soldados tiveram que fugir para não serem mortos.

Os que conseguiram fugir relataram o fato, tal arma mudava o rumo de uma batalha, fazendo com que um exército em número inferior pudesse repentinamente se tornar numericamente superior. Cientes de que precisavam anular essa maldição, sacerdotes da ordem de Palier se empenharam em descobrir um meio de anulá-la. Somente com o surgimento do Mais Sábio é que conseguiram obter um poderoso Mangual, que ao golpear os zumbis transformados os libertava.

Com a ajuda do Mais Sábio a batalha virou de rumo, e a nova arma mudara mais uma vez a direção dos combates. A um único golpe do mangual, que ficou conhecido como Salvação Final, os zumbis voltavam a ser os soldados que tinham sido antes e suas almas podiam descansar em paz nos braços de Cruine. A guerra pôde ser equilibrada e mais tarde a Seita derrotada. Porém, ao final da guerra nunca mais se ouviu falar de tais armas.

Rumores dizem que membros da Seita reencontraram a marreta da condenação. E embora jurem que ainda possuam o Mangual da Salvação, membros da ordem de Palier foram vistos fazendo perguntas sobre ele, procurando-o, fato esse que a ordem nega.

Efeito: Ambas são armas + 3. Os que morrerem nas mãos da Condenação Eterna devem fazer um teste de resistência à magia contra força 8 ou serão transformados em zumbis. O encanto somente é cancelado se forem tocados pela Salvação Final.

Coração de Jade

Origem: Sagrada

Raridade: Único

Objeto: Cimitarra

Descrição: É uma cimitarra de aço bem trabalhada em cada detalhe e curva. Ao longo de sua lâmina existem pequenas pedras verdes e no seu cabo existe uma enorme gema lapidada na forma de coração.

História: Esta cimitarra feita em aço que possui uma coloração levemente esmeralda fora forjada por um Sacerdote meio-elfo de Maira Vet chamado Jizrel. Inspirado e guiado através de visões o jovem sacerdote viajou o mundo coletando os materiais necessários para cumprir a missão que lhe fora dada. Obteve o aço com os anões dos montes Crassios, os ingredientes restantes obteve em diversas aventuras, mas a peça final, uma gema de Jade que ficaria incrustada no centro da lâmina

quase lhe custou à vida, pois pertencia a um Dragão de Gelo chamado Nevoa Gélida. Para completar seu objetivo e conseguir esta gema, ele se uniu a um grupo de aventureiros elfos, onde conheceu um rastreador também devoto de Maira Vet chamado Jamal Vento Vivo. Eles estavam em cinco, mas apenas Jizrel, que perdera o braço esquerdo, e Jamal sobreviveram à luta contra o temível Dragão. Agora sem seus amigos, Jamal acompanhou seu novo companheiro no resto de sua missão sagrada.

O local indicado a Jizrel para forjar o item era um pequeno oásis no deserto ao sul da terra das brumas. Chegando ao local indicado, se despediu de Jamal pedindo que este partisse, pois sua ajuda não era mais necessária. Ofendido com a despedida, o rastreador se recusou e ficou ali ajudando o sacerdote como podia, caçando e ajudando nos trabalhos braçais que seu amigo não podia realizar.

Por dois verões Jizrel trabalhou na confecção da peça, quando então saiu chorando, de sua oficina, e ao ser acudido por seu amigo disse apenas:

— Já fiz tanto por essa missão e agora vejo que não posso terminá-la. Preciso derrotar um demônio conhecido apenas por Azenlort, que caça almas nos Campos Brancos a Oeste daqui.

Jamal sorriu e recostou seu amigo em uma árvore, e se dirigiu a oficina. Lá encontrou uma Cimitarra que possuía um brilho intenso naquela escuridão, então a colocou em sua bainha e ao sair disse a Jizrel:

— Por dois anos te assisti em sua missão, pois ela agora é igualmente minha. Por isso irei completar a nossa missão.

E partiu para nunca mais retornar, durante as semanas que seguiram Jizrel teve sonhos de seu amigo em uma luta terrível contra uma criatura de muitas cabeças e membros, e sempre que Jamal parecia perder ele sorria e dizia que a missão seria cumprida. Após um terço do verão, os sonhos cessaram, alguns dias depois um viajante do deserto passou pelo oásis para alimentar-se, e após alguma conversa com Jizrel contou sobre o homem que havia morrido em sua caravana após matar um monstro e lhe havia pedido duas coisas, a primeira: enterrar sua arma com ele no deserto, e a segunda que procurassem um meio-elfo que vivia em um oásis e lhe dissesse que sua missão estava terminada.

Efeito: A Cimitarra foi criada para combater demônios e mortos-vivos, se usada em outro tipo de criatura ela causa a metade do dano e não confere nenhum bônus. Se usada contra mortos-vivos ela confere um bônus de +5 e contra demônios um bônus de +8.

Doruntar, A Lâmina que Retorna

Origem: Sagrada

Raridade: Único

Objeto: Machado Crescente

Descrição: Quando encontrado é apenas um Machado de pedra negra. Após um mês sua haste se torna um vermelho vívido que contrasta com sulcos azuis. A lâmina se torna uma maravilha para os olhos, ela adquire um brilho que varia de cor, rosa ao azul em várias tonalidades.

História: Esse Machado foi criado há muito tempo pelos anões durante o Segundo Ciclo. Sua gênese é desconhecida pelos anões dos dias atuais, mas todos aqueles que aprenderam com um verdadeiro mestre ouviram falar de Doruntar. Pelo que é descrito nas lendas que são contadas aos aprendizes, ele é a mais bela lâmina já forjada, cada relevo, cada sulco, cada têmpera e até mesmo cada material utilizado são perfeitos. Alguns chegam a dizer que as ferramentas que a construíram também eram abençoadas pelos deuses, mas estas se perderam depois da Grande Falha.

Mas Doruntar, além de ser uma obra-prima da cutelaria, era terrível em combate. Sua haste, feita de uma liga de Anilien e sangue de Dragão, possuíam uma cor única e sua lâmina possuía um brilho fraco que variava do rosa até um azul esmeralda. Após algumas batalhas ela foi presenteada a um sacerdote chamado Doruntar Forja-Fria, que ficou pasmo com o tesouro depositado em suas mãos. Ele nunca iria desfazer-se desta arma, não poderia, jamais.

Passou meses trancado em sua oficina pesquisando e orando a Blator e a Maira que lhe iluminassem com um meio de atar o objeto a si. Então obteve a resposta. Analisando a haste se deu conta da real leveza e capacidade de armazenar mana do material. Então usando seu imenso poder criou uma magia simples que aumentaria o poder destrutivo, desta forma honrando a Blator, mas manteria o aspecto da arma. E acima de tudo, ela sempre voltaria para sua mão com apenas uma palavra, que seria Mon, de Maira Mon. Doruntar, até o fim de seus dias foi invencível em combate, encontrou seu fim defendendo uma fortaleza Anã contra os ataques dos Esquecidos em algum lugar do antigo Reino, agora perdida após a Grande Falha.

Efeito: Doruntar, A Lâmina que Retorna, é um Machado Crescente + 4, indestrutível por meios mundanos, e só sofre danos através de magias muito poderosas. Doruntar só mostra sua real beleza e poder após ficar 1 mês em posse de um guerreiro habilidoso em seu uso (pelo menos CmM 15). E após 6 meses de convívio ele permite ao seu mestre usar a habilidade de retornar para as mãos de seu dono instantaneamente com a pronúncia da palavra Mon, independente da distância, bastando

que tenha reconhecido o invocador como seu mestre.

Mas o artefato não informará seu usuário desta última habilidade, e ele terá que descobrir isso por meios próprios. Para ativar esta habilidade ele absorve 5 de karma por uso do usuário.

Epona, A Rainha dos Cavalos

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Lança de Cavalaria

Descrição: Esta Lança se parece com um chifre de unicórnio gigante. Possui uma cor branca levemente pálida, parece ser um osso espiralado. Possui uma guarda para a mão do usuário.

Historia: Era um dia bom para Lílian Rio-Verde, pois era o dia de voltar pra casa. Ela havia participado das últimas batalhas na fronteira de Verrogar, sua amada pátria, e Dantsem. Por meses ficou afastada de sua casa, numa vila próxima aos Montes Crássios, e desejava com todas as suas forças rever seus irmãos e sua mãe.

Quando já estava a um dia de viagem, bastava apenas cavalgar em Ferrian para o sul por mais um dia. Mas os deuses são caprichosos, e agora chegava à hora escolhida por eles para mudar o destino dela. E a cena foi algo bárbaro, três homens montados em cavalos cercavam um grupo de belos animais brancos, que logo foram assimilados por Lílian como Unicórnios. Sem pensar muito ela virou seu cavalo, puxou sua lança e disparou em carga. O primeiro nem viu o que lhe trespassou a garganta, simplesmente caiu de seu cavalo como um saco de batatas. O segundo viu, mas não conseguiu deter a espada que rasgou seu flanco e fez jorrar seus órgãos. O último estava tão entretido disparando flechas em um animal que já havia sido ferido, que mau reagiu quando viu a lâmina de Lílian brotando em seu peito.

Acabada a matança, Lílian desceu de cavalo e foi chorando ver como estava o Unicórnio que tinha sido alvejado. Tal animal sempre esteve nos contos fantásticos que seu pai lhe contava antes de dormir e que adornava as pinturas que ela passava horas admirando nos livros de sua mãe. Ela sentia um misto de raiva e tristeza por ver aquele cavalo, branco como as nuvens, se tornar prateado, pois até seu sangue era de uma cor bela. Ajoelhou-se ao lado dele e começou a fazer carinho em sua crina, enquanto entoava o cântico de ninar preferido de sua infância. Ela cantava sobre animais de pele branca como a neve, belos como a lua e dóceis como crianças.

Então ouviu uma voz em sua mente dizer:

— Por que derramas teu pranto, Virgem Guerreira?

Ela simplesmente abriu os olhos para o unicórnio em seus braços, ele ainda vivia. Ela simplesmente sorriu e disse:

— Você habita os meus sonhos de criança, te ver sofrer é como arrancar todas as boas lembranças da minha vida naquele tempo.

— Mais que lembranças, te darei um belo presente.

Então o chifre do unicórnio brilhou como o sol. E ela continuou ali sentada chorando, até que uma voz suave falou em suas costas.

— Eis que meu velho amigo encontrou seu fim em um lugar muito agradável. Prazer Virgem Guerreira. Não precisas saber meu nome, saibas apenas que estou aqui para garantir que o favor que fez a meu amigo seja retribuído.

A criatura que pronunciava tais palavras era um elfo muito alto e magro, mas sua pele era estranhamente branca, até mesmo para o padrão de elfo conhecido por Lílian. Ela sabia apenas que elfos eram magos, e magos não eram confiáveis. Ela olhou para sua espada, que estava a metros de distância fincada no corpo do caçador. Quando voltou seus olhos para o elfo, ele já estava ao seu lado, acariciando o Unicórnio.

— Tu morreste protegendo tua família, velho amigo, e creio que eles ficarão felizes com a nova forma que darei a seu belo chifre.

Ao terminar de falar, tocou no chifre que caiu. Em seguida, derramou dois frascos estranhos sobre ele e pronunciou uma série de frases sem sentido para Lílian. Então da base do chifre saiu um filamento de luz prateada que foi coberto por uma espécie de osso ou madeira branca. O chifre agora possuía as dimensões de uma lança de cavalaria, tendo até mesmo uma empunhadura.

Antes de desaparecer a criatura disse:

- Não uses o presente de meu amigo em ambições fúteis, ou ele choraria se pudesse.

Após enterrar o animal, montou seu cavalo e começou a guiá-lo para o sul, quando ouviu em sua mente, um agradecimento pelo que fizera. Ela olhou para os lados, confusa, então a mesma voz se identificou como Ferrian, seu cavalo. E juntos foram para o sul, finalmente para casa.

Efeito: Esta Lança de Cavalaria +5 possui a forma e cor de um chifre espiralado, como o de um unicórnio. Ela foi criada a partir desse material raríssimo e recebeu um encanto de um Sidhe, o que a torna praticamente indestrutível a meios mundanos ou mágicos conhecidos. Graças à benção do Sidhe, ela lança automaticamente sobre a montaria de seu usuário a magia Elo Animal nível 15. Isto só acontece se a montaria for um equino.



Espada de Merian

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Objeto: Espada

Descrição: Uma espada comum, mas depois que seu efeito é ativado o nome do alvo parece em letras de luz na lâmina.

História: Foi uma noite fria, quando veio aquela decisão... “- Faça apenas o que estou mandando”.

Nunca as palavras de um sacerdote de hierarquia superior ecoaram tão forte na cabeça do experiente Merian. Eram tempos difíceis e vários seguidores do honrado deus Crisagom já haviam derramado sangue na luta contra os demônios, mas poucos sabiam da verdade cruel que assolava o passado de Merian.

A cena ainda estava fresca na mente do jovem meio-elfo Merian, que por mérito de muita luta havia conseguido uma patente renomada entre os sacerdotes de Crisagom. Apesar de seu renome ele havia falhado em um momento decisivo, e só ele sabia como esse fardo lhe pesava.

Após ser levado para as florestas de Tambar, ao nordeste de Ludgrim, para investigar o rapto de sua mãe Elar e mais quatro moças jovens para algum rito demonista, Merian corria por entre as árvores, logo atrás de Joras, um experiente caçador da região. Foram horas com deslocamento acelerado dentro da floresta, quando então, o caçador parou abruptamente.

— Provavelmente lá, milorde. — Apontara Joras para uma antiga ruína, suspeita do esconderijo do demônio Huihran.

— Fique aqui fora, entrarei sozinho — Ordenou Merian.

Joras apenas olhou com o canto do olho. Sabia do costume egocêntrico do Sacerdote e amigo de infância.

Ao entrar na ruína, Merian achou tudo muito quieto, tão quieto que desconfiava de tal quietude. Apenas a fraca claridade do dia entrava pelas frestas das paredes da masmorra. Ao caminhar mais alguns passos, avistou uma porta entreaberta; e, ao entrar, encontrou as quatro jovens e sua querida mãe acorrentadas. Sua mãe logo gritou:

— Pela janela! O demônio fugiu pela janela!

Sem pensar nas conseqüências Merian correu por onde entrou, e ao chegar fora das ruínas encontrou Joras morto, com a garganta cortada.

Um de seus melhores amigos.

Aquela cena deixara Merian sem reação. Ele simplesmente caíra de joelhos e orava para que Crisagom honrasse a alma do amigo, esquecendo do perigo que as prisioneiras sofriam dentro da ruína.

Ao retornar para o interior das ruínas, chegou ao cômodo onde estavam aprisionadas as moças. Não houve nenhum ruído, nem grito, mas no local havia apenas uma espada empapada em sangue em cima de uma mesa velha. Merian tirou a espada de cima da mesa, e a levou para o lado de fora das ruínas, onde se ajoelhou e orou fervorosamente, como se fosse esta sua última oração a ser feita para Crisagom.

O fracasso de Merian foi encoberto por alguns de seus superiores após o seu retorno, para que ele e a ordem não sofressem em público, o que o deixou de certa forma seguro para continuar na ordem.

Tempos após escutar a frase, Merian lembrou-se de onde guardou a arma, que ainda possuía sangue seco desde a época em que a encontrou. Ingrediente este que foi utilizado para que a espada pudesse encontrar o paradeiro de quem havia feito a tal barbárie. Juntamente com outros sacerdotes, Merian conseguiu fazer uma arma que pudesse ser efetiva contra demônios, em especial o que ele deveria ter interceptado e fracassou.

Teve êxito em sua missão, atravessando o norte de Ludgrim e encontrando o demônio Huihran próximo às Florestas de Siltam, onde teve um confronto contra o mesmo. Uns dizem que a batalha se estendeu por dias nas entranhas das florestas, outros dizem que Merian simplesmente ceifou a vida de Huihran com uma rapidez tremenda na parte de fora da floresta, mas ninguém testemunhou o fato para dar detalhes precisos.

Merian retornou a Donatar sem a espada, pois a mesma já havia cumprido seu papel. Vários são os aventureiros (principalmente sacerdotes) que desejam a espada, mas ela se tornou mais uma lenda em Tagmar.

Efeito: O usuário da espada deverá escolher um demônio específico (não precisa saber o nome, mas deve ter visto ao menos uma vez). Ao se mentalizar a criatura, após o período de 2 dias esta arma receberá um bônus de +5 em Dano e Ataque contra o demônio escolhido, bem como qualquer teste relacionado a ela (Habilidades).

A segunda habilidade da arma é conceder ao seu usuário sonhos dos lugares por onde o demônio passa. Os encantos acima citados duram 12 dias, e caso o utilizador da espada fracasse (não mate a criatura alvo), ficará com uma penalidade de -3 em Dano, Ataque e Habilidades durante o período de 7 dias, mesmo não empunhando mais a espada. Somente Sacerdotes e pessoas de muita fé conseguem ativar estas habilidades (estágio 13 ou superior).



Esquecimento Profano

Origem: Profana

Raridade: Única

Objeto: Gládio

Descrição: É um gládio de uma cor negra tão forte que parece engolir a luz em volta, sendo que sua imagem parece meio borrada.

História: Durante o início da guerra contra a Seita, muitos guerreiros valorosos morreram inutilmente. Pior ainda, outros aceitaram ficar do lado das hordas bankdis. Mas, ao contrário do que se conta, muitos não fizeram isso por vontade própria, nem se quer cederam a desejos e tormentos usados pelos demonistas para atrair seguidores. Tudo aconteceu graças a um artefato criado pelos demonistas, *O Esquecimento Profano*.

Tal arma era, em princípio, um gládio feito em Estuanor, um minério negro e muito resistente à magia. Com essas qualidades, ele foi escolhido para receber um encanto que seria uma abominação durante os anos de guerra. Seu encanto era simples, apagar quaisquer lembranças da mente de uma pessoa.

Foi usada pelos assassinos da Seita para raptar guerreiros e líderes adversários e dessa forma trazê-los para seu lado. Pois sem suas memórias eram facilmente convencidos a se unir às fileiras bankdis, e assim causar destruição por Tagmar.

O Esquecimento Profano foi deixado de lado pela Seita após o aparecimento dos Príncipes infernais, uma vez que com a presença deles tal recurso se tornou obsoleto. Mesmo depois do fim da guerra, o paradeiro dele ainda é desconhecido.

Efeito: Este gládio +3 tem sua lâmina feita de estuanor, um mineral que possui uma cor negra. Os encantos feitos pelos bankdis lhe conferem o poder de absorver a luz em volta de sua lâmina. Além disto o Esquecimento Profano absorve a memória de um alvo, uma vez por mês. Neste caso o portador deve fazer um ataque, que se atingir a EF ou 100% da EH, rouba as lembranças como se fosse à magia Esquecimento nível 10. Mas ao contrário da magia, seu efeito não cessa após um tempo. Para resistir a esse efeito o alvo deve passar em um teste resistência à magia contra Força de Ataque 13. Para recuperar as lembranças roubadas, deve-se destruir o artefato ou receber a magia Quebra de Encantos no nível adequado.

Etos Seranatiel, A Semente do Mal

Origem: Profana

Raridade: Única

Objeto: Espada



Descrição: Uma espada bem trabalhada. Sua bainha é ornada com gemas de Ônix e Opalas, sua lâmina negra é resultado de um trabalho cuidadoso, sendo levemente mais fina que o normal, mas muito mais exuberante.

História: Seret Analiom foi um grande líder de Lar, mas acabou se perdendo ao descobrir o karma que fluía dos planos infernais. Antes de se perder ele se tornou um dos místicos mais poderosos existentes, conhecendo magias e encantos que ninguém até hoje teve acesso.

Em sua queda ele conjurou uma maldição tão poderosa que perdura até os dias de hoje. Todo aquele que ousar usar o karma infernal por ele descoberto, teria sua pele e alma transformadas em algo negro. Ninguém sabe ao certo como ele fez isto e como tal magia persiste tanto tempo após sua morte.

Uns poucos estudiosos de Lar supunham que ele teria que usar um objeto como catalisador e expensor da maldição. Mas como o corpo de Seret, tal como seus pertences pessoais, sumiram quando este morreu. Supõe-se que ele carregava tal item consigo no momento de sua morte.

O que ninguém sabe é que um de seus filhos, Sirgrad Analiom, transportou o corpo morto de seu



pai antes que este fosse destruído pelos Arquimagos do Conselho Élfico escondendo-o em uma caverna fora de Lar. Durante sua vida, Sirgrad nunca usou o karma infernal, o que permitiu-lhe transitar entre os elfos incógnito, enquanto transformava a caverna em uma tumba mortuária para seu pai. Com o passar do tempo, ele expandiu a caverna e transportou a tumba em um salão protegido por diversas armadilhas. E junto ao corpo de Seret Analiom, jazia sua espada A Semente do Mal.

Efeito: Esta espada +2 possui o poder de corromper progressivamente o usuário de forma que ele se torne uma pessoa maligna, arrogante e com um senso de realidade distorcido. Nas mãos de um elfo negro, este será tomado pelo espírito de Seret Analiom que reencarnará, destruindo a alma do antigo elfo negro.

Garra de Ocantir

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Punhal

Descrição: Um punhal cuja empunhadura é uma chave de várias pontas em muitas direções. Sua cor é branca na guarda e vermelha na lâmina.

História: Ocantir era mais um Dragão Vermelho extremamente territorial que fizera sua morada em Abadom, mas ao contrário do que se pense não se portava como uma besta selvagem, pelo contrário, era possuidor de uma mente ativa e aguçada.

Em vez de destruir tudo dentro de seu território, preferiu criar um pequeno reino para si. E transformou todos os moradores da região em seus servos. Por muitos anos governou e protegeu seus servos de todo tipo de ataque, até mesmos de outros dragões. Mas em nenhum momento viu seus servidores como dignos de algo, para Ocantir, eles existiam apenas para lhe servir.

A maior prova disso foi à entrega da mais bela virgem da vila, Naliel, como esposa para Ocantir. Numa estranha demonstração de humanidade ele não matou a jovem e a acolheu em seu castelo. E assim foi o reinado de Ocantir, seus servos se orgulhavam de seu governante e este os protegia do mundo.

Até que um dia um grupo de aventureiros, formado por sete combatentes veteranos liderados por uma renomada caçadora de dragões, conhecida como Ariadne Escama Dourada, chegou ao reino de Ocantir. Crendo serem heróis libertadores logo desafiaram o Dragão, este irritado pela invasão respondeu à altura, matando dois dos aventureiros com um único jorro de hálito de fogo. No seguir da batalha os aventureiros foram caindo, mas ferindo Ocantir que teve sua vida tirada por Ariadne, a única sobrevivente.

Enquanto arrancava a cabeça de Ocantir, não notou uma jovem que chorava próximo ao Dragão. Esta pegou uma das garras que haviam sido quebradas

durante o embate e o usou para perfurar as costas de Ariadne, que mesmo com sua Cota de Malha mágica, sentiu algo entrando na altura das costas e subindo até seu pescoço. Ela viu apenas de relance o rosto de Naliel coberto de lágrimas, e sentiu o frio da brisa dos campos de Cruine baterem em seu rosto.

Os moradores da vila lamentaram a morte de Ocantir por dias, e fizeram de seu castelo seu túmulo, e de sua esposa a guardiã da Garra de Ocantir, que fora transformada em um punhal, de forma que a empunhadura fosse à chave para a Sala Mortuária do Dragão.

O reino de Ocantir fora destruído por outros dragões em 1478 e seu castelo foi destruído junto. Não se sabe se Naliel sobreviveu ou não ao episódio ou qual é o paradeiro atual da Garra de Ocantir.

Efeito: A habilidade do punhal Garra de Ocantir é ignorar qualquer equipamento de defesa, mesmo mágico, causando dano como se o alvo não estivesse usando armadura (defesa L), mas deve ser contada a Agilidade. Exemplo: *Um guerreiro de Agilidade 3 está usando uma armadura mágica +2 que lhe confere Defesa P5. Quando o punhal Garra de Ocantir faz um ataque deve ser contado a Defesa como se fosse L3 e na EF não deve ser somada a absorção da Armadura.*

Guardião da Rosa dos Ventos

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Lança Leve, Arco Simples, Axa de Armas e Espada Montante.

Descrição: A lança é branca com traços azuis e cinza, possui uma runa ancestral que significa Guardiã do Norte. O arco é verde claro e sua corda azul marinho, possui uma runa ancestral que significa Guardiã do Oeste. A axa é vermelha e negra, parecendo ser feita de rochas e magma, possui uma runa ancestral que significa Guardiã do Leste. A espada tem é marrom na empunhadura e sua lâmina é translúcida como um cristal, possui uma runa ancestral que significa Guardiã do Sul.

História: Durante o final do Segundo Ciclo, houve uma guerra entre a Nação Livre Ragim e o Reino de Gerpum. O primeiro era uma potência bélica expansionista, como inúmeras outras que existiram na história, e a segunda uma terra comandada por um Mago-rei chamado Noctes Chama - Anil. Ele era um poderoso mago que a fim de terminar a guerra que devastava a sua terra natal, pesquisou uma força poderosa o suficiente para exterminar o lado inimigo que atacava continuamente seu povo. E com isto em mente, partiu em uma aventura pelos quatro cantos do mundo.

Até que em suas viagens ele descobriu as ruínas do Templo dos Ventos Ancestrais. Ali jaziam quatro pergaminhos que continham a localização de quatro armas, curiosamente chamadas todas pelo mesmo nome, Guardiã da Rosa dos Ventos.



Ao pesquisar os pergaminhos, obteve a localização dos artefatos. Cada um se encontrava em um ponto distinto e muito distante do Templo dos Ventos Ancestrais. Com a localização já definida ele reuniu um grupo de aventureiros, os mais capacitados e confiáveis para a viagem de buscar os itens e trazê-los de volta no menor tempo possível, pois a guerra já caminhava para a ruína de Gerpum.

Após alguns meses de espera os aventureiros retornaram com as armas em punho. E ao se apresentarem ao Mago-Rei para exigir sua recompensa, eles explicam que ao chegar às ruínas onde estavam as relíquias, havia também um pergaminho junto a cada uma.

Após uma rápida tradução, Noctes descobre que as armas foram criadas por arcanos com o objetivo de defender a cidadela em que viviam de cultistas de falsos deuses. As armas eram empunhadas por guerreiros cujos nomes foram substituídos pelos pontos cardeais, eles sozinhos eram fracos, mas unidos destruíram todo o culto em um único ataque.

Todos os pergaminhos possuíam uma última frase sem sentido, após juntá-las em diferentes ordens, notou que se tratava de um encanto, sem pensar muito pronunciou as palavras mágicas e uma estátua de pedra ornamentada com jóias na forma de uma bela flor surgiu.

Assim que a flor apareceu, as armas se arranjaram ao seu redor, o arco a Oeste, a lança ao Norte, a axa de armas a Leste e a espada ao Sul. Os aventureiros, hipnotizados pelo poder das armas, pediram como recompensa poderem lutar com elas na guerra contra a Nação Livre Ragim. O Mago-Rei aceitou, mas impôs a condição de que após a guerra entregariam as armas a ele para que fossem novamente espalhadas pelo mundo.

A guerra que já durava muito tempo, chegou ao seu fim quando após rechaçarem a invasão, um enviado de paz foi recebido em Gerpum e um armistício foi firmado entre os dois povos.

Mas os aventureiros não se contentaram com aquele armistício, eles queriam mais, e com o poder dos Guardiões em suas mãos, seria pura questão de tempo. Mas no dia seguinte, Noctes cobrou a condição imposta antes da batalha, quando um dos guerreiros se recusou, o Mago-Rei ativou uma magia que causou a morte do desafiante. No dia seguinte, partiu de seu reino levando os Guardiões da Rosa dos Ventos e pergaminhos, mas somente depois de desconjurar a pequena estátua. Com isso o mago reescreveu os pergaminhos encontrados junto às armas, que agora contava também sua história.

Para que as Relíquias fossem esquecidas no seu tempo, Noctes sabiamente as escondeu em lugares de difícil acesso, mesmo por meios mágicos, nos quatro cantos do mundo. Após devolver o Pergaminho modificado com as novas coordenadas ao Templo dos Ventos Ancestrais, lançou um encanto no mesmo para que este saísse do chão e

se tornasse invisível, assim como o vento, e por este seria carregado eternamente.

Efeito: Os Guardiões da Rosa dos Ventos são 4 armas diferentes, cada uma delas relacionada a um ponto cardinal e a um elemento. Todas possuem habilidade de Manipulação de seu elemento, mas se duas ou mais estiverem a pelo menos 500m de distancia uma da outra, aumentam seu poder de manipulação elemental segundo este modelo:

Arma sozinha: Manipulação (Geo, Aero, Piro ou Hidro) Nível 3.

2 Armas: Manipulação 5

3 Armas: Manipulação 7

4 Armas: Manipulação 9

Se a Rosa dos Ventos for invocada, o alcance da sinergia aumenta em dez vezes, tendo como ponto de referencia a própria Rosa, além de liberar o verdadeiro poder das armas.

Norte: Lança leve +4, que permite o uso da magia Aeromanipulação 3 vezes ao dia.

Habilidade Única: Ao ser arremessada, se transforma em um raio que ignora a armadura do alvo e causa 40 pontos de dano adicionais, similar a magia Raio Elétrico 10.

Leste: Axa de Armas +4, que permite o uso da magia Piromanipulação 3 vezes ao dia.

Habilidade Única: A Arma se torna de magma, causando 10 de dano adicional, caso atinja armaduras, estas derreteram imediatamente.

Oeste: Arco Simples +4, que permite o uso da magia Hidromanipulação 3 vezes ao dia.

Habilidade Única: As flechas disparadas se tornam Dardos de Gelo nível 10, o que dificulta que sejam desviados.

Sul: Espada Montante +4, que permite o uso da magia Geomanipulação 3 vezes ao dia.

Habilidade Única: Transforma todos que cortar em estátuas por 2 horas, caso não passem em um teste Resistência Física (contra força de ataque 12).

Hongor-Tun, A Maça das Tempestades

Origem: Divina

Raridade: Única

Objeto: Maça de Armas

Descrição: Uma maça de armas com efeitos em prata na empunhadura e uma tira de seda com ouro bordado em volta da haste, sua esfera possui os símbolos de Palier, Parom e Blator gravados.

História: Quando os anões do clã Rurbom tomaram o poder em Larcor, eles começaram a caçar seus inimigos de forma sistemática. Os sacerdotes dos deuses que recriminavam as ações do Rurbom, se



opuseram a tal dominação, e abandonaram o clã ao seu novo poder.

Tal poder se demonstrou superior a tudo que os anões puderam usar para se opor ao avanço do inimigo, que utilizava guerreiros de terra-cota e golens de pedra. Tudo, menos os deuses.

Durante a batalha no Planalto de Hongor, onde 18 mil anões devotos dos deuses se opuseram contra o exercito mágico dos Rurbom. Qualquer previsão lógica diria que naquele dia 18 mil anões iriam sangrar inutilmente e perderiam tudo, se os deuses não intervissem naquela batalha.

A intervenção veio para atender as orações de Grandes Sacerdotes de Blator, Palier e Parom. Sua forma foi uma terrível tempestade, que despedaçou cada inimigo feito pela magia maligna dos Rurbom, a chuva lavava e revigorava os ânimos dos fieis enquanto enegreciam a fraca fé do Clã que seria esquecido.

Após a batalha, no altar onde foram feitas oferendas aos deuses, foi encontrada uma maça de armas bem trabalhada com efeitos em prata na empunhadura e uma tira de seda com ouro bordado em volta da haste, ela possuía os símbolos dos 3 deuses e assim como suas bênçãos. Nas batalhas seguintes, a tempestade se repetiu e assim como vitória foi erguida pelos sacrifícios heróicos dos povos anões livres.

A maça foi levada para a grande batalha da Coalizão Magna contra os Demônios por Grullen do Clã Vurbom. Lá ela foi usada com bravura, mas não impediu a morte de seu nobre portador. Olber, do Clã Turbom, enterrou o nobre guerreiro junto com a relíquia sagrada por 3 deuses. O local da tumba de Grullen permanece um segredo, mas segundo o testamento de Olber, ela se revelará quando o povo anão precisar.

Efeitos: Esta Maça de Armas + 5 indestrutível, só pode ser empunhada por membro dos Clãs Vurbom ou Turbom. Ela possui o poder de invocar uma tempestade que se manifesta em uma área específica gerando ventos, chuvas e pequenos raios no local. Tal tempestade impede a invocação de qualquer magia na área, benéficas ou não, que estiver debaixo da chuva, semelhante à magia Anulação Mística. Além disto, esta magia concede o efeito equivalente à magia Bravura 10.

Humillisel, Nascido da Humilhação

Origem: Arcana

Raridade: Único

Objeto: Chicote

Descrição: Um chicote feito de três longas tranças douradas de elfo, com pequenas pedras semipreciosas coloridas e marcadas com runas arcanas em alguns nós e nas pontas, e amarradas a um bastão vermelho coberto com mais runas. As tranças medem 1,5m de comprimento, e o bastão

que as sustenta é de 30 cm de altura, com um diâmetro de 3 cm.

História: Depois da fuga de um grupo de soldados verrogaris, graças à criação de algumas ilusões, o mago Efrael, mesmo diante de seus poderes, se encontrou subjugado e escravizado por outro grupo de guerreiros daquela região. Fora capturado numa tentativa de sair da floresta de Amiên pela floresta Finlaril passando pelos Montes Crássios para chegar ao Lago Denégrio.

Forçado a construir itens especiais imbuídos com sua magia, definiu anos desenvolvendo suas técnicas sempre sob a supervisão cautelosa de muitos vigias e trancas. Não se deixando abater, Efrael, usou o subterfúgio de que precisava participar da confecção das armas ou objetos para lhes atribuir magia e aprendeu muito do processo de forja e artesanato daquele povo, e até mesmo pode assistir alguns treinamentos militares novamente com a desculpa de que precisava saber exatamente como os objetos seriam usados. Os itens que produzia propositalmente perdiam seu poder após alguns meses de uso, ao mesmo tempo em que o mago foi se aperfeiçoando e dominando o pouco da tradição na arte de imbuir magia em objetos ensinada no passado por seu mestre.

Uma de suas "encomendas" foi feita pessoalmente por um militar ambicioso chamado Endus Hafild, sob ameaça de morte caso este item viesse a falhar como os outros, foi um chicote um tanto quanto exótico. O militar pediu um chicote que ele pudesse ostentar como um símbolo de sua superioridade, ao mesmo tempo em que o permitisse chicotear e humilhar as vítimas de seus castigos por um tempo longo o suficiente para que elas e outras aprendessem à lição, mas que evitassem o "prejuízo" de perder seus escravos.

Sabendo que deveria usar algo mais leve que o couro de gado normalmente utilizado na confecção dos chicotes verrogaris, e desesperado após passar várias semanas testando materiais e componentes, Efrael apelou para um último recurso: precisando de um componente que representasse durabilidade cortou suas longas e macias tranças. Depois preparou diversos componentes para lapidar minúsculas runas em pedras semipreciosas e as amarrou em alguns nós escassos das tranças e nas pontas. Finalmente prendeu as tranças num bastão que já havia preparado em outra tentativa e proferiu os encantamentos que selaram a magia na arma durante alguns dias. Sua vida estava salva, o item teria a durabilidade de muitas vidas élficas, mas o chicote, enfim, não representaria uma humilhação apenas para os escravos chicoteados por ele.

O agora já não tão jovem ilusionista (pois envelhecera muitos rapidamente para os parâmetros de um elfo dourado devido aos maus tratos e a exploração de sua magia), porém sentiu-se motivado como nunca a escapar daquela prisão. No dia da entrega do chicote ele planejou usá-lo como meio de fuga: aproveitando-se que todos estavam desprevenidos de que o ato da entrega do





chicote ao militar por uma criatura já tão desgastada e exaurida de forças e orgulho próprio pudesse representar uma ameaça, mentalizou uma alucinação que seria sofrida por Endus e pelos guardas.

Eles viam o chicote sendo entregue, o experimentar, e ele aproveitaria a deixa desse devaneio para escapar pela porta que estava sendo segurada pelo guarda, levando consigo o verdadeiro chicote, que representava agora parte dele. Isso ele conseguiu fazer, mas não imaginou que os verrogaris tentariam “provar” o suposto chicote novo no lombo de quem a alucinação coletiva os fazia imaginar ser ele.

