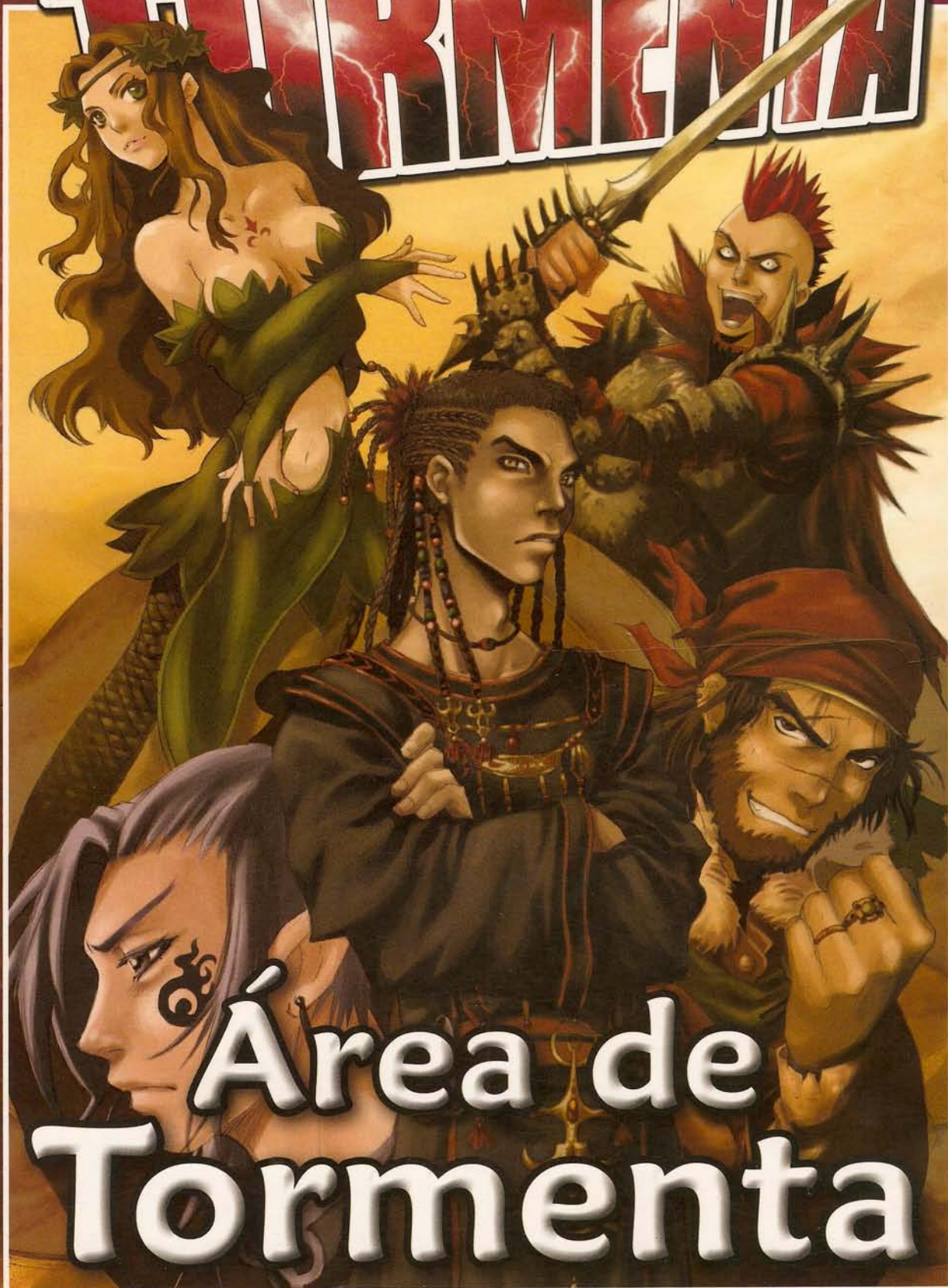


TORMENTA



Área de Tormenta

Sumário

Introdução: A Companhia Rubra	5
Bem-vindo ao Inferno!	9
O que é a Tormenta?	10
Conhecendo o Inferno	10
A Gênese da Tempestade	11
O Erro de uma Deusa	11
O Descobridor de Arton	13
Oni-ame, a Chuva dos Demônios	13
O Lorde de Amarid	14
O Novo Ataque	14
A Campanha de Tormenta	15
Heróis vs. Horror	15
Desafiadores Extremos	16
Cavaleiros Solitários	16
Terríveis Descobertas	16
Níveis de Desafio	17
"Morri de Novo!"	17
O Clima	17
Outros Cenários	18
Origens Secretas	18
40 Idéias de Aventuras	18
Parte 1: Inferno na Terra	21
Terrenos	25
Planícies	26
Florestas	26
Montanhas	26
Pântanos	26
Desertos	27
Mares	27
Rios e Lagos	27
Subterrâneos	28
Névoas Insanas	28
Recifes	29
Vazios	29
Fenômenos	29
Efeitos Permanentes	29
Fenômenos Aleatórios	30
Estruturas	32
Altars	32
Ateliés	32
Estacas	32
Cérebro Externo	33
Monumentos	33
Quartéis	33
Hospitais	33
Matadouros	33
Paródias	33
Estruturas Vivas	34
Criadouros	34
Templos	34
Usinas	37
Castelo ou Fortaleza	37
O Coração da Tormenta	37
A Área de Zakharov	38
Arredores	38
Fronteiras	39
Rio dos Deuses	40
Estepes do Norte e Estepes Selvagem	40
Floresta de Gelo	41
Montanhas Geladas	41
A Cidade da Tormenta	41
Fazendas	41
Ruas da Cidade	41
Praça Central	41
Atelier	42
Mercado	42
A Taverna da Beleza Divina	42
Matadouro	42
Usinas	42
Quartel	42
Templo a Aharadak	42
Castelo de Aharadak	43

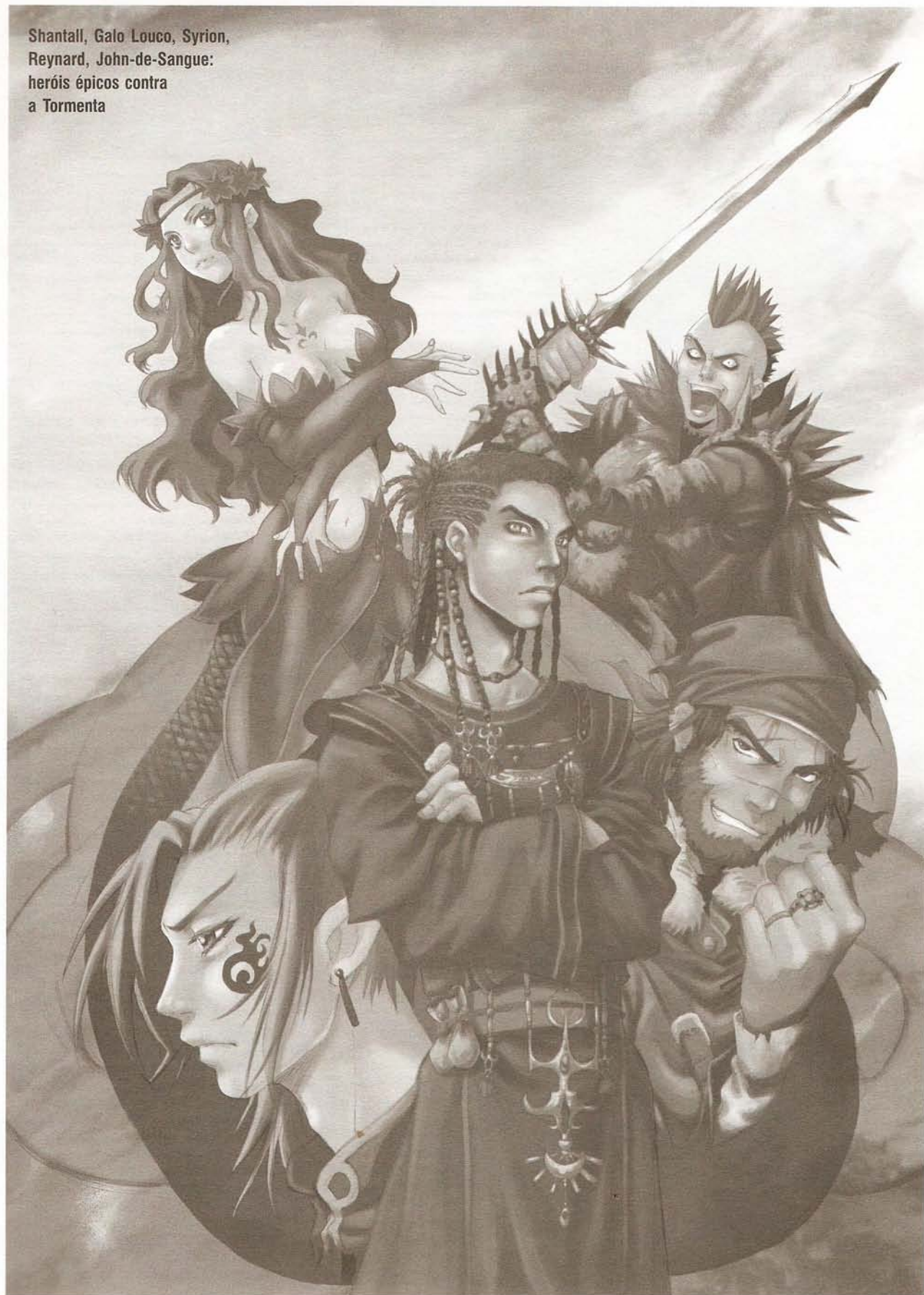
Coração da Tormenta:	
a Lança de Aharadak	43
A Anti-Criação	44
Loucura	45
São e Insano	45
Pontos de Insanidade	45
Sabedoria e Insanidade	45
Distúrbios Mentais	46
Exemplos de Distúrbios	46
Curando a Loucura	48
Parte 2: Os Invasores	51
Anatomia	55
Anatomia Externa	55
Anatomia Interna	55
Cérebro e Sistema Nervoso	55
Sentidos	56
Sistema Digestivo	56
Outros Sistemas	56
Ciclo Vital	57
A Mente Alienígena	57
O Tempo para os Lefeu	58
O Fim e o Início	58
Metas e Objetivos	59
A Sociedade Lefeu	59
Relações Sociais	60
Relações com Outras Raças	60
Comunicação	61
Os Cinco Reis Impossíveis	61
Os Demônios da Tormenta	62
Características dos Lefeu	62
Casta Uktril	63
Uktril	63
Casta Qerluakk	63
Geraktril	63
Hurobakk	64
Veridak	65
Morgadrel	65
Burodron	66
Zyrrinaz	67
Casta Hikarel	67
Sarektril	67
Cyraxel	68
Reishid	69
Thuwarokk	69
Casta Fggurath	70
Zirradak, os Metamorfo	70
Vuroktril, os Guerreiros	70
Tarelvath, os Sábios	71
Kayredrann, os Dragões	73
Casta Lekael: os Lordes da Tormenta	73
Características dos Lekael	73
Aharadak: Lorde de Zakharov	75
Gatzvalith: Lorde de Trebuck	76
Igasehra: Lorde de Tamu-ra	78
Raigheb: Lorde do Deserto	78
Urazyl: Lorde das Sanguinárias	79
Criaturas da Tormenta	80
Alma Acorrentada	80
Enxame Infernal	81
Esmagador Coletivo	81
Falcão Fatídico	82
Fantasma da Tormenta	83
Golem de Matéria Vermelha	83
Incubador	84
Infecto	84
Limo Sangrento	85
Perdigueiro Ruivo	86
Modelo: Criatura da Tormenta	86
Exemplo de Criatura da Tormenta	87
Criando uma Criatura da Tormenta	87
Parte 3: Heróis e Loucos	89
Os Desafiadores da Tormenta	91
A Vida do Desafiador	93
Aliados	93

Motivações	93
Altruísmo	93
Curiosidade	94
Desespero	94
Dever	94
Ganância	94
Glória	94
Loucura	94
Traição ou Rendição	95
Vingança	95
Táticas	96
Ajuda Divina	96
Expedições Científicas	96
Guerra Aberta	96
Guerrilha	96
Infiltração	96
Invasão	97
Investigação	97
Raças	98
Lefeu: Tocados pela Tormenta	99
Traços Raciais dos Lefeu	100
Classes	100
Bárbaros	100
Bardos	102
Clérigos	102
Druidas	102
Feiticeiros	103
Guerreiros	103
Ladinos	104
Magos	105
Monges	105
Paladinos	105
Rangers	106
Samurais	106
Swashbucklers	107
Perícias	107
Novos Talentos	108
Novas Classes de Prestígio	112
Algoz da Tormenta	112
Arauto da Tormenta	115
Berserker Insano	116
Cultista da Tormenta	117
Discípulo da Tormenta	119
Explorador da Tormenta	120
Guardião da Realidade	121
Mago da Tormenta	122
Senhor do Gigante Rubro	124
Novos Equipamentos	126
Materiais	126
Armas	126
Novos Itens Mágicos	127
Artefatos Lefeu	129
Simbiontes	132
Novas Magias	136
A Companhia Rubra: Final	140
Open Game License	144

Quadros e Tabelas

Fronteiras	26
Energia da Tormenta	29
Tabela de Fenômenos Aleatórios	30
Armadiilhas Vivas	34
Estruturas da Tormenta	38
Inventando uma Área de Tormenta	43
Loucura: Regras Variantes	46
A Loucura e Nimb	49
Aberrações e os Lefeu	57
O Idioma Lefeu	58
Os Lefeu e a Escrita	59
Nomes Lefeu	60
Novas Armas	126
Novo Deus Menor:	
Aharadak, o Devorador	140
Novos Domínios	140

Shantall, Galo Louco, Syrion,
Reynard, John-de-Sangue:
heróis épicos contra
a Tormenta



Introdução

A Companhia Rubra

Esta é uma história de quando eu era jovem. Jovem, louco e invencível.

Não há um bom ponto onde começar, porque na verdade não me lembro de uma época em que todos nós não estivéssemos fazendo coisas extraordinárias, em que não fôssemos galantes, fortes, mortais, em que o mundo não nos atirasse o seu pior, para em seguida nos acolher com um abraço forte e um chifre de hidromel. Éramos a Companhia Rubra.

A audiência com o Rei-Imperador Thormy parecia ter sido há uma centena de anos, mas na verdade fora há apenas dois dias. O velho Thormy nos recebera como sempre, com seu sorriso largo e bigode volumoso, pronto a nos dar mais uma missão na qual arriscar nossos pescoços, e uma recompensa que valesse o risco.

— De modo algum — disse, é claro, Reynard. — Trabalhar para o bem do Reinado já é recompensa suficiente, Majestade.

— É isso mesmo — John-de-Sangue fez eco. — Enfie essa recompensa na sua orelha, ou use-a para contratar um bom barbeiro e aparar esse bigode deplorável.

Como sempre, Thormy trovejou uma risada saborosa. Reynard nunca aceitava ouro para defender o Reinado. Achava que esse era o dever de todo homem de bem. E John-de-Sangue, que compartilhava, os Deuses sabem por quê, a posição de líder com seu velho amigo, nunca perdia uma oportunidade para um insulto. Eu desconfiava, e agora tenho certeza, de que esse era apenas um modo de John esconder de nós o coração iluminado que batia em seu peito cortado por cicatrizes.

Além do mais, o que fariamos com mais ouro? Eu mesmo já estava satisfeito com meus dois castelos, e de quantas frotas de navios precisava John? De quantas torres e laboratórios precisava Reynard? Às vezes, eu tinha a impressão de que, se juntássemos nossas terras, servos, exércitos, teríamos nosso próprio reino. Mas, é claro, não era isso que queríamos, assim como não queríamos ficar em nossos domínios gozando de toda aquela riqueza. Éramos jovens, e queríamos aventura.

Shantall, séria como de costume, emendou as últimas palavras para o Rei-Imperador:

— Enfrentar mais essa ameaça é o que fariamos de qualquer forma. Eu pude sentir em minha carne a morte de todas aquelas árvores e animais. — Fez um esgar, e sua imensa cauda de serpente se contorceu. — Não, não morte. Algo pior.

Estava decidido. A Companhia Rubra tomaria mais aquela tarefa para si. Reynard fez uma mesura profunda, John deu um abraço brusco no Rei-Imperador, e todos nós nos despedimos. Fallyse, o gigantesco pássaro que servia a Shantall, derramou sua sombra pela cidade, pronta a carregar a mestra. O resto de nós viajou ainda mais rápido, desaparecendo mediante um gesto arcano de Reynard.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Éramos sete ao todo, contando com a imensa Fallyse (e Shantall era rápida em nos lembrar que seu pássaro-roca era um membro do grupo). Reynard e John-de-Sangue dividiam uma amizade arraigada e incompreensível, que sustentava a

Companhia. Nenhum de nós nunca soube como um mago, estudante prodígio da Academia Arcana e proveniente de uma das mais ricas famílias de Deheon, tinha se tornado tão próximo de um pirata que já fora o flagelo da marinha de todo o Reinado. A única certeza era que John-de-Sangue havia abandonado sua vida de bucaneiro já há muitos anos, e que, em algum ponto entre conseguir o seu perdão do Rei Thormy e tornar-se o maior caçador de piratas que Arton já viu, conhecera o mago, e então ambos decidiram formar a Companhia.

Eram tão diferentes de corpo quanto de espírito: Reynard era alto, esguio, rijo por detrás de seus elaborados mantos de arquimago, com uma pele negra e reluzente, e cabelos meticulosamente curtos. Calmo como um vulcão, sempre possuidor de um vasto conhecimento e poder sobre tudo, decidido e impassível, até a hora exata de agir. John era atarracado e feio, musculoso como um touro, suarento e sorridente, sempre pronto a dar uma gargalhada ou iniciar uma batalha. Seu sabre, que ele chamava "Desespero", ceifara a vida de incontáveis monstros, bandidos, generais inimigos, demônios. Por debaixo dos trapos e pedaços desconstruídos de couro e cota de malha, vestia uma infinidade de objetos encantados, que lhe protegiam contra quase toda ameaça mundana ou mágica. Eram amuletos, anéis, botas, cinturões, tatuagens, e sempre havia espaço para mais. Fedia a bebida, e já perdera uma orelha e três dedos salvando a vida de amigos variados.

Shantall era uma nagah, uma criatura com um estonteante tronco de mulher e uma longa cauda de serpente. Dizem que esses seres vivem cerca de dois séculos, mas Shantall dizia lembrar-se de eventos ocorridos havia pelos menos seiscentos anos. Nunca soube o segredo de sua longevidade, mas ela parecia tão jovem e bela quanto qualquer princesa humana na flor da donzeleza, e sua aparência era capaz de levar um homem à morte ou ao paraíso. Comandava as forças da natureza, servia à deusa Allihanna, a quem chamava "a Grande Nagah", e tinha como companheira Fallyse, o pássaro-roca — uma águia tão grande que podia pegar um mamute em suas garras.

Havia ainda Syrion, nosso amargurado elfo, que recusava-se a pegar em armas desde a destruição do reino élfico de Lenórienn. Syrion dizia que fora a negligência de homens como ele, guerreiros de Lenórienn, que havia permitido que a devastação ocorresse. Assim, julgara-se indigno do arco e das espadas que utilizava, e passou a lutar sem armas ou armadura, valendo-se apenas do próprio corpo. O que seria uma loucura suicida para qualquer um além dele mesmo. O elfo havia aprendido a lutar ainda melhor com os punhos e os pés do que com armas, e eu já vira um de seus golpes quebrar o pescoço de um gigante. Syrion era uma figura triste, tão apaixonado por nós quanto desapegado de si mesmo, vestido em túnicas sem cor e com os longos cabelos azuis sobre o rosto. Eu tinha pena daquele meu amigo, e ainda mais pena dos inimigos que caíam em suas mãos.

E havia, é claro, o Galo Louco, o dono do olhar que fazia os lobos fugirem, da risada que esfriava os infernos, nosso amigo frenético e incontrolável, Velk. Seria, mais uma vez, o mais valioso de nós naquela missão, todos sabíamos. Era para aquilo que o Galo Louco vivia: entrar em áreas de Tormenta,

desafiar os demônios que matavam a própria terra, guiar aqueles insanos o bastante para desejarem segui-lo. A história de Velk ficava mais complexa a cada vez que era contada, mas sempre envolvia a chegada daquela terrível chuva vermelha, a morte de uma noiva ou esposa (e, às vezes, de filhos também), alguns anos de vida na desolação carmesim e outros perdido em florestas. Períodos nas piores masmorras de Reinado, escravidão e fuga, até ser encontrado por Reynard e John. Fora por causa do Galo Louco e seu absurdo cabelo vermelho em crista que nós adotáramos o nome de Companhia Rubra, e porque éramos alguns dos únicos dispostos a penetrar em áreas de Tormenta. Velk usava roupas de couro negro, e por cima delas a extraordinária armadura de carapaça de demônio da Tormenta. Aquela veste, combinada com sua eterna expressão arregalada e trêmula, deixava-o menos parecido com um homem do que com os demônios que caçava. Eram muitos os lugares em que as pessoas corriam do Galo Louco.

Também havia eu, mas eu só tinha meu machado e meus suspiros, e era o menos notável de todos nós.

A magia de Reynard não conseguira nos levar até nosso objetivo. Reynard, num gesto quase inédito de descontrole, ergueu uma sobrancelha ante a surpresa. A última vez em que alguém conseguira bloquear seu poderio arcano fora anos atrás. Isso era um prenúncio de problemas. Viajamos, então, montados o resto do caminho. Shantall sobrevoava com Fallyse, enegrecendo as encostas das montanhas com sua sombra gigantesca. Dois dias depois de nossa audiência com Thormy, avistamos o castelo.

Não era preciso dar ordens para que nos reuníssemos para decidir o que fazer. Reynard levou-nos a uma pequena dimensão próxima, e paramos para descansar e deliberar. Reynard tinha uma agradável mansão naquele lugar, e sentamo-nos ao redor de uma mesa. O Galo Louco já estremecia.

— Está próxima — dizia ele. — Está próxima como o inferno, está próxima.

— Afinal, já conseguiu descobrir qual foi o problema, seu mago inútil? — John deu um sorriso de crocodilo e serviu-se de vinho. — O Rei em Agonia conseguiu atrapalhar o seu feitiçozinho de araque?

O rosto de Reynard permaneceu uma rocha.

— Ele é mais poderoso do que eu imaginava, e vai trair o acordo com o Rei-Imperador.

— Thormy, é claro, já pagou o desgraçado? — John deu uma cusparada no chão.

— Sua majestade honra seus compromissos.

— Aquele borra-botas. Bem, parece que nós vamos ter que negociar do jeito mais divertido — gargalhou. — Com espadas.

Eu estava quieto, olhando com atenção e afiando o meu machado. Shantall chegou próximo a mim, os olhos sérios em Reynard, e encostou a mão em meu braço. Senti um tijolo gelado no estômago.

— O que devemos esperar, Reynard? Enfrentar a magia do Rei? — disse a nagah.

— Não sei. Talvez ele nos ataque diretamente. Talvez com monstros, talvez com mortos-vivos. Quem sabe? Mas temos de estar preparados para o pior.

— E não existe nenhuma outra maneira de conseguirmos as tais armaduras?

— Não! — cortou Velk. — A não ser que nós mesmos entremos no fundo da área de Tormenta, ou tenhamos a mesma sorte de encontrar um grupo de demônios batedores. — O Galo Louco levantou-se, começou a andar em círculos, fazendo uma pequena melodia desafinada com a garganta. — Vocês não sobreviveriam. E, mesmo assim, só em Zakharov existem os armeiros que podem forjar essas armaduras.

— Isso é verdade — disse John, babando-se em uma golada de vinho.

Tínhamos razão em nosso cuidado. Uma nova área de Tormenta havia aparecido há poucos meses, na fronteira entre Zakharov e as Montanhas Uivantes, e quase nada se sabia sobre ela. O mago que se intitulava o Rei em Agonia, senhor de um pedaço desolado de terra inútil no sopé das Uivantes, havia matado um pequeno grupo de demônios da Tormenta, e pago aos melhores armeiros de Zakharov para forjar armaduras de suas carapaças. Era isso que nós queríamos. Se o Galo Louco tinha uma das únicas armaduras desse tipo conhecidas em Arton, agora todos nós poderíamos tê-las. O Rei-Imperador Thormy tinha pago uma fortuna equivalente a um pequeno país para adquirir-las, para que nós pudéssemos cumprir a nossa missão.

Destruir a nova área de Tormenta, enquanto ela ainda fosse pequena.

O que nos levava a crer que conseguiríamos? Por que havíamos de não morrer, quando todo um exército havia tentado o mesmo feito em Trebuck, e falhado? Porque nós éramos a Companhia Rubra, e nós não podíamos deixar de tentar. E, mesmo que falhássemos, sempre poderíamos escapar.

— Já sei — John-de-Sangue ainda falava do Rei em Agonia. — Ele é um lich.

— Por que você diz isso? — perguntou Shantall, ainda com uma mão suave e terrível em meu braço.

— É óbvio — John deu de ombros. — Depois de matar uns quatro ou cinco liches, você aprende a farejar os desgraçados.

Reynard deu razão ao amigo, e sugeriu que passássemos a noite naquela dimensão, preparando-nos para o combate. Shantall não reclamou, porque sabia que era o melhor, mas seus olhos traíam um descontentamento em passar a noite longe de Fallyse e da natureza.

— Você não sente falta da floresta? — ela perguntou a mim, tirando sua mão do meu braço e depositando-me uns olhos ainda mais devastadores.

— Não sei — balbucieei, depois de um longo tempo.

— Há tanta coisa que você não sabe!

E havia mesmo. Eu era um imbecil, quando era jovem.

O que é Área de Tormenta?

Tenho uma confissão: nem sempre fui fã de *Tormenta*.

Certo, podem parar de atirar pedras.

Quando o cenário foi publicado pela primeira vez, eu já jogava RPG há uns bons sete anos. Tinha as minhas preferências, e não via como um cenário novo (fosse nacional ou importado) poderia desbancar meus clássicos pessoais. Aliás, nessa época eu já tinha uma campanha que durou mais de seis anos, com uma porrada de jogadores (essa informação vai ser importante daqui a pouco).

Então, quando eu li aquele suplemento na *Dragão Brasil* 50, não vi nada que abalasse os meus gostos.

Exceto a Tormenta.

No meio dos personagens e lugares que eu já conhecia (da própria DB) e de alguns elementos novos (com potencial, eu tinha de admitir), aquilo se sobressaía. Uma tempestade de sangue ácido, que trazia demônios e enlouquecia os sobreviventes? Exatamente o tipo de coisa que eu gosto! Para mim, a tempestade rubra tinha um clima de mitos de Cthulhu misturados com o desenho *Spiral Zone* (procurem na internet, vocês que não são da minha época).

Ao longo do tempo, eu fui ficando um pouco (ou muito) de saco cheio da fantasia ultra-tradicional. A minha campanha começara totalmente arraigada aos clássicos, mas, aos poucos, ia adquirindo elementos de todo tipo de outros gêneros, como anime (que não é um gênero, vá lá, mas tem os seus elementos típicos), faroeste, super-heróis e horror. E quanto mais eu ia pegando gosto por “misturar” coisas na fantasia medieval, mais aquele elemento em particular daquele cenário que eu não conhecia tornava-se atraente. Eu imaginava um reino bonitinho de cavaleiros, castelos, magos, princesas e dragões — e BAM, a tempestade atacando, com todos seus demônios insetóides.

O bizarro invadindo a fantasia tradicional. Na minha cabeça, o efeito sobre os jogadores seria quase análogo ao efeito sobre os personagens.

Mas, além de manter essa idéia “no forno”, eu não acompanhava *Tormenta*. Lia as revistas, mas não sabia muito sobre o cenário. Eis que recebi um e-mail do J.M.Trevisan, a respeito de um conto que eu tinha mostrado a ele um ano antes. Ele me perguntou o que eu achava do cenário e eu disse a verdade: mal conhecia. Ele me aconselhou a ler o suplemento *O Reinado D20*.

Eu li. E estava fisgado.

Sem que eu soubesse, *Tormenta* tinha evoluído, tornado-se um cenário rico e variado, com uma penca de reinos legais, cheios de ganchos para aventuras. E surpresa! A própria tempestade rubra tinha avançado, tinha tomado boa parte de um reino. Havia acontecido uma grande batalha, onde um imenso exército tinha enfrentado a Tormenta — e perdido!

Por que ninguém me avisou disso antes?

Veio então o conto *Ressurreição* (que escrevi junto com a minha noiva e musa, Patricia, e que hoje vocês podem ler no site da Jambô) e o convite para fazer *O Inimigo do Mundo*. No romance eu poderia — calma, respire — ajudar a definir a origem da *Tormenta*. Logo o meu elemento preferido de Arton! Foi como disse o meu amigo Gustavo: “um presente de aniversário”.

E continua sendo um privilégio trabalhar com *Tormenta*. O se-

gundo romance está indo de vento em popa. Temos suplementos planejados, com o tipo de elementos não-tradicionais que fazem de Arton um mundo, na minha opinião, rico, refrescante, arejado. E temos aqui este livrinho, onde os senhores Cassaro, Saladino e Trevisan deixaram-me descrever exatamente o que seriam os horrores de um mundo de pesadelos invadindo a fantasia medieval.

Área de Tormenta está cheio das coisas que povoaram a minha mente desde que eu ouvi falar da tempestade pela primeira vez. E eu tenho de confessar: eu fiz a parte divertida. O Cassaro tornou tudo “jogável”, variado, acessível, útil, coerente e principalmente *conciso*. O Guilherme domou as regras e traduziu em sistema de jogo as maluquices que a gente criou. Os artistas criaram cenas memoráveis mesmo quando eu pensava “putz, essa descrição nem eu consigo visualizar.” E eu, bem, só despejei horrores e mais horrores por páginas a fio.

É isso. Divirtam-se, chacinem uns lefeu e boa sorte. Obrigado a todo mundo que botou fé, pro inferno com todo mundo que xinga sem conhecer e até a próxima.

— Leonel Caldela

Engraçado como este nosso cenarozinho conseguiu existir durante tanto tempo, ser um sucesso nacional, superar até as ambientações importadas... sem que seu próprio título fosse claramente explicado.

Como muitos de vocês já sabem, o primeiro livro básico (uma versão multi-sistema para AD&D, GURPS e 3D&T, com apenas 80 páginas) acompanhou a revista *Dragão Brasil 50* como um brinde comemorativo. Isso aconteceu durante o Encontro Internacional de RPG, em maio de 1999. Agora, no início de 2007, *Tormenta* está para completar oito anos. E durante essa quase-década, a maior ameaça do cenário manteve-se misteriosa, inatingível, invencível.

Todos sabem o que é a Tormenta — pelo menos, todos *acreditam* que sabem. Uma tempestade sobrenatural vinda de outro plano ou realidade, trazendo holocausto e hordas de “demônios”. Alguns destes monstros foram descritos, alguns fenômenos climáticos foram explicados. E mais nada. Em cada livro básico, não mais de dez páginas falavam sobre a Tormenta.

Claro, a invasão dos demônios sempre permeou mundo, influenciando seus rumos. Quando inventamos o cenário — Rogério

Mestre Arsenal, em
meio à Tormenta:
apenas os mais
poderosos
sobrevivem



Saladino, J.M.Trevisan e eu —, não queríamos cair no “clichê do reino asiático”, mas os fãs brasileiros adoram samurais, ninja(s) e monges. A Tormenta resolveu o problema: a ilha de Tamu-ra foi destruída pela tempestade, mas sobreviventes do Império de Jade ainda perambulam pelo mundo.

A Tormenta sempre foi uma ameaça constante. As forças militares do Reinado são mantidas em prontidão contra os demônios, impedindo a movimentação de grandes tropas para resolver outros problemas (como certo general bugbear). A Academia Arcana estuda a ameaça, enviando expedições para colher amostras e informações. Existem magias e classes de prestígio específicas contra a Tormenta, como todo cenário deve oferecer.

Houve revelações e mudanças ao longo dos anos. Quando *Tormenta* tornou-se compatível com o Sistema D20 (em um excelente livro básico publicado pela Editora Daemon), a tempestade avançou sobre o Reinado e anunciou a existência dos Lordes da Tormenta. Shivar Sharpblade, regente da nação atacada, tornou-se sua mais icônica opositora. Mais tarde, *O Panteão* ofereceu pistas importantes sobre a natureza do povo da Tormenta. Enfim, o romance *O Inimigo do Mundo* expôs os verdadeiros responsáveis pela vinda da tempestade.

Apesar dos segredos revelados, pouca coisa mudou na prática. Ainda sabíamos pouco sobre as criaturas da Tormenta, ainda não conhecíamos as profundezas das áreas atingidas. Acima de tudo, ninguém sabia a resposta para uma grande pergunta: *por que os poderosos deuses do Panteão nada fazem contra o perigo?*

Tudo será respondido agora.

Área de Tormenta é um trabalho tão importante, tão indispensável que — olhando agora para o resultado — fico pensando: *como* o mundo de Arton conseguiu ser bem-sucedido durante tanto tempo, sem ele? *Como* o cenário conseguiu se manter interessante mesmo sem pistas sobre sua ameaça principal? *Como e por quê?*

É fácil responder porquê. Éramos apenas três autores, descrevendo um cenário gigantesco. Um panteão de vinte deuses, um reinado de quase trinta reinos. Estas partes, mais próximas dos personagens jogadores, tinham que ser detalhadas primeiro. Mesmo hoje, Arton tem ainda muitas terras selvagens não desbravadas, escassamente descritas em poucos parágrafos. A Tormenta teria que esperar.

Uma pergunta mais difícil de responder é *como*. Simplesmente não havia material de apoio para aventuras baseadas em desafiar a Tormenta. Então, o que haveria para fazer neste mundo?

Muita coisa, felizmente. Mesmo que não tenha sido intencional, *Tormenta* seguiu os passos certos. Seus primeiros livros apresentavam coisas familiares como raças, classes, cidades, reinos e deuses. Permitiam aos jogadores construir personagens nativos, faziam você se sentir em casa. Também não faltavam problemas locais a resolver: resgatar o Disco dos Três, impedir a Rebelião dos Insetos, infiltrar-se na Aliança Negra, deter o Culto Vermelho, até mesmo salvar a deusa Valkaria.

Enquanto isso, a Tormenta permanecia intocável. Arton continuava a existir sob sua sombra rubra, incapaz de reagir.

Por isso *Área de Tormenta* é tão extraordinário. Agora, enfim, você poderá conduzir aventuras totalmente baseadas na guerra contra a invasão alienígena. Os terrenos infernais são descritos até suas profundezas, até o próprio plano de existência nativo dos *lefeu* (sim, *agora eles até têm nome*). Todos os seus habitantes são revelados — não apenas os Lordes da Tormenta, como também suas demais cas-

tas. Você também vai conhecer a origem sinistra dos monstros, bem como as razões dos deuses... e sua culpa.

Acima de tudo, agora você pode contra-atacar. *Área de Tormenta* oferece novas classes de prestígio, novos talentos, magias e itens mágicos. A nova raça *lefeu* — os estranhos meio-demônios da Tormenta — e uma coleção de novos talentos permitem aos aventureiros usar a própria corrupção *lefeu* contra eles. Novas regras para insanidade causam aos heróis diversas perturbações mentais, e também permitem tirar proveito delas.

Não vou esconder que *Lords of Madness: the Book of Aberrations* foi uma poderosa fonte de inspiração para este livro, contribuindo para a decisão de mudar os demônios de extraplanares para aberrações. Aliás, se você possui este ótimo acessório importado, vai encontrar ali toneladas de material útil para campanhas contra os *lefeu*.

Arton acaba de ganhar, também, uma nova coleção de heróis e vilões épicos. Além de Gatzvalith, já revelado em *Tormenta D20*, temos agora os lordes Aharadak, Igasehra, Raigheb e Urazyel. São os piores monstros do cenário. E embora Arton seja povoada de heróis, poucos alcançam níveis épicos — como a Companhia Rubra, a primeira equipe oficial de heróis PdMs épicos em *Tormenta*. Todos foram inventados por Leonel Caldela, autor de *O Inimigo do Mundo*, com quem tive o privilégio de trabalhar aqui (caso estejam em dúvida sobre quem fez o quê... nós também estamos). Os contos que abrem os capítulos deste livro trazem todo o clima de exploração à Tormenta e também, em minha opinião, alguns dos aventureiros mais coloridos e divertidos do cenário!

Guilherme Dei Svaldi, editor da Jambô, também sofreu para tornar este livro realidade. Além de assegurar o equilíbrio de regras, calcular as estatísticas de jogo dos demônios e Lordes da Tormenta é um trabalho que eu não invejo...

E as novas imagens de Erica “Ethora” Horita fazem o que muita gente acha impossível. Trazem um clima tenebroso, assustador, mas ainda mantendo o estilo anime que permeia Arton, e que tantos aprenderam a amar. Ou amam odiar.

Os acontecimentos em Arton avançaram devagar durante estes anos todos. Agora, com o apoio de novos autores como Leonel, Guilherme — e outros que espero poder revelar em breve —, a tranqüilidade acabou.

Arton sempre foi um mundo de problemas. Alguns desses problemas não podiam ser resolvidos. Agora, podem.

Se vocês vão conseguir, é outra questão.

— Marcelo Cassaro

Bem-vindo ao inferno!

Tormenta.

A maior ameaça que já passou pelo mundo de Arton. Uma tempestade assassina, um fenômeno inexplicável, uma fonte de horrores e pesadelos que vem desafiando as maiores mentes de um mundo que começa a entrar em pânico. Apenas os maiores heróis ousam entrar em uma área de Tormenta — e poucos voltam com vida. Menos ainda com sanidade, pois a Tormenta corrói a mente e a alma.

A Tormenta chega sem aviso, toma uma área e nunca mais desaparece. Mata e corrompe a vida, a magia, os elementos, toda e qualquer criação dos deuses. Mas o que é a Tormenta? De onde vem? Por que chegou a Arton? E o que são as terríveis criaturas — os demônios da Tormenta — que acompanham as horrendas nuvens rubras? Todas

essas questões permaneciam insolúveis — até agora. Pois, aqui, você encontrará todas as respostas sobre a Tormenta.

Prepare-se: a verdade é ainda pior do que você imagina.

O que é a Tormenta?

Para os habitantes de Arton, a Tormenta é a morte.

A Tormenta é um fenômeno ainda sem explicação. Quando uma área é atacada, os primeiros sinais são nuvens escarlates que se formam a baixa altitude, e o perturbador tom avermelhado que o próprio céu adquire.

Relâmpagos encarnados começam a despencar das nuvens, destruindo construções e matando indiscriminadamente. Em seguida, vem a terrível chuva ácida. Gotas sanguinolentas caem em profusão, queimando ao toque. Quase ninguém sobrevive ao dilúvio corrosivo, que também compromete a maioria das construções. O próprio solo é devorado por essa polpa horrenda, formando lagos e pântanos cáusticos. A essa altura, até mesmo o ar e a luz parecem impregnados de granulação vermelha. É como ver o mundo pelos olhos de uma fera insana.

E então, os demônios.

Os demônios da Tormenta — um nome vulgar adotado pelos habitantes de Arton, embora esses seres não sejam realmente demônios — são trazidos pelas nuvens, em enxames. Também emergem das poças, do solo, ou simplesmente abandonam construções enfraquecidas, como se estivessem ali o tempo todo.

Os demônios da Tormenta matam tudo em seu caminho. Não se comunicam de forma alguma com suas vítimas, não fazem quaisquer exigências, não demonstram quaisquer sentimentos. Seus rostos insetóides, com enormes olhos e mandíbulas afiadas, são indecifráveis. Suas garras cortam armaduras como se fossem papel, suas carapaças quebram as armas mais robustas. São fortes, rápidos, e quase nenhuma magia pode afetá-los.

Há diferentes tipos dessas criaturas; castas e graus de hierarquia, mas até agora não há pistas sobre suas formas de comunicação ou organização. Sabe-se que existem os Lordes da Tormenta, seres muito poderosos que comandam uma determinada área de Tormenta e todas as suas criaturas.

Existem muitos horrores em Arton — monstros, vilões, mortos-vivos... —, mas nenhum se equipara à Tormenta. Alguma coisa nos demônios e em seu ambiente é tão *diferente* que, quando conseguimos ter um vislumbre real de sua natureza, enlouquecemos. Assim como nossa carne queima ao toque do fogo ou ácido, nossa mente também pode ser ferida pelo contato com certas coisas nocivas. Mesmo antes de cometer qualquer violência, mesmo antes que suas capacidades sejam sequer conhecidas, os demônios podem nos enlouquecer apenas por existir. Monstros-inseto comuns não poderiam fazer isso — já existiam inúmeros deles em Arton antes da chegada da Tormenta.

Estudiosos dizem que não podemos ver os demônios como realmente são. Sua forma verdadeira é tão alienígena, tão surreal, que nossas mentes racionais não conseguem aceitar. Mesmo um viajante planar experiente, habituado às criaturas mais estranhas no multiverso, jamais viu algo remotamente parecido com eles. Sobre-viventes insanos das áreas de Tormenta falam de “formas inimagináveis”, “ângulos impossíveis” e a “verdadeira aparência” das criaturas. As formas insetóides que conhecemos, por mais horrendas que sejam, são apenas fachada. Uma máscara criada por nossa própria mente como proteção.

Restam, pois, poucas pessoas que tenham entrado em uma área de Tormenta e que ainda sejam capazes de relatar o que viram com lucidez. Descrições de áreas de Tormenta já formadas são vagas, mas todas falam de uma *corrupção* absoluta.

A terra torna-se ácida e árida. Toda a vida vegetal desaparece, com a exceção de algumas árvores negras e retorcidas. A água transforma-se em algo ácido, venenoso ou ambos. O ar é pesado, doloroso nas narinas, e tomado por imprevisíveis nuvens tóxicas. Rachaduras no solo seco revelam fontes de vermelhidão borbulhante, ou expelem uma lenta fumaça escarlate. O céu é encarnado, sombreado por nuvens da mesma cor. Pancadas ocasionais de chuva ácida caem sem aviso, derretendo mais ainda qualquer matéria natural que tenha restado.

Aos poucos, a maior parte das estruturas e objetos existentes na área adquire uma crosta dura, parecida com coral. Alguns materiais mudam para algo poroso ou esponjoso, como se estivesse apodrecido de uma forma estranha.

Talvez o mais impressionante e medonho sobre a corrupção da Tormenta seja a *transformação* pela qual passam muitas estruturas. Não apenas devido à crosta vermelha, elas se tornam diferentes e horrendas. Portas e janelas lembram bocarras com presas afiadas. Torres se assemelham a espirais pontiagudas com espinhos. Paredes são como carapaças. Pequenas casas ou oficinas mudam para horrores de ossos e ferro enegrecido. Ruas pavimentadas com crânios. Lamparinas de olhos enormes. Postes feitos de braços que brotam do chão. A criatividade doentia da Tormenta para esses cenários parece ser infindável.

Conhecendo o Inferno

Os otimistas dizem que a Tormenta é uma invasão perpetrada por habitantes de outra dimensão. Os pessimistas acham que essa outra dimensão é o inferno. Mas mesmo os pessimistas estão sendo otimistas demais.

A Tormenta é, realmente, um efeito causado pela superposição de Arton e outro lugar terrível e desconhecido. Os “demônios da Tormenta” são os habitantes desse lugar. Não são demônios, mas uma raça chamada *lefeu*.

Seu nome real é impronunciável pelos artonianos (de fato, ouvir a pronúncia do verdadeiro nome das criaturas é um sério risco à sanidade), mas “lefeu” é uma aproximação razoável que pode ser vocalizada e escrita.

Os lefeu eram conhecidos, sob a forma de lendas e mitos, por alguns abissais (os diabos e demônios “verdadeiros”) que rastejam em alguns Reinos dos Deuses. Eles eram, para os abissais, aquilo que os abissais são para os mortais: monstros de poder irrestrito, nativos de lugares terríveis, e malignos além de qualquer compreensão. Um diabo ou demônio teme os lefeu assim como qualquer aldeão teme um abissal.

A Tormenta não vem de outro mundo, nem mesmo de outra dimensão ou Plano. O lugar de onde vem a Tormenta só pode ser classificado como *outra realidade* ou *outra Criação*, com seus próprios mundos, Planos, dimensões.

Nada que conhecemos como “real” se aplica à cosmologia alienígena da Tormenta — magia, poderes divinos, leis da física e da natureza, noções de tempo ou espaço. *Nada*. Por isso a Tormenta causa loucura, e por isso a presença dessa realidade em contato com a nossa é tão destrutiva: duas coisas tão estranhas entre si não podem coexistir.

Qualquer coisa oriunda do universo da Tormenta tem, intrinsecamente, a capacidade de corroer e deformar qualquer coisa no nosso universo. Em um castelo corrompido pela Tormenta, não apenas suas paredes e mobília são transmutados; o próprio *conceito* de um castelo foi transfigurado, sua própria *essência*.

A Gênese da Tempestade

Há incontáveis eras, três deuses de Arton — Valkaria, Tilliann e Kallydranoch, mais tarde conhecido como “o Terceiro” — descobriram uma outra Criação, completamente isolada dos mundos, Planos e dimensões do multiverso artoniano. Essa Criação era um lugar árido, desprovido de vida, pois lá o Nada e o Vazio nunca haviam consumado seu amor.

Os Três exploraram essa nova realidade e criaram uma nova raça para povoá-la, uma raça que se tornaria ainda maior e mais poderosa do que seus filhos artonianos. Valkaria imbuíu-os de ambição infinita; Tilliann deu-lhes inventividade e desapego a limites morais, e Kallydranoch presenteou-lhes com o poder. Eram os *lefeu*.

Nunca revelando-se abertamente a seus novos filhos, os Três viram seu crescimento. Forjaram vinte deuses menores como senhores daquele mundo, para serem um dia superados pelos *lefeu*. Aquela raça evoluiu mais rápido que os Três supuseram. Assim que puderam, assassinaram seus deuses falsos.

Tilliann tentou se revelar aos *lefeu*. No entanto, vendo pela primeira vez aquilo que seus novos filhos haviam se tornado — seres de ambição e maldade incontroláveis —, enlouqueceu. Os Três fugiram de volta para seus Reinos, mas os outros deuses já haviam descoberto tudo sobre as abominações que eles haviam criado.

Valkaria, Tilliann e Kallydranoch foram punidos, e o Panteão exterminou totalmente os *lefeu*. As duas Criações foram isoladas uma da outra, e os deuses fizeram com que nada restasse daquele episódio. Nem lembrança, pois até a lembrança de um deus tem poder. Hoje, nenhum dos deuses lembra-se da verdade sobre os *lefeu* e a Revolta dos Três.

Mas a semente estava lançada. Aquela raça de garra e vontade infinitas não podia ser facilmente dizimada, mesmo por deuses. Eles ressurgiram.

Mesmo sem memória de sua verdadeira gênese, os *lefeu* continuavam sendo o que eram: poder e maldade. Novamente cresceram, dominando todos os Planos, mundos e dimensões de sua Criação. Eles haviam sido forjados assim, para a conquista e evolução. E podiam assassinar deuses. Assim como haviam chacinado seus deuses falsos, os *lefeu* podiam matar deuses verdadeiros. E assim devem ter feito em outras dimensões, outros Planos. Eram agora muito mais poderosos que quando foram exterminados pelo Panteão.

Poder físico, ciência, conhecimento — tudo foi explorado por eles até o máximo, dominado, levado ao ápice. E chegando à perfeição, estagnou-se. Não há como imaginar a sociedade *lefeu* nesse ponto. Suas artes e ciência, diferentes de quaisquer outras, atingiram um estágio que mesmo os maiores pensadores não podem sequer conceber.

Grande parte deles havia vencido as limitações do indivíduo. Faziam parte de um todo, eram tudo e nada. Outros, no entanto, eram tão poderosos ou diferentes que não podiam ser dissipados. Continuaram existindo como seres individuais.

Tempo e espaço, vida e morte não guardavam mais segredos. Os *lefeu* não estavam mais vivos, nem mortos. Estavam em todos os

lugares e épocas. Eles ocuparam tudo em sua Criação. Ou melhor, eles *substituíram* sua Criação.

Não havia mais o universo. Havia apenas *lefeu*. Não existia mais para onde evoluir.

Formou-se o tédio.

A Criação viva que era *lefeu* estava à beira da ruptura. Sua motivação original, a busca pela perfeição, havia sido concluída. Eles então descobriram a existência de outras Criações, lugares além de todas as dimensões e Planos que conheciam.

Mas apenas *ocupar* novas realidades não bastava — isso já havia sido feito. Eles buscaram coisas *novas*. Seres, idéias, conceitos que não existiam em sua Criação original. Mandaram batedores para explorar diversas realidades, em busca de qualquer coisa digna de interesse para um povo perfeito.

Um deles veio a Arton.

O Erro de uma Deusa

Glórienn. Deusa dos Elfos. Uma divindade de beleza e poesia, de vaidade e orgulho. Uma dama de coração gentil, pleno de bondade.

Quando você é um elfo.

Criadora dos seres que considerava os mais perfeitos e belos na existência (afinal, haviam sido feitos à sua imagem e semelhança), Glórienn havia acabado de sofrer um duro golpe. Um imenso exército de monstros e humanóides, liderado pelo general bugbear Thwor Ironfist, destruiu para sempre o reino élfico de Lenórienn. Dizimados, reduzidos a poucos sobreviventes, os elfos foram apenas as primeiras vítimas da implacável Aliança Negra, que logo conquistaria todo o continente.

A deusa fraquejou, debilitada, em agonia frente à morte e sofrimento de milhares de seus súditos. Ragnar, o Deus da Morte goblinóide, havia sido responsável por aquela aliança e ameaçava abater Glórienn por definitivo.

A Dama Élfica buscou uma forma de contra-ataque.

Em outro lugar, distante e secreto, havia a Ordem Morta de Vidência e Numerologia. Uma ancestral burocracia de monges que previa o futuro dos homens e deuses através de cálculos. Servos secretos de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, os Videntes Mortos viviam sempre escondidos — porque guardavam segredos terríveis demais para serem revelados. E a melhor maneira de nunca precisar responder uma pergunta é nunca estar perto de alguém que possa fazê-la.

A Mãe da Palavra apiedou-se de Glórienn, revelando-lhe o mosteiro da Ordem. A elfa rumou para lá, esperando encontrar algo que pudesse usar contra Ragnar e a Aliança Negra.

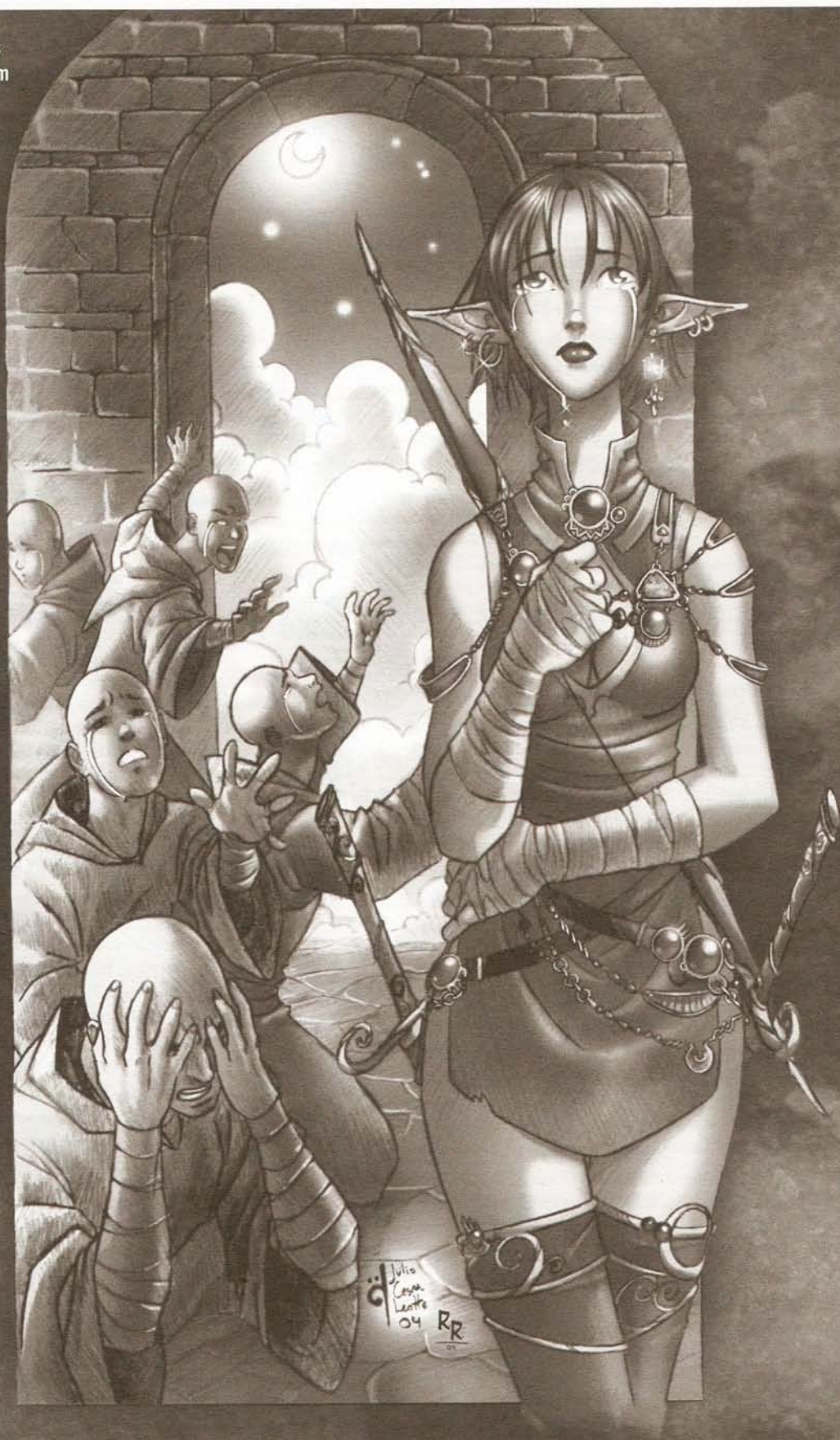
Descobriu sobre a Tormenta.

Glórienn acreditou que, na tempestade mortal, havia encontrado sua arma. Em seu desespero, julgou que poderia fazer um pacto com aquela força estrangeira, varrer de Arton seus inimigos. Mas estava enfraquecida, fragilizada. Precisaria da ajuda de outros deuses maiores. Ou, pelo menos, de sua não-interferência.

Glórienn começou uma jornada através dos Reinos dos Deuses, confrontando cada membro do Panteão. Foi bem-sucedida. Com a ajuda de Nimb, Deus do Caos, Glórienn foi capaz de convencer ou enganar a todos eles.

A assim-chamada “tempestade de Glórienn” viria.

Glórienn visita os
monges da Ordem
Morta; eles não
suportam sua
tristeza



O Descobridor de Arton

Enquanto isso, um batedor lefeu veio a Arton, tomando a forma de uma estranha criatura. Um humanóide alto e pálido, que ficou conhecido apenas como “o albino”.

O albino começou sua jornada como uma criatura selvagem e imprevisível, pois não conhecia sentimentos, ordem social, envelhecimento e outros conceitos. Mas a natureza de seu povo era aprender e evoluir com rapidez tremenda. Após uma série de aventuras, ele se tornaria um guerreiro astuto e perverso, um estudioso das peculiaridades deste universo. Acabou descobrindo algo que julgou digno de atenção: uma ciência desconhecida por seu povo, chamada *escrita*. Valia a pena investigar mais!

Por sua força física e completa ausência de moralidade, o albino foi usado, manipulado e confrontado por diversos nobres, regentes, clérigos e soldados. E também foi caçado por um grupo de aventureiros. Os deuses, gradualmente convencidos por Glórienn, mantinham esses heróis na pista do albino enquanto este aprendia mais e mais sobre Arton.

O albino considerou sua missão concluída quando fez uma descoberta excepcional. Eram os “deuses menores”. Nesta terra de extrema magia divina, *qualquer criatura* podia se tornar um deus! Bastava que certo número de seres inteligentes *acreditasse* nisso!

E deuses menores podiam se tornar deuses *maiores*! Como Ragnar e Hyninn haviam se tornado!

Os lefeu haviam matado seus deuses, se tornado muito mais poderosos que eles. Mas nunca haviam, de fato, *sido* deuses. Ali estava um novo objetivo, algo novo para ser conquistado.

O albino procurou por um mago. Aterrorizou e corrompeu esse mago, obrigando-o a realizar um ritual proibido. Esse ritual trouxe a Arton o primeiro foco de infestação lefeu.

A primeira Tormenta.

Pois Glórienn não sabia — *nenhum* dos deuses sabia — que aquela força vingadora na verdade era formada pela antiga abominação dos Três, o povo que não deveria existir.

Quando a Tormenta chegou, a Deusa dos Elfos viu o seu erro. Pois a tempestade não veio dizimar os seus inimigos, ela veio dizimar *tudo*. Seu primeiro alvo foi a exótica ilha de Tamu-ra. Milhares de vidas inocentes se perderam — incluindo o próprio povo élfico local —, sem que os odiados goblinóides fossem afetados.

O Panteão entende, agora, a verdadeira natureza da ameaça. Sabe que a Tormenta é formada pelos lefeu. E muitas pessoas se perguntam: por que os deuses não fazem nada para deter essa abominação?

Claro, as verdadeiras motivações dos deuses do Panteão são insondáveis, imprevisíveis. Talvez eles tenham grandes planos para a Tormenta. Talvez o momento da batalha decisiva ainda não tenha chegado. Talvez estejam reservando sua derrota para um grupo de campeões escolhidos.

Talvez estejam com *medo*.

Porque, até agora, a Tormenta vem devorando pequenas partes de Arton. Vem sendo movida por curiosidade, por busca de novidade. Os lefeu ainda estão aprendendo sobre esta terra e seus habitantes. Talvez não saibam, ainda, que estão ocupando a Criação nativa de seus antigos assassinos.

Eles talvez *não saibam*.

O que acontecerá quando *souberem*?

Oni-ame, a Chuva dos Demônios

A Tormenta nada mais é que a realidade alienígena lefeu entrando em contato com a nossa.

Aquilo que “chove” sobre Arton durante suas manifestações é a matéria que compõe a Anti-Criação, a *realidade lefeu*. A destruição, o apodrecimento, a *corrupção* que infesta uma área de Tormenta não são apenas físicos: tudo ali torna-se *menos real*, enquanto a realidade lefeu toma seu lugar. Pessoas mortas pela Tormenta não apenas morrem, são *completamente destruídas*. Suas almas são desintegradas, não restando nada — a não ser que o Lorde da Tormenta local assim o deseje.

Em nosso universo, pessoas são feitas de carne e ossos, montanhas são feitas de pedra, mares são feitos de água. Na realidade lefeu, aquele povo impregnou e infestou tudo que existe, todo o tempo e espaço. Tudo é formado pela mesma coisa, a mesma odiosa substância. A assim-chamada “matéria vermelha”.

Como parte de seu ser, os lefeu podem controlar a matéria vermelha. Podem moldar e dirigir, apenas com o pensamento, a composição de seu universo. Por isso existe a chuva, os relâmpagos, as nuvens e outros efeitos da Tormenta: para trazer aquilo que é lefeu à nossa Criação. A chuva é um método conveniente e mais conhecido. No entanto, a matéria vermelha pode vir em outros formatos — na forma de um vulcão, por exemplo.

As primeiras manifestações da Tormenta foram rústicas, primitivas em sua simples destruição. Os lefeu vêm aperfeiçoando seu controle sobre a matéria vermelha no nosso universo, na mesma medida em que aumentam seu conhecimento sobre Arton.

Mais que apenas destruir, alguns Lordes ambicionam se tornar deuses. Para isso, moldam Arton à sua imagem, constroem formas aterrorizantes, conquistando a adoração dos artonianos através do terror. Não há realmente ossos, crânios ou ferro retorcido no universo lefeu — são apenas formas apropriadas para incutir pavor no coração dos habitantes de Arton. Assim, pode-se dizer que uma área de Tormenta é um reflexo de seu Lorde.

A primeira Tormenta, em Tamu-ra, é uma área de pura destruição. Seu Lorde não tinha nenhum objetivo específico além da aniquilação de Arton. Tamu-ra foi escolhida porque ali estavam, na ocasião, os últimos sobreviventes (até onde se sabe) do grupo de aventureiros que havia caçado o albino. Poucos tamuranianos sobreviveram, sendo quase todos aventureiros ou viajantes que estavam longe da terra natal. O Imperador Tekametsu, governante supremo de Tamu-ra, também foi capaz de usar seu poderio mágico para transportar um bairro inteiro para longe da destruição.

Sem qualquer conhecimento sobre a natureza alienígena do fenômeno, os sobreviventes chamaram aquilo simplesmente de “Tormenta”, e suas criaturas, “demônios”.

Tamu-ra é hoje uma desolação sem vida. Restam pouquíssimas ruínas dos elegantes palácios de bambu e papel que pontilhavam suas cidades orgulhosas. A maior parte da ilha é um pântano ácido escarlate. O mar ao redor é sargação de matéria vermelha, de consistência cremosa e repugnante, tornando impossível a navegação.

Houve muita *destruição* e pouca *transformação* em Tamu-ra. Existem algumas estruturas distorcidas, onde vivem os asseclas mais graduados do Lorde. Mas a maior parte da geografia local é formada por cavernas e depressões de matéria vermelha sólida. Tamu-ra está

cada vez mais tênue, cada vez menos real: o lugar pertence quase que totalmente à realidade lefeu.

Pode-se especular que, caso essa tendência continue, Tamu-ra deixe de existir por completo, dando lugar à massa amorfa de matéria vermelha. Como os lefeu existem em todo o espaço-tempo, pode-se especular também que Tamu-ra um dia deixe de existir *retroativamente*, sendo apagada da memória de Arton. O que aconteceria com os tamuranianos ainda vivos? Com Lin-wu, sua divindade padroeira? Apenas especulações, mas, mesmo assim, terríveis demais para arriscar.

Por muito tempo, Tamu-ra foi a única vítima conhecida da Tormenta. Pensou-se que a tempestade era um fenômeno isolado. Durante esse tempo, a Tormenta na verdade atacou pontos desabitados da Grande Savana, das Montanhas Sanguinárias e do Deserto da Perdição. Pouco relatos de viajantes que se deparavam com áreas de Tormenta nesses lugares chegavam a ser investigados; eram tidos como devaneios, miragens ou simples alucinações provocadas pelas histórias de horror vindas de Tamu-ra.

Mas a Tormenta existe nessas áreas selvagens. Como em Tamu-ra, são áreas de destruição completa, de desolação total, onde a matéria vermelha chove o tempo todo e o próprio solo é derretido, dando lugar a camadas de corrupção líquida e sólida. Essas áreas desoladas estão em condição ainda mais grave que Tamu-ra: são imensos "buracos" na realidade, lugares onde tempo e espaço estão, gradualmente, sumindo — sumindo até mesmo da lembrança. São lugares que já não existem de forma alguma.

Julga-se que estes ataques da Tormenta a áreas desoladas não sejam graves, pois estão longe da civilização. Mas talvez sejam os ataques mais danosos de todos.

O Lorde de Amarid

O conforto de que Tamu-ra fora vítima de um ataque isolado quebrou-se por completo há poucos anos, quando uma nova área de Tormenta surgiu nas fronteiras do reino de Trebuck.

Tomando o antigo pântano de Tyzzis, na margem oposta do Rio dos Deuses, a Tormenta estava próxima demais na visão de Shivara Sharpblade, a regente de Trebuck. Lady Shivara, uma governante guerreira adorada por seu povo, ocupou a antiga fortaleza abandonada de Forte Amarid, em uma ilha no Rio dos Deuses. Transferiu para lá um enorme contingente de soldados, magos e estudiosos, todos prontos para combater qualquer avanço da tempestade que estava às suas portas.

De Forte Amarid eram lançadas expedições para explorar a Tormenta, enquanto sábios e magos estudavam as propriedades da área. Criaturas eram capturadas, matéria vermelha era coletada, grupos de aventureiros investiam contra a Tormenta e voltavam como heróis — quando voltavam.

Não houve reação, não houve novo ataque. Aos poucos, Forte Amarid mudou de fortaleza para cidade. Seu povo, atraído pelo exército e pelas oportunidades no novo centro, tornou-se complacente. A guarda diminuía, a atenção fraquejava, as armas não estavam tão prontas.

Então, durante o feriado do Dia do Acordo Pacífico, a Tormenta engoliu Forte Amarid.

As nuvens chegaram como sempre, sem aviso, e nada pôde detê-las. A própria Lady Shivara só escapou com vida por intervenção do mago real. Determinada a retomar o Forte, Shivara percorreu o

Reinado, forjou alianças e, por fim, conseguiu reunir um exército para atacar Forte Amarid e retomá-lo, repelir a Tormenta. Juntaram-se a esse exército os maiores heróis do Reinado, incluindo o Protetorado do Reino e os arqui-magos Talude e Vectorius. Havia cavalarias aéreas de grifos, havia hordas de criaturas mágicas e construtos arcanos do tamanho de castelos.

Nem isso foi o suficiente.

O Exército do Reinado foi repellido em poucas horas. Apenas cinquenta soldados voltaram com vida e, destes, apenas quinze com sua sanidade intacta.

Descobriu-se, ainda, que havia uma forma de inteligência na Tormenta, uma liderança. Lady Shivara ouviu repetidamente o nome "Gatzvalith", foi tentada com promessas de glórias e sonhos realizados, caso se deixasse corromper. Vectorius, Talude e outros indivíduos poderosos também foram atacados pelas mesmas tentações. Hoje, heróis prudentes temem desafiar a Tormenta e cair vítima da sedução.

Gatzvalith foi o primeiro Lorde da Tormenta conhecido. Foi também o primeiro interessado em corromper e seduzir, em vez de destruir. Infelizmente, cada vez mais heróis caem vítimas de seu chamado hipnótico. Alguns deles são conhecidos como Algozes da Tormenta, transformando-se em generais das forças invasoras.

Mantendo-se fiel ao objetivo de conquistar a adoração dos artonianos e tornar-se um deus, Gatzvalith mudou Forte Amarid para uma paródia grotesca do que era. A estrutura lembra um imenso animal deformado e pulsante, com torres de pedra-carne esponjosa. Seus corredores lembram gargantas, suas paredes são recobertas de costelas, e suas masmorras fervilham de podridão escarlate. Quanto às *peças* que estavam ali, é melhor nem imaginar.

O Novo Ataque

A mais nova área de Tormenta surgiu há poucas semanas, na fronteira entre Zakharov e as Montanhas Uivantes.

Embora não tenha engolido nenhum grande centro populacional, a Tormenta capturou muitos bárbaros das Uivantes. Quase todos se tornaram servos de Aharadak, o Lorde daquela área.

Mais uma vez, esta Tormenta não apenas destrói, como também corrompe. Aquela região das Uivantes abriga templos profanos, altares a Aharadak, e uma enorme cidade inteiramente construída pelos lefeu e seus servos. Ali está sediado o primeiro templo religioso erigido a um Lorde da Tormenta, onde Aharadak é adorado por centenas de escravos humanos e semi-humanos. O auto-intitulado Deus da Tormenta entende, talvez melhor que quaisquer outros lefeu, o costume artoniano de venerar deuses. Ele está tentando consolidar um culto e ascender como divindade.

O inverso também é verdadeiro. Arton está aprendendo cada vez mais sobre a natureza real da Tormenta. Numerosas expedições realizadas por aventureiros retornam com importantes relatórios, levados imediatamente à Academia Arcana e a outros grandes centros de estudo. Cada nova pista, cada migalha de informação, cada característica de uma criatura é valiosa. Essas descobertas, muitas vezes, custam vidas de exploradores corajosos.

A corrida prossegue. A Tormenta encontra novas formas de conspirar nosso mundo. Enquanto isso, novas armas, armaduras e magias são inventadas para enfrentá-la. Novos poderes são manifestados por aventureiros, novas técnicas de combate são desenvolvidas.

Alguns heróis até mesmo abraçam a Tormenta, absorvendo algumas de suas capacidades, para mais bem resistir a seus efeitos e desafiar

suas criaturas. Estes aventureiros caminham à beira do abismo, no limite da corrupção.

E os deuses têm se mantido misteriosamente distantes. Esperando. Planejando. Escondidos. Ninguém sabe ao certo.

Até o momento, nenhuma área de Tormenta foi eliminada, ou mesmo ameaçada. Especula-se que isso seja possível apenas com a destruição de seu Lorde. No entanto, estes seres estão entre as abominações mais perigosas na existência. Eles podem realmente ser abatidos?

A Campanha de Tormenta

Sempre foi dito, Arton é um mundo de problemas. Um mundo de rebeliões goblinóides, de belas deusas cativas, de invencíveis dragões-reis. Um mundo de clérigos-guerreiros a derrotar, cultistas a caçar, Reinos dos Deuses a explorar. Felizmente, Arton também é um mundo de heróis, capazes de lidar com todos esses problemas e outros ainda piores.

Mas o maior de seus problemas, a ameaça que dá nome ao cenário, prossegue existindo intocável. Resistente aos esforços de todos os aventureiros. Isso porque, até agora, muito pouco era sabido sobre a Tormenta. Monstros-inseto invasores que acompanham uma tempestade infernal. E era tudo.

A Tormenta e seus demônios são os mais icônicos adversários de Arton. Mesmo assim, não podiam ser desafiados — não podiam nem mesmo ser totalmente revelados. Sua natureza permaneceu misteriosa, insondável. Simplesmente não havia informação suficiente sobre eles. Sua origem. Seus hábitos. Seus objetivos. Tudo um enigma.

Até agora.

Este suplemento, pela primeira vez desde a publicação do primeiro livro básico do cenário, desfaz todos os mistérios. A origem dos demônios, dos *lefeu*, é revelada. Suas motivações agora são conhecidas. A natureza de seus poderes, explicada.

Área de Tormenta oferece condições para que um mestre e seus jogadores realizem campanhas inteiras contra a ameaça rubra. Se até agora apenas expedições em suas áreas fronteiriças eram possíveis, agora os aventureiros podem mergulhar nos horrores abrigados nas partes mais profundas do fenômeno. Podem finalmente explorar a masmorra completa, e enfrentar o inimigo final.

Heróis vs. Horror

Uma campanha de Tormenta é como a maioria das campanhas de fantasia medieval. É sobre heróis contra monstros.

Arton confia que seus heróis — sua *população* de heróis — sempre serão capazes de resolver todos os problemas, vencer todos os inimigos. A própria cultura, economia, política, o modo de vida local, são baseados na atuação de heróis. A Academia Arcana oferece treina-

O albino: primeira criatura da Tormenta em Arton



mento para magos aventureiros. Vectora, a Cidade nas Nuvens, é especializada em comprar tesouros e prover equipamento de aventura. Ordens de cavaleiros protegem populações. Servos dos vinte deuses maiores formam equipes para desafiar o mal (ou, às vezes, causá-lo) em nome do Panteão.

Os heróis sempre foram capazes de desbaratar qualquer ameaça, corrigir qualquer injustiça. Eles salvaram Valkaria. Eles abateram o Paladino de Arton. E eles esmagarão a Aliança Negra, como diz a profecia.

Mas nada, nada podem fazer contra a Tormenta.

A Tormenta é vasta demais, é forte demais. É um oponente acima de qualquer desafio já enfrentado. Anos após sua primeira investida, tudo que os aventureiros mais hábeis conseguiram foi percorrer suas periferias, abater alguns monstros mais fracos, adquirir sobejos de conhecimento sobre os invasores — que, na falta de termo melhor, eram chamados de “demônios”. Tudo seria *simples* se fossem apenas demônios!

O verdadeiro significado do heroísmo está sob prova. Abater gigantes, quimeras, dragões... Tudo isso é possível, tudo isso já foi realizado. São façanhas prodigiosas, fantásticas, mas possíveis.

Será possível derrotar a Tormenta? Será possível resistir ao irresistível, vencer o invencível? Impedir a vinda de algo que mesmo os deuses não parecem capazes de deter? Seria heróico lutar uma batalha sem chance de vitória? Seria estupidez? Seria *necessário*?

Hoje sabemos que *existe* chance de vitória. Uma área de Tormenta pode ser aniquilada caso seu Lorde seja destruído — mas isso é tarefa para aventureiros épicos. E como se sabe, os heróis épicos de Arton por vezes são tentados, seduzidos a juntar-se à força invasora. Por

esse motivo figuras prestigiosas como Talude, Vectorius ou Arsenal não ousam agir pessoalmente; se fossem dominados, transformados em servos da Tormenta, *quem* conseguiria salvá-los? Ou pior, que chance alguém teria de *vencê-los*?

Desafiadores Extremos

Aqueles que ousam desafiar a Tormenta estão, certamente, protegendo o futuro de Arton. Estão evitando que a realidade lefeu apague este mundo da existência.

Aqueles que ousam desafiar a Tormenta são, também, os mais bravos ou loucos heróis conhecidos. Porque poucos, *muito poucos* sobrevivem. *Nenhum* sem cicatrizes físicas ou mentais.

Por estes e outros motivos, os Desafiadores da Tormenta são os heróis mais prestigiados de todos — a Tormenta é o perigo extremo, então seus adversários são os *aventureiros extremos*. Se um herói “comum” é admirado por abater trolls, salvar cidades ou resgatar almas em outros Planos, os Desafiadores são celebridades entre os próprios heróis, são a elite aventureira. Estátuas são erigidas a eles. Baladas épicas são cantadas. Armas mágicas recebem seus nomes. Quando arquiimagos e sumo-sacerdotes encontram-se de mãos atadas, eles são a única esperança. A *última* esperança!

Ser um aventureiro oferece fama, glória e riqueza em troca de altos riscos. Ser um Desafiador da Tormenta oferece cem vezes mais fama, glória e riqueza, em troca de morte ou loucura quase certas.

O mestre deve ter esses fatos em mente durante a campanha. Desafiadores da Tormenta, mesmo aqueles em níveis baixos, são mais cotados que outros heróis. Seus nomes são conhecidos pelas lendas, coisas inimagináveis tornam-se lugar-comum. Talude vai recebê-los pessoalmente para discutir detalhes de sua missão e oferecer magias úteis. Vectorius talvez tenha itens mágicos próprios para a empreitada. O Protetorado do Reino pode estar disposto a oferecer suporte ao grupo. Deuses podem atender seus pedidos. E numerosos heróis ilustres não recusariam um convite para participar da aventura.

Não se trata de “mimar” os jogadores, não se trata de facilitar as coisas. Contra a Tormenta, eles *realmente* precisam de toda a ajuda possível, precisam do melhor que Arton pode oferecer. Além disso, nenhum privilégio ou conforto trazido pela fama é suficiente para compensar os horrores que aguardam sob a tempestade.

Cavaleiros Solitários

Outra forma de conduzir uma campanha é seguindo a tradição dos filmes de horror. Os aventureiros conhecem a ameaça, sabem de coisas terríveis, mas ninguém acredita. Aqueles que acreditam os evitam.

Existem fortes razões para que seja assim. *Tudo* ligado à Tormenta é horrível, insuportável. Enquanto matar um dragão é uma história épica de heroísmo e bravura, matar um demônio da Tormenta é um conto de horror, que muitos preferem não ouvir. Alguns bardos, conhecidos como Arautos da Tormenta, até mesmo utilizam esses relatos para perturbar as pessoas *intencionalmente*.

“Quando você olha dentro da Tormenta, ela olha dentro de você”. Estar sempre envolvido com ameaças alienígenas muda as pessoas. Quem desafia a Tormenta carrega um pouco de seu horror consigo, e esse pouco é suficiente para afastar a todos. Sua presença é sempre perturbadora. Chegando a um povoado, os Desafiadores podem ser tão temidos quanto um bando de orcs.

O antigo cavaleiro em armadura brilhante agora veste uma repulsiva couraça espinhosa. O musculoso bárbaro de bronze agora ostenta horrendas cicatrizes ácidas. O bondoso clérigo, que antes confortava com suas palavras de sabedoria, hoje murmura preces assustadoras entre dentes rilhados.

A Tormenta conspurca, contamina, distorce até aqueles que a combatem. Percorrer seus pântanos, respirar suas névoas, matar seus monstros — mesmo escapando com vida, é impossível passar por tudo isso e continuar sendo a mesma pessoa. Às vezes, é impossível passar por isso e continuar *sendo uma pessoa*.

Alguns heróis chegam a extremos, e *abraçam* a Tormenta. Aceitam a matéria estranha impregnando seu ser. Desenvolvem novas habilidades e imunidades, novas armas para enfrentar os demônios. Mas o preço é alto. Esses heróis também ficam cada vez mais distantes de sua raça nativa, cada vez mais afastados daquilo que um dia foram. E não há retorno.

Outros heróis temem a corrupção dos Desafiadores. Sabe-se que a Tormenta seduz, corrompe aventureiros, como aconteceu ao notório Crânio Negro. Como saber a diferença entre um Algoz da Tormenta e um sinistro guerreiro que cavalga um demônio equino? Será que *existe* diferença?

Terríveis Descobertas

Este livro contém informações até então desconhecidas sobre a Tormenta. Informações que conflitam com o próprio *Tormenta D20: Guia do Mestre*.

O ataque a Tamu-ra, uma terra distante, atraiu muitos aventureiros. A recente manifestação nas vizinhanças de Trebuck aumentou essa demanda. E agora, a nova área formada nas Uivantes — praticamente às portas da capital — vem movendo mais e mais exploradores.

A maioria dos exploradores mal consegue retornar com suas vidas. As perdas são incontáveis. Mas não foram em vão.

Muito foi descoberto, muito foi desmistificado. A imagem inicial, de uma Tormenta formada por uma “praga de insetos extraplanar”, mostrou-se errônea. Os piores efeitos nocivos do fenômeno não eram conhecidos. Os próprios Lordes da Tormenta só foram descobertos em tempos muito recentes; Gatzvalith manifestou-se apenas mentalmente em Trebuck, e o primeiro confronto oficial registrado (com sobreviventes) contra um Lorde aconteceu há poucas semanas, durante a célebre batalha entre a Companhia Rubra e o recém-chegado Aharadak.

Esse conhecimento conquistado resultou em novos meios de lutar. Novos equipamentos, armas, armaduras, magias e itens mágicos. Novas técnicas para sobreviver à Tormenta e matar seus habitantes. Até mesmo novas formas de assimilar características da Tormenta, e absorver seus poderes, sem sacrificar (totalmente) sua ligação com o mundo natural.

Apesar das muitas descobertas, a busca por segredos não termina — porque os lefeu estão mudando, adaptando-se muito rapidamente. A infestação vem ocorrendo em muitas formas. Formações estruturais nas áreas ocupadas não combinam com as anteriores. Criaturas diferentes têm sido avistadas. Humanóides são corrompidos de várias maneiras. Cultos aos demônios estão nascendo. Isso sem mencionar que cada Lorde tem seus próprios métodos e objetivos.

Ainda existe muito a ser descoberto, e apenas heróis aventureiros podem fazê-lo.

Níveis de Desafio

Baixo (1º a 6º níveis): personagens de níveis baixos não podem sobreviver aos rigores de uma área de Tormenta — apenas colocar os pés ali resulta em morte quase certa. Mas eles podem agir contra a invasão de muitas maneiras, em seu próprio terreno: perseguindo espiões lefeu, atacando cultos de adoradores dos Lordes, recapturando cabaia fugitivas. Lidar com um demônio isolado, ou alguns cultistas, são coisas à altura desses aventureiros.

Médio (7º a 14º níveis): *sobreviver* a uma área de Tormenta é algo que pode ser realizado por grupos medianos. Com as devidas precauções, uma equipe pode explorar as regiões mais periféricas para capturar demônios e realizar outras missões simples, com uma razoável chance de que todos retornem com vida. Aventureiros deste nível também podem enfrentar servos da Tormenta que estejam afastados de seu terreno maldito.

Alto (15º a 20º níveis): heróis tão poderosos podem penetrar nas partes mais profundas da Tormenta, fazer descobertas importantes e retornar com vida para relatá-las. Podem sobreviver a confrontos contra a maioria dos demônios mais comuns — mas seres com poderes novos, ou aqueles mais graduados dentro da estranha ordem social lefeu, ainda podem surpreendê-los.

Épico (acima do 20º nível): apenas personagens com este nível de poder são adversários para um Lorde da Tormenta — adversários *fracos*. Um grupo formado por quatro aventureiros de 30º nível tem chances apenas *medianas* de escapar *com vida* de uma luta. Apesar da superpopulação artoniana de heróis, aventureiros épicos são sempre raros. Uma das poucas equipes épicas conhecidas é formada pelos Libertadores de Valkaria.

“Morri de Novo!”

Campanhas de Tormenta têm uma taxa de mortalidade *extremamente alta*. Em outras campanhas, é normal considerar que os personagens jogadores são sempre bem-sucedidos onde outros falham. Mas *não* aqui.

Os aventureiros mais poderosos, mais preparados, mais experientes — salvadores de deusas e tudo o mais — ainda podem terminar suas carreiras servindo de substrato para alguma macabra flor lefeu no jardim de um Lorde. E mesmo aqueles bem-sucedidos em vencer ou fugir ainda podem sofrer mutilações físicas e psicológicas capazes de encerrar suas carreiras heróicas para sempre.

Tragédia é o final mais provável de qualquer investida contra a Tormenta. Para a maioria dos jogadores, perder um personagem querido após uma longa empreitada é frustrante. Mas é verdade que jogadores maduros podem tirar proveito disso, realizar uma campanha dramática culminando com uma batalha monumental e uma morte espetacular. Será ainda melhor caso um grande objetivo tenha sido alcançado (aqueles de vocês que leram *O Inimigo do Mundo* entendem o que estamos dizendo).

Em uma campanha não-dramática, o índice de mortalidade ainda será alto. O mestre pode autorizar três ou quatro personagens para cada jogador, formando uma companhia mercenária ou destacamento militar. Muitos morrerão, senão todos.

Jogadores devem, antes de arriscar seus personagens preferidos, estar cientes de que estão embarcando em uma aventura com chance mínima de sucesso. A morte pode vir de forma aleatória, violenta e sem sentido. Uma emboscada de demônios. Uma nuvem venenosa. Um relâmpago.

O mestre nunca deve “pegar leve”, facilitar as coisas para os jogadores. De preferência, faça apenas jogadas de dados abertas, sem usar um escudo. A Tormenta é poderosa, implacável, cruel. Quem a enfrenta deve estar disposto a aceitar as consequências.

Por outro lado, pelo menos alguns membros de uma expedição mal-sucedida deveriam sobreviver. Vingança é uma motivação poderosa. Esses heróis, mais bem preparados, podem retornar com novos companheiros e, desta vez, atingir seus objetivos.

O Clima

A atmosfera da campanha é, inegavelmente, de **tensão**. Um mestre não precisará se esforçar muito para criar este clima: os jogadores estão percorrendo os lugares *mais* perigosos e desafiando os *maiores* vilões do cenário.

No entanto, essa tensão não pode ser mantida o tempo todo. Nenhum grupo faz expedições regulares, rotineiras, às áreas afetadas — entrar na Tormenta pode ser qualquer coisa, *menos* rotineiro. Além disso, sobrevivência a longo prazo naquele lugar é impossível, mesmo para os humanóides mais adaptados.

Expedições devem ser intercaladas com eventos mais leves, aventuras cheias de ação, onde os jogadores podem ser ousados e imprudentes sem medo de repercussões negativas. Mas não deixe que se esqueçam da ameaça sempre presente, a sombra sangrenta sobre o mundo. Ocasionalmente, um ente querido será atacado por um demônio errante. Vez por outra, um assassino enlouquecido pela Tormenta cruzará seu caminho.

Uma exploração de Tormenta costuma envolver três etapas.

- **Preparação:** entrar despreparado na Tormenta é procurar pela morte. Aventuras preliminares podem envolver a busca por magias ou itens mágicos apropriados. Ou, conforme a duração da campanha, a aquisição de talentos ou níveis em classes de prestígio — não é surpresa que uma única expedição exija anos de treinamento e preparativos, conquistados ao longo de aventuras prévias.

- **Expedição:** um grupo poderoso pode sobreviver, no máximo, algumas semanas na Tormenta. Mesmo aqueles capazes de tolerar longas privações não podem resistir à constante investida de monstros e fenômenos climáticos — sendo que nem todos são conhecidos.

- **Recuperação:** sobreviventes da aventura (se houver algum) vão precisar de tempo e recursos para recobrar o que perderam. Muitos danos provocados pela Tormenta não podem ser curados magicamente — alguns não podem ser curados de forma *nenhuma*. Esta etapa pode envolver longas buscas por milagres capazes de reverter danos graves, antes que o grupo decida retornar à Tormenta (isto é, caso *queiram* fazê-lo um dia).

Esta campanha envolve altos riscos e altos preços pelo fracasso. Mesmo em terreno seguro, haverá constante preocupação em conseguir magias certas, itens mágicos melhores, planos de fuga mais eficientes. Permita que os jogadores façam todos os preparativos possíveis — eles *vão* precisar, e a tensão será ainda maior quando chegar o momento. Não apresse a expedição. A Tormenta, definitivamente, *não vai* embora...

E quando a hora chegar, seja impiedoso. Uma sessão de jogo baseada na exploração da Tormenta não é momento para piadinhas, comentários sobre o filme da noite anterior, ou sobre o desempenho do seu time de futebol. Sim, claro que estamos jogando por diversão — mas a diversão será maior com uma aventura intensa, dramática, com sabor de perigo!

Outros Cenários

Claro, a Tormenta está intimamente ligada ao cenário de mesmo nome. Mas, devido à natureza cósmica da ameaça, os lefeu podem se manifestar em qualquer outro mundo.

O mestre pode utilizar este acessório em conjunto com qualquer outro cenário de fantasia, ou ainda não usar cenário algum — aqui você vai encontrar material suficiente para definir um mundo não-específico ameaçado.

Considere o “histórico” da tempestade em Arton. A Tormenta começou causando uma grande perda, arrasando uma nação de grande charme e potencial. Em seguida engoliu parte de Trebuck, país componente de um vasto Reinado. Venceu o mais poderoso exército deste mundo. Tem sido evitada pelos próprios deuses.

Se você pretende usar a Tormenta em outros cenários, não tenha clemência! Destrua uma das cidades ou reinos mais importantes. Mate um ou dois personagens principais. O desespero é total. Apenas os personagens jogadores podem vencer!

Uma alternativa mais branda seria *evitar* a chegada da Tormenta (em Arton, é tarde para isso). A tempestade é precedida por batedores, que procuram atrativos para seus mestres, e então realizam procedimentos para provocar sua vinda. Detendo os batedores, a vinda da Tormenta também é detida. Ou, pelo menos, adiada.

Origens Secretas

Ninguém, nem mesmo os deuses, tem conhecimento total sobre a origem da Tormenta. Talvez a história de uma Criação alternativa povoada por crias super-poderosas de Valkaria, Tilliann e o Terceiro seja fantástica demais para ser considerada verdadeira.

Talvez o mestre decida determinar uma origem variante para a Tormenta. Esta idéia é aconselhada se você prefere usar este suplemento em conjunto com algum outro cenário, ou isoladamente.

- A Tormenta é causada por um antigo deus maligno esquecido, banido há incontáveis eras. Ele planeja seu retorno abrindo portais que permitem a passagem de seus servos.

- A Tormenta e suas criaturas fazem parte de uma entidade horrenda, um deus-monstro que devora uma Criação após outra. Os Lordes da Tormenta são apenas seus sumo-sacerdotes.

- A Tormenta foi criada pelas entidades cósmicas conhecidas como o Nada e o Vazio. Ambas acreditam que Arton já cumpriu seu ciclo de existência, devendo agora dar lugar a outro mundo, com outros deuses. Os lefeu são responsáveis por “limpar a casa”.

- Os lefeu habitam um mundo paralelo, uma Arton monstruosa com “versões Tormenta” de cada habitante deste mundo. Eles estão atacando para livrar a existência de criaturas tão grotescas!

- Os lefeu não são invasores. Eles não estão vindo de lugar algum, não *existem* em nenhuma outra parte. A Tormenta é apenas uma manifestação do medo e ódio causados por tragédias recentes (como a Aliança Negra). Quanto mais medo e ódio, mais áreas e criaturas surgem, alimentando um ciclo sem fim.

40 Idéias de Aventuras

- Uma valiosa armadura mágica de aço-rubi é roubada por um jovem impetuoso que planeja derrotar um Lorde sozinho.

- Um aventureiro morre durante uma expedição. Sua família contrata os heróis para resgatar seus restos mortais e, assim, possibilitar sua ressurreição. Mas será que ele está mesmo morto, ou *transformado*?

- Um excêntrico ricoço oferece dez mil peças de ouro para cada demônio lefeu capturado vivo. Uma louca corrida leva muitos aventureiros, habilitados ou não, a meter-se na área de Tormenta mais próxima.

- Um bando de assaltantes espreguiça próximo às fronteiras de uma área de Tormenta, esperando para atacar sobreviventes enfraquecidos e roubar quaisquer tesouros que tenham sido resgatados na área.

- Um clérigo da guerra traidor revela a localização de uma fortaleza secreta, contendo armas e armaduras eficazes contra a Tormenta. O esconderijo pertence a ninguém menos que Mestre Arsenal.

- Através da magia *mundo dos sonhos* (veja *Tormenta D20: Guia do Jogador*), os aventureiros enfrentam várias ameaças da Tormenta. A magia vem sendo conjurada por um patrono poderoso, testando a eficácia do grupo antes de enviá-los para uma expedição real.

- Um rico mercador contrata os aventureiros como escolta para protegê-lo através de um pequeno trecho de Tormenta.

- Novas magias de proteção contra a Tormenta, desenvolvidas na Academia Arcana, precisam ser testadas. Entram em cena os aventureiros.

- Um artefato poderoso contra a Tormenta pode ser encontrado no Monte do Dragão Adormecido, onde repousa o deus-dragão morto Kallyadranoch.

- O fantasma de uma vítima da Tormenta vem assombrar os aventureiros, exigindo que seu cadáver seja resgatado e receba um funeral digno.

- Após explorar uma vasta e complexa masmorra, os aventureiros emergem em plena área de Tormenta.