Percebendo que não havia som algum saindo da arma, nem gritos vindos da “vítima”, eles despertaram da alucinação e, notando que o escravo não estava mais na cela, saíram em sua busca e o alcançaram. Um dos ataques dos guardas derrubou o chicote das mãos do elfo, mas este conseguiu finalmente escapar tornando-se invisível com o pouco de karma que ainda possuía e distanciou-se o suficiente para conseguir retornar à sua floresta natal e ao seu povo. Endus Hafild rapidamente apanhou a sua tão valiosa “encomenda” do chão enquanto os guardas desorientados golpeavam o ar com suas espadas à procura do fugitivo.

Depois desse dia, os escravos ou até mesmo servos do jovem Hafild que portavam uma má conduta eram sempre penalizados publicamente com golpes deste chicote, durante os quais eles rapidamente clamavam por clemência, tomados por um desespero fora do comum mesmo para os escravos chicoteados. Dificilmente um escravo ou servo torturado por esta arma, ou mesmo alguém próximo seu, voltava a cometer o mesmo deslize. Entretanto, o que não se tornou aparente é que o ódio desses servos e escravos torturados aumentou de forma grandiosa contra seu mestre.

Vendo a dominação que a arma causava para seu dono sobre seus escravos, outros militares ambiciosos e vaidosos invejaram aquele chicote e desde então muitas armações já foram feitas para tirá-lo das mãos de Endus.

Efraiel retornou a Âmien e foi levado à rainha Enora para relatar a sua experiência como cativo em Verrogar, e desde então se tornou consultor do príncipe Gáltilo II para os assuntos militares envolvendo tal belicoso reino. Porém a experiência e o seu ato de desespero nunca foram esquecidos pelo próprio Efraiel, que passou a se autodenominar Humillisel, pela humilhação que passou e pela parte de si que deixou em Treva, jurando a si mesmo um dia voltar lá para reavê-la e ajustar as contas com Endus. Então ele continuou seus estudos na arte que desenvolveu no cativeiro e se tornou um notório mestre na tradição de criação de armas e itens mágicos entre os elfos de seu reino.

Efeito: Este chicote permite-se evocar a magia Alucinação 4 contra até 5 alvos por vez, três vezes por semana. Além de poder ser usado normalmente

como uma arma, cada vez que ele acerta a EF ele lança contra o oponente uma Alucinação 8. Durante esta alucinação mais forte a vítima sente seu corpo se rasgando em camadas cada vez mais profundas, sentindo também pequenos vermes entrando nessas feridas.

Lágrima Fria de Liris

Origem: Divina

Raridade: Único

Objeto: Mangual Leve

Descrição: Um mangual leve de cor azul-gelo, sendo sua esfera na forma de uma gota, esta é cristalina, mas levemente azul.

História: Há tempos atrás os povos do interior do reino de Eredra passaram por uma grave seca. Jersero, um fervoroso sacerdote de Liris, rezava pedindo auxílio todos os dias. Até que em um sonho foi-lhe ordenado que fosse até determinado ponto do Rio Liris, pois ali encontraria a resposta para suas preces.

Partindo de sua terra, ele foi até o rio e no lugar exato que viu em seu sonho, encontrou um mangual azul como o gelo. Sem entender o que significava aquela arma tão exuberante, fez uma prece a Liris, porém nenhuma revelação lhe foi dada. Por dias permaneceu no local, até que resolveu voltar para casa. No caminho de volta, já se aproximando de sua vila, fez novamente uma prece a Liris; dessa vez erguendo a arma aos céus e agradecendo pela arma, pediu que com ela a deusa o permitisse auxiliar seu povo. Então o mangual girou no ar e apontou para a direção da vila. Agarrando o artefato, seguiu a direção que apontava até chegar a um ponto em que o mangual se fincou no chão. Após cavar por algumas horas, para sua surpresa, encontrou água. Então pegou a dádiva de Liris e foi para casa. Graças ao artefato Jersero levou abundância ao seu povo, e por ele aclamado como um herói.

Mas tal alegria durou pouco, pois uma tribo vizinha, enciumada pela prosperidade da tribo de Jersero, armou-lhe uma emboscada usando uma criança de sua vila. Mas antes de morrer ele jogou seu mangual num poço que levava a uma fonte subterrânea e a Lágrima Fria de Liris nunca mais foi vista.

Efeito: Esta arma possui o bônus de +2 no ataque e +5 de dano (por frio). Uma vez por semana, fazendo uma prece a Liris, a arma indica a fonte de água mais próxima, mesmo se subterrânea, em um raio de 5 km.





Luz Divina

Origem: Divina

Raridade: Única

Objeto: Qualquer Arma

Descrição: Uma Arma qualquer envolta de uma luz branca fortíssima, o tamanho da arma parece maior por causa da luz.

História: Este luminoso tipo de arma é comum a muitos dos enviados de cada deus, surgindo de suas próprias mãos durante o calor da batalha. Porém, em alguns casos, a própria divindade resolve enviar a um mortal digno esta arma para que ele seja instrumento de sua divina vontade no cumprimento de uma missão; o presenteando com a arma após a conclusão da tarefa.

Enquanto estiver cumprindo a vontade do deus que a enviou ela permanece circulando entre os mortais, passando de mão em mão das mais diversas formas possíveis. Entretanto, a cada vez que ela é empunhada por alguém indigno, perde um pouco de seu poder; até que não tenha mais poder, ou quando for usada contra algum seguidor daquele deus, instantaneamente se dissipa - desaparecendo para sempre de Tagmar.

Possui a forma de qualquer tipo de arma, dependendo da divindade que a concedeu. Quando empunhada, esta arma é coberta de luz.

Os primeiros indícios da existência desse tipo de arma vêm de relatos antigos, que contam como a rainha Enora de Âmien recebeu um cetro dourado de Maira e com ele derrotara o príncipe infernal Morigalti, expulsando os bankdis das florestas de Âmien.

Uma história um pouco mais recente, contada pelos povos de porto livre, relata a peregrinação de três sacerdotisas de Lena, que trilhavam a Cordilheira da Navalha para propagar a palavra de Lena, consolando os corações sofridos dos moradores de vilarejos da região. Estes eram assombrados por remanescentes da Seita e por criaturas terríveis que os assolavam.

As irmãs dançarinas, como eram conhecidas, eram jovens e belas moças que trajavam apenas pequenas peças de roupa feitas de couro, cobrindo o resto do corpo por muitos véus e jóias que dizem lhes concediam uma proteção sobrenatural. Pois as jovens, apesar de sua sedutora delicadeza, também lutavam graciosamente contra as criaturas que perturbavam as pequenas vilas, e na maioria das vezes saíam ilesas desses ataques.

Belina, Pétala e Tila eram respectivamente uma humana, uma meio-elfa e uma pequenina. Em certa ocasião, Pétala saiu para caçar com seu arco, e as outras irmãs permaneceram numa aldeia ao norte da cordilheira; pois lá se organizaria um festival de música e dança em homenagem a sua deusa. Belina ensaiava uma dança sensual com seu sabre, e Tila um malabarismo com suas maçãs

quando a aldeia foi atacada por uma medusa de escamas avermelhadas.

Na volta, Pétala encontrou diversos moradores da vila petrificados, e os corpos de suas irmãs cobertos de necroses, escoriações, flechas e sangue. Apenas uma criança, chamada Pérsida, sobrevivera ao incidente, pois ela havia visto o monstro apenas de costas e se escondeu com medo, e foi ela quem descreveu como era a criatura para a sacerdotisa.

Em prantos e diante da dor da perda de suas irmãs de fé, Pétala fez um voto à Lena, pedindo meios para que ela pudesse esmigalhar aquela criatura hedionda, e prometendo passar o resto de sua vida caçando monstros daquela espécie até que a última fosse destruída. Quando abriu os olhos, um jovem de aparência resplandecente encontrava-se à sua frente, e lhe estendendo as mãos disse:

— Lena, a Rainha das Rosas, me enviou para te entregar esta arma que Ela mesma criou, desenhando o ar com a delicada ponta de seus dedos. Vá e cumpra seu voto.

Estendendo as mãos ainda trêmulas, Pétala apanhou das mãos do enviado um bastão dourado, e ao o empunhar confirmou seu voto. No mesmo instante o bastão brilhou com uma luz esbranquiçada, e o enviado sumiu com um arfar de asas. A criança, que havia perdido sua família, passou a seguir a sacerdotisa, a quem tomou por mestra.

Anos se passaram, e Pétala seguiu seu voto. Sempre seguindo o rastro de qualquer rumor de ataque de medusas, ou de pessoas petrificadas, e em muitas ocasiões chegara a encontrar e a matar aquelas aberrações. Em sua jornada acabou percorrendo, junto com sua acolita, toda a cordilheira e regiões adjacentes, porém ainda não havia encontrado aquela primeira medusa avermelhada.

Nesse meio tempo, a história de Pétala e Pérsida tornou-se conhecida por toda a região. Em suas paradas, elas faziam sua tradicional pregação da palavra sagrada; seguida de festejos e da renovação de suas promessas de trazer paz e prazer de volta à vida do povo da região. Falam às más línguas, que as duas eram capazes de realizar proezas extasiantes em suas danças acrobáticas em torno de um bastão dourado, e que muitas outras proezas indizíveis elas eram capazes de realizar com aquele bastão.

Tal notoriedade chamou a atenção de grupos da Seita, que também procuraram à criatura, e junto com ela realizaram uma emboscada para as duas. Pérsida, a única sobrevivente do evento, contou que estavam trilhando um caminho no meio de alguns montes da cordilheira em direção a um vilarejo quando foram surpreendidas por um grupo de demonistas acompanhados por um demônio de aspectos levemente humanos e pela tão procurada criatura.

Durante a luta, vendo que não conseguiriam vencer, Pétala deu cobertura para a fuga de



Pérsida. Mas percebendo que as criaturas não queriam apenas matá-la, como também pretendiam profanar o seu corpo enquanto viva em um ritual perverso. Pétala orou mais uma vez à Lena e pediu para que a perdoasse por ter falhado em sua missão, e que não deixaria que eles profanassem seu corpo consagrado à deusa.

Num gesto final, Pétala cravou um punhal, que trazia na cintura, no próprio peito. Diante do gesto de sua serva, acredita-se que Lena se comoveu e derramou uma lágrima que caiu em cima do seu corpo, germinando num fabuloso emaranhado de roseiras que acabou sufocando e matando todos em volta do corpo, incluindo a medusa.

Por isso dizem que no lugar onde essa batalha ocorreu existe um labirinto de roseiras, e em seu centro (o lugar aonde Pétala morreu e a lágrima de Lena caiu) pode-se contemplar uma escultura viva de roseiras num formato curioso: A própria deusa, levemente inclinada, erguendo carinhosamente o rosto de sua devota prostrada a seus pés. A localização exata do local, e dos tesouros que ele ainda pode esconder nunca foi revelada por Pérsida. Mas não é raro haver alguma peregrinação de aventureiros ou de devotos em busca daquele jardim, numa trilha que corta a cordilheira da navalha, batizada de trilha das Pétalas.

Efeitos: Quando empunhada esta arma possui um brilho pulsante característico e tal luz se intensifica de acordo com a necessidade do usuário.

A arma Independente da forma que assuma será inicialmente uma arma+6, mas a cada uso que contrarie a divindade que a enviou, ela perde 1 ponto do seu bônus mágico. Caso seu bônus chegue à zero, ou seja, usada contra um devoto do deus que a enviou, ela desaparecerá.

Em situações de necessidades épicas, outros poderes também podem ser concedidos pelos deuses para uma arma dessas.

Mankdir, A Tecelã do Espaço

Origem: Profana

Raridade: Única

Objeto: Punhal

Descrição: Um punhal feito de ossos humanos enegrecidos, não possui guarda nem acabamentos ou adornos.

Historia: Era a primeira noite de Cairde na sua divisão. Ele tinha trabalhado duro para chegar ao posto de oficial de campo e agora ali estava ele procurando seu superior dentro de um túnel nas proximidades de uma das últimas fortificações do reino de Eredra.

Seu superior era um conhecido general e poderoso arcano, pelo menos era o que ele ouviu antes de chegar. Pois ao chegar viu criaturas disformes sendo invocadas e armadas, e essas mesmas criaturas ajoelhavam quando ele passava. Se este

era o poder de seu general, a vitória pertencia a Verrogar.

Cairde encontrou seu general conversando com um demônio, que se retirou com sua chegada.

— Senhor, Cairde Seta-Negra, seu novo oficial de campo.

— À vontade. Diga-me Cairde, está com seu equipamento pronto?

— Estou senhor.

Então o general disse lentamente suas ordens, e ela ecoou na mente de todos naquele acampamento, que correram para o túnel. Perplexo com o que acabara de ouvir e confuso por não ver o caminho mencionado nas ordens, olhou para seu superior em busca de alguma explicação, e ouviu:

— Saque sua arma.

Então ele puxou um pequeno punhal negro e fez um círculo no ar, e algo ocorreu. Do outro lado do buraco desenhado no ar estava a parede interna das muralhas que o exército sitiava. Cairde sacou sua espada e teve certeza. A vitória pertencia a Verrogar.

Anos se passaram após a queda daquela fortaleza e a Seita não mais existia, mas nunca alguém descobriu como ela foi invadida pelos bankdis. Existiu por um tempo o rumor de um general demonista capaz de invadir qualquer forte, mas nunca se soube como ele fazia isso.

Efeito: Este punhal +4, feito em osso humano enegrecido pelos malefícios bankdis, tem a capacidade de duas vezes por mês abrir um portal no espaço como se ativasse a magia Transporte Dimensional nível 9, mas o portal dura por um tempo limite de 30 minutos.

Sagae, A Pacificadora

Origem: Arcana

Raridade: Único

Objeto: Espada

Descrição: Uma espada extremamente robusta e ornamentada com gemas belíssimas de várias cores. Possui runas espalhadas por seu corpo e principalmente nas gemas.

História: Um som estridente varria o espaço acompanhado de um forte clarão e, naquele momento, pouco antes de centenas de orcos sucumbirem ao chão, acreditou-se tratar de um grande trovão. Ledo engano, era muito mais do que isso...

Em 321 D.C, forjada pela mais avançada arte da forjaria anã e incrustada com poderosas gemas mágicas dos Elfos do norte, surge Sagae, a Pacificadora. Uma espada criada com o objetivo de trazer a paz, mas com poderes bélicos nunca antes vistos, ela foi usada pelos Moldas na guerra contra os exércitos orcos de Korumba, o ceifador de Elfos,



que posteriormente acreditou-se se tratar de um demônio ou criatura de poder equivalente.

A espada foi concedida a Sivon, recém nomeado general das tropas Moldas, que tinha as bênçãos dos sacerdotes de Blator e Selimon, conduzindo esplendidamente as tropas da Aliança (formada pelos Molda, Elfos, Anões e Pequeninos) durante a guerra.

Eles invadiram Saravos com duas tropas, ao sul com os povos anões e pequeninos; e ao norte, com uma frota marítima comandada por Sivon e nobres elfos. A guerra não durou mais que cinco anos, quando então a Aliança conquistou o território. Sivon lutou pessoalmente contra Korumba, cortando-lhe a cabeça com a poderosa espada, num combate feroz que quase lhe custou a vida.

Diz a lenda, que após o combate, Silvon achou que Sagae já tinha cumprido seu objetivo e era uma arma poderosa demais para existir. O general reuniu-se com os nobres elfos e os mais consagrados artífices anões na tentativa de destruir a espada. Se obtiveram sucesso ou não, não se sabe, mas desde a fundação da atual cidade de Conti, a espada nunca mais foi vista. Alguns acreditam que ela tenha sido lançada ao mar ou no lago Denégrio, outros que foi partida em duas metades por um poderoso martelo anão e suas metades estariam escondidas em cantos distintos de Tagmar (estando uma parte em território élfico e outro anão), alguns ainda supõem que ela apenas esteja enterrada nos arredores da cidade, debaixo de alguma edificação, esperando para ressurgir.

Efeito: Os efeitos dessa espada hoje são desconhecidos, mas registros históricos afirmam ter sido uma das armas mágicas mais poderosas da história de Tagmar.

Sopro Mortal da Enida

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Arco de Guerra

Descrição: O arco é feito de uma madeira que se entrelaça assim como os corpos das enidas e a corda é um fino fio verde.

Historia: Os elfos de Amiên sempre foram alvos da política expansionista de Verrogar, que tentara, de diversas formas, invadir seu território, porém sendo sempre rechaçado. Conta-se, no entanto, que em uma guerra recente, Verrogar levava ampla vantagem e estava à beira de dominar Amiên. Quando os altos elfos de Amiên pediram ajuda aos habitantes místicos de Amiên, dentre eles as Enidas. Porém esses seres, sendo de natureza pacífica, se recusaram a tomar parte ativa na guerra, mas prometeram ajudar no que fosse preciso.

Os magos elfos descobriram uma forma de fazer um poderoso arco tirado da madeira da Enida, porém a madeira deveria ser dada voluntariamente pela Enida caso contrário à arma não teria valor

algum. O arco foi feito, mas as Enidas fizeram os elfos prometerem que assim que a batalha terminasse os arcos seriam devolvidos, pois as Enidas não podiam suportar a idéia de uma parte de seu corpo ser usada como instrumento de morte.

A guerra foi vencida e os arcos devolvidos, menos um. E todos procuraram por Corelian Galho-Veloz, o elfo a quem havia sido entregue o arco. Quando o encontraram estava morto e o arco havia sumido.

As Enidas e os elfos ainda buscam recuperar esse arco e matarão se for preciso.

Efeito: O Sopro Mortal da Enida é o Arco de Guerra feito especialmente para rastreadores elfos dando um bônus de +4. Para rastreadores humanos ela é +3, para elfos +2 e demais raças é +1. Inimigos da natureza que usem esse arco invés de bônus recebem uma penalidade de -4.

Ur

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Lança Pesada

Descrição: Uma lança que parece uma estátua de dragão feita de ouro possuindo vários traços bem detalhados, como olhos, boca, cauda e costas.

História: Pacirnax olhava para seu belíssimo tesouro, até se deparar com aquela triste lança, por mais que ela lhe trouxesse pesar era a mais bela peça de sua coleção. Ela fora feita havia muitas eras, após a guerra contra os Titãs, onde ele e seu irmão mais novo, Ur, lutaram ao lado dos deuses. Ambos haviam escolhido o lado correto, mas apenas Ur pereceu na batalha. Então Pacirnax, com a permissão dos seus aliados, guardou o corpo de seu irmão.

Ainda divagando, lembrou-se de quando o fim da guerra veio e ele recebeu a dádiva de se tornar um Grande Dragão Imperial Dourado e ousou pediu aos deuses que dessem ao corpo de seu irmão Ur uma forma bela e digna de sua honra demonstrada em batalha.

Ele se lembrou do exato momento que Cruine permitiu que a alma de Ur habitasse a nova forma, e do instante que Plandis o elevou a Grande Dragão Imperial Dourado. E do sublime segundo em que o corpo alongado começou a brilhar graças às palavras de Blator e adotou a forma de uma bela lança de dourado magnífico, cuja empunhadura era similar a boca de Ur quando irritado. A haste cheia de escamas e ondulações exatas às das costas de Ur, e na ponta da haste estava uma lâmina: Altiva, tenaz e poderosa. Em sua guarda havia duas gemas brancas, sua cor transmitia paciência e ao mesmo tempo força.

Quando despertou, sentiu novamente o peso da saudade que tinha de seu irmão, fitou Ur de relance enquanto saía de seu covil. Transfigurou-se em um elfo dourado, com roupas requintadas; este disfarce sempre lhe fora útil quando ia atrás de novos





tesouros, afinal ele preferia negociar a matar e pilhar.

Começou seu passeio pelas Florestas Amiên, pois os moradores dali tinham algum talento e produziam belas peças. Chegou ao Ateliê de um mestre pintor e começou a olhar seus quadros, quando se deparou com uma pintura enorme, ela possuía 4 metros de altura por 3 metros de largura, e naquela tela estava pintada a batalha em que Ur havia perecido. Pacirnax caiu de joelhos, era claramente seu irmão desenhado ali, não se contendo, perguntou:

— O que te inspirou a pintar tal cena, mestre Delien?

— Estranho esta pergunta que me fazes. Fora um sonho que tive. Nele vi esta cena incomum, afinal um dragão jamais morreria protegendo outro ser. Mas sou grato a Palier por permitir que minhas mãos reciassem tão bela cena.

Este era o fato que mais surpreendera Pacirnax, Ur não morreu lutando, mas protegendo um aliado.

— Quantas moedas de ouro custam este quadro? - Inquiriu o Dragão.

— Esta é a obra de minha vida, só me desfaria dela por uma obra de igual beleza.

— E qual seria esta peça?

— Uma lança dourada que aparecia no mesmo sonho em que presenciei esta cena.

Confuso com o que o pintor acabara de lhe dizer se despediu e voltou a seu covil. Lá estava Ur, olhando para a lança disse:

— Está na hora de seguir seu caminho, irmão.

No dia seguinte efetuou a troca com Delien, tomou o quadro como seu novo tesouro, se despediu de Ur que agora estava entre os filhos.

Após a morte de Delian, Ur foi herdado por seu filho, um aventureiro que morreu em algum lugar deste vasto mundo.

Efeito: Os poderes de Ur são desconhecidos, pois é a alma de Ur que decide que poder liberar e quando o fazer. Mas sempre será no mínimo uma Lança Pesada +3, indestrutível e de valor incalculável.

Vampirus Escarlata

Origem: Demoníaca

Raridade: Única

Objeto: Espada Montante

Descrição: É uma espada com uma face demoníaca com presas entalhada na empunhadura, sua lâmina é vermelha como sangue e parece pulsar de tempos em tempos.

História: Esta Espada Montante tem uma história cheia de lendas e mentiras, sendo assim difícil separar o factível da imaginação. A lenda mais contada pelos bardos data de antes da invasão da

Seita, quando um conde recebeu um presente incrível e maligno de um visitante, um presente eterno, que se chama Hemofilia Porfirica, ou Vampirismo. O jovem nobre teve seu nome perdido no passar do tempo, mas seus feitos não foram tão facilmente esquecidos. Ele matou muitos e sangrou outros apenas por um prazer sádico que havia adquirido em sua nova interminável vida.

Em certa ocasião seus servos, tomados pelo medo, não deram boas-vindas aos três clérigos que passavam pela região. Pois eram três clérigos de Cruine, três matadores de mortos-vivos. Ninguém acompanhou a batalha para descrevê-la para as futuras gerações. O que se conta ao pé da fogueira é que apenas um dos sacerdotes retornou do castelo em chamas, com a cabeça de um de seus companheiros e a do nobre vampiro. Ele escreveu uma carta que deveria ser entregue à sua ordem, e então ateou fogo a si e aos restos mortais que trouxera do castelo.

Dias depois um lenhador disse ter visto um dos sacerdotes de Cruine empunhando uma espada vermelha como sangue, mas seus olhos não possuíam vida.

Efeito: Vampirus Escarlata é uma Espada Montante +3 e possui a habilidade de encantar humanos que ela julgue poderosos. Seu método é simples, aquele que derrotar seu atual portador será sua nova vítima. Ela lança um encanto único que pode ser resistido passando em um teste de Resistência à Magia com Força de Ataque 15.

Caso consiga resistir, o novo portador sofrerá um choque mágico poderoso forçando-o a largar a espada imediatamente. Neste caso ela desaparecerá no ar deixando apenas uma fumaça carmesim. Mas se não resistir se tornará um ser amaldiçoado e depois de 2 meses começará a se tornar um vampiro. O tempo para isso acontecer por completo a partir de então é de um quarto lunar (uma semana).

Vingadora Eterna

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Objeto: Machado

Descrição: Um machado com um símbolo ancestral, usado por sacerdotes de Blator gravado na lâmina, sua haste apesar de ser de madeira tem a cor de aço temperado.

História: Existiu durante o Segundo Ciclo um guerreiro extremamente devoto a Blator, nomeado por seus pais de Hattuma, mas seu nome foi esquecido na história, tudo que restou foi seu título, Encarnação da Guerra. Para os seguidores do culto ao deus da guerra, ele era a verdadeira personificação dos preceitos que Blator representava.

Reza a lenda que sua habilidade não advinha somente de sua fé, mas de um artefato sagrado, a Vingadora Eterna. Ele a obteve após sua primeira



batalha, como um presente de um dos generais inimigos.

O lado de Hattuma foi o vencedor da guerra, mas nunca se soube nada do general que presenteou o jovem guerreiro. Alguns dizem que Hattuma havia vencido o general em um duelo no decorrer da batalha, outros diziam que era um presente de Blator por bravura, e outros diziam que a arma não tinha nada demais e tudo não passava de um conto de fadas. Independente da verdade, Hattuma entrou no antigo culto a Blator e vagou de um campo de batalha para outro.

O que fez seu nome se tornar uma lenda foi sua atuação em uma das inúmeras guerras que se envolveu. Durante o combate, Hattuma foi superado em habilidade por um outro guerreiro, muito mais jovem e um tanto arrogante. Esta foi a primeira e última aparição da Encarnação da Guerra. Do desafiante não sobrou muitas evidências de sua existência e nem dos muitos outros que ficaram no caminho do guerreiro.

Efeito: Esta arma é um machado +3, com o poder de conceder ao portador um bônus de +6 na Técnica de Combate Fúria. Para aqueles que não possuírem Fúria, conta-se como se tivessem a técnica com o nível igual a 6. O poder da arma sempre impedirá que seu usuário tente sair do frenesi, forçando-o lutar até que ele fique sem ter um inimigo para atacar.

Armaduras, Elmos e Escudos



Vinicius
Dutra
30/05/09

Albernatus, A Última Lagrima de Ódio

Origem: Profana

Raridade: Única

Objeto: Cota de Malha Parcial

Descrição: É uma armadura negra, mas seus detalhes retorcidos indicam algo maligno. No peitoral é possível ver levemente um rosto retorcido em raiva e lágrimas.

História: Heliadur sempre foi um homem quieto, mesmo sendo justo e honesto como poucos, era tímido e preferia não chamar atenção. Mas jamais deixou que uma maldade ocorresse em sua presença. Vivía tranqüilo como ferreiro em Linidar, uma pequena vila de Ludgrim, até o dia que impediu que o filho do prefeito estuprasse uma das servas de da prefeitura. Mas tal ato acabou com sua expulsão da vila.

Vagou por alguns meses, até que encontrou e se uniu a uma dupla de aventureiros, um bardo adolescente chamado Febian e um mago chamado Gernal. Formaram um grupo curioso, pois Heliadur era quieto, se constrava demais com o bardo que sempre estava a cantar e o mago, que apenas por se vestir como tal, chamava muita atenção. Mas curiosamente o ferreiro que virou um guerreiro considerava o bardo seu melhor amigo.

Sua vida teria sido uma linda aventura se não fosse por Alber, um mago da nobreza de Dantsem, a quem o grupo prejudicou ao resgatar uma caravana de escravos que iam para seu castelo. Alber era na verdade um demonista, e com sua alma podre jurou vingança.

Uma semana após o resgate, o grupo foi chamado pelo magistrado local para explicar o que teria motivado eles a atacar uma caravana identificada. Mesmo dizendo que as pessoas eram escravas, não conseguiram provar sua inocência. E foram acusados de serem saqueadores, cuja pena seria decidida pelo nobre responsável pelo feudo, Alber. Foi então que Heliadur viu que mais uma vez seriam julgados por fazer a coisa certa, assumiu toda a culpa, mesmo com as reclamações de seus companheiros.

Como esperava, Heliadur foi julgado culpado e levado até Alber para receber sua punição. Enquanto saboreava a tortura, o demonista contou seus planos para aquela caravana, eles seriam sacrificados para que Alber recebesse mais poder de seus mestres.

A raiva e o ódio começaram a transbordar do guerreiro, e ao notar que suas palavras haviam tido sucesso em destruir a paz de Heliadur, Alber fez um ritual profano no qual ganhou uma armadura negra que emanava uma onda de ódio em troca da alma enegrecida do guerreiro. Foi nesse momento que Gernal terminou de recitar a magia que pôs chamas ao corpo do nobre.

Eles tinham se infiltrado no castelo graças às habilidades de Febian, mas não conseguiram salvar seu amigo. Movidos por vingança, atearam fogo no castelo junto com tudo que estava dentro. Essa era a pira em homenagem a Heliadur, um homem quieto, mas justo e corajoso como poucos.

Efeito: Albernatus é uma Cota de Malha Parcial +3 de defesa, com absorção normal. Adicionalmente ela dobra a EH de quem a usar, mas deixa a resistência mágica em -7. Um teste de Observação (Médio) irá revelar que sua aparência retorcida é um indicio de sua origem maligna.

As Crias Amaldiçoadas de Canmax

Origem: Arcana/Demoníaca

Raridade: Única

Objeto: Couraça Metálica Parcial, Escudo Grande e Elmo Fechado.

Descrição: Todas as peças possuem a cor escura do pulgur, assim como varias runas e gemas coloridas incrustadas.

História: Há vários e vários séculos, um ser de pura ambição, conhecedor de diversos usos para a magia, forjou dentro dos fornos do Krokanon uma série de equipamentos para serem usados pelo comandante de seu exercito particular. Utilizou como matéria-prima um metal incomum encontrado nos Mangues, o Pulgur.

Este ser, mais conhecido como Canmax, incrustou diversas gemas nas peças, pois estas seriam receptáculos para armazenar magias. Canmax iniciou a marcha de suas tropas em direção aos Reinos, certo de que sua magia seria eficaz contra aquilo que seus homens não fossem capazes de exterminar, porém seu plano teve uma falha. E o nome dessa falha se chama Blur.

Acreditando que os anões não fariam frente a suas tropas, e se o fizessem temeriam seu poder arcano. Mas eles ousaram, e durante a batalha os sacerdotes anões esgotaram karma de Canmax o que forçou sua rendição. Para evitar sua morte propôs um acordo com os defensores do Krokanon: entregaria-lhes suas criações e recursos em troca de sua vida. Assim foi feito, uma vez que os anões ficaram maravilhados com aquele novo metal. Porém, quando um dos sacerdotes de Blator percebeu a magia maligna contida naqueles itens, ordenou a execução de Canmax.

Pouco tempo depois as peças foram dadas aos Napóis como símbolo de amizade entre os dois povos, pois os Napóis sabiam a procedência do metal. Apenas a armadura se encontra até hoje em Arboris.

Além da Armadura, havia também um escudo e um elmo fechado, ambos com o paradeiro desconhecido.



Efeitos da armadura: É equivalente a uma Couraça Metálica Parcial +3 de defesa e +18 de absorção (metade se deve ao Pulgur), possui ainda a habilidade de devolver metade do dano sofrido ao atacante, o dano é tratado normalmente.

Efeitos do Escudo: Com um comando mental este escudo grande +2 de defesa e +10 de absorção (metade se deve ao Pulgur) libera um brilho intenso que cega por 3 rodadas todos que falharem no teste de Resistência à Magia (força de ataque 15). O alcance deste poder é de 10m e pode ser ativada 4 vezes por semana. O portador do escudo não é afetado pelo poder.

Efeitos do Elmo: É um elmo fechado +1 de defesa e +4 de absorção, cheio de runas e uma vez equipado absorve o Karma de qualquer magia lançada sobre o usuário adicionando essa quantia ao Karma do usuário, mas o usuário sofre os efeitos e danos normais da magia. O Karma absorvido nunca ultrapassa o máximo permitido pelo usuário.

Asas de Sênix

Origem: Divina

Raridade: Única

Objeto: Cota de Malha Parcial

Descrição: É uma armadura cinza que possui um brilho vermelho que pulsa constantemente, sua capa azul é lisa e sedosa e uma a boa distância parece ser feita de penas.

História: Segundo os sábios de Savarossa, em muitas culturas, as aves Fênix simbolizam a esperança e a continuidade após a morte. Além de serem praticamente míticas as aparições destes seres. Porém, mais escasso que um relato verdadeiro sobre a aparição de uma Fênix, é um rumor sobre uma armadura inspirada nela.

Mas graças às bênçãos de Maira Nil, e muito esforço de seus seguidores que por anos colheram pequenas porções das cinzas resultantes dos renascimentos das Fênix e algumas de suas penas, uma única cota foi criada, uma incrível armadura.

Apesar de ser negra como as cinzas que lhe eram o cerne, ela pulsava constantemente num vermelho tão quente quanto o fogo. A capa feita a partir das penas era lisa e de tom azul brilhante, mas graças a um encanto proferido pela divina voz de Maira Nil ela se tornaria um par de asas escarlates com 6 metros de envergadura, quando seu usuário necessitasse de ajuda em um momento mortal.

Durante o Segundo Ciclo, a Asas de Fênix era usada pelo principal sacerdote encarregado de destruir os falsos cultos a natureza. Após o retorno dos deuses ela se tornou tão mítica quanto sua inspiração.

Efeito: Esta Cota de Malha Parcial +3 de defesa e +7 de absorção protege seu usuário de qualquer dano advindo de calor ou fogo, mágico ou não. Mas o maior poder advem de sua capa (que não pode ser removida sem destruí-la) a qual tem um poderoso encantamento divino que concede uma

nova vida ao usuário que tenha sua EF menor que -15 pontos. Quando isto acontece a EF recuperanda totalmente. Mas o preço da nova vida é a destruição da armadura, que vira cinza. Após alguns anos ela se regenera, mas em um lugar distante.

Aura Branca

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Cota de Malha Completa

Descrição: É uma armadura prateada, ricamente adornada com peças de marfim de mamute, ouro branco, e toda cravejada de diamantes glaciais.

Historia: A origem dessa armadura mágica é desconhecida e cheia de enganos. Segundo historiadores de Lar, o único fato aceito atualmente é que Aura Branca foi encontrada na região das Geleiras por um astuto aventureiro bárbaro conhecido por Arinor Olhos Frios, filho único de um poderoso líder bárbaro.

O local exato da descoberta ainda é um mistério para esses estudiosos, mas os relatos apontam para um intrigante complexo de cavernas naturais situado no vale místico localizado na encosta norte do Grande Branco.

Segundo os pergaminhos élficos, Arinor, protegido magicamente pelo mago elfo Hectus Senhor das Neves, conseguiu adentrar ileso nessa região gélida e encontrou a referida armadura em uma câmara secreta de origem mágica. Meses depois, bárbaros da sua tribo começaram a perceber que Arinor não sentia mais frio e dificilmente ficava doente! Questionado sobre o assunto, Olhos Frios dizia que o seu vigor físico era fruto da excelente qualidade dos vinhos da região.

Anos depois, após a morte do seu pai, Olhos Frios se tornou o grande líder de sua tribo. Entediado com a enfadonha rotina de um líder tribal, resolveu organizar uma expedição rumo ao centro das Geleiras em busca de novos tesouros. Junto com Senhor das Neves, reuniu os melhores guerreiros da região e partiu rumo ao Grande Branco. Após dias de viagem, inesperadamente, a sua expedição foi atacada por dois terríveis Dragões do Gelo. Os poucos sobreviventes contaram que, na ocasião, Olhos Frios ostentava uma belíssima armadura prateada, ricamente adornada com peças de marfim de mamute, ouro branco, e toda cravejada de diamantes glaciais. Mas a luta era desigual demais...

No final, para proteger sua comitiva do inevitável, Arinor, brandiu a sua espada montante e se lançou contra as feras aladas em um ato desesperado. Os poucos sobreviventes que conseguiram escapar encontraram dias depois apenas a espada de Olhos Frios, quebrada e totalmente suja de sangue congelado.

Efeito: Aura Branca é uma cota + 6 de absorção , + 2 de defesa; contando ainda com os seguintes encantos: Escudo Térmico 7, permanente, e curas



físicas 3, 1 vez ao dia, ambos beneficiando apenas quem estiver usando o equipamento.

Balinar, O Escudo Orgulhoso

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Objeto: Escudo Grande

Descrição: É um escudo triangular, com um emblema nunca visto antes pintado em sua face. Possui lâminas embutidas em seu perímetro, é de cor cinza e branca.

História: Khan movia-se rapidamente com o vento arfando em suas orelhas. Dezenas de metros abaixo dele, legiões de descrentes aguardavam brandindo suas espadas contra o exército de fiéis que marchavam na direção oposta. Sua missão era a de avaliar o desafio bélico da tropa inimiga, e reportar rapidamente o que via ao seu superior.

- Veja, Khan, a frente daquela tropa de hereges, cavalgam dois feiticeiros: Um ancião e seu pupilo – disse Balinar.

- E mais dois nas tropas vizinhas, além dos outros bruxos e xamãs que vão misturados nas tropas do fundo. Mas o mais poderoso deles parece ser o que está no meio acompanhado do discípulo.

- Precisamos informar isto ao Major!

- Nem precisava dizer velho amigo. Vamos rápido, antes que aqueles infiéis malditos comecem a usar sua bruxaria. Faça um desvio pelo leste.