- Um ente querido de um regente do Reinado foi capturado por cultistas da Tormenta, que planejam sacrificar a vítima para seu Lorde.

- Bandidos com poderes aberrantes aterrorizam as ruas da cidade. Eles fazem parte de uma guilda chefiada por um lefeu foragido.

- Após a derrota em Amarid, Shivar Sharpblade acredita que um pequeno grupo de elite tem melhores chances de sucesso que um grande exército. Ela procura por aventureiros fortes para esta missão, da qual também pretende participar.

- Um antigo adversário dos aventureiros alia-se à Tormenta, adquirendo poder suficiente para sua vingança.

- Aventureiros são contratados como escolta para transportar uma nova espécie de lefeu capturado até a Academia Arcana.

- Correm rumores sobre um mosteiro intacto dentro da Tormenta. Algo no modo de vida dos monges protege-os contra os efeitos da área. Aventureiros são enviados para investigar, mas descobrem que os monges na verdade foram todos corrompidos.

- Um mago contrata o grupo para explorar a Tormenta, fornecendo proteções mágicas adequadas. Pena que não seja mesmo um mago, e sim um clérigo de Hyninn, Deus dos Ladrões, pregando uma peça mortal...

- Um ex-aventureiro mutilado pela Tormenta contrata os aventureiros para encontrar uma cura, que sabe-se existir apenas em uma ruína remota.

- Uma maga da Tormenta foi confundida com uma bruxa maligna e capturada por aldeões. Ela será queimada na fogueira ao anoitecer.

• Uma área de Tormenta se manifesta próxima ao trajeto de Vectora, a Cidade nas Nuvens. A cidade é atacada por lefeu voadores.

• Crânio Negro, o Algoz da Tormenta, rouba um item mágico não-identificado pertencente a um dos aventureiros. Mais tarde descobre-se que era um item poderoso contra a Tormenta.

• Aventureiros são contratados como escolta para uma clériga de Marah, que tem como missão purificar um local de culto à Tormenta. Infelizmente, nem todos os cultistas e monstros foram eliminados...

• O único sobrevivente de uma expedição retorna com danos horrendos, que não poderiam ter sido provocados por nenhum lefeu conhecido. Aventureiros são enviados para descobrir a causa.

• Um recluso ferreiro anão inventou uma arma eficaz contra os lefeu. Em troca de revelar seu segredo, ele tem apenas uma exigência: uma donzela élfica deve aceitar sua mão em casamento!

• Cultistas planejam secretamente realizar um ritual capaz de manifestar a Tormenta em sua própria cidade.

• A Arena Imperial anuncia um combate épico entre Loriane, a mais famosa gladiadora do Reinado, e um monstro terrível. Os aventureiros reconhecem a criatura como um demônio da Tormenta, e precisam evitar uma tragédia.

• Uma cidade é aterrorizada por assassinatos sem sentido. A única ligação entre os assassinos é que todos presenciaram a apresentação de um bardo que contava histórias de horror sobre a Tormenta.

• Em um povoado distante da Tormenta, aldeões estão adquirindo traços de lefeu. A causa é a presença de um lefeu foragido, escondido nos subterrâneos.

• Um servo da Tormenta afirma ter conseguido livrar-se da corrupção, e está disposto a conduzir aventureiros em segurança até o esconderijo de um Lorde.

• Uma elfa ainda bebê, chamada Vitória, teria sido destinada pelos deuses a destruir a Tormenta. Servos da Tormenta estão vindo matá-la antes que se torne uma ameaça.

• Os deuses finalmente decidem intervir. Uma equipe formada por avatares do Panteão está disposta a desafiar um Lorde da Tormenta. Suas estatísticas de jogo constam em *O Panteão* — entregue suas fichas aos jogadores.

• Quando decidiram esquecer tudo sobre os lefeu, os deuses armazenaram esse conhecimento proibido em vinte gemas conhecidas como os Rubis da Virtude. Aquele que reunir todas conquistará poderes especiais contra a Tormenta.

• Um monge desenvolveu um estilo de luta próprio para enfrentar os lefeu. Agora, perseguido e ameaçado por servos da Tormenta, ele pede ajuda aos aventureiros.

• O mago Aleph Olhos Vermelhos chegou à cidade. Correm rumores de que a Tormenta foi causada por seus poderes, e que uma nova área se manifesta apenas quando ele está presente. Será verdade?

• Um mendigo louco conhecido como Tilliann afirma conhecer segredos sobre a Tormenta.

• Nimb, o Deus do Caos, presenteia os aventureiros com brincos feitos de rolas musicais. O que isso tem a ver com a Tormenta, você pergunta? Como vamos saber?!

• A sempre encrenqueira Princesa Rhana meteu-se na sempre perigosa Tormenta. Seu sempre estressado pai, Rei Thormy, contrata aventureiros para salvá-la.

• Um portal em uma ruína antiga conduz diretamente para uma área de Tormenta.

• Os aventureiros descobrem, horrorizados, manifestações da Tormenta em alguns Reinos dos Deuses.



ARTON



Inferno na Terra

No outro dia, nos aproximamos do castelo, a pé, devagar. Reynard flutuava ereto como um pilar, a dez ou quinze centímetros do chão. Fallyse estava encarapitada em uma montanha próxima, fazendo alguns grifos de petisco. Velk cantarolava “A velha da taverna” com uma voz aguda e enervante. Todos nós sentíamos o peso confortável do espesso cobertor de proteções mágicas de Reynard e Shantall.

O castelo do Rei em Agonia era um cubo de pedra escura recoberta de limo, com duas torres sem ornamentos na parte da frente. De costas contra um paredão que prenunciava as Montanhas Uivantes, defendia-se com um fosso seco e inúmeros buracos para setas. Um forte sem a menor imaginação. Ao redor, nada. Chão seco e morto, exceto por algumas ervas daninhas, com uma trilha de areia como seu maior atrativo. Além de algumas árvores nuas e prestes a entregar os pontos, nada vivia por lá. Paramos a algumas dezenas de metros do portão erguido.

— Que surja o senhor deste castelo — a voz de Reynard ecoou por quilômetros, embora ele mantivesse o mesmo tom contido de sempre. — Viemos ter com aquele que se intitula o Rei em Agonia, a mando de Sua Majestade o Rei-Imperador Thornny, o primeiro de seu nome.

De início, nada. Então John-de-Sangue gritou:

— Seu caloteiro pederasta covarde e ladrão! Pare de cheirar os fungos dos pés de um goblin leproso e apareça, seu tratante!

Reynard dirigiu-lhe um minúsculo olhar de desagrado contido. John calou-se.

Quando começávamos a pensar em um jeito de penetrar

no castelo, surgiu uma figura nas ameias.

Era um homem — e uso o termo com dúvidas — patético em todos os sentidos. Mancava sozinho pelo topo da muralha de seu forte, envolto em farrapos cinzentos que lhe cobriam todo o corpo visível. Estava longe, mas meus olhos puderam ver detalhes de sua cabeça, o suficiente para notar que, por trás das bandagens imundas, não tinha nariz. Uma capa negra desbotada e suja tremulava ao vento, ameaçando carregá-lo. Era de uma magreza fúnebre.

— Vão embora! — a vozinha ressequida do Rei em Agonia mal chegava aos nossos ouvidos. — Não tenho mais as armaduras, não tenho mais ouro. Roubaram-me tudo! Salteadores, bárbaros das Uivantes! Roubaram-me tudo! E agora estou eu, sozinho com uma área de Tormenta em meu quintal.

O homem lamentava-se e choramingava. Uma lufada de vento mais ousada trouxe-me um forte cheiro de podridão.

— Cale a boca, seu comedor de furúnculos! — berrou John, o sabre já na mão. — A única coisa pior que um lich — elevou a voz na palavra — é um lich mentiroso!

Olhou sorridente para Reynard:

— Fiz mal?

— Em absoluto — disse o mago, e de novo espalhou a voz aos céus. — Um lich mentiroso realmente é algo lamentável.

Reynard fez um gesto, disse uma palavra, e o ar ao nosso redor estremeceu. De repente, pude sentir um fedor suado e ocre, e um gosto amarelado saturou minha língua. Como se um véu fosse retirado da própria realidade, a ilusão que lá estava se desfez,

e vimos os batalhões de trolls que guardavam o castelo. Passando os olhos com rapidez, contei vinte, quarenta, cem, e parei.

O lich deu um grito esganiçado e ergueu as mãos, sacolejando os braços. O chão à nossa volta abriu-se, como se centenas de covas fossem exumadas de uma só vez. Recebi um golpe forte do cheiro de podridão. Os mortos se erguiam ao nosso redor, aqueles com carne e aqueles que eram só ossos, armados e prontos, silenciosos e estúpidos em sua violência. Contei cinqüenta, cem, duzentos, e parei.

Ouvi as gargalhadas de John e Velk, e começou a batalha.

Eles vinham às dezenas, os trolls inquietos e barulhentos, rindo com dentes afiados sob longos narizes, seu couro verde reluzente de muco e suor, brandindo machados e espadas e foices, e suas garras negras, que eram talvez piores que tudo. Os mortos cambaleavam lentos e inexoráveis, legionários com o mesmo equipamento — couraça e escudo e espada curta — mas diferentes pelos vermes que lhes brotavam ou pela brancura dos ossos.

O primeiro grupo, talvez dez ou vinte, explodiu em chamas súbitas, enquanto Reynard elevava-se ao céu, sempre ereto e impassível, entoando palavras mágicas com sua voz contida. No meu flanco, houve um ruído estranho e depois um rugido de êxtase, quando Shantall transformou-se num gigantesco urso, com patas do tamanho de cavalos, presas do tamanho de espadas e pêlo duro e negro, salpicado de protuberâncias afiadas. O ar se partiu com o chamado de Fallyse, que respondia à mestra.

— Peguem os mortos-vivos! — gritava John-de-Sangue. Virou-se para mim: — Vamos pegar os trolls!

Eram criaturas odiosas, cruéis e resistentes. Vi John atirar-se sobre um grupo deles, seu sabre decapitando dois antes que ele atingisse o chão. O terceiro troll tentou atingi-lo com as garras pestilentas, mas John abaixou-se, girando a arma para abrir a barriga da criatura. Tripas verdes fluíram livres. John girava o corpo, o sabre cortando para todos os lados, arrancando pernas, braços, cabeças. As criaturas não paravam de lutar: mesmo com seus intestinos ao redor dos pés, mesmo com cachoeiras de sangue jorrando dos membros decepados, atacavam meu amigo pirata, e seus ferimentos começavam a se curar em um instante, novas mãos e pernas vindo substituir aquelas que jaziam no chão.

Fui atingido por uma pequena chuva de ossos. Syrion tinha os olhos sem brilho e uma expressão de puro nojo entediado, as mãos defendendo o corpo enquanto chutes esfacelavam os esqueletos vivos. Nenhum conseguia tocá-lo. As espadas pareciam arrastar-se junto ao seu corpo ágil, e ele nunca ficava parado mais de um momento. Estava a metros de distância depois de uma piscada de olhos, e logo em seguida no mesmo lugar de novo. Cada um de seus chutes esfaçalhava um crânio ou desmontava um conjunto de costelas, desfazia uma perna ou simplesmente quebrava um escudo ou espada. Um esqueleto descomunal aproximou-se de suas costas. Tinha o tamanho de quatro homens, e um braço improvável brotava-lhe do tronco. Usava uma alabarda com dois braços, e um machado com o terceiro.

— Syrion! — gritei. Fiz menção de ir ajudá-lo.

Syrion lançou-me um olhar enfustado.

— Ora, por favor — disse.

Abaixou-se três vezes dos golpes rápidos do esqueleto. No quarto golpe, levantou-se de súbito, e agarrou a haste longa da alabarda com ambas as mãos. Numa explosão de esforço, arrancou a arma da criatura, jogando-a para longe, de novo com apenas tédio no rosto. O machado seguiu atacando, e as duas mãos esqueléticas tentaram agarrá-lo. Syrion saltou, um salto giratório que o fez voar, elevando-se acima da cabeça do gigante. O giro continuou, sua perna esticou-se, num chute circular violento. Houve um som de quebra, e um buraco surgiu no crânio do monstro morto. Syrion aterrissou, tomou um momento para se recompor, e suas mãos atacaram, com velocidade cegante, arrancando as costelas do inimigo. O esqueleto tombou, aos pedaços.

Fallyse cruzava o campo de batalha, estraçalhando mortos-vivos com suas garras gigantes. Os trolls estrebuchavam no solo, tentando erguer-se dos golpes de John, mas o fogo chovia do céu sobre eles: Reynard conjurando a morte final das criaturas. O lich desaparecera para dentro do castelo. Das dezenas de buracos nas muralhas, começaram a chover flechas sobre nós. Centenas, o céu escurecido por sua sombra sibilante. Sem virar o rosto, Reynard fez um pequeno gesto, e os ventos nos cercaram, bloqueando as flechas por completo. Ouvi um grito de frustração de dentro do castelo.

Virei-me e notei Velk. O Galo Louco ria, gargalhava, lágrimas correndo dos olhos. Lutava com um pedregulho que apanhara do chão e uma adaga que trazia na cintura, saltitando entre os mortos e os trolls, provocando-os, chamando a maior quantidade das criaturas para si. Quebrava os ossos dos esqueletos com sua pedra, e esfaqueava os trolls com sua adaga. Via o fogo de Reynard e berrava:

— Estes são meus! Estes são meus! Não me ajude!

Segurou a adaga entre os dentes e sacou um cinturão de pequenos frascos cerâmicos de sua algibeira. Seguiu destroçando os esqueletos, enquanto arremessou os frascos sobre os trolls feridos. Houve uma explosão de chamas quando a cerâmica se quebrou, e os trolls gritaram em dor. O Galo Louco imitou seu grito:

— Aaaaaaaahhh!

Era o tipo de zombaria que lhe agradava.

Senti a fígada de uma lâmina mordendo minhas costas. Voltei-me e vi um troll enorme, braços grossos como troncos, verrugas negras por todo o corpo, o nariz pontudo e maligno quase tocando o colar de caveiras humanas que adornava-lhe o pescoço.

Decidi parar de brincar.

Como se por encanto, uma névoa vermelha cobriu meus olhos. Abri minha boca em um urro, e vi medo nos olhos do troll, quando ele enxergou as presas que se erguiam da minha mandíbula. Minhas mãos agarraram o machado com mais força, minhas garras quase tocando os pulsos, e meu pêlo pareceu se eriçar com o prazer do combate.

O troll tentou erguer sua espada, mas meu machado foi mais rápido, encontrando a lâmina e partindo-a ao meio, continuando no mesmo golpe para arruinar a face da criatura, que tombou de

imediato. O mesmo movimento carregou-me para os próximos inimigos, que também não duraram um instante. Eram esqueletos e trolls, mortos e vivos, e eu não os enxergava: via apenas coisas para destruir, vítimas, comida para meu machado. Eu gritava — não me lembro de parar para respirar — em júbilo pela quantidade infinita de inimigos. Sempre mais, sempre mais, eu os amava. Gostava mais dos trolls, que urravam e sangravam, e não me satisfazia tanto com os silenciosos esqueletos, que só deixavam um traço de pó branco. Vi algo vermelho em meu caminho, ergui o machado para matar o que fosse, e percebi, vagamente, que era um dos nossos. Suspendi o golpe por um momento.

— Olhe! — disse o Galo Louco, apontando para o castelo. — Olhe! Está vendo?

Eu via, embora não compreendesse. Na verdade, também não reconheci Velk, apesar de entender que não deveria matá-lo. Do castelo, éramos bombardeados por magia. Neve e gelo em forma de ataques letais, meteoros que vinham de lugar algum, relâmpagos que acertavam John-de-Sangue e o urso que era Shantall. De repente, meu mundo virou fogo, e entendi que o Rei em Agonia nos atacava.

— Vamos lá dentro! — alegrava-se o Galo Louco. — Vamos pegar o lich!

Rugi, sorrindo terrivelmente, e Velk acompanhou meu rugido, transformando-o numa gargalhada. Saímos correndo, meu machado abrindo caminho por entre os inimigos, até o fosso seco. Saltei por cima dele, evitando um imenso verme roxo que se ergueu de seu fundo lodoso. O portão estava fechado, mas meu machado encontrou-o antes que eu tocasse o chão, e a grossa madeira se esfaqueou. A magia presente no portão fulminou-me com relâmpagos e uma pura dor interna e desesperada, mas tudo parecia estar acontecendo com outra pessoa. Tudo o que não era matança não me interessava.

Corremos pelo castelo, o Galo Louco atrás de mim, rindo. Largou a pedra que ainda carregava e sacou a grande espada de duas mãos de suas costas. Sua armadura de couraça de demônio, sua crista de cabelos vermelhos e a espada enorme faziam dele uma figura de pesadelo. Por uma ou duas vezes, tive ímpetos de atacá-lo, por puro prazer destrutivo. Ele tinha vermelho por fora e eu por dentro; éramos da Companhia Rubra.

Alcançamos uma previsível sala no topo do forte sisudo, após chacinar alguns guardiões. Encontramos o lich, envolto em suas faixas e sua capa de preto fugidio, em pé diante de uma espécie de trono mofado. Atrás da grande cadeira, amontoavam-se as peças de armaduras avermelhadas, brilhantes, enervantes por sua própria aparência.

— Tolos! — grasnou o Rei em Agonia. — Vocês não —

Interrompi-o com um golpe de machado na boca. Tenho vontades de atribuir-me alguma frase de efeito aqui, como “Você vai conhecer a agonia agora”, mas a verdade é que não existe nada mais simples e desprovido de criatividade do que a fúria. Nunca me ocorreu, naquele estado, que o lich pudesse nos revelar alguma informação importante. Nem ao menos lembrava-me da razão daquela matança, só sabia que

ali estava minha próxima vítima. Notava as armaduras apenas pela vaga sensação de desconforto que geravam, que me afetava mesmo embriagado de morte.

O lich fulminou-me com um relâmpago. Meu peito ficou enegrecido, senti todos os pêlos se erguerem, e continuei atacando. Um diminuto raio verde deixou seus dedos, eu tosse um riacho de sangue, senti minha cabeça leve, distante, sem dor nem tato, e soube que estava para morrer. O pensamento resvalou em minha mente, sendo rejeitado pela fúria, e esta então alimentou-se dele. Não podia morrer enquanto não o matasse. O lich recuava e conjurava suas magias, e então o Galo Louco saltou, voando sobre minha cabeça.

Caiu sobre o Rei em Agonia, prendendo-lhe em um abraço. Os dois desabaram no chão cinzento. Velk não largava o oponente, mas começou a morder-lhe o rosto, arrancando pedaços repugnantes de carne putrefata. Vermes pulavam assustados das profundezas da cabeça do lich, que soltava uma espécie de guincho desesperado. O Galo Louco desfazia a face do inimigo, mastigando e cuspidando os pedaços, e rindo.

Desci meu machado sobre o lich, fazendo saltar uma nova enxurrada de vermes. Continuei a erguer e descer a arma, sem ver o que estava acertando, num frenesi repetitivo. Voaram os braços do lich, voavam seus pedaços podres, e de repente fui banhado por um esguicho de sangue. Eu acertara Velk em minha raiva, mas continuei a golpear. O Galo Louco soltou um berro, que se transformou em risada, e eu também ri, e continuei cortando, para cima e para baixo com o machado, fazendo voar carne negra e carne vermelha, vermes e sangue.

— Você está me matando também! — gritou Velk, sem parar de rir ou de morder.

O lich era pouco mais que um amontoado de nacos apodrecidos, mas eu não notava, e nem meu amigo. Percebi um movimento muito vago atrás de mim, não vi que eram os outros, mal ouvi o grito de Shantall para que parássemos, e então a voz baixa e contida de Reynard:

— Grotesco. Chega.

Ambos desmaiamos.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Acordei, ouvindo a gargalhada cacarejante do Galo Louco, na pequena dimensão particular de Reynard. Shantall me olhava, sua metade serpentina enroscando-se no chão e elevando-a sobre o meu corpo prostrado. Eu estava numa cama, penas confortáveis dentro do colchão que me sustentava.

— Desculpe — foi a primeira coisa que falei.

— Por quê? — Shantall se afastou, cruzando os braços sobre o volume redondo dos seios. — Por correr sem o resto do grupo para dentro do castelo? Por destruir o lich antes que nós pudéssemos extrair qualquer informação?

— Ele só será destruído se destruírmos o seu filactério — informou Reynard, olhando-me com uma satisfação muito amena.

— Não se meta, eu estou criticando o seu amigo — Shantall

tinha um tom quase brincalhão, mas não sorria. Voltou-se de novo para mim. — Ou será por quase ter matado Velk? Ou por quase ter matado a si próprio, numa batalha sem grandes desafios?

— Conseguimos as armaduras?

— Conseguimos.

— Que bom.

— Seu tolo.

Velk surgiu, todo couro negro e cabelo vermelho, saltitante e irrequieto.

— Conseguimos as armaduras! Conseguimos as armaduras! Vamos voltar à Tormenta! — deu um grito esganiçado de puro prazer. Ele vivia para aquilo, e mais uma vez eu pensei que o Galo Louco nunca estava em casa fora de uma área de Tormenta.

Desapareceu de novo nos corredores da mansão dimensional. Falando com todos os que estavam lá, e com alguns que não estavam. Reynard permitiu-se o menor dos sorrisos, e seguiu-o.

— Dei um nome para o seu machado — disse Shantall.

— E qual é?

— “Inconsequente”.

Ergui-me e beijei-a. Ela me abraçou, e deslizou serpenteando para minha cama de convalescente.

Não sei por que decidi fazer aquilo naquela hora. Não teve relação nenhuma com o que ela falou. Não era um bom momento.

Eu fazia esse tipo de coisas, quando era jovem.



Acordei sozinho — Shantall nunca dormia mais de algumas horas — para encontrar meus companheiros já planejando, já armados e preparados para nossa incursão na área de Tormenta. Quando se é jovem, como eu era então, fica-se entusiasmado com algo assim. Eu estava entusiasmado. Ainda sentia a fervura do combate e do amor nas minhas veias, e isso sempre me fazia ansiar por mais. A juventude é uma época para matar e amar, para fazer amigos e inimigos, e para ser imortal. E naquela época eu era invencível.

John-de-Sangue devorava um banquete a título de desjejum. Já havia três garrafas de vinho caídas, vazias, à sua frente. Syrion estava sentado, em um canto, perdido em devaneios pessimistas — já há alguns anos Syrion transcendera a necessidade de comer ou dormir. Shantall e Reynard discutiam.

— Se matarmos o Lorde da Tormenta, tenho certeza de que vamos destruir a área — dizia a minha nova amante. — É a única coisa que faz sentido.

— De modo algum — Reynard lia quatro tomos grossos enquanto conversava com Shantall. — Nada leva a crer que a solução para erradicar uma área de Tormenta seja algo tão simples. Além disso, não podemos ter certeza de que sequer existe um Lorde para cada área.

— Ah, existe sim, isso eu garanto — disse John, limpando a boca com as costas da mão. — É sempre assim.

— O que você quer dizer?

— É sempre assim. Sempre existe um sujeito escroto e poderoso no fundo de todo ninho de problemas. É assim com qualquer masmorra, qualquer acampamento inimigo, qualquer dimensão infernal. Por que seria diferente com uma maldita área piolhenta de Tormenta?

Reynard considerou o argumento por um instante. Shantall viu-me e abriu a boca para falar qualquer coisa, mas não lhe dei tempo, envolvendo-a em um abraço e um beijo faminto. Tenho quase certeza de que a machuquei com minhas presas longas e incômodas, mas duvido que tenha se importado.

— Até que enfim, seus molengas flácidos e repulsivos! — John-de-Sangue ergueu um chifre de vinho em comemoração. — Pensei que os dois nunca iriam parar de titubear!

— Ele propôs uma aposta sobre quando vocês iriam se juntar. — Reynard continuava com os olhos nos livros, mas tenho certeza de que viu o olhar indignado de Shantall. — Eu não aceitei.

Reynard, algumas horas antes do amanhecer, tinha destruído as proteções mágicas do Rei em Agonia, e agora podia viajar com liberdade na região. Visitara o Rei Thormy pela manhã, enquanto John, valendo-se também da magia de transporte do amigo, aproveitara aquelas horas para inspecionar sua frota e dar cabo de uma serpente marinha que havia devorado três embarcações do Reinado. Mais tarde, eu veria que o castelo do lich fora reduzido a pedregulhos — Shantall invocara sua magia para varrer todo vestígio do Rei em Agonia.

— Pelo menos até a próxima vez — admitiu.

— Onde está o Galo Louco? — perguntei.

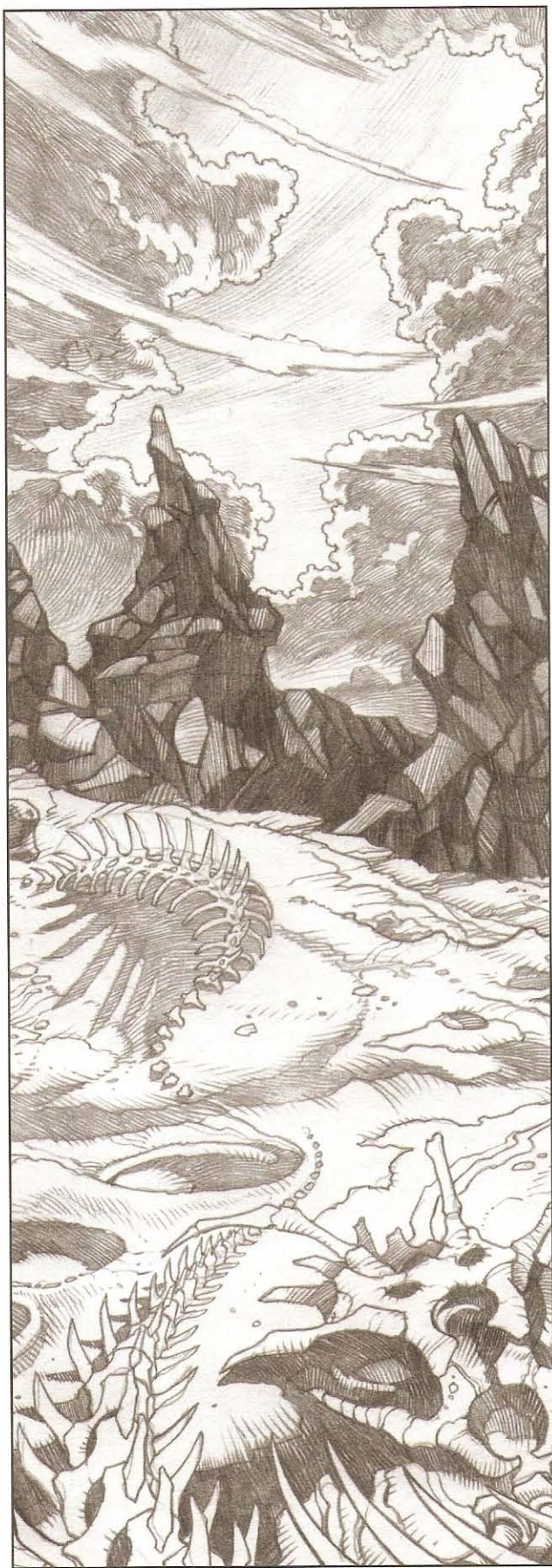
A resposta veio na forma de um guincho, um barulho que não era humano e nem animal, que só poderia vir da garganta de meu amigo Velk.

— Vamos matar um Lorde da Tormenta! Matar um Lorde da Tormenta! — Velk surgiu do nada e, como sempre, não conseguimos descobrir onde havia estado. Estava coberto de uma espécie de sangue negro e pegajoso, e sua grande espada parecia tremer de entusiasmo. — Hoje vamos entrar de novo em uma área de Tormenta, e dessa vez vamos matar o desgraçado! O que estamos esperando?

Cada músculo de Velk movia-se de excitação. Eu me espreguiceei.

— De fato, acho que já esperamos bastante — Reynard fechou seus livros. — Vestiremos as armaduras, e então iremos embora. Recebi esta manhã um convite para visitar Wýnna, e não pretendo deixá-la esperando.

Eu estava quase tão ansioso quanto o Galo Louco, e mais ansioso ainda para experimentar as armaduras. Eram várias, mais do que eram os membros de nosso grupo. Havia conjuntos completos, de placas grossas feitas de carapaças, mais fechadas e



resistentes que couraças de metal. Havia outras em que as placas eram ligadas por uma espécie de couro maleável, que tornava fáceis os movimentos. Havia uma feita de minúsculas escamas do material duro, tecidas em algo que parecia seda levíssima.

Eram todas vermelhas, de tão vermelhas quase negras, e todas tinham um efeito desconcertante que eu já conhecia da armadura de Velk. Por alguma razão, todos em Arton possuíam uma aversão natural e instintiva aos demônios da Tormenta, algo que ultrapassava o medo, ódio ou repugnância, como se soubéssemos que eles eram o contrário de nós, criaturas tão diferentes e estranhas que não poderiam existir. Mas eu era jovem, e não me importava com isso; eles podiam morrer, isso me era suficiente.

Olhei entre todas as armaduras, e escolhi uma pesada couraça que me recobria o peito, e deixava-me parecido com um besouro peludo. Reynard vestiu a seda trançada como um manto, Shantall recobriu-se de couro escarlate reforçado com pequenas placas, John vestiu uma armadura completa. Syrion recusou-se.

— Você precisa — disse Reynard, sem qualquer emoção.

— Não sou digno. Não mereço qualquer ajuda ou equipamento, enquanto não retomar Lenórienn.

Era uma ladainha conhecida.

— Ora, seu elfo fedorento e sifilítico — disse, é claro, John. — Já havíamos combinado isso, por que agora vai dar para trás?

— Não estou recusando-me a nada — Syrion mantinha seus olhos baixos, envergonhado por existir. — Vou acompanhá-los, mas que eu morra se não puder cumprir meu juramento.

— Isso não é problema, te mato agora mesmo! — rugiu John.

— Respeite-o — Reynard examinava seu manto improvável. — Ele conhece os riscos. Vamos.

— Vamos! — berrou o Galo Louco.

Fomos. Mas, antes, ainda ataquei Shantall com mais um beijo. Eu era um selvagem, quando era jovem.



Cada área de Tormenta é única, adquirindo e distorcendo características da região que engoliu. Assim, existe tanta ou mais variedade em sua geografia quanto em qualquer outro lugar de Arton. No entanto, é possível catalogar os aspectos físicos mais comuns, presentes em quase todas as áreas afetadas, e a maneira como transformam o ambiente. De fato, esse conhecimento já salvou (ou pelo menos prolongou) as vidas de inúmeros aventureiros.

Aqui você vai encontrar uma descrição dos aspectos físicos e geográficos das áreas de Tormenta, as estruturas e construções mais comuns (corrompidas ou construídas pelos lefeu), efeitos sofridos por aqueles que se aventuram nesses lugares, regras para a loucura da Tormenta e uma área completamente detalhada. Sinta-se em casa...

Terrenos

A Tormenta enfraquece a realidade nas regiões que assola, tornando o terreno muito mais hostil e perigoso para nativos de Arton. A

menos que seja dito algo em contrário, os lefeu não sofrem nenhum dos efeitos nocivos desses terrenos.

Planícies

Este é o tipo de terreno mais comum em áreas de Tormenta, uma vez que as tempestades iniciais tendem a desintegrar construções, vegetação densa e acidentes geográficos menores.

A melhor palavra para descrever as planícies é “desolação”. Terreno seco, duro e tedioso até onde a vista alcança, sendo difícil dizer onde o solo termina e o céu sangrento começa. Quilômetros e quilômetros de vazio, sem nenhuma proteção contra uma ocasional pancada de chuva ácida.

Por sua vastidão e ausência de esconderijos, é fácil perceber a aproximação de predadores lefeu mesmo a grandes distâncias; infelizmente, é ainda mais fácil para os monstros detectar quaisquer viajantes.

Florestas

A maior parte das florestas engolidas pela Tormenta é simplesmente destruída — a vida vegetal como conhecemos não sobrevive ali. Assim, efetivamente, tornam-se vastas planícies estéreis, com uma ou outra árvore enegrecida e retorcida ainda de pé. Pode ser difícil sequer perceber que havia uma floresta ali; mesmo a madeira mais dura vira pó.

Mas, em algumas áreas, ocorre algo muito pior. As florestas se tornam paródias cruéis e doentias. Em vez de árvores, são formadas por *outras coisas*. Já foram vistas florestas de imensos ossos, lâminas enferrujadas, patas de inseto, tentáculos, ou mesmo braços

Fronteiras

As fronteiras são os lugares mais “seguros” em uma área de Tormenta. Nestas áreas de transição, a realidade natural de Arton ainda mantém boa parte de sua integridade. Uma espécie de transição entre o mundo normal e a Tormenta, o último aviso antes do verdadeiro terror.

Estruturas perto das fronteiras são quase normais, não atacadas pela deformação sobrenatural, mas ainda capazes de lesar a mente de pessoas normais. Horrores mais brandos, vermelho menos intenso, solo menos árido, fedor queimando menos nas narinas... As fronteiras são menos agressivas que outras regiões engolidas pela tempestade — isto é, não que um explorador novato consiga perceber qualquer diferença. Apenas aqueles que já vivenciaram as aversões das áreas mais internas conseguem perceber a “suavidade” da fronteiras.

Durante os primeiros anos, apenas as fronteiras foram efetivamente exploradas por aventureiros. Em geral, os monstros nestas regiões são mais fracos, mas também mais numerosos e agressivos. Alguns estrategistas dizem que as criaturas vagam de forma aleatória, enquanto outros afirmam que elas fazem patrulhas bem organizadas para caçar aventureiros (como se fosse possível para a mente humana entender as estratégias lefeu).

Efeitos nocivos de terrenos nas fronteiras são mais fracos. A Classe de Dificuldade de testes exigidos pelo terreno diminui em 5, e as penalidades (e bônus para os lefeu) caem pela metade, arredondados para cima.

humanóides ressequidos — que muitas vezes se movem, como se estivessem “vivos”.

Viajantes que atravessem uma floresta da Tormenta estão sob risco constante de ataque ou coisas piores. Florestas formadas por braços, patas, tentáculos ou similares tentam constantemente agarrar qualquer criatura não-lefeu de passagem. O efeito é idêntico à magia *constrição* (CD do teste de Reflexos 18), com a diferença de que não pode ser dissipado.

Ventos soprando através dessas florestas produzem sons macabros, que muitas vezes lembram sussurros ou gemidos. Esta condição provoca -2 de penalidade de circunstância em testes de Concentração e perícias baseadas em Sabedoria (Observar, Ouvir...).

Além disso, por suas formas aterrorizantes, florestas da Tormenta provocam -5 de penalidade em testes de resistência de Vontade para manter a sanidade (veja mais adiante).

Montanhas

As montanhas em áreas de Tormenta são ainda mais desafiadoras e traiçoeiras. Crostas vermelhas tornam os picos mais agudos, escarpados e com bordas cortantes, afiadas como lâminas. Estas características são mais comuns perto do topo, onde a matéria vermelha se acumula. No sopé ainda encontramos rochas de aspecto normal — mas é um engano pensar que são seguras: em geral estão ocas ou esponjosas, apodrecidas, esfacelando sob o peso de qualquer criatura Pequena ou maior.

Nestas condições terríveis, testes de Escalar têm +5 em sua CD. Além disso, devido ao terreno cortante, qualquer queda ocorrida causa dois pontos de dano extra para cada 1d6 pontos de dano normal (por exemplo, uma queda de 6m causa 2d6+4 pontos de dano, em vez dos 2d6 normais).

Trechos de rocha apodrecida exigem um teste bem-sucedido de Observar (CD 30) ou Conhecimento (Tormenta) (CD 18) para revelar o perigo. Pisar em uma dessas rochas é o mesmo que ativar uma armadilha, exigindo um teste de Reflexos (CD 20) para evitar a queda. Falhar significa cair em um poço de escória ácida fervente. A vítima sofre 6d6 de dano por rodada até ser salva ou escalar de volta (teste de Escalar contra CD 25).

Monstros alados costumam espreitar nos picos, atacando aventureiros já desgastados pela própria escalada.

Pântanos

Pântanos da Tormenta são lodaçais de podridão alienígena, inundados com sangue coagulado. As árvores locais são ainda mais revoltantes e perigosas que aquelas encontradas nas florestas. Logo abaixo do lodo sangrento e oleoso desfilam cenas de pesadelos, como olhos flutuando, crânios gargalhando, garras rasgando carne... Parecem ilusões, mas são fenômenos reais, criados pelo Lorde local ou seus discípulos.

Os pântanos da Tormenta cheiram ainda pior que suas versões comuns. Quaisquer criaturas que precisam respirar devem ser bem-sucedidas em testes de resistência de Fortitude (CD 16) ou ficam enjoadas até deixar a área. Criaturas com a qualidade especial Faro sofrem -8 de penalidade nesse teste.

Estes lugares de horror e repugnância absolutos provocam -2 de penalidade de circunstância em testes de Concentração e perícias baseadas em Sabedoria (Observar, Ouvir...). Também provocam -5 de penalidade em testes de resistência de Vontade para manter a sanidade (veja mais adiante).

Pântanos da Tormenta são pontos de emboscada perfeitos para os monstros. Todos os lefeu recebem +8 de bônus em testes de Esconder-se e Furtividade realizados aqui.

Desertos

Por sua aridez, quase todos os terrenos em uma área de Tormenta podem ser considerados “desertos”. Aqui falamos de desertos arenosos quentes, como o Deserto da Perdição.

Diferente das planícies, onde a matéria vermelha forma uma crosta sólida, os desertos da Tormenta mantêm sua areia característica, solta e instável. É muito parecido com um deserto normal, exceto pelo calor (mais cáustico) e pela areia vermelha.

A areia vermelha é ainda mais traiçoeira que a areia normal. Enquanto a topografia de um deserto normal pode mudar com os ventos, a areia vermelha se move sem razão aparente (talvez por vontade própria). Assim, é muito difícil orientar-se em uma dessas regiões (-10 de penalidade em testes de Sobrevivência para rastrear ou não se perder).

Um viajante pode afundar até os joelhos em dunas normais; na areia vermelha é muito fácil simplesmente ser tragado em segundos, desaparecendo para sempre. Isso ocorre porque os desertos, devido à sua instabilidade e isolamento naturais, têm uma ligação mais fraca com a realidade de Arton — portanto, são mais propensos a deixar de existir em contato com a Tormenta. Muitas vezes a areia *se desintegra* sob os pés de um aventureiro desavisado, como uma armadilha aleatória e mortal. Mais perigoso que uma simples “areia movediça”, este terreno é chamado pelos exploradores de *areia devoradora*.

Durante a travessia de um deserto da Tormenta, há 10% de chance por hora de ocorrência de areia devoradora. Caso aconteça, cada personagem tem direito a um teste de resistência de Reflexos (CD 20) para escapar da armadilha. Em caso de falha, a vítima é tragada pelas areias vorazes, sofrendo 4d6 pontos de dano por rodada até ser resgatada. Um personagem tragado pelas areias pode tentar “nadar” de volta, o que exige uma ação de rodada completa e um teste bem-sucedido de Natação contra CD 30. Um personagem tragado deve realizar um teste de Concentração para conjurar uma magia (DC 20 + nível da magia), e não pode conjurar magias com componentes verbais.

É excepcionalmente difícil achar alguém tragado dessa forma (Procurar, CD 40). Como várias pessoas podem ser tragadas ao mesmo tempo, a melhor estratégia para percorrer este terreno é usando meios de transporte aéreo — ou, na falta deste recurso, amarrarem-se uns aos outros. Um teste bem-sucedido de Sobrevivência (CD 30) ou Conhecimento (Tormenta) (CD 18) pode revelar a presença desse perigo.

Numerosas espécies lefeu vivem sob as imensas dunas vermelhas.

Mares

Durante os primeiros anos de ocorrência da Tormenta, nenhuma região marinha foi atacada. Esse fato levou à suspeita de que o Grande Oceano tivesse algum pacto secreto com os causadores do fenômeno. Hoje sabemos que isso não é verdade.

As águas atacadas pela Tormenta são hoje sargaços vermelhos, onde qualquer navegação é impossível. A mais conhecida dessas regiões é o Mar de Tamu-ra, entre a ilha e o continente — responsável pelo fracasso da maior parte das expedições à ilha. Constantes

tempestades ácidas tornam o mar muito mais revolto (calmaria é rara nos mares da Tormenta).

Ondas gigantescas batem de encontro ao sargaço. Onde não existe o sargaço, redemoinhos ferozes sugam qualquer nadador ou embarcação para as profundezas, onde os mares naturais de Arton nem existem mais. Nem mesmo viajantes capazes de voar estão a salvo, já que imensas “trombas d’água” de matéria vermelha erguem-se repentinamente. Elas são conhecidas como *dedos do demônio*, porque lembram dedos de uma mão gigantesca erguendo-se nas águas.

Testes de Natação e Profissão (marinheiro) realizados em mares da Tormenta têm +10 em sua CD. Além disso, o deslocamento de natação de todas as criaturas cai pela metade.

Criaturas e objetos em contato com as águas da Tormenta sofrem 2d6 pontos de dano ácido por rodada. Totalmente imersos, sofrem 4d6 pontos de dano por rodada e precisam ser bem-sucedidos em um teste de Fortitude (CD 22) para não sofrer 1d4 pontos de dano permanente em Carisma (criaturas) ou perder 1d4 pontos de dureza (objetos).

Em cada hora, há 10% de chance de formação de um redemoinho. Caso isso aconteça, todos os personagens na água devem ser bem-sucedidos em testes de Natação (CD 30) para evitar serem sugados. Três sucessos consecutivos afastam o nadador do perigo, enquanto três falhas consecutivas significam que a vítima foi tragada para a morte.

Dedos do demônio também se formam com 10% de chance a cada hora. Personagens atingidos (nadando ou voando) sofrem 15d6 pontos de dano (teste de resistência de Reflexos contra CD 22 para reduzir esse dano à metade).

Por fim, nos mares existe 90% de chance de chuva ácida (veja em “Fenômenos”) a cada hora.

Rios e Lagos

A acidez da Tormenta destrói tudo que toca. Assim, muitos rios e lagos na região são reduzidos a depressões ou leitos secos. Alguns, no entanto, são transformados em rios e lagos de matéria vermelha líquida que lembra sangue espesso — tornando-se alguns dos desafios mais mortais em qualquer área de Tormenta.

Lagos da Tormenta são sempre absolutamente estáticos, quase como espelhos avermelhados. Apenas os mais fortes distúrbios conseguem agitar um pouco suas águas pastosas e pegajosas, que parecem tentar agarrar e engolir quaisquer criaturas em seu interior (alguns sábios, inclusive, teorizam que estes “lagos” na verdade são imensas criaturas aparentadas com limo).

Os rios da Tormenta, pelo contrário, são selvagens e bravios. Suas águas correm com fúria descontrolada, e sua corrente implacável arrasta qualquer criatura ou objeto. Suas margens também se tornam porosas e quebradiças, podendo erodir a qualquer momento, derrubando aventureiros desavisados na torrente violenta.

Como ocorre nos mares, testes de Natação e Profissão (marinheiro) realizados em rios e lagos da Tormenta têm +10 em sua CD. Além disso, o deslocamento de natação de todas as criaturas cai pela metade.

Criaturas e objetos em contato com as águas da Tormenta sofrem 2d6 pontos de dano ácido por rodada. Totalmente imersos, sofrem 4d6 pontos de dano por rodada e precisam ser bem-sucedidos em um teste de Fortitude (CD 22) para não sofrer 1d4 pontos de dano permanente em Carisma (criaturas) ou perder 1d4 pontos de dureza (objetos).



Subterrâneos

Estruturas subterrâneas são comuns em Arton — o próprio reino anão de Doherimm ocupa vastas extensões de cavernas e túneis sob o Reinado, sendo que existem ainda muitas camadas de “submundos” mais abaixo. Além disso, numerosos monstros e vilões adotam os subterrâneos como esconderijo.

Nos subterrâneos da Tormenta, a rocha fica impregnada com um material liso e duro, semelhante a cerâmica, ou esmalte dos dentes. De fato, estalactites e estalagmites assumem a aparência de presas monstruosas, prontas a fechar-se sobre suas vítimas.

Outro fato estranho é que, em muitos pontos, as rochas tornam-se transparentes como vidro. Essa translucidez engana até mesmo a visão no escuro, e torna ainda mais difícil qualquer orientação. Os subterrâneos da Tormenta são labirintos traiçoeiros, onde muitos aventureiros morrem de fome, completamente perdidos, a poucos metros da saída. Todos os testes de Observar, Procurar e Sobrevivência realizados aqui sofrem –8 de penalidade de circunstância (criaturas dotadas de percepção às cegas, ou sob efeito da magia *visão da verdade*, ignoram estas penalidades).

Para qualquer não-lefeu, manter-se de pé nestes terrenos vítreos exige um teste de Equilíbrio (CD 5). Isso quer dizer que qualquer personagem que não tenha pelo menos 5 graduações em Equilíbrio estará sempre surpreendido, mesmo sendo bem-sucedido no teste.

Névoas Insanas

Também conhecidas como “nuvens inversas”, formam-se no fundo de grandes gargantas, desfiladeiros ou vales. Lembram um terreno pantanoso e enevoadado, com a diferença de que essa névoa densa — quase líquida, até mesmo pastosa — emite relâmpagos e “chove” para cima. A própria força da gravidade é invertida acima destas nuvens: em termos de jogo, o lugar está sob efeito permanente de uma magia *inverter a gravidade*.

Este tipo de terreno interfere fortemente com as leis naturais, tornando muito difícil a conjuração de magias arcanas ou divinas. Para fazê-lo, o conjurador deve antes ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia). O mesmo teste precisa ser realizado para manter magias já conjuradas. Certas áreas específicas são ainda mais fortes, atuando como um *campo de antimagia*.

Acima da névoa insana a chuva ácida é intensa e permanente, como uma vasta queda d’água invertida, provocando dano dobrado (6d6 pontos por rodada). Os relâmpagos também são mais constantes, e atraídos por quase qualquer coisa que se mova. Viajantes desprotegidos são atingidos a cada 1d4 rodadas, sofrendo 5d10 pontos de dano (teste de Reflexos, CD 22, para metade do dano).

Atravessar a própria névoa é uma idéia ainda pior. Criaturas e objetos em contato direto com a névoa sofrem 3d6 pontos de dano

ácido por rodada, e precisam ser bem-sucedidos em um teste de Fortitude (CD 22) para não sofrer 1d4 pontos de dano permanente em Carisma (criaturas) ou perder 1d4 pontos de dureza (objetos).

Devido à dificuldade extrema em atravessar estes terrenos, alguns Lordes da Tormenta e outros membros influentes na sociedade lefeu cercam seus castelos com fossos de névoa insana, como linhas de defesa.

Recifes

Alguns sobreviventes da Tormenta descrevem a crosta formada pela matéria vermelha como algo semelhante a coral. Assim, não é surpreendente que esse material forme estruturas que lembram gigantescos recifes em terra firme.

Nos recifes, a matéria vermelha parece se aglutinar em formas sólidas, ou crescer do próprio chão. Esses terrenos podem ser muito extensos e cruéis, com suas formações escarlates guarnecidas de rebarbas afiadas, e formando túneis labirínticos que podem se estender por quilômetros.

Embora a luz penetre nos recifes através de sua porosidade (possibilitando visão normal), a estrutura caótica dessas formações pode levar um aventureiro experiente a se perder por semanas. Além disso, seus túneis tendem a ser estreitos e baixos, mal permitindo que um humano atravesse. O chão e paredes irregulares, ásperos e feitos de lixas, tornam a movimentação ainda mais difícil. Tudo isso faz dos recifes pontos ideais de emboscada para os lefeus.

Mover-se apenas 1,5m em um terreno de recife exige uma ação de rodada completa. Túneis formados em recifes quase sempre têm 1,5m de largura. Qualquer queda ou pancada contra uma parede provoca 1d8 pontos de dano extra por corte.

Vazio

O mais perigoso e aterrorizante terreno em uma área de Tormenta. Visto externamente, lembra uma névoa vermelha e compacta.

Aqui a realidade simplesmente *deixou de existir*, dando lugar a uma vermelhidão sem chão ou céu, sem direções, espaço ou tempo. Estes lugares são, na verdade, pontos de conexão entre Arton e a Anti-Criação lefeu (veja adiante).

Um nativo de Arton que caía em um terreno de vazio está praticamente condenado à morte, pois essas regiões lançam suas vítimas ao inimaginável universo lefeu. Felizmente, estes terrenos são também os mais raros — até agora foram encontrados apenas no Deserto da Perdição, Montanhas Sanguinárias, Grande Savana e talvez em Tamu-ra.

Um personagem em terreno de vazio não pode respirar, e será sugado para os reinos lefeu em 1d4+2 rodadas. Também não pode se locomover, a menos que possua deslocamento de voo. Mesmo assim, precisa ser bem-sucedido em um teste de Sabedoria (CD 10) para conseguir se orientar. Um teste bem-sucedido de Sobrevivência (CD 35) ou Conhecimento (Tormenta) (CD 23) pode revelar a presença desse perigo.

Fenômenos

Os primeiros relatos sobre áreas de Tormenta falavam em chuva ácida e relâmpagos. No entanto, hoje sabe-se que estes são apenas os fenômenos mais comuns: existem outros ainda mais perigosos!

Assim como os efeitos nocivos de terrenos, estes efeitos também são mais brandos nas regiões de fronteira (veja o quadro). Existem boatos sobre algumas áreas, ou partes de áreas, em que alguns destes efeitos não se manifestam (mas os estudiosos acham isso bom demais para ser verdade).

Efeitos Permanentes

Os seguintes efeitos estão ativos constantemente em qualquer área de Tormenta. Até onde se sabe, não é possível dissipá-los — embora existam magias específicas de proteção contra alguns deles.

Enfraquecimento: em uma área de Tormenta, qualquer pessoa é apenas uma sombra de si mesma. Todas as criaturas não-lefeu recebem quatro níveis negativos (ou dois níveis em áreas de fronteira). Essa perda não é causada por energia negativa, e sim pela natureza alienígena da área; por isso, afeta também mortos-vivos e não pode ser evitada com a magia *proteção contra a morte* (exceto quando preparada com o talento metamático Energia da Tormenta). A magia *proteção contra a Tormenta* também é eficaz. Os níveis negativos são recuperados quando a criatura deixa a área afetada.

Morte Lenta: o enfraquecimento cresce a cada dia. Para cada 24 horas em uma área de Tormenta, toda criatura desprotegida deve fazer um teste de Fortitude (CD 20). Uma falha resulta em quatro níveis negativos adicionais (veja o tópico anterior). A CD do teste aumenta em 2 para cada 24 horas adicionais na área.

Ferimentos Ruins: a presença da Tormenta é hostil à própria carne e mente. É impossível recuperar Pontos de Vida ou dano de habilidade com descanso em uma área de Tormenta. Habilidades como regeneração ou cura rápida não funcionam. Até mesmo curas mágicas, através de magias, poções ou outros meios, têm apenas 50% de chance de funcionar.

Insanidade: a Tormenta enlouquece apenas por existir. Veja mais adiante, neste capítulo, as regras para a insanidade.

Energia da Tormenta

Fogo, frio, ácido, eletricidade, sônico. Personagens em uma área de Tormenta podem ser atacados por todas estas formas de energia, seja através de fenômenos naturais (como relâmpagos), seja devido a acidentes geográficos (rios, lagos e mares ácidos), ou ainda ataques especiais de criaturas.

Estas cinco energias existem em Arton, e muitos aventureiros e criaturas são resistentes a elas. No entanto, tudo na Tormenta é *estranho e alienígena*, incluindo sua energia. Ela ignora qualquer imunidade ou resistência a energia normal possuída por personagens e criaturas não-lefeu. Assim, um dragão negro (que normalmente é imune a ácido) ainda será dissolvido até os ossos caso permaneça sob a chuva ácida ou mergulhe nas águas corrosivas da Tormenta.

Apenas magias específicas (como aquelas preparadas com o talento metamágico Magia da Tormenta), itens mágicos específicos (como um *anel de resistência a elementos da Tormenta*) ou ainda talentos próprios (Resistência a Elementos: Tormenta) oferecem proteção contra a energia alienígena.

Outras habilidades, magias e itens — como a evasão de um monge ou ladino — ainda funcionam normalmente contra energias da Tormenta.

Magia Débil: itens mágicos enfraquecem frente ao poderio da Tormenta. Armas e armaduras mágicas sofrem -2 de penalidade em seus bônus de melhoria (por exemplo, uma arma ou armadura +4 torna-se +2). Itens com bônus +2 ou +1 comportam-se como peças não-mágicas (mas ainda de qualidade obra-prima). Armas e armaduras com habilidades equivalentes a um bônus de melhoria (por exemplo, a habilidade *sagrada* equivale a +2 de bônus) perdem primeiro essas habilidades, e depois seus bônus de melhoria. Itens mágicos de outros tipos sofrem -4 de penalidade em seu nível de conjurador. Uma vez fora da área de Tormenta, todos os itens devem fazer um teste de Fortitude (CD 10 +2 para cada dia inteiro de exposição). Em caso de sucesso, retornam ao normal ao sair da área. Em caso de falha, as penalidades são permanentes: os itens ficam danificados para sempre.

Pavor: mesmo o mais empedernido herói trema ao avistar a Tormenta. Em um terreno de Tormenta, qualquer criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 16) ou sofre os efeitos da magia *medo* durante 1d6x10 minutos. Criaturas que mergulham diretamente no interior da Tormenta (por *teletransporte*, por exemplo) fazem o teste contra CD 20. Criaturas imunes ao medo dispensam este teste. Os bônus oferecidos pela Aura de Coragem dos paladinos, a habilidade de Inspirar Coragem dos bardos, e outras habilidades semelhantes se aplicam normalmente.

Véu Rubro: o próprio ar parece tingido de vermelho. É difícil distinguir cores, tudo parece ser de tom avermelhado ou quase negro. Criaturas não-lefeu sofrem -4 de penalidade em testes de Observar.

Fenômenos Aleatórios

A atmosfera hostil não é o pior perigo: fenômenos esporádicos, aparentemente aleatórios, assolam aqueles que se atrevem a desbravar estas terras alienígenas. A morte pode vir do chão, do céu ou de parte alguma, sem aviso ou razão.

Tabela de Fenômenos Aleatórios (1d100)

- 1-30) Chuva Ácida
- 31-45) Calor Infernal
- 46-55) Frio Implacável
- 56-60) Definhamento
- 61-65) Escuridão Vermelha
- 66-70) Pesadelos Reais
- 71-75) Objetos Hostis
- 76-80) Distorção do Espaço
- 81-85) Distorção do Tempo
- 86-87) Ciclone
- 88-89) Incêndio
- 90-91) Chuva de Meteoros
- 92-93) Neblina Venenosa
- 94-95) Tempestade Elétrica
- 96-97) Terremoto
- 98-99) Vulcão Vermelho
- 100) Transformação de Terreno

A cada hora, o mestre pode escolher um dos efeitos a seguir, ou então fazer uma jogada na Tabela de Fenômenos Aleatórios, no quadro desta página. Um teste bem-sucedido de Conhecimento (Tormenta) contra CD 20 permite prever qualquer desses fenômenos com 2d4 minutos de antecedência.

Chuva Ácida: o mais comum, conhecido e temido fenômeno da Tormenta. Nuvens rubras despejam torrentes de ácido sangrento, corroendo tudo, durante 2d6 minutos. Personagens e objetos desprotegidos sofrem 1 ponto de dano por rodada de exposição. Criaturas que consigam se abrigar (ou após o término da chuva) continuam sofrendo 1 ponto de dano por rodada durante 1d4+6 rodadas (um teste de Reflexos, CD 20, permite remover o ácido que resta e evitar este dano extra).

Calor Infernal: altas temperaturas não parecem afetar os lefeu, mas artonianos podem facilmente morrer devido ao calor escaldante. Durante estas ondas de calor tórrido, criaturas desprotegidas sofrem 1d6 pontos de dano por minuto (sem direito a testes de resistência), e também deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 +1 para cada teste anterior) por minuto para não sofrer mais 1d4 pontos de dano de contusão (a magia *suportar elementos* evita este dano extra). Usar roupas pesadas ou armaduras de qualquer tipo impõe -4 de penalidade nestes testes. Criaturas usando armaduras de metal sofrem os efeitos de uma magia *esquentar metal*. Cada onda de calor infernal dura cerca de 2d6 minutos.

Frio Implacável: destruindo nossa matéria e energia, a Tormenta também devora nosso calor — e o frio não é nada mais que ausência de calor. Assim, embora o fogo e calor infernal sejam mais comuns, áreas de Tormenta também são assoladas por rajadas gélidas. Criaturas desprotegidas sofrem 1d8 pontos de dano por minuto (sem direito a testes de resistência), e também deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 +1 para cada teste anterior) por minuto para não sofrer mais 1d6 pontos de dano de contusão (a magia *suportar elementos* evita este dano extra). Criaturas usando armaduras de metal sofrem os efeitos de uma magia *esfriar metal*. Cada onda de frio implacável dura cerca de 2d6 minutos.

Definhamento: este estranho fenômeno parece se comportar como uma “força vampírica”, como se a própria Tormenta estivesse tentando se alimentar das criaturas estrangeiras em seu interior. O mestre joga 1d6 para escolher uma habilidade básica. Todas as criaturas não-lefeu devem ser bem-sucedidas em testes de Fortitude (para Força, Destreza ou Constituição) ou Vontade (para Inteligência, Sabedoria ou Carisma), contra CD 20, para evitar 1d4 pontos de dano temporário na habilidade em questão.

Escuridão Vermelha: é sempre difícil enxergar em uma área de Tormenta. No entanto, por vezes essa condição fica ainda mais agravada, como uma névoa de vermelhidão impenetrável. O efeito é idêntico à magia *escuridão*, com a diferença de que magias como *luz* e *luz do dia* não exercem absolutamente nenhum efeito.

Apenas a magia *visão da verdade* permite enxergar normalmente na escuridão vermelha. Esta condição dura tipicamente 1d6x10 minutos (mas há relatos de áreas onde esta condição é permanente).

Pesadelos Reais: imagens, sons e cheiros horrendos formam-se ao redor das vítimas. Todas as criaturas devem ser bem-sucedidas em testes de Vontade (CD 22) ou ficam atordoadas por 3d6 rodadas.

Objetos Hostis: com a fraqueza da realidade, coisas absurdas acontecem. Objetos diversos próximos dos viajantes são afetados pela magia *animar objetos*, como se conjurada por um clérigo de 20º nível, com a diferença de que itens carregados por personagens também podem ser afetados (neste caso, o personagem tem direito a um

teste de Reflexos contra CD 23, para evitar). Os objetos afetados também adquirem uma aparência distorcida, assustadora.

Distorção do Espaço: em sua própria Anti-Criação, os lefeu dominaram o espaço, sendo capazes de existir em vários lugares ao mesmo tempo. Devido a esse fato, às vezes o espaço se comporta de forma estranha nas áreas de Tormenta. Criaturas que falham em um teste de Fortitude (CD 20) sofrem um dos seguintes efeitos:

- Aumentam ou diminuem uma categoria de tamanho.
- Seu deslocamento é dobrado ou reduzido à metade.
- Seu alcance natural aumenta em 1,5m.
- Ficam sob efeito da magia *deslocamento*, mas de forma invertida: para a vítima afetada, *todas* as outras criaturas parecem estar deslocadas.
- Sofrem um “fiasco” (veja a magia *teletransporte*).

Estes efeitos normalmente duram 2d6 minutos (exceto dano causado por um “fiasco”, que é instantâneo).

Distorção do Tempo: na realidade lefeu, o próprio tempo foi destruído. Assim, quando essa Criação entra em contato com a nossa, podemos ver nosso tempo distorcido e corrompido. Criaturas que falham em um teste de Vontade (CD 20) sofrem um dos seguintes efeitos:

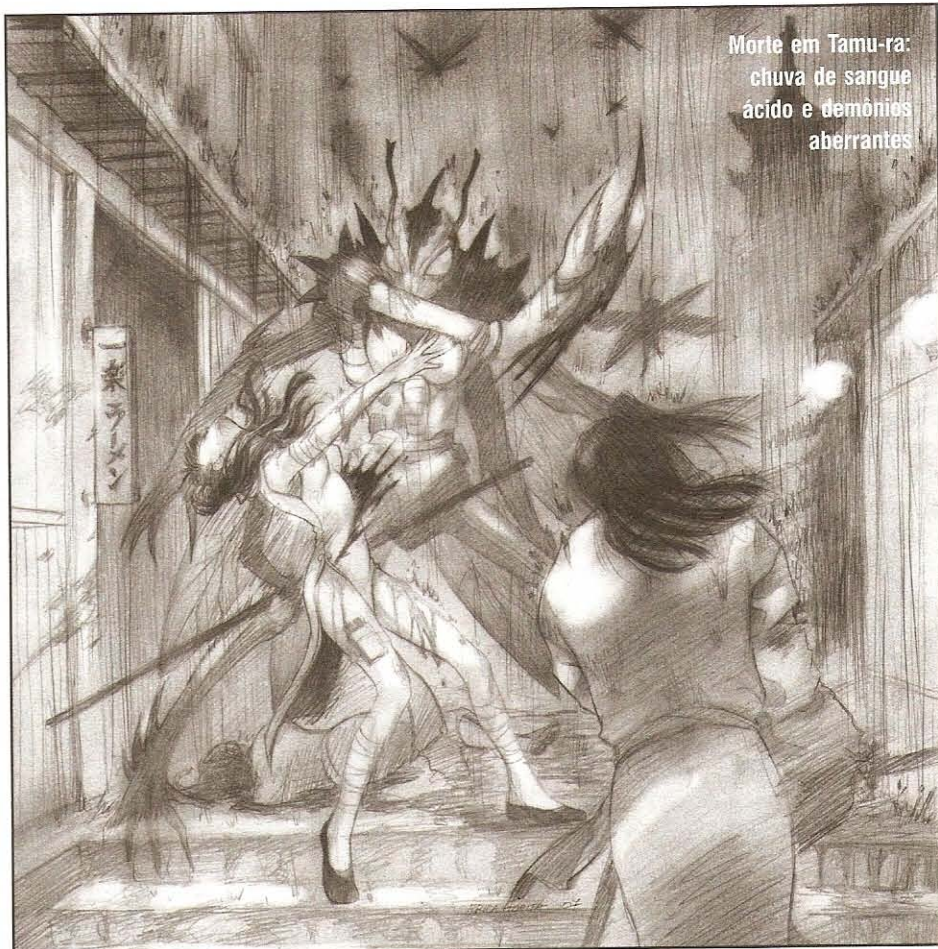
- Ficam sob efeito da magia *lentidão* ou *velocidade*.
- O tempo de conjuração de magias aumenta em um passo.
- Envelhecem 1d10 anos.

Estes efeitos duram 2d6 minutos (exceto o envelhecimento, que é permanente).

Ciclone: as forças mais devastadoras do clima artoniano são apenas facetas da destruição da Tormenta. Um furacão ou tornado pode se formar quase sem aviso, com ventos encarnados e antinaturais. O efeito é idêntico à magia *ciclone* (CD 25), como se conjurada por um druida de 20º nível. Este ciclone persegue quaisquer criaturas não-lefeu nas redondezas, causando o máximo de dano possível.

Incêndio: sem qualquer causa aparente, o próprio ar entra em combustão com chamas horrendas e sobrenaturais. O efeito é idêntico à magia *tempestade de fogo* (CD 25), como se conjurada por um druida de 20º nível, mas com duração de 1d6+1 rodadas.

Chuva de Meteoros: a chuva ácida chega a ser risível se comparada à aterrorizante visão de enormes rochas vermelhas despencando do céu. O efeito é idêntico à magia *chuva de meteoros* (CD 26), como se conjurada por um feiticeiro de 20º nível. Esta chuva persegue quaisquer criaturas não-lefeu nas redondezas, causando o máximo de dano possível.



Morte em Tamu-ra:
chuva de sangue
ácido e demônios
aberrantes

Neblina Venenosa: emergindo de rachaduras no solo, descendo das nuvens ou surgindo do nada, esta névoa tóxica e encarnada engolfa criaturas e as mata com um simples toque. Seu efeito é idêntico à magia *névoa mortal* (CD 22), como se conjurada por um feiticeiro de 20º nível.

Tempestade Elétrica: as nuvens sangrentas despejam relâmpagos avermelhados, destruindo e matando indiscriminadamente. O efeito é idêntico à magia *convocar tempestade de relâmpagos* (CD 22) conjurada por um druida de 20º nível (uma área de Tormenta é sempre considerada “tempestuosa”). Determine aleatoriamente qual personagem será atingido pelos relâmpagos a cada rodada.

Terremoto: o próprio solo estremece em fúria, criando rachaduras gigantescas, derrubando e soterrando suas vítimas. O efeito é idêntico à magia *terremoto* (CD 25), mas com duração de 2d6 rodadas.

Vulcão Vermelho: subitamente, uma bocarra rochosa emerge do solo para expelir escória vulcânica sobre os infelizes nas proximidades. Um vulcão leva 1d6 rodadas para se formar, e então despeja uma torrente de vermelhidão flamejante em todas as direções. O efeito é idêntico às magias *tempestade de fogo* e *chuva de meteoros* simultâneas, ambas conjuradas por conjuradores de 30º nível e com CD 27, mas atingindo todas as criaturas a até 45m. O vulcão permanece em atividade durante 10d6 rodadas após sua formação.

Transformação de Terreno: com preparativos adequados, é possível sobreviver à travessia de uma área de Tormenta. Infelizmente, às vezes o próprio terreno muda para algo totalmente diferente — planícies virando montanhas, pântanos mudando para recifes, ou qualquer outra transformação. O mestre decide a mudança.

Estruturas

Em geral, as estruturas da Tormenta são encontradas apenas em suas áreas mais internas, e por isso só se tornaram conhecidas em tempos recentes. Mais exatamente, a primeira e mais conhecida dessas construções foi o Forte Amarid, metamorfoseado em um arremedo grotesco que serve de moradia a Gatzvalith.

Construções e estruturas podem ser tão variadas quanto aquelas que existiam antes da chegada da tempestade. Em algumas áreas pouco resta de pé, enquanto outras fervilham com comunidades lefeu.

Altare

Existentes em áreas cujos Lordes almejam ser deuses, estes altares podem assumir quase qualquer forma, sempre horrenda e ofensiva. Em geral, são estruturas pequenas, como um amontoado de ossos, uma grande lança com cabeças empaladas, uma pira de corpos para imolação. Altares inspiram medo e respeito, e existem em grande quantidade — às vezes parecendo infinitos. Dessa repetição e desse temor, os altares retiram sua função “religiosa”, nutrindo o poder do Lorde.

Certas castas lefeu ficam encarregadas de construir (ou cultivar) altares nas ruínas de comunidades devastadas. Normalmente não há guardas ou vigias permanentes. Ocasionalmente, contudo, pode-se encontrar um cultista ou escravo desgarrado orando diante de uma dessas estruturas.

Ateliês

Devotos das artes e beleza em Arton iriam se revoltar ao ouvir essa construção de horrores referida como “ateliê”. No entanto, essa é a descrição das oficinas lefeu onde são criados monumentos, ferramentas, criaturas e outras coisas medonhas.

Um ateliê é uma estrutura vasta, com um grande andar térreo sem janelas, e níveis subterrâneos ainda maiores. Em geral, fica próxima ao castelo. Cerca de 2d10+8 artesãos e artífices lefeu trabalham em “obras” para seu Lorde. Grande parte das atrocidades sofridas por artonianos é realizada aqui, desde torturas indizíveis à fabricação de criaturas ou itens.

Invariavelmente, um ateliê é muito espaçoso, com enormes salões e corredores contendo apenas “obras” inacabadas, consideradas imperfeitas ou criadas para o prazer dos próprios “artistas”. Os artesãos lefeu estão entre os mais sádicos e criativos em qualquer área de Tormenta.

Tão egoístas quanto cruéis, estes monstros parecem estar sempre concentrados em sua “arte” — nem mesmo se importando em atacar intrusos ou socorrer colegas atacados. No entanto, por vezes grupos de soldados aparecem para recolher as últimas “obras”, e podem convocar reforços rapidamente.

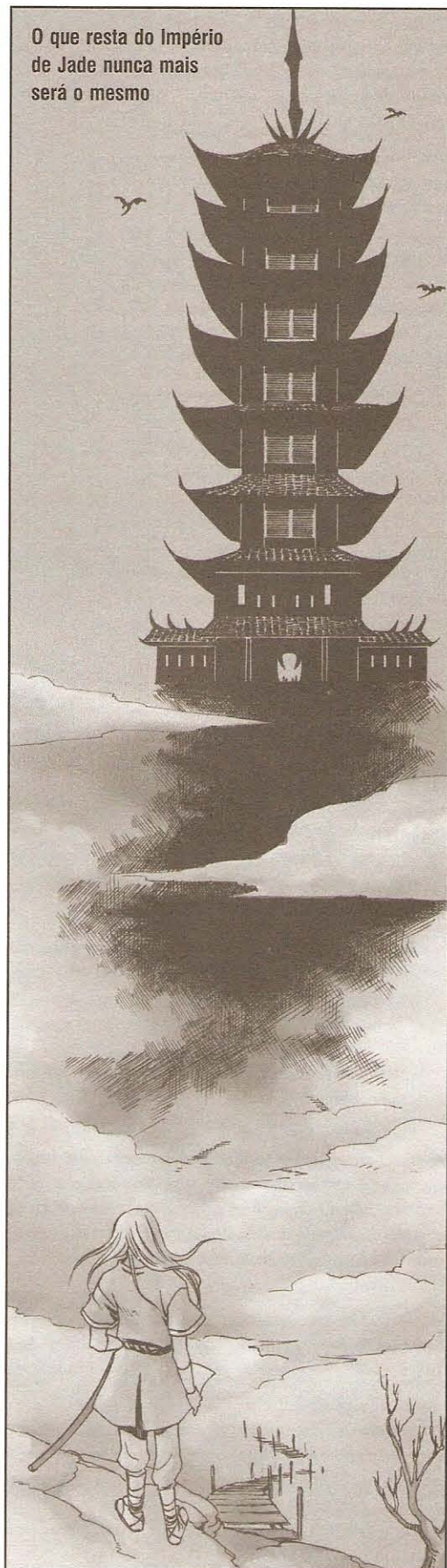
Estacas

Destinadas a proteger estruturas importantes, estas estacas estão entre as criações mais simples, grotescas e eficientes dos lefeu. Lembram um poste de ferro negro ou matéria vermelha retorcida, encimada por uma cabeça humana ou semi-humana.

A cabeça, em geral pertencente a um aventureiro malfadado, permanece em um estado de semi-animação patética (pode mover os olhos e boca). Qualquer criatura não-lefeu que se aproxima a até 9m da estaca deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 22) ou recebe uma saraivada de 1d6 *misséis mágicos*, como se conjurados por um feiticeiro de 20º nível. A estaca pode atacar qualquer número de intrusos por rodada, enquanto estão dentro do limite de distância.

Embora às vezes sejam encontradas sozinhas, as estacas quase sempre são dispostas como cercas (ou mesmo campos) para proteger perímetros importantes. São mantidas a pelo menos 9m entre si (ou seja, qualquer não-lefeu passando entre elas é atacado por duas estacas).

O que resta do Império de Jade nunca mais será o mesmo



Estacas percebem seus alvos através de visão às cegas, e cessam de funcionar apenas quando são destruídas. Elas têm dureza 8 e 40 pontos de vida.

Cérebros Externos

Os lefeu armazenam todo o seu conhecimento em estruturas vivas de grande importância, chamadas “cérebros externos”. Essas estruturas, com a forma de uma coluna grossa e atarracada feita de tecido cerebral avermelhado, contêm o saber de toda uma comunidade lefeu, sendo responsáveis por transmitir o conhecimento novo aos lefeu que evoluem de casta. O conhecimento de um cérebro externo varia de acordo com o tamanho da comunidade à qual pertence: nas áreas de Tormenta menos expressivas, contêm pouco mais do que o mínimo necessário para um soldado raso evoluir para um guerreiro mais especializado; nas grandes cidades da realidade lefeu, contudo, armazenam toda a história da raça.

Um cérebro externo é sempre muito bem protegido (2d10 lefeu das castas *qerluakk* e *hikarel* vigiam-no a qualquer momento), e muitas vezes localiza-se no interior de outra estrutura (como o castelo). Até agora, é impossível para os artonianos extrair informações de um cérebro externo, mas pode ser que algumas magias de leitura da mente consigam essa façanha (sem que os conjuradores enlouqueçam).

Monumentos

Semelhantes aos altares, embora muito maiores e mais horrendos, os monumentos também são construções destinadas à adoração do Lorde. Enquanto altares podem assumir formas variadas (em geral muito simples), monumentos sempre têm a mesma estrutura básica: uma estátua do Lorde da Tormenta, feita com dezenas de pessoas ainda vivas, aprisionadas com resina vermelha.

Os infelizes que formam a “matéria-prima” de um monumento podem mover-se debilmente, gemer e sentir dor, embora estejam além de quase qualquer ajuda. Uma *cura completa* consegue remover uma única vítima da estrutura, enquanto uma *cura completa em massa* ou *milagre* consegue restaurar e salvar todas as vítimas (lembrando que magias de cura funcionam apenas 50% das vezes em áreas de Tormenta). Diante de tamanha atrocidade, aventureiros sem estes recursos preferem dar às vítimas uma morte piedosa.

Existem também monumentos feitos de cadáveres e ossos, que retratam cenas grotescas. Esses, contudo, são raros, pois exigem mais trabalho e inventividade.

Em geral, monumentos marcam o centro de grandes comunidades lefeu, tornando ainda mais difícil para os heróis prestar socorro às suas vítimas.

Quartéis

Os quartéis lefeu lembram gigantescos depósitos, contendo centenas de soldados armazenados e imóveis, aguardando a hora de entrar em ação.

Um quartel é uma estrutura grande, esparramada, com pouco ou nenhum adorno. Suas paredes são crostas rígidas e planas, sem janelas. A única porta larga é uma abertura simples, por onde uma dúzia de lefeu pode passar ombro a ombro. Cada quartel abriga pelo menos 2d6x100 lefeu inativos de vários tipos (em geral de castas mais baixas). Embora os lefeu não durmam, permanecem nesse estado de animação suspensa enquanto não são necessários.

O interior de um quartel é uma visão repugnante e impressionan-

te, com centenas de monstros enfileirados como estátuas grotescas, em formação perfeita. Mal se consegue ver as paredes, enquanto aqueles que voam pendem do teto como enxames de morcegos. Quando ordenados a despertar — bastando um sinal silencioso de um guarda, comandante ou Lorde —, os monstros começam a emergir de seus suportes ao ritmo de 2d6 por rodada.

Hospitais

Em geral, os lefeu não se preocupam em curar seus feridos: todos fazem parte do todo, todos retornam ao todo, então nenhum deles morre realmente. No entanto, em algumas ocasiões é mais eficiente “consertar” os feridos em vez de gerar seres novos.

Estes lugares lembram vastas colméias, com paredes de cera ou resina amarelada. São hospitais, mas mais parecem açougues: instrumentos metálicos de aspecto assustador pendem em correntes que gotejam sangue, enquanto partes amputadas de monstros tentam fugir de seus suportes, prateleiras e frascos. Os “pacientes” ficam imersos em tanques de seiva sangrenta, onde membros e órgãos de monstros “doadores” são implantados.

Em geral, poucos lefeu permanecem aqui: 1d6 “médicos” de castas mais altas, 1d4 “doadores” de castas mais baixas, e 1d3 “pacientes” feridos. Escravos artonianos são às vezes trazidos como cobaias de experimentos, mas nenhum vive muito tempo.

Matadouros

Uns diriam que o matadouro é uma linha de produção; outros, mais realistas, diriam que é um grande e terrível tubo digestivo.

Uma das mais horrendas construções em uma área de Tormenta, o matadouro é onde vítimas são reduzidas a comida, para os lefeu e outros artonianos. Suas paredes recurvadas e ossudas lembram costelas espaçadas, permitindo fácil visão do interior (embora seja algo que muitos arrancariam os próprios olhos para não precisar ver).

Vítimas conduzidas em fila são devoradas por grandes mangueiras, que lembram vermes famintos. Os cadáveres são processados em bolsas estomacais, e um mingau pastoso ainda quente é expelido em pacotes parecidos com grandes ovos de couro. Apesar de sua origem revoltante, cada pacote contém nutrição diária suficiente para uma pessoa. Os escravos sobreviventes formam filas para receber suas rações, ou são amontoados em cochos, feito porcos, para se alimentar da pasta.

Esta pasta precisa ser processada em outros órgãos, por mais tempo, para adquirir a substância da Tormenta e servir de alimento aos lefeu. A ração lefeu não serve para consumo humano, e vice-versa.

Paródias

Símbolos e afirmações de meia-vida patética e horrenda que levam os escravos da Tormenta, as paródias são estruturas variadas e sem função, exceto causar terror.

Paródias são construções distorcidas de seu propósito original, que servem apenas para perturbar as mentes não-lefeu. A paródia de uma fazenda, por exemplo, poderia ser arada por cavalos-esqueletos. Na oficina de um ferreiro, monstros martelam e forjam ossos. Uma taverna serve pratos de vermes, enquanto uma estalagem “acolhe” seus hóspedes em aparelhos de tortura.

Ruas pavimentadas com crânios, jardins de agulhas e lâminas, fontes que jorram escória... qualquer estrutura sem nenhum propó-

sito prático, mas familiar a um habitante de Arton, será uma paródia.

Em geral não há guardas lefeu protegendo paródias. No entanto, alguns humanos enlouquecidos podem protegê-las com unhas e dentes, preservando algo que suas mentes despedaçadas consideram “parte de casa”.

Estruturas Vivas

Na Criação original dos lefeu, seus habitantes não apenas conquistaram tudo que existia — eles destruíram as barreiras entre aquilo que eram, e aquilo que não eram. Não há diferença entre vivo e não-vivo, *tudo é lefeu*.

Assim, uma estrutura viva pode ser qualquer construção em uma área de Tormenta, erigida pelos lefeu ou corrompida a partir de um edifício artoniano. Ainda é uma estrutura, mas também parece e se comporta como uma criatura de carne e sangue.

Estruturas vivas lembram casas, armazéns, depósitos, muralhas, torres e outras construções, mas com características de animais ou monstros. Suas janelas têm membranas com nervuras, que lembram asas de insetos. Suas portas parecem bocarras ou orifícios nauseabundos, gotejantes de muco. O piso é acarpetado com penugem úmida, ou azulejado com carapaças. Corredores lembram traquéias ou intestinos. E em qualquer ponto pode haver grandes olhos, presas, garras, costelas, línguas, tentáculos, patas de inseto, e outros tipos de apêndices.

Estruturas vivas atacam intrusos não-lefeu em seu interior através de armadilhas orgânicas (veja o quadro “Armadilhas Vivas”), que podem ser encontradas em quase todas as suas câmaras e corredores.

A maioria das estruturas vivas é fixa. Outras podem se deslocar lentamente quando necessário, rastejando alguns metros por hora, como lesmas. E algumas, dotadas de pernas poderosas, podem eficientemente andar e lutar. Essas têm as mesmas estatísticas de um objeto animado, Imenso ou Colossal, com o modelo Criatura da Tormenta aplicado (esta é uma exceção a regra, já que normalmente o modelo Criatura da Tormenta não pode ser aplicado a construtos).

Quase todas as estruturas vivas têm Inteligência nula (como zumbis e gosmas). Algumas têm Int 1 ou 2, como animais. Há rumores sobre estruturas tão inteligentes quanto humanos (Int 10-11) ou mais, capazes de comandar dezenas de soldados e elaborar estratégias complexas para aterrorizar e matar suas vítimas.

Criadouros, templos, usinas e castelos são tipos especializados de estruturas vivas (veja a seguir).

Criadouros

Também conhecido por nomes como “maternidade”, “berçário” ou “grande mãe”, um criadouro é exatamente o que parece: uma estrutura orgânica destinada a gerar outros lefeu.

Esta estrutura viva lembra uma árvore terrivelmente deformada. O “tronco” é como um verme roliço e encouraçado, medindo sete a oito metros de altura, e dois a três metros de diâmetro. No topo há um tipo de bocarra circular, de onde emergem numerosos “galhos” fibrosos que se entrelaçam e formam uma copa intrincada. Dos galhos pendem ovos, larvas e pupas lefeu, recobertas por membranas úmidas.

Armadilhas Vivas

Quase tudo em uma área de Tormenta está disposto a atacar e matar criaturas não-lefeu que estejam ao alcance. Além de predadores errantes rondando suas áreas selvagens, também existem criaturas fixas prontas para cortar, rasgar, empalar ou dilacerar vítimas incautas.

Estes seres lembram plantas carnívoras ou certos invertebrados marinhos, como águas-vivas ou anêmonas. Possuem pouca ou nenhuma mobilidade, atacando apenas vítimas que se aproximam o bastante. Em geral não possuem inteligência, agindo apenas por reflexo. Existem em tantas formas e tamanhos que é quase impossível reconhecê-los, sendo, praticamente, parte da paisagem. Quando falham ao atacar uma vítima, só podem atacar novamente após alguns minutos. Por todas estas características, recebem o nome adequado de *armadilhas vivas*.

Armadilhas vivas podem existir em áreas selvagens, posicionadas em pontos estratégicos (a entrada de uma caverna, por exemplo), ou no interior de estruturas (em geral como parte integrante de estruturas vivas).

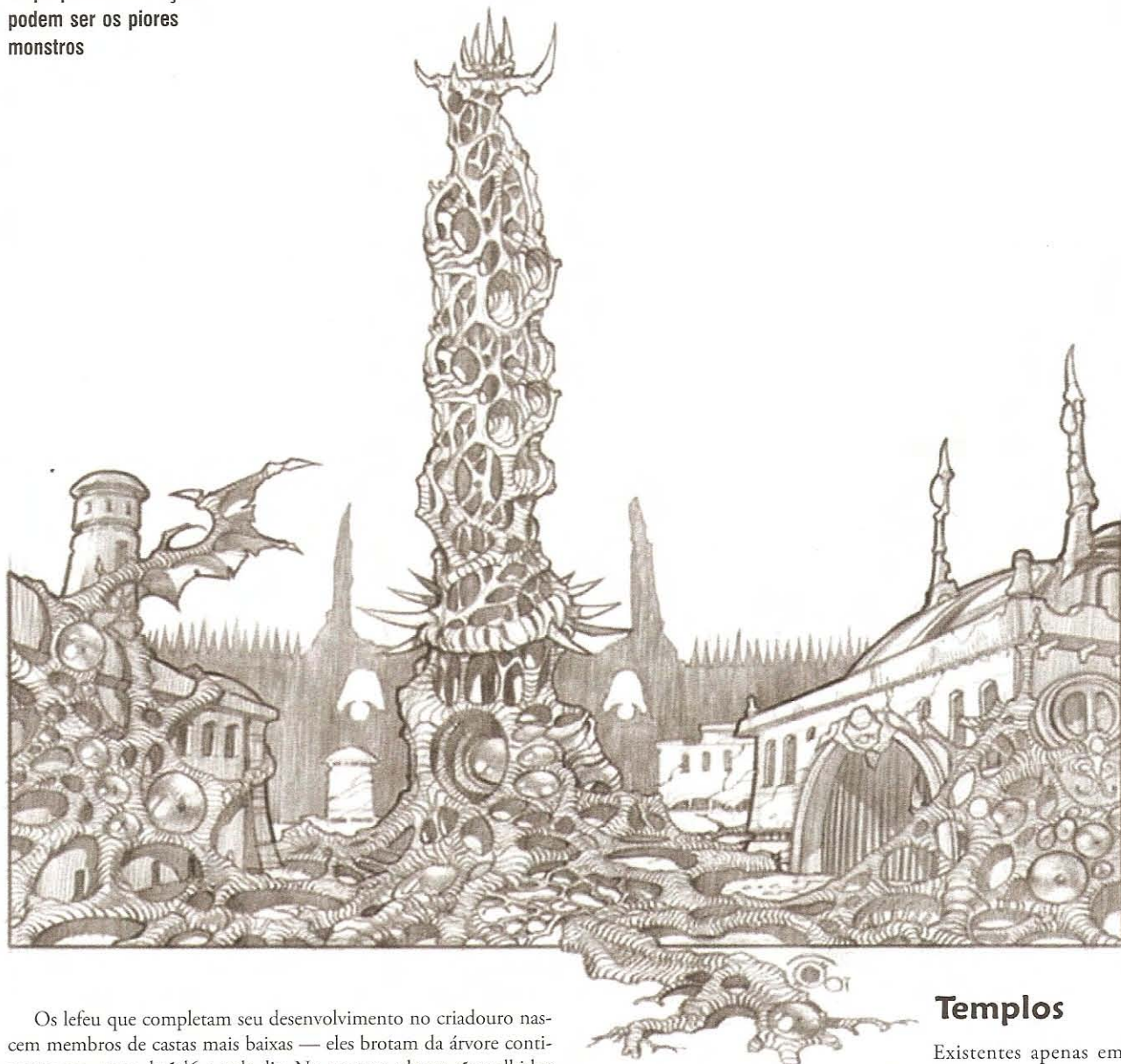
Praticamente todos os tipos de armadilhas existentes no *Livro de Regras Básicas II*, mecânicas ou mágicas, podem ser encontradas em versões orgânicas grotescas. Por exemplo, guilhotinas são acionadas por músculos, agulhas envenenadas são como presas de serpente, e fossos com estacas na verdade são gargantas com espinhos.

Uma armadilha viva funciona da mesma forma que uma armadilha normal, com as seguintes diferenças:

- +2 de bônus no teste de ataque da armadilha (se houver).
- +2 na CD dos testes de resistência contra a armadilha (se houver).
- +4 na CD dos testes de Procurar para localizar, e Operar Mecanismo para desativar.
- Reativação automática após 1d6 minutos.
- Nível de Desafio +1.
- Preço de Mercado: Não Aplicável.

Exemplo de Armadilha Viva: Alçapão Camuflado Vivo (orifício que dilata no chão quando a vítima pisa na membrana): ND 4; mecânica; gatilho de proximidade; reativação automática (1d6 minutos); Reflexos (CD 22) pra evitar; 9m de profundidade (dano 3d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5m); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 22); Preço de Mercado: NA.

Em uma cidade corrompida,
as próprias construções
podem ser os piores
monstros



Os lefeu que completam seu desenvolvimento no criadouro nascem membros de castas mais baixas — eles brotam da árvore continuamente, cerca de 1d6 a cada dia. No entanto, alguns são colhidos prematuramente por operários e levados para outras estruturas, onde haverá alguma intervenção em seu desenvolvimento, resultando em monstros novos e diferentes.

O criadouro é uma das estruturas mais bem protegidas. Geralmente localizadas nas proximidades de um castelo, essas construções (costuma haver 2d4 delas em cada área) contam com 3d10+10 guardas de castas variadas a qualquer momento. Em caso de perigo, guardas e soldados de outras construções correm em seu auxílio, e até mesmo escravos tomam parte na defesa de um criadouro. Desafiadores da Tormenta experientes sabem que atacar um criadouro proporciona uma boa (embora arriscada) distração.

Embora seja raro, pode haver criadouros isolados em áreas remotas, distantes de comunidades lefeu. Um criadouro atacado será capaz de forçar o nascimento prematuro de todas as suas pupas para que ataquem os agressores. Lefeu criados nessas situações tem pontos de vida mínimos para seus DV.

Templos

Existentes apenas em uma área de Tormenta até agora (pelo que se sabe), templos são centros de poder profano. Eles não deixam dúvidas quanto às reais intenções de alguns Lordes da Tormenta: tornarem-se deuses.

Um templo pode ter formas variadas mas, em geral, lembra uma catedral gigantesca com muitos vitrais transparentes, para que todos à volta possam observar seu interior macabro. Suas colunas de sustentação quase sempre lembram imensas presas de marfim retorcido, que recurvam e encontram-se no teto abobadado e distante.

O templo abriga uma estrutura menor de adoração (um altar ou monumento) e vastas bancadas para acomodar adoradores, onde escravos se prostram em reverência. Um templo abriga visões horrendas, macabras, para chocar e subjugar totalmente seus “fiéis”.

Templos costumam estar sempre em atividade: 1d6+1 sacerdotes lefeu responsáveis pelo lugar fazem questão de manter pelo menos

O Castelo de Gatzvalith,
Lorde de Trebuck



2d10 escravos vigiados por 2d6 guardas. Mortos-vivos costumam rondar estas áreas profanas. Ocasionalmente, o próprio Lorde da Tormenta local fará aparições no templo, conclamando todos os escravos para adorá-lo.

Templos da Tormenta e todo o território a até 90m são lugares malditos. Estão sob constante efeito da magia *conspurar*, como se conjurada por um clérigo de 30º nível.

Usinas

Arton não conhece “fábricas” como existem no mundo moderno. No entanto, nas áreas de Tormenta, existem estruturas que lembram verdadeiras usinas, ou máquinas gigantescas.

Uma usina é um emaranhado caótico de mecanismos, chaminés que expelem fumaça rubra, fornalhas, tubulações, corredores e salões repletos de lefeu atarefados. A exata função das máquinas manteve-se desconhecida por muito tempo — suspeitava-se que eram “fábricas de Tormenta”, as verdadeiras responsáveis por expelir pelas chaminés as nuvens rubras. Mas essa teoria mostrou-se errada: infelizmente, destruir uma usina não afeta a área de Tormenta onde ela está localizada.

Uma das funções confirmadas das usinas é transformar ovos, larvas, pupas (todos colhidos em criadouros) e até mesmo lefeu adultos em membros de castas mais elevadas. Essa mutação não é natural ou simples: cada criatura passa por uma série incontável de intervenções cirúrgicas, sendo processada em máquinas, embebida em tanques de escória, dissecada e remodelada.

Alguns estudiosos suspeitam que criaturas de Arton também são transformadas em demônios aqui (adquirindo o modelo Criatura da Tormenta, descrito em “Invasores”); outros duvidam que qualquer nativo do Plano Material possa sobreviver ao processo.

Uma usina é uma das maiores estruturas em uma área de Tormenta, vários andares acima e abaixo do solo. Suas paredes são formadas por uma crosta rígida, e seu interior é um pesadelo de fumaça, arame enferrujado e partes lefeu.