Enquanto dizia, ou melhor, pensava isso, Khan fez uma rápida manobra no ar com seu reluzente escudo sagrado. Parecia mover-se no ar como se estivesse sendo puxado por uma biga de cavalos alados e invisíveis, mas o único apoio que existia abaixo de seus pés era seu próprio escudo.

A batalha daquele dia seria difícil, e pelo visto poucos dos dois lados sobriam com vida se eles não eliminassem rapidamente o líder dos hereges.

O resultado dessa batalha é desconhecido, porém do cavaleiro só o que restou foi o escudo que sobreviveu aos milênios e a passagem das Eras para recontar a sua história para aquele que for digno de empunhá-lo.

Este escudo costumava esgueirar-se pelos ares ao redor dos campos de batalha, tentando avistar um guerreiro valoroso o suficiente para seguir com ele. Porém com o surgimento da Seita acabou parando em mãos perigosas e resolveu ocultar as suas habilidades, adormecendo sua consciência até que um fiel novamente o encontrasse nos escombros de alguma antiga fortaleza inimiga.

Aquele que o encontrar inicialmente encontrará apenas um escudo grande de uma tecnologia esquecida, mas que aos poucos revelará que possui intelecto próprio, bem como uma personalidade marcante e desconfiada.

Efeito: Este escudo grande +2 na defesa e +5 na absorção possui três lâminas engatilhadas paralelas a sua superfície, que podem ser reveladas puxando um pouco a alça para trás. A partir de então cada lâmina pode funcionar como uma adaga.

Seu verdadeiro poder se manifesta se o usuário possuir pelo menos 10 níveis em Combater com Escudo, uma vez que tal habilidade será usada para ativar as habilidades do artefato, que irão surgindo com o progresso do seu usuário. Mesmo as habilidades especiais do item que aparentam não ser de combate devem ser usadas apenas quando o jogador passar num teste de dificuldade rotineira utilizando como colunas sei nível em Combate com Escudo.

12º Nível – o escudo começa a revelar sua inteligência, apresenta-se e durante as batalhas resmunga telepaticamente críticas sobre as técnicas de combate precárias do portador, conferindo-lhe um bônus de +2 na técnica de combate que estiver usando enquanto o empunhar.

15º Nível – a partir desse estágio o escudo revela que pode se mover livremente no ar (por vontade própria ou do seu “dono”), como se estivesse sob o efeito de alguma magia de telecinese.

18º Nível – a telecinese do escudo pode ser usada numa técnica de ataque giratório do mesmo. Nesta técnica, o usuário do escudo se concentra enquanto o escudo move-se por até 15 metros girando sobre seu próprio eixo, com as lâminas expostas. Com essa habilidade o jogador pode realizar um teste de ataque (usando o nível em combate com escudo) contra até quatro oponentes que estiverem no caminho do escudo. Caso obtenha sucesso em algum dos alvos, o dano equivale ao dano normal de uma adaga, caso o alvo seja um único oponente, o este equivale a 4x o dano normal de uma adaga.

21º Nível – o escudo revela que suas capacidades telecinéticas são bem maiores, podendo carregar em cima dele até 50 kg, com uma velocidade base de 50, ou até 100 kg com velocidade base 25. O alcance da telecinese no ataque também aumenta para 25 metros e o dano máximo é contra cinco oponentes ou de 5x contra oponente único.

25º Nível – a partir desse estágio o usuário passa a ser bem visto pelo escudo, as habilidades especiais de bônus em técnicas de combate e telecinese (quando não usada para atacar) passam a funcionar automaticamente.

Além das limitações de habilidades por estágio, o item também é limitado para fiéis de Blator.

Baluarto de Ganis

Origem: Divina

Raridade: Única

Objeto: Escudo Grande

Descrição: É um bracelete feito de coral, este apresenta combinações de cores únicas.

História: Dentre os piratas e bucaneiros de Porto Livre, existem pouquíssimos que cumprem acordos, e menos ainda que se devotem a uma causa além da própria ganância. Mas existem uns poucos tagmariansos assim, e Cirval Limardã foi um desses.

Nascido em Portis e criado em Porto Livre por seu tio, um pirata da última categoria, aprendeu o ofício de saquear embarcações antes de ter 14 verões. Aos 20 perdeu um olho em dos ataques, foi o necessário para convencê-lo a desistir do ofício. Mas não conseguiu desistir do mar, algo nele o atraía como se fosse uma mulher chamando-o para a cama.

Vagou pela cidade, até que esbarrou com uma senhora bêbada e muito suja, mas ainda assim a ajudou: procurou uma estalagem e pagou adiantado por sua estadia, e ainda pagou para que uma das empregadas do lugar lhe desse um banho e roupas limpas. No dia seguinte quando a idosa acordou se apresentou apenas com uma devota das marés e partiu. Foi seguida por Cirval até um pequeno templo próximo à cidade, um Templo de Ganis, a senhora das Águas.

Cirval entrou e foi recebido por dois jovens, que perguntaram o motivo de sua vinda. E ele, mesmo se sentindo desconfortável em explicar a situação, disse a verdade. Mas para a sua surpresa, nenhuma senhora havia entrado no templo. Um dos sacerdotes pediu detalhes e os recebeu prontamente, interpretando aquilo como um convite estendido a Cirval. E ali ele foi acolhido e doutrinado na fé de da Senhora das Águas.

Um ano depois de ser iniciado, começou a ter sonhos sobre uma ilha de corais que era engolida por uma enorme onda. Perturbado pelo sonho resolveu pedir ajuda a seu superior, que disse apenas para que seguisse seus instintos. E seus instintos o levavam ao mar. Reuniu alguns homens, todos devotos a Ganis, e partiram.

Navegou por dias sem encontrar o que procurava, até que no crepúsculo do décimo segundo dia ouviu uma melodia suave, quase hipnótica. Olhou para seus homens e todos pareciam encantados pela música. Seu sonho fez sentido ao ver uma pequena ilha habitada por uma dúzia de sereias que entoavam sua serenata amaldiçoada.

Fez suas preces a Ganis e combateu as vis criaturas. Seus homens despertaram, lutaram, e no fim venceram. Dentro do Coral que sustentava a ilha, Cirval encontrou um bracelete e ou vestiu, então veio uma onda enorme o suficiente para engolir a ilha, o navio, Cirval e seus homens.

Mas a onda se transformou em um enorme redemoinho e se dirigiu para o bracelete. Até que se transformou em uma enorme parede d'água, que tinha como centro o braço de Cirval. Todos entenderam aquilo como um sinal de Ganis.

Hoje o Baluarte de Ganis é um dos tesouros mais bem protegidos pelos servos da deusa.

Efeito: Este bracelete, ornado em corais de aço, cria com um comando mental sobre toda a água num raio de 100m um Escudo Grande +3 de defesa e +25 de absorção. Seu tamanho varia de acordo com quantidade de água absorvida, mas não passa de 2m de raio. Só pode ser usado por sacerdotes de Ganis e se houver água nas proximidades.

Camuflagem do Assassino sem Rosto

Origem: Profana

Raridade: Único

Objeto: Couro Leve

Descrição: É uma armadura feita de inúmeros pedaços de couro diferente, parecendo mais um conjunto de retalhos que uma armadura.

História: O Assassino sem Rosto, como ficou conhecido, foi um mercenário recrutado pelas forças da Seita para perseguir e matar personalidades importantes do império da Levânia.

Dizem que o próprio Ras'Zoul convocou este mercenário, e entregou a ele uma armadura de couro leve com poderes especiais para que ele matasse e substituísse importantes generais das tropas inimigas; dando uma vantagem que ajudou em diversas batalhas das tropas bankdis contra as tropas de Sodom.

Após o estabelecimento da ditadura bankdi, o assassino continuou prestando seus serviços a Ras'Zoul. Sempre substituindo um ou outro dissidente da ditadura, como por exemplo, o patriarca de algum clã escravizado; ou o líder de alguma tribo de orcos insatisfeita com os bankdis.

Porém seus feitos só foram descobertos após a libertação do sul da dominação bankdi, quando um grupo de sábios examinou um conjunto de pergaminhos encontrados nas ruínas do palácio de Ras.

Os pergaminhos descreviam como os poderes da couraça foram conseguidos através de um ritual que os demonistas fizeram. Ritual este realizado através do sacrifício de 15 criaturas, dentre humanos, anões, elfos, bestiais, orcos e trols. E antes do sacrifício, partes do couro de cada uma dessas criaturas haviam sido retiradas para a confecção da armadura. Ainda após o ritual, suas almas haviam sido utilizadas como componentes finais das magias encerradas na couraça.

Nos pergaminhos havia uma relação de nomes de personalidades de grande influência na região que haviam sido "apaziguadas" graças às habilidades do



servo sem nome. Mas devido à sua capacidade de simular bem a personalidade de suas vítimas, e à variedade de rostos e nomes que possuiu; tornou-se impossível identificar qual era a verdadeira identidade do assassino pelos manuscritos.

Efeito: É uma armadura de couro leve que cobre o corpo dos pés à cabeça e concede defesa +3 e absorção +10. Uma vez por semana, ela pode mudar a aparência do seu usuário como se o mesmo estivesse sob o efeito da magia Mutaç o (7). Mas se não for usado por um demonista, o uso da magia Mutaç o através desta armadura pode despertar as almas atormentadas das criaturas usadas para fazer a couraça, causando loucura em seu usuário caso este não passe em um teste de Resistência à Magia de força 7.

Cannisium, A Sera Demoníaca

Origem: Demoníaca

Raridade: Única

Objeto: Escudo Pequeno

Descrição: É um escudo que mais parece uma aberração, possui tentáculos que se movem, saindo de sua face externa, no centro desta mesma a uma porção de dentes que se projetam para fora.

História: Este escudo foi forjado nos planos infernais por um poderoso demônio, utilizando como obra prima um de seus lacaios como punição por ter falhado em uma simples missão de coleta de dados sobre um grupo de heróis que estava atrapalhando seus assuntos em Tagmar.

Como exemplo para que seus subalternos fossem mais eficientes, o mestre conjurou algumas das maiores maldições que conhecia sobre o laiaio incompetente. Este teve seus miolos quase totalmente arrancados, e o que sobrou dele foi forçado a comê-los. Depois teve sua pele revirada ao avesso e seu corpo torturado e comprimido, até que ficou achatado como uma tábua cheia de tentáculos feitos por suas entranhas. Suas pernas e braços esmigalhados tornaram-se uma espécie de par de alças em suas costas. A única lembrança de sua cabeça era sua boca cheia de dentes afiados que acabou parando no centro de seu novo corpo.

As maldições evitaram que aquele demônio inferior fosse destruído durante a tortura e permitiram que seu corpo fosse remodelado, mas aquele processo destruiu o seu já pouco intelecto e desde então a mente dessa criatura tornou-se como a de uma besta-fera.

Como resultado, a criatura passou a ser mais útil ao seu mestre: tornou-se seu escudo pessoal e foi utilizado em suas expedições aos reinos antigos de Tagmar. Numa delas usou-o para contra aquele mesmo grupo de heróis, e os tentáculos da besta agarravam e prendiam as armas que os mortais tentavam brandir contra o grande demônio e no momento em que prendeu uma arma mágica absorveu temporariamente os poderes da arma e os utilizaram contra o herói. Porém, em uma de suas

últimas visitas o escudo foi derrubado de suas mãos durante uma fuga desencadeada pelo ataque repentino de uma dúzia de enviados invocados para destruí-lo; e enquanto eles perseguiam seu mestre ele se esgueirou com seus tentáculos para uma fenda entre as montanhas e por lá ainda vive, se alimentando de pequenos animais que vivem naquela região das Terras Selvagens.

Efeito: Este escudo pequeno +2 de defesa e +5 de absorção possui até 6 tentáculos. Os tentáculos variam conforme o andamento das lutas, pois podem ser cortados, mas crescem novamente em poucos dias. De vez em quando ele pode rosnar ou tentar morder quem se aproximar de sua boca, ou ainda agarrar com um de seus tentáculos objetos colocados contra sua superfície. Caso estes sejam objetos comuns o escudo pode os devorar ou amassar e jogar fora, caso tenham alguma propriedade mágica essa propriedade é absorvida pelo escudo enquanto este mantiver seguro o objeto.

Durante as lutas, o escudo pode tentar agarrar a arma usada pelo oponente, para evitar o desarme o oponente deve fazer um teste de força contra a força correspondente ao número de tentáculos livres que o atacou. Caso o oponente falhe no teste, a arma é capturada pelos tentáculos, e caso seja uma comum será devorada nos próximos 5 turnos (período esse em que o escudo não tenta outro teste de desarmar); caso a arma seja mágica, os poderes da arma são temporariamente absorvidos pelo escudo enquanto ela estiver presa pelos tentáculos e podem ser ativados/usados pelo usuário do escudo na sua próxima ação.

Para domar Canissium é necessário um teste bem sucedido de Lidar com Animais (muito difícil), esse teste deve ser feito uma vez a cada seis meses, no caso de uma falha o escudo ataca seu usuário.

Corações de Luz

Origem: Divina

Raridade: Únicas

Objeto: Cota de Malha Parcial

Descrição: São armaduras brancas que emite um brilho branco levemente pálido, possuem poucos adornos de gemas brancas.

História: Os irmãos gêmeos Ridel e BelmaK eram sacerdotes de Selimom e passaram toda sua vida servindo a Ordem da Paz. E se destacaram por sua subserviência aos ideais que regiam suas vidas sacerdotais. Mas um dia se viram incapazes de impedir um combate causado pelos sacerdotes de Blator, que resultou na destruição das pequenas aldeias da região, e a quase extinção de um dos lados da batalha.

Os irmãos vagaram perdidos por 15 anos, prestando serviços por onde passavam, mas acabaram por perder o contato com sua ordem. Durante a jornada acabaram chegando a um passadiço, ambos ainda carregavam a amargura da





falha, e não notaram uma jovem criança vestida de branco vindo na direção contrária. Ao se cruzarem, os sacerdotes se deram conta da jovem, e ela apenas os olhou sorrindo e disse:

- Sua expiação lhes aguarda no cume daquela montanha.

E quando pararam para refletir o que ouviram, a criança já havia sumido. Sem pensar muito seguiram para a montanha, durante a escalada, reviveram cada segundo de sua falha, ao chegarem ao topo seus corações não mais pesavam, mas estavam leves.

Ao olharem para seus corpos, eles estavam revestidos de armaduras brancas como a lua, e emanavam a paz interior de seus corações.

Efeito: Ambas são cotas de malha parciais +3, mas a que pertenceu a Belmak, emanava uma energia similar à magia Pacifismo (7), enquanto a de Ridel era similar à magia Área de Paz (8). Ambas permitem que seus usuários invoquem tal poder com o pensamento 3 vezes por semana.

Essas Armaduras só podem ser usadas por servos de Selimom, mesmo que não pertençam a Ordem.

Coroa de Plandis

Origem: Divina

Raridade: Única

Objeto: Elmo Aberto

Descrição: É uma coroa de ferro, pura e simples. Sem jóias ou adornos.

História: Os discípulos de Plandis nunca foram conhecidos por sua disciplina ou mesmo por serem previsíveis, e assim também são os artefatos sagrados por Plandis.

Um dos mais poderosos itens criados e dados de presente por Plandis aos Filhos, foi a Coroa de Plandis, que não passa de um grande anel com uma pequena pedra, que muda de cor constantemente. Ninguém que usou este item sobreviveu, todos ou cometeram suicídio ou morreram isolados de inanição. Mesmo parecendo algo maligno, conta-se que todos os usuários impediram que algum malfeitor executasse um crime cruel ou algo semelhante, como se soubesse exatamente o que iria acontecer, mas com o passar dos dias o herói enlouquecia e se afastava de todos para no fim ter um fim trágico.

Efeito: Esta pequena coroa de ferro funciona como um Elmo Aberto +2 de absorção, e permite ao usuário ler a mente de qualquer pessoa, desde que esta não passe em um teste de resistência a magia contra força 13.

Mas a Coroa de Plandis também afeta seriamente o raciocínio do usuário, o que em longo prazo deturpa a interpretação das informações obtidas. Caso o usuário falhe sete vezes em um teste de Carisma (médio), acabará por perder a sanidade. Mesmo

quem tem a posse do item e não o utiliza deve fazer um teste por mês.

Crânio de Ferro

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Elmo Fechado

Descrição: É um elmo cinza anão, mais largo que um humano, cheio de runas élficas que brilham em verde.

História: Durante as muitas batalhas e banhos de sangue do Segundo Ciclo da História de Tagmar, houve uma série de conflitos entre elfos e anões. Onde os filhos de Palier tinham uma vantagem sobre os filhos de Blator, a Magia Arcana.

Mesmo possuindo o poder de seus deuses, os anões eram vítimas dos encantos mentais usados pelos elfos, fazendo com que anão lutasse contra anão. Foi então que durante uma missão suicida um grupo de guerreiros conseguiu capturar três magos élficos a custa de metade dos combatentes enviados.

Tratados como escravos especiais, os magos foram forçados pelos sacerdotes de Blator, em quem suas magias eram poucos eficazes, a criar um item capaz de anular as magias de controle mental. Graças aos estímulos e sessões de torturas, o artefato foi terminado em menos de um mês. Foi criado um elmo cheio de runas que criaria um campo antimágico capaz de proteger um batalhão de ataque. A batalha seguinte foi um derramamento de sangue, sangue élfico.

Efeito: Este Elmo Fechado +3 de defesa e +5 de absorção, feito de Anilien e encantado com runas élficas protege o usuário e todos num raio de 100m de efeitos mágicos mentais, tanto positivos quanto negativos.

Crizar, A Couraça Sangrenta

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Objeto: Couraça Metálica Completa

Descrição: É uma armadura de couro e escamas de dragão vermelho que cobre todo o corpo do usuário e dá a este a aparência de um dragão humanóide.

História: Draku foi, em poucas palavras, a encarnação da fúria e da matança enquanto esteve em Tagmar. Foi o fundador da Ordem dos Dragões Vermelhos, os sacerdotes de Crezir. Dentre seus inúmeros e sangrentos feitos, está a derrota de um dragão vermelho. Alguns dizem que Draku o combateu sozinho dentro de seu ninho e saiu caminhando vitorioso e banhado no sangue da fera.

A lenda continua, conta que todo o tesouro foi reclamado pelo guerreiro e apenas uma parte foi o suficiente para construir o quartel general da



Ordem. Mas o maior troféu que Draku obteve desta batalha foi uma impressionante armadura totalmente feita de couro e escamas do dragão derrotado.

Tal armadura estaria guardada nos dias atuais, na tumba mortuária de Draku, cuja localização apenas os mais graduados dentro da Ordem dos Dragões Vermelhos conhecem.

Efeitos: Essa Couraça Metálica Completa (possui grevas, botas, coxeira e elmo) possui um bônus de +8 de defesa e +25 de absorção. Por ser completa, nenhuma capa, escudo ou elmo pode ser usado juntamente com a armadura. Graças a sua aparência aterrorizadora, Crizar libera um aura medonha que a cada 3 turnos, atinge os oponentes com um efeito similar a magia Covardia (10).

Cruinar, Aquela que Vive Eternamente

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Objeto: Cota de Malha Parcial

Descrição: É uma armadura feita de escamas de dragão negro, cheia de runas escritas pela peça. Possui o símbolo da Ordem de Cruine desenhado nas costas.

História: A imortalidade, dizem as más línguas, não tem preço. Muitos pagariam rios de ouro, venderiam os parentes ou até mesmo a própria alma para conseguirem o segredo da vida eterna. E é para evitar que isso aconteça que os servos de Cruine existem, pois a morte faz parte do ciclo da vida. A vida em si não tem sentido sem a morte.

Foi com esses preceitos em mente e com Cruine no coração que um pequeno, mas muito poderoso grupo de sacerdotes usou seus poderes para encantar uma cota de malha, feita de escamas de um dragão negro derrotado e morto por eles. A bênção lançada sobre a peça de proteção, recoberta de runas que descreviam o ritual usado para conceder a vida eterna, inicialmente parecia ser contraditória. Mas eles sabiam que isso seria necessário para combater a crescente horda de mortos-vivos criados pelos inimigos de seu deus.

O poder concedido teria um preço simples a ser pago, uma vez vestida só poderia ser retirada após a morte. Seu poder é o de conceder imortalidade. A morte só chegaria ao portador daquele nefasto item quando ele cumprisse um acordo firmado com Cruine, ou quando a solidão da imortalidade se tornasse muita pesada.

Efeito: Esta Cota de malha Parcial +5 de defesa e +8 de absorção, feita com couro e escamas de dragão negro, é imune a magia Profana ou mesmo Demoníaca. Ela concede ao usuário a vida eterna, ou seja, o usuário não sofre os efeitos do tempo, nunca envelhecendo.

Mas para que a armadura conceda a imortalidade é necessário um ritual com 4 sacerdotes de Cruine e um pouco de sangue de dragão negro. As runas dizem todos os encantos a serem proferidos para que o pacto seja firmado. Durante o ritual o usuário diz qual é o seu objetivo que justifica a longevidade sobrenatural almejada. Caso seja algo que contrarie os preceitos de Cruine, o usuário será morto ali mesmo, caso contrário será abençoado com mais tempo em Tagmar.

Dracus, A Mente Draconiana

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Elmo Fechado

Descrição: É um elmo de aço com detalhes em ouro, possui 3 rubis incrustados na frente e uma cauda de dragão em miniatura que nasce no topo do elmo e desce até o meio das costas do usuário.

História: Criado há muitas décadas, Dracus foi forjado com o intuito de ser o presente de casamento do mago da corte ao príncipe abadrim Rodenar Garra Forte. Mas a noiva nunca chegou ao casamento, pois sua caravana que vinha do interior do reino foi atacada por um antigo dragão vermelho que habitava as regiões próximas à estrada.

Rodenar, movido apenas por vingança e ira, tomou o presente e o vestiu dizendo:

- Aceito este presente de casamento de bom grado, pois desposarei minha amada nem que seja nos campos de Cruine.

Ele e sua escolta partiram e caçaram o dragão por semanas, guiados pelo elmo mágico do príncipe que se alimentava de seu crescente ódio. Quando encontraram o dragão, lutaram e se feriram e por fim mataram a criatura maligna. Mas o príncipe se recusou a retornar para casa e simplesmente partiu levando o elmo, deixando seus seguidores para trás com instruções de voltarem e contarem sua história.

Efeito: O elmo é capaz de indicar ao usuário a posição do dragão mais próximo, além de dizer seu tipo. Se o usuário já conhecer a criatura terá uma intuição aguçada dos movimentos dela e saberá exatamente o que ele fará no combate. Neste último caso o mestre deve fazer um teste de resistência para o dragão contra força 40, caso o dragão falhe, o Mestre deverá anunciar a ação planejada pelo dragão no turno dos jogadores.



Entropia

Origem: Demoníaca

Raridade: Única

Objeto: Couraça Metálica Parcial

Descrição: É uma armadura prateada levemente brilhante, possui detalhes em preto e cobre. Não possui runas ou qualquer tipo de detalhe que revele sua natureza mágica.

História: Enquanto forjava as ombreiras da sua nova armadura, Mesgior pensava calmamente nas atrocidades que aquele item causaria. Mas para isso ele deveria dar um poder capaz de fascinar os mortais, corromper suas almas e enviá-las a sua forja para que ele as usasse em uma nova criação maligna.

Após terminar de encaixar a última parte, que lhe deu uma cor cinzenta num tom levemente brilhante próximo a prateado, fez seu encanto. Sorriu com o nome dado a ela, Entropia. Iria rebaixar o nome de um dos Titãs originais apenas para batizar sua peça, era perfeito.

Agora faltava apenas levá-la ao mundo dos Filhos, e entregá-la a um servo dos deuses com uma alma digna de ser roubada. Afinal ele era Mesgior, O Caçador de Almas, e tinha que honrar esse nome entre seus irmãos demônios.

Efeito: Esta Couraça Metálica Parcial +4 de defesa e +10 de absorção desintegra qualquer material não orgânico que toque sua superfície enquanto estiver sendo vestida por um sacerdote ou servo fiel a algum dos deuses. Caso o material seja uma arma que está sendo usada para atacar o usuário, o dano deve ser tratado normalmente, mas após o dano a arma é destruída. Armas mágicas de Origem Divina são imunes a esse efeito. Outras armas mágicas só são destruídas caso seu portador falhe num teste de Resistência à Magia (força de ataque 10).

Caso alguém morra utilizando esta armadura, sua alma irá direto para o inferno.

Escama do Leviatã

Origem: Profana

Raridade: Única

Objeto: Escudo Grande

Descrição: É um escudo azul escuro com manchas quase negras, possui o símbolo pessoal do antigo rei bankdi circundado por runas demoníacas.

História: Após o início da conquista dos bankdis, os acontecimentos nas regiões remotas ao sul simplesmente foram ignorados da história de Tagmar. Conta-se que a mando de Ras'Zoul, o Imperador da Seita, um grupo de rastreadores foi enviado para as desoladas Geleiras para obter um material muito poderoso.

O material deveria ser colhido durante o ciclo final da migração do Leviatã, pois nesse período ele fica por cinco dias em algum ponto da gélida região liberando uma quantidade absurda de água salgada na atmosfera. E quando a criatura apareceu, lá estavam os servos do imperador. Assustados com o tamanho e imponência da criatura de Ganis, agiram com extrema cautela, pois só desejavam um pedaço de sua pele, uma escama.

Como a escama foi retirada, ainda é um mistério. Mas é fato que um escudo azul enegrecido foi visto inúmeras vezes nas mãos de Ras'Zoul, enquanto ele viajava pelos mares com suas tropas. Seu barco jamais sofreu nenhum arranhão, mesmo sobre as mais terríveis tempestades, ele simplesmente navegava.

Efeito: Este Escudo Grande+5(defesa e absorção), feito de uma espécie de escama azulada, é capaz de proteger embarcações dos efeitos do tempo e do próprio mar, exceto se forem causados pelo Leviatã. Mas para ativar o efeito é necessário que se sacrifique um servo ou criatura de Ganis para cada embarcação a ser protegida.

Isjur, O Defensor Silencioso

Origem: Demoníaca

Raridade: Única

Objeto: Escudo Grande

Descrição: É um bracelete cinza escuro, que parece ser feito de uma massa orgânica. Quando se torna um escudo, este terá a mesma cor e aparência do bracelete.

História: Assim como tudo que é bom pode ser corrompido e se tornar maligno, aquilo que nasce podre pode ser infectado pelo bem e se tornar algo benigno. Essa é a história do irmão mais novo de Mesgior, O Caçador de Almas: Isjur, O Defensor Silencioso.

Nascido nos planos infernais cresceu vendo apenas o mal e dele se alimentando, até que se tornou um poderoso guerreiro, o mais poderoso Defensor Negro. E para ser diferenciado dos demais recebeu o título de Silencioso, pois jamais falava mais que o necessário além de ser extremamente furtivo.

Por séculos seguiu as ordens de seus superiores, e cumpriu todas as suas missões, exceto uma, a que causou sua queda. Tal missão era simples, deveria supervisionar um incubus que iria ao plano Material corromper uma escolhida de Lena chamada Niara, mas caso não conseguisse Isjur deveria matar os dois.

E assim, o incubus falhou e foi morto. Mas, quando Isjur ficou de frente para aquela jovem bela e desprotegida, sentiu-se confuso sobre o que fazer. Então ela tocou seu rosto e agradeceu por ter salvado-a de um demônio. Neste instante ele caiu de joelhos perante ela, pois ele não podia matá-la, mas também não poderia voltar sem terminar sua missão. Resolveu sair dali rapidamente para pensar





com clareza, afinal ele era um demônio e tinha que estripar aquela mulher.

Mas cada vez que pensava nela seu ódio desaparecia, e sua alma desanuviava. Decidiu que devia matá-la, pois se não o fizesse outro o faria. E de fato quando se aproximou dela, outro Defensor Negro se aproximava armado e pronto para decapitá-la, e num estranho acesso de bondade, Isjur a defendeu e baniiu seu aliado de volta ao Inferno. E com isso selou seu destino, acabara de trair sua raça por uma humana. Ela o abraçou por trás e lhe agradeceu uma vez mais, e pela primeira vez em sua existência Isjur se sentiu feliz por fazer algo. Ele se ajoelhou e jurou protegê-la, a qualquer custo. Ela apenas o agradeceu por existir.

Durante os anos que se seguiram ambos lutaram contra demônios e sacerdotes, isolados de todos. Até o dia em que receberam a visita de um viajante, que Isjur logo reconheceu como seu irmão mais velho, Mesgior. O demônio paralisou ambos, e os fez contar sua história. Fingindo comoção, ele disse que iria dar um presente as dois, iria uní-los pela eternidade. E com um sorriso, transformou Isjur em um bracelete negro, o colocou em Niara, e partiu deixando a humana aos prantos.

No dia seguinte ela foi atacada e morta, então do bracelete, a alma de Isjur se encheu de fúria e tristeza e possuiu o corpo de sua amada para destruir o seu algoz. Desde então Guardião Silencioso chora sua perda enquanto busca vingança.

Efeito: Este Escudo Grande +3 de defesa e absorção e é feito de couro negro. Quando fora de combate fica na forma de um bracelete, e só se transforma em escudo quando o usuário entra em combate. Mas assim que o embate é iniciado, se houver uma pessoa importante para o usuário, ou mesmo um inocente envolvido, Isjur irá transferir magicamente qualquer dano que um único desses alvos venha a sofrer para seu usuário. Além disso, ele sempre guiará seu portador ao encontro de demônios e seus seguidores, e nunca irá proteger seres malignos, mesmo que muito importantes para o portador.

Jormar, A que Caminha entre os Mortos

Origem: Divina

Raridade: Única

Objeto: Couraça Metálica Parcial

Descrição: É uma armadura negra com vários detalhes em prata, estes parecem dançar em movimentos circulares pela extensão da peça.

História: Jorel rastejava ao mesmo tempo em que orava a seu deus, Cruine, para que o mantivesse vivo até que pudesse alertar os habitantes de Uno. Há oito dias fora banido de Uno por tentativa de motim. O Capitão Edil Nargo resolveu que esta seria a forma de punição para todos os que assim

tentassem, vagar pelo pântano sem poder voltar. Mas Jorel tinha de voltar, tinha de avisar sobre este lugar, sobre a cidade dos mortos...

Rastejava e orava, enquanto assistia estes seres que desafiavam o ciclo da vida, que desafiavam a vontade de Cruine. Lutava contra o impulso de se jogar em luta, mesmo sabendo que aquela seria uma luta perdida, já que seria um contra vários mortos-vivos.

Orava a Cruine para que lhe desse paciência para atacar na hora certa, para não ser levado pelo impulso que seu juramento de sacerdote mandava: "Perseguirás e destruirás todos aqueles que afrontarem o ciclo". Mas não hoje, hoje ele teria de se afastar dali, teria de tentar retornar para Uno, teria de avisar o Capitão Edil sobre este antro, aí sim retornaria comandando um pequeno exército para destruir essa aberração de cidade.

Jorel entrou em uma pequena cabana, nela se deparou com um grupo de três aberrações do ciclo. Com um golpe certeiro vez tombar o primeiro, enquanto aparava o ataque do segundo com o escudo. Porém o terceiro conseguiu desferir sua machadada em suas costas. Mais um golpe desferido por Joel e o segundo morto-vivo caiu. Apenas Jorel e o terceiro, aquele maldito que lhe acertara nas costas. O monstro lhe olhou nos olhos e sorriu:

- Sabe que se morrer aqui se juntará a nós, não? Sabe também que, agora que o sol está nascendo ficará preso aqui para sempre não é? Hehehe... Que grande aquisição para o Rei Escuro você será! Um servo de Cruine... Sua atitude não enganaria nenhum de nós aqui dentro.

Jorel ficou calado, refletindo sobre o que aquele ser disse. Mau acreditava nisso, mortos-vivos que falam e pensam! O poder deste Rei Escuro deveria ser mesmo colossal. Agora mais do que nunca precisaria encontrar Nargo e avisá-lo. Partiu para cima de seu algoz e, com apenas mais um golpe cortou-lhe a cabeça.

Jorel rezou por forças e sentiu o ferimento de suas costas curar. Verificou pela janela e constatou que faltavam menos de uma hora para os primeiros raios de sol clarear o céu. Verificou também a quantidade de mortos-vivos que se aproximavam da cabana atraídos pelo cheiro de seu sangue. Jorel apenas se ajoelhou e rezou, pedindo a Cruine mais uma chance de fazer o que era certo e agradecendo aquela provação que lhe servira para lembrar de seus votos. Neste momento Jorel teve uma sensação de formigamento e uma imagem lhe passou pela mente, nela ele caminhava por entre os mortos-vivos, sem que estes o notassem, ele vestia uma armadura diferente, toda negra com alguns ornamentos em prata.

Jorel abriu os olhos sem acreditar que seu futuro seria ali, entre os que mais odiava. Então olhou o último das aberrações que acabara de matar, aquele que lhe proferiu sua sentença. A armadura! A armadura que este monstro vestia era a mesma





de sua visão! Foi uma visão enviada por Cruine afinal!

Jorel rapidamente trocou sua armadura danificada por aquela que vestia o morto-vivo. No instante em que terminou de se trajar outros mortos-vivos entraram na cabana. Estes se jogaram em cima de suas antigas vestes, ignorando-o completamente. Desta forma, Jorel saiu caminhando lentamente da cabana e caminhando passou e saiu da Cidade Escura antes do dia raiar. À beira da cidade, Jorel se ajoelhou e agradeceu a benção de Cruine, no mesmo instante que o sol emitia seus primeiros raios no céu e a cidade desaparecia...

Efeitos: Ao se trajar com esta armadura, mortos-vivos sem muita inteligência vêem o usuário como aliado, mortos-vivos mais perspicazes (Intelecto maior que 2), não conseguem ver o usuário a não ser que usem meios mágicos para tal.

Maximus, A Guarda de Blator

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Objeto: Couraça Metálica Parcial

Descrição: É toda dourada, como se fosse feita da cor do sol, ela exibe o símbolo de Blator no peitoral e o símbolo pessoal de Maximus nas braçadeiras.

História: E lá estava ele, pensando sobre uma montanha de corpos. Sua armadura dourada se fundia com o por do sol. Então ele se virou e deu um longo brado de vitória. Ele era um verdadeiro Senhor da Guerra.

Então ele caminhou por seus soldados, cumprimentou os que demonstraram bravura e recriminou os que hesitaram, disse aos últimos para que carregassem os corpos dos mortos, aliados e inimigos, para o centro do campo e os preparassem para o rito funerário. Todos ouviram suas ordens quietos, e silenciosos às cumpriram.

Durante a cerimônia, aquele poderoso Senhor da Guerra recitou o nome de cada inimigo que caiu sob sua espada na batalha, até mesmo lembrou de alguns feitos dos mortos. Agradeceu aos que partiam pela luta honrada que haviam proporcionado, e deu a Benção de Blator aos corpos.

Mesmo agora, em plena noite, enquanto ele caminha para sua tenda, sua armadura dourada brilha como o sol, iluminando o coração de todos neste campo de morte. Pois ele é Rudor Maximus, o Grande Líder dos Servos de Blator.

Efeitos: Esta armadura feita um metal dourado desconhecido é uma Couraça Metálica Parcial +5 com absorção mágica. Tal absorção mágica ignora sempre metade do dano físico causado, mas danos de origem mágica são sofridos normalmente.

Nebular

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Couro Rígido

Descrição: É uma armadura feita no modelo de uma de couro rígido, mas é tecida em seda prateada. Possui alguns traços em branco que a deixam muito bonita.

História: Gildenor, o mago real, caminhava pelo lodo, pensando na triste e curiosa situação em que se encontrava. Sabia que por debaixo dos panos muitos apostavam que ele não obteria sucesso.

Há alguns meses, enquanto traduzia e estudava um tomo achado em uma ruína ancestral em algum lugar ao norte de Tagmar, se deparou com o relato preciso de uma armadura cuja criação datava do Segundo Ciclo. Pela descrição, era feita de fios prateados e tinha a capacidade de transformar seu usuário em um ser invencível em combate.

Admirado com sua própria descoberta, logo pediu a seu suserano que enviasse uma equipe de especialistas para buscar o item. O Rei, tolo e ambicioso, reuniu os melhores de seu reino para a expedição. Mas os conselheiros reais, movidos pela rainha, o convenceram que seria suicídio político enviar tais homens para uma busca possivelmente infrutífera.

E Gildenor foi eleito o responsável pelo resgate do artefato místico. Se voltasse com ele, o item seria confiscado pelo rei; senão, seria dito que era um traidor e que a busca não passava de uma tentativa de enfraquecer o rei. Ou seja, de qualquer jeito ele perderia algo.

Efeito: Esta armadura, feita de seda prateada, possui a defesa e bônus de absorção de uma armadura de couro rígido. Três vezes por semana o usuário pode se transformar em fumaça, sendo assim impossível de atingi-lo fisicamente, apenas magias acima do nível 10 são capazes de afetá-lo neste estado.



Cetros e Cajados



Alidar, O Cajado Demoníaco

Origem: Profana

Raridade: Única

Descrição: É um cajado de madeira nobre e ricamente trabalhada, sua haste parece um grupo de vinhas que se entrelaçam em espiral e no topo possui uma caveira demoníaca com 3 chifres feita de pedra negra e reluzente.

História: Este cajado, esculpido em madeira de Enida Negra e com uma caveira de demônio petrificada em uma das extremidades, foi criado por um Arcano humano que viveu durante o 2º Ciclo, chamado Alidar Olhos Negros.

Alidar dedicou sua vida a estudar os Contratos e os meios de invocar demônios e criaturas dos Planos Infernais. Sua pesquisa resultou em um encanto capaz de invocar e escravizar essas criaturas sem a necessidade de realizar os perigosos Pactos ou Contratos Demoníacos.

Convicto de seu sucesso, ele decidiu usar seu feitiço para encantar um cajado negro que havia adquirido numa expedição e assim criar uma poderosa e temível arma mágica. Ao finalizar o encantamento, a escultura da cabeça de um demônio contorcendo-se, cheio de dor e pavor, escura como as trevas, surgiu no topo do cajado como um adorno maligno que denunciava a capacidade ímpar do magnífico item.

Nos anos seguintes, Alidar viveu na luxúria e promiscuidade utilizando-se do poder do Artefato para obter tesouros, poderes e riquezas além da imaginação. Até o dia em que uma succubus aproveitou-se de um descuido do Arcano e lhe cortou a garganta durante o sono. Agora sem o poder do mago, os demônios foram banidos de volta ao Inferno, mas o cajado negro ainda jaz ao lado do cadáver de seu criador em algum lugar de Tagmar...

Efeito: Gastando certa quantidade de Karma o evocador pode trazer para o Plano Material, Demônios do Tipo I, II ou III. Demônios do Tipo I exigem o gasto de 5 pontos de Karma e mais 2 por cada hora que a criatura permanecer nesse Plano. Demônios do Tipo II exigem 10 pontos de Karma e mais 3 por hora de permanência no Plano Material e Demônios do Tipo III precisam de 15 pontos de Karma mais 4 por hora que permaneçam nesse Plano.

O Místico pode invocar quantos Demônios quiser até o limite do seu Karma. Se num determinado momento o usuário não dispuser do Karma necessário para manter o demônio nesse plano a criatura será banida de volta para seu mundo de origem. Porém se a criatura tiver poder suficiente para permanecer nesse mundo o místico poderá estar em grandes problemas.

Enquanto o invocador puder gastar seu Karma para manter o demônio materializado este estará sob domínio total do místico e terá que cumprir todas

as suas ordens. Evidentemente a criatura fará o possível para perverter o sentido das ordens recebidas e agir em seu próprio interesse. Vale ressaltar que o demônio saberá que está sendo controlado e manterá todas as lembranças do ocorrido...

É possível também invocar criaturas específicas, desde que o místico conheça o nome dela. Outro importante detalhe é que o demônio só será enviado de volta ao Plano Inferior após passado o seu período de invocação, para bani-lo antes disso é necessário o uso de magias apropriadas.

Cajado Misterioso de Ior

Origem: Profana

Raridade: Única

Descrição: O Cajado Misterioso de Ior é um artefato incomum e de rara beleza. Sua haste de madeira é lisa e perfeitamente reta, guardando o tom marrom escuro da madeira de mogno. Em uma de suas extremidades o Cajado de Ior possui uma esfera de cristal do tamanho de um punho humano e na outra possui uma lâmina triangular de prata que lembra a de uma adaga de arremesso. Qualquer pessoa que puder ver de perto a peça logo notará seu caráter ímpar e precioso.

História: Quando Ior era um mago jovem e inexperiente encontrou um item raro e precioso. Esse artefato, um cajado de rara beleza, atraiu sua atenção e logo o deixou totalmente absorto e inexplicavelmente atraído. Mesmo inexperiente, Ior percebeu claramente que o misterioso e belo cajado possuía propriedades mágicas e dedicou boa parte da sua vida em descobrir a origem do artefato e quais eram seus poderes. Com o passar dos anos ele encontrou uma forma de liberar parte do poder do item, mas nunca descobriu qual era sua origem nem quem o havia criado inicialmente.

Embora nunca tenha descoberto todos os poderes do Misterioso Cajado, Ior aprendeu a controlar uma parcela de seu imenso poder e, mentindo, dizia ter sido ele próprio o criador do item. Mas para seus amigos estava claro que Ior havia sido transformado pelo poder do artefato e de um jovem gentil e amável, tornou-se um homem frio e presunçoso. Não obstante o poder mágico de Ior era tremendo e invejável, atraindo a atenção e o ódio de muitos místicos por todo Mundo Conhecido.

Ior passou a manifestar poderes mágicos descomunais, e raras vezes era sutil em demonstrá-los preferindo exibir-se e vangloriar-se de seus feitos, mas talvez seu destino pudesse ter sido diferente, contudo certo dia, num rompante de fúria inexplicável durante uma discussão com um amigo e aliado Ior destruiu toda uma cidade, consumindo-a em chamas com sua fúria cega e sem propósito. Apesar de dizer-se arrependido Ior nunca confessou seu crime e tentou por todos os meios ocultar o ocorrido. Contudo uma testemunha permanece viva. Seu nome é Simões e é o único



filho vivo do amigo que Ior assassinou naquele terrível dia.

Simões dedicou toda sua vida a encontrar Ior e fazê-lo pagar pela terrível atrocidade que cometeu. Mas Ior usou seus poderes mágicos para ocultar-se e mudou seu nome. Hoje existem poucas indicações sobre o seu paradeiro, mas Simões, mesmo quarenta anos depois, permanece firme na caça ao vilão. Que, dizem, tornou-se um bem sucedido comerciante em Portis.

Efeitos: Os poderes do Cajado Misterioso ainda não foram revelados. Sabe-se apenas que ele amplia enormemente o poder do seu utilizador, concedendo-lhe poderes além da imaginação.

O místico que detiver o Cajado recebe bônus de +2 colunas em todos os testes que envolvam poderes mágicos além de 15 pontos extras de Karma. Contudo o poder mais impressionante do objeto é a capacidade concedida ao utilizador de lançar qualquer uma de suas magias com dois níveis a mais!

Contudo o Cajado concede ao seu portador a desvantagem da Fúria Mística. Sempre que for ofendido ou contrariado o usuário deverá fazer um teste de RM contra força de ataque 12 (o MJ poderá acrescentar redutores ao teste de acordo com a situação) se falhar entrará imediatamente em estado de frenesi e atacará com todas as suas forças o objeto da sua fúria. O místico atacará com suas magias mais destrutivas e gastará todo Karma que puder até ficar totalmente exaurido, ficará imune ao medo (natural ou mágico) e fará todas as suas jogadas de ataque com +3, mas não poderá declarar nenhum tipo de manobra de Defesa. Quando todo seu poder mágico esgotar o místico continuará atacando fisicamente até destruir o seu alvo ou ficar com -11 EF.

Mas a ação mais devastadora do Cajado é sua influência maligna sobre quem o utiliza. Sempre que essa pessoa tiver a oportunidade de fazer algum mal deverá fazer um teste de RM contra força de ataque 12 se falhar vai agir de forma perversa e maligna. Quanto mais falhas for acumulando mais terríveis serão as ações. O MJ deve manter anotadas as falhas do PJ e providenciar que as maldades executadas por ele sejam apropriadas.

Cetro Dourado

Origem: Divina

Raridade: Único

Descrição: O Cetro Dourado consiste em um cetro todo de ouro incrustado de pequenas gemas em seu topo que reproduzem um padrão de afrescos.

História: O Cetro Dourado é uma das maiores relíquias do Mundo Conhecido, e foi criado por Parom a pedido de Maira. Seu objetivo era o de ajudar os elfos residentes de Âmien a expulsar Morigalti. O cetro foi entregue ao governante de

Âmien pelo Mais Sábio, o responsável pela queda da Seita.

Após a derrota de Morigalti, dizem que ele foi guardado no interior da floresta de Brindel, em uma pequena torre que dizem ser a sexta torre guardiã. Apesar de minúscula, em comparação as demais torres, ela é toda feita em ouro e protegida por vários encantos e armadilhas feitos pelos magos mais poderosos do reino.

Tudo parece indicar que ao redor da pequena torre há um círculo perfeito de dez árvores de grande porte. Essas árvores seriam na verdade de Enidas, que estariam ali para impedir a passagem de quem tentar se aproximar da torre.

Efeito: Os poderes do Cetro conferem ao portador uma comunhão perfeita com a floresta por um raio de vários quilômetros. Semelhante a magia Comunhão Natural nível 8. Além disso, o cetro confere a proteção das magias Armadura Elemental 8 e Geoproteção 6 a todas as árvores dentro do seu alcance. Esta é uma habilidade passiva, ou seja, está sempre ativa independentemente da vontade do portador.

Mas o grande poder com certeza é de uma magia extremamente poderosa pela qual foi possível aprisionar Morigalti dentro de um bloco de cristal. Dizem que o cetro só pode ser tocado pela Regente de Âmien e quem o profanar será acometido de uma terrível maldição. Sendo que está maldição fica a cargo do MJ.

Clarividência de Selimon

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Descrição: Este cetro possui uma cor branca do marfim, e tem em seu topo uma pena fina de tom dourado com leves tons metálicos em suas pontas. Esta peça é constituída de um metal muito resistente, possui 1,5 cm de diâmetro e um comprimento de 60 cm. A peça, apesar de simples, é muito bela e refinada.

História: Anos atrás uma série de assassinatos brutais e sangrentos destruiu a paz de Dantsen. Apesar do empenho das autoridades para encontrar o responsável e levá-lo à justiça o habilidoso assassino não deixava o menor vestígio que pudesse denunciá-lo e mesmo os meios mágicos e dezenas de grupos de aventureiros não foram capazes de localizar o calhorda ou a menor indicação da sua identidade.

Uma das vítimas do assassino foi a irmã menor de um jovem sacerdote de Selimon. Este jovem, chamado Misaías, chorou por muitos dias e sua tristeza provocou a comoção de todo reino. Contudo, a onda de assassinatos continuou e nenhum tipo de força natural ou mágica parecia ser capaz deter o criminoso.

Misaías, após dias de jejum e oração, implorou a Selimon que lhe desse poderes para deter o avanço dos assassinatos e a capacidade para poder vingar



os que foram mortos. A lenda diz que só depois de 24 dias de oração constante o jovem recebeu, numa visão, das mãos do próprio Senhor da Paz, o cetro chamado de Clarividência de Selimon.

O item deu ao jovem Misaías incríveis capacidades premonitórias, às quais ele usou para encontrar o assassino e conduzi-lo às autoridades. Dizem que mesmo depois que o assassino foi preso e condenado á morte Misaías continuou fazendo uso do Clarividência de Selimon para levar outros criminosos à cadeia. Infelizmente Misaías e o cetro sumiram. Uns dizem que Misaías abraçou uma vida de clausura e silêncio e entregou o cetro aos líderes da Ordem para que pudessem continuar usando-o para promover a paz, mas outros dizem que guildas de assassinos mataram Misaías e ocultaram o cetro uma vez que não puderam destruí-lo. A verdade, contudo, ninguém pode dizer...

Efeito: O cetro mágico dado a Misaías concede ao seu portador a capacidade de ver o futuro e prever tragédias. O cetro só é capaz de mostrar visões relacionadas a crimes e tragédias, naturais ou não. Os efeitos são semelhantes ao da Magia Clarividência 5, com as seguintes alterações: O utilizador só pode procurar por crimes, atos violentos e tragédias.

Conversor de Islar

Origem: Arcana

Raridade: Única

Descrição: Um cetro comum de madeira, que possui em diferencial apenas uma marca em forma de dois "X" que se unem fazendo a volta na madeira do cajado.

História: Islar foi o criador desse poderoso artefato. Em uma de suas buscas por poder ele descobriu a capacidade de usar sua energia física como Karma para suas magias e com isso começou vários testes em busca de uma forma de passar essa energia sem que precisasse gastar Karma ou Tempo. O que lhe daria vantagem em batalhas. Após muito tempo ele descobriu que única possibilidade era canalizar essa magia em algum item ou artefato. Tendo isso em mente ele usou seu velho cetro que ganhara de presente de seu mestre, assim que concluíra seu treinamento de sacerdote, e com isso o nomeou de O Conversor de Islar.

Durante muitos anos Islar usou seu cajado em batalhas de pesquisa, mas após uma aventura no deserto de Blirga ele acabou perdendo o artefato. Agora ele organiza alguns grupos para que achem sua obra, mas há outros que também buscam por esse artefato para usarem em benefício próprio.

Efeitos: Com esse cetro, o místico pode converter energia em Karma, ou seja, ao invés de gastar Karma (se esse se esgotou) ele pode usar sua energia (física ou heróica). Na prática o místico gasta a quantidade de energia igual a quantidade de EF. Caso use a EH serão perdidos 3 pontos de EH para cada ponto de Karma ganho. Não há

limitações na quantidade de vezes por dia que o efeito do cetro pode ser usado, desde que haja energia heróica ou física o suficiente. O Karma ganho se não for usado em 10 rodadas será simplesmente perdido. Porém há um efeito colateral: caso uma magia que use este Karma extra tenha uma falha crítica (cor verde), O místico não conseguirá recuperar por uma semana a EF ou EH convertida.

Curandeiro de Batalhas

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Descrição: É um cajado de 1,4 m de altura e 5 cm de espessura, sua superfície é banhada a ouro e possui inscritos símbolos sagrados de todos os deuses verdadeiros, sua haste é hexagonal e no topo possui uma ponta em forma de estrela.

História: Uma aura branca e morna percorria lentamente a tenda da cura, e por onde ela passava as feridas de vários enfermos eram curadas de uma só vez. Enforti, um dos Altos-Sacerdotes de Selimon, era o curandeiro numa das barracas de cura das tropas dos fiéis.

A batalha contra os exércitos de descrentes e adoradores de falsos deuses naquele dia havia sido ferrenha, vários não voltaram, e muitos voltaram feridos. Mas os fiéis tinham os verdadeiros deuses ao seu lado, e em sua barraca nenhum ferido permanecia muito tempo inapto para reassumir seu posto.

De tempos em tempos, Enforti reunia os mais gravemente feridos em uma área próxima, erguia seu cajado e evocava a ajuda dos deuses a quem aqueles fiéis serviam. Imediatamente uma luz branca os envolvia e restaurava sua saúde.

Dessa forma suas tropas muitas vezes eram repostas pelos mesmos soldados que haviam sido derrotados. E estes, em sua nova investida, atacavam os adversários com muito mais atenção e empenho.

Logo venceriam aquele fronte inimigo, e Enforti e seu cajado seriam levados para algum outro acampamento onde fossem mais necessários.

O cajado fora criado por um grupo de sacerdotes que atendia nas tendas de cura. Liderados por Enforti, seu interior é preenchido com de pedaços de relíquias que os próprios sacerdotes guardavam consigo desde o seu ordenamento, e seu exterior tem gravados símbolos sagrados de todos os deuses. A guerra foi ganha, mas numa das últimas batalhas a barraca de curas em que Enforti estava foi covardemente atacada por um grupo de mercenários nômades que levou consigo vários objetos de valor, além do cajado, enquanto a batalha acontecia poucos quilômetros à frente.

Efeito: Este cajado possui 12 pontos de Karma, que podem ser gastos com as magias curas físicas 6 ou curas heróicas 6. Porém o efeito escolhido não afeta apenas uma pessoa, e sim todos os crentes

em algum deus verdadeiro num raio de 6 metros. Somente Sacerdotes podem ativar o efeito do cajado. Porém para cada uso é necessário invocar o nome de um dos deuses, e somente os crentes no deus evocado é que serão curados.

Danciram, O Par que Valsa na Guerra

Origem: Arcana

Raridade: Única

Descrição: É um par de cetros de madeira de cor prata que possuem uma empunhadura. Fora isso, não possui nenhuma característica que os diferenciem de pedaços de pau.

História: Ramkisgna foi um grande mestre conhecido entre os sábios. Entre suas habilidades singulares estava seu extremo conhecimento sobre o Karma aliado a uma altíssima maestria em artes marciais. Ao longo de décadas, ele desenvolveu uma técnica para manipular as vibrações místicas, que consistia em um complexo conjunto de movimentos baseados em diversas artes místicas e na manipulação de sua própria energia.

Durante seus movimentos, sua energia era utilizada para atrair e redirecionar a energia de outras magias que eram lançadas contra ele. Com isso ele conseguia com perfeição desviar qualquer ataque mágico direcionado a ele apenas com gestos de suas mãos e braços, que pareciam controlar magneticamente o fluxo de energia dessas magias. Suas técnicas sempre iniciavam com uma esquivada, seguidas de movimentos com suas mãos que acompanhavam a linha de movimento das magias, e numa curva terminavam redirecionando essas magias para a direção que escolhesse e indicasse com um gesto final.

Esse grande mestre aceitou apenas um discípulo em toda a sua vida, pois era extremamente criterioso com a moral, os conhecimentos de magia e as técnicas marciais inicialmente apresentadas pelos seus candidatos. Anos depois de atingir a maestria da técnica ensinada por Ramkisgna e grato por tudo que aprendeu com seu mestre, o talentoso sábio Iolau construiu um par de cetros de madeira prateada, que ludicamente chamou de Sortec-os de Angsikmar em homenagem a Ramkisgna.

Segurando um cetro em cada mão e realizando movimentos cadenciados de esquivada e de ataque com os cetros, qualquer pessoa pode exercer sobre a magia um controle similar ao que Ramkisgna demonstrava com sua técnica. Porém Iolau não desejava difundir massivamente os ensinamentos de seu mestre, antes, emprestava os cetros apenas aos seus seletos discípulos durante o treinamento, para que estes pudessem vislumbrar a beleza da nova arte.

Não se sabe ao certo se atualmente existe alguma pessoa treinada na arte de Ramkisgna, ou mesmo no uso dos sortec-os, mas sabe-se que por

gerações sempre houve um pequeno grupo de sábios que dominavam estas artes. Porém há indícios históricos que levam a crer que a arte e as relíquias foram reivindicadas pela ordem de Palier.

Efeito: Com os cetros, qualquer místico que possuir simultaneamente pelo menos 10 níveis em Esmagamento Leve, em esquivada e em arte pode tentar desviar-se e redirecionar ataques mágicos. Para realizar a técnica, o indivíduo deve segurar um cetro em cada mão e realizar um teste usando a menor das graduações nas técnicas citadas, de acordo com o resultado obtido neste teste o indivíduo consegue:

Rotineiro: Fracassar.

Fácil: Desviar de uma magia 5 níveis inferior ao nível do personagem.

Médio: Desviar de uma magia de nível inferior ou igual ao nível do personagem.

Difícil: Desviar e redirecionar uma magia de nível inferior ou igual ao nível do personagem.

Muito Difícil: Desviar e redirecionar até 3 magias simultaneamente. Os níveis dessas magias somados devem ser inferiores ou iguais ao nível do personagem.

Absurdo: Desviar e redirecionar até 3 magias simultaneamente. Os níveis dessas magias somados devem ser inferiores ou iguais a duas vezes o nível do personagem.

OBS: Os efeitos destes cajados só podem ser usados contra magias que visem especificamente o portador. Magias que afetam área ou que de alguma forma não tenham o portador como alvo único, não podem ser desviadas ou redirecionadas.

Elfenidaris

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Descrição: É um cetro de 1m de altura e 2 cm de diâmetro.

História: Por muitos anos os elfos florestais mantiveram uma relação amigável com os Enidas, e como símbolo desta amizade, elfos e Enidas se uniram para criar um artefato que celebraria tal elo.

Os artesões élficos, todos devotos sacerdotes de Maira Vet, passaram dias entre os Enidas trabalhando cada detalhe, sempre com cuidado e cautela. Ao fim de cinco semanas os artífices retornaram com um simples cetro de madeira.

O cetro possuía uma longa haste que irradiava um brilho pulsante variando do verde musgo ao marrom claro. Na extremidade superior foi entalhada uma pequena cabeça, metade de elfo, metade de Enida.

Durante séculos, ele foi usado por mensageiros élficos que adentravam os territórios dos Enidas, levando vários itens para as criaturas místicas. Mas quando a guerra chegou ao Lar, trazida pelos elfos

sombrios, o cetro e muitas outras relíquias foram perdidas.

Efeito: Este cetro é um Fócus 8 e permite a um elfo florestal se tornar um Enida por uma semana, assim como permite a um Enida se transformar em um elfo florestal pelo mesmo tempo. Para ativar ou cancelar a transformação basta o usuário dizer: "Elfenidaris". Ativar a transformação custa 10 pontos de Karma.

Além da transformação o usuário pode lançar os feitiços: Auxílio Natural 9, Raízes Místicas 10 e Fitogênese 10.

Eximerus, O que se Sorjou do Amor

Origem: Demoníaco ou Divino (a escolha do Mestre)

Raridade: Único

Descrição: Este cetro possui cerca de 80cm pesando em média ½Kg é feito de madeira incrustada com pequenas pedras de mármore que fazem no cetro desenho de linhas bem finas ao redor de sua haste. Em seu topo há um semicírculo que é fechado por um pequeno coração de mármore branco e sua madeira é de um tom marrom escuro.

História: A história desse artefato parece mais ser um conto de fadas, contudo foi algo real.

Anos antes de a Seita aparecer, uma jovem princesa apaixonou-se perdidamente por um plebeu, e desejando viver aquele amor, a jovem fugiu com ele. Quando o rei soube do plano dos dois, montou uma emboscada na fronteira, onde o plebeu morreria e a princesa seria trazida de volta. Mas os planos do rei não saíram da forma que ele esperava, pois no momento em que se aproximaram da fronteira a princesa percebeu o arqueiro que apontava uma flecha para seu amado e se atirou contra o rapaz na tentativa de livrá-los da mira.

A flecha, porém acabou matando o alvo errado. Vendo sua amada se tornar pálida e fria o plebeu desesperou-se e implorou aos céus:

— Aquele que ouvir minha súplica. Deixe-me ficar com ela seja nessa vida ou na próxima, pois meu corpo está vazio sem o amor que nutre minha alma.

Onde estava o jovem e sua amada, apareceu uma forte luz multicolor. O assassino viu apenas um cetro aparecer à frente do jovem que o tocou enquanto berrava a plenos pulmões:

— Por ela qualquer sacrifício é válido! Eu aceito!

Então a luz desapareceu e o jovem caiu inerte ao lado de sua amada com o cetro a sua frente.

Foi então que a princesa levantou e viu o corpo de seu jovem amado, ela apenas disse: Eu tomei seu lugar para que não eu não tivesse que viver sem

teu calor e teu sorriso. E você assassino diga a meu pai que ele terá meu ódio por toda eternidade.

A idéia é mostrar que apesar de ter sido criado para algo bom o item não resolve todos os problemas, e acima de tudo que mesmo a melhor das intenções pode ser uma má idéia. Se tiver uma idéia de como melhorar a vontade.

Ela pegou uma faca na cintura de seu amado e enfiou em seu peito antes que o arqueiro atônito pudesse fazer qualquer coisa.

Arrependido pelo que tinha feito à sua filha, o Rei construiu um mausoléu onde descansam o corpo da princesa e de seu amado. O cetro foi posto dentro de uma estátua que representa a cena descrita pelo arqueiro. Uma jovem morta nos braços de um jovem tomado pelo desespero.

Efeito: Este cetro forjado a partir do amor e das almas de dois apaixonados permite que uma pessoa sacrifique sua vida para reviver a pessoa amada. A alma sacrificada fica presa pra sempre no item, até que seu amado morra, quando partem juntos para o pós-vida.

Se for demoníaca a pessoa revivida se torna maligna, vingativa e solitária; se for divino a pessoa revivida se tornará uma pessoa melhor e tentará descobrir um meio de trazer seu amado de volta, em ambos os casos ele irá proteger o cetro a todo custo.

Sio de Crônus

Origem: Divina

Raridade: Única

Descrição: É um cajado feito de Anilien (ver Regras para Criação de Itens Mágicos), que na extremidade superior possui uma lâmina em formato de argola toda "costurada" por um fio luminoso que possui diversas cores e é invisível em alguns pontos.

História: Esta relíquia foi encontrada num antigo túmulo suntuoso que exploradores de Portis encontraram nos subterrâneos ao sul de Maginor e acreditam pertencer a um grande herói que viveu em eras passadas chamados Mergus.

O mausoléu continha algumas gravuras e inscrições, em uma língua há muito morta. Muitos tesouros também ornavam a câmara mortuária: jóias, objetos feitos de metais raríssimos e móveis feitos de uma madeira dourada muito resistente e também desconhecida. Mas dentre esses tesouros havia um cajado disposto em um apoio daquela madeira dourada e atrás do cajado havia pinturas do que parecia uma batalha entre seres reluzentes. Dois vultos lembravam vagamente Crezir e Cruine tentando agarrar pelos cabelos um dos seres gigantes. Outro retrato representava duas imagens semelhantes a Plandis e a Palier discutindo sobre um fio reluzente que parecia ter sido arrancado do gigante em fuga na pintura anterior. Uma terceira pintura mostrava Plandis entregando o cajado a um ancião.

Nesse ponto os estudiosos supuseram que os murais retratavam a batalha entre os deuses e os Titãs, e que o gigante em fuga seria o Titã Crônus. Concluíram que Palier e Plandis devem ter recolhido o fio arrancado por Crezir e Cruine, e juntos discutiam como aproveitar aquele fio; posteriormente mostrando o deus da inconseqüência e da loucura entregando um cajado ornado com aquele fio a um ancião humano.

Na lápide do ancião estava escrito MERGUS, e nas laterais do túmulo os exploradores descreveram ter visto runas arcanas e esculturas em relevo que retratavam diversas batalhas travadas pelo ancião com seu novo cajado e dragões dos mais diversos tipos.

No momento em que um dos exploradores retirou o cajado do pedestal, toda a tumba começou a ruir. Na fuga nem todos escaparam, e na saída depararam-se com um dragão vermelho que possuía uma mancha dourada em forma de chama na frente. O dragão apenas estendeu a mão, pegou o cajado e voou.

Nem todos os sábios concordaram que aquele fio possa ser o fio de cabelo de um Titã. E há muitas teorias que acreditam tratar-se de um artefato arcano muito antigo e poderoso.

Efeito: Os verdadeiros poderes deste cajado só podem ser alcançados se usado pelos deuses. Porém um mortal usando o cajado pode conseguir um dos efeitos mágicos a seguir, de acordo com a situação e o Karma escolhido. Nesse caso o cajado apresenta 15 pontos de Karma que podem ser acessados pelos mortais.

Suspender no tempo: gastando 3 pontos de Karma, o cajado suspende um alvo por 3 turnos no tempo. Durante esse período ele permanece desaparecido, depois aparecendo exatamente na mesma posição em que estava no momento em que desapareceu. O alvo pode fazer um teste de resistência à magia contra força 13 para não ser suspenso.

Avançar/Recuar no tempo: gastando 15 pontos de Karma, o portador do cajado pode avançar ou recuar 1 ano no tempo; porém usuário do cajado vai avançar ou recuar este tempo apenas mentalmente. A viagem para o passado pode ser feita na velocidade que se desejar, podendo-se visualizar tudo que aconteceu. Já a viagem para o futuro é instantânea.

Seja para o futuro ou passado, a pessoa poderá se mover como se estivesse lá por qualquer meio próprio que possuir, mas não será visível, nem poderá interagir com nada, mas poderá usar magias desde que seja sobre si própria. O tempo máximo da viagem é de 24 horas. Viagens para o futuro não são precisas e não necessariamente o que será visto é o que poderá acontecer, já que a visualização do futuro permite que este seja alterado. Durante a viagem a pessoa ficará em um estado catatônico. Não há como controlar o local de destino que será o mesmo do presente.

Viagens mais longas no tempo só podem ser realizadas pelos deuses ou por seus enviados, que conseguem instantaneamente o efeito desejado e podem concentrar seu próprio Karma na arma.

Restrição: Por ser uma relíquia de tamanha preciosidade, o cajado não pode ser usado como arma em combates, ou as duas partes envolvidas no combate poderão instantaneamente ser implodidas no tempo.

Guardião dos Sonhos

Origem: Arcana

Raridade: Única

Descrição: É um cajado longo de madeira cor de marfim que termina com uma discreta gema cor de mel na extremidade envolta pela madeira retorcida.

História: Os últimos raios dourados de sol projetavam imensas sombras que se estendiam diante de seus pés. Lunia caminhava lentamente pela alameda, contemplando cada detalhe das construções e da fisionomia dos guardas que protegiam a porta. Aproveitando a aparência frágil que sua idade a concedia, fingiu tropeçar na calçada no exato momento em que cruzava em frente deles. Um dos jovens sentinelas apanhou seu cajado e a ajudou a levantar.

— Obrigada, meu jovem! É sempre bom poder contar com a ajuda de rapazes tão educados.

— Tome seu apoio e cuidado com os batentes ali na frente.

— Mais uma vez obrigada. Você me lembra meu finado filho Artrede, ele tinha a sua idade quando partiu para a guerra. Mas qual é mesmo seu nome?

— Soriem. Lamento pelo seu filho, mas creio que ele deve ter tido uma morte muito honrosa.

— Sim, mas infelizmente a honra não vai trazê-lo de volta... Melhor seguir meu caminho para a feira. Preciso aproveitar as pechinchas, boa tarde!

— Tomara que a senhora alcance a tempo, já devem estar começando a desmontar as barracas... Pobre senhora – pensou Soriem.

Porém aquela conversa voltou à tona durante o sono do soldado. Aquela tarde repetiu-se em seu sonho, mas desta vez a conversa foi muito mais extensa. A senhora fazia diversas perguntas, inclusive sobre o abastado comerciante que o contratara. E mesmo não querendo responder àquelas perguntas, ele não conseguia evitar respondê-las. Por fim, esgotado, sonhou que participava da batalha ao lado do filho da velha. Acordou todo suado e cansado como se estivesse participado realmente da batalha, porém não se lembrou nem do sonho nem da velha.

O item foi criado por pequeno grupo de magos e bardos ateus no fim do Segundo Ciclo com o intuito de usá-lo para interrogar seus adversários religiosos e obter vantagem em combate. Ao longo dos séculos acabou caindo nas mãos de um grupo



de saqueadores que descobriu como conseguir facilitar seu trabalho através do cajado e vêm esporadicamente assaltando grandes casas comerciais ou nobres de várias cidades civilizadas desde então.

Efeito: Este cajado possui 13 pontos de Karma e seus efeitos podem ser semelhantes aos efeitos das magias Canção do Alento 4 ou Pesadelo 1. Em ambos os casos o efeito é acrescido de uma espécie de controle mental que permite que o portador do cajado consiga sempre controlar o sonho da vítima e obter a verdade dela.

Porém o cajado possui uma restrição: o usuário do cajado deve ter falado pessoalmente com a vítima e saber seu nome para que possa lançar os feitiços, o alcance passa a ser ilimitado a partir daí. Os efeitos do cajado só podem ser conseguidos por um personagem de profissão que utilize magia.

Lágrima de Ganis, O Cajado dos Mares

Origem: Divina

Raridade: Único

Descrição: É um cajado todo em mármore verde, de uma cor semelhante às algas marinhas com uma esfera azul em forma de uma gota de lágrima em sua ponta.

História: Contam os rumores que há cinco anos uma pequena aldeia na região de Porto Livre corria um grande perigo de ser inundada. Sem saber o que fazer o líder da aldeia, Lemior, pediu a Ganis que os salvassem daquele desastre. Imediatamente Ganis concedeu a ele um cajado e disse que quando o perigo se aproximasse ele erguesse o cetro em direção às ondas e com toda fé pronunciasse: "que o suspiro de Ganis envolva-te".

Contudo Ganis avisou que pediria algo em troca. Sem outra opção Lemior aceito o pacto com a divindade. De fato quando uma poderosa tempestade fez surgirem ondas de dezenas de metros que destruiriam toda a aldeia, Lemior do alto de uma falésia gritou com toda força e a plenos pulmões as palavras místicas e as ondas se desfizeram no ar como que nunca tivessem surgido.

Dias depois Ganis retornou e levou Lemior e o Cetro. Eles nunca mais foram vistos e as diversas lendas sobre o ocorrido contam que Lemior foi levado para governar um reino submarino, outras lendas dizem que ele se tornou o maior Sacerdote de Ganis que já andou sobre o Mundo Conhecido e que agora leva as palavras da deusa a regiões além do mar, para povos estranhos e reinos desconhecidos.

Efeito: O cajado possui 25 pontos de Karma, a magia Hidromanipulação 10 e capacidade controlar o volume das águas de uma praia ou rio gastando 30 pontos de Karma.

Líbano da Luz

Origem: Arcano

Raridade: Único

Descrição: O Líbano da luz é um cajado de madeira com adornos em sua volta feitos de um cristal prateado muito raro encontrado apenas nas Estepes Vítreas.

História: Líbano foi um elfo dourado que quando criança teve a família trucidada por uma legião de mortos-vivos. Salvo por ter sido escondido dentro de um baú de ferro que os mortos não puderam abrir Líbano foi resgatado por um grupo de magos necromânticos. Criado, educado e ensinado pelos mais poderosos necromantes de Tagmar Líbano tornou-se um dos mais obstinados e temíveis caçador de mortos-vivos do Mundo Conhecido.

Sua sede de vingança levou-o até as Estepes Vítreas em busca de um artefato mágico que poderia, segundo as lendas, exterminar uma legião de mortos em segundos. Os anos a fio que Líbano passou nas Estepes lhe custaram a visão e a sensibilidade do corpo, terríveis queimaduras lhe infestavam o corpo e ele mesmo mais parecia um morto-vivo que um elfo. Mas suas pesquisas foram bem sucedidas e ele regressou com conhecimentos místicos suficientes para criar uma réplica da magia, que segundo dizem as lendas, foi a mesma que destruiu o poderoso rei vampiro Edrom.

Após anos de clausura e milhares de críticas e falatório no meio místico Líbano demonstrou o poder do item ímpar que havia criado. Contudo poucos dias depois de ter anunciado o sucesso de suas pesquisas Líbano teve seu laboratório atacado, possivelmente por ladrões contratados, e todo o fruto de sua pesquisa foi roubado, inclusive o Cetro e os livros que continham os detalhes de sua manufatura. A decepção e a frustração levaram Líbano à morte dias depois do incidente e, por ter escrito suas anotações em linguagem secreta, levou consigo os segredos da mais poderosa arma criada contra os mortos-vivos.

Efeitos: A Luz de Líbano, ou Líbano da Luz, emite uma poderosa onda de luz por uma área de centenas de metros. Os efeitos são semelhantes ao da Magia Esconjuração mais não afeta demônios e possui área de efeito muito maior.

Poder 1: Expulsa 4 Estágios a até 50m de raio do evocador,

Poder 2: Expulsa 8 Estágios a até 75m de raio do evocador.

Poder 3: Expulsa 12 Estágios a até 100m de raio do evocador.

Poder 4: Expulsa 16 Estágios a até 125m de raio do evocador.

Poder 5: Expulsa 20 Estágios a até 150m de raio do evocador.

Poder 6: Expulsa 24 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 1 ou menor, elas não são expulsas, mas





sim destruídas a até 200m de raio do evocador. Deste nível em diante a luz expelida pelo Cajado poderá ser vista há vários quilômetros de distância.

Poder 7: Expulsa 28 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 1 ou menor, elas não são expulsas, mas sim destruídas a até 300m de raio do evocador.

Poder 8: Expulsa 32 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 2 ou menor, elas não são expulsas, mas sim destruídas a até 400m de raio do evocador.

Poder 9: Expulsa 36 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 2 ou menor, elas não são expulsas, mas sim destruídas a até 500m de raio do evocador.

Poder 10: Expulsa 40 Estágios. Caso sejam criaturas de Estágio 3 ou menor, elas não são expulsas, mas sim destruídas a até 1000m de raio do evocador.

Todos os mortos-vivos que puderem ver o brilho da Luz de Líbano vão sentir-se ameaçados e buscarão um meio de destruir seu usuário. O cajado possui 20 pontos de Karma.

Lunctar, O Sorvedor de Mana

Origem: Demoníaca

Raridade: Única

Descrição: Um cajado de cristal cor de sangue, cuja extremidade superior possui um orbe negro com inúmeras faces em agonia.