A qualquer momento, 3d10+20 lefeu ocupam uma usina, espalhados pelas câmaras e corredores. Os “pacientes” são inúteis em combate até que estejam totalmente modificados, um processo que consome 1d6 semanas.

Castelo ou Fortaleza

Criada pelos lefeu, ou corrompida a partir de uma construção existente, esta estrutura costuma ser a mais importante na área. Ela abriga o Lorde da Tormenta.

Os lefeu são alienígenas e incompreensíveis, mas parecem obedecer a certas formas de organização familiares a Arton — ou talvez esse comportamento tenha sido adquirido quando chegaram, através de estudo. Por essa razão, os Lordes residem em castelos ou fortalezas muradas, bem protegidas e cercadas de criaturas poderosas. Além disso, fortalezas também inspiram o respeito e temor que alguns Lordes ambicionam.

Um castelo lefeu é uma visão repugnante e ameaçadora. Muco ou seiva sangrenta escorrem continuamente das paredes. As muralhas externas são recobertas de crostas irregulares de matéria vermelha. As paredes internas, torres e demais edificações são revestidas ou compostas da mesma substância, ou então adquirem consistência mole e esponjosa. Isso às vezes leva ao desmoronamento de

parte da construção original, resultando em amontoados cremosos de pedra-carne.

Castelos são encimados com torres pontiagudas, espinhosas, que lembram lanças ou dedos com garras. Testes de Escalar têm +5 em sua CD, e qualquer queda ocorrida causa dois pontos de dano extra para cada 1d6 pontos de dano normal (por exemplo, uma queda de 6m causa 2d6+4 pontos de dano, em vez dos 2d6 normais).

Portas e janelas ficam fechadas com membranas de couro grosso, que abrem sozinhas a cada 1d4 minutos durante 2 rodadas (o motivo é desconhecido: talvez o castelo precise “respirar”).

O interior de um castelo é horivelmente deformado, labiríntico. Seus corredores cruzam diversos andares, para cima e para baixo. Orientar-se em um castelo lefeu exige testes bem-sucedido de Conhecimento (masmorras) contra CD 30, ou Conhecimento (Tormenta) contra CD 25. O piso irregular é considerado terreno acidentado para fins de movimento.

Uma estranha luminosidade granulada emana das paredes, dispensando a necessidade de tochas ou lanternas. No entanto, esse mesmo fenômeno revela mais claramente qualquer criatura estrangeira dentro do castelo: não-lefeu sofrem -8 de penalidade em testes de Esconder-se (mesmo se estiverem invisíveis).

Em um castelo lefeu não existem aposentos palacianos normais. Não há quartos de dormir, cozinhas, estábulos ou oficinas. Existem salas de guerra (onde alguns Lordes e seus asseclas mais graduados formulam estratégias), câmaras de tortura, laboratórios (onde os lefeu experimentam formas de corrupção em artonianos capturados) e salas de troféus, contendo tanto exemplares preservados de oponentes vencidos pelo Lorde e seus comandados, quanto itens mágicos de Arton. Há também numerosos aposentos de função desconhecida, ou sem função alguma. Na verdade, a maior parte do castelo parece ser um emaranhado inútil de câmaras e corredores tortuosos.

O Lorde costuma residir na parte mais grandiosa e/ou inacessível do castelo. Alguns preferem áreas de fácil acesso, para que seus súditos venham prestar-lhes tributos, enquanto outros ficam enfiados nas profundezas de um labirinto. O último nível da masmorra, o topo da torre mais alta, o salão principal, ou mesmo o pátio central podem servir.

Alguns Lordes transformam sua “sala do trono” em alguma espécie de semiplano, tornando o aposento maior por dentro do que por fora. O Lorde pode escolher livremente o tipo de terreno nesse semiplano. Pode também mudá-lo a cada 1d6+2 rodadas, com uma ação de rodada completa (possivelmente surpreendendo quaisquer intrusos).

Um castelo lefeu está sempre protegido por 1d10+10 representantes de cada tipo lefeu mais poderoso. Estes guardas e soldados estão sempre atentos, mas podem permitir a passagem de intrusos caso seja o desejo de seu Lorde.

Quando um invasor é localizado, um alarme silencioso ecoa nas mentes de todos os guardas, que podem chegar a qualquer ponto da construção em 2d6 rodadas. Um Lorde sabe automaticamente tudo que os outros lefeu no castelo sabem, e pode comunicar-se mentalmente com qualquer um deles como uma ação livre.

Um Lorde pode observar qualquer ponto de seu castelo como se possuísse uma *bola de cristal com visão da verdade*. Finalmente, um Lorde da Tormenta pode *teleportar-se* livremente para qualquer ponto do castelo.

Estruturas da Tormenta

O Mestre pode utilizar mapas de quaisquer outras estruturas — masmorras, castelos, túneis, tavernas... — como base para lugares corrompidos pela Tormenta. Basta adicionar as seguintes características.

Magnitude: toda estrutura da Tormenta tem magnitude de 1 a 10, estimando sua força hostil e outras características. Casebres, tocas de animais e lugares próximos de fronteiras são tipicamente de magnitude 1, enquanto palácios, fortalezas ou grandes masmorras são de magnitude 10. A maior parte das estruturas tem magnitude 2 ou 3 (casas, oficinas, lojas, depósitos, cavernas...).

Dureza de Objetos: a dureza de todos os objetos na estrutura da Tormenta pode ser maior (para objetos encouraçados, ossificados ou revestidos de crostas) ou menor (para objetos esponjosos ou apodrecidos). Isso inclui paredes, pisos, tetos, portas e tudo o mais.

Esse aumento ou redução é igual à magnitude da estrutura. Por exemplo, uma porta de madeira reforçada normal tem Dureza 5; em uma estrutura com magnitude 3, essa mesma porta terá dureza 8 ou 2.

Pontos de Vida de Objetos: objetos sofrem uma redução (nunca aumento) em seus pontos de vida, conforme a magnitude da estrutura. Uma porta de madeira reforçada normal tem 20 PV; em uma estrutura com magnitude 3, a mesma porta terá 17 PV.

Objetos cujos PV tenham sido reduzidos a 0 desmancham-se ao mínimo toque.

Efeitos Nocivos: algumas estruturas exercem efeitos nocivos (não cumulativos) sobre as criaturas não-lefeu em seu interior, conforme sua magnitude:

Magnitude 1-4: nenhum efeito.

Magnitude 5-6: ácido gotejando nas paredes e teto, causando 1 ponto de dano por rodada.

Magnitude 7-8: névoa fétida (CD 20) permanente em toda a estrutura, como a magia.

Magnitude 9: pedras afiadas (CD 22) permanente em toda a estrutura, como a magia.

Magnitude 10: criaturas não-lefeu na estrutura recebem um nível negativo adicional.

Nível de Encontro: encontros ocorridos dentro de uma estrutura da Tormenta têm seu nível aumentado conforme a magnitude:

Magnitude 1-4: Nível de Encontro +0

Magnitude 5-6: Nível de Encontro +1

Magnitude 7-8: Nível de Encontro +1

Magnitude 9: Nível de Encontro +2

Magnitude 10: Nível de Encontro +2

Todas as estruturas da Tormenta descritas neste capítulo estão sob efeito deste modelo (o mestre decide sua magnitude, ou joga 1d10 para determiná-la).

O Coração da Tormenta

Esta é, indiscutivelmente, a estrutura mais importante de todas. O coração é o foco da Tormenta, o ponto exato de onde o universo lefeu emerge para dentro do nosso. É também o centro do poder do Lorde, e sua última linha de defesa.

O coração da Tormenta está ligado a seu Lorde, e vice-versa. Existe uma dessas estruturas em cada área, sem exceção.

Cada coração é único. Pode ser algo grandioso e quase indestrutível, como uma montanha, rio ou fortaleza. Pode ser um item simples de esconder e proteger, como um espelho, espada ou coroa. Pode ainda ser uma pessoa, animal ou criatura. Em qualquer caso, será um artefato de poder, resistência e maldade incriveis. Um coração ameaçado logo atrai *todos* os demônios presentes na área, formando hordas avassaladoras para atacar os responsáveis.

O coração da Tormenta não pode ser destruído enquanto seu Lorde ainda vive. Da mesma forma, um Lorde destruído voltará à vida em 1d6+1 semanas, a menos que o coração também seja anulado. Quando ambos são destruídos, a passagem para a Anti-Criação lefeu é revertida. A Tormenta é sugada de volta para a sua realidade de origem, desaparecendo totalmente em poucos dias.

Isto é, até onde se sabe. Este evento, até agora, não foi testemunhado em Arton.

Um coração pode ser quase qualquer item material, mas todos eles partilham as seguintes características:

- Não-lefeu a até 3m do coração recebem 6 níveis negativos (além de qualquer nível negativo já recebido por exposição à Tormenta).

- Tocar em um coração causa a um não-lefeu 4d6 pontos de dano por rodada (um teste de resistência de Fortitude contra CD 27 reduz o dano à metade).

- Um não-lefeu tocando um coração durante mais de 5 rodadas deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD 27). Em caso de sucesso, sofre 4 pontos de dano permanente em todas as suas habilidades. Em caso de falha, é desintegrado.

- Objetos normais ou mágicos em contato direto com um coração da Tormenta precisam ser bem-sucedidos em um teste de Fortitude (CD 27) ou são destruídos.

- Os seguintes fenômenos da Tormenta estão constantemente ativos a até 3m de um coração: definhação, distorção no espaço e distorção do tempo.

- Um coração da Tormenta tem o triplo da dureza, e o quádruplo dos pontos de vida de um objeto comum do mesmo tipo.

A Área de Zakharov

A mais nova área de Tormenta surgiu há poucas semanas, em pleno Rio dos Deuses, na fronteira entre Zakharov e as Montanhas Uivantes.

Esta área é bem pequena quando comparada às manifestações anteriores em Tamu-ra e Trebuck. Mas sua localização — tão próxima de Deheon, praticamente no coração do Reinado — tem sido mais que suficiente para aterrorizar a população.

Walfengarr Roggandin, regente de Zakharov, informa que esta área de Tormenta não atingiu nenhum grande centro populacional. A região atacada, felizmente, é também a mais despovoada do país — as Estepes do Norte, lugar de vegetação rasteira e clima frio, onde a



agricultura é quase impossível e apenas grupos nômades sobrevivem. Mesmo assim, numerosos acampamentos bárbaros foram devorados. Milhares de pessoas estão desaparecidas, e não há esperanças de que sejam encontradas com vida.

De fato, embora este fenômeno esteja sendo chamado “área de Zakharov”, apenas uma pequena região do Reino das Armas foi atingida. A maior parte da área afetada fica no território das Montanhas Uivantes, tragando grande parte de seu extremo nordeste, as Estepes Selvagens.

Arredores

Em Zakharov, poucas comunidades nas Estepes do Norte foram atingidas pela Tormenta. Grupos nômades e tribos bárbaras estão migrando para o extremo leste do reino, o mais distante possível do perigo.

Mas um grande drama é vivenciado pelos habitantes de Yuvalin, uma das mais importantes cidades mineradoras no reino. Yuvalin situa-se a poucos quilômetros das Fronteiras da Tormenta. Sua população vive um clima de medo constante, temendo ataques lefeus ou uma súbita expansão da área. No entanto, a impiedosa Guilda dos Mineradores mantém os trabalhadores em Yuvalin através de ameaças e chantagens. A Guilda também tenta arrancar dinheiro de aventureiros que passem pela cidade no caminho para explorar a Tormenta.

No território das Montanhas Uivantes, a área de Tormenta quase alcançou a sagrada Caverna de Beluhga. Seus arredores são faixas de

terra gelada e desolada, e até mesmo os animais evitam lugares tão próximos à tempestade.

Na Floresta do Gelo, monstros e predadores glaciais continuam espreitando, muitos já modificados pela Tormenta. Os cavaleiros nômades que viviam nas Estepes Selvagens quase não entram mais no território.

Os Escolhidos de Beluhga, grupo de clérigos e guerreiros devotos à Rainha dos Dragões Brancos, partiram em expedição à área de Tormenta. Estão desaparecidos desde então.

Criaturas lefeus ocasionalmente espreitam pelos arredores. Não parecem interessadas em matar, mas, sim, capturar vítimas que sirvam como escravos e devotos na Cidade na Tormenta.

Fronteiras

Em Zakharov, as Fronteiras incluem uma larga banda das Estepes do Norte, e a planície logo ao norte de Yuvalin. Nas Uivantes, incluem boa parte da Estepe Selvagem, parte das montanhas a leste da Caverna de Beluhga, e um trecho da Floresta do Gelo. Duas partes do Rio dos Deuses — mais especificamente, os pontos em que o rio entra e sai da área — também são classificados como Fronteira. Ao todo, vários tipos diferentes de terreno compõem a região fronteiriça. Grupos de aventureiros costumam fazer desta área sua primeira parada.

Na Fronteira das Estepes do Norte, em Zakharov, costumava existir o vilarejo de Nanthorep — uma pequena comunidade que convivia em relativa paz com os bárbaros nômades. Nanthorep foi

completamente dizimada pela Tormenta. Entre os poucos casebres que restam de pé, uma casa abriga um Altar feito com os ossos de todos os habitantes de Nanthorep (magnitude 2). As poucas casas restantes são todas Estruturas da Tormenta de magnitude 1. Difícilmente algum lefeu é encontrado nesta vila morta.

Nas Uivantes, vilarejos bárbaros e pontos de parada dos nômades foram também dizimados. Assim como Nanthorep, essas aldeias foram massacradas, e os ossos de seus habitantes foram moldados em altares a Aharadak, o Devorador.

É muito raro encontrar algum lefeu na Fronteira. Aparentemente, Aharadak prefere que quaisquer intrusos tenham acesso às regiões mais internas da área, para vislumbrar os horrores da Cidade na Tormenta. As únicas patrulhas lefeu avistadas na Fronteira normalmente estão trazendo vítimas capturadas nas regiões vizinhas. Ocasionalmente, algum fantasma também se desgarra até as Fronteiras.

Rio dos Deuses

Assim como também acontece na área de Trebuck, um trecho inteiro do Rio dos Deuses foi tragado.

Imenso e caudaloso, o Rio dos Deuses penetra na Tormenta e consegue se manter natural na fronteira norte, resistindo à corrupção vermelha. Infelizmente, quando sai da Tormenta, o rio está contaminado. Suas águas ácidas e venenosas (mantendo as características de um Rio da Tormenta de fronteira) percorrem centenas de quilômetros, esvaziando vilas pesqueiras e destruindo lavouras no extremo leste de Zakharov. O rio volta ao normal — talvez devido ao degelo das Uivantes — apenas a poucos quilômetros da fronteira de Deheon.

Pior ainda, numerosos demônios aquáticos viajam rio abaixo, sendo que algumas aparições foram registradas às margens de Deheon. Muitas destas criaturas são novas, outras são animais e monstros de Arton modificados. O Lorde Aharadak parece fascinado pela corrupção do rio, uma vez que ele transporta sua obra para longas distâncias.

Os lefeu dificilmente espreitam no rio ou em suas margens, mas alguns costumam estar aqui coletando espécimes ou apreciando suas obras. São vistos em grupos de 1d4 cyraxel pouco combativos, mas muito sádicos. Vão preferir capturar quaisquer intrusos e levá-los ao Ateliê, em vez de matá-los.

Estepes do Norte e Estepe Selvagem

Estas regiões selvagens têm as características de Planícies da Tormenta. Aqui, antigos grupos de cavaleiros nômades engolidos pela Tormenta agora “vivem” uma meia-vida corrompida e horrenda.

Os bárbaros da Tormenta agora reverenciam Aharadak, o Deus da Tormenta. Juntamente com os lefeu, eles erigiram inúmeros Altares a Aharadak, e um grande Templo no centro da Estepe Selvagem, dominando todo o território.

Embora o terreno não ofereça perigo extremo, nas Estepes os escravos são anormalmente violentos e agressivos, patrulhando o território e caçando forasteiros. Aventureiros capturados são levados ao Templo — uma enorme Estrutura Viva feita de cavalos. Prisioneiros são sacrificados, ou corrompidos no Ateliê que existe no subterrâneo do Templo.

Trilha até a Cidade da
Tormenta em Zakharov



As patrulhas são tipicamente formadas por humanos e meio-orcs bárbaros ou rangers entre 1º e 3º nível. Eles e seus cavalos têm o modelo Criatura da Tormenta. Alguns foram fundidos a seus próprios cavalos, sendo agora incapazes de abandoná-los.

Cerca de 1d10+6 uktril supervisionam os escravos. Quase não há outras estruturas, exceto uma ou outra choupana corrompida (Estrutura da Tormenta de magnitude 2-3).

Floresta de Gelo

Cerca de metade da bela e exótica Floresta do Gelo foi corrompida pela Tormenta. Seu trecho de Fronteira é estreito; a maior parte da floresta sofre os efeitos totais da corrupção.

Aharadak não destruiu a floresta, um terreno estranho de árvores congeladas e perfeitamente preservadas. As árvores mantêm a mesma aparência, mas o gelo é rosado, como sangue agudo.

Em alguns pontos, os troncos transparentes parecem aprisionar mulheres e crianças em agonia. Seus olhos seguem quaisquer visitantes, e seus lábios sussurram lamentos, implorando pela libertação. Mas não são pessoas reais, apenas construtos gerados pela Tormenta. Qualquer tentativa de “libertar” uma destas pessoas faz a floresta atacar (conforme as regras para florestas da Tormenta).

Criaturas não-lefeu na região sofrem também os efeitos normais de enlouquecimento das florestas da Tormenta.

Poucos lefeu são encontrados na floresta, mas muitos monstros naturais (como trolls do gelo e hidras brancas) foram corrompidos e agora são mais perigosos. A floresta também esconde passagens para os covis dessas criaturas, que obedecem às regras para subterrâneos da Tormenta.

Montanhas Geladas

Grande parte do território das Uivantes é composta, claro, por montanhas. Já perigosos antes, estes picos gelados são agora ainda mais mortais.

Testes de Escalar na maior parte da região têm CD 25 a 30 (com +5 adicional; veja o terreno Montanhas da Tormenta). Além disso, o frio terrível natural na região ficou pior: as montanhas estão *constantemente* sob efeito do Frio Implacável (veja em “Fenômenos Aleatórios”).

Outros tipos de clima também podem ocorrer, incluindo aqueles ligados a fogo e calor (estes cancelam temporariamente o Frio Implacável). No entanto, ao jogar Frio Implacável na Tabela de Fenômenos Aleatórios, o dano normal será *dobrado*.

Antigos templos e locais de adoração a deuses bárbaros (Allihanna, Megalokk, Ragnar...) foram profanados pelo lefeu, e são agora Paródias (magnitude 5 ou 6). No interior dos templos corrompidos, Monumentos grotescos foram “esculpidos” com antigos clérigos e devotos. Estas estruturas são provocações deliberadas contra as divindades originais.

Nas montanhas existe grande concentração de lefeu e mortos-vivos. As correntes dos fantasmas da Tormenta podem facilmente levar ao Templo de Aharadak, na Cidade na Tormenta.

A Cidade na Tormenta

Considerada a maior e mais organizada comunidade lefeu conhecida, a Cidade na Tormenta fica situada em um pequeno vale (considere como terreno do tipo planície) em meio às cordilheiras das Uivantes. Este é o covil de Aharadak, o Devorador.

Normalmente há 10d10+500 lefeu de todos os tipos na cidade, e cerca de 1.000 escravos (quase todos humanos nativos das Uivantes). Pessoas mais frias descrevem o lugar como uma metrópole populosa e agitada; outros preferem dizer que o lugar lembra uma imensa carcaça podre onde rastejam milhares de vermes.

A Cidade na Tormenta é rigidamente organizada, tirânica. Os escravos trabalham sem cessar, alguns em atividades para os lefeu, outros ocupados com tarefas inúteis que imitam toscamente ofícios de uma cidade artoniana normal. São vigiados de perto e punidos com crueldade, às vezes sem motivo algum.

A cidade existe principalmente como local de culto a Aharadak, o Devorador — o Lorde da Tormenta local. O centro da cidade (e da própria área de Tormenta) é o Templo de Aharadak, sempre repleto de lefeu e escravos devotos.

Aharadak por vezes permite a aproximação de aventureiros. Os lefeu no local recebem ordens silenciosas para não atacar intrusos, a menos que sejam atacados primeiro. As razões exatas são desconhecidas — mas ele provavelmente *deseja* que todos testemunhem seu poder. Ele deseja ser *conhecido*.

De fato, o Templo de Aharadak é mais acessível que outros palácios de Lordes: o Deus da Tormenta não parece acreditar que pode ser derrotado por heróis de Arton (e tem bons motivos para pensar assim). Até agora, Aharadak foi o único Lorde da Tormenta visitado pessoalmente por aventureiros que voltaram para contar a história, por isso existem muitas informações a seu respeito.

Fazendas

Embora a Cidade na Tormenta tenha sido construída inteiramente pelos lefeu, seu Lorde foi meticuloso em recriar vários aspectos da vida dos artonianos. Cerca de dez Paródias de fazendas existem nos arrabaldes da Cidade, todas abrigando 1d10 escravos, que trabalham como se tivessem realmente algo para plantar e colher.

Em uma destas fazendas de horror, humanos são “plantados” (enterrados vivos). Em outra, homens e mulheres vivem como gado, “pastando” grama. Em outra, vítimas são servidas como lavagem para porcos corrompidos.

Às vezes, um ou dois lefeu inspecionam uma fazenda, supervisionando os escravos ou recolhendo alguns para abate. Também é comum que um lefeu apareça para conduzir os escravos ao Culto, no Templo.

Ruas da Cidade

Diversas ruas cruzam a Cidade na Tormenta. São Paródias pavimentadas com grandes unhas, que estalam quando pisadas. Além desse efeito perturbador, não existe nenhuma penalidade relacionada a essas ruas — elas são como tapetes vermelhos de boas-vindas para os tolos que tentam desafiar Aharadak.

Praça Central

Um vasto espaço aberto que domina a Cidade na Tormenta, a Praça Central é cercada pelas estruturas mais importantes (Castelo, Mercado, Ateliês e Usinas). Aqui também estão os Criadouros e, em seu centro exato, o Templo. A praça é cortada pelas ruas principais.

A qualquer momento, existem 2d10 lefeu e 1d10 escravos passando pela Praça Central, rumo a seus próprios afazeres, além dos guardas e vigias de cada estrutura nas proximidades.

Há dez Criadouros (magnitude 4) na Cidade na Tormenta, todos dispostos como árvores ao longo da praça. 2d10 vigias lefeu guardam cada uma dessas importantes estruturas o tempo todo, e sempre há 2d6 lefeu em formação pendendo dos “galhos”, em bolsas membranosas.

Ateliê

Os domínios de Aharadak abrigam o maior Ateliê conhecido (magnitude 7). Este Lorde parece apreciar corrupção e adoração mais que qualquer outro; seus “escultores” trabalham incessantemente na fabricação de Altares, Monumentos e outras obras sacras.

Sua entrada é uma construção disforme de metal negro e enferrujado. As paredes parecem grades finas e cortantes, que deixam entrever uma espécie de carne úmida.

O interior é surpreendentemente pequeno, abarrotado de obras finalizadas. Verdadeiros libelos à inventividade sádica dos lefeu, são objetos feitos de seres ainda vivos e outras atrocidades. Destaca-se o Órgão da Agonia — um imenso instrumento musical feito de ossos metálicos, cujas notas ressoam como gemidos de angústia.

Este lugar serve apenas de antecâmara para o verdadeiro Ateliê, que fica no subterrâneo. Uma pequena entrada leva a um túnel descendente e três níveis subterrâneos de galerias extensas. Nessas galerias, 5d10 lefeu trabalham constantemente.

Mercado

O que seria de uma cidade próspera sem um mercado? Na Cidade na Tormenta, um pequeno aglomerado de lojas, barracas e oficinas funciona como um distorcido e movimentado centro comercial.

Aharadak parece se divertir com o “comércio” humano, e tratou de instituir essa curiosa atividade em sua cidade. Os lefeu oferecem algumas moedas de cobre a seus escravos, que podem adquirir itens no mercado — desde objetos comuns até coisas horríveis como obras do Ateliê. Loucos, os escravos compram qualquer coisa.

Um fato curioso: pertences de aventureiros mortos (ou até mesmo seus ossos...) podem ser encontrados no mercado, por “preços” muito abaixo de seu valor real. Infelizmente, a maioria dos objetos mágicos já terá perdido seu poder, devido à Magia Débil (veja em “Efeitos Permanentes”).

A grande aglomeração de humanos corrompidos parece tornar este um dos lugares de maior podridão e maldade em toda a área. Mais de uma centena de escravos está no mercado a qualquer hora e, devido à sua posição central, dezenas e dezenas de lefeu podem chegar em instantes.

A Taverna da Beleza Divina

Um local de extrema corrupção e decadência (magnitude 9), a assim-chamada Taverna da Beleza Divina é a prova incontestável do conhecimento de Aharadak sobre os costumes artonianos.

Uma recriação fiel de uma grande taverna (exceto por suas paredes de tela de arame, e os balcões de carne esponjosa), seus dois andares abrigam a qualquer momento cerca de vinte “clientes” — escravos que vêm comer, beber e ter com as prostitutas no segundo andar. O cardápio é, invariavelmente, canibal; o conteúdo de seus pratos e canecos faria revirar o estômago do bárbaro mais embrutecido.

Mestre Rupert, o taverneiro, atende no salão comunal. Rupert adora conversar com os fregueses, principalmente sobre as maravilhas de Lorde Aharadak.

Matadouro

O Matadouro da Cidade na Tormenta é típico — um prédio simples, de matéria vermelha esponjosa, com grandes portas e aberturas. Em seu interior, uma fila constante de escravos rumam para o abate, seus corpos transportados para tonéis de matéria líquida. Em horas pré-determinadas, os escravos se reúnem do lado de fora para receber sua ração. Os lefeu mantêm os escravos sempre famintos, não sendo incomum que lutem por comida.

Lefeu de castas mais baixas se alimentam no próprio Matadouro. Aqueles de castas mais elevadas preferem comer no Castelo ou em seus locais de trabalho (Ateliê, Usinas...).

Existem 2d10 lefeu a qualquer momento no Matadouro, e 3d10 escravos (esperando para comer ou morrer). Escravos que aguardam a comida lutarão ferozmente contra quaisquer forasteiros, por medo de perder a refeição.

Usinas

Existem ao todo três Usinas na Cidade na Tormenta, pois Aharadak acredita em evoluir seus súditos, formando tropas de elite. Situadas lado a lado, a poucas dezenas de metros da Praça Central, trabalham em um ritmo lento mas constante, aperfeiçoando os soldados lefeu para melhor servir a seu Lorde.

A Usinas lembram grandes máquinas, combinando engrenagens, pistões, parafusos gigantes e outras peças de matéria vermelha escura como sangue seco. Apenas 1d6 lefeu trabalham em cada uma, aperfeiçoando um ou dois soldados.

Quartel

Um prédio típico (magnitude 3), afastado da Praça Central: apenas um grande retângulo de matéria vermelha sólida, onde repousam centenas de lefeu inativos. Possui apenas uma porta larga, e não tem janelas. É guardado por 1d10 lefeu. Os escravos quase nunca se aproximam.

Templo a Aharadak

Com certeza a estrutura mais importante da área, o Templo a Aharadak é um local de imenso poder e corrupção (magnitude 10). Uma construção em forma de cone, feita de paredes finas que lembram carne mole, o Templo tem imensas janelas irregulares e membranosas que deixam entrever seu interior profano. A entrada está sempre aberta, dando as boas-vindas a todos que desejarem se converter.

A qualquer momento, 5d10 escravos estarão prostrados frente à gigantesca estátua de Aharadak. Essa estátua, a obra máxima dos “escultores” do Ateliê, é uma reprodução fiel da aparência do Lorde, mas feita de ossadas e corpos humanóides ainda vivos, em agonia indescritível. Vários lefeu também se encontram nesse prédio a qualquer momento, prestando seus respeitos e supervisionando os escravos.

Além da adoração “normal”, os escravos são levados para o Culto, todos os dias. Mesmo sendo um prédio imenso, o Templo não abriga todos os escravos de uma só vez — por isso há cinco Cultos por dia. Aventureiros e outros visitantes nunca são impedidos de presenciar o Culto (mas são prontamente atacados caso provoquem qualquer distúrbio). Os “sacerdotes” (entre os poucos lefeu que falam idiomas artonianos) declamam sobre a grandeza de Aharadak, sobre como os Lordes da Tormenta tomarão Arton. Fazem zombaria aos deuses verdadeiros, insultando os servos do Panteão.

Todos os fantasmas da Tormenta estão ligados, através de suas correntes, ao Templo. Isso torna o exterior da construção um emaranhado de correntes vermelhas e translúcidas. Existem 5d10 desses espíritos inquietos, sendo que 1d10 estarão nas proximidades do Templo a qualquer momento.

Vislumbrar o templo ou presenciar uma “missa” cobra altos preços em sanidade. Aqueles cujas mentes foram despedaçadas acabam se tornando devotos de Aharadak.

Castelo de Aharadak

O Castelo é uma estrutura viva, hostil e afiada, repleta de torres pontiagudas, garras atrofiadas, olhos e bocarras.

Devido à natureza mais “hospitaleira” de seu Lorde, este Castelo praticamente não tem defesas. Existem várias Estacas à volta da estrutura principal, mas elas não atacam visitantes (desde que estes tenham sido detectados por Aharadak). Na verdade, as Estacas atacam apenas não-lefeu que tentem *sair*.

O Castelo nunca está totalmente imóvel: paredes de carne esponjosa pulsam, se retorcem. O portão principal é uma boca imensa, com dentes do tamanho de lanças, e seu interior é composto de corredores labirínticos, revestidos de placas duras e matéria vermelha úmida e macia.

Uma quantidade infindável de lefeu percorre os corredores do Castelo a qualquer momento. São soldados graduados e sacerdotes, às voltas com a extensa burocracia que Aharadak exige.

Aharadak é fascinado pelo maravilhoso “poder” da palavra escrita, algo ainda estranho aos lefeu. Ele demanda que seus súditos registrem em livros e pergaminhos tudo sobre seus domínios, em detalhes insanos — desde biografias completas para cada cidadão lefeu, até tratados de oito volumes sobre uma mancha na parede. Escravos humanos mantidos como escribas ficam gradualmente mais loucos trabalhando nessas “obras”.

Ao mesmo tempo, membros da burocracia estão desenvolvendo a primeira “escrita lefeu”; os poucos livros até agora escritos nesse idioma grotesco guardam segredos terríveis, e podem destruir a sanidade daqueles que tentam lê-los.

O próprio Aharadak passa seu tempo nos subterrâneos do Castelo, em um extenso salão onde é constantemente adorado por 10d10 lefeu de castas altas. Essa adoração não oferece nenhum poder real; Aharadak apenas aprecia a prostração de seus súditos, fazendo com que cometam sacrifícios cada vez maiores. Em geral, exige que se ofereçam para serem devorados (valendo-lhe a alcunha de “Devorador”) ou tragam presentes raros, de partes distantes de Arton e seus Planos.

Aharadak também pode ser encontrado articulando novos horrores e torturas para seus escravos (às vezes em conjunto com os escultores do Ateliê), ouvindo relatos de batedores, ou escrevendo um novo volume de sua inacreditavelmente extensa bibliografia. Ele quase nunca se move de seu lugar habitual, bem diante do Coração da Tormenta (veja adiante), mas às vezes visita o Templo para realizar suas “missas”.

O Lorde facilita a chegada de aventureiros até seus aposentos. Em geral ele rechaça os intrusos pessoalmente e permite que alguns sobrevivam, para espalhar seu nome e terror em outras terras. Os mortos terminam como Estacas diante do castelo.

Coração da Tormenta: a Lança de Aharadak

Exibindo uma forma bastante simples (mas imensamente defensável e protegida), o Coração da Tormenta da área de Zakharov é uma grande lança. Sua ponta afiada perfura nossa realidade, fazendo o próprio *universo* lefeu escorrer e sangrar.

Depositada sobre um suporte ornamentado (muito possivelmente, uma criatura lefeu adaptada para a função), esta arma é protegida pelo corpo volumoso de Aharadak. Ela segue todas as regras normais para um Coração da Tormenta:

- Não-lefeu a até 3m do coração recebem 6 níveis negativos (além de qualquer nível negativo já recebido por exposição à Tormenta).

- Tocar a lança causa a um não-lefeu 4d6 pontos de dano por rodada (teste de Fortitude, CD 22, para metade do dano).

- Um não-lefeu tocando a lança durante mais de 5 rodadas deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD 22). Em caso de sucesso, sofre 4 pontos de dano permanente em todas as suas habilidades básicas. Em caso de falha, é desintegrado.

- Objetos normais ou mágicos em contato direto com a lança precisam ser bem-sucedidos em um teste de Fortitude (CD 22) ou são destruídos.

- Os seguintes fenômenos da Tormenta estão constantemente ativos a até 3m da lança: definhamento, distorção no espaço e distorção do tempo.

- A Lança de Aharadak tem dureza 20 e 40 pontos de vida.

Inventando uma Área de Tormenta

Utilizando as regras apresentadas neste capítulo, um mestre pode mapear sua própria área de Tormenta em qualquer ponto de Arton ou outro cenário. Siga estes passos:

- 1) Escolha a região afetada. Tenha em mãos seus mapas, ou desenhe-os, caso seja uma região que você mesmo inventou.

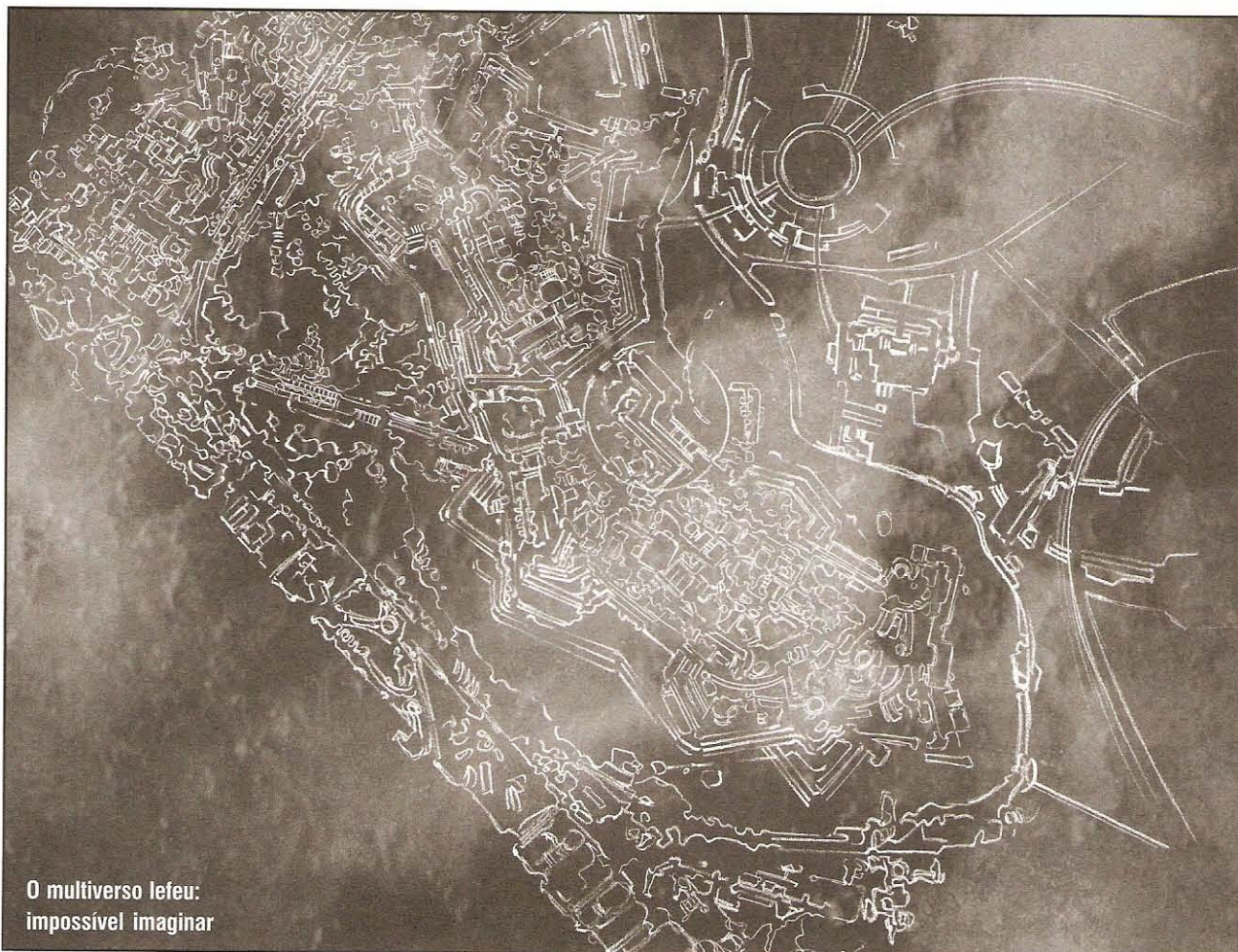
- 2) Verifique ou decida quais terrenos existem na área, e substitua por terrenos da Tormenta equivalentes. Podem ocorrer alterações de terrenos.

- 3) Verifique se todos os fenômenos permanentes da Tormenta existem na área (algumas áreas podem não apresentar um ou dois destes fenômenos).

- 4) Verifique ou decida quantas comunidades existem na área. Lembre-se que comunidades nativas originais podem ter sido destruídas ou corrompidas, e também pode haver comunidades lefeu totalmente novas.

- 5) Escolha as estruturas principais (ou aquelas que os aventureiros devem visitar) e aplique sobre elas o modelo Estrutura da Tormenta.

- 6) Decida a natureza e localização do Coração da Tormenta. O Coração sempre fica no centro exato da área. Na maioria das vezes (mas nem sempre), o castelo do Lorde da Tormenta também fica no mesmo local.



O multiverso lefeu:
impossível imaginar

A Anti-Criação

Até hoje, não há um único relato confiável de alguém que tenha viajado até a realidade lefeu e retornado. A maior parte dos estudiosos da Tormenta acha que nenhum nativo de Arton poderia sobreviver em um local tão hostil, tão alienígena e radicalmente diferente. Eles estão quase certos.

A Criação dos lefeu é extensa e mutante demais para ser descrita em poucos parágrafos, ou mesmo em vários livros. Essas criaturas dominaram todos os mundos de seu universo, todos os Planos e dimensões, *tudo* o que havia para ser conquistado. Assim, qualquer lugar nessa Criação bizarra tem quase a mesma aparência: solo rochoso e árido, montanhas de centenas de quilômetros de altura, penhascos escarpados e colunas pedregosas — tudo em vermelho mais intenso que qualquer coisa vista. E o céu lembra um vasto domo escarlate, formado por constelações de formas de vida.

Por mais fantásticas que as paisagens lefeu possam parecer, elas não existem de fato — não nas formas que conhecemos. São ilusões criadas por nossas mentes, como proteção contra uma realidade intolerável. Suas direções, ângulos e formas não existem no Plano Material, nem nos Reinos dos Deuses, nem em qualquer outra parte. Seus sons, cheiros, sabores e texturas — além de tantas outras sensações, inalcançáveis por nossos sentidos — são diferentes de tudo que experimentamos, literalmente indescritíveis.

A verdadeira aparência da Criação lefeu não pode ser compreendida, não pode ser aceita. Por isso nossas mentes e almas trancam as

portas diante dela. Melhor virar um vegetal que permitir a invasão de tamanho horror.

Devido às vastas realizações dos lefeu, sua realidade tem características peculiares. Não há diferença entre o que é vivo e o que não é: *tudo é lefeu*. A geografia, o ar, os objetos, os próprios planetas — todos são variações da raça dominante. Não ocorre passagem do tempo, pois este também foi vencido e absorvido. O espaço é controlado, criaturas podem se locomover à vontade entre os milhares de mundos e dimensões de seu domínio. Alguns lefeu podem estar em vários lugares ao mesmo tempo.

As cidades lefeu, maiores que o mais extenso reino artoniano, abrigam bilhões de indivíduos (isto é, se ainda podem ser chamados assim) de variadas castas e formatos. Mais que qualquer outro lugar, as cidades fervilham com a bizarra meio-vida. Embora suas construções não apresentem os horrores deliberados das áreas de Tormenta, as próprias formas e funções destas estruturas são ainda mais revoltantes.

Nativos do Plano Material que visitam a Criação lefeu sofrem os seguintes efeitos:

- **Magia Arcana:** se alguma coisa parecida com a bênção de Wynna algum dia permeou esta realidade, há muito foi conspurcada e distorcida pelas ciências, artes e disciplinas lefeu. Magias arcanas conjuradas aqui têm 70% de chance de falha.

- **Magia Divina:** os lefeu há muito exterminaram seus deuses. Não existe qualquer entidade divina em sua realidade, nem traços de sua energia. É impossível conjurar magias divinas aqui (embora magias já conjuradas continuem ativas até se esgotarem).

• **Itens Mágicos:** nenhum item mágico funciona aqui, seja arcano ou divino. Artefatos, no entanto, ainda mantêm seus poderes.

• **Níveis Negativos:** criaturas não-nativas recebem 8 níveis negativos na realidade lefeu. Magias de proteção contra energia negativa (como *proteção contra a morte*) não evitam esse efeito, porque a Criação lefeu não é formada por energia negativa.

• **Servos dos Deuses:** membros de classes conjuradoras divinas (clérigos, druidas, rangers, paladinos...) são severamente afetados pela sensação de blasfêmia, a ausência total de seus deuses. Eles recebem 4 níveis negativos adicionais.

• **Dano de Sabedoria:** em contato com sensações impossíveis, toda criatura não-nativa precisa fazer um teste de Sabedoria (CD 15). Em caso de sucesso, a mente consegue se adaptar. Caso contrário, sofre 1d4 pontos de dano permanente de Sabedoria e deve fazer um novo teste por rodada, até ser bem-sucedida.

• **Dano:** a própria composição da Criação lefeu é tão nociva a não-nativos que provoca 4d6 pontos de dano por rodada. Um teste de Fortitude (CD 40) reduz o dano à metade, mas é impossível evitar esse dano totalmente.

• **Tensão:** na realidade lefeu, criaturas não-nativas não conseguem descansar. Não podem recuperar pontos de vida, nem dano de habilidade, nem magias.

Existem tênues passagens ocultas entre o nosso multiverso e a realidade lefeu. Alguns raros abissais conhecem esses portais (mas em geral não estão dispostos a abri-los, por medo dos lefeu). Além disso, alguns infelizes aventureiros podem ir parar na Anti-Criação através do terreno Vazio, encontrado em algumas áreas de Tormenta. Caso isso ocorra, é melhor lamentar sua morte e seguir adiante. Quase nada poderá salvá-los.

Loucura

A Tormenta não apenas mata: ela também enlouquece. Em Arton há monstros e forças além da compreensão, mas nenhum é tão alienígena quanto a tempestade rubra. Embora aventureiros empedernidos possam, em geral, resistir à maior parte dos eventos que enlouqueceriam uma pessoa normal, a Tormenta é terrível demais até para eles.

As regras explicadas a seguir são destinadas à Tormenta — um horror que supera outros horrores. Mesmo em uma terra de mortos-vivos, dragões e demônios, a Tormenta consegue ser ainda pior, ainda mais intolerável. No entanto, para cenários ou campanhas em que a incidência de monstros horrendos seja menor, o mestre pode adotar este sistema para quaisquer criaturas.

São e Insano

Usamos aqui a palavra “sanidade” para descrever o estado mental normal da maioria das pessoas. Uma pessoa sã pode pensar e tomar decisões baseadas em seu julgamento, sem ser afetada por noções fantasiosas, impulsos incontroláveis e outros tipos de moléstias mentais.

Por outro lado, a “insanidade” define estados mentais alterados, que prejudicam a percepção, o julgamento e o “funcionamento” da mente. Uma pessoa fica insana ao presenciar cenas chocantes, sofrendo danos mentais temporários ou permanentes.

Sanidade e insanidade não têm ligação direta com a tendência de um personagem. Pessoas malignas ou caóticas não são, necessa-

riamente, insanas — elas agem de acordo com suas próprias convicções, sua visão de mundo. No entanto, por não ter controle total sobre suas decisões, uma pessoa insana pode agir de forma contrária à sua tendência.

Assim, em termos de jogo, “insano” é alguém incapaz de tomar decisões livremente. A insanidade limita suas opções, impede a vítima de fazer ou deixar de fazer algo.

Pontos de Insanidade

Todos os personagens começam o jogo sem pontos de insanidade (PI). Isto é, em termos de jogo, começam “sãos”.

Personagens recebem pontos de insanidade em situações de grande tensão, ao presenciar eventos aterradores ou sofrer certos ataques especiais (em geral ligados à Tormenta). Diante de situações assim, o personagem deve fazer um teste de resistência de Vontade, contra CD 10 + o número de PI que receberia. Em caso de sucesso, não recebe ponto algum. Em caso de falha, adquire pontos de insanidade na quantidade indicada.