História: Aos vitoriosos o saque.

Para muitos verrogaris está é a verdade absoluta da guerra. Mas nos anos em que a Seita governou o mundo, isso foi muito pior.

Um triste exemplo foi um ritual profano realizado por 10 demonistas e um Demônio na praça central de Luna. Usando escravos para montar o altar e sacrificando 30 virgens em homenagem aos Príncipes Demoníacos, estes sacerdotes do mal iniciaram uma longa tortura a 15 magos que haviam sido capturados na queda da cidade. Durante os dias que se seguiram tudo que se ouvia eram os gritos de dor e desespero se espalhando pelo ar como uma nuvem doentia. Ao fim de uma semana, um cajado cor de sangue foi fincado entre os corpos torturados e o ritual teve início.

As energias místicas que um dia habitaram os corpos dos arcanos foram transferidas para a peça central, o processo além de lento, era extremamente doloroso. Resultando na morte dos magos. O demônio que liderava o ritual se deliciava com o sofrimento dos magos. O cajado foi entregue como troféu para os Príncipes Demoníacos, e até onde se sabe, ainda está com eles.

Efeito: Uma vez por semana o usuário absorva todo o Karma de um alvo que esteja sem EH, bastando tocá-lo e dizer "Sua magia é minha" em demoníaco. Para resistir a este efeito o alvo deve ser bem sucedido em um teste de Resistência à Magia contra força de ataque 15.

Necroptrum

Origem: Profana

Raridade: Única

Descrição: Um cetro feito de ossos, com uma miniatura de esqueleto humano preso por cordões ao cetro; possui uma empunhadura feita de couro humano, com várias runas profanas tatuadas.

História: Lothar estava lutando com seus companheiros contra um bando de orcos, quando de repente sentiu como se suas entranhas estivessem revirando contra seus ossos. Entregue a dor, ele percebeu horrorizado seus membros se moverem sem a sua vontade.

- Telo, sai da frente da minha espada! Não consigo me controlar.

- O quê é isso, nobre companheiro?

- Não sei, mas parece bruxaria. Abaixa a cabeça!

Telo dá um golpe contra a espada de Lothar, tentando desarmá-lo.

- Preciso achar a bruxa que está fazendo isso com você, aguento firme!

E então o jovem espadachim corre desviando-se dos golpes desferidos por todos os lados no meio da frente de combate. Ele busca encontrar algum xamã orco ou algo pior, quando de repente depara-se com um orco idoso balançando um esqueleto preso num bastão.

Ele corre ao seu encontro brandindo sua espada, mas ao se aproximar, percebe que o orco estava balançando aquele esqueleto na direção dele. E no mesmo instante o pequeno esqueleto sinistro pára no ar posicionando-se da mesma forma que ele. Telo e o esqueleto ficam paralizados momentaneamente na mesma posição, quando o orco começa a grunir algumas palavras. Então Telo percebe que agora seu corpo também não obedecia mais a sua vontade, sua espada agora seguia os movimentos do esqueleto dançarino do velho orco xamã, e buscava encavar-se no peito de um dos seus companheiros.

Efeito: Este cetro permite evocar uma vez por dia a magia Domínio Mental 10, mas afeta até 5 criaturas com até 20 estágios somados. Além disto possui o efeito de controlar durante 10 minutos até 30 esqueletos de humanóides mortos, 1 vez por dia. O usuário desse cetro mágico, porém, adquire uma aparência decrépita, perdendo 1 ponto de carisma e agilidade enquanto for o portador do item.



Olhar de Parom

Origem: Sagrada

Raridade: Único

Descrição: O cetro possui cerca de 20cm, e pesa cerca de 900g. É feito com um tipo madeira reluzente de natureza desconhecida, que se assemelha a prata e possui detalhes entalhados numa cor negra cintilante. Em seu meio há uma gema de ouro com o formato de um olho, e no centro da gema um diamante formando a pupila, esse diamante brilha toda vez que o objeto é usado.

História: Há alguns anos um jovem artífice chamado Celim, seguidor de Parom, perdeu sua visão em um terrível incêndio que houve em sua aldeia. Muito após o incidente o rapaz não conseguia fabricar mais nada, pois sem sua visão não podia manusear os materiais com a precisão que era necessária. Por muitas semanas Celim orou a Parom pedindo-lhe que de alguma forma voltasse a ver para que assim pudesse continuar produzindo suas belas obras artesanais, em troca ele ofereceu a Parom sua servidão eterna.

Parom, apesar de ser um deus benevolente sempre valorizou o trabalho duro e obstinação, percebendo a fé e obstinação de Celim sendo destruídas pela cegueira, enviou um sonho ao seu servo. Nele, o artífice trabalhava horas sem parar no escuro, usando apenas o tato para produzir um pequeno cetro de madeira. Durante semanas o sonho se repetiu, até que Celim decidiu tomar o sonho como um aviso, um manual de instruções.

Toda vez que executava os passos vistos em seu sonho, na noite seguinte o sonho mudava e mostrava uma nova parte do trabalho. Ao fim, quando terminou de polir o cetro, Celim chorou por não poder ver sua obra. Foi então que ao abrir seus olhos ele viu sua obra-prima.

Após isso Celim devotou-se com todas as suas forças a Parom ensinando jovens artífices os desígnios de Parom. Seu cetro foi dado como herança para um de seus estudantes, que hoje cuida da sua própria oficina em algum lugar de Tagmar.

Efeito: O cetro concede ao seu portador os efeitos da Magia Comunhão Natural 2 Passiva sem gasto de Karma e a capacidade de lançar Comunhão Natural 10. O usuário precisa ser cego para poder usar o cajado. O artefato possui 20 pontos de Karma.

Os Cetros dos Senhores do Céu

Origem: Divina

Raridade: Única

Descrição: Os Cetros dos Senhores do Céu são uma coleção de rara beleza. Construídos por Parom cada cetro foi confeccionado no material que melhor simbolizava o deus para o qual ele foi feito, e foram abençoados, cada pelo seu dono com o melhor de si, assim sendo cada Cetro possui um poder ímpar e um fragmento da alma do deus a quem pertence. Eles receberam o nome de seus senhores e possuem a seguinte aparência:

O Cetro de Sevides, Quiris e Liris: feito com galhos de três árvores trançados uns aos outros: a videira, o salgueiro e a alerubra;

O Cetro de Ganis: feito com um bastão de cristal incrustado com conchas e pérolas;

O Cetro de Blator: feito de ferro incrustado com diamantes, rubis e outras jóias preciosas;

O Cetro de Crisagom: feito com bronze perfeitamente liso e polido;

O Cetro de Crezir: feito de ferro e afiado nas duas extremidades com lâminas prateadas;

O Cetro de Maira: feito com um galho retorcido que tem numa extremidade um dente longo e afiado e na outra uma pedra de sílex afiado na forma de uma navalha;

O Cetro de Selimon: feito de madeira de salgueiro lisa e polida exala um perfume doce e calmante;

O Cetro de Lena: feito de prata entalhado com imagens eróticas o cetro pode ser dividido ao meio em duas partes menores sendo que uma das partes lembra os contornos do um homem e a outra os contornos de uma mulher;

O Cetro de Plandis: feito de vidro com entalhes tribais em toda sua extremidade;

O Cetro de Cambu: feito de ouro maciço, liso e reluzente, sem nenhuma marca;

O Cetro de Cruine: feito com o fêmur de uma criatura humanóide;

O Cetro de Palier: feito de anilien repleto de runas e símbolos místicos e;

O Cetro de Parom: feito de ferro, bronze e ouro formando um par trançado, como se fossem três serpentes entrelaçadas.

História: Os cetros divinos originais foram feitos para enfrentar os Titãs e seus exércitos. Mas após o cataclisma os Senhores do Céu entregaram cópias menos poderosas para seus mais fiéis sacerdotes. Ainda hoje os Cetros podem ser dados a um sacerdote realmente fiel e zeloso para ajudá-lo a completar uma missão ou como resposta a um pedido de ajuda. Esse artefato é sempre trazido por



um Enviado Celestial após um pedido de ajuda à divindade. O cetro não ficará indefinidamente com o Sacerdote, depois de concluída a missão o Enviado Celestial virá tomá-lo novamente. É considerada uma graça sem preço receber a guarda de um Cetro Celestial e uma grande responsabilidade também.

Existe uma lenda que diz que os Cetros originais foram roubados do cofre de Parom e trazidos para o Mundo Conhecido. O poder dos artefatos originais, se é que existem, não poderia ser calculado...

Efeito: Cada Cetro possui 30 pontos de Karma e os seguintes poderes:

O Cetro de Sevides, Quiris e Liris concede a capacidade de lançar as seguintes magias: Curas Espirituais 10, Curas Físicas 10 e Curas Heróicas 10. O artefato pode ser dividido em três cetros desfazendo-se a trança dos galhos, nesse caso, cada parte conservará uma das magias e 10 pontos de Karma (se alguma energia já tiver sido gasta o restante será dividido igualmente entre as partes no momento da separação)

O Cetro de Ganis concede a capacidade de usar as magias Comunhão Natural 10 (ambientes aquáticos), Hidromanipulação 10 e Hidrotolerância 10. Mas apenas se o usuário estiver totalmente submerso numa fonte de água natural: rio, praia, lago, etc.

O Cetro de Blator concede a capacidade de usar os milagres Bravura 10, Força Sagrada 10 e Resistência à Fadiga 10.

O Cetro de Crisagom concede os milagres Bênção 10, Fanatismo 10 e Convocação 10.

O Cetro de Crezir, concede os Milagres Ataque Impetuoso 10, Presença Intimidadora 10 e Bravura 10 o cetro só concede os bônus dos milagres enquanto ele for empunhado como arma principal num combate apesar de pequeno e leve o Cetro é uma arma corpo-a-corpo terrível; possui as seguintes características: Grupo Cl; Alcance 0; Altura Mínima: Todos 1m; Força Mínima 0; Def.: L6, M4, P2; Dano: 28/21/14/7. Um sacerdote usando o cetro não poderá deixar um inimigo sair vivo do combate, será obrigado a lutar até que um dos dois morra.

O Cetro de Maira, concede os Milagres Auxílio Natural 10, Comunhão Natural 10 e Unidade Natural 10. O Cetro de Maira não pode ser usado em áreas urbanizadas ou devastadas.

O Cetro de Selimon concede as magias Resurreição 10, Aura de Paz 8 e Serenidade 10.

O Cetro de Lena só é concedido a casais. O cetro deve ser dividido e enquanto os dois indivíduos portarem sua parte, o homem com a parte feminina e a mulher com a parte masculina, ambos ficarão constantemente sob o efeito do milagre Força Sentimental. Além disso, o Cetro concede Curas Físicas 10, mas o casal só pode lançar esse milagre um sobre o outro.

O Cetro de Plandis concede ao Sacerdote Sorte 10, Azar 10 e Auxílio Incerto 10.

O Cetro de Cambu concede ao Sacerdote os efeitos do milagre Empatia 10 permanentemente ativos. O Sacerdote pode invocar o milagre mais vezes (combinando os efeitos), mas então precisará gastar a energia do Cetro.

O Cetro de Cruine concede: Necroconhecimento 10, Necropotência 10 e Ressurreição 10.

O Cetro de Parom concede ao seu portador os efeitos das magias Avaliação 5 e Fabricação 5 permanentemente ativas, sem nenhum custo. Mas o cajado pode ser usado para lançar as magias Avaliação 10 e Fabricação 10. Contudo o efeito mais poderoso do Cetro de Parom é sua capacidade de se transformar em qualquer um dos outros Cetros dos Senhores do Céu. Essa transformação pode ser feita apenas uma vez e o cetro permanecerá com seus pontos de Karma atuais.

O Cetro de Palier concede a magia Quebra de Encantos 10 como efeito permanentemente ativo, sem nenhum custo; ou seja, se o portador quiser quebrar um encanto qualquer ele não precisará gastar nenhum ponto de Karma com isso (o custo existente para os casos em que o místico não conhece a magia a ser quebrada permanecem). Além desse poderoso efeito o portador do Cetro pode usar o poder de Detecção de Magia 10 também como um dom permanentemente ativo. Quando recebe o cetro o místico pode escolher qualquer Milagre da Lista de Sacerdotes e o Cetro vai concedê-lo o poder de invocar esse milagre com nível 10.

À critério do MJ o personagem pode receber versões menos poderosas dos Cetros, ou talvez mais poderosas. Alterando, para isso, a quantidade de Karma que o cetro possui ou o nível dos milagres concedidos.

Selo da Magia

Origem: Arcana

Raridade: Única

Descrição: Um cajado feito de ferro, com uma bola também de ferro em seu topo e um anel circular de 5 cm de diâmetro em sua parte inferior, o cajado pesa cerca de 1 Kg.

História: "... — Arzam, cuidado isso pode ser perigoso até pra você!

— Jamais terei medo de minha criação, Condive!

Logo após um combate entre o dragão e Arzam, o mago caiu sem vida ao chão juntamente com seu amigo Condive, o dragão, porém ainda permanecia de pé, mas o fato era que a fera estava sem seus poderes..."

Arzam foi um Mago do Conhecimento e durante muitas aventuras teve a vontade de criar seu próprio artefato, até que um dia sua aldeia foi atacada por um dragão. Arzam, que havia saído em uma aventura e voltou para sua casa naquele dia,





ao chegar lá encontrou apenas corpos no chão e dentre muitos estava os de sua mulher e sua filha de 5 anos. Movido pelo ódio, decidiu criar algo que o ajudasse a vencer o dragão, e começou seu trabalho.

Durante semanas, Arzam esteve trancado em sua sala fazendo testes e mais testes, ele estava decidido a enfrentar o monstro nem que isso o custasse a própria vida. Depois de muito trabalho ele criou uma peça genuína, um cajado de ferro ao qual nomeou de Selo da Magia. Com isso Arzam foi a luta e com ele ia seu parceiro de aventuras Condiva.

A vitória na batalha contra o dragão era impossível, mas momentos antes de sua morte Arzam usou o cajado na esperança de ter pelo menos uma chance, nesse momento a bola de fogo que o dragão acabara de lançar contra os dois sumiu e o dragão ficou sem poder usar magias, mas, porém ele ainda possuía garras e estas foram as causadoras da morte de Arzam e Condiva. O cajado sumiu misteriosamente das mãos de Arzam após sua morte.

Efeitos: O Selo da Magia cria ao seu redor uma área de Anulação Mística, dentro dessa área é impossível invocar qualquer efeito considerado místico para fins de regra os efeitos são os mesmos da Magia Anulação Mística 9, com a diferença que a área é definida pela posição do cajado e, portanto, é móvel. O cajado possui 10 pontos de Karma. Os efeitos da Anulação não afetam o portador do cajado.

Suz, O Cetro do Pecador

Origem: Divina

Raridade: Única

Descrição: É um cetro de 50 cm de altura e 1,5 cm de espessura, possui uma cor de lodo e uma imagem gravada em uma das pontas: um peixe com pernas de sapo.

História: Algumas canções antigas dos Gouras contam a história de um antigo pescador que mora nos mangues:

" – No dia em que as águas subiram,

Os deuses de certa forma riram.

Pois triste sina o jovem Suz teve

Que sobre a terra firme um dia esteve.

Deusa Ganis o observou então,

Mais não teve pena do pequeno tritão:

- Muito bem pequeno tritão Suz,

Que a terra firma sua curiosidade conduz,

Seu desejo vou realizar!

Segure este cetro e poderá respirar o ar!

Feliz então Suz ficou, quando a terra firme por fim vislumbrou!

Viu as árvores, animais e a terra

mas sem seus amigos, quão sozinho era!

Quando viu outros seres, quis se comunicar

Apenas então, viu que não podia conversar!

Ganis então entoou a maldição:

- Na terra firme agora deverás ficar!

Porém apenas com os marinhos poderá falar!

E desde então pobre pescador no Mar de Suz navega...

Lamentando muito as duas vidas que Ganis lhe nega... "

Efeito: O cetro de Suz faz com que se consiga conversar normalmente com os seres marinhos, além de fazer seu possuidor trocar de ambiente permanentemente (o terrestre vira aquático, o aquático vira terrestre). Estes efeitos podem ser invocados cada um, uma vez por semana e a duração é de até 1 dia, podendo ser interrompidos a qualquer momento pelo possuidor do item.

O detentor não consegue se desfazer do cetro, sendo a única forma de soltá-lo é se alguém tomá-lo por vontade própria.

Vloundi e Dorim, A Sraternidade Perdida

Origem: Arcano

Raridade: Único

Descrição: Vide o texto

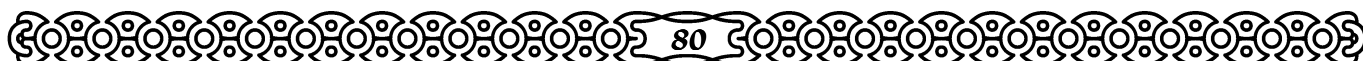
História: Vloundi e Dorim eram os dois filhos Gêmeos de Moriin, um renomado artífice e estudioso do Colégio dos Elementos. O primeiro extremamente frio e metódico, enquanto o segundo era notado por seu comportamento explosivo e impetuoso.

Anos antes de sua morte, Moriin criou sua maior obra artística ao qual deu o nome dos seus dois únicos filhos Vloundi e Dorim. Na verdade o artefato era composto por dois cajados esplêndidos, belos não por jóias incrustadas ou metais brilhantes, pois esse não os possuía, mas, pelo detalhe cuidadoso e muito delicado que Moriin depositou em cada um. Pois assim como seus filhos eles eram muito parecidos, mas completamente diferentes.

Ambos feitos de madeira envernizada, tendo no topo uma chama esculpida, no de Vloundi a chama possuía uma aura calma e azulada, e o de Dorim por sua vez possuía uma aura vermelha inquietante. Além disso, deixou uma ligação entre os dois cajados, uma chave que os unia fundindo as duas chamas para formar uma única e enorme labareda.

Antes de completar a obra ele encantou cada cajado com suas magias elementais.

Quando receberam suas heranças, os dois irmãos iniciaram uma batalha para obter o cajado do



outro, desgraçando assim o artefato criado por Moriin. Devido ao contra efeito do encantamento os irmãos e os cajados desapareceram sem deixar rastros.

Efeitos: Vloudi - O cajado de Vloudi é capaz de lançar as magias: Armadura Elemental nível 10 e Dardos de Gelo Nível 8, usando, para tanto, o Karma do usuário o do próprio Cetro (12 pontos)

Dorim - O cajado de Dorim é capaz de lançar as magias: Armadura Elemental nível 10 e Feixes Incandescentes Nível 7, usando, para tanto, o Karma do usuário o do próprio Cetro (12 pontos)

União dos Cetros: Uma vez unidos os cajados liberam o poder real contido em ambos, mas para tal habilidade ser ativada é necessário que dois magos, um com cada cajado, ativem a frase de comando: "Unidos como Irmãos que somos".

Quando unidos os cajados são capazes de realizar as magias acima citadas com poder aumentado em 25% além de ganhar um adicional de 10 pontos de Karma cada um. Porém, durante esta união se qualquer uma das magias usadas tenha uma falha crítica (verde), os dois cajados se descarregam automaticamente levando com sigo mais 10 pontos de Karma de cada portador.

Os Karmas dos cetros e dos possuidores podem ser recuperados de forma normal.

Poções & Elixires





Elixir da Bravura

Origem: Sagrada

Raridade: Raro

Fórmula: Desconhecida

Descrição: Um frasco na forma de um escudo triangular de 250 ml, com um líquido branco pálido, aroma e sabores com um tom levemente levedado.

História: Durante a guerra contra a Seita um grupo de sacerdotes de Crisagom rogou a seu deus que inflamasse o coração de seus bravos guerreiros para que não fraquejassem e nem tivessem medo frente a seus inimigos. Crisagom os atendeu e enviou-lhes um mensageiro que ensinou ao sumo-sacerdote da ordem como produzir um elixir que enchesse o espírito dos guerreiros de coragem. O Sumo-Sacerdote então enviou a fórmula a todas as ordens para que pudessem ajudar a seus guerreiros no combate. O elixir é produzido durante um ritual que dura 6 horas e exige um sacrifício que custa 25 m.o., e só pode ser produzido por sacerdotes capazes de invocar os milagres Bravura (nível 10) e Benção (nível 5). O sacerdote gasta 20 pontos de Karma durante o ritual. Esse elixir tem o poder de retirar qualquer tipo de medo, mágico ou não mágico, a quem tomá-lo e só são produzidos em ocasiões realmente necessárias, só sendo concedidos a pessoas que realmente precisem e mereçam.

Efeito: Quem toma a poção fica imune a qualquer espécie de medo, recebe um adicional de +20 EH (podendo ultrapassar o máximo) e +2 na coluna de ataque. A duração é de 1 dia. O elixir possui uma limitação: caso alguém maligno tome o líquido este sofrerá o efeito inverso, por 1 dia terá medo de qualquer coisa ameaçadora, sofrendo um ajuste de -20 EH e -2 na coluna de ataque.

Elixir da Paixão Cega

Origem: Demoníaca

Raridade: Muito raro

Fórmula: Desconhecida

Descrição: Um frasco na forma de coração de 450 ml com um encorpado líquido rosa, com aroma e sabor de cereja e ferro.

História: A fórmula deste elixir foi elaborada há muitos anos por um poderoso sacerdote da ordem de Plandis. Diz à história que o sábio ancião se apaixonara por uma bela e jovem condessa do reino onde vivia, porém a moça nunca correspondeu ao seu amor, vindo a se apaixonar e casar-se com um jovem e corajoso duque.

O ancião, cego pelo desejo que tinha pela jovem, usou de seus conhecimentos e elaborou uma poção que deveria fazer com que a moça se apaixonasse por ele. Mas a poção não teve êxito, o clérigo desesperado pelo seu fracasso implorou a Plandis

que concedesse a ele o amor da jovem. Plandis apareceu ao velho e disse que, embora ele tivesse sido um fiel seguidor, nada poderia fazer contra o amor verdadeiro daqueles dois jovens.

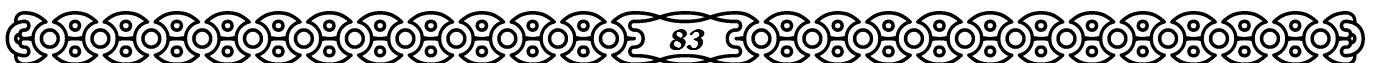
Revoltado com a resposta de seu deus e considerando aquilo ingratidão pelos anos de bons serviços prestados, o ancião repudiou seus votos a Plandis. Algum tempo depois o agora ex-sacerdote foi procurado por um mago necromante que se dizia enviado por uma força maior, ele dizia ter a fórmula que o velho tanto queria e que ela seria sua, caso o ancião fizesse um pacto a cumprir após alcançar seu desejo. Tal pacto era simples, ele deveria servir aos desejos do ser desconhecido que lhe concedia o poder para realizar sua ambição.

Ele aceitou sem pensar nos perigos daquele trato. O mago entregou-lhe um pergaminho que continha a fórmula de uma poção e as instruções de como devia ser usada. A fórmula funcionou perfeitamente e a jovem abandonou seu esposo para se juntar ao ancião. O jovem duque, tendo seu orgulho ferido, foi em busca da mulher para lavar sua honra. Encontrou a jovem e o ancião a beira de uma cachoeira trocando juras de amor.

Aquela cena gerou nele um misto de nojo, ódio e fúria. Movido por esses sentimentos o nobre investiu sobre o seu rival. Mas a jovem, levada pelo poder da poção, pôs-se à frente do ancião sendo golpeada em seu lugar, e, desequilibrando-se caiu na cachoeira. O duque, desesperado pela culpa, mergulhou em busca dela e ambos nunca mais foram vistos. O ancião, cheio de remorso e culpa, entendeu que nunca devia ter aceitado aquele pacto maligno e também se jogou para a morte do alto da cachoeira.

Diz à lenda que Plandis, vendo o sincero arrependimento de seu ex-servo, poupou sua alma, livrando-o do pacto. Mas não se sabe, até hoje, que fim teve o pergaminho com a fórmula.

Efeito: Caso seja tomado em uma única dose o indivíduo se apaixonará cegamente pelo primeiro ser que olhar, caso a dose seja dividida uma paixão desenfreada surgirá entre os dois seres que a beberem. Se a segunda dose não for tomada simultaneamente a primeira, os efeitos serão semelhantes a quando se toma em uma dose única, até que a segunda dose seja tomada. Se a poção for dividida em mais de três doses os efeitos se anulam e ela se torna inútil.



Elixir da Vida

Origem: Divina ou Demoníaca (a escolha do Mestre)

Raridade: Muito Raro

Fórmula: Desconhecida

Descrição: Um frasco cúbico de 370 ml com um espesso líquido prateado, o cheiro é de lírios e o sabor engordurado lembra um pouco leite.

História: Muitas histórias cercam esse lendário elixir. Algumas delas relatam que ele é concedido como recompensa dos deuses aos seus seguidores mais corajosos e fiéis. Outros contos afirmam que ele é na verdade uma armadilha dos senhores das trevas para recrutar mais soldados das sombras, e alguns afirmam que foi produzido por um grande sábio do Segundo Ciclo.

Mas aqueles que já presenciaram os seus efeitos afirmam que o elixir emite uma aura de paz e tranquilidade e dizem que algo tão poderoso capaz de devolver a vida e espantar maldições, só pode ter sido criado por um deus poderoso e bondoso. Acima de todas as lendas a vontade de se prolongar a vida ou trazer de volta um ente querido faz com que esse seja um dos tesouros mais procurados de todo o mundo conhecido.

Efeito: Todos os pontos de EF e EH são recuperados, todas as doenças são curadas e as maldições retiradas. E ainda traz à vida qualquer indivíduo que tenha morrido há até 10 anos. Caso seja divino, o elixir só poderá ser usado por um sacerdote, mas caso seja demoníaco, poderá ser usado por qualquer pessoa, mas o alvo do elixir irá reviver com uma personalidade maligna e assassina, e irá atacar qualquer um a sua volta que não tenha pactos com demônios. Após isso ele irá vagar pelo mundo servindo os desejos dos demônios.

Elixir das Lágrimas de Cruine

Origem: Divina

Raridade: Muito Raro

Fórmula: Desconhecida

Descrição: Um frasco na forma de gota de 265 ml com um líquido negro viscoso, cujo cheiro é de barro e salgado.

História: Acredita-se que este poderoso elixir, de cor negra e de aspecto viscoso, é de origem divina e surgiu durante o tempo das mentiras infernais. Segundo os teólogos especializados no culto ao deus Cruine, sempre que havia uma grande batalha originada pelos lordes infernais, ou quando uma grande quantidade de magia negra era utilizada, Cruine chorava.

Uma grande estátua do deus da morte, localizada na cordilheira da navalha, exalava um líquido escuro, como se fosse uma lágrima. Alguns devotos

recolheram estas lágrimas em pequenos recipientes, pois acreditam que aquilo deveria ter algum propósito. Esse elixir foi de grande importância na guerra contra a Seita, revivendo inúmeros valorosos guerreiros.

Em alguns templos de Cruine, ainda podem ser encontradas essas relíquias, no entanto a sua utilização é veemente proibida. Somente com a autorização do sumo-sacerdote da ordem as "Lágrimas de Cruine" podem ser utilizadas. Porém alguns aventureiros, colecionadores e místicos afirmam ter amostras deste elixir concedidas como recompensa por serviços prestados ou através de meios ilícitos.

Efeito: As lágrimas, quando ingeridas, conferem ao usuário uma proteção idêntica à magia Aura Divina 8. Esse raro elixir também pode ressuscitar alguém que tenha sido morto por demônios, desde que seu corpo esteja intacto e a morte tenha se passado a menos de 7 dias, bastando despejar as lágrimas no rosto do morto, ele retornará a vida com 1 ponto de EF.

Elixir do Elo Encantado

Origem: Arcana

Raridade: Muito Rara

Fórmula: Desconhecida

Descrição: Esta poção costuma ser armazenada em um frasco de formato curioso: duas espessas argolas de cristal avermelhadas e entrelaçadas cujo conteúdo é compartilhado por um canal que fica exatamente entre as junções. Com um discreto gargalo protegido por uma rolha dourada acima da junção superior. Uma fênix também feita em cristal vermelho pode ser vista aonde seria o espaço deixado pelo pequeno anel central, que é formado pela interseção dos dois anéis maiores. O conteúdo total é de aproximadamente 1,5L.

História: Enquanto os sacerdotes de Parom faziam os preparativos finais para a Festa dos Artífices, uma cerimônia secreta era realizada num salão de localização obscura.

Astar, o Alquimestre-Mor do colégio, dirigia-se a uma platéia encabeçada por um anão ajoelhado com sua pesada e reluzente armadura.

- Hoje temos a oportunidade de homenagear este jovem, por feitos heróicos extraordinários, em serviços prestados ao nosso Colégio.

A venda de seus olhos acabara de ser retirada, e o coração de Fulgor batia acelerado. Mesmo depois de concluir com sucesso sua missão, teve que passar vários dias vendado em uma viagem, que culminou no primeiro teletransporte de sua vida até aquele salão.

O Alquimestre-Mor, então, dirige-se ao anão:

- Fulgor, destruidor de minotauros, apresente sua arma!



Imediatamente o guerreiro estendeu as mãos, mostrando seu machado de guerra deitado sobre elas. O machado possuía diversos entalhes rebuscados alguns centímetros depois da lâmina; seu cabo também era todo feito de metal, com outras gravuras entalhadas a partir da empunhadura de couro; e seu formato era ligeiramente mais esguio do que o de um machado de guerra comum. Então o cerimonialista examinou detalhadamente a arma e novamente tomou a palavra:

- Este é um belíssimo trabalho de forja, e assim como o guerreiro que o segura, digno da honraria que estamos prestes a presenciar.

Novamente ele fez uma pausa, dirigiu-se até uma mesa no fundo da sala aonde repousava um grande objeto de cristal. Astar segurou teatralmente a peça, mostrando-a a platéia, e então falou:

- Diomar foi um dos Arquimestres primordiais do colégio, dedicou seu trabalho a encantar armas; e o fazia com uma maestria sem igual. Em seus estudos, infelizmente perdidos há séculos, ele desenvolveu uma fórmula que conferia a uma arma poderes extraordinários de acordo com o potencial de seu mestre. Antes de partir, ele deixou alguns frascos que até hoje se encontram conosco.

Nova pausa, a platéia parecia prender o fôlego. Então ele abriu a rolha, presa há séculos naquele frasco, e falou:

- Fulgor, o que você oferece para completar o elo? O que melhor representa neste mundo você e sua relação com seu machado?

O anão pensou um pouco, arregalou os olhos e puxou um punhal, fazendo um pequeno corte em seu braço. Astar recolheu-o em uma taça, e em seguida despejou-o pelo pequeno gargalo do frasco.

Efeito: Essa poção, quando misturada a alguma parte do corpo (sangue, cabelo, saliva, etc.) de alguém tem a capacidade de criar um elo mágico entre essa pessoa e uma arma, que deve ser banhada pela mistura. Além disso, a arma recebe poderes especiais que se manifestam de acordo com as características do seu primeiro mestre; e ela só pode mudar de dono quando seu mestre atual está morto, caso contrário, seus poderes não são manifestados com outros portadores. Para saber qual será o poder da arma, deve-se rolar um d20 e comparar os resultados:

1 - arma +1 ganha uma personalidade parecida com a do seu primeiro mestre, e pode conversar telepaticamente com seu mestre;

2-4 - bônus +1 a +3, respectivamente;

5-6 - arma passa a causar um dano equivalente a fogo, conferindo um bônus de +2 ou +4, respectivamente;

7-8 - arma passa a causar um dano equivalente a eletricidade, conferindo um bônus de +2 ou +4, respectivamente;

9-10 - arma passa a causar um dano equivalente a gelo, conferindo um bônus de +2 ou +4, respectivamente;

11 - arma +3 que pode ser atirada a até 15 metros e retorna à mão do seu mestre no início da rodada seguinte;

12 - arma mágica que pode ser atirada a até 15 metros e retorna à mão do seu mestre na mesma rodada, possibilitando um segundo ataque na volta;

13 - arma +1 que pode ser controlada telecineticamente a até 30 metros de distância de seu mestre, que pode usá-la para atacar como se estivesse empunhando a mesma, mas para isso ele precisa se concentrar no lugar de fazer uma ação.

14 - arma +2, duas vezes ao dia pode lançar o efeito de uma das magias Manipulação de Luz, Detecção de Magia, Quebra de Magia ou Sono em seu nível máximo (a magia deve ser escolhida pelo mestre e será sempre a mesma).

15 - arma de bônus +1, uma vez ao dia pode lançar o efeito de uma das magias Bola de Fogo, Raio Elétrico, Desintegração, Cataclisma, Réplicas ou Explosão Mística em seu nível máximo ou Encolhimento 5; a magia deve ser escolhida pelo mestre e a partir de então será sempre a mesma;

16 - arma +2, duas vezes ao dia pode lançar o efeito de uma das magias Ecuridão, Paralisia, Controle Climático, ou Clarividência em seu nível máximo; a magia deve ser escolhida pelo mestre e a partir de então será sempre a mesma;

17 - arma +1, uma vez ao dia pode lançar o efeito de uma das magias Aeroataque, Dardos de Gelo, Onda Psíquica, ou Feixes Incandescentes em seu nível máximo ou alguma magia que seu primeiro mestre conheça (caso ele conheça alguma); a magia deve ser escolhida pelo mestre e a partir de então será sempre a mesma;

18 - arma +4, três vezes ao dia pode lançar o efeito de uma das magias Manipulação de Luz, Detecção de Magia, Quebra de Magia ou Sono em seu nível máximo; a magia deve ser escolhida pelo mestre e a partir de então será sempre a mesma;

19 - arma +3, duas vezes ao dia pode lançar o efeito de uma das magias Bola de Fogo, Raio Elétrico, Desintegração, Cataclisma, Réplicas ou Explosão Mística em seu nível máximo ou Encolhimento 5; a magia deve ser escolhida pelo mestre e a partir de então será sempre a mesma;

20 - dois efeitos podem ser sorteados.

No caso de um dos efeitos da arma ser uma magia, o nível dessa magia poderá ser o nível máximo de efeito definido no livro de regras se o estágio do primeiro mestre da arma for maior que este nível, caso contrário o nível dessa magia é igual ao estágio em que o primeiro mestre se encontrava no momento do ritual.

Se ingerida por uma criatura que falhar em um teste de Resistência à Magia (Força de Ataque 10), esta se transforma numa arma do tipo mais



próximo ao seu tipo de ataque mais utilizado durante a vida. Neste caso a arma ganha automaticamente o efeito 1 da lista acima, e outro efeito deve ser sorteado.

Elixir do Rejuvenescer

Origem: Desconhecida

Raridade: Muito raro

Fórmula: Desconhecida

Descrição: Um frasco achatado e arredondado, de 100 ml, com um líquido transparente cheio de bolhas de gás.

História: Uma expedição patrocinada por um nobre de Filanti e liderada por um famoso e já ancião Mago Elemental chamado Pédodes adentrou a Floresta de Gironde em Filanti, em busca de desvendar seus mistérios e as lendas que falam de assombrações e criaturas místicas.

Pédodes já havia sido um grande aventureiro, que junto de outros dois amigos, também magos, formaram um grupo que ganhou grande fama em toda a Tagmar pelos seus feitos, mas já fazia alguns anos que havia se aposentado.

Já havia se passado muitos meses que a expedição adentrara a floresta e não dera mais notícias, todos já davam os seus componentes como mortos, até que, numa noite, Pédodes regressou sozinho da incursão e apareceu para seus antigos amigos de aventura. Entre as muitas coisas sem sentido que dizia, falava de criaturas místicas, assombrações e sobre um vilarejo. Vilarejo esse de extrema beleza e paz, o lugar perfeito para se encerrar uma vida cheia de aventuras, disse ainda que ele era habitado apenas por jovens que se diziam ser mais velhos do que os mais antigos anciãos élficos, e o segredo dessa virilidade seria uma fonte que existia no centro do vilarejo, fonte da qual jorrava nada mais nada menos do que o Elixir da Juventude.

Quando questionado sobre o restante da expedição, Pédodes disse que alguns haviam morrido enfrentando as criaturas e assombrações da floresta e os que sobreviveram haviam sido seduzidos pela promessa de uma vida longa e tranqüila naquele vilarejo maravilhoso.

Após esse relato, Pédodes disse que só voltou porque queria convidar seus velhos amigos para essa última aventura, pois o vilarejo deveria ser protegido e a fonte guardada das pessoas erradas e indignas de seu poder. Seus amigos disseram que ele deveria estar louco e que mesmo que fosse verdade o tempo de aventuras havia passado para eles. Dito isto, Pédodes baixou a cabeça e desapareceu, nunca mais sendo visto.