Exemplo: o ladino Alyosha (Sabedoria 13) encontra um uktril (um lefeu de casta baixa). Sua habilidade *insanidade da Tormenta* provoca 3 pontos de insanidade. Alyosha deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 13). Infelizmente, Alyosha não consegue; ele obtém um resultado 11 em seu teste de resistência, e recebe 3 pontos de insanidade.

Cada vez que um personagem adquire pontos de insanidade, manifesta um distúrbio mental qualquer. Esses distúrbios são classificados em Suaves, Moderados ou Severos.

Sabedoria e Insanidade

Bom-senso é oposto a insanidade. Quanto maior a Sabedoria de um personagem, mais pontos de insanidade ele pode receber sem sofrer distúrbios mais sérios.

Sem Insanidade: um personagem sem pontos de insanidade ainda não manifestou qualquer distúrbio. Caso tenha sido curado de qualquer loucura anterior (veja adiante), ele ainda será capaz de recordar a causa de sua loucura, mas terá superado o trauma.

Insanidade Suave: um personagem manifesta distúrbios mentais Suaves quando seus pontos de insanidade acumulados são **iguais ou inferiores ao seu valor de Sabedoria**.

Insanidade Moderada: um personagem manifesta distúrbios mentais Moderados quando seus pontos de insanidade acumulados **excedem seu valor de Sabedoria**.

Insanidade Severa: um personagem manifesta distúrbios mentais Severos quando seus pontos de insanidade acumulados **excedem duas vezes seu valor de Sabedoria**.

Insanidade Total: quando um personagem acumula pontos de insanidade **acima de quatro vezes seu valor de Sabedoria**, sua loucura se torna completa.

Assim, Alyosha (Sab 13) manifesta distúrbios sempre que adquire pontos de insanidade. Enquanto tiver 13 PI ou menos, vai manifestar apenas distúrbios Suaves. Entre 14 e 26 PI, vai manifestar distúrbios Moderados. Entre 27 e 52 PI, vai manifestar distúrbios Severos. E caso Alyosha exceda 52 pontos de insanidade, ele ficará totalmente louco, encerrando sua carreira como aventureiro (e como pessoa...).

Distúrbios Mentais

Distúrbios ocorrem sempre que um personagem adquire pontos de insanidade, em qualquer quantidade. No entanto, a duração do distúrbio depende de quantos pontos ele acumulou até o momento (veja o tópico anterior).

Distúrbio Suave: uma crise imediata, de curta duração (1d10+4 rodadas). A vítima sofre seus efeitos e recobra o controle pouco depois. Quando a crise termina, a vítima não volta a sofrer qualquer outro efeito (mas ainda tem danos mentais, na forma de pontos de insanidade acumulados).

Distúrbio Moderado: bem diferente de uma crise Suave, um distúrbio Moderado pode durar vários dias (1d10x10 horas). Embora estes efeitos também desapareçam com o tempo (restando apenas os pontos de insanidade acumulados), são suficientes para colocar a vítima em sério risco.

Distúrbio Severo: não se trata mais de uma crise, e sim de uma condição permanente, até ser curada. O problema não desaparece, até que o personagem consiga livrar-se de pontos de insanidade suficientes.

Distúrbio Total: a vítima sofre dano total permanente em Sabedoria e Carisma, reduzindo estas habilidades para zero. Não será mais capaz de perceber o mundo, nem a si mesma. Sabedoria e Carisma perdidos assim podem ser restaurados apenas através das magias *desejo* ou *milagre* (que restauram totalmente os valores de habilidade originais).

Loucura: Regras Variantes

Medo e Loucura: efeitos de medo, causados por magia ou criaturas, podem levar à loucura. Ao falhar em seu teste de resistência de Vontade, além de sofrer os efeitos normais, o personagem também adquire pontos de insanidade. A quantidade de PI adquiridos é igual à CD do teste de resistência de Vontade para evitar o medo -10 (por exemplo, falhar em um teste contra CD 18 resulta no recebimento de 8 PI). Isso significa que personagens imunes ao medo (como paladinos, construtos e mortos-vivos) também são imunes à loucura, e bônus oferecidos em testes contra medo (como a habilidade de inspirar coragem dos bardos) também são válidos para evitar adquirir pontos de insanidade.

Monstros Antinaturais: aventureiros de Arton estão habituados a desafiar monstros. Mas, em uma campanha mais realista, será traumatizante enfrentar seres como aberrações, dragões, fadas, extraplanares e mortos-vivos. Ao encontrar uma destas criaturas, a vítima faz um teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade dos Dados de Vida da criatura). Em caso de falha, adquire pontos de insanidade em quantidade igual à metade dos Dados de Vida da criatura.

Monstros Quaisquer: para uma campanha ainda mais realista ou dramática, pessoas podem ficar loucas ao encontrar *qualquer* monstro — esta é uma boa idéia para aventuras no mundo moderno. Use as mesmas regras anteriores, mas válidas para quaisquer criaturas não humanóides (incluindo humanóides monstruosos).

Normalmente, enquanto está sob efeito de um distúrbio, um personagem não é acometido por outro (caso adquira mais PI nesse período). No entanto, isso poderá acontecer caso o novo distúrbio seja mais grave.

Exemplos de Distúrbios

A seguir apresentamos algumas sugestões para distúrbios mentais diversos. O mestre deve julgar, caso a caso, quais deles podem ser Suaves, Moderados ou Severos. Será também interessante que cada distúrbio tenha alguma ligação com o evento que causou o trauma (por exemplo, alucinações de demônios da Tormenta).

Alucinações: a vítima vê e ouve coisas que não existem. A cada hora, precisa realizar um teste de resistência de Vontade (CD igual à quantidade total de PI do personagem) para não ter uma alucinação (de acordo com o mestre).

Amnésia: a vítima não se lembra de quem é, de onde veio, ou das coisas que sabe fazer. Enquanto durar o distúrbio, não será capaz de usar graduações em perícias, talentos ou habilidades de classe (incluindo magias), mas ainda poderá usar habilidades raciais.

Anorexia: a vítima adquire um medo irracional e incontrolável de engordar, vendo a si mesmo como obesa e disforme, mesmo que não seja o caso. Evita comer, a menos que seja obrigada. Após três dias sem comida, deve fazer um teste de Constituição por dia (CD 10 + 1 para cada teste anterior), ou sofre 1d6 pontos de dano de contusão. Um personagem faminto fica fatigado até se alimentar de novo. Este distúrbio só existe em forma Severa.

Ansiedade: a vítima fica nervosa, tensa e preocupada com eventos presentes ou futuros. Tarefas rotineiras parecem desafiadoras, inimigos fracos parecem terríveis, e qualquer tipo de compromisso ou dever é uma fonte de tormento interno. Este distúrbio pode se manifestar de três formas:

Expectativa de Derrota: -2 de penalidade de moral em jogadas de ataque e testes de resistência, perícias e habilidades.

Hiperatividade Autônoma: suor frio, pulso acelerado e respiração rápida e superficial. Causa -4 de penalidade em jogadas de ataque e testes de perícias.

Tensão Motora: inquietude, “tiques” e dores causam -2 de penalidade em quaisquer testes ou jogadas baseados em Força, Destreza ou Constituição.

Auto-mutilação: a menos que seja detida, a vítima passa a causar 1 ponto de dano por rodada em si mesma.

Catatonía: a vítima fica atordoada. Perde seu bônus de Destreza na CA, sofre -2 de penalidade em sua CA, larga o que está segurando e não pode atacar ou se mover por vontade própria (mas ainda pode ser conduzida por outra pessoa).

Cegueira Psicossomática: o personagem fica cego enquanto durar o distúrbio. Um personagem cego perde seu bônus de Destreza na CA, sofre -2 de penalidade em sua CA, percorre apenas metade de seu deslocamento e sofre -4 de penalidade em testes de Procurar e na maioria das perícias baseadas em Força ou Destreza. Qualquer teste de perícia que dependa da visão (como Observar) fracassa automaticamente. Contra o personagem cego, todas as criaturas têm camuflagem total (50% de chance de errar qualquer ataque).

Compulsão: a vítima realiza uma atividade qualquer (limpar as mãos, conferir as armas, ajustar a armadura, folhear livros de magia...) constantemente, sem conseguir parar. Enquanto durar o dis-

túrbio, a vítima só pode realizar uma ação padrão *ou* uma ação de movimento por rodada.

Depressão: a vítima é atacada por tristeza e desespero avassaladores. Outros sintomas incluem mudanças de apetite, perda ou ganho de peso, sono demasiado ou insônia, sensação de cansaço ou morosidade, sentimentos de culpa ou inutilidade e, em casos graves, alucinações, estupor e pensamentos suicidas. O personagem falhará automaticamente em qualquer teste de Vontade enquanto durar o distúrbio.

Desmaio: um personagem inconsciente não pode se defender. Ele normalmente vai ao chão (ficando também caído) e está indefeso. Pode ser acordado da mesma forma que uma vítima da magia *sono*, mas mesmo assim ficará abalado enquanto durar o distúrbio. Um personagem abalado sofre -2 de penalidade em suas jogadas de ataque e testes de resistência, perícias e habilidades.

Desorientação: a vítima tem dificuldade para entender sua situação atual, e também para entender qualquer comunicação. Não recebe bônus de Destreza em sua CA e sofre -4 de penalidade em suas jogadas de ataque e testes de resistência, perícias e habilidades.

Dupla Personalidade: a cada hora, ou em qualquer situação de perigo, a vítima faz um teste de resistência de Vontade (CD igual à quantidade total de PI do personagem). Se falhar, sua personalidade muda para uma pessoa diferente. Este segundo personagem tem Inteligência, Sabedoria, Carisma, tendência, classe, perícias e talentos diferentes (escolhidos pelo mestre), mantendo apenas Força, Destreza, Constituição e raça. Uma personalidade nunca se lembra do que a outra fez.

Ecopraxia: a vítima sempre tenta imitar ações de outras pessoas, jamais conseguindo dizer ou fazer algo original. Em combate, vai tentar repetir a ação de qualquer participante (aliado ou inimigo) imediatamente anterior na ordem de iniciativa, mesmo que não seja capaz de realizá-la (conjurar uma magia, por exemplo).

Espasmos: o personagem é tomado por "tiques", espasmos ou tremores incontrolláveis. Sofre -4 de penalidade em seus valores de Força e Destreza, e precisa ser bem-sucedido em um teste de Concentração para conjurar qualquer magia (CD 20 + nível da magia).

Esquizofrenia: a vítima tem dificuldade em concentrar-se ou compreender qualquer coisa, podendo apresentar uma grande variedade de sintomas — como frieza emocional, comportamento indevido, alucinações, mutismo, ausência de movimentos voluntários e paranóia. O personagem sofre -8 de penalidade em todos os testes de perícias que exigem atenção (como Abrir Fechaduras, Concentração, Procurar, Operar Mecanismo...).

Quando você é louco,
monstros estão por
toda a parte



Filia: a vítima fica apegada a algo insignificante e inútil, mantendo sempre por perto o objeto de sua adoração, e temendo que qualquer pessoa tente roubá-lo. Em termos de jogo, esse objeto se comporta como um item mágico amaldiçoado (que provoca -2 de penalidade nas jogadas de ataque e testes de resistência, perícias e habilidades do personagem).

Fobia: a vítima adquire medo insano de alguma coisa inócua e inofensiva, ficando apavorada na presença desse objeto, criatura ou evento. Um personagem apavorado se afasta da origem do seu medo da melhor maneira possível. Caso seja impossível fugir, poderá lutar, mas sofre -2 de penalidade em suas jogadas de ataque e testes de resistência, perícias e habilidades.

Glossolalia: a vítima não consegue se comunicar de nenhuma forma — verbal, escrita, sinais, telepatia ou qualquer outra forma de comunicação. Também não pode conjurar magias com componentes verbais.

Hipocondria: a vítima fica convencida de que sofre de uma ou várias doenças de gravidade variada. Mesmo sem sintomas ou provas, o personagem não acredita ser saudável, procurando tratamentos, substâncias, poções, curandeiros e magias para curar seus "males". Em termos de jogo, o personagem sofre -4 de penalidade em uma de suas habilidades (determinada aleatoriamente, e alterada a cada 24 horas). Essa penalidade é cancelada durante 1 hora quando o personagem recebe uma magia, poção ou tratamento de cura (como um teste de Cura, CD 20). Este distúrbio só existe em formas moderada e severa.

Histeria: a vítima ri ou chora descontroladamente, sofrendo -2 de penalidade em jogadas de ataque e testes de resistência, perícias e habilidades.

Insônia: a vítima dorme mal, muitas vezes atacada por pesadelos. Precisa de 12 horas, em vez de 8, para receber os benefícios completos de uma noite de sono (como recuperação de pontos de vida ou magias).

Loucura Homicida: caso não seja detida, a vítima tenta atacar a criatura mais próxima com sua arma, técnica ou magia mais mortal. Caso consiga matar seu primeiro alvo, procura outro, sem distinguir aliados de inimigos.

Megalomania: a vítima perde qualquer noção de riscos e consequências de seus atos, acreditando ser alguém superior e predestinado a grandes feitos. Enquanto durar o distúrbio, o personagem sofre -2 de penalidade em sua CA e em todos seus testes de resistência.

Obsessão: a vítima é tomada por uma idéia, imagem ou impulso, que não pode ignorar. Muitas vezes será algo repulsivo (a morte de alguém querido, um acontecimento doloroso no passado...), mas o personagem é incapaz de pensar em qualquer outra coisa. Sempre que a vítima entra em combate ou enfrenta uma situação arriscada, deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD igual à quantidade total de PI do personagem). Se falhar, fica pensando em sua obsessão e sofre -4 de penalidade em testes de Concentração, Observar, Ouvir e testes de resistência de Vontade até passar o perigo.

Pânico: parecido com fobia, mas sem motivo aparente. Um personagem que sofre esse distúrbio irá correr em uma direção aleatória. Caso não tenha para onde correr, ficará encurralado e não atacará, geralmente escolhendo a ação de defesa total.

Paralisia Psicossomática Parcial: um braço ou perna da vítima fica paralisado enquanto durar o distúrbio. Um personagem com um membro paralisado sofre -4 de penalidade em seus valores de Força e Destreza.

Paralisia Psicossomática Total: enquanto durar o distúrbio, a vítima fica paralisada sem poder se mover (como se tivesse Força e Destreza iguais a 0).

Psicose: embora alguns digam que todos os distúrbios mentais são psicoses, neste caso a vítima apresenta comportamento violento e anti-social. Sempre que sofrer qualquer intimidação, ofensa ou ameaça (real ou não), a vítima deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD igual à quantidade total de PI do personagem). Se falhar, ataca imediatamente o agressor. Nesse estado a vítima recebe +1 de bônus em suas jogadas de ataques e torna-se imune ao medo, mas sofre -1 de penalidade em sua CA.

Sonambulismo: sempre que está dormindo e precisa acordar antes da hora certa (ou antes de oito horas), a vítima deve fazer um teste de Vontade (CD igual à quantidade total de PI do personagem). Se falhar, pensa estar acordada, mas na verdade ainda está

dormindo. Um sonâmbulo tem certo grau de consciência — pode fazer as mesmas coisas que faria desperto, mas sofrendo -2 de penalidade em suas jogadas de ataque e testes de resistência, perícias e habilidades. Também falhará automaticamente em qualquer teste de Inteligência, ou perícias que tenham essa habilidade-chave. Um sonâmbulo acorda se sofrer qualquer dano.

Surdez Psicossomática: o personagem fica surdo enquanto durar o distúrbio. Um personagem surdo sofre -4 de penalidade em testes de iniciativa, fracassa automaticamente em testes de Ouvir, e sofre 20% de chance de falha para conjurar qualquer magia que tenha componentes verbais.

Transtorno Bipolar: também chamado de transtorno maníaco-depressivo. A cada 2d6 dias, a vítima muda entre estados de depressão e megalomania. Este distúrbio só existe em forma severa.

Transtorno de Personalidade: a vítima apresenta algum tipo de distúrbio, que provoca desconforto ou repulsa em todos à volta. Em termos de jogo, o personagem sofre -6 de penalidade em todas as perícias baseadas em Carisma. Diferentes tipos de transtorno são:

Anti-social: comportamento irresponsável ou imprudente, hostilidade, hábito de mentir, dificuldade em cumprir compromissos e obrigações, descaso com os sentimentos dos outros.

Borderline: mudanças violentas de humor, impulsividade, dificuldade em controlar a raiva, tédio crônico.

Compulsivo: perfeccionista, autoritário, indeciso (por medo de cometer erros), dificuldade em expressar emoções.

Dependente: falta de auto-confiança, necessidade de outra pessoa para seguir, obedecer e admirar.

Histriônico: demasiadamente dramático, sente necessidade de atenção e emoções, reage exageradamente, faz "cenar", pode ameaçar suicídio caso contrariado.

Paranóico: invejoso, ofende-se com facilidade, desconfiado, demasiadamente sério, discreto ao extremo, vigilante.

Esquizóide: frio, distante, poucos amigos, indiferente às opiniões alheias.

Vertigem: atacada por fortes tonturas enquanto durar o distúrbio, a vítima não recebe bônus de Destreza em sua CA e sofre -2 de penalidade em sua CA. Além disso, deve ser bem-sucedida em um teste de Equilíbrio (CD 20) por rodada, ou cairá.

Vigilância: a vítima fica distraída, incapaz de se concentrar, irritada e impaciente. Desenvolve insônia e permanece inquieta. Penalidade de -4 em testes de resistência de Vontade e em testes ou jogadas baseados em Inteligência, Sabedoria ou Carisma.

Curando a Loucura

Uma vez iniciada a lenta e inexorável descida ao horror, é difícil voltar. Em geral, um personagem só perde pontos de insanidade com magias específicas ou terapia especializada.

Manicômios: em Arton, a maioria destas instituições não passa de masmorras para manter os loucos longe das ruas. Seus "pacientes" ficam trancados em condições miseráveis, o que apenas piora seu estado. Infelizmente, para vítimas sem recursos materiais ou mágicos para a cura, esta pode ser a única opção.

Terapia: servos de Lena, Marah e Tanna-Toh estudam formas de curar a loucura. Estes clérigos ou samaritanos conversam longamente

com a vítima, ouvindo seus problemas com paciência e oferecendo conforto emocional. Este tipo de tratamento exige 2d6 dias, um talento divino próprio (Terapeuta — veja em “Novos Talentos”) e um teste bem-sucedido de Cura (CD 10 + número de PI do paciente).

É importante lembrar que um terapeuta ruim pode *piorar* o estado de um paciente. Quando o teste de Cura falha por 10 ou mais, a vítima recebe mais 1d6 pontos de insanidade.

Meditação: monges são especialmente aptos em manter a pureza de suas mentes, eliminando a insanidade com meditação. Personagens com o talento Purificação da Mente (veja em “Novos Talentos”) podem, com uma semana de transe contínuo sem distrações, eliminar uma quantidade de pontos de insanidade igual a seu modificador de Sabedoria.

Aliviando uma Crise: como medida de emergência, um teste bem-sucedido de Cura pode interromper um distúrbio Suave, ou aliviar temporariamente (durante uma hora) um distúrbio Moderado ou Severo. Cada tentativa consome 1 rodada completa (CD 20). O personagem pode escolher 10 nesse teste (o que leva 1 minuto). Usada desta forma, a perícia Cura não elimina pontos de insanidade (e este teste também exige o talento Terapeuta).

Cura Mágica: a magia *curar insanidade* (veja em “Novas Magias”) remove 1d6 pontos de insanidade por aplicação. *Desejo* ou *milagre* eliminam todos os PI de uma vítima.



Nimb, Deus do Caos:
seus servos acolhem
a loucura da
Tormenta.

Ou não.



A Loucura e Nimb

Nimb, o Deus do Caos, é considerado o patrono dos loucos. De fato, muitos de seus clérigos são tidos como insanos, e temidos pelas pessoas comuns. Mas será que os devotos de Nimb são *realmente* loucos? Eles têm pontos de insanidade?

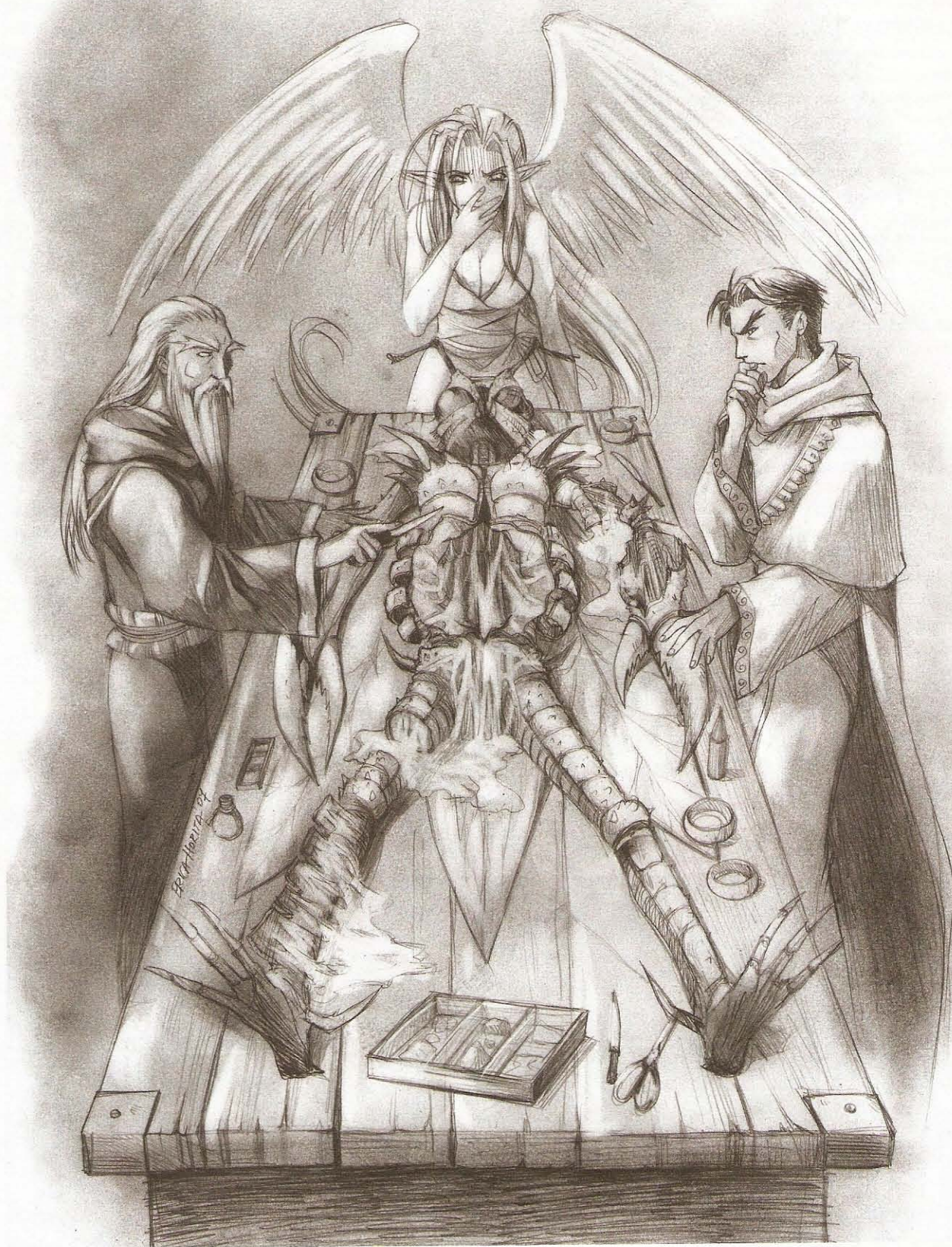
Ao conduzir sua campanha, o mestre deve adotar uma entre as seguintes opções:

Loucura Familiar: clérigos e devotos de Nimb são insanos, portanto não podem ser afetados pela loucura dos demônios. Apesar de seu comportamento anormal, eles não recebem pontos de insanidade e não manifestam distúrbios mentais (ou, pelo menos, não sofrem seus efeitos negativos). Todos eles recebem Loucura da Tormenta (veja em “Novos Talentos”) como um talento adicional.

Para efeito de satisfazer pré-requisitos, servos de Nimb são considerados portadores de Insanidade Severa.

Loucura Alienígena: tudo ligado à Tormenta é estranho, até mesmo seu caos. Seu horror é diferente, pior que a loucura de Nimb. Devotos do Deus do Caos também podem adquirir pontos de insanidade e manifestar distúrbios, a menos que adquiram o talento Loucura da Tormenta. Esses personagens ainda podem ser curados, receber “terapia” para apagar a loucura “destrutiva” e abraçar o caos maravilhoso de sua divindade.

A anatomia alienígena lefeu,
desafiando as mentes mais
brilhantes do Reinado



Os Invasores

O céu dividia-se entre o cinzento amedrontado e o terrível vermelho, o vermelho da Tormenta. Nada era tão vermelho quanto aquelas nuvens, aqueles céus. O ar era vermelho, e a terra, e toda a existência em uma área de Tormenta parecia impregnada da substância que formava as criaturas, que recobria as construções, que chovia quando um lugar caía vítima da tempestade.

Mas nós éramos a Companhia Rubra, e o nosso vermelho iria triunfar. Estávamos lá para destruir aquela área de Tormenta, e não havia a menor dúvida de que faríamos isso. Reynard fazia anotações enquanto olhávamos, à beira da área dominada, com um interesse de estudioso naquilo que estávamos prestes a enfrentar. Da escuridão carmesim, eu tinha a impressão de ver olhos, coisas espreitando. Mas sempre imobilidade.

Reynard guardou seu diário e pena na minúscula sacola que carregava na cintura, na verdade um pequeno portal para outra dimensão. Fez um gesto arcano e invocou seu familiar. Quase todo mago possui um familiar, um pequeno animal ou criatura mágica que o acompanha, que o serve, que lhe empresta algum minúsculo poder ou realiza tarefas triviais. Surgiu o que parecia ser um homem, mas com cabelos feitos de nuvem, e um torso imenso, azulado, largo como um portão de castelo. Era um gênio, e seu nome era Hussan. Era o familiar de Reynard.

O gênio fez uma mesura. Fallyse, o pássaro-roca, guinchou no ar um desafio para os demônios lá dentro. Todos nós respiramos fundo.

O Galo Louco correu na frente, e desapareceu no vermelho.

— Com cinqüenta mil demônios e cem mil prostitutas! — John-de-Sangue sacou Desespero, seu sabre.

— Eu já esperava isso — disse Reynard, e elevou-se do chão, flutuando. O mago fez alguns gestos grandiloqüentes, entoou algumas palavras, e todos pudemos sentir uma aura mágica nos recobrando. Súbito, as armaduras já não pareciam tão inquietantes, o vermelho à frente menos ameaçador. — Proteção contra a Tormenta — explicou Reynard. Meu amigo tinha seus momentos de exibicionismo, e aquela era talvez a maior demonstração de orgulho que eu já vira dele.

Grunhi um sorriso e segui o Galo Louco. Os outros vieram atrás de mim.

Velk embrenhara-se pouco, espreitava agora as ruínas de uma pequena casa. Aquela área de Tormenta não havia engolido nenhuma cidade importante, mas algumas vilas e aldeias tinham sido tragadas. Logo na fronteira, estava uma delas. A maior parte das construções humildes, casebres ou choupanas daqueles que viviam nos arrabaldes do poderio armado de Zakharov, transformara-se em escombros. A chuva vermelha, que era o primeiro sinal da Tormenta, era capaz de corroer tudo, a pedra e a terra e até mesmo a água e o ar. As poucas paredes que restavam em pé estavam cobertas de uma substância dura, vermelha como era o mundo lá dentro, reluzente e repugnante.

A substância, a coisa vermelha que compunha tudo que era da Tormenta, tornava os destroços parecidos com grandes insetos, a própria terra aos nossos pés com um ar ameaçador. Era fácil para um demônio da Tormenta esconder-se ali: eles eram feitos da mesma coisa. Certa vez, Reynard me explicara

que era como se nossos prédios, solo, montanhas, fossem feitos da mesma carne que nos compõe. Naquela época, não entendi isso direito, e não me importei.

— Estamos livres por enquanto — disse o Galo Louco. Sua voz ganhara um timbre suave, grave e agradável. Apenas dentro de uma área de Tormenta Velk parecia recuperar a sanidade.

Fallyse gritava sob as nuvens escarlates, e Shantall murmurava-lhe reconfortos. Hussan resmungava e vigiava seu mestre. De repente, John gritou e atacou uma parede.

— Acalme-se — disse Shantall, e sua magia fez o corpo do pirata estremecer, e sua fúria esfriar.

— Ele está sendo afetado — disse o Galo Louco. — A Tormenta está corroendo sua mente.

— O diabo que estou — sorriu John. — Se você pode agüentar isso, seu macaco esclerosado, eu também posso.

Velk também sorriu, o olhar tranqüilo. Tamanha calma não combinava com o absurdo cabelo vermelho e eriçado, em crista. Por ordem de Reynard, Hussan começou a recolher amostras da substância vermelha. O resto de nós avançava aos poucos, seguindo os passos do Galo Louco e ouvindo seus conselhos, e obedecendo quando ele nos mandava procurar ao redor, por qualquer coisa interessante ou útil. Já quase saíamos da vila quando encontrei uma grande pilha de ossos, dentro de uma casa que ainda resistia.

— Eles juntaram os ossos. Todos — disse Reynard, pegando um crânio e examinando-o. Com efeito, humanos e animais, adultos e crianças, todas as ossadas pareciam estar reunidas ali.

— Os demônios estão mais organizados — disse Velk. — Os primeiros relatos falavam de mortes aleatórias, de pessoas morrendo apenas pela chuva e os relâmpagos. Nunca ouvi falar de demônios empilhando restos mortais.

As ossadas estavam recobertas da substância vermelha, como se esta fosse uma casca. A crosta penetrava em cada reentrância, impregnava o branco. John quebrou um osso comprido e exibiu o interior para Reynard. A medula tinha adquirido o vermelho também.

— Eles têm truques novos — disse Velk.

— O que você acha que isso significa? — perguntou o mago. Velk deu de ombros.

— Talvez queira dizer que a Tormenta está mais forte, que as novas áreas são mais intensas.

— Ou talvez signifique que estão descobrindo um jeito de nos corromper — disse Syron. Fora de uma batalha, o elfo era um fantasma, e nos surpreendemos com aquele comentário. — A Tormenta até a medula. Por que não até o coração, até a alma?

Não quis pensar sobre isso. A Tormenta enlouquecia, isso todos nós sabíamos, e já enfrentamos a tentação de sucumbir ao seu desespero. Mas nunca ouvira falar de alguém que fosse dominado pela Tormenta, que a servisse de vontade própria.

Seguimos viagem. Passamos por milhas de desolação, sem

nada vivo, nem mesmo um demônio. Eu me sentia forte. A magia de Reynard deveria nos proteger contra a Tormenta — já fizera isso diversas vezes — mas eu sentia ainda menos os efeitos da área vermelha. A armadura estava cumprindo o seu papel, e eu estava ansioso para testá-la em combate. Reynard nos fez voar sobre uma montanha recoberta de escarlate. Parecia impossível escalá-la: cada escarpa era afiada como uma navalha, cada pedra lisa e reluzente como uma carapaça de inseto, ou então esponjosa e repugnante, como se estivesse podre. E talvez fosse isso mesmo. A realidade apodrecida.

No cume da montanha, encontramos um pequeno templo. Estávamos já no território das Uivantes, onde os bárbaros e criaturas cultuavam os deuses mais brutais — Keenn, Megalokk, Ragnar. A simplicidade rústica e a cerca de caveiras humanoides deixavam claro que aquele era mesmo um templo a Megalokk, o Deus dos Monstros. Entramos na pequena construção, e eu tive vontade de vomitar. Talvez os sacerdotes do templo tivessem sido monstros inteligentes, ou talvez estes servissem aos sacerdotes.

O fato era que, dentro da construção, estavam vários monstros e humanos, seus pedaços decepados e colados uns aos outros, formando pilhérias de criaturas de pesadelo. Eram figuras ridículas, cômicas em seu grotesco, era uma clara profanação. A substância vermelha unia as partes desconectadas, e recobria tudo como um orvalho semi-sólido.

Eu não era nenhum especialista na Tormenta, mas sabia que os demônios nunca haviam feito algo como aquilo. Eles eram tão diferentes de nós, tão alienígenas — uma palavra que eu aprendi depois disso tudo, e que descrevia com exatidão nossos inimigos — que não pareciam possuir conceito de moralidade, insultos, orgulho, bravatas. Por que aquilo, então?

— Eles podem ser mais parecidos conosco do que achamos — sugeriu John. — Talvez sejam só mais um tipo desgraçado de extraplanares ridículos.

— Não — disse logo Velk. — Eles aprenderam isso por alguma razão. Não têm nada em comum conosco.

— Não são nem ao menos vivos — disse Shantall. Eu fiz uma expressão de dúvida.

— Não são vida como nós a conhecemos — disse Reynard. — É a minha teoria, embora alguns dos meus distintos colegas da Academia Arcana discordem. Para nós, a vida é feita de carne ou espírito, e criada pelos Deuses. Podemos não saber como definir a vida, mas sabemos o que não é vivo: uma pedra, uma nuvem, um pedaço de metal. Os invasores são coisas diferentes, nem homens nem pedras, por assim dizer. Pode ser que tudo em uma área de Tormenta seja vivo, da maneira como eles conhecem a vida. Pode ser que tudo seja uma coisa só, uma grande consciência dividida em um corpo infinito.

— Você acredita nisso? — disse Shantall. Para uma serva da Natureza, aquilo era revoltante demais.

— Não. Talvez seja apenas muito terrível para ser acreditado. Decidimos ir embora.

— Uma coisa é certa — disse o Galo Louco, ao sairmos.
— Eles entendem o que é um deus, e como provocá-lo.

Ele estava mais certo do que imaginava.



Não havia dia nem noite na Tormenta, apenas o vermelho. Mas nossos corpos gemiam de cansaço e, de qualquer forma, estávamos acostumados a dormir quando necessário, para que Reynard recuperasse seu poderio mágico e Shantall renovasse suas preces. Era perigoso demais passear entre as dimensões em uma área de Tormenta, por isso descansamos numa caverna forrada de matéria vermelha, onde esperávamos que a chuva escarlate não nos atacasse.

— “Matéria vermelha” — disse Reynard, quando fiz meu comentário. — Excelente expressão. Irei adotá-la.

Fiquei envergonhado. Eu achava que nem conseguia falar direito, com meus dentes longos e pontudos saltando da mandíbula para cima do lábio superior. Aqueles arroubos culturais me faziam sentir fora de lugar, um mamute em uma biblioteca.

Syrion estava abatido, era visível. A área de Tormenta nos afetava, mesmo sob a magia de Reynard. Apenas as armaduras faziam com que não nos sentíssemos tão miseráveis quanto o elfo.

— Vista uma armadura — disse John-de-Sangue. — Eu trouxe todas elas, numa sacola dimensional.

— Não — Syrion era um obstinado. — Não mereço. Eu falhei, sou um fracassado e não mereço. Se for digno, Glórienn irá me proteger.

A Deusa dos Elfos parecia surda às preces dos seus filhos, ou apenas impotente. Em sua cabeça, Syrion entendia que apenas um sacerdote poderia invocar o favor da Deusa tão prontamente, mas seu coração recusava-se a compreender. Ele rezou com fervor.

Aproximei-me de Shantall, que já se enroscava em sua própria cauda, para dormir.

— Não — disse ela. — Este lugar é ruim demais. Não há nada de natural aqui. Não há nada certo.

Dei de ombros. Se eu fosse menos verde, teria confortado-a um pouco, dito algumas palavras. Mas, apesar de querer fazê-lo, sabia que de minha boca só saíam besteiras. Resignei-me ao primeiro turno de guarda.



Decidi não dormir, para velar meus amigos. O Galo Louco ressonava com a tranquilidade de uma criança. Normalmente, seu sono era curto, agitado, em espasmos, cortado por palavras incompreensíveis, nomes gritados, murmúrios esganiçados. Mas isso era fora de uma área de Tormenta. Eu era um bruto, mas entendia a tristeza de meu amigo, que só alcançava a paz no lugar que mais odiava.

De repente, Velk acordou de um salto.

— Demônios da Tormenta! — ele disse, os olhos muito arregalados.

Eu estava sentado, meu machado, agora batizado Inconsequente, repousando sobre meus joelhos. Meus olhos não viam nada, eu havia estado atento durante todas as horas, mas confiava na percepção do Galo Louco. Ele dizia poder farejar um demônio da Tormenta a léguas de distância. Ergui-me como um raio, e Syrion, que nunca dormia, levantou-se com rapidez e enfado. Fiz menção de acordar os outros, mas o elfo me deteve.

— Reynard e Shantall precisam descansar.

— E John grita demais — sorriu Velk.

Assenti. Saímos da caverna, prontos para encarar mais aquilo. Iria enfrentar o inimigo, dentro de uma área de Tormenta, com apenas dois de meus companheiros. Assim era a vida então, assim éramos nós. A Companhia Rubra. Olhei ao redor, para o vale desolado, doloroso de tão escarlate, rodeado pelos picos afiados das Uivantes recobertas de vermelho. Não vi nenhum dos demônios, aguicei meus ouvidos e nariz, pois sabia que alguns de nossos oponentes eram furtivos como sombras. Mas não havia nada, até que o Galo Louco apontou:

— Ali!

E houve um som; não o estalo repugnante que às vezes faziam os demônios, ou os chiados que alguns pensavam que era sua voz. O que ouvimos foi um lamento, um som longo e cheio de agonia exausta, entrecortado de soluços secos. E então eles surgiram: um grupo, dez ou doze, brotando do ar. Não eram os demônios da Tormenta.

Eram humanos, vestidos nas peles de feras e trazendo as pinturas e tatuagens que os marcavam como bárbaros das Montanhas Uivantes. Alguns traziam armas, todos tinham rostos de tristeza, bocas abertas e olhos chorosos. Seus corpos eram translúcidos, emitiam uma espécie de luminosidade vermelha, e eu podia ver através deles, como se sua carne fosse um filtro escarlate. Eram fantasmas.

Eu perdera a conta de quantas vezes já havia enfrentado fantasmas, espíritos inquietos e outras assombrações, em nossas inúmeras aventuras. Mas nunca os havia visto como aqueles: não podia confundir o vermelho que emitiam, eram criaturas da Tormenta. Todos traziam ao pescoço correntes vermelhas, translúcidas como eles próprios, que se estendiam ao horizonte, perdendo-se entre as montanhas.

— O que são? — perguntei a Velk, erguendo o machado.

— Não sei — o Galo Louco estava muito sério. — Acho que são novos.

Os fantasmas da Tormenta se aproximavam com lentidão. Não estavam presos ao solo, flutuavam como costumam fazer os fantasmas, mas mesmo assim apegavam-se às antigas realidades de sua vida, e mantinham-se próximos do chão. Aqueles eram espíritos, mas traziam a aparência que deveriam ter tido seus corpos. Pude reconhecer os ferimentos, a pele, a carne e os ossos corroídos, as pústulas fervilhantes e a decadência vermelha daqueles que morriam pela chuva da Tormenta. E não havia como nos enganarmos: eles queriam compartilhar conosco sua dor.

Não interessava; parti para o ataque. Homens menores tal-

vez tivessem medo dos fantasmas. Muitos acreditam que apenas um sacerdote possa dar a paz eterna a um espírito inquieto. Eu não sabia se podia distribuir a paz, mas podia espalhar a destruição, com meu machado, que acertava os inimigos em Arton e nas terras etéreas onde existiam os fantasmas. Urrei e corri até o primeiro deles, partindo seu tronco vaporoso com um golpe certo.

Meu machado chiou e vi soltar-se dele uma fumaça rosada, e então notei que a "luminosidade" em volta de meu inimigo morto não era luz: eram pequenas gotas de chuva escarlate, girando com rapidez ao redor dos fantasmas, sua cor vibrante parecendo mesmo iluminá-los. Eles eram como nuvens de tempestade, e o Inconsequente fervia ante a matéria agressiva.

O fantasma seguiu em minha direção, atravessando-me com seu caminhar vago, e fui engolfado na névoa de gotas rodopiantes. Eu já havia recebido a chuva ácida no rosto, meu pêlo já havia sido queimado numa das tempestades, mas o que senti foi muito pior. Minha pele chiou assim como chiava meu machado, e senti a carne borbulhando e revelando os ossos do meu rosto abrutalhado. Meu tronco foi protegido pela armadura, mas senti os braços e pernas queimando também. De súbito, um pequeno relâmpago atingiu-me, vindo do fantasma. Era uma minúscula tempestade, e eu fora pego em seu centro.

Meu rosto foi envolvido pela nuvem, vi que meus olhos seriam consumidos em seguida. Cerrei-os e continuei lutando. Concentrei-me em meus outros sentidos, procurei ouvir os lamentos para guiar meus ataques, mas o vale agora era cacofonia, e as vozes dos espíritos se confundiam. Girei o machado, chutei o ar, sentindo as pernas serem dissolvidas, sem saber se acertava o vazio ou a vaga presença do fantasma. E então, de olhos fechados, tentando não ouvir os lamentos confusos, percebi o cheiro. Já me disseram que isso é impossível, mas senti o cheiro da alma.

O mundo, cego e surdo, abriu-se para mim como um mapa. Golpeei com a certeza da precisão, e pude sentir a ambígua presença do fantasma se esvaindo. De olhos fechados, corri para o próximo. Sua alma cheirava a glórias passadas e constrangimento. Cortava os braços e pernas fantasmagóricos, despedaçava a carne etérea, enquanto eles retribuía devorando-me aos poucos. Meus companheiros, eu percebia, também faziam a sua parte. Eu corria para um inimigo e para outro, procurava ficar longe do alcance de suas nuvens, e por fim não senti mais nenhum cheiro, exceto um último — uma alma com aroma de saudade esquecida e dever. Ataquei-o, mas meu machado parou com violência na corrente que o prendia. Era a única coisa sólida, vigorosamente pertencente a este mundo. Golpeei de novo, e o fantasma se desfez. Abri os olhos.

Assustei-me quando vi Syrion. Ele não estivera protegido, e atacara os espíritos com o próprio corpo. Era uma ruína vermelha, sua pele havia deixado o corpo quase que por completo, e seu sangue fervia em contato com gotículas que haviam se

grudado na carne exposta. Seus longos cabelos azuis tinham sido queimados, e metade de seu crânio estava à mostra.

— Vou chamar Shantall! — disse eu.

— Nem pense nisso. Ela precisa descansar. Mais tarde poderá me ajudar.

Eu não compreendia o estoicismo do elfo.

— Se devo continuar vivo, Glórienn irá me preservar.

Estava tão impressionado com Syrion, que em momento algum demonstrava dor, que só depois notei o Galo Louco. Ele segurava uma das correntes, ainda ligada a um fantasma. O espírito estava envolvido pela corrente sólida, preso como um carretel grotesco.

— Capturei um deles — Velk sorria como uma criança.

— Acho que Reynard vai querer estudá-los.

Depois de acordar, Reynard de fato quis estudar o fantasma.

— A Tormenta não está apenas no mundo físico — disse o mago. — Isto é a prova. Recobriu-lhes as almas, assim como recobre construções, chão, ar, carne.

— Isso quer dizer o que eu estou pensando? — disse Velk.

— Isso quer dizer que a Tormenta transforma a alma. A Tormenta corrói a mente, ou seja, causa a loucura. Corrói tudo o que é físico, isso é óbvio. Mas agora descobrimos que a Tormenta também pode transformar, não só destruir.

— Então também deve transformar o mundo físico — disse Shantall.

— É claro. Podemos supor que a camada de "matéria vermelha" — Reynard olhou para mim — que recobre as áreas de Tormenta é apenas o início. Nosso mundo pode estar se transformando, lentamente, no que quer que seja a Tormenta.

— E mais uma coisa — disse Velk, com um sorriso sem humor. — Se a Tormenta é capaz de destruir a carne e transformar a alma...

Reynard assentiu com a cabeça e completou:

— ...talvez também possa destruir a alma.

Ficamos calados depois daquilo. Eu procurava não me importar, pensar só em matar os próximos inimigos, mas percebia — se a Tormenta podia destruir a alma, então podia nos destruir por completo. Eu não conseguia conceber a idéia, mas lentamente compreendia que talvez, depois da Tormenta, não sobrasse nada.

Nas horas seguintes, Reynard conversou com Talude, o Mestre Máximo da Magia, por meio de uma bola de cristal. O velho arquimago conhecia-nos a todos, e era muito tolerante com nossa burrice.

— Está claro que a Tormenta tem duas funções muito diferentes — disse Talude. — Corroer e transformar, ou destruir e conquistar.

— São duas coisas incompatíveis — disse Reynard, levantando as sobrancelhas de forma quase imperceptível.

— *E eu duvido que isso seja algo aleatório, meu jovem amigo e aprendiz. Suspeito que existam duas facções entre nossos inimigos. Talvez mais.*

Procurei não pensar mais nisso. Somente John estava disposto a falar de coisas simples, como batalhas e bebidas, e refugiei-me em sua conversa.



Arton e seus Planos vizinhos são habitados por incontáveis formas de vida. De dragões ancestrais a deuses todopoderosos, passando por humanóides bestiais, mortos-vivos profanos, dinossauros imensos, seres celestiais e abissais, e até mesmo monstros de outros mundos ou eras. Mas nada, nada tão estranho ou incompreensível quanto os lefeu.