Até hoje não se sabe se o que Pédodes dizia era verdade ou era apenas um devaneio de um velho aventureiro entediado pela aposentadoria. Mas seus amigos de aventura relatam que de tempos em tempos percebem um jovem a observá-los à

distância, um jovem desconhecido, mas muito semelhante ao mago Elemental que há muito tempo se aventurou pelo mundo ao lado deles.

Efeito: Faz com que uma pessoa permanentemente rejuvenesça em até 2/3 da sua idade atual; assim, tomando o elixir sempre ao envelhecer o indivíduo se mantém jovem para sempre. Por causa do impacto que o organismo sofre o indivíduo recebe um dano de 10 pontos na EF que se recupera normalmente depois. O elixir provoca o rejuvenescimento cada vez que é ingerido, mas beber uma única vez não garante a juventude eterna, e em todo o caso o elixir não concede a imortalidade – um indivíduo que tomou desse elixir pode morrer em combate ou por alguma doença.

Elixir dos Senhores da Guerra

Origem: Divina

Raridade: Muito Raro

Fórmula: Desconhecida

Descrição: Um frasco em forma de bulbo com um par de asas e 290 ml de um licor de cor cristalina e sabor doce e leve.

História: Mostra-nos a história que as maiores manifestações de fé ocorreram em momentos críticos de grande necessidade e desespero. Uma lenda nos conta que Parom preparou para os fiéis aos deuses um elixir que trazia consigo um grande milagre. Parom destilou a essência dos Enviados Divinos nesse maravilhoso elixir.

Essa bebida só podia ser ingerida por sacerdotes. Se tomada por alguém que não fez os votos a alguma das divindades de Tagmar a poção não tinha nenhum efeito, e se fosse ingerida por uma criatura com laços demoníacos funcionava como um terrível e mortal veneno.

Cada grande sacerdote dos grandes deuses recebeu das mãos de um Enviado Celeste certo número desses elixires, quantos ao certo não se sabe. Algumas foram utilizadas e outras se perderam no tempo. Acredita-se que nas casas do tesouro de alguns templos ainda podem existir algumas dessas preciosidades e que talvez elas possam ser colocadas à disposição em casos de extrema necessidade. Fabricadas com a essência de vários Enviados, que se ofereceram voluntariamente para esse sacrifício, cada elixir traz gravada no seu frasco o nome do enviado oferecido em libação para que a poção tivesse efeito. No momento de ingerir o líquido o utilizador deve professar com fé o nome do Enviado e clamar por ele em nome de sua divindade.

Se o espírito do Enviado lhe for favorável ambos serão uma só criatura, mas apenas por um período curto de tempo, depois do que o espírito será enviado de volta a seu plano de existência.



Efeito: Quando ingerida o usuário ganha todas as características de um enviado à escolha do Mestre no momento em que o elixir for encontrado. Cada elixir é único e o Mestre deve lembrar que o enviado concederá todos os seus favores ao usuário por um curto período de tempo, geralmente uma cena ou pouco mais que isso e não mais que um combate. Durante esse período todos os Atributos do personagem vão ser substituídos pelos atributos do Enviado, exceto Intelecto. Defesa, EF, EH, RF, RM, Karma, Velocidade Base e Tipo de Ataque passam a ser os do Enviado; Habilidades, Técnicas e Magias são compartilhadas entre dois, ajustadas devidamente de acordo com os Atributos.

Evidentemente que cada Enviado é um ser que tem vontade própria e não apreciará ver seu sacrifício transformado em nada pelo uso inconsequente ou débil do elixir. Nesses casos ele converte-se num potente veneno do tipo V com efeitos idênticos aos da Morte Rubra (ver Manual de Regras). Segundo critério do Mestre, efeitos colaterais como sonhos ou pesadelos, alucinações e leves mudanças de comportamento podem acontecer com o personagem após o uso de um destes elixires dependendo do nível de poder do enviado que foi invocado. Outro fato é que o personagem não saberá o Tipo de Enviado que está no elixir. Para tal, precisará informar-se e pesquisar sobre seus feitos, quem ele era, se já havia feito missões no Plano Material antes e qual sua hierarquia dentro das hostes celestes.

Elixir Ossos de Dragão

Origem: Arcana

Raridade: Muito Raro

Fórmula: Desconhecida

Descrição: Um frasco na forma de uma cabeça de dragão de 240 ml com um líquido vermelho sangue, e cheiro de enxofre.

História: Durante o Segundo Ciclo, onde a magia era concentrada nas mãos de poucos e em quantidades incríveis, alguns magos detentores de grande poder iniciaram experiências para se tornarem ainda mais poderosos. O objetivo desse grupo era descobrir um modo de resolver esse problema.

Após uma série de experiências com diversos elementos, eles chegaram ao ingrediente que teria as particularidades necessárias para sua **Fórmula:** sangue de dragão. Eles misturaram o sangue a alguns ingredientes raros e uma grande quantidade de magia. Mas o sangue não devia ser de qualquer dragão, mas sim de um dragão do fogo adulto e precisa ser retirado logo após a morte do dragão, devendo ser misturado à fórmula em até três dias após a retirada, caso contrário, perdia suas propriedades.

A fórmula foi um sucesso e alcançou o seu objetivo: deu aos magos uma constituição física impossível a

um ser humano. Mas a produção da fórmula necessitava de uma grande quantidade de Karma e após a produção de uma quantidade considerável do elixir os magos ficaram extremamente enfraquecidos.

Então Chenua, um poderoso dragão imperial dourado, soube dos planos do grupo e, temendo que isso pudesse gerar uma verdadeira guerra entre magos e dragões, atacou o grupo de surpresa e eliminou-os completamente. Chenua tomou para si a fórmula e todo elixir produzido, guardando-os entre seus mais valiosos tesouros. Dizem alguns aventureiros que Chenua ainda vive, e, como todos da sua espécie, está sempre disposto a trocar tesouros com aqueles que têm coragem e algo a oferecer.

Efeito: Ao tomar esse elixir, os ossos do indivíduo têm sua constituição alterada, ficando tão rígidos e resistentes como os de um dragão. Ele também deixa o ser imune a qualquer ataque de esmagamento e seu peso é multiplicado por dois. Sua energia física triplica e sua energia heróica dobra. Pela mudança física repentina, o indivíduo se torna mais lento, logo sua velocidade recebe um ajuste de -5. A duração é de 1 hora, após esse tempo o indivíduo volta ao normal, mas se sente muito cansado e desgastado, sua energia heróica é zerada e ele perde 5 pontos na EF, pontos esses que ele recupera normalmente.

Essência de Nevasca

Origem: Arcana

Raridade: Muito Rara

Fórmula: Desconhecida

Descrição: Uma garrafa pequena de 350ml, com formato esférico e incrustada de pedras semipreciosas azuis; no interior existe um líquido azul-escuro que emite vapores gelados quando aberto.

História: Nevasca foi o dragão branco que teve a idéia de criar os dragonianos para adorá-lo, numa tentativa de obter poderes semelhantes aos dos deuses.

Como forma de estimular sua adoração, presenteou os líderes de tribo mais fieis com algumas dessas garrafas, juntamente com um pergaminho contendo a explicação do ritual de metamorfose que seus fiéis poderiam fazer em crianças humanas para torná-las dragonianas.

Cada garrafa continha o sopro do próprio dragão, aprisionado em um ritual que na realidade é uma complementação ao ritual da metamorfose dos Dragonianos. Mas somente o mais leal de seus servos poderia tomar a essência sem ser destruído.

Muitos dragonianos lutaram para conquistar o direito de possuir uma dessas garrafas, mas o temor de perder a vida caso não se mostrassem dignos, fez com que a maioria passasse toda a vida



esperando o momento certo de tomar o precioso elixir sem jamais abrir a garrafa.

Efeito: O boato sobre a morte de quem o tomar foi só mais uma forma sádica de Nevasca estabelecer sua adoração entre os dragonianos. Este elixir é na realidade um segundo passo no ritual de transformação do dragoniano, fazendo com que ganhe asas e a habilidade de voar com velocidade básica 50, e dobrando a força e o dano de seu hálito congelante. Porém, se tomado por um ser que não é um dragoniano, este se transforma temporariamente em um dragoniano com a capacidade de voar citada, e a de emitir um hálito congelante como um dragoniano líder. A transformação é permanente para dragonianos, e temporária para outros seres humanóides que passam 1 dia sofrendo a metamorfose e 7 dias na nova forma. No oitavo dia eles sofrem uma nova metamorfose voltando a sua forma original.

Infusão de Karma

Origem: Arcana

Raridade: Raro

Fórmula: Conhecida.

Ingrediente: Lozasdiel

Descrição: Um frasco redondo com a runa élfica que significa mana, de 130 ml de líquido de consistência rala e cor fracamente azulada, cheio de minúsculas partículas de ervas, com aroma de enxofre, e sabor parecido com espinafre.

História: Durante uma das inúmeras expedições que tentaram desvendar os segredos de Dartel, alguns aventureiros encontram uma erva de cor azulada e cheiro de enxofre que foi batizada de Lozasdiel. Após muitos experimentos descobriu-se que uma infusão dessa erva com alguns outros ingredientes é capaz de gerar uma poção que pode recuperar o vigor de usuários de magia e invocadores de milagres. Porém a fórmula ainda não foi totalmente desenvolvida e estudada e geram alguns efeitos colaterais, como sonolência e algumas alergias.

A poção possui duas grandes dificuldades: a primeira é que não se sabe ainda a quantidade certa de erva que deve ser misturada a efusão. Ao que parece, as propriedades da erva variam de acordo com a amostra obtida, independente da quantidade. E isso pode ocasionar com que a fórmula não funcione, como pode ainda agravar os efeitos colaterais. Em muitos casos pode levar o indivíduo a entrar em coma. A segunda dificuldade é encontrar a erva. Ela não possui um local específico em Dartel para ser encontrada e nasce sempre em pequenas quantidades, muitas vezes a quantidade não é suficiente nem para uma única poção, sem falar nas dificuldades naturalmente impostas pela Terra das Brumas.

E, é claro, existem aqueles que desconfiam da origem dessa misteriosa erva, afinal uma coisa que

emite cheiro de enxofre em Tagmar normalmente não é digna de confiança.

Efeito: Uma Infusão feita de Lozasdiel causa um ajuste de -2 por 2 horas em qualquer teste de habilidade que exija concentração e após esse período recupera até 15 pontos de Karma do místico.

Óleo de Submersão

Origem: Arcana

Raridade: Raro

Fórmula: Conhecida

Ingrediente: Fígado de Dragão Marinho de Gandara

Descrição: Uma garrafa de 750ml, envolta numa rede de cordas, contendo um óleo verde com tons de dourado, e aroma de bÍlis, e fechada com uma rolha de madeira.

História: Segundo os navegantes de Porto Livre, o principal ingrediente desse óleo é extraído das entranhas de uma criatura marinha habitante das águas próximas aos Recifes de Gandara. Essa criatura, chamada pelo povo de Dragão Marinho de Gandara, vive na parte mais funda dessas águas e sai nas noites de lua cheia para se alimentar. De tempos em tempos ela abandona o fundo do mar e vem às águas mais rasas em busca de variedade no seu cardápio.

Esse óleo verde com tons dourados, passado no corpo de alguém concede a habilidade de respirar embaixo d'água e aumenta a mobilidade do indivíduo dentro d'água. Mas para isso o corpo do indivíduo deve ser todo untado com esse óleo.

Efeito: Ele concede a quem untá-lo em todo corpo a habilidade de respirar embaixo da água e também concede um ajuste de +3 na habilidade natação. A duração é de um dia.

Pastilha das Visões

Origem: Sagrada

Raridade: Muito raro

Fórmula: Desconhecida

Descrição: Uma pastilha multicolorida cujo formato se assemelha a uma pequena barra de sal.

História: Cantam os bardos em seus versos, que há muito tempo quando a magia era algo raro e poderoso, Palier designou uma missão a três dos seus mais poderosos seguidores. Após a missão cumprida Palier resolveu recompensar os seus bravos fiéis com o que eles mais desejassem.

Como bons seguidores de seu deus e conhecedores de seu gosto, os devotos disseram que desejavam aquilo que havia de mais valioso em todo o mundo, o conhecimento. Palier, radiante com o pedido de

seus súditos, resolveu conceder o desejo e deu a um o poder de ver o futuro, ao outro o poder de ver o passado e o a outro a onisciência sobre qualquer coisa referente ao presente. Com todo esse poder eles tornaram-se praticamente inatingíveis a qualquer criatura comum.

Os versos contam ainda que os lendários devotos adquiriram com o tempo, pleno domínio de seus talentos, e tornaram-se capazes de transferir para porções de sal, pequenas quantidades de seus dons para assim demonstrar o seu poder aos incrédulos e infiéis.

Esse é o relato das canções sobre a lenda dos Senhores das Visões.

Efeito: Esta pastilha confere aos usuários o poder de ter visões conturbadas e difusas sobre algo referente ao passado, presente ou futuro. O indivíduo não tem nenhum controle sobre que tipo de visão terá ou sobre o tempo de duração que pode variar de segundos a dias. A visão pode ser bem clara ou pode não fazer sentido algum. O Mestre, se desejar, pode realizar um teste de concentração para saber se o usuário terá uma visão significativa.

Pastilhas Da Sonolência

Origem: Arcana

Raridade: Rara

Fórmula: Conhecida

Ingrediente: Casca de Salgueiro dos Mangues

Descrição: Uma pastilha de cor marrom escura em formato cilíndrico. O veneno tem a mesma cor.

História: Os Salgueiros dos Mangues, como são conhecidas uma variação vegetal abundante na região central dos Mangues, tem em sua casca um ingrediente extremamente analgésico.

Quando soube disso, o capitão Edil perguntou aos magos residentes em Uno se havia um meio de usar este ingrediente para produzir algo útil na defesa da cidade. Os arcanos, todos aventureiros, aceitaram o pedido e começaram a estudar as possibilidades.

Assim que souberam que os Gouras a utilizavam para produzir um chá, descartaram a opção de liquefazer a casca em uma poção, pois assim ela perdia muito de sua potencialidade. Um dos arcanos lembrou-se de um método acadêmico de concentrar elementos em uma forma sólida.

Criaram então uma pastilha, que, ao ser queimada, liberaria o veneno no ar. Sabe-se que Edil anda procurando aventureiros para testar seu uso nas inúmeras criaturas que habitam os Mangues. Mas existe um boato mais terrível: uma guilda de assassinos teria descoberto como destilar a essência desta pastilha em veneno poderoso.

Efeitos: Similar a magia sono nível 9, afeta uma área de 40m².

Veneno: Pertence ao Tipo IV. Este deve passar em um teste de Resistência Física contra força 11, caso contrário entrará em coma. Caso seja exposto uma segunda vez ao veneno, ou a uma dose realmente grande, e falhar novamente em um teste de Resistência Física, morrerá.

Pastilhas do Sono Infernal

Origem: Profana

Raridade: Muito Rara

Fórmula: Desconhecida

Descrição: Uma pastilha cinza escura, com brilho perolado numa casca queimada e quebradiça com o formato de osso.

História: Das criações dos sacerdotes demoníacos, poucas foram tão difundidas e usadas como as Pastilhas do Sono Infernal. Quando queimada liberava um cheiro muito parecido ao de enxofre e carne queimada, o que dava um fedor maligno aos seus usuários.

Os bankdis se reuniam em pequenas salas onde algumas destas pastilhas estavam sendo usadas, entravam e meditavam ali, respirando o cheiro que se fazia presente no ar e sentindo o seu efeito. Ao sair suas roupas ficavam impregnadas com aquela essência maligna.

Muitos dos que lutaram contra os bankdis não conseguiam descansar para lutar no dia seguinte devido a terríveis pesadelos que lhes tiravam o sono. Inúmeros foram os casos de campanhas arruinadas por esta razão.

Efeito: Aqueles que ficarem por mais de 5 rodadas na presença de alguém que tenha usado a pastilha a pelo menos 12 horas, sofrerá o efeito similar a magia Pesadelo (5) caso falhe na sua Resistência à Magia (Força de Ataque 5).

Poção Azafada3

Origem: Arcana

Raridade: Muito Rara

Fórmula: Desconhecida

Descrição: É guardado em frascos de confecção altamente rebuscada, com uma asa em formato de asa de borboleta, e tampa em forma de cogumelo. No interior encontra-se um espesso líquido laranja e brilhoso, que exala um perfume extremamente doce, e de 420 ml de volume.

História: Esta poção foi desenvolvida por um alquimista chamado Dimas que estudava as lendas e criaturas vindas da terra das brumas. Um dia ele conseguiu capturar uma fada, e fascinado pelo pó brilhoso que eventualmente se desprendia de suas asas fez diversos experimentos para analisar que poderes aquele pó poderia conter.

Durante seus estudos, acidentalmente, misturou o pó de fada com uma experiência para uma poção



de transformação. Posteriormente em um de seus testes ele tomou a poção e logo após sentiu o mundo girar abaixo de seus pés, sua visão também começou a rodar numa espiral agitada e sentiu seu corpo se contraindo como se fosse implodir.

Tentou segurar a cabeça para não desmaiar e notou que tudo em sua volta estava se tornando maior, até que se perdeu embaixo de suas roupas, que não encolheram. Quando conseguiu se soltar, percebeu que havia encolhido até o tamanho de uma fada. Percebeu que haviam brotado asas de libélula numa área de suas costas que estava coçando. Seu primeiro impulso foi o de tentar voar, tentou alguns instantes e conseguiu. Depois de passada a euforia inicial pela descoberta, sua preocupação foi conseguir uma forma de voltar ao normal...

Seis meses depois, Dimas apresentou sua fórmula no colégio alquímico, onde foi homenageado com um título. E desde então a fórmula com os ingredientes do experimento que foi usado no pó passou a ser um segredo de seletos membros do colégio, fato este que gera conflitos de interesses entre outros membros não agraciados com o segredo. Os rumores sobre os possíveis ingredientes dessa poção causaram certo atrito entre alguns os alquimistas e naturalistas (sem falar nos rastreadores e sacerdotes de Maira, que também ouviram rumores). Estes últimos tentam espionar os produtores da poção para descobrir sua fórmula e verificar se a natureza e as criaturas místicas estão sendo respeitadas (além de poder usar a fórmula para benefícios próprios).

Os magos que produzem a poção a partir do pó de fadas capturadas e criadas em cativeiro costumam armazenar a poção em frascos ricamente trabalhados para padronizar e identificar a mesma.

Efeito: Ao beber a poção, o usuário diminui seu tamanho em 10 vezes. Nessa forma, ganha um par de asas de libélula que o permite voar. Os objetos e roupas do usuário não são encolhidos, ao menos que a poção seja parcialmente derramada sobre o indivíduo antes que ele beba o resto. Enquanto nessa forma, o usuário ganha ainda a capacidade de se tornar invisível se quiser, e também a capacidade de mover objetos telecineticamente (com a mesma força que teria em seu tamanho normal) em uma distância de até 3 metros de onde estiver. A transformação demora 2 turnos e a duração do efeito é de uma hora. O deslocamento voando é a velocidade base da sua forma normal. Cada frasco contém uma dose para uma pessoa e seus objetos, ou para duas pessoas sem seus objetos e roupas.

Poção da Fúria de Combate Orco

Origem: Arcana

Raridade: Raro

Fórmula: Conhecida

Ingrediente: Orcadio

Descrição: Um frasco triangular com a runa élfica que significa orco, de 250 ml com um líquido de cor vagamente verde-alaranjada com cheiro acre.

História: Entre todos os povos de Tagmar, a fúria de combate da raça dos orcos nos campos de batalha é com certeza notória. Sobreviventes dos ataques de orcos bárbaros a Ludgrim no passado relataram que uma força maligna animava os orcos para o combate, enchendo-os de uma força assassina e bestial.

Espiões garantiram ter visto os orcos tomarem uma bebida estranha antes dos combates, e logo em seguida tornarem-se muito mais irascíveis e selvagens. Com muito custo essa bebida foi conquistada e sua composição foi analisada por magos Alquimistas. O resultado foi a descoberta de um musgo batizado Orcadio. A partir desse musgo os alquimistas tentaram reproduzir a poção.

O resultado foi uma poção de cor escura e gosto muitíssimo forte e amargo, extremamente difícil de ser ingerida. Essa bebida provoca uma ânsia praticamente assassina em quem a ingerir. O indivíduo pode tentar controlar-se, mas cedo ou tarde uma fúria animal e selvagem vai apossar-se da pessoa.

Sabe-se que essa fórmula é apenas uma versão fraca da Fúria de Combate Orco original. E que a fórmula pura transformaria o agente numa máquina de matar totalmente descontrolada, mortal e maligna. Mas o segredo dessa poção é um segredo absoluto conhecido apenas por grandes feiticeiros da Seita. Os efeitos da poção também garantem ao agente uma força descontrolada e uma determinação para o combate que é absolutamente insana e implacável.

A versão conhecida da poção é feita com base nas amostras do sangue de diversos animais selvagens misturadas a ervas e raízes específicas, algumas de difícil acesso. A poção deve ser preparada pouco antes de ser ingerida, só pode ser conservada por 12 horas, mas como ela é de fácil fabricação, basta fazer um chá quente com os ingredientes, o que não é um grande empecilho. Depois de ingerida a poção ficará ativa até que o indivíduo consiga dar vazão a toda a sua fúria.

Efeito: Os benefícios e as desvantagens são as mesmas da habilidade Fúria dos gladiadores (Manual de Regras 2.2, pág. 75) com a diferença que o usuário deverá fazer testes de Resistência Física para NÃO entrar em fúria imediatamente após ter tomado a poção.

O Mestre deve exigir um novo teste toda vez que entender que a situação do personagem mudou de um estado para outro, ou quando entender que ele foi novamente submetido a uma situação estressante, por exemplo: numa tortura toda vez que o personagem sofresse uma bofetada na face. A poção pode fazer efeito em até 4 horas, depois o organismo a absorve e o efeito não pode mais ser liberado.

Poção da Invisibilidade

Origem: Arcana

Raridade: Raro

Fórmula: Conhecida

Ingrediente: Peixe Pigi

Descrição: Um frasco cilíndrico de 150 ml com um líquido suavemente rosa, com dois minúsculos olhos de peixe flutuando em seu interior; cheira a peixe defumado e tem o sabor levemente amargo, mas principalmente agrado.

História: Essa poderosa poção tem a capacidade de deixar invisível por alguns momentos aquele que dela beber. Momentos esses que podem ser cruciais durante a invasão aos aposentos de um rei, ou para desaparecer momentos antes de se deparar com a guarda do castelo, ou até para não ser percebido por uma criatura.

A fórmula dessa poção é de conhecimento de parte dos alquimistas e curiosos sobre esse assunto em Tagmar. Contudo o ingrediente principal dessa poção, o pequeno peixe pigi, é encontrado apenas em Ludgrim no Lago Galatel. Esse lago é muito bem vigiado pela guarda de Ludgrim, o que torna muito difícil a procura do peixe pigi.

Porém correm boatos de que um jovem alquimista de Portis conseguiu encontrar um substituto para o raro peixe pigi, e que esse elemento seria de muito mais fácil acesso que o ingrediente original. Obviamente Portis nega tal descoberta, mas muitos dizem que essa nova fórmula encontra-se guardada e bem protegida dentro de uma das grandes torres localizadas na ilha flutuante existente no centro da capital desse país, sendo já muito cobiçada pelas guildas que agem em torno dessa cidade.

Efeito: Idêntico a magia Invisibilidade nível 6..

Poção da Ressurreição de Josar

Origem: Sagrada

Raridade: Muito Raro

Fórmula: Desconhecida

Descrição: Um frasco cilíndrico de 180 ml com um líquido branco vívido e pulsante.

História: Vencer a morte, alcançar a vida eterna. Esse, com certeza, é o motivo que leva inúmeras pessoas a saírem pelo mundo em busca de aventuras e conhecimento. Essa poção pode conceder algo parecido, senão a vida eterna pelo menos a oportunidade de se ter uma nova chance. Porém não se sabe se essa fórmula realmente existe e, se existe, como ela funciona (isso caso ela funcione realmente).

Josar era um renomado alquimista de Runa, conhecido por toda comunidade mística de Portis pelo grande número de descobertas no Campo Arcano por ele conduzidas. Josar, porém, foi acusado de traição e condenado a forca.

Após o enforcamento, seu laboratório foi revistado e muitas anotações foram encontradas e, dentre elas, uma citação sobre uma poção da ressurreição foi encontrada. Muitos foram os esforços para se encontrar a fórmula, porém não houve sucesso.

Mas correm boatos por toda Portis que um bando de ladinos teria invadido o seu laboratório antes da chegada da Guarda Arcana e roubado um baú contendo vidros com um líquido claro viscoso. Isso fez crescer a desconfiança de que o alquimista teria obtido a sua fórmula antes de passar para o reino de Cruine, isso claro se ele estiver realmente morto.

Efeito: Essa poderosa poção possui efeitos equivalentes às magias Ressurreição 10 e Regeneração 10, além disso, pode trazer à vida indivíduos que não tenham sido decapitados independentemente da quantidade de dano sofrido. Se a poção for tomada até 3 dias após a morte, trás o indivíduo a vida em perfeitas condições (qualquer membro ou órgão que tenha sido afetado é regenerado), depois desse tempo a volta à vida pode vir acompanhada de efeitos colaterais, como cegueira, perda das capacidades mentais e paralisia completa, isso vai depender do tempo, quanto maior a demora pior os efeitos colaterais.

Poção Dracobrasil

Origem: Arcano

Raridade: Raro

Fórmula: Conhecido

Ingrediente: Sangue de Dragão do Fogo

Descrição: Um frasco com 250 ml de um líquido vermelho que emite calor, mas que não chega a queimar quem pegar no frasco.

História: Durante os primórdios do Segundo Ciclo, quando a magia era extremamente poderosa, os Elfos Dourados detinham poderes arcanos incríveis. Entre eles existia um elfo dourado que simplesmente não tinha um nome ou se tinha, o tempo tratou de apagá-lo. Todos chamavam apenas como O Elfo Dourado. Ele era um mago poderoso e tinha um carinho especial pela raça dos Pequeninos, que sempre o divertia muito.

Um dia quando ele havia saído da pequena vila dos Pequeninos para se encontrar com alguns amigos arcanos, um dragão do fogo ficou sabendo que O Elfo Dourado tinha abandonado sua residência fixa na vila. Por pura inveja do imenso poder do elfo, ele atacou e destruiu a vila e se apoderou de muitos bens do Elfo Dourado tinha deixado lá. Quando o elfo retornou e viu a destruição causada, evocou uma poderosa magia para ver o passado. As imagens do massacre despertaram uma raiva incrível no Elfo Dourado, e durante o Segundo Ciclo a raiva de um mago era realmente terrível!

Indo sozinho ate o covil do dragão de fogo, travou uma terrível batalha, a qual só foi vencida após conjurar poderosas magias arcanas. O dragão do fogo ainda estava vivo quando o Elfo Dourado disse que através do sangue dele, os dragões do fogo iriam pagar pelo seu excesso de crueldade. Foi com o sangue do dragão que ele criou a Poção Dracobrasil que para a infelicidade dos dragões do fogo ele não fez questão nenhum de guarda esse conhecimento só para ele, ensinando a muitos sua formula. Com o Cataclima, a formula se perdeu, mas alguns frascos desta poção ainda podem ser encontrados.

Boatos dizem que outros magos conseguiram criar versões diferentes dessa poção, que funciona contra outros tipos de dragões.

Efeito: Igual à magia Armadura Elemental 10, mas funciona apenas contra a baforada dos Dragões do Fogo. O elixir não protege contra nenhum outro tipo de fogo.

Poção Vigor de Sevides

Origem: Sagrada

Raridade: Raro

Fórmula: Conhecida

Ingrediente: Edisselia

Descrição: Um frasco na forma de um fruto qualquer de 150 ml com um líquido de cor púrpura.

História: A Leste de Campo Branco, bem afastado das grandes cidades no meio de um território abandonado da Levânia, existe um povoado antigo habitado por adeptos de uma Seita fiel a Sevides, que se denominam Filhos da Terra.

Há muitas gerações os primeiros seguidores da Seita Filhos da Terra, que viviam da agricultura, passavam por muitas dificuldades. A terra era difícil de ser trabalhada e o número de pessoas trabalhando nas plantações não era suficiente. Encontrando-se em momento de desespero e medo de que a Seita chegasse ao seu fim, os líderes rogaram a Sevides que lhes desse um meio de não se extinguirem e de poderem continuar dedicando suas vidas aos louvores de seu deus.

Sevides então teve pena deles e lhes concedeu uma semente nunca antes vista. Os fiéis, confiantes e esperançosos, plantaram a tal semente e qual foi o espanto de todos quando, em apenas três dias, a semente germinou e se transformou numa bela planta com uma flor púrpura no topo de seu caule. A essa flor foi dado o nome de Edisselia. Após duas semanas a pequena flor já havia se multiplicado e tomado conta de todo um lote de terras.

Na primeira noite de Lua Nova após o plantio da semente, um ser apareceu em sonhos ao líder da do povoado e orientou que no dia seguinte todas as flores fossem colhidas e fossem esmagadas gerando um suco. Este deveria ser armazenado e bebido por todos do vilarejo em doses que permitissem que a poção durasse um ano. E assim foi feito. No dia seguinte à colheita todas as plantas morreram e voltaram a nascer na mesma época, um ano depois, novamente sendo colhidas na primeira lua nova após o nascimento da primeira flor, como as lendas dizem é feito assim até os dias de hoje.

O suco da planta dava a disposição e força fora do comum que permitia a quem o bebesse trabalhar por 5 homens pelo dobro do tempo normal. Toda essa energia fez com que as plantações se desenvolvessem, e essa produção permitiu que o vilarejo se sustentasse e ainda pudesse comercializar seus produtos trazendo prosperidade ao vilarejo. Há boatos que eles embora mantenham grande fluxo de comércio de seus produtos agrícolas, não gostam de visitantes no vilarejo, sendo sempre vistos como ladrões em busca do poderoso Vigor de Sevides. Por isso a cidade é bem vigiada e o local onde nasce a planta é mantido em segredo e vigiado constantemente, assim como o esconderijo onde se guarda a poção só é conhecido

pelo líder. E este, uma vez por mês, vai sozinho buscar somente o suficiente para o consumo mensal de sua população.

Efeito: O indivíduo recebe +10 EF podendo ultrapassar o máximo, +3 de Força, +3 de físico, ajustando-se também tudo que é calculado com base nesses atributos. Os efeitos dessa poção duram 12 horas e durante esse tempo o indivíduo não sente fome, sede, sono e nenhum tipo de cansaço físico. Após o período de 12 horas o usuário sente uma fome avassaladora além de um sono incontrolável o que causa um ajuste de -8 em qualquer coisa que o indivíduo tente fazer, mas uma boa refeição e 10 horas de sono ininterruptas deixam o indivíduo recuperado dos efeitos colaterais.

Ungüento da Transparência

Origem: Demoníaca

Raridade: Muito Raro

Fórmula: Desconhecida

Descrição: Geralmente este é encontrado em um cubo de vidro de 200mg, contendo uma tampa também de vidro repleta de ornamentações gravadas na superfície, e guardando uma pasta cinza com minúsculos grãos brilhantes multicoloridos.

História: Esta pasta cinza, que deixa qualquer coisa transparente, foi encontrada pela primeira vez no 2º Ciclo, e muitas vezes após. Sua história é sempre seguida de roubos, mortes e traições.

Ela é encontrada em pequenas vendas ou em esquinas escuras, o vendedor sempre consegue vender uma de suas incríveis pastas do desaparecimento.

O nome deste unguento não passa de um mero engano, pois seu poder real é muito mais terrível. Seus criadores infernais criaram alguns destes e enviaram para o plano Material por pura maldade, para ver mortais se corrompendo por uma besteira e então morrerem sem entender o porquê.

Efeito: A parte onde for aplicada fica intangível, podendo atravessar objetos sólidos. Vale frisar que o local onde é aplicada não é tocado por qualquer tipo de matéria, isso inclui o ar. Caso alguém passe isto no rosto, não poderá respirar até que seja removido pela magia Quebra de Encantos (7).

Outros Objetos



Arca de Lipse

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Caixa

Descrição: Uma arca de 50 cm de largura por 70 cm de comprimento e 60 cm de altura, é ricamente adornada com gemas.

História: Lipse, a brisa do amanhecer, era uma jovem elfa que trazia em seus olhos a força da sua mãe, e em sua voz a ternura de Selimom. Seus cabelos perfumados e a sua face angelical encantavam até o mais indiferente dos mortais. Era assim que o seu pai, o ilusionista Nalfen, a via: uma criança perfeita merecedora de toda a felicidade que os deuses haviam reservado ao mundo.

No dia em que Lipse apresentou aquele que havia conquistado o seu coração, Nalfen perdeu o chão. Sua linda criança havia se transformada em uma encantadora mulher. A mais bela elfa de todas!

A casa escolhida pelo casal para viver a sua paixão ficava em Caterim, cidade natal do noivo. Decidido a dar o mais belo presente à sua filha, Nalfen escolheu o grande tesouro da sua família. Uma singela arca de madeira nobre, ricamente adornada com safiras e turmalinas, que pertencia à sua falecida esposa. Usando um encanto perdido e muito perigoso, Nalfen dotou o objeto com um grande poder mágico. Era um ato que representava o infinito amor que nutria por sua criança.

No dia do casamento, Nalfen entregou a pequena arca à sua filha. A jovem Lipse se derramou em lágrimas ao reconhecer o objeto que tanto lembrava sua mãe, pois sabia o quanto tal objeto representava para o seu pai. Nalfen com os olhos marejados de lágrimas ficou feliz por ter escolhido o presente certo.

Após a cerimônia, os noivos partiram para a lua-de-mel. Os presentes e alguns familiares do noivo seguiram direto para Caterim, mas nunca chegaram ao seu destino, pois a caravana em que estavam foi atacada e saqueada por ladrões. A arca nunca mais foi vista. Lipse chora até hoje a perda do seu presente de casamento.

Efeito: Uma pequena arca sem fundo de origem élfica, capaz de carregar diversos objetos ao mesmo tempo. Esses objetos não alteram o peso da arca. A arca é bem pequena e só consegue carregar objetos pequenos e inanimados.

Armadilha de Licafel

Origem: Profana

Raridade: Única

Objeto: Estatueta

Descrição: Da base, inúmeros tentáculos negros se entrelaçam verticalmente em um emaranhado que termina em uma gema esmeralda oval.

História: A muitas luas, com a fuga de remanescentes dos licantropos Silzastrels, algum dos que vieram ao mundo conhecido esconder-se e tentar formar uma nova geração de sua tribo, trouxeram consigo varias de suas riquezas pessoais e também muitas lendas. Dentre estas lendas vindas com esses sobreviventes do Império, uma conta sobre Sotet Felre, chamado também de Nuvem de Trevas, que é a tradução de seu nome.

Sotet era um licantropo que em sua forma humana vivia em uma região próxima ao Domo de Arminus, possuía a pior das índoles e costumemente se aventurava numa floresta próxima dali para aprimorar sua magia.

Ligado às forças negras da magia em todas as suas formas, de modo que havia convivido com vários magos do Império, um destes era um demonista que ensinara a Sotet algumas de suas magias, e sendo já bem avançado na idade deu a Sotet a incumbência de guardar um objeto de inigualável poder maligno.

O objeto em questão teria o poder de perturbar o equilíbrio de convivência entre todas as criaturas vivas no raio de atuação, como o objeto tinha tal poder não se sabe, porém Sotet não entendendo bem os efeitos dos quais o mago lhe dissera e na ambição de ter controle sobre as criaturas a sua volta, matou o velho e tomou para si. Decidido a testar o Artefato, usou-o fazendo com que todas as criaturas do trecho de floresta a sua volta, vissem como inimigos uns aos outros. O resultado foi um banho de sangue.

Nunca mais se viu Sotet Felre nem também o estranho artefato que ele levava consigo após sua fuga segundo contam as lendas e canções da região.

Efeito: Esta pequena estatua faz com que o estado moral de todas as criaturas em um raio de 100m se torne Extremamente Agressivo, caso não passe em um teste de Resistência à Magia contra Força de Ataque 18. Para mais explicações sobre os Estados Morais ver a Magia Modificar Espírito.

Baú Darteliano

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Baú

Descrição: um baú de 1 metro cúbico que possui tons vermelho escuro vívido e possui uma poesia gravada em Lanta em sua tampa.