Desde as primeiras incursões da Tormenta, muito foi revelado. Membros da Academia Arcana e outros estudiosos, com base em informações trazidas por aventureiros, fizeram valiosas descobertas. Hoje conhecemos detalhes sobre a anatomia e a fisiologia dos invasores, e temos até mesmo alguma compreensão sobre sua mente e modo de vida.

No entanto, para cada pergunta respondida, surgem dez outras. Explorar a Tormenta é custoso, perigoso, mas ainda precisamos saber mais sobre o inimigo. Apenas com esse conhecimento Arton poderá forjar defesas e estratégias para ter uma chance de sobreviver.

Anatomia

Durante anos a aparência insetoide dos lefeu iludiu acadêmicos. Pensava-se na Tormenta como uma “praga de insetos extraplanares” quando a verdade é bem mais complexa.

Os lefeu não são artrópodes, não são insetos. Seus processos vitais não têm nada em comum com essas criaturas. Seus olhos imensos, patas articuladas, carapaças brilhantes, antenas e quelíceras são apenas uma faceta que adquirem aos nossos olhos. Uma forma que nossas próprias mentes lhes atribuem, para que consigamos compreender o que vemos.

Porque, assim como não podemos enxergar através de paredes, respirar lama ou comer pedra, também não podemos pensar em como um lefeu realmente é.

Anatomia Externa

Apesar de suas formas variadas (que, no passado, levaram sábios a pensar que se tratavam de várias raças ou espécies distintas), quase todos os lefeu têm as seguintes características em comum:

- Apresentam corpo e membros. Alguns têm estrutura humanóide básica: cabeça, tronco e membros (embora apenas alguns pos-

suam dois braços e duas pernas). Outros têm o corpo separado em tórax e abdome (como os insetos). Outros têm cabeça e tórax juntos em uma só parte, chamada cefalotórax (como aranhas e escorpiões). Outros, ainda, são como caranguejos — com um corpo sem cabeça ou abdome distinguíveis.

- Não possuem ossos ou esqueleto interno. A sustentação do corpo é realizada pelo exoesqueleto, que também funciona como carapaça protetora (veja adiante). Suas articulações lembram máquinas complexas, formadas por alavancas, ro-

lamentos e placas de proteção; alguns estudiosos, até hoje, sustentam que os lefeu na verdade são construtos extremamente sofisticados.

- Apresentam uma rígida carapaça externa. Não há material orgânico conhecido tão forte quanto a carapaça lefeu — e mesmo a maioria dos metais mundanos não supera sua resistência. Tem espessura variável, sendo em geral mais grossa na cabeça e tórax. Sua textura é irregular, apresentando espinhos e protuberâncias. A carapaça é totalmente impermeável, exceto à “matéria vermelha”.

Ele apenas
parecem insetos...

- Têm membros anteriores (braços ou patas dianteiras) equipados com garras, lâminas e outras armas naturais.

- Possuem olhos multifacetados, compostos por centenas de olhos menores, como os olhos das moscas.

- Possuem antenas, sejam longas e articuladas, ou muito curtas e numerosas, como uma pelagem em certas áreas do corpo.

- Possuem boca atrofiada, ou nenhuma boca aparente (embora alguns possuam presas, quelíceras e outras armas naturais semelhantes).

- São de cor vermelha, que fornece camuflagem natural em seu próprio ambiente.

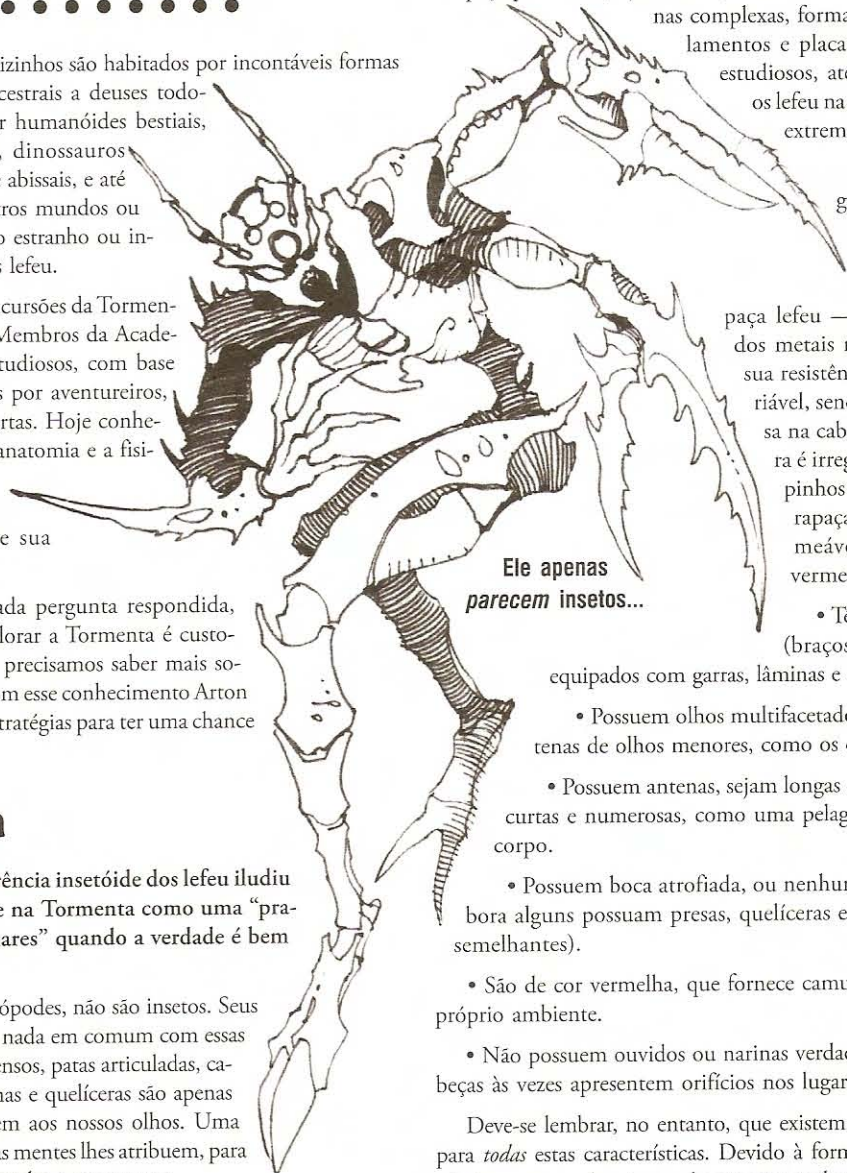
- Não possuem ouvidos ou narinas verdadeiros, embora suas cabeças às vezes apresentem orifícios nos lugares correspondentes.

Deve-se lembrar, no entanto, que existem entre os lefeu exceções para todas estas características. Devido à forma como estes seres são criados, um grande número de variações pode surgir — algumas únicas para cada indivíduo.

Anatomia Interna

Um exame superficial revela que a “carne” lefeu lembra uma massa cremosa, viscosa e pulsante, sem consistência firme. Em seus membros não há músculos, fibras, nem nada que pareça capaz de exercer a força tremenda desses seres. Suspeita-se que a “força muscular” dos lefeu na verdade provenha de seu sistema nervoso (veja adiante).

Seus órgãos flutuam em meio a essa substância elástica repulsiva, que amortece qualquer choque recebido pela carapaça externa —



sendo, por essa razão, extremamente difícil atingir um lefeu em seus órgãos vitais. Além disso, quase todos os órgãos lefeu são duplicados: eles são imunes a sucessos decisivos, ataques furtivos e similares.

Pelo menos metade dos órgãos e sistemas fisiológicos lefeu permanecem desconhecidos. Em seus corpos circulam substâncias e energias que nenhum sábio consegue sequer nomear, muito menos imaginar a sua serventia.

Cérebro e Sistema Nervoso

Por algum tempo, pensou-se que os lefeu não possuíam cérebro. Isso não poderia estar mais errado.

Essas criaturas têm um extenso cérebro, que não fica localizado apenas na cabeça. Este grande órgão espalha-se por todo o corpo, em uma camada logo abaixo da carapaça externa, formando uma densa rede fibrosa — que equivale a 14% do peso total do corpo. Uma vez que o cérebro humano corresponde a apenas 2% do peso total do corpo, a verdadeira capacidade mental dos lefeu é inimaginável.

Devido à ausência de músculos como conhecemos, suspeita-se que esse “cérebro” seja também responsável por sua movimentação. Existe a teoria de que a inteligência de cada lefeu esteja diretamente relacionada a seu tamanho e/ou força. Ou ainda, que sua força física na verdade seja originada de uma estranha forma de magia conhecida como “psiquismo”, quase desconhecida em Arton.

Ao contrário de outros humanóides, o cérebro lefeu não tem áreas tão especializadas. A perda de uma pequena parte, como um braço ou pata, não afeta o indivíduo — pelo menos, não de qualquer forma que consigamos notar.

Nenhum estudioso foi capaz de determinar, ainda, se os lefeu sentem dor.

Sentidos

Visão: os olhos múltiplos dos lefeu oferecem um amplo campo de visão, que torna difícil apanhá-los de surpresa, e impossível flanqueá-los. Como todas as aberrações, os lefeu podem ver no escuro, mas sem distinguir cores. Eles também não parecem capazes de distinguir cores sob iluminação: exceto pelo vermelho, todas as outras cores que conhecemos talvez sejam ignoradas por eles.

Audição: também aguçada, embora os lefeu não possuam ouvidos. Eles captam sons através das antenas, sejam as maiores que ficam na cabeça, sejam as menores que formam pelagens ralas em certas partes do corpo.

Olfato: como não respiram e nem digerem alimentos como fazemos (veja adiante), os lefeu têm um olfato e paladar rudimentares. Ainda não se conhece nenhum lefeu que possua a qualidade especial faro.

Tato: talvez o menos desenvolvido sentido lefeu. Eles experimentam o mundo sob suas carapaças, com sua pele-cérebro. Assim como não conseguem sentir qualquer toque, também não parecem capazes de sentir dor — defesa ou deficiência, não se sabe ao certo.

Sentido Sísmico: em sua realidade nativa, não existe diferença entre lefeu e não-lefeu. Eles fazem parte do todo, percebem tudo que existe à volta. Por esse motivo, em áreas de Tormenta (ou quaisquer lugares feitos da mesma matéria vermelha), todo lefeu consegue per-

ceber outras criaturas que estejam em contato direto com o chão. O alcance do sentido sísmico depende dos dados de vida do lefeu.

Percepção Temporal: este sentido é desconhecido em Arton, mesmo pelos deuses, embora até o mais fraco lefeu o possua. Criaturas da Tormenta experimentam passado, presente e futuro ao mesmo tempo, através de um sentido misterioso. Podem antever os movimentos de seus oponentes em combate. Em termos de jogo, um lefeu soma seu modificador de Sabedoria como um bônus de intuição em suas jogadas de ataque, testes de resistência de Reflexos e Classe de Armadura.

Sistema Digestivo

Ainda não existe certeza sobre aquilo que alimenta os lefeu. A teoria mais aceita até agora diz que eles absorvem emanções de magia ou energia emitidas pela própria Tormenta e suas manifestações, assim como uma planta absorve luz do sol. Em palavras mais simples, os lefeu são nutridos pela cor vermelha.

Se eles sorvem apenas a vermelhidão da Tormenta, ou *qualquer* cor vermelha, não é sabido. Mas esse fato talvez explique a incontrolável sede de sangue demonstrada por muitos demônios da Tormenta quando estão fora de suas áreas; eles se alimentam da *cor* do sangue.

Sua nutrição é absorvida diretamente pela carapaça, passando a circular pela carne pastosa — sem a necessidade de nada parecido com um coração. É interessante notar que os lefeu quase não precisam de nutrição, exceto quando feridos ou desgastados por outros motivos. Suspeita-se, inclusive, que certas protuberâncias irregulares na carapaça sejam “reserva de energia”, como as corcovas dos camelos.

Embora pareçam capazes de nutrir-se da própria Tormenta, muitos lefeu possuem um tipo de “estômago” capaz de digerir a matéria do Plano Material. Assim, na ausência de irradiação adequada, um lefeu pode alimentar-se de outros materiais, embora esse processo seja menos eficiente. Por esse motivo, comunidades lefeu usam máquinas para processar (“corromper” é uma palavra muito melhor) sua alimentação em grandes tonéis de matéria vermelha líquida, um processo semelhante à digestão externa de certos insetos.

Não existe razão aparente pela qual um lefeu não poderia comer *qualquer* substância. No entanto, pela observação de seu comportamento, matéria orgânica parece ser mais eficiente, ou de mais fácil “corrupção”.

Outros Sistemas

Sistemas Inexistentes: os lefeu não realizam nenhum tipo de excreção, porque não desperdiçam nada daquilo que absorvem. Contudo, pode-se especular que um lefeu poderia ser “envenenado” ao ingerir matéria comum em excesso, ou materiais que não possam ser corrompidos.

Os lefeu também não respiram. Eles não precisam de oxigênio para queimar açúcares, como nós.

...mas
não são!



Os lefeu não têm sistema reprodutivo, nem sexos diferenciados (pelo menos, nenhum sexo aparente). Não são hermafroditas: são apenas assexuados. Sua estranha reprodução parece ser totalmente artificial, sem envolver acasalamento.

Pulmões Artificiais: embora os lefeu não respirem, alguns indivíduos capturados e dissecados mostravam evidência de pulmões rudimentares. Não se conhece, ainda, a função real desses órgãos; especula-se que poderiam fornecer à criatura um olfato mais aguçado, retraindo partículas químicas do ar.

Gema da Tormenta: normalmente localizado na cabeça (ou próximo a ela), este órgão lembra uma esfera polpuda de carne fibrosa, entrecortada por veios de cristal duro como diamante. Minúsculas faíscas percorrem os veios continuamente, mesmo após a remoção. Por muito tempo pensou-se que este órgão seria o verdadeiro cérebro da criatura — mas experimentos exaustivos na Academia Arcana mostraram que um lefeu pode viver indefinidamente após sua extração.

Sua função real é ainda desconhecida. Sabe-se apenas que a gema é menor em criaturas de castas mais baixas, atingindo o tamanho de um crânio humano (ou maior) entre membros de castas mais elevadas. Sabe-se, também, que estas gemas são elementos importantes na fabricação de itens mágicos protetores contra a Tormenta; conforme o tamanho, podem atingir um altíssimo preço de mercado.

Órgãos Adicionais: acredita-se que os lefeu mais poderosos (em especial os terríveis Lordes da Tormenta) possuam outros órgãos de função desconhecida. Suas capacidades físicas e poderes sobre o ambiente — que membros de outras raças só conseguem igualar através de magia — são evidência de processos fisiológicos ainda desconhecidos.

Ciclo Vital

Os lefeu não nascem: eles são *fabricados*, em uma estrutura especializada chamada Criadouro (veja em “Inferno na Terra”). A “gestação” requer aproximadamente um mês, mas pode ser encurtada através de maior ingestão de matéria pelo Criadouro.

Os lefeu não têm infância, nem estágio larval. Iniciam sua vida como *uktril*, a casta mais baixa. São soldados e trabalhadores braçais. Já nascem maduros, com instintos e conhecimento básico para sobreviver e desempenhar suas funções.

Ocasionalmente, quando um Lorde da Tormenta requer servos mais poderosos, alguns de seus lefeu já nascem como membros de castas mais altas — ao custo de uma gestação mais longa, entre dois e cinco meses. Um Lorde também parece ter a habilidade de supervisionar pessoalmente a gestação de uma criatura, provendo-lhe qualidades específicas para seus planos.

Os lefeu são efetivamente imortais. Envelhecimento e doenças são inimigos que venceram há muito tempo. Teoricamente, uma vez que precisam de nutrição, é possível que possam morrer de fome — mas nenhum experimento de privação foi, até agora, capaz de matar um deles. Talvez consigam viver durante anos sem qualquer nutriente. Na prática, um lefeu só pode morrer de forma violenta.

Embora aventureiros já tenham relatado encontros com demônios da Tormenta “adormecidos”, um lefeu não precisa de sono ou descanso. Em geral eles ficam em repouso simplesmente porque seus serviços não são necessários — ou como forma de camuflagem, para emboscar suas vítimas.

São ainda misteriosas as razões que levam um lefeu a evoluir para castas mais avançadas. Os acadêmicos não entram em acordo sobre esse aspecto. Alguns dizem que essa evolução é inevitável — qualquer lefeu que viva tempo suficiente vai, eventualmente, mudar para outra forma, assim como uma lagarta muda para borboleta. Segundo outros, existe entre eles algum tipo de hierarquia social (como também acontece entre diabos e demônios), e ganhar status nessa hierarquia também resulta em mudanças físicas. Outros, ainda, estão certos de que as mudanças de casta são determinadas apenas pelo Lorde da Tormenta.

Em todos os casos, a metamorfose lefeu é *artificial*. O indivíduo a ser “evoluído” passa por intervenções cirúrgicas, montagem de membros e órgãos, banhos de vermelhidão líquida, implante de conhecimentos em sua mente. Os segredos dessas mutações são conhecidos por membros de poucas castas, e procedimentos mais complicados só podem ser realizados pelos próprios Lordes.

Não se sabe, absolutamente, como um Lorde da Tormenta é criado.

Aberrações e os Lefeu

Como já foi dito, descobertas revolucionárias sobre a natureza dos lefeu conflitam com teorias anteriores. Sabemos que os “demônios” da Tormenta, apesar do nome, não são demônios — este é um fato bem conhecido. E hoje, sabe-se também que eles *não* são extraplanares.

Um ser extraplanar é simplesmente alguém nativo de outro plano, que não seja o plano material de Arton. Populações inteiras destas criaturas habitam os Planos Elementais, os Reinos dos Deuses e outras dimensões vizinhas. Devido à vastidão de tais lugares, muitos de seus habitantes são até hoje desconhecidos. Por esse motivo, sempre pensou-se que os lefeu eram invasores de outro plano.

A verdade é muito pior. Os lefeu se originam de uma Criação estrangeira, uma existência alienígena, um multiverso com sua própria cosmologia planar. Eles são *mais* diferentes, *mais* distantes de nós que os demônios, anjos ou deuses. São *aberrações*.

O próprio conceito de “aberração” — uma criatura deformada, com habilidades estranhas e comportamento alienígena — é pouco conhecido em Arton, porque seres desse tipo são raros aqui. Observadores existem em pontos isolados, e sua criação é atribuída ao deus Thyatis. Aboletes são confundidos com os famosos Tiranos das Águas de Callistia (ou vice-versa). E até onde se sabe, devoradores de mentes nunca vieram até este mundo.

Hoje, os acadêmicos mais alarmistas suspeitam que *todas* as aberrações existentes em Arton — devoradores de mentes, aboletes, observadores, chuuls, gricks e quaisquer outras — sejam na verdade de origem lefeu. Ninguém sabe dizer se essa teoria, uma vez confirmada, seria boa notícia ou não.

A Mente Alienígena

Não podemos imaginar como os lefeu pensam, porque não podemos imaginar como realmente são.

Entre outras conquistas, a população lefeu transcendeu (ou destruiu, alguns preferem dizer) os limites do indivíduo. Não existe diferença entre um lefeu e outro — não há seres individuais, todos fazem parte da comunidade. Mais que isso, em sua Criação nativa não existe diferença entre lefeu e não-lefeu: eles simplesmente ocuparam, infestaram, substituíram *tudo* que existe. Instrumentos, estruturas, paisagens, matéria, energia, vida, morte, espaço, tempo. Tudo. A Anti-Criação lefeu é uma *realidade senciente*.

Em termos de jogo, em sua própria realidade nativa, demônios da Tormenta não possuem um valor de Carisma. Eles não sabem a diferença entre eles mesmos, e coisas que não são eles — porque *não existe diferença*. Um lefeu adquire um valor de Carisma apenas quando está em Arton (e mesmo assim, este valor quase nunca será muito elevado).

Compreender a mente lefeu é impossível. Mas podemos entender suas motivações, que receberam como herança de seus três deuses criadores. De Valkaria, eles receberam ambição e insatisfação, que os motiva a evoluir, avançar, conquistar. De Tilliann, receberam curiosidade intensa, a atração por segredos e mistérios, a busca pela novidade não importa o preço. E de Kallyadranoch, a ganância, cobiça, sede de poder, senso de superioridade, e impiedade com os fracos.

Todas estas metas impelem o povo da Tormenta. Não sabemos se eles experimentam qualquer tipo de prazer ou satisfação realizando tais metas; ou se agem por puro instinto, incapazes de seguir qualquer outro caminho. Ou talvez, por ambas as razões. O fato é que eles vivem e existem apenas para cumprir estes objetivos. Sugerir a um lefeu para “recuar”, ou mesmo “cessar de avançar”, é quase como pedir a uma mãe que mate seus filhos, ou a um clérigo que insulte seu

deus. Sob seu ponto de vista, privar-se de uma vantagem, conhecimento ou poder não é apenas tolice — é *inconcebível*.

Os lefeu não possuem qualquer conceito de moralidade, ou qualquer distinção entre “certo” e “errado”. Para eles, não existe razão para deixar de fazer algo quando fazê-lo é possível. Não demonstram qualquer simpatia, respeito ou piedade por outras criaturas exceto eles próprios. A própria existência de “outras” criaturas talvez seja ainda novidade para eles.

Por todas estas características, os lefeu são de tendência Caótica e Maligna, sem exceção.

O Tempo para os Lefeu

Uma das facetas menos compreensíveis da mentalidade lefeu é sua percepção unificada do tempo. A teoria mais aceita diz que eles percebem passado, presente e futuro como um único momento, atraídos de sentidos que não possuímos.

Essa teoria levanta muitas questões. Por que um lefeu não se prepara contra um inimigo que vai abatê-lo? Por que não evita uma emboscada, quando já tem conhecimento sobre ela? Eles já conhecem o resultado final de sua incursão a Arton? Isso que dizer que *não há esperança* para nós? Ou, se vão ser repelidos, por que *continuam*?

Uma hipótese é que a percepção de tempo lefeu seria *limitada*: eles conquistaram o tempo em sua própria realidade, mas ainda não o fizeram aqui. Suas “previsões” não excedem mais que alguns segundos no futuro, oferecendo apenas melhores manobras em combate — eles sabem de que direção virá um golpe, e sabem para que lado o oponente vai se esquivar.

Outra suposição, mais complexa, diz que os lefeu não enxergam o futuro da mesma forma que um adivinho ou vidente de Arton. Para eles, não existem possibilidades ou linhas de tempo alternativas — futuro e passado são uma coisa só. O passado não pode ser mudado. Portanto, também não se pode mudar o futuro, mesmo quando ele é conhecido.

Assim, um lefeu não evita uma emboscada porque nesse caso ela não aconteceria. Agir de forma contrária seria, de certa forma, absurdo para eles. Seria como perguntar: “por que você não evita a emboscada que sofreu ontem?”.

Perfeição: o Fim e o Início

Deuses. Dragões. Demônios. Elfos. Humanos. Muitos seres inteligentes julgam-se perfeitos. Alguns, mais modestos, julgam-se apenas “a mais avançada forma de vida”. Em quase todos os casos, são alegações baseadas em orgulho, arrogância ou ignorância.

Perfeição é o objetivo da evolução, o destino final de todas as criaturas. Será possível, então que os lefeu tenham atingido esse fim? Os lefeu são *perfeitos*?

Difícil imaginar que um inseto violento, cruel e disforme seja o retrato da perfeição. No entanto, estes seres venceram todas as fronteiras impostas por seu próprio universo. Sua existência é eterna e onipresente. Sua ciência e magia são capazes de *qualquer* façanha. Fome, doença, sofrimento, e até mesmo a morte, são coisas já esquecidas. Sua filosofia respondeu todas as grandes perguntas, todos os enigmas foram desvendados. Eles *podem* tudo, eles *são* tudo.

Quando todos os limites foram vencidos, o que resta para conquistar? Se a perfeição representa o ponto final da evolução, como continuar vivendo se você existe apenas para evoluir?

O Idioma Lefeu

Poucos sábios conseguiram estudar a linguagem lefeu e manter sua sanidade. A teoria mais aceita diz que a comunicação mental dos invasores é responsável pelo incrível desenvolvimento de sua filosofia. As respostas para os mistérios de seu universo são tão complexas que poderiam levar décadas para serem formuladas em idiomas comuns. Mas a linguagem lefeu pode fazê-lo em instantes.

Membros de castas mais baixas entendem apenas os conceitos mais básicos de seu idioma, enquanto castas mais altas são capazes de expressar idéias mais sofisticadas. Assim, um uktril pode transmitir idéias muito simples (equivalentes a um artoniano bem instruído). Um fggurath pode, com uma simples frase, expressar idéias que um sábio de Arton não poderia compreender após uma vida inteira de estudos. E assim por diante — as capacidades conceituais das castas superiores são inimagináveis.

Um lefeu pode aprender qualquer idioma de Arton com a mesma facilidade, digamos, que um humano teria para ouvir e repetir uma frase élfica simples. No entanto, por não possuir equipamento vocal, um lefeu não pode falar esse mesmo idioma. Apenas indivíduos modificados ou adaptados conseguem fazê-lo.

Ninguém tem certeza se os lefeu são atormentados por essa pergunta — mas é quase certo que sim. Perfeição representa, para eles, seu maior objetivo e também seu maior temor. Uma vez conquistada, nada mais restará. Apenas um grande vazio. Um nada.

Um Nada. Um Vazio.

Teria sido esta a origem de todas as coisas? A origem das entidades cósmicas conhecidas apenas como o Nada e o Vazio, que mais tarde criaram o Panteão? Uma realidade domada por uma raça perfeita que, ao realizar seu objetivo derradeiro, conheceu seu fim? E então um novo começo?

Alguns estudiosos e cultistas acreditam que sim. Acreditam que a Tormenta não é apenas inevitável, invencível — ela é *necessária*, parte importante do ciclo natural do cosmos. Para alguns, a Tormenta teria mais *direito* à existência que a própria Arton. A Tormenta é perfeita. Aqueles que juntarem-se à Tormenta serão agraciados com o privilégio de testemunhar o evento mais glorioso de todos: *o fim do universo*.

Por isso, há quem cultue a Tormenta.

Metas e Objetivos

Diante do destino inexorável — a extinção após a perfeição —, não é surpresa que os lefeu desesperados tenham enviado emissários a outros lugares, em busca de novos objetivos. *Qualquer* novo objetivo.

Um desses emissários, chegando a Arton, fez uma descoberta decisiva. Devido à intensa magia divina ambiente (oriunda de deuses maiores, que não existem mais na Anti-Criação da Tormenta), uma criatura com poder suficiente pode ascender ao status de divindade. Isso é algo novo para os lefeu: tornarem-se *deuses*.

Há quem discorde desta suposição. Afinal, como um todo, os lefeu são *muito mais poderosos* que qualquer deus. Mais que o simples poder divino, talvez o objeto de interesse dos lefeu seja a *adoração* recebida por eles. Alguns Lordes da Tormenta não parecem interessados em destruir Arton; querem ser venerados por seus habitantes.

No entanto, esse não parece ser o objetivo de todos os Lordes. Em represália contra uma antiga incursão de aventureiros à Anti-Criação — quando um lefeu foi morto, verdadeira blasfêmia contra sua raça —, os demônios da Tormenta querem vingança. Eles querem *destruir* Arton.

Existe, ainda, a questão da vingança contra seus antigos criadores. Ninguém sabe dizer (muitos temem até mesmo *pensar* no assunto) se os lefeu sabem a verdade sobre seus antigos três deuses. Talvez eles ainda ignorem que Valkaria, Tilliann e o Terceiro pertenciam ao Panteão de Arton. Talvez já conheçam esse fato, e estão invadindo nosso mundo justamente em busca de desforra. Ou talvez nem mesmo se importem.

Esse pode ser o sinal de que existe *divergência* entre os lefeu. Esse povo talvez não seja assim tão unificado quanto se pensa. Ou talvez, seus planos sejam tão intrincados que não podemos realmente compreendê-los.

De qualquer modo, sábios e estudiosos resumiram os possíveis objetivos lefeu:

- Aprender mais sobre Arton e seus Planos, através de observadores, espões, ou pela dominação dos nativos.
- Compreender o processo de transformação em deuses.
- Espalhar terror e respeito aos Lordes da Tormenta.

• Conquistar a adoração de Arton, substituindo os deuses do Panteão.

• Ampliar seus territórios, expandindo áreas de Tormenta e/ou criando áreas novas.

• Disseminar o culto aos Lordes entre os povos de Arton.

• Obrigar o próprio Panteão a curvar-se em reverência.

• Destruir Arton e seus planos, através das áreas de Tormenta.

• Corromper ou destruir elementos vitais para a sobrevivência de Arton, como a vida, a magia, a luz do sol...

• Chacinar todas as criaturas desta realidade.

• Determinar se ainda existe algo a ser conquistado.

A Sociedade Lefeu

Para um povo que não conhece diferenças entre seus indivíduos, o próprio conceito de “sociedade” parece estranho. Não sabemos como funcionam as relações entre os demônios da Tormenta em seu mundo nativo. Nunca saberemos.

No entanto, sabemos que os lefeu são velozmente adaptáveis e sedentos por novidade. O primeiro ataque em Tamu-ra não demonstrou qualquer lógica ou padrão, apenas caos e destruição cega. Mas os invasores vêm, cada vez mais, aprendendo e imitando nosso modo de vida. As manifestações mais recentes da Tormenta incluem cidades, fortalezas, templos e outros sinais de civilização.

Os lefeu parecem ser perfeitamente organizados, com funções definidas para cada criatura, um lugar pré-determinado para todos,

Os Lefeu e a Escrita

Não existe uma escrita lefeu nativa. Sua comunicação natural é rica, eficiente e *quase instantânea*: não existe, em sua própria sociedade, a necessidade de algo parecido. Se existiu uma escrita lefeu algum dia, ela foi esquecida.

Mas os lefeu ficaram surpresos com a descoberta da escrita em Arton. Não como comunicação ou registro de informação (para eles, algo obsoleto), mas por sua capacidade de *capturar idéias* e torná-las materiais. Para um lefeu, escrever sobre um deus em um pergaminho é o mesmo que capturar esse deus. Um poder assombroso!

Intrigados, alguns Lordes da Tormenta vêm empregando parte de seus recursos para inventar uma “escrita lefeu”. É uma tarefa trabalhosa: seu idioma tão complexo, tão pleno de simbologias e conceitos abstratos, desafia o espaço disponível em bibliotecas inteiras.

A grande ironia é que, através dessa escrita, os lefeu oferecem meios para que consigamos aprender sobre eles. Não podemos ouvir suas vozes, mas *podemos* ler seus textos! Nossa compreensão dessa escrita está ainda em seus primeiros passos — mas livros e pergaminhos lefeu são valiosíssimos, tesouros inestimáveis para aqueles que estudam os mistérios da Tormenta. Foi através deles, por exemplo, que pudemos determinar os nomes de suas castas.

Desnecessário dizer, tentar ler o idioma lefeu pode causar danos à mente.

segundo seus méritos, necessidades e capacidades. Se eles eram assim em sua realidade nativa, ou apenas adquiriram esse comportamento após conhecer nosso mundo, não se sabe.

Na falta de termo melhor, os lefeu são divididos em *castas*.

Uktril: a casta mais baixa, formada por trabalhadores braçais e soldados rasos. São a força de trabalho não-especializada, mantendo cidades e estruturas funcionando. Também atuam como soldados de baixo escalão, patrulhando regiões de Fronteira ou arrebanhando escravos. Os uktril apresentam pouca variação em suas formas físicas, e vivem unicamente para suas funções designadas.

Qerluakk: são soldados treinados. Composta unicamente de guerreiros, esta casta preenche a maior parte das legiões lefeu. Diferente dos uktril, os qerluakk são responsáveis por funções mais especializadas, como liderar patrulhas, vigiar estruturas ou inspecionar novas tropas. Podem apresentar uma grande variedade de formas físicas — humanóides, quadrúpedes, insetóides, monstros alados...

Hikarel: especialistas que desempenham a maior parte das tarefas superiores na sociedade lefeu. Fazem parte desta casta as estruturas vivas (exceto o Criadouro), infiltradores, cientistas, exploradores, médicos, “artistas” e outros indivíduos com funções específicas. Alguns soldados, como o colosso da Tormenta, também pertencem a essa casta.

Fggurath: casta superior de sábios, semelhante aos hikarel, mais responsável por tarefas consideradas mais importantes e/ou nobres. Pertencem a esta casta os Criadouros, os Cérebros Externos, os bate-dores e exploradores únicos (como o albino) e os mais poderosos soldados. Os fggurath são, sem exceção, indivíduos de poder e conhecimento incríveis. Mesmo o mais fraco entre eles pode dizimar um exército de heróis.

Lekael: são os temíveis Lordes da Tormenta. Em Arton, cada lekael governa uma área de Tormenta específica. É possível que estes seres não existam na realidade nativa lefeu — eles teriam sido gerados aqui, como uma forma de imitar o poder e autoridade exercidos por regentes e deuses. Alguns são predominantemente guerreiros, enquanto outros preferem ser cientistas ou inventores (como Aharadak, o Lorde de Zakharov).

Os Cinco Reis Impossíveis: embora não constituam uma casta propriamente dita, estes seres representam o último estágio conheci-

do na sociedade lefeu. Muito pouco é conhecido sobre eles (veja adiante, em “Religião”). Não se sabe, por exemplo, se um lefeu suficientemente poderoso pode ascender a esse estágio.

Relações Sociais

A maior parte dos lefeu começa a vida pertencendo à casta mais baixa. Embora as relações entre castas diferentes sejam ainda um mistério, não há evidência de que membros de castas mais baixas sejam desprezados pelos demais: seu papel parece ser considerado natural e necessário.

Não parece existir qualquer forma de conflito interno na sociedade lefeu. Talvez isso ocorra porque cada indivíduo já nasce (ou melhor, é criado) plenamente satisfeito em realizar suas próprias funções. Não há disputas de hierarquia, não há rivalidade ou competição — embora sejam ambiciosos como *povo*, cada criatura lefeu parece satisfeita com sua própria posição. Não existe, assim, qualquer *razão* para conflitos.

Qualquer lefeu obedece cegamente qualquer ordem de membros das castas superiores, até mesmo ordens suicidas. Mesmo assim, um comandante evita sacrifícios desnecessários — não por qualquer razão moral ou ética, mas porque seria desperdício de recursos. Não parece existir, entre os lefeu, qualquer forma de punição ou execução por crimes (exceto nas ocasiões em que tentam imitar ou aterrorizar habitantes de Arton).

Ninguém sabe se os lefeu temem a morte. Em geral, eles não sacrificam suas vidas sem um propósito (o qual nem sempre podemos entender), mas também não recuam diante de perigo ou destruição certa. Talvez tenham esquecido como a morte pode ser. Talvez, através de sua percepção do tempo, eles *saibam* quando vão morrer — mas não possam fazer nada para evitar esse evento.

Por tudo isso, a sociedade lefeu funciona com tamanha eficácia e inexorabilidade. Pela devoção extrema de seus membros, suas vidas infinitas e sua percepção unificada do tempo. Sacrificar-se pela raça não é, para eles, um ato de heroísmo: é tão natural quanto respirar é para nós.

Os lefeu não se organizam em famílias, pois não existe entre eles o conceito de “parentesco” como conhecemos. Já foi observado que, às vezes, alguns lefeu apreciam a companhia um do outro, formando algum tipo de laço que *poderia* ser amizade. Mas poucos acadêmicos em Arton apoiam esta teoria.

Os poucos que observaram comunidades lefeu em sua realidade nativa falam de cidades semelhantes a colméias, onde as castas vivem isoladas. Mesmo que isso seja verdade (qualquer testemunho de alguém que visita a Anti-Criação é altamente duvidoso), tal comportamento deve ser apenas simbólico, uma vez que espaço e distâncias não representam barreiras para os lefeu. Apenas membros de castas elevadas têm “casas” ou habitações próprias. Os uktril e qerluakk não conhecem a necessidade ou desejo de qualquer outra coisa além de seu trabalho — e, como não precisam descansar, nunca deixam seus postos. Os hikarel e fggurath possuem habitações próprias, enquanto os lekael vivem (teoricamente) em fortalezas ou cidadelas.

Relações com Outras Raças

Após longas eras de unificação total, os lefeu esqueceram que poderia haver qualquer diferença entre eles próprios, e qualquer outra coisa que não fossem eles próprios. Assim, a descoberta de outras realidades — povoadas por *outras* criaturas — deve ter sido chocante para eles.

Nomes Lefeu

Os recentes estudos da escrita lefeu levaram à revelação de alguns nomes que eles utilizam, como suas castas e certas criaturas. Mas a verdade é muito mais complexa.

Palavras como “lefeu”, “uktril” ou “lekael” são apenas uma fração, um aspecto dos nomes verdadeiros. Representam (mal) o *som* aproximado desses nomes, mas nem ao menos começam a tocar seus aspectos mais profundos.

Um nome lefeu é longo, complexo demais para ser representado em nossa língua. O nome de um único indivíduo, região ou objeto poderia ocupar uma enciclopédia de muitos volumes — porque, devido à percepção de tempo dos lefeu, esse simples nome funciona como um relato de *toda a sua história*. Um nome lefeu diz *tudo* o que aconteceu e acontecerá com aquela pessoa, região ou objeto, com *precisão exata*. E a incrível velocidade da comunicação lefeu permite pronunciar toda essa informação em um instante.

Embora tudo esteja no campo das conjecturas, é possível que os lefeu tenham precisado de muito tempo e esforço apenas para *entender* esse conceito. Talvez tenham considerado essa idéia perturbadora, ou mesmo blasfema. Sua primeira reação, o ataque fulminante a Tamu-ra, teria sido puramente instintiva. Como quando matamos um inseto por simples reflexo.

Hoje, não há dúvida de que eles entendem a existência de outros-que-não-sejam-eles. Eles estudam, observam, aprendem com os “estranhos” — mas em hipótese alguma pensam em nós como iguais, ou remotamente semelhantes. Nunca saberemos realmente como somos vistos pelos demônios da Tormenta, mas é bem possível que nossa própria existência seja considerada hedionda.

Ninguém sabe ao certo se os lefeu conseguem perceber as diferenças entre as muitas criaturas de Arton. Eles talvez não sejam capazes de distinguir entre um homem e uma mulher, um humano e um elfo, ou mesmo um goblin e um dragão. Talvez nem saibam a diferença entre um ser vivo e um objeto inanimado, o que explicaria sua frieza: você sentiria remorso ao rasgar uma folha de papel inútil? Para um lefeu, *você* é uma folha de papel inútil.

Claro, como em quase tudo ligado aos lefeu, há evidências que contradizem esta teoria. Com certeza, os lefeu *sabem* que seres inteligentes podem adorá-los e elevá-los ao status divino. Este pode ser, sob seu ponto de vista, a *única* diferença entre um ser humano e uma folha de papel inútil.

A conclusão é apavorante: outros seres são úteis para os lefeu *apenas quando são capazes de adorá-los como deuses*.

Comunicação

Os lefeu não respiram, e também não falam através de sons. Até hoje, não se conhece exatamente o meio pelo qual se comunicam. Mas experimentos realizados pela Academia Arcana levaram a certas conclusões:

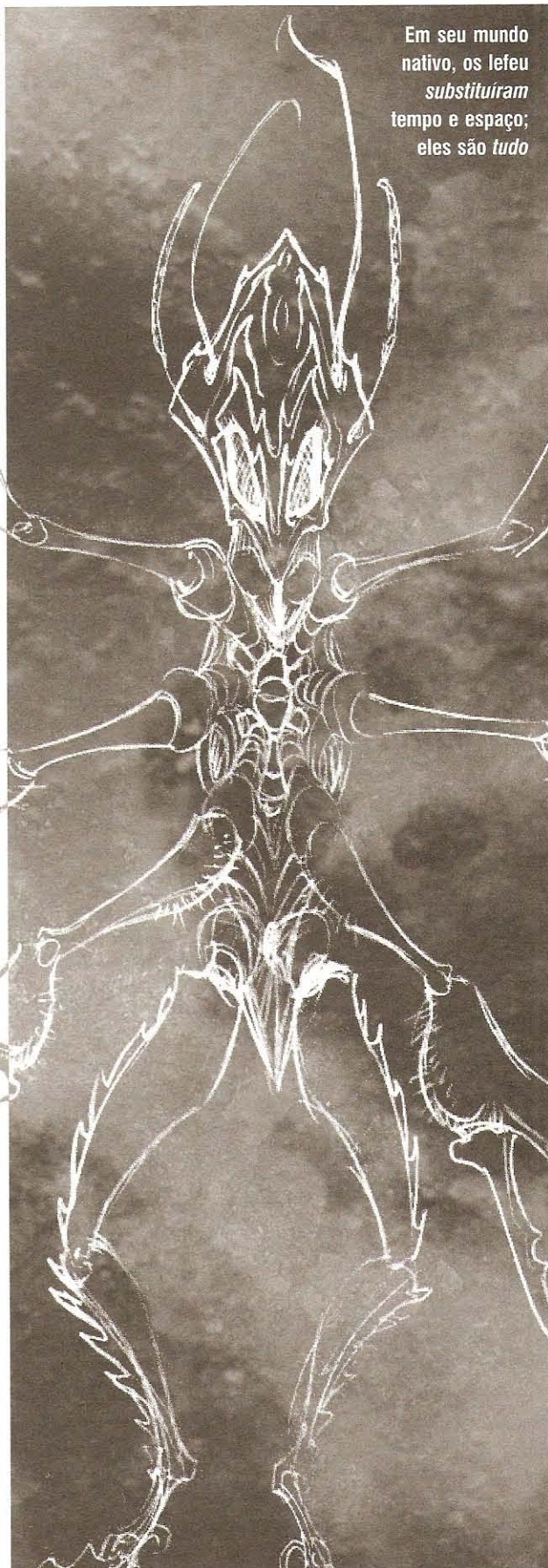
- Os lefeu não parecem capazes de comunicar-se fora de uma área de Tormenta. Assim como nossa voz é levada pelo vento, é possível que a “voz” lefeu (ou seu equivalente) seja também conduzida através de um meio específico, que existe apenas na Tormenta. Obviamente, nenhum nativo de Arton dispõe de sentidos próprios para perceber essa “voz”: alguns magos tentam desenvolver magias que consigam esse efeito.

- A comunicação lefeu talvez seja realizada através de algo chamado “telepatia”. Aventureiros e acadêmicos experientes em viagens planares declaram a existência de uma forma exótica de magia, chamada “psiquismo”. Esse estranho poder da mente inteligente seria capaz de feitos tão assombrosos quanto a magia arcana ou divina, mas não há qualquer evidência de sua manifestação em Arton. Assim como a magia divina não funciona na Anti-Criação lefeu, é possível que o assim chamado “psiquismo” também não funcione aqui — exceto em áreas de Tormenta.

- A comunicação lefeu não parece limitada pela distância. A Tormenta parece ser capaz de propagar sua “voz” por toda a extensão de uma área. No entanto, não há ainda nenhuma prova de que a comunicação lefeu possa alcançar uma área de Tormenta diferente.

- Os Lordes da Tormenta, como sempre, são exceções para todas estas regras. Eles parecem ser capazes de comunicar-se além de suas respectivas áreas de Tormenta, e podem falar mentalmente com certas pessoas escolhidas.

Em seu mundo nativo, os lefeu substituíram tempo e espaço; eles são tudo



Religião: os Cinco Reis Impossíveis

Se os demônios da Tormenta compreendem o conceito de religião, é evidente que não o respeitam. Religiosidade supõe não apenas crença em seres superiores, mas também devoção e subserviência voluntárias a esses seres. Para os lefeu, isso deve ser impensável, uma blasfêmia contra a existência.

Também deve-se lembrar que, para os lefeu, não existe pós-vida. Eles não morrem, nem mesmo possuem alma ou espírito. Não existe uma jornada final, não há “inferno” ou “paraíso” — em seu multiverso, esses lugares já foram conquistados e ocupados. Esse fato também reduz a importância ou necessidade de uma religião.

No entanto, descobrindo o poder dos deuses de Arton, os lefeu passaram a considerar a religião como uma ferramenta útil. Os próprios lefeu são incapazes de fornecer essa devoção — é impossível para eles respeitar ou venerar alguém. Embora alguns deles tragam títulos como “sacerdotes” ou “clérigos”, na prática são apenas pastores ou supervisores de cultos: eles não respeitam verdadeiramente nenhuma divindade.

O mais próximo que os lefeu possuem de uma religião ou panteão são os Cinco Reis Impossíveis. São os lefeu mais poderosos de todos, os verdadeiros líderes de sua realidade, seres que nem mesmo um Lorde da Tormenta pode igualar.

A existência dos Cinco Reis é hipotética — nenhum estudioso em Arton sabe dizer se eles existem realmente, ou são apenas mais uma invenção lefeu em suas tentativas de imitar nossos costumes. De qualquer forma, eles raramente interferem com a sociedade lefeu, e mesmo um deus não poderia compreender suas motivações e estratégias. Apenas o Nada e o Vazio poderiam rivalizar com eles, em poder.