História: O estranho grupo formado por três pequeninos e um meio-elfo adentrava sorrateiramente o interior da grandiosa caverna situada entre os arredores da nascente do rio Galartel e a floresta de Tambur. Chegaram até ali rastreando as pegadas de um gigante, e queriam dar-lhe uma lição. O monstro por muito tempo aterrorizava aquela região com seus servos, trols das sombras. Como estes haviam sido amaldiçoados em um pacto demoníaco e



abandonados pelos seus antigos senhores há muitos séculos, foram facilmente dominados pelo gigante de duas cabeças Glartis, que possuía uma inteligência acima da média dos gigantes e uma forte inclinação para o mal.

O covil estava sem os seus moradores. Os trols haviam sido derrotados pelo grupo, com o auxílio de um servo de Maira que se utilizara de uma armadilha para expor os trols sombrios ao sol. E o gigante deveria ter saído, talvez em busca deles. Restos de animais jaziam por todo o chão, e pedaços de corpos de bestiais podiam ser vistos amarrados nas estalactites da caverna. Todo o local cheirava a podridão.

No meio da caverna, em uma espécie de altar, podia ser visto um grande baú de tons escuros de escarlate. O baú continha diversas runas, e ao se aproximar atentamente, o grupo percebeu que algumas dessas runas eram na verdade inscrições, que os pequeninos reconheceram imediatamente como uma poesia em Lanta, que dizia o seguinte:

Do rei antigo experimentei

Amores, cantigas,

Vivi como um rei.

Em tempos sombrios,

Busquei novo lar.

Acolhido e alegre na nova morada

De novos prazeres pude desfrutar.

Da aurora à alvorada

Crianças e fadas, pássaros a cantar.

Em Dartel, sempre.

A alegre manhã se estende

Até o sol se por.

Mas,

Se a sombra dormente

Novamente chegar

Partirei para aonde

Ainda houver fulgor.

Enquanto isso, vivo a cantar.

Verificando se não havia armadilhas, o pequeno Pirlo se aproximou ainda mais e abriu o baú. Dentro dele encontrou algo que jamais esperava ver, e todos se aproximaram para ter a mesma visão. Dentro do baú aparentemente não existia nada, e ao mesmo tempo existia um mundo. Podiam ver a luz do sol brilhar sobre um tesouro guardado nas ruínas de uma construção antiga, e sabiam que aquele não podia ser o reflexo do sol numa caverna subterrânea dali, pois onde estavam o clima estava carregado e mau se via a claridade. Apurando os sentidos, Pirlo, Lino, Jarbo e Siltan não viram nenhum sinal do gigante. Então, cobiçando aquele tesouro, os pequeninos se amarraram e um deles desceu através de uma corda para pegá-lo. Um

pouco depois de descer, ele reconheceu o lugar, e gritou para os colegas:

Estou no deserto de Blirga! O baú é um portal para o deserto de Blirga! Daqui eu posso ver por quatro grandes portas as areias do deserto, os montes próximos a Dameste e as brumas de Dartel!

Mas, enquanto o jovem alegremente dava a notícia, seus companheiros gesticularam assustados para que fizesse silêncio. Uma sombra gigante cobriu o baú. Sem perder tempo, o pequenino subiu de volta na corda que vinha do portal no teto da construção e se juntou aos seus companheiros na luta contra o gigante.

...

Os pequeninos desenvolveram este baú para servir de fuga, de Dartel para Tagmar, em momentos de necessidade. Em um passado distante ele foi achado por um grupo de humanos (magos de Levânia) que mudaram as propriedades mágicas fazendo com que ele ficasse com um portal permanente para uma antiga construção (talvez do Segundo Ciclo) no deserto de Blirga, Levânia. Ele foi usado por bastante tempo por um circo de Ludgrim e foi roubado por ferais que o escondiam e o adoravam na floresta Tambur. Então ele foi roubado dos ferais pelo grupo de trols das sombras que serviam ao gigante de duas cabeças.

Efeito: O baú possui a capacidade de abrir um portal em seu interior para o deserto de Blirga sempre que é aberto. Quem está no deserto vê, a 3 metros de altura, uma janela aberta no ar e do outro lado consegue enxergar quem está olhando para dentro do baú. Não importa a localização do baú, o portal sempre se abre para exatamente o mesmo ponto do deserto na Levânia. Porém, se o baú for levado para este ponto, aberto e erguido até a janela do portal (que é ligeiramente maior que o baú neste lado), coisas misteriosas podem acontecer: o baú pode se implodir, ou pode se livrar da magia dos humanos e abrir um portal para algum outro lugar de Tagmar, talvez até para Dartel.

Bussola Astral

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Objeto: Bussola

Descrição: Este artefato é na verdade uma pequena caixa redonda e dourada com poucas inscrições em seu redor. Uma tampa de vidro permite que seja visto uma pequena agulha em seu interior. Essa agulha também é dourada e na verdade parece flutuar dentro da caixa.

História: Jacar corre por dentro dos bosques que ladeiam a aldeia que morava, em seu rosto encontra-se a marca do terror. Ao fundo, as chamas do que antes era sua morada aumentam e avançam sobre a floresta que se encontra seca nesta época do ano. Lembrando-se de ter avistado os inimigos de seu povo quase tarde demais, estes





avançavam espalhando a morte em sua vila, queimando casa após casa. Essa visão não saía de sua cabeça enquanto suas pernas não paravam de se movimentar. Sua corrida pela floresta poderia não somente salvar-lhe a vida, mas também proteger o precioso artefato que levava consigo. Conseguiu pegar dentro de sua casa este precioso item e sair antes que chegassem ao meio da vila. Correu ainda mais...

Cruzou um rio, sabia que agora faltava pouco para alcançar a estrada. Não ouvia perseguidores, mas nem por isso ousava diminuir a passada. Alcançou a estrada e pôs-se a correr por ela no sentido nordeste. A sorte falou mais alto uma vez mais, pois ouviu ao longe uma carroça que vinha na direção contrária.

Molhado e com a respiração descompassada, acenou para o carroceiro e lhe informou sobre o ataque. Este logo fez meia volta e partiu o mais rápido que pode, não sem antes dar carona ao jovem que o alertara.

- Meu nome é Silas e faço entregas de tempo em tempo nessa aldeia que me falou. Qual é seu nome meu rapaz?

- Jacar, filho de Josmar, o sacerdote de Plandis...

Os olhos do entregador brilharam estranhamente.

- Josmar é um homem nobre e bom! Fico feliz por ajudar sua família! Diga meu rapaz, seu pai se salvou?

- Não tenho certeza... acho que... acho que não! - o jovem começou a chorar agora que passara a excitação inicial.

- Pelos céus! O que será da bússola astral! Temos de voltar lá!

- Agora não é a hora, temos de esperar eles saírem de lá para procurá-la. - o garoto não soube precisar como este entregador sabia do artefato.

- Você está com ela aí não está?

- Se estivesse, já estaria em local seguro e não aqui... - mentiu o menino.

- Uma pena... Mas sabe aonde seu pai a esconde?

- Sim! Debaixo do altar do templo! Uma vez o vi colocá-la lá... - mentiu mais uma vez o jovem, já achando estranha a insistência deste homem.

- Então obrigado meu rapaz, você já teve sua utilidade para mim! - E com um punhal Silas acabou com a vida do rapaz, seu corpo caindo na beira da estrada. Com a arrogância dos grandes seres, Silas nem ao menos pensou em revistar o corpo do garoto. Limitou-se apenas a se transformar em corvo e voar de volta a aldeia em chamas, seus comandados agora tinham aonde procurar o artefato...

Efeito: A Bússola Astral indica o caminho para qualquer lugar que se queira ir, mas é necessário que a pessoa conheça o local. Seu funcionamento é simples, basta segurá-la com uma das mãos e

pensar em um ponto de referência existente no local. A partir daí sua agulha fará um número de voltas iguais ao total de dias de caminhada até o lugar.

Mas se o usuário não conhecer o lugar, a Bússola Astral irá apontar para alguém que conheça, mas não informará a distância.

Caixa de Miniaris

Origem: Arcana

Raridade: Único

Objeto: Caixa

Descrição: É uma caixa de madeira, com pequenos desenhos em alto relevo. Mede 22 cm de comprimento, 16 cm de largura e 12 cm de altura. Seu interior é simples sem relevo ou fundo falso.

História: Para muitos a arte de atuar é mais do que um meio de sobrevivência, mas também um meio de encarar a própria realidade. Desde muito cedo o jovem Roberto foi um rapaz dedicado às artes cênicas, uma herança de família. Mas foi em um festival de verão que sua vida mudou completamente. A ação de bandoleiros na região no momento do festival levou todo o dinheiro da festa e a vida de várias pessoas entre elas a dos pais de Roberto.

Na cidade na época vivia o grande alquimista Miniaris. Um homem simples, mas muito habilidoso que se comoveu com o drama de Roberto e prometeu ajudá-lo. Criou um artefato místico que garantiria a Roberto a capacidade de parecer com todo aquele que desejasse.

Valendo-se da caixa, Roberto conseguiu realizar seu desejo e vingança e por fim se lançou sozinho em outras aventuras pelo mundo.

Efeitos: Colocada uma argila comum dentro da caixa e nela permanecendo por duas noites, esta acaba adquirindo a capacidade mística de dar as feições e formas de todo que a usar sobre seu rosto. O tempo de duração é de 12 horas.

Graças à argila encantada através da Caixa de Miniaris, qualquer pessoa pode assumir a forma da pessoa que desejar, contudo não possuirá as mesmas habilidades ou conhecimentos, ou qualquer outras características do indivíduo copiado.

Copa de Palier

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Objeto: Taça

Descrição: Uma taça de tamanho normal feita de ouro, com desenhos gravados. Possui uma runa élfica que significa "verdade" gravada em seu fundo.

História: Quando o regente de Pino desconfiou que a aliança entre as cidades estivesse sendo





quebrada por um traidor, chamou todos os seus pares para um banquete. E no fim, enchendo de vinho uma copa de cristal trabalhado, com borda de ouro, propôs um brinde à amizade entre todos. A taça passou de mão em mão, para que todos bebessem.

Em seguida, o anfitrião pediu que cada um por sua vez se erguesse e reafirmasse seu compromisso de defender as cidades. Todos o fizeram, exceto o de Torbel; na sua vez, ele se viu forçado a admitir que estava traindo a aliança. Foi preso e, por exigência de todos os presentes, destituído de seu comando, sendo substituído por um nobre fiel à confederação.

A taça usada no banquete havia sido pedida pelo regente a Palier. Para descobrir a verdade sobre a traição, ele havia prometido erguer um grande templo ao deus, que atendeu ao seu pedido. A promessa, porém, foi esquecida. E quando o regente precisou uma vez mais utilizar a copa, descobriu que ela havia desaparecido de seu tesouro.

Efeitos: A Copa de Palier tem a virtude de obrigar todo que beber dela a dizer a verdade durante os 60 minutos seguintes, caso falhe em um teste de Resistência à Magia contra Força de Ataque 20.

Esferas Guardiãs

Origem: Divina/Sagrada/Arcana

Raridade: Única

Objeto: Esfera

Descrição: 3 esferas, a primeira é dourada, a segunda azul e a terceira branca. Todas possuem apenas 3 cm de raio.

História: *Eu me lembro de um conto que meu avô me contou uma vez quando eu era pequeno, sobre um terrível mal sendo aprisionado por um grupo de lordes da nossa raça, usando apenas uma pequena esfera, criada no tempo em que o Senhor da Luz, Palier, ainda vivia entre os nossos.*

Lembro-me que ele havia me dito detalhes sobre a criação dessas incríveis esferas, uma havia sido criada pelo próprio Palier, a segunda e a terceira feitas por um grande mago e por um grande sacerdote, ambas para homenagear o Grande Pai da nossa nação.

Lembro de ver a tristeza nos olhos do meu avô enquanto ele me relatava a destruição da casa nobre que guardava as esferas durante o Cataclisma, e como este e outros tesouros do nosso Lar Ancestral foram perdidos para sempre.

Mas registro aqui neste diário, a esperança que um leitor um dia busque estes artefatos e os devolva para os Grandes Salões de Lar. Pois sendo apenas nós os elfos capazes de utilizar as criações de nossos pais, que tenhamos as esferas quando um imortal e poderoso mal pairar sobre o mundo de Tagmar.

Elionen, Bardo Meio-elfo Exilado de Lar

Efeitos: Estas esferas são capazes de aprisionar uma criatura cada por até 200 anos. No momento do aprisionamento, a criatura deve fazer um teste de Resistência à Magia contra Força de Ataque 15. Após esse período, os efeitos do encanto cessam e a criatura é liberada. Nada impede que ela seja aprisionada novamente. Quando sem nenhum prisioneiro, as esferas emitem uma luz azul com efeitos semelhantes à magia manipulação da luz 4, 2 vezes ao dia. As esferas são independentes uma das outras. Só podem ser usadas por elfos.

Esferas Solares

Por Marcos Faria

Origem: Arcana/Profana (escolha do Mestre)

Raridade: Rara

Objeto: Esfera

Descrição: Uma esfera dourada de 5 cm de diâmetro, com dois sóis gravados.

História: Uma esfera de ouro do tamanho de uma ameixa já seria valiosa. Mas as esferas solares, criadas por antigos magos elementalistas para canalizar o poder do sol, são ainda mais.

As esferas solares foram largamente utilizadas no Segundo Ciclo, mas como tudo daquele tempo, desapareceram após o Cataclisma. Não se sabe quantas ainda existem em Tagmar, mas ainda são muito procuradas por magos que desejam estudar seus encantamentos e aventureiros que as desejam como utensílio de viagem e combate.

Até mesmo a Seita teve em mãos alguns exemplares desse artefato, e deram um toque profano que absorvia toda a luz do local. Mas essas esferas profanadas são ainda mais raras que as suas versões arcanas.

Efeitos: As esferas funcionam como baterias, acumulando uma energia que pode ser usada depois de duas formas: difusa, iluminando uma área de 10 metros de raio durante 24 horas, ou concentrada, na forma de um raio que cega um oponente por 30 segundos ou 5 rodadas. Uma vez carregada pode ser usada 3 vezes, não importa qual combinação entre as formas possíveis de uso.

Estatua de Cristal

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Estatua

Descrição: Uma estátua de um homem caído de joelhos sobre sua espada, sendo que ela está crava da na cabeça de um dragão. A estatua é feita em cristal levemente fosco.

História: Hector Folha-Pálida, foi no seu tempo a representação dos ideais de Crisagom, o que era mais árduo e cruel do que nos dias atuais. Nascido durante o Segundo Ciclo da história de Tagmar, filho de lenhadores devotos de uma das faces de





Maira. Cresceu ouvindo histórias sobre heróis que derrotavam tiranos e eram saudados pelos plebeus, e em seus sonhos infantis desejou ser um deles.

Sua chance surgiu quando um cavaleiro apareceu ferido próximo a montanha onde Hector morava. Não reconhecendo o emblema que este trazia na capa, decidiu por ajudá-lo primeiro e perguntar depois. Tratou da ferida, um enorme talho no peito, até que o guerreiro recobrasse a consciência. Quando acordou, agradeceu os cuidados e tentou partir imediatamente, mas a ferida reabriu e ele voltou a desmaiar.

Por dois dias ele permaneceu desacordado e febril, durante este tempo ele falava sobre reis feiticeiros que espalhavam morte e escravidão nas terras ao norte, sobre honra, lealdade e justiça, além de repetir constantemente o nome Crisagom.

Quando acordou, se deparou com a mãe de Hector tratando os ferimentos. Ela era uma elfa de cabelos negros, o pai de entrou em seguida com o machado nas mãos atendendo o chamado da mulher, ele era um homem de meia idade, cabelo louros, e com um porte físico natural de um lenhador. Por último veio Hector, um meio elfo adolescente de cabelos ruivos, bom porte físico e com um brilho único no olhar.

O estranho se apresentou como um religioso em missão sagrada, ele devia se unir aos outros iguais a ele para combater um mal terrível nas terras do norte, após isso os moradores se apresentaram e ele agradeceu os cuidados dispensados e pediu licença, pois devia partir o quanto antes. Fez uma prece rápida e uma luz forte brilhou no seu ferimento, curando-o completamente.

Ele se levantou, chamou seu cavalo e ao montar o jovem meio-elfo lhe fez um pedido simples. Pediu que o levasse para longe onde ele poderia fazer novamente o que tinha feito pelo viajante. Tocado pela bondade, o viajante acolheu o garoto com a permissão dos pais e o levou para um novo mundo. Um mundo de Caos e Guerra, um mundo onde Crisagom, deus para o qual o viajante se dedicava, pedia uma conduta de Honra e Justiça.

Por 10 anos, Hector foi adestrado nas artes da guerra, da etiqueta e da honra, até se tornar um Cavaleiro da Honra, um sacerdote de Crisagom. Participou de várias batalhas ao longo de sua vida, por 200 anos serviu cegamente aos ideais de seu deus, viu seu pai morrer de velhice e sua mãe de solidão, conheceu dois elfos que se tornaram seus grandes amigos, o primeiro, muitos anos mais velho, era um mago e o segundo, apenas algumas décadas mais jovem, era um bardo extremamente habilidoso com o pincel e a flauta. Até que recebeu uma missão, a sua última.

Sua tarefa era proteger um vilarejo, próximo às montanhas onde nascera de um exército de criaturas controladas por Dragão Vermelho, sendo este servo de um dos Reis-Feiticeiros. Ele deveria organizar as defesas do lugar e agüentar por alguns dias até que os reforços chegassem. Apenas com sua fé ele partiu para a batalha. Seu tutor havia

morrido anos atrás, sua família também jazia em outro mundo. Seus dois amigos ao tomarem conhecimento da missão suicida do companheiro, decidiram acompanhá-lo.

Ao chegarem no vilarejo, perceberam que não voltariam vivos. Metade do povoado já havia sido destruída por batedores e a população transformada em desmorts. Após dar o descanso final os mortos-vivos, tentaram criar um plano para defenderem o local. Apesar de deserta, a vila bloqueava a única trilha para atravessar as montanhas, logo era um ponto estratégico vital. O mago ergueu muralhas e encantou as armas que encontrou para que lutassem sozinhas; o bardo usou ilusões para criar um exército nas muralhas e Hector santificou a vila para que o mal não pisasse levemente naquele solo.

Na mesma noite, as muralhas foram atacadas por batedores, mas estes foram mortos por Hector. O inimigo usava orcos como infantaria, isso sugeria um exército cruel, maligno, numeroso e poderoso. Então vendo que suas chances se reduziam cada vez mais, o sacerdote orou para que sua morte fosse mais que honrada, fosse útil.

No amanhecer do dia seguinte o exército apareceu, uma horda de alguns milhares de orcos e outras criaturas comandadas por um aterrorizante Dragão. Ao ver as tropas inimigas, Hector analisou friamente a estratégia que seria adotada pelo adversário e criou a sua.

Durante toda a manhã, os três defensores lutaram para conter o avanço. O sacerdote e sua espada impediram que qualquer ser atravessasse a porta da muralha, o bardo anulou as magias inimigas e semeou o terror ao aumentar a imagem do sacerdote e o mago destruiu com sua magia todas as máquinas de cerco do exército. Tudo fluía como Hector planejava.

Ao meio dia as tropas cessaram o ataque para se reorganizar, mas agora havia uma falha. A elite da tropa vinha na frente para atacar e eliminar os defensores, prevendo isso Hector pediu que seu amigo mago o lançasse pelo ar contra o general inimigo. Após isso o bardo e o mago impediriam o retorno das tropas para ajudar o Dragão e o sacerdote iria eliminar o comandante inimigo, terminando assim a ameaça.

Hector foi arremetido contra a criatura, mas mau foi notado, pois o mago já disparava novas magias contra o exército. Seu pouso foi perfeito, apenas a alguns passos do Dragão. A luta que se seguiu foi injusta. A fera cuspiam chamas e atacava com suas enormes garras ferindo o sacerdote, e este revidava ora com a espada ora com suas preces. O fim do combate foi heróico e honrado, mas também foi trágico. Hector teve seu braço esquerdo arrancado junto com o escudo, o Dragão havia abocanhado o sacerdote ferido, mas este sem hesitar levantou sua espada e com uma força inacreditável fez a lâmina atravessar o crânio da criatura matando-a.





Quando a criatura caiu, Hector saiu de sua boca, subiu em sua cabeça, ajoelhou-se e cravou a espada entre os olhos do Dragão Vermelho. Então, o mago e o bardo vendo que seu companheiro havia vencido aumentaram as defesas fazendo as tropas recuarem, estas vendo que seu líder estava morto, debandaram.

Quando seus amigos chegaram ao seu corpo, Hector já estava morto. Os dois se olharam sem saber o que fazer. O bardo começou a cantar um musica que Hector gostava. Foi então que o mago lançou um encanto, um encanto eterno. A cabeça onde o sacerdote estava ajoelhado foi separada do corpo e transformada em cristal, assim como Hector e sua espada.

A estatua foi colocada no centro vila, local onde o bardo e o mago lançaram um feitiço juntos. Todo aquele que adentrasse a vila, veria a batalha, presenciaria o sacrifício e a vitória de Hector. Pois sua morte seria útil eternamente, ela iria inspirar heróis pela eternidade.

Efeitos: Todo aquele que chegar a 100m de distancia da estatua começará a ter visões da batalha, quanto mais próximo chegar, mais claras elas ficaram. Cada pessoa só é afetada uma vez pela magia. É impossível resistir. A estatua é feita de um cristal mágico indestrutível a meios comuns.

Sabulus, A Manipuladora

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Flauta

Descrição: Uma flauta doce negra com detalhes em dourado, possui entalhes por toda sua extensão, e estes brilham levemente a luz da lua.

História: Febian era um bom bardo pra sua idade, afinal ele já tinha andado por quase toda Tagmar a procura de atos heróicos dignos de serem cantados. E durante essa jornada conheceu homens tão nobres quanto um servo de Crisagom, e que foram tratados como demonistas. E seres vis, que eram aplaudidos por multidões e recebidos por reis. E toda sua experiência o tornou amargo e cético aos 27 anos, pois já não acreditava mais nas instituições criadas pelos mortais em nomes de seus deuses.

Com toda essa amargura no coração, Febian foi convidado por um mago, ex-companheiro de viagem, para fazer uma apresentação em Runa, em uma festa da nobreza local.

O mago era Gernal, um oficial da Guarda Arcana. Após o festejo, os dois sentaram para conversar, e após algumas taças de vinho, o mago propôs que seria capaz de criar um encanto que permitiria resolver as injustiças que tanto incomodavam seu amigo.

Febian levou a conversa como brincadeira, mas Gernal levou a idéia a seus superiores que o instruíram no método a ser usado, desde que o

item fosse entregue ao conselho assim que concluído.

Então Febian viajou por mais dois anos. Andou por Verrogar, Filanti, Plana e quando pensou em visitar Runa para rever seu velho amigo, recebeu uma encomenda com a marca arcana usada por Gernal. Dentro do pacote havia uma flauta dourada e negra, e um cartão com os dizeres: Esta é a realização da minha vida e a esperança da sua.

Preocupado com o amigo, o bardo foi o mais rápido possível para Runa, mas quando chegou lá descobriu que ele havia sido enforcado por traição contra o Conselho.

Febian partiu mais uma vez numa jornada por Tagmar, mas dessa vez as coisas seriam diferentes...

Efeito: Esta flauta permite ao usuário controlar uma pessoa como se utilizasse a magia Sugestão nível 10, mas a duração é de uma semana. Essa habilidade só pode ser usada em um alvo por vez.

Harpa de Zeena

Origem: Sagrada

Raridade: Única

Objeto: Harpa

Descrição: É uma harpa de madeira adornada com ouro e prata, suas cordas possuem uma cor levemente esverdeada. Além disso, possui o nome Zeena, entalhado no seu lado maior.

História: Zeena era uma barda, devota de Maira e amiga dos animais. Passava os dias cantando com os pássaros e compondo para as árvores. Tudo isso mudou quando um velho amigo de aventuras, o sacerdote de Maira, Calicante, lhe pediu ajuda para criar um artefato.

Tal artefato deveria ser de utilidade apenas para a Ordem e seus integrantes, além de ser por si próprio uma homenagem a Maira. Zeena, por ser muito mais criativa que Calicante, deu várias idéias, mas nenhuma delas eram magicamente viáveis.

Um dia, quando caminhava para ter mais um encontro com Zeena para discutir a tarefa a ele imbuída, Calicante se deparou com a barda tocando uma simples harpa enquanto cantarolava para os pássaros. Neste momento uma idéia caiu-lhe como um saco de farinha na cabeça. Algo que reciasse a harmonia que existia naquela cena, a sintonia de Zeena e as criaturas de Maira. Era essa a resposta.

Trabalhou com os artífices da Ordem por alguns meses, e orou a Maira pela benção dela para sua criação. O resultado foi uma Harpa de madeira, com entalhes decorados a ouro e prata. Quando foi mostrar sua obra a Zeena, descobriu que ela havia partido rumo a Savarossa para ter um encontro com seu antigo mestre.

Calicante dedilhou uma breve melodia na Harpa, então surgiu uma águia ao seu lado, ele embrulhou a Harpa em sua capa e entregou a ave para que ela





entregasse a sua amiga. E a águia alçou vôo, depois deste dia não houve mais notícia de Zeena ou da Harpa.

Efeito: Este instrumento, que invoca os poderes de Maira na forma de um animal à escolha do seu portador. A criatura surge num círculo de 10 metros de raio em torno do harpista. Embora não seja um animal de verdade, e sim uma manifestação de Maira, ele terá todas as características do ser escolhido, com suas Habilidades, EF, EH, Moral, Ataque, Defesa e Velocidade.

Enquanto durar a evocação, ficará sob controle do dono da Harpa. Para que a evocação funcione, porém, o harpista precisará de um rolamento bem sucedido na habilidade Música Instrumental, no nível Fácil (para animais domésticos), Difícil (animais selvagens) ou Absurdo (criaturas místicas). É impossível conjurar um ser racional. Além disso, o ritual de evocação demora um número de rodadas igual ao Estágio do animal pretendido. Durante este tempo, o evocador deve permanecer concentrado, tocando a Harpa.

Depois de surgir, a criatura ficará a serviço do evocador até que seja destruída (EF) ou que o harpista fique inconsciente, o que acontecer primeiro. O instrumento é feito de madeira com pintura dourada, ornamentada com runas. Mede 70 x 25 x 12 cm e pesa 5 kg. Caso uma das suas 19 cordas arrebente (Falha no rolamento de dados), poderá ser substituída por outra, que antes deverá ser consagrada a Maira por um sacerdote. A evocação só pode ser tentada uma vez por dia.

Leitor Voraz

Origem: Sagrada

Raridade: Muito Raro

Objeto: Lente

Descrição: Uma lente monocular de vidro em uma armação de prata com o símbolo da Ordem da Luz gravado.

História: Matreo era em muitos aspectos a personificação do Clérigo perfeito para a Ordem da Luz de Palier. Só possuía um detalhe que poderia ofuscar suas demais qualidades, curiosidade.

Desde pequeno, sempre quis saber como o mundo funcionava e por que funcionava. Após aprender tudo que podia no pequeno templo de Palier de sua vila, foi encaminhado pelo pároco para a congregação onde poderia ampliar sua mente. Estudou por longos dez anos todo acervo da congregação e adquiriu o cargo de sacerdote da ordem da Luz, e foi enviado a Savarossa para continuar seus estudos.

Após um mês na grande biblioteca de Savarossa encontrou um terrível obstáculo: havia caracteres que nunca tinha visto e que não conseguia reconhecer ou estabelecer uma tradução lógica. Quando perguntou ao seu superior que língua seria aquela, ele riu e disse, se eu responder essa

pergunta você jamais obterá o conhecimento verdadeiro acerca de tal escrita. Satisfeito com a resposta e estimulado pelo desafio recebido, se recolheu a sua cela, onde estudou os caracteres por uma longa semana, tempo que levou para estabelecer o padrão lingüístico. Era apenas uma variação do Malês Meridional Arcaico com termos próprios das línguas selvagens.

Ao apresentar a resposta ao seu tutor, foi aplaudido. Este impressionado com a habilidade de Matreo, o encaminhou para uma entrevista com um dos magos que colaboravam com a Ordem. Na entrevista Matreo explicou que método usou para compreender a estrutura lingüística tão rapidamente. Com o método do sacerdote o arcano criou a pedido da Ordem, 23 lentes monoculares capazes de decifrar a linguagem e traduzi-la magicamente. A primeira foi dada juntamente com as anotações acerca do método para Matreo. As demais lentes foram entregues aos pesquisadores da Ordem da Luz, embora alguns tenham se extraviado.

Efeitos: Esta lente é capaz de decifrar qualquer escrita existente em Tagmar.

Livro da História de Tagmar

Origem: Divino

Raridade: Único

Objeto: Livro

Descrição: Um livro de 1m de altura, feito de um couro estranho, pois está sempre liso, mas com uma aparência muito velha, suas páginas são parecem ser feitas de seda, suas palavras estão escritas em um élfico muito antigo.

História: Enquanto Palier esteve entre seus filhos, os elfos, ensinou-os muitas coisas e permitiu que evoluíssem, mas deixou também um presente precioso para o mundo. Um enorme tomo, onde consta toda a história do mundo desde o Primeiro Ciclo.

Mas o livro não foi deixado para ser lido, mas sim protegido. Pois enquanto os mortais soubessem que o conhecimento deve ser protegido em vez de possuído, o mundo estaria caminhando para a luz. Acreditou-se que Cruine leria o livro no dia em que todas as raças mortais evoluíssem a ponto de dialogar com os deuses, neste dia os heróis seriam lembrados e os vilões esquecidos. Mas os elfos, assim como as demais raças mortais se afastaram dos deuses. E os deuses vieram a Tagmar e trouxeram consigo o Cataclisma. O tomo que antes era uma lenda entre os servos de Palier, se tornou esquecimento. Nos dias atuais não há ser vivo que tenha um dia ouvido falar dele.

Apenas alguns pergaminhos dos sacerdotes de Palier do Segundo Ciclo, citam o Livro como a maior Relíquia que um servo poderia guardar.

Efeitos: Todo feito que mova as engrenagens da história de Tagmar aparece escrito aqui. É impossível ler o livro por inteiro, mas dizendo um



nome específico, o livro se abrirá na página onde está escrito os feitos deste, com todos os detalhes.

Maldição de Prata

Origem: Demoníaca

Raridade: Rara

Objeto: Moedas

Descrição: Uma moeda de prata comum, com um brilho muito atraente a primeira vista, depois este brilho se perde.

História: Quando ela surgiu no mundo, acreditava-se que havia sido uma dádiva de Cambu. Depois, que era uma brincadeira de Palier. Finalmente, um sacerdote descobriu que se tratava de uma perversa criação de Argentori, um poderoso demônio.

A Maldição é uma moeda de prata, aparentemente comum e igual a todas as outras. Mas, quando fica 24 horas dentro de uma bolsa com pelo menos mais uma moeda de prata, ela faz aparecer outra. Parece uma bênção, mas todo aquele que já a possuiu enlouqueceu por sua causa. Porque, conhecendo seu poder, todo homem tenta marcá-la para não gastá-la por engano; entretanto, ela resiste a qualquer tentativa e sempre se confunde com as moedas comuns, invariavelmente trocando de mãos.

Sabendo disso, muitos foram os que acumularam fortunas que não ousavam gastar, por medo de assim perder a moeda mágica. De qualquer forma, a loucura e o crime sempre acompanham a sua história.

Efeitos: Esta moeda de prata dobra a quantia de moedas de prata existentes na algibeira ou carteira em que estiver.

Máscaras Goblin

Origem: Arcana, Sagrada e Profana

Raridade: Única

Objeto: Conjunto de três máscaras grandes.

Descrição: Uma coleção composta por três máscaras grandes, até mesmo para um humano, feitas de ouro e pedras preciosas. Uma delas possui uma aparência ameaçadora, em formato de lobo com grandes dentes; outra com uma expressão bondosa, num rosto desproporcionalmente gigante apesar de lembrar o de um goblin; e a terceira aparenta ser a cabeça de uma serpente colorida e com dois chifres de carneiro e uma expressão astuta.

História: Gleber metia-se sorratamente nos aposentos de seu pai. Há algum tempo ele havia escutado a história de um grande rei que viveu em outra época, soberano de todos os clãs de goblins, e de onde ele herdara o nome. A história misturava-se com a história das máscaras que agora adornavam uma das paredes da sala de tesouros reais, e ele mesmo agora queria

experimentar o poder de uma delas. Enquanto escolhia a máscara que provaria repassou a história das máscaras em sua mente.

"Há muitas luas, numa época esquecida por nossos ancestrais; Gobilam, o grande feiticeiro, e Boglanar, o supremo xamã, uniram-se na confecção de uma máscara de poder a mando do Grande Gleber, rei de todas as tribos goblins.

Após muitos ciclos lunares eles conseguiram construir para o rei uma máscara que lhe dava uma boa resistência, era a máscara do Grande Goblin Bondoso, mas o rei não ficou satisfeito. Ele queria algo que lhe aumentasse a agilidade em combate, então eles criaram a máscara da Serpente Córnea Astuta. O Rei, porém, não era fácil de agradar, e pediu mais poder de fogo; então eles criaram a máscara do Lobo Ameaçador.

Irritado pela incapacidade de seus mais poderosos súditos de lhe dar o que ele queria, o rei lhes deu uma última chance de mostrar sua serventia, ordenando que buscassem alguém capaz de satisfazer completamente seus desejos.

Gobilam e Boglanar percorreram florestas, montanhas, campos e desertos, e trouxeram um sacerdote humano que pregava uma nova ordem até mesmo entre as feras da mata. O homem se apresentou ao Rei dos Goblins como Juba da Fera, sacerdote do deus das feras; e se prontificou a dar o melhor de si para mostrar o poder de seu deus para o povo Goblin.

O xamã e o feiticeiro mostraram as três máscaras que haviam feito, e começaram a discutir a criação de uma quarta máscara com Juba. Mas este, astuto como era, sugeriu que eles apenas acrescentassem novos poderes às máscaras já feitas e inventassem uma forma de combinar os poderes das três.

Juntos, os três trabalharam por muitos meses. Durante este tempo, Boglanar começou a desconfiar das origens da divindade que Juba apregoava, mas este último realizava muitos prodígios e caíra nas graças do Rei.

Quando o xamã tentou alertar seu Rei do perigo que era a aliança com Juba e seu suposto deus das feras, acabou sendo humilhado publicamente e jogado aos lobos, pois o sacerdote demonista já havia percebido as intenções de Boglanar e tinha feito a cabeça do Rei contra ele.

Desconfiado e preocupado, Gobilam passou mais algum tempo trabalhando com Juba para finalizar o trabalho com as máscaras, mas também foi vítima de uma armação do demonista e acabou sendo acusado de traição e morto envenenado.

O rei Gleber, porém, não era ingênuo, e enquanto Juba terminava de realizar o trabalho, mandou seus espiões investigarem com os humanos a idoneidade deste deus das feras e de seus sacerdotes. Acabou descobrindo sobre a infiltração de um novo grupo de sacerdotes no grande império humano que estava agora dominado por eles que haviam se revelado adoradores de demônios.



O rei pretendia matar o falso sacerdote assim que ele terminasse o trabalho, mas Juba também já sabia dessas intenções e estava prevenido. No dia de entregar as máscaras, o falso sacerdote se propôs a fazer uma demonstração do poder delas. Unindo as três máscaras, se tornou tão poderoso que foi capaz de dilacerar o rei em segundos. Mas foi morto quando tentou fugir do reino dos goblins e as máscaras do poder foram repartidas entre os filhos de Gleber, que também dividiram o controle do reino."

O jovem Gleber, ainda pensando nessas palavras, foi surpreendido por seu pai no momento em que tentava tocar em uma delas.

- Ainda não chegou a sua vez de experimentar o poder de nossos ancestrais. Afaste-se delas ou o seu irmão se tornará o novo primogênito do clã...

Gleber se afastou rapidamente da parede onde estavam as máscaras, enquanto seu pai se aproximava delas e apanhava a máscara da Serpente Córnea Astuta.

- Agora você vai passar uma semana como uma ratazana para aprender a não mexer aonde não deve.

Efeito: Lobo Ameaçador - Covardia 2, 3 vezes por semana; Toque Gélido 2, 3 vezes por semana; Licantropia Lupina 3 Passiva, enquanto usar a máscara;

Grande Goblin Bondoso - Curas Físicas 5, 2 vezes por semana; Mutação 7, 3 vezes por semana; Resistência 2 Passiva, enquanto usar a máscara;

Serpente Córnea Astuta - Maldições 6, 3 vezes por semana; Transformação 10, 1 vez por semana; Habilidade Animal 1 Passiva, enquanto usar a máscara.

Todas as máscaras possuem runas na testa e no maxilar. Se colocadas na ordem correta, as 3 podem se fundir num elmo que protege o rosto, a nuca e o topo da cabeça; que combinará todos os poderes das três máscaras.

Os Sagrados Pergaminhos de Q'Mera

Origem: Sagrada

Raridade: Raro

Objeto: Pergaminhos

Descrição: Pergaminhos enrolados e selados com cera. O selo contém um brasão com um animal tricefalo, um terço humano, um terço reptil e um terço ave.

História: Q'Mera foi uma das grandes sacerdotisas elficas do período pré-cataclisma. No auge de sua vida pertenceu ao grande conselho de Arquimagos e foi considerada uma das grandes adoradoras de Maira. Um dos seus grandes feitos era o uso de seus feitiços para controlar livremente, no sentido puro da palavra, animais e vegetais.

Através de seus estudos, todos devidamente transcritos para pergaminhos, foi possível encontrar encantamentos que permitem a fusão de certos animais e até mesmo de vegetais permitindo manter determinadas aspectos das criaturas originais.

Os pergaminhos não mágicos onde estão anotados todos os dados da pesquisa de Q'Mera estão sob controle da Ordem da Luz, mas boa parte dos que ensinam ou mesmo liberam a magia criada para fundir dois seres vivos, ainda não foram encontrados.

Efeitos: O efeito mágico é temporário onde duas criaturas são fundidas em uma nova, com características híbridas das espécies usadas. A duração da magia é de 2 dias, findando seu efeito as duas criaturas se separam normalmente. O ritual da magia demora cerca de três horas e consome 3 pontos de físico e 4 de força.

A nova criatura deve ser uma mistura grotesca das duas anteriores, em regra conservam-se os valores mais altos de cada atributo das criaturas originais na nova e adiciona mais 1 ponto em cada atributo, dessa forma a quimera será sempre mais poderosa que as anteriores.

Ovo de Planindea

Origem: Divina

Raridade: Muito Rara

Objeto: Ovo

Descrição: Um grande ovo dourado, com entalhes sem o menor sentido e com duas asas rosadas, que normalmente estão envolvendo o ovo.

História: Sonnia resfolegava correndo pela floresta, minutos atrás perdera o seu grupo numa emboscada que orcos armaram na estrada. O desespero e a dor de perder seus amigos ardiam em igual intensidade em seu peito.

Tentando desviar de seu rastro, subiu em uma árvore alta e da copa desta pulou para a copa de outra. Repetiu este ato acrobático algumas vezes tomando outra direção. Quando estava para descer da última árvore, um brilho dourado em sua copa chamou-lhe a atenção. Pensando ser um sinal divino, seguiu o brilho e escalou a árvore até quase o topo. Lá encontrou um estranho ovo aninhado entre alguns galhos.

Estranho porque o ovo era um pouco maior que uma cabeça humana, e seu formato não era afunilado em uma das pontas como um ovo comum. Sua casca cheia de entalhes caóticos era de um metal dourado que ela notou ser muito duro, e possuía duas longas asas rosadas que envolviam uma boa parte do ovo num gesto de proteção.

Ao tocar no ovo sentiu um calor tranquilizante envolvendo seu corpo, e ouviu uma voz maternal em sua cabeça perguntando-lhe:

Qual é o anseio de seu coração?



Atordoada com o que acabara de sentir, a ladina só conseguiu pensar em seus amigos perdidos, e na vontade de se vingar dos orcos que os emboscaram. Nesse momento o ovo começou a bater suas asas, e voando em frente a sua cabeça eclodiu. Da eclosão surgiu uma imagem que Sonnia jamais esperava ver: ela própria, parada em sua frente, utilizando a metade superior do ovo alado como um elmo.

- Surpresa, não? Vamos ver o quanto você está disposta a ir pelos seus amiguinhos nojentos e por sua vingança estúpida. Derrote-me e você terá o que deseja, seus amigos despertarão do sono em que se encontram e vocês terão a oportunidade de vingança. Seja derrotada e se junte a eles na eternidade, seus despojos serão pisados pelos orcos de quem você odeia tanto.

Efeito: De tempos em tempos uma Planindea põe um desses ovos que então passa a voar pelo mundo de Tagmar durante as noites. Se após um mês o ovo não for encontrado por uma pessoa, ele choca dando a luz a uma criatura qualquer comum na região onde ele se encontrar.

Quando encontrado e tocado por uma pessoa, o ovo entra em contato com ela oferecendo um desejo. Se a pessoa fizer o desejo o ovo choca dando à luz uma cópia da pessoa exatamente como ela está, exceto que a cópia usará a casca do ovo como um elmo +2. Este elmo também concede +2 de bônus em esquiva, e nas habilidades do grupo de manobra (exceto natação e montar animais). A cópia pode vir a ser ainda mais poderosa que a pessoa original se o pedido for muito grande, como, por exemplo, ressuscitar um grupo de pessoas, neste caso em específico a cópia pode ser tão poderosa quanto todas as pessoas que se deseja ressuscitar juntas, ou ela pode criar o negativo de todas aquelas pessoas.

Cada pessoa e sua cópia terão que se enfrentar, e somente vencendo a pessoa conseguirá garantir o seu desejo, mas a derrota a levará a morte e a cópia ocupará o seu lugar. A cópia possui todas as habilidades e objetos que o personagem copiado possui, mas sua personalidade é um negativo da personalidade do indivíduo original, portanto ama a tudo que o personagem odeia e vice-versa.

Donte de Luz

Origem: Arcana

Raridade: Muito Rara

Objeto: Plaquetas

Descrição: São duas plaquetas de metal cinza, são perfeitamente quadradas, com 30 cm de lado.

História: Enquanto corria para a porta o aventureiro tentava lembrar de quem tinha sido a grande idéia de vir até aquele lugar amaldiçoado, onde todos seus companheiros morreram.

Tudo tinha começado uma semana antes em um pequeno templo Palier nos arredores de Cipa, a Sagrada Cidade da Cerveja. Um sacerdote muito

velho pedindo ajuda ao grupo de aventureiros composto por dois guerreiros, um sacerdote e um ladino, ele disse que um artefato havia sido roubado do templo por alguns orcos.

O sacerdote e o ladino, cada um com seus motivos, indagaram sobre o acontecido e pediram detalhes sobre as roupas e por fim perguntaram como o velho templo sobrevivera ao ataque. A única resposta que levantou alguma dúvida foi a da última pergunta. Segundo o clérigo foi graças a intervenção de Palier que afugentou os saqueadores.

Decididos que talvez fosse uma armadilha, resolveram investigar os arredores do templo atrás de rastros dos supostos saqueadores, e encontraram um claro rastro de que um grupo de quase uma dúzia de humanóides indo em direção a floresta. Decidiram tomar por verdade os relatos do Sacerdote e se preparam para caçar os orcos.

Seguiram o rastro por uma semana, até chegarem a uma caverna, foi quando tudo começou a dar errado, os orcos estavam aguardando os aventureiros, e os atacaram pelas costas forçando-os a entrar na caverna. Foi então que o Sacerdote fez um milagre e selou a entrada da caverna. Restou apenas andar para dentro em busca de uma saída.

Após horas caminhando debaixo da terra encontraram o tal artefato, ele era protegido por uma barreira de energia branca e pulsante, que o clérigo indicou como sendo resultado de um milagre muito poderoso. Então o mesmo clérigo caminhou para dentro da barreira e pegou o artefato, foi então que abriu um enorme buraco no solo separando o Servo divino dos demais companheiros, e desta fenda saiu uma criatura que fedia a enxofre e possuía um corpo disforme e era em uma única palavra: Assustador.

O sacerdote foi o primeiro cair morto, mas antes jogou o artefato para o ladino e ordenou que levasse para longe. Antes de sair da sala viu o primeiro ter a cabeça arrancada pela criatura, o segundo fez uma prece a Cruine e se atirou contra a monstruosidade, o ladino corria em busca de uma saída, tentando lembrar como tudo aquilo tinha acontecido.

Efeitos: Esse raro objeto consiste em uma plaqueta de metal, que, ao ser pisada, uma ponte de luz de 15 metros, podendo ser pisada logo após ela parar. A ponte fará ligação com o primeiro obstáculo que encontrar na frente, inclusive se for uma pessoa, ou qualquer outro objeto. A plaqueta de metal é muito pesada, chegando a pesar até 25 quilos.

Prismas da Revelação

Origem: Arcana

Raridade: Muito Rara

Objeto: Prismas

Descrição: São cristais na forma de prismas, totalmente transparentes.

História: Trazido por aventureiros que chegaram a explorar as bordas do Muro, mas que não se arriscaram a tentar transpô-lo, esses cristais raros e milimetricamente esculpidos em perfeitas formas piramidais por algum povo antigo têm a capacidade de direcionar a luz em diversas cores para revelar a presença de magia.

Os relatos dos aventureiros acompanharam os portadores desses cristais, e dizem que eles os encontraram em uma caverna subterrânea cuja entrada estava oculta pela vegetação, mas que acidentalmente encontraram numa tentativa de se proteger da chuva. Nesta caverna, que jamais voltou a ser encontrada por expedições posteriores, eles descreveram existir diversas esculturas e inscrições em baixo relevo numa língua que lembrava o malês arcaico. O piso e as paredes pareciam ornados com um tipo especial de rocha branca, totalmente polida; e móveis inteiramente feitos da mesma rocha compunham o que parecia ser uma grande sala de rituais ou de reuniões.

Assim que entrou na caverna, o grupo notou que Kersham, o mago do grupo, ficou com uma luz azul em volta de si. E perceberam pelas figuras que ilustravam uma das paredes que em volta de um prisma sete luzes saíam e apontavam para algumas pessoas. Imaginando que aqueles itens possuísem algum poder mágico, e cobiçando as riquezas que conseguiriam com eles, resolveram levar os prismas que estavam na sala.

Das poucas palavras que Kersham decifrou das inscrições, imaginou que deviam descrever o dia a dia de um povo avançado que usava aquela câmara como uma espécie de tribunal para julgar bruxos e feiticeiros. Os cristais deveriam ter sido usados para garantir que estes não usassem despercebidamente magias durante o julgamento, ou para revelar a natureza mágica de quem alegava não a possuir.

Algumas versões da história dizem que os aventureiros levaram de lá quatro cristais, outras dizem que um deles levou escondida meia dúzia encontrada numa câmara adjacente que parecia um depósito. Mas todas as histórias dizem que somente durante a viagem de volta eles perceberam que os prismas apontavam luzes de cores diferentes sobre algumas pessoas, objetos e locais sagrados.

Dizem que alguns destes itens podem ser encontrados na residência de membros das famílias mais antigas de Amiêm, se alguém tiver acesso a eles; e que foram levados para lá num período de prosperidade local.

Efeito: Estes prismas direcionam uma cor especial para cada tipo de magia existente conforme a lista a seguir.

Vermelho – magia demoníaca;

Laranja – magia profana;

Amarelo – magia divina;

Verde – magia sagrada;

Azul – magia arcana;

Anil – magias perdidas ou esquecidas;

Violeta – magia proibida pelos deuses.

Estas luzes apontam para locais, seres ou objetos que possuem alguma aura mágica com raios de luz conforme a natureza da aura. Para isto, o local deve estar iluminado para que esta luz inicial seja utilizada pelo cristal, que produz assim os raios coloridos; e entre o cristal e o alvo deve existir uma linha reta livre de obstáculos que barrariam a luz. Atendendo estes requisitos não há limitação quanto à distância existente entre o prisma e o alvo.

Tambores do Terror

Origem: Profana

Raridade: Muito Rara

Objeto: Tambor

Descrição: Feitos de madeira de Enida e pele élfica, os tambores traziam em seu corpo um símbolo profano feito com sangue.

História: Durante os anos em que a Seita fez cerco contra Amiêm, eles entraram em contato com as histórias locais, seja através de tortura de prisioneiros ou mesmo usando magias divinatórias.

Dentre os contos, um chamou a atenção dos demonistas, a Lenda do Violino de Virtual. Tentados a ter tal objeto, investigaram sobre o paradeiro do item, mas nada descobriram. Então um dos arcanos convertidos pela Seita sugeriu criar uma versão mais adequada, e assim nasceram os Tambores do Terror.

Apesar de sua aparência maligna, seu som era aterrorizador e fez com que muitas batalhas fossem ganhas antes de mesmo de serem travadas.

Efeitos: Estes tambores, quando tocados liberam a magia Canção do Medo nível 10, mas se o tambor for silenciado o efeito cessa imediatamente.

Torre da Salsa Esperança

Origem: Demoníaco

Raridade: Única

Objeto: Torre

Descrição: Uma torre feita de tijolos de pedras de quase 1m³, possui uma aparência antiga e maligna.

História: Nenhum dos sobreviventes podia entender o significado daquilo. Seu amigo havia



morrido por nada, eles haviam lutado e sangrado por uma mentira.

Na noite anterior um velho havia lhes informado que uma criança de origem nobre tinha sido raptada e levada para uma torre próxima à cidade. Era uma chance de ouro, com a recompensa pelo resgate poderiam comprar a liberdade do ladino do grupo. Ofereceram-se prontamente para o serviço.

Era para ser apenas um serviço de invasão. Teriam que matar alguns soldados e na pior das hipóteses um mago e suas crias, nenhuma novidade. Mas quando entraram, a porta desapareceu. Ao explodirem a parede com magia viram apenas fogo e trevas, junto com um cheiro de enxofre. Decididos a encontrar uma saída avançaram, lutaram contra criaturas terríveis e malignas.

Mas nada foi tão maligno quanto à porta que prometia a liberdade daquele pesadelo. A chave era a vida de um deles, e com tremendo pesar o líder daqueles aventureiros se tornou a chave. Mas ao passarem pela porta se encontraram em uma sala com uma pessoa, o velho que lhes contou a história, com um sorriso escarlate.

As últimas palavras que eles ouviram foram: "Suas esperanças acabam aqui".

Efeito: Esta torre aparece aleatoriamente no mundo de Tagmar, sempre tentando levar aventureiros para seu interior. Utiliza de um humano local, que é controlado para dar as informações que um determinado grupo queira ouvir. O mensageiro irá sempre contar uma história conveniente aos interesses do grupo. Por exemplo, caso os aventureiros procurem um artefato, ele dirá que este se encontra na torre.

A Torre das Falsas Esperanças desaparece de Tagmar após o último aventureiro entrar e reaparece em algum lugar dos Planos Infernais. Todo tipo de criatura pode aparecer aqui, estas usarão táticas eficientes contra o grupo e sempre estarão esperando o grupo.

A torre terá quantos andares o MJ desejar, no seu último andar haverá uma porta que pedirá a coisa mais importante do grupo, seja uma vida ou um item. E ao se abrir invocará um Demônio tipo III ou IV, dependendo do poder do grupo.

Unhard

Origem: Arcana

Raridade: Única

Objeto: Pedra

Descrição: É uma pedra do tamanho que o MJ achar mais conveniente, é perfeitamente esférica e levemente azul e cinza.

História: A pedra de Unhard é o objeto mais cobiçado dentre os existentes no oeste. Com a capacidade única de transmutar a matéria, foi criada pelos grandes alquimistas do Segundo Ciclo. Um dos problemas inerentes a sua utilização é o baixo controle sobre a transmutação não ser

direcionada especificamente a um tipo de mineral, quanto menos a se atuar somente em matéria inorgânica.

Dos poucos que aceitam a existência da pedra, a maioria afirma que Unhard se encontra atualmente perdida nas ruínas das Estepes Vítreas. O principal motivo de se acreditar na utilização da pedra de Unhard nas estepes é o efeito contínuo da magia. Uma vez ativado o efeito, este só cessa sobre um objeto ou região quando a pedra fica guardada dentro de uma caixa selada com magia.

Efeitos: O efeito de transmutação é instantâneo, porém o ritual demora cerca de 2 horas para ser concluído, mas os detalhes do Ritual são desconhecidos hoje. Não se sabe exatamente qual é cor ou formato da Unhard, podendo ter qualquer forma, como for melhor para o mestre.

Vício da Trapaça

Origem: Demoníaca

Raridade: Única

Objeto: Dados

Descrição: Um conjunto de dados, cuja aparência varia conforme a mesa em que são jogados. Sua aparência real é a de um conjunto de dados formados por ossos, couro, garras e sangue.

História: Leonam e Leonar eram dois irmãos ladinos, especializados em toda sorte de jogos e jogatina. Eles viajavam pelas cidades civilizadas depenando os cidadãos incautos que caíam em suas armadilhas de apostas, porém não se atreviam a jogar nas mesas tradicionais de apostas, pois sabiam que suas trapaças seriam rapidamente percebidas nas tabernas e casas de jogos, ambas lotadas de jogadores profissionais e de outros espertalhões como eles.

Com seus golpes eles conseguiam levantar uma quantia razoável de dinheiro antes de deixar cada cidade, mas eles ambicionavam mais, e treinavam para aprimorar suas técnicas e um dia aplicar seus golpes também em mesas com grandes apostadores.

Sua sorte mudou numa noite em que foram desafiados por uma mulher misteriosa numa praça do subúrbio de Saravossa. Eles propuseram um jogo de dados, onde um dado seria lançado na mesa, e depois cada um deveria lançar seu dado para tentar obter o mesmo número. Venceria quem obtivesse o mesmo valor, e eles venceram por algumas vezes. A mulher entregava suas fartas moedas sem se importar com a perda, e às vezes eles a deixavam ganhar para que ela continuasse apostando. Assim, os valores das apostas foram se tornando cada vez mais altos, até que a mulher propôs que eles jogassem com os dados dela. A princípio eles ficaram desconfiados, mas resolveram dar a ela a oportunidade. Rapidamente ela começou a ganhar todas as jogadas, e eles se sentiam compelidos a continuar apostando mesmo assim. Os valores continuaram subindo e rapidamente ela



conseguiu depenar os dois como eles jamais conseguiram fazer em alguém.

Sem ter o que apostar, ela propôs uma última aposta, eles apostariam suas almas e em troca ela daria os dados a eles, mesmo se eles perdessem. Descrentes sobre esse tipo de aposta, eles riram por dentro e aceitaram debochadamente. Mais uma vez a mulher ganhou, mas cumpriu com sua parte no acordo e os presenteou com os dados, e então partiu, avisando que retornaria para resgatar sua parte do acordo em um ano.

Durante aquele ano, os dois ganharam e perderam grandes fortunas. Ninguém era páreo para seus jogos e as muitas pessoas viram economias de uma vida de trabalho sendo perdida. Por outro lado, eles esbanjavam com a mesma velocidade tudo o que ganhavam, vivendo como reis. Mas depois da noite de aniversário daquela data eles não foram mais vistos nem pelos seus parceiros nem por suas amantes.

Efeito: Estes dados demoníacos têm o poder de dar sempre o resultado que seus donos atuais desejarem. Ao mesmo tempo, quem apostar contra seus donos sente-se compelido a continuar apostando, e tem que fazer um teste de resistência contra força de ataque 8 para parar de apostar. Porém, eles atraem a cobiça de outros apostadores. A cada erro ou acerto crítico num teste de jogatina, um dos outros apostadores fica extremamente tentado, como se estivesse possuído pelo desejo de tomar aqueles dados (força de ataque 12). Esta pessoa fará de tudo, apostará todas as suas posses, tentará roubar ou até matar para conseguir aqueles dados.

O portador dos dados também sente o desejo de esbanjar tudo o que ganhou usando eles, mas depois de cada seção de apostas pode resistir a esse vício de gastar caso passe num teste de resistência contra força de ataque 10.

Violinos de Virnual

Por Caio Manhanelli

Origem: Arcano

Raridade: Único

Objeto: Violino

Descrição: Um violino de madeira quase vermelha, com detalhes em verde e púrpura. Suas cordas são finas e douradas.

História: Em 1395 DC no coração de Amiêm, Virnual, um bardo desesperado, por ver seus companheiros de batalha tomados por um desânimo terrível, fez um pedido ao Alto Conselho, para que fossem criados instrumentos com o poder de motivar seus companheiros.

Convocado pelo Conselho, teve que fazer uma breve apresentação de suas habilidades. Impressionados pela técnica e tocados pela música do bardo, que aprovaram seu pedido. Nos meses seguintes, foram produzidos alguns violinos

encantados e estes entregues aos bardos indicados por Virnual.

Após inúmeras batalhas, os instrumentos foram sendo destruídos, exceto o que pertenceu a Virnual morto no campo de batalha, que hoje se encontra com um de seus pupilos, sendo que este serve a Casa Real de Amiêm.

Efeitos: Este violino único, se devidamente tocado tem efeito similar ao da magia Canção de Ânimo nível 6, mas para todos os aliados. Mas se o violino for silenciado por alguma razão, o efeito desaparece 10 minutos depois.

Epílogo

Definitivamente, a guerra de verdade não é como nos livros.

O sol já estava à pino entre as nuvens quando acabamos de enfileirar os corpos na cova rasa. Mais de 30 guerreiros, com suas armas e armaduras e tudo o mais que lhes pertenciam. Fiz uma prece rápida a Crisagom para que guiasse aquelas corajosas almas pela ponte que separava nosso mundo dos reinos de Cruine. Depois, fizemos os rituais apropriados e umedecemos os corpos com o óleo que restava das poucas lanternas que havíamos levado. Acendi uma tocha e joguei na cova, vendo o fogo se alastrar timidamente no início e virar altas labaredas depois de alguns minutos. Olhei para o céu quando o vento soprou levemente em meu rosto e senti que meus irmãos estavam se despedindo de mim. Adeus, falei baixinho.

E como sempre acontece em funerais, eu chorei.

Depois da emboscada na cabana às margens do riacho, consegui reunir boa parte dos poucos homens que sobraram. Dos 100 que haviam saído comigo de Fétor, apenas 27 possuíam condições de combate. 33 estavam mortos, dez desaparecidos e 30 encontravam-se feridos a ponto de não poderem lutar novamente até se recuperarem. Morfans era um deles. Possuía vários cortes nas costas, sua perna esquerda havia sido perfurada por uma lança e sua cabeça rachou com a queda que teve ao se atirar para salvar minha vida. Mas apesar de tudo, estava incrivelmente lúcido e me xingou por pagá-lo tão pouco. Mesmo com todo o sofrimento, eu tive de rir dessa.

Dalmo havia desaparecido com outros nove. Eu não sabia se eles haviam sido levados ou haviam se perdido na confusão, ou pior, se teriam fugido mesmo. Mas não podia pensar naquilo naquele momento. Tinha que tomar uma decisão.

– Primio! – gritei tão alto e tão abruptamente que todos que estavam próximo se assustaram. Um rapaz novo, não tendo mais que dezoito, se apresentou assustado.

– Senhor?

– De onde você é, Primio? – perguntei, embora soubesse a resposta.

Ele pareceu surpreso com a pergunta. – De onde eu sou, senhor? – Repetiu.

– Sim, rapaz! Existe algum eco aqui? Não, não existe. Então responda a maldita pergunta! – Alguns dos homens riram e isso o deixou ainda mais nervoso.

– Bem... eu nasci em Azanti, senhor. – respondeu finalmente.

Dei um suspiro e olhei para o céu que agora clareava com a dissipação das nuvens de chuva. Aquela prometia ser uma bela tarde de sol.

– Sabe, Primio, Azanti é um lugar interessante – falei calmamente, como se contasse uma história. – Ela foi fundada por Aza. Conhece a história de Aza, Primio? – O rapaz assentiu com um leve gesto de cabeça. – Pois é. Ele foi um grande guerreiro, grande líder e grande seguidor de Crisagom. – Nesse momento olhei fixamente em seus olhos. – Assim como você, Primio.

– Como eu, senhor? – o rapaz se remexeu inquieto.

– Sim, como você. – respondi. – Ele guiou seus soldados por territórios perigosos até encontrarem o lugar perfeito e então fundou Zanta, a capital de Azanti. – Desembainhei minha espada e a entreguei ao rapaz. – E hoje você fará o mesmo, Primio.

Agora sua expressão havia mudado de receio para pânico.

– Eu vou o quê?

– Quero que você lidere nossos homens até Povariana e me espere lá. Leve o baú com você, tome conta dele e cuida dos feridos até eu chegar.

– Mas senhor... eu não... – ele não para de gaguejar.

– Sem “mas”, Primio. Já tomei minha decisão. – Me aproximei dele, vi sua expressão de terror e tentei tranquilizá-lo com um sorriso. – Não se preocupe, rapaz. Já o vi lutando e você possui a força de Crisagom em seu coração. Basta usá-la. E se tiver dúvidas sobre o que fazer, peça conselhos a Morfans, ele o ajudará. Mas procure resolver as situações sozinho.

Até hoje me pergunto como foi que deixei um garoto liderar meus homens depois de uma noite de batalha, com vários feridos e levar um objeto importante a ser protegido. Mas estávamos relativamente próximo da cidade e tinha certeza que ele seria capaz. Nunca me arrependi daquela decisão.

– E você, aonde vai? – perguntou-me Morfans, com a voz rouca e engasgada.

– Resolver um problema. – respondi. – E você, vê se não morre. O garoto precisa da sua ajuda. – Pisquei pra ele que me retribuiu com uma careta de dor, arfando bastante antes de continuar.

– Tome, Kerdal. Leve isso – Morfans abriu seu manto com dificuldade e retirou o amuleto de Selimom, estendendo-o a mim. – Pegue. Leve-o com você e ele o protegerá.

– Não, homem. Você precisa mais de proteção do que eu e além disso...

Ele não permitiu que eu completasse.

– Por favor, Kerdal. Faça o que eu digo.

Olhei para o amuleto pendendo em sua mão e em seguida para seus olhos suplicantes.

– Tudo bem, homem. Eu levo o amuleto comigo – falei enquanto pegava o abjeto e o colocava em volta do pescoço. – Quando retornar, te devolverei. Por tanto, fique vivo!

– Quando você voltar, conversamos sobre isso – respondeu o guia, claramente aliviado.

Comuniquei minhas decisões ao restante dos homens e os vi partir uma hora depois.

É interessante como desde pequeno sempre consegui entender situações obscuras como se tivesse uma tocha. Eu sabia – por alguma percepção especial – que a colheita não seria boa, ou que estavam roubando nos jogos de dados, ou que uma garota não se interessaria por mim. Não sei como explicar isso. Eu simplesmente sabia. Como sabia que aquela emboscada fora perfeita e bem sucedida demais. Assim, enquanto meus homens feridos seguiam para Povariana, liderados por um jovem de dezoito anos, eu ia em sentido contrário, seguindo alguns rastros que havia encontrado mais cedo, enquanto procurava sobreviventes.

Os rastros atravessavam o rio e seguiam novamente para as montanhas, mas não para o caminho de onde viemos, e sim, para uma trilha mais ao norte. Eu seguia a pé, porém rápido, e logo avistei algo. Continuei andando sorrateiramente tentando me ocultar nas vegetações baixas e nas grandes rochas que cortavam o caminho. Estava sem armadura e carregava apenas meu odre e meu martelo de guerra e, com tão poucos objetos, consegui andar com velocidade suficiente para encontrar o que procurava com rapidez.

Um grupo de homens levantava acampamento depois de passar, provavelmente, a noite e boa parte do dia ali, naquela trilha escondida. Carregavam poucas bagagens, mas um número considerável de armas, e seu líder, parecendo inquieto, fazia sinal para que fossem mais rápidos. Esperei até que estivessem prontos. Quando enfim começaram a andar, peguei meu martelo de guerra e saí de trás de uma grande rocha que usava como esconderijo.

– Dalmo! – gritei, e meu grito devia ser parecido com um urro vindo do inferno porque todos se viraram bruscamente desembainhando suas armas. Dalmo, por outro lado, estava tão aterrorizado que mau conseguia se mexer. – Abaixem as armas! – gritei e quando não me obedeceram, gritei com mais força, quase babando de ódio e as armas começaram a apontar lentamente para o chão de terra, como crianças envergonhadas.

– Ker... Senh... Dalmo balbuciou algumas palavras que mau compreendi, mas que tampouco deixei que completasse.

– Cale a boca, traidor dos diabos! – despejei minhas palavras com jorros de ira. – Você não passa de um maldito fanfarrão, infeliz traidor desgraçado! Vai pagar por isso, Dalmo. Sentirá o peso da justiça em suas costas e eu farei questão de cortar sua língua e arrancar seus olhos para que todos no outro mundo saibam que você traiu um paladino de Crisagom!

Dalmo exalava pavor. Quando você passa muito tempo lutando, começa a perceber que o corpo de uma pessoa as fala muito mais que a boca. Numa parede de escudos, por exemplo, ficamos tão perto de nossos inimigos que podemos sentir seu hálito, olhar em seus olhos e nos molharmos com seu suor. Sabemos que então com medo, quem está com ódio e quem está se divertindo. Naquele momento, Dalmo estava completamente aterrorizado.

– Vamos, Dalmo. Dei-me sua espada. Falei olhando em seus olhos e estendendo a mão em sua direção. Ele não me olhava nos olhos, mas desembainhou a espada. – Vamos, aceite sua derrota e sua vergonha como um homem. Dei-me sua espada e você será julgado por nossa ordem. Caso contrário, terei de impor-lhe um castigo por sua traição aqui mesmo, e você sabe qual é.

Eu sabia que ele não se renderia, pois a pena para traição é a morte. Ali, pelo menos, ele teria uma chance. Mas mesmo assim, continuei tentando.

– Vamos, Dalmo. Renda-se! – insisti.

Nesse momento ele me olhou e eu pensei que houvesse conseguido. Mas notei seu olhar distante, como se não olhasse diretamente para mim, mas para algo às minhas costas. E nesse momento me virei, mas não com rapidez suficiente. Um dos soldados estava junto ao meu corpo e projetou sua espada contra meu abdome, enterrando o aço até a metade. Lembro-me de ter sentido a ponta da espada rasgar minha pele e perfurar meus órgãos, quase saindo pelas minhas costas. Foi a pior dor que já senti na vida. Minhas pernas perderam as forças e cai de joelhos, desabando no chão em seguida.

O soldado que havia me atacado parecia assustado e largou a espada, se afastando de mim. Todos estavam em silêncio e minha visão começou a escurecer até o dia virar noite.

Eu estava morto.

Pelo menos, foi o que pensei.

Não cheguei a perder a consciência e abri novamente os olhos. Inexplicavelmente não havia sangue, mas a dor permanecia, tanto que precisei juntar todas as minhas forças para levantar. Me pus de pé em frente ao olhar incrédulo de todos a minha volta e comecei a retirar lentamente a espada que estava fincada em meu corpo. A dor foi tão forte que quase desabei novamente.



A espada saiu completamente eu senti o ferimento se fechando. Todos me olhavam perplexos e fiquei imaginando que milagre teria sido aquele. Era como se eu tivesse voltado dos mortos. E mesmo estando tão ou mais surpreso que todos, resolvi me aproveitar disso.

– Está vendo, Dalmo – falei calmamente enquanto me virava. – Eu não posso morrer. Não enquanto você não for punido.

E nesse momento ele me atacou.

Confesso que não esperava por isso. Dalmo já estava apavorado quando me viu a primeira vez e pensei que desmaiaria após me ver voltar dos mortos bem na sua frente, mas como eu disse ele parecia um animal acuado e esses são os mais perigosos. Por isso, me atacou.

Investiu com sua espada erguida e me senti tentado a deixá-lo me ferir, pois talvez ele realmente não pudesse me matar, mas por algum instinto reagi e bloqueei seu golpe com a espada que havia arrancado de minhas entranhas e o chutei na virilha. Ele curvou o corpo e lhe dei mais um chute, dessa vez em seu rosto, derrubando-o no chão.

O soldado que havia me atacado anteriormente repetiu ousadamente o erro e investiu novamente por trás com um punhal que carregava na cintura, mas dessa vez eu estava preparado para ele. Deixei que se aproximasse e girei a espada com velocidade, cortando seu pescoço quase até a metade. Ele largou o punhal e levou as mãos ao ferimento, caindo de joelhos na minha frente e desabando no chão logo em seguida. O sangue pulsando ainda gorgolejava enquanto ele tentava pedir ajuda.

Me virei novamente para Dalmo que já estava de pé, com o sangue escorrendo pela boca e pelo nariz, devido aos ferimentos causados pelo chute que eu lhe dera. Ele levantou novamente a espada e eu percebi que aquilo deveria acabar ali, naquele momento. Por isso, deixei que investisse novamente contra mim e, quando estocou, esquivei-me para o lado e contra ataquei com uma estocada baixa na direção de seu rim. A espada trespassou seu corpo e, ao contrário do que aconteceu comigo, o sangue jorrou forte, chegando a manchar minha roupa.

Mesmo morrendo Dalmo ainda tentou me atacar com sua espada, mas não tinha força suficiente e não me causou mais danos além de um arranhão no braço. Mesmo assim, percebi que, seja lá o que tivesse me protegido, não estava mais comigo.

Deixei seu corpo cair no chão e só retirei a espada quando tive a certeza de que estava morto. Assim, me virei para o restante do grupo – que havia presenciado impassível todo o ocorrido – e ordenei que jogassem as armas no chão, sendo obedecido imediatamente.

– Quero que tirem todas as suas armas e as empilhem ali – falei apontando para um canto. –

Depois, cubram os corpos e preparem-se para transportá-los. Eles irão conosco.

– E o que acontecerá com a gente – alguém perguntou em meio aos soldados, mas não fiz questão de identificá-lo.

– Vocês serão julgados segundo as leis da Ordem de Crisagom.

Assim, quando todos estavam prontos, enterrei as armas sem que vissem e partimos para Povariana.

Pouco depois do anoitecer chegamos a cidade. Tudo estava calmo e logo encontrei alguns de meus homens fazendo uma ronda. Eles me levaram até onde estavam hospedados e me reencontrei com Morfans – visivelmente melhor – e com Primio.

– Muito bem, Primio. Você fez um ótimo trabalho! – falei ao rapaz e vi o rubor nascer em seu rosto, acompanhado por um sorriso tímido.

– Obrigado, senhor – agradeceu o jovem.

Morfans olhou para os prisioneiros que haviam vindo comigo e para os corpos ocultos por capas de peles.

– Vejo que andou trabalhando – Disse ele, rindo.

– Não como gostaria – respondi com pesar sincero.

Peguei em seu braço e o puxei de lado para falarmos a sós. Abri meu manto e mostrei-lhe meu abdome intacto.

– É, eu já havia reparado que você está ficando gordo – disse Morfans sorrindo.

– Não é isso. Uma espada me trespassou bem aqui – falei baixinho enquanto apontava para o local onde fora ferido.

Morfans ficou sério e calado por alguns segundos.

– Que bom – disse por fim. – Agora você terá de passar essa dívida para uma outra pessoa.

– Quê dívida, homem? Fale! – quase não me agüentava.

– O Amuleto de Selimom, Kerdal. Aquele que lhe entreguei antes de você partir. – ele baixou ainda mais a voz, passando a sussurrar. – O ganhei de uma mulher há algum tempo. Ela disse que ele era mágico e que salvaria minha vida quando precisasse, mas que assim que isso acontecesse, eu deveria entregá-lo a outra pessoa, que eu julgasse ser digna de ser salva.

Olhei para as estrelas no céu. Elas eram lindas e pensei em como devia minha vida aquele homem.

– Lembre-se que você não me deve nada, Kerdal, e sim a Selimom e a seu próprio deus – disse Morfans, como se lesse minha mente. – Eu fui apenas um instrumento, como você será quando passar esse amuleto para outra pessoa.



Ficamos os dois ali, parados por algum tempo sem dizer sequer uma palavra. Depois, apertamos as mãos e voltamos para junto ao grupo, onde nomeei Primio como meu novo imediato.

Partimos na manhã seguinte chagando a Chats em poucas semanas. A cidade era um grande alvoroço de guerreiros, sacerdotes e nobres. Fomos apresentados ao rei e lhe entregamos seu precioso baú. Dentro dele – como relatei anteriormente – existia um amuleto redondo, com inscrições e entalhes estranhos e a imagem de um nariz torto sobre um olho aguçado. Mas tarde eu viria saber que se tratava de um objeto mágico; um poderoso amuleto feito por magos de Portis que, segundo me foi dito, seria capaz de encontrar a Pedra Negra, outros dos artefatos mágicos mais poderosos do mundo conhecido.

Lembro-me de naquela tarde ter olhado por cima da amurada do Castelo de Chats e pensado em como estamos a mercê da magia. É claro, na época não fazia idéia, contudo, mais tarde, eu mesmo teria a vida salva novamente por um objeto mágico e chegaria a conclusão que, por mais fé que tenhamos, por mais que os deuses nos ajudem, nosso destino parece estar sempre dependendo de algum objeto mágico. E confesso que esse pensamento nunca me agradou.