O Cavaleiro Vermelho: na forma de um majestoso e apavorante guerreiro de armadura, sobre um corcel gigantesco (que, na verdade, faz parte de seu corpo), o Cavaleiro Vermelho é o menos alienígena dos Reis Impossíveis. Também é o único que demonstra interesse ocasional pelos assuntos das criaturas inferiores. É considerado o lutador perfeito, o general capaz de vencer qualquer batalha e triunfar sobre milhões de inimigos. Ele teria liderado a chacinha contra os antigos deuses lefeu.

O Verme Devorador: tem exatamente a aparência de um verme gigantesco, com centenas de quilômetros de comprimento. Sua existência se resume a devorar tudo pela frente, destruindo grandes áreas da realidade lefeu, apenas para em seguida expelir matéria vermelha crua, dando origem a novas estruturas e regiões. O Verme Devorador encarna a ausência de moralidade dos lefeu, destruindo sem pensar ou perceber, apenas para renovar o que está no caminho.

O Lorde Labirinto: este ser existe como um gigantesco e interminável labirinto, e representa a ambição e descontentamento dos lefeu. É impossível seguir seus meandros até o fim; ele é um enigma insolúvel, que desafia todos os lefeu. Esse desafio vivo é uma lembrança constante de que apenas a insatisfação e cobiça levaram sua raça ao ápice.

A Estrela Infernal: um imenso sol, muito maior e mais quente que qualquer estrela no multiverso de Arton. Com seu corpo letal e indestrutível, representa as infinitas formas que os lefeu podem assumir. Também personifica a versatilidade e inventividade, lembrando que prender-se a conceitos antigos é desperdiçar potencial para crescimento.

A Palavra Infinita: o mais estranho Rei Impossível não tem corpo físico: ele é um *som*. A Palavra Infinita encarna todo o conhecimento lefeu, todas as invenções e descobertas que esta raça prodigiosa realizou em sua história. Ele se manifesta como uma música distante, em momentos de criação.

Os Demônios da Tormenta

Pessoal e socialmente, os lefeu não existem como indivíduos. Fisicamente, no entanto, sua variedade de formas e tamanhos é imensurável. A Academia Arcana luta para tentar catalogá-los, mas cada nova expedição de heróis relata encontros com demônios jamais vistos antes.

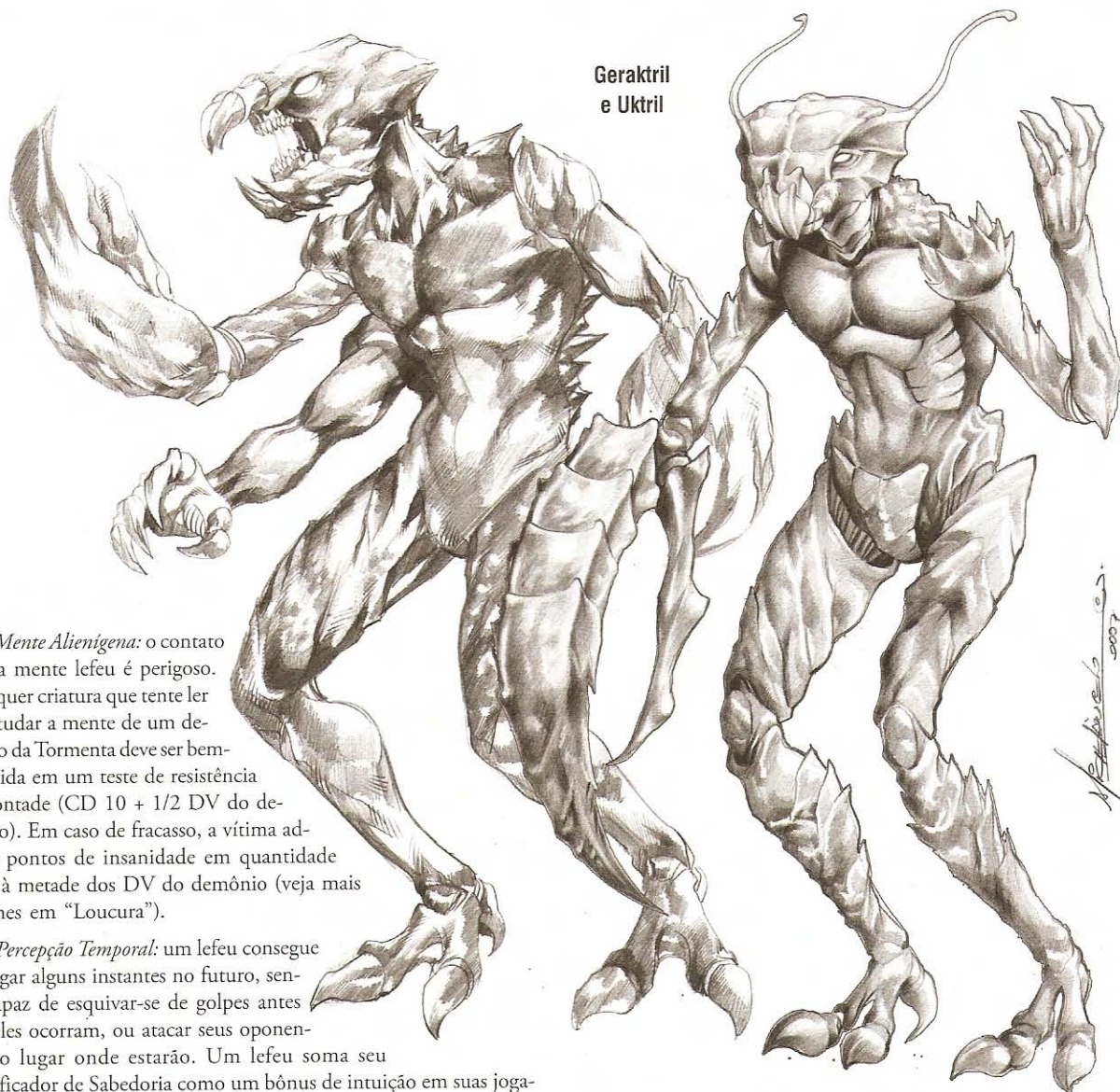
Os demônios da Tormenta encontrados em *Tormenta D20: Guia do Mestre* correspondem aos primeiros — e imprecisos — relatos de encontros com aventureiros. Seus nomes e sistema de castas eram desconhecidos, e mesmo suas habilidades não correspondem à atual realidade. Não faltam motivos, desde testemunhos distorcidos pela loucura, espécies variantes em cada área, até mutações mais recentes promovidas pelos lefeu.

As informações e regras apresentadas a seguir substituem todas aquelas encontradas em *Tormenta D20: Guia do Mestre* e quaisquer outros títulos.

Características dos Lefeu

Todos os demônios da Tormenta são criaturas do tipo aberração e do subtipo lefeu. Toda criatura do subtipo lefeu tem as seguintes características:

- **Coordenação Perfeita:** o sistema nervoso lefeu, espalhado por todo o corpo, é extremamente eficaz em realizar múltiplas tarefas ao mesmo tempo. Por esse motivo, eles podem atacar com todos seus membros sem sofrer penalidades por combater com múltiplas armas. No entanto, só podem receber ataques adicionais por bônus base de ataque com um único membro.
- **Imortalidade:** os lefeu não precisam se alimentar, dormir ou respirar. Também não envelhecem, e só morrem por causas violentas.
- **Imunidades:** demônios da Tormenta são imunes a ácido, ataques furtivos, dreno de energia, dreno de habilidade, eletricidade, fogo, frio, metamorfose, morte por dano massivo, paralisia, petrificação, sônico, sono, sucessos decisivos e veneno. Demônios da Tormenta podem sofrer dano de energia quando ela provém de um conjurador com o talento Energia da Tormenta (veja em “Novos Talentos”).
- **Insanidade da Tormenta:** qualquer criatura inteligente (Int 3 ou mais) que veja um demônio da Tormenta pode sofrer danos mentais. Ao observar um único lefeu, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 DV do demônio). Em caso de fracasso, a vítima adquire pontos de insanidade em quantidade igual à metade dos DV do demônio (veja mais detalhes em “Loucura”). Caso seja um grupo de lefeu, apenas um teste deve ser feito, com uma CD igual a 10 + 1/2 DV do demônio com a maior quantidade de Dados de Vida, +1/10 da soma dos DV dos outros demônios. Em caso de fracasso, a vítima adquire pontos de insanidade em quantidade igual à metade dos DV do demônio com a maior quantidade de DV, +1/10 da soma dos DV dos outros demônios. Em caso de sucesso no teste de resistência de Vontade, um personagem fica imune a este ataque por um dia.



Geraktril
e Uktril

- **Mente Alienígena:** o contato com a mente lefeu é perigoso. Qualquer criatura que tente ler ou estudar a mente de um demônio da Tormenta deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 DV do demônio). Em caso de fracasso, a vítima adquire pontos de insanidade em quantidade igual à metade dos DV do demônio (veja mais detalhes em "Loucura").

- **Percepção Temporal:** um lefeu consegue enxergar alguns instantes no futuro, sendo capaz de esquivar-se de golpes antes que eles ocorram, ou atacar seus oponentes no lugar onde estarão. Um lefeu soma seu modificador de Sabedoria como um bônus de intuição em suas jogadas de ataque, testes de resistência de Reflexos e Classe de Armadura.

- **Sentido Sísmico:** um lefeu consegue perceber outras criaturas que estejam em contato direto com o chão. O alcance do sentido sísmico do lefeu é de 1,5 m para cada DV que ele possui. Esta habilidade funciona apenas em áreas de Tormenta.

- **Visão Ampla:** por seus olhos grandes e múltiplos, um lefeu recebe +4 de bônus em testes de Observar, e não pode ser flanqueado.

- **Visão no Escuro:** 18m.

Já que não existe magia na Anti-Criação, todas as características dos lefeu são consideradas habilidades extraordinárias.

Casta Uktril

A mais baixa casta lefeu é formada por soldados e operários fisicamente idênticos entre si, criaturas "produzidas em massa", que compõem a maior parte de suas tropas. Em Tamu-ra, membros desta casta eram conhecidos como *kanatur*, ou "homem-formiga-diabo".

Uktril

ND 4

Os uktril lembram humanóides de elevada estatura (em média 2m), corpo delgado e carapaça vermelha articulada. A cabeçorra lembra uma formiga. Seus braços são desiguais: um deles termina em uma mão funcional, enquanto o outro pode ser uma ferramenta ou arma, conforme a função da criatura.

Uktril existem em quase todos os pontos de uma área de Tormenta, realizando tarefas diversas em suas comunidades. Pequenos grupos destes monstros percorrem as fronteiras, atacando intrusos ou realizando pilhagens em aldeias próximas, para capturar escravos. São, quase sempre, os primeiros demônios encontrados por exploradores que aventuram-se na Tormenta. Em regiões mais profundas, formam verdadeiras legiões prontas para avançar como enxames sob o comando de seus mestres.

Combate

Os uktril exploram sua superioridade numérica e destemor pela morte, sacrificando todos os membros de uma unidade para abater

pelo menos um inimigo. Eles concentram seus ataques em um único adversário (normalmente aquele que parece mais fraco em combate), tentando receber bônus por flanquear.

Uktril: ND 4; Aberração Média (Lefeu); DV 6d8+18; 45 PV; Inic. +7; Desl. 9m; CA 20 (+3 Des, +6 natural, +1 intuição), toque 14, surpresa 17; Atq Base +4; Agr +9; corpo-a-corpo: pinça +11 (1d8+5); Atq Ttl corpo-a-corpo: pinça +11 (1d8+5) e garra +10 (1d4+2); AE insanidade da Tormenta (3 PI; Vontade CD 13 anula); QE características de lefeu, redução de dano 5/mágica; Tend. Sempre CM; TR Fort +5, Ref +6, Von +6; For 20, Des 16, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 2.

Perícias e Talentos: Observar +10, Saltar +9; Arma Natural Aprimorada (pinça), Foco em Arma (pinça), Iniciativa Aprimorada.

Casta Qerluakk

A casta qerluakk é formada por guerreiros especializados. A maior parte dos lefeu encontrados e confrontados por aventureiros (e também vistos em *Tormenta D20: Guia do Mestre*) pertence a essa casta.

Geraktril

ND 6

Outrora conhecidos como *tai-kanatur* ("rei dos homens-formiga-diabo"), os geraktril parecem atuar como comandantes para os uktril e oficiais das legiões lefeu — mas também podem ser vistos formando pequenos grupos. Exceto pelos próprios uktril, são os demônios da Tormenta mais frequentemente avistados por aventureiros.

Sua forma lembra um uktril mais avançado, com a mesma aparência aproximada, exceto pelo fato de que possuem três braços — dois deles em um mesmo lado do corpo, terminando em pinças terríveis.

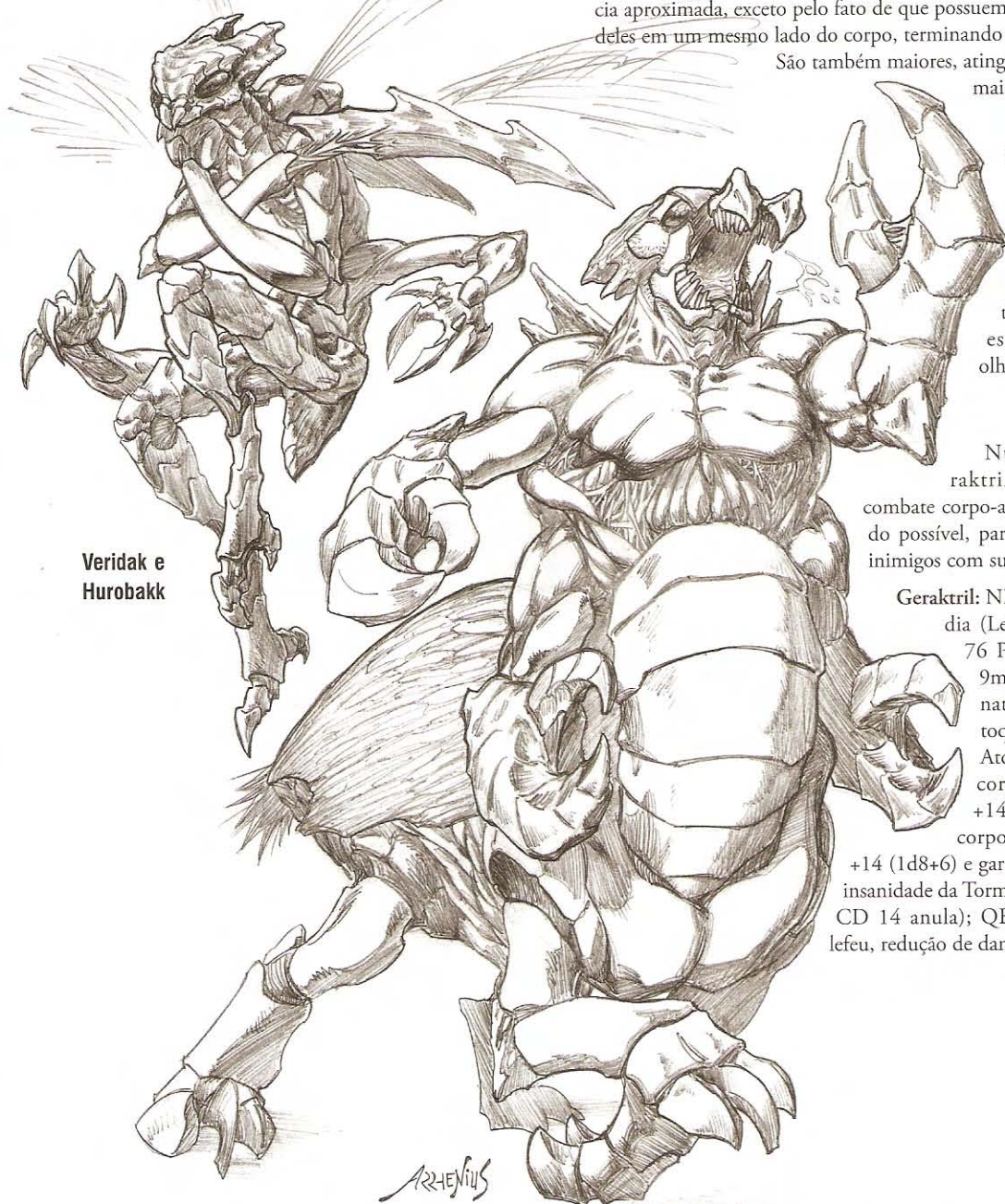
São também maiores, atingindo três metros ou mais de altura.

Os geraktril apresentam variações mais marcantes em sua aparência: irregularidades em sua carapaça permitem que se identifique um indivíduo específico com um olhar atento.

Combate

Numa luta, um geraktril tenta entrar em combate corpo-a-corpo o mais rápido possível, para então atacar seus inimigos com suas pinças.

Geraktril: ND 6; Aberração Média (Lefeu); DV 9d8+36; 76 PV; Inic. +8; Desl. 9m; CA 22 (+4 Des, +7 natural, +1 intuição), toque 15, surpresa 18; Atq Base +6; Agr +12; corpo-a-corpo: pinça +14 (1d8+6); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 pinças +14 (1d8+6) e garra +13 (1d4+3); AE insanidade da Tormenta (4 PI; Vontade CD 14 anula); QE características de lefeu, redução de dano 10/mágica; Tend.



Veridak e
Hurobakk

Sempre CM; TR Fort +7, Ref +8, Von +7; For 22, Des 18, Con 18, Int 12, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +15, Intimidação +5, Observar +17, Saltar +15; Arma Natural Aprimorada (pinça), Armadura Natural Aprimorada, Foco em Arma (pinça), Iniciativa Aprimorada.

Hurobakk

ND 9

Criaturas de poder de combate impressionante, os hurobakk são guerreiros de elite que fornecem suporte e força de ataque devastadora aos batalhões lefeu. Equivalentes (em linhas gerais) à cavalaria pesada em um exército do Reinado, os hurobakk entram em cena quando o inimigo é forte demais para as fileiras normais uktril e geraktril.

Os hurobakk lembram um inseto quadrúpede, com um segundo tronco ereto emergindo do primeiro (de forma similar a um centauro), com quatro braços adicionais e uma cabeçorra insetóide. Seus braços anteriores têm a forma de imensas garras de lagosta, que dilaceram aço. Sua armadura está entre as mais resistentes entre os lefeu.

Em geral são vistos em terrenos de planície, onde são mais eficazes, mas também patrulham as vias de acesso principais às cidades da Tormenta. Embora apenas dois ou três deles acompanhem cada grupo lefeu, às vezes batalhões inteiros destas criaturas avançam sobre as forças de Arton.

Curiosamente, os hurobakk costumam obedecer aos geraktril em combate. Sua função é destrutiva; não parecem atuar como comandantes.

Combate

Os hurobakk recorrem a táticas de cavalaria: galopam contra o adversário em investidas devastadoras, rompendo as linhas inimigas. Usam seu deslocamento para evitar confrontos corpo-a-corpo, ao mesmo tempo em que tentam atrair a atenção — pois, com sua armadura pesada e muitos pontos de vida, conseguem resistir a golpes mais firmemente que seus companheiros.

Hurobakk: ND 9; Aberração Grande (Lefeu); DV 12d8+60; 114 PV; Inic. +2; Desl. 15m; CA 21 (-1 tamanho, +2 Des, +9 natural, +1 intuição), toque 12, surpresa 19; Atq Base +9; Agr +21; corpo-a-corpo: pinça +18 (2d6+8); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 pinças +18 (2d6+8) e 2 garras +17 (1d6+4); Espaço/Alcance: 3m/1,5m; AE insanidade da Tormenta (6 PI; Vontade CD 16 anula), investida terrível; QE características de lefeu, redução de dano 10/mágica; Tend. Sempre CM; TR Fort +9, Ref +7, Von +9; For 26, Des 14, Con 20, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Observar +13, Saltar +15; Arma Natural Aprimorada (pinça), Armadura Natural Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (pinça), Iniciativa Aprimorada, Trespassar.

Investida Terrível (Ext): um hurobakk que use a ação investida pode atacar com suas duas pinças. Ele faz uma única jogada de ataque, com bônus total de +20 (já incluso o bônus de +2 pela investida) e, se acertar, causa 4d6+16 pontos de dano.

Veridak

ND 8

Predadores das montanhas da Tormenta, os veridak (antes chamados *kaatar-niray*, “lâminas demoníacas”) são batedores que identificam inimigos ao longe e caçadores implacáveis que vêm do céu. São uma grande vantagem estratégica nas forças lefeu, pois seu poder de voo supera a maior parte das criaturas voadoras em Arton.

Os veridak lembram louva-a-Deus bípedes com até 2,5m de altura, com corpos delgados e dois pares de braços. Os braços inferiores têm garras poderosas, próprias para agarrar e destroçar, enquanto os membros superiores são equipados com lâminas extremamente afiadas. Seus dois pares de asas batem a uma velocidade incrível, quase invisível ao olho humano. A cabeça diminuta é quase totalmente ocupada por enormes olhos multifacetados. Sua carapaça é leve, tornando-os mais ágeis.

Apesar de seu potencial combativo, os veridak também são empregados em missões de captura — mergulhando e agarrando suas vítimas. Contra adversários mais perigosos, é comum que estejam armados com uma ou mais *teias de submissão* (veja em “Artefatos Lefeu”), arremessadas de uma distância segura.

Os veridak costumam agir em bandos pequenos, ou dando apoio a batalhões uktril e geraktril. Podem receber ordens dos geraktril, embora em geral possuam um comandante próprio.

Combate

Por sua relativa fragilidade física, os veridak evitam combate direto, preferindo táticas de guerrilha. Atacam e fogem com vãos rasantes, confiando em suas lâminas cortantes para abater suas vítimas — com uma ação de mergulho, um veridak pode fazer um ataque de lâmina com o dano dobrado (4d6+12) ou quadruplicado, em caso de sucesso decisivo (8d6+24)! Quando conseguem isolar um adversário, mergulham e tentam agarrá-lo, erguendo-o a uma grande altura para então soltá-lo.

Quando enfrentam um ou mais adversários capazes de voar, os veridak adotam a mesma estratégia dos uktril, concentrando seus ataques em um único oponente (geralmente aquele que parece mais fraco) para tentar derrubá-lo.

Veridak: ND 8; Aberração Grande (Lefeu); DV 9d8+27; 67 PV; Inic. +8; Desl. 9m, voo 36m (bom); CA 21 (-1 tamanho, +4 Des, +6 natural, +2 intuição), toque 15, surpresa 17; Atq Base +6; Agr +16; corpo-a-corpo: lâmina +13 (2d6+6, dec. 18–20/x3) ou garra +13 (1d6+3); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 lâminas +13 (2d6+6, dec. 18–20/x3) e 2 garras +13 (1d6+3); Espaço/Alcance: 3m/3m; AE agarrar aprimorado, insanidade da Tormenta (4 PI; Vontade CD 14 anula); QE características de lefeu, redução de dano 5/mágica; Tend. Sempre CM; TR Fort +6, Ref +9, Von +8; For 22, Des 19, Con 16, Int 8, Sab 14, Car 4.

Perícias e Talentos: Observar +21; Arma Natural Aprimorada (lâmina), Foco em Perícia (Observar), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o veridak precisa atingir um oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

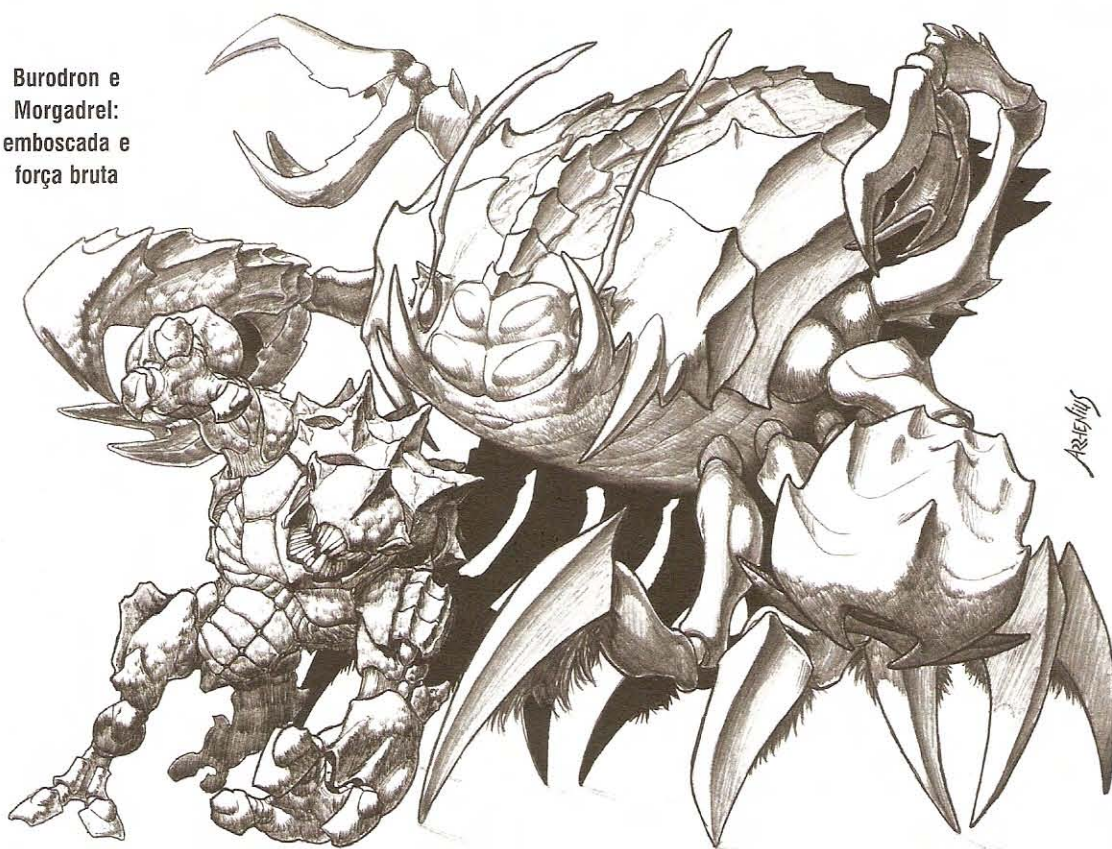
Morgadrel

ND 13

Entre os primeiros lefeu de aparência não-humanóide descobertos, os morgadrel (antes chamados *tahab-krar*, “caranguejo-demônio-espinhento”) levaram estudiosos da Tormenta a pensar que os invasores tinham alguma ligação com os crustáceos de Arton.

Os morgadrel lembram imensos caranguejos, com carapaças extremamente grossas e corpos que atingem seis metros de diâmetro. Têm dez patas e dois pares de enormes pinças afiadas, quatro olhos (ocultos sob a carapaça) e longas antenas. São totalmente recobertos de espinhos pontiagudos.

**Burodron e
Morgadrel:
emboscada e
força bruta**



São geralmente encontrados nos lagos, rios e mares da Tormenta, onde ocultam-se com facilidade e permanecem imóveis, à espera de vítimas. Devido a essa tática, não costumam agir em conjunto com outros tipos de lefeu — mas às vezes participam de emboscadas, quando outros demônios afugentam vítimas até onde existe um morgadrel escondido.

Ao contrário do que sua aparência animalesca pode sugerir, os morgadrel estão entre os mais inteligentes e sábios de sua casta. Passam longos períodos de solidão, em divagações filosóficas e ponderações sobre as maravilhas do povo lefeu.

Combate

Um morgadrel normalmente inicia o combate concentrando suas garras em um adversário surpreso. Caso não consiga surpreender nenhum de seus alvos — ou se estiverem fora do alcance das garras —, ele evita abandonar seu ambiente aquático para manter sua camuflagem. Usará seu jato ácido ou rajadas de espinhos contra alvos distantes.

Morgadrel: ND 13; Aberração Enorme (Lefeu); DV 14d8+98; 161 PV; Inic. +0; Desl. 15m, natação 15m; CA 26 (–2 tamanho, +16 natural, +2 intuição), toque 10, surpresa 26; Atq Base +10; Agr +28; corpo-a-corpo: pinça +21 (2d8+10); Atq Ttl corpo-a-corpo: 4 pinças +21 (2d8+10); Espaço/Alcance: 4,5m/3m; AE espinhos, insanidade da Tormenta (7 PI; Vontade CD 17 anula), jato de ácido; QE camuflagem, características de lefeu, redução de dano 15/mágica; Tend. Sempre CM; TR Fort +11, Ref +6, Von +11; For 30, Des 10, Con 25, Int 12, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Esconder-se +9, Natação +18, Observar +23, Ouvir +19; Arma Natural Aprimorada (pinça), Armadura Natural Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (pinça), Trespassar.

Camuflagem (Ext): quando está submerso (em água, lama, ácido etc.), o morgadrel recebe os benefícios de camuflagem, e tem 30% de chance de ignorar cada ataque feito contra ele.

Espinhos (Ext): três vezes por dia, como uma ação padrão, o morgadrel pode lançar os espinhos de sua carapaça. Toda criatura dentro de um raio de 15m sofre 8d6 pontos de dano (Reflexos contra CD 24 para reduzir o dano à metade). Os espinhos são venenosos, e uma criatura que sofrer dano deles fica suscetível ao veneno: Fortitude (CD 24); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Jato de Ácido (Ext): três vezes por dia, como uma ação padrão, o morgadrel pode lançar uma linha de ácido de 15m, que causa 4d8 pontos de dano (Reflexos contra CD 24 para reduzir o dano à metade). Uma criatura que fracasse em seu teste de Reflexos sofrerá 2d8 pontos de dano na rodada seguinte.

Perícias: um morgadrel tem +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode ‘escolher 10’ nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. Ele também pode usar a ação de corrida durante a natação, mas deve se deslocar em linha reta.

Burodron

ND 11

Os grandes e abrutalhados burodron (antes *yougey-abruk*, “morte que vem da terra”), ao contrário do que sugere sua aparência rude, são verdadeiros mestres da emboscada.

Sua aparência lembra um enorme gorila, com braços longos e grossos, recobertos de carapaça dura, que terminam em garras poderosas. O tronco arqueado e blindado protege a cabeça pequena. Suas pernas são curtas e relativamente fracas; eles caminham apoiando-se nos braços.

Escavadores vorazes, os burodrôn cavam longas redes de túneis sob as áreas de Tormenta. Suas garras servem principalmente a essa função. Assim, apesar de seu tamanho e aspecto desajeitado, estes demônios são eficientes em ataques-surpresa, detectando alvos com o sentido sísmico dos lefeu e emergindo do solo quando nenhum perigo parece próximo.

Os burodrôn são soldados obedientes na hierarquia lefeu. Embora raramente operem em conjunto com outras criaturas, em geral são liderados por um geraktril, que comanda operações a partir de uma cidade ou comunidade de outro tipo.

Combate

Antes de atacar, o burodrôn tenta identificar a criatura mais fraca entre os adversários, valendo-se da surpresa e grande força para abater conjuradores antes que consigam fazer qualquer magia.

Burodrôn: ND 11; Aberração Enorme (Lefeu); DV 13d8+81; 139 PV; Inic. +1; Desl. 15m; CA 20 (-2 tamanho, +1 Des, +10 natural, +1 intuição), toque 10, surpresa 19; Atq Base +9; Agr +27; corpo-a-corpo: garra +19 (2d6+10); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 garras +19 (2d6+10) e mordida +18 (2d6+5); Espaço/Alcance: 4,5m/4,5m; AE dilacerar, insanidade da Tormenta (6 PI; Vontade CD 16 anula); QE características de lefeu, redução de dano 10/mágica; Tend. Sempre CM; TR Fort +10, Ref +6, Von +9; For 30, Des 10, Con 22, Int 8, Sab 12, Car 4.

Perícias e Talentos: Escalar +26; Arma Natural Aprimorada (garra), Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Trespasar, Vitalidade.

Dilacerar (Ext): um burodrôn que atingir um adversário com as duas garras rasgará a carne da vítima. Este ataque causa 4d6+15 pontos de dano automaticamente.

Zyrrinaz

ND 5

Os lefeu chamados zyrrinaz já foram conhecidos como “shimay” entre os sobreviventes de Tamu-ra. Essa palavra, que significa “elfo negro” no idioma tamuraniano, descrevia a primeira impressão que esses lefeu causavam: esguios, ágeis e com um braço adaptado numa forma semelhante a um arco, os zyrrinaz realmente poderiam parecer uma horrenda distorção da forma de um elfo.

Os zyrrinaz são raros nos esquadrões lefeu, pois sua função, batedores leves com capacidades de combate à distância, não é vista como particularmente útil. Às vezes, no entanto, são destacados para perseguir intrusos em fuga, ou alvejar inimigos de longe, enfraquecendo-os antes do ataque das legiões principais.

Fisicamente, os zyrrinaz são mais baixos e delgados que os outros lefeu. Sua carapaça é fina, seus membros são longos e sua cabeça insetoide é pequena, tendo, no entanto, longuíssimas antenas cuja função, acredita-se, seja auxiliar o lefeu em sua mira. Seu braço adaptado na forma de “arco” é bastante resistente, mas a estrutura equivalente à “corda” do arco — na verdade uma espécie de tendão feito de matéria vermelha flexível — mostra-se bastante frágil. Os zyrrinaz são capazes de produzir “flechas” finas e pontiagudas, de matéria vermelha duríssima, que usam para disparar com seu “arco”. Apesar da fragilidade destes lefeu, suas setas são muito resistentes e afiadas, capazes de perfurar armaduras com facilidade.

Os zyrrinaz obedecem às ordens dos outros de sua casta, e por vezes até mesmo de uma casta inferior. Seu comportamento é em geral subserviente, e é muito raro que tomem quaisquer decisões durante um combate, exceto na ausência de outros lefeu.

Combate

A função dos zyrrinaz é dar apoio a grupos de uktril e geraktril, atacando à distância com suas setas ácidas.

Zyrrinaz: ND 5; Aberração Média (Lefeu); DV 7d8+21; 52 PV; Inic. +5; Desl. 9m; CA 22 (+5 Des, +6 natural, +1 intuição), toque 16, surpresa 17; Atq Base +5; Agr +10; corpo-a-corpo: clava natural +11 (1d6+5); ou à distância: arco natural +12 toque (1d8+5 mais 2d4 de ácido, dec. x3); AE insanidade da Tormenta (3 PI; Vontade CD 13 anula), perfurar armadura; QE características de lefeu, flechas naturais, redução de dano 5/mágica; Tend. Sempre CM; TR Fort +5, Ref +8, Von +6; For 20, Des 20, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 4.

Perícias e Talentos: Observar +16; Foco em Arma (arco natural), Tiro Certo, Tiro Preciso.

Flechas Naturais (Ext): o zyrrinaz produz flechas naturais a partir dos espinhos nas suas costas. Ele as dispara usando sua estrutura óssea em forma de arco, com os mesmos parâmetros de um arco longo composto. As flechas carregam ácido concentrado na ponta, causando 2d4 pontos de dano de ácido, e são consideradas armas mágicas para efeitos de ultrapassar redução de dano. Um zyrrinaz pode produzir até 20 flechas em um dia, mas elas perdem suas propriedades duas rodadas após sua remoção das costas da criatura, de modo que não podem ser coletadas e reutilizadas.

Perfurar Armadura (Ext): as flechas do zyrrinaz ignoram qualquer tipo de armadura, e os ataques feitos com elas são considerados ataques de toque à distância.

Casta Hikarel

Membros desta casta são variados em aparência e habilidades. Embora alguns sejam guerreiros poderosos, os hikarel destacam-se por sua sabedoria, astúcia e furtividade.

Sarektril

ND 14

Generais e oficiais de alto escalão entre os lefeu, os sarektril parecem uma versão mais avançada — e mortal — dos uktril e geraktril.

Sua forma é vagamente humanóide. Duas pernas longas e recobertas de serrilhas afiadas sustentam um corpo delgado, de onde nascem três pares de braços. Cada par termina em órgãos especializados: duas pinças, duas lâminas afiadas, e duas mãos. A cabeça alongada apresenta olhos grandes e multifacetados, quatro antenas compridas e duas quelíceras longas. A carapaça sarektril é extraordinariamente resistente, recoberta de pequenos espinhos afiados.

É raro encontrar um sarektril no campo de batalha. Como generais, eles tendem a coordenar tropas de uktril e geraktril, entrando em combate apenas contra oponentes realmente poderosos. São gênios estrategistas, capazes de prever os movimentos inimigos com precisão incrível, explorando ao máximo as vantagens do terreno. Um ataque comandado por um sarektril é uma obra de arte em eficiência e mortandade, que apenas os maiores generais de Arton podem equiparar. Em cidades da Tormenta, podem ser responsáveis pela proteção de estruturas importantes.

Combate

Apesar de sua genialidade estratégica, um sarektril também é um guerreiro incrível, capaz de alcançar seus alvos com saltos longos e então desferir uma tempestade de golpes com seus seis braços. Ele

seleciona oponentes que os demais soldados tenham dificuldade em abater, como aqueles com armaduras mais pesadas.

Cada sarektril costuma estar armado com uma *espada da Tormenta* (veja em "Artefatos Lefeu"). Por seus bônus elevados contra não-lefeu, esta arma assegura sua vitória contra qualquer criatura de Arton, mas tem valor estratégico reduzido caso caia em mãos inimigas.

Sarektril: ND 14; Aberração Grande (Lefeu); DV 15d8+105; 172 PV; Inic. +10; Desl. 12m; CA 31 (-1 tamanho, +6 Des, +14 natural, +2 intuição), toque 17, surpresa 25; Atq Base +15; Agr +27; corpo-a-corpo: *espada da Tormenta* +31* (4d6+20, dec. 17-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *espada da Tormenta* +31/+26/+21* (4d6+20, dec. 17-20), 2 pinças +24 (1d8+4) e 2 lâminas +24 (1d8+4, dec. 19-20); Espaço/Alcance: 3m/3m; AE insanidade da Tormenta (7 PI; Vontade CD 17 anula), pinça estilhaçadora; QE características de lefeu, espinhos, instinto guerreiro, redução de dano 15/mágica; Tend. Sempre CM; TR Fort +12, Ref +13, Von +11; For 27, Des 22, Con 24, Int 18, Sab 14, Car 14.

* Estes valores já incluem o bônus da habilidade anti-criatura da espada, que se aplica contra qualquer criatura não-lefeu.

Perícias e Talentos: Acrobacia +26, Equilíbrio +17, Escalar +26, Intimidação +20, Observar +24, Saltar +28, Sentir Motivação +11; Armadura Natural Aprimorada, Ataque Poderoso, Especialização em Arma^B (espada longa), Foco em Arma^B (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Trespasar, Trespasar Maior.

Espinhos (Ext): qualquer criatura que atinja um sarektril com uma arma branca ou natural sofre 1d6+9 pontos de dano de perfuração,

devido aos espinhos em sua carapaça. Inimigos usando armas com alcance, como uma lança longa, não sofrem esse dano.

Instinto Guerreiro: os sarektril foram criados unicamente para a batalha; por este motivo, seu bônus base de ataque é igual a seus dados de vida, e estes contam como níveis de guerreiro para preencher os pré-requisitos de talentos.

Pinça Estilhaçadora (Ext): em combate, um sarektril usa suas pinças para destruir as armas de seus adversários. Ele pode usar seus ataques de pinça para realizar a manobra separar com bônus total de +28 no teste resistido e, se vencer, causa dano dobrado na arma do inimigo (2d8+8).

Cyraxel

ND 4

Os prestigiados cyraxel são os sábios, cientistas e artistas lefeu.

Seu tronco longo é sustentado por duas pernas arqueadas, e a cabeça desproporcional repousa sobre ombros estreitos e arredondados. Seus quatro pares de braços, todos finos e aparentemente frágeis, terminam em grandes mãos com dez dedos cada. Suas mãos são capazes de precisão absoluta, operando instrumentos e ferramentas que o mais talentoso artífice de Arton não conseguiria sequer segurar.

Sua carapaça é relativamente frágil, concentrada nas costas, enquanto o peito e ventre ficam mais vulneráveis. A cabeça também é bem protegida, a carapaça grossa abrigando uma grande gema da Tormenta. Sua aparência geral é algo solene e sinistra.

Os cyraxel passam a maior parte do tempo em estruturas como

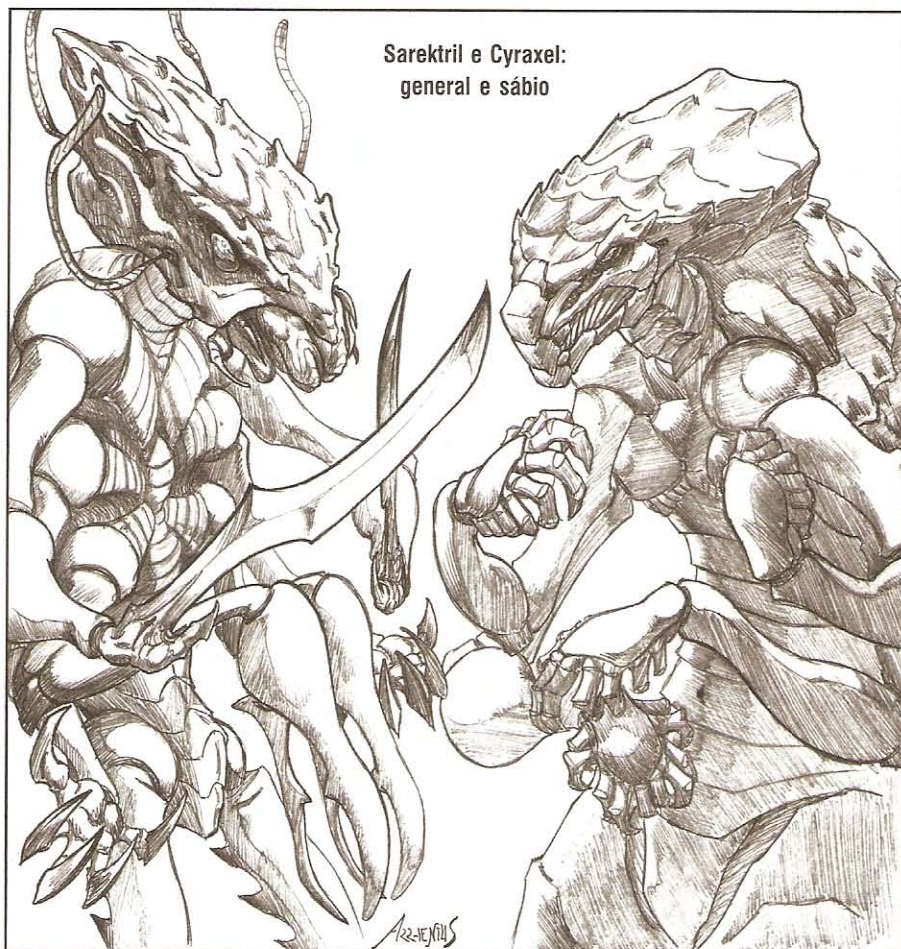
Ateliês, Hospitais e Usinas. Cada um tem uma especialidade definida, e não costuma realizar qualquer outra função. É raro que lutem, mas podem proteger seus "pacientes" ou "obras" com ferocidade.

Os cyraxel carregam consigo numerosos instrumentos estranhos, que utilizam em seu trabalho macabro. Embora não possam ser manuseadas por nenhum habitante de Arton, essas peças são valiosas para pesquisadores da Tormenta.

Combate

Os cyraxel não possuem armas naturais, mas alguns carregam espadas, prontos para matar aqueles que ousam interromper sua genialidade. No entanto, quando enfrentam um combate difícil, preferem tentar a fuga — pois entendem que são mais valiosos vivos.

Cyraxel: ND 4; Aberração Média (Lefeu); DV 7d8+35; 66 PV; Inic. +2; Desl. 9m; CA 23 (+2 Des, +7 natural, +4 intuição), toque 16, surpresa 21; Atq Base +5; Agr +9; corpo-a-corpo: espada longa obra-prima +14 (1d8+6, dec. 19-20); AE insanidade da Tormenta (3 PI; Vontade CD 15 anula); QE características de lefeu, redução de dano 5/mágica; Tend. Sempre CM; TR Fort +7 Ref +8, Von +11; For 18, Des 14, Con 20, Int 23, Sab 18, Car 18.



Perícias e Talentos: Avaliação +13, Concentração +16, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +12, Conhecimento (os planos) +17, Cura +15, Decifrar Escrita +13, Diplomacia +17, Observar +8, Ofícios (alquimia) +17, Procurar +12, Sentir Motivação +15; Diligente, Foco em Habilidade (insanidade da Tormenta), Vontade de Ferro.

Reishid

ND 12

Estes espíões lefeu já foram chamados de *shinobi* (ou “ninja”). Eles foram os primeiros demônios descobertos atuando longe de áreas de Tormenta.

Os reishid são bípedes de proporções humanas, com dois braços e duas pernas. Têm longas asas membranosas e escuras, lembrando baratas ou moscas. Mantidas junto ao corpo, essas asas disfarçam a criatura como um humanóide usando manto — um disfarce que eles conseguem manter atuando apenas à noite ou em condições de baixa visibilidade, como chuva ou névoa. Também podem manter-se imóveis por longos períodos, dificultando ainda mais sua detecção.

Por sua furtividade, os reishid servem a três funções principais: espionar Arton em busca de informações para seus Lordes; realizar missões de roubo, captura ou assassinato; ou servir de emissário para cultistas da Tormenta — muitas vezes orientando ou liderando seus rituais. Não é raro descobrir que o líder encapuzado do culto seja, na verdade, muito mais perigoso do que parecia...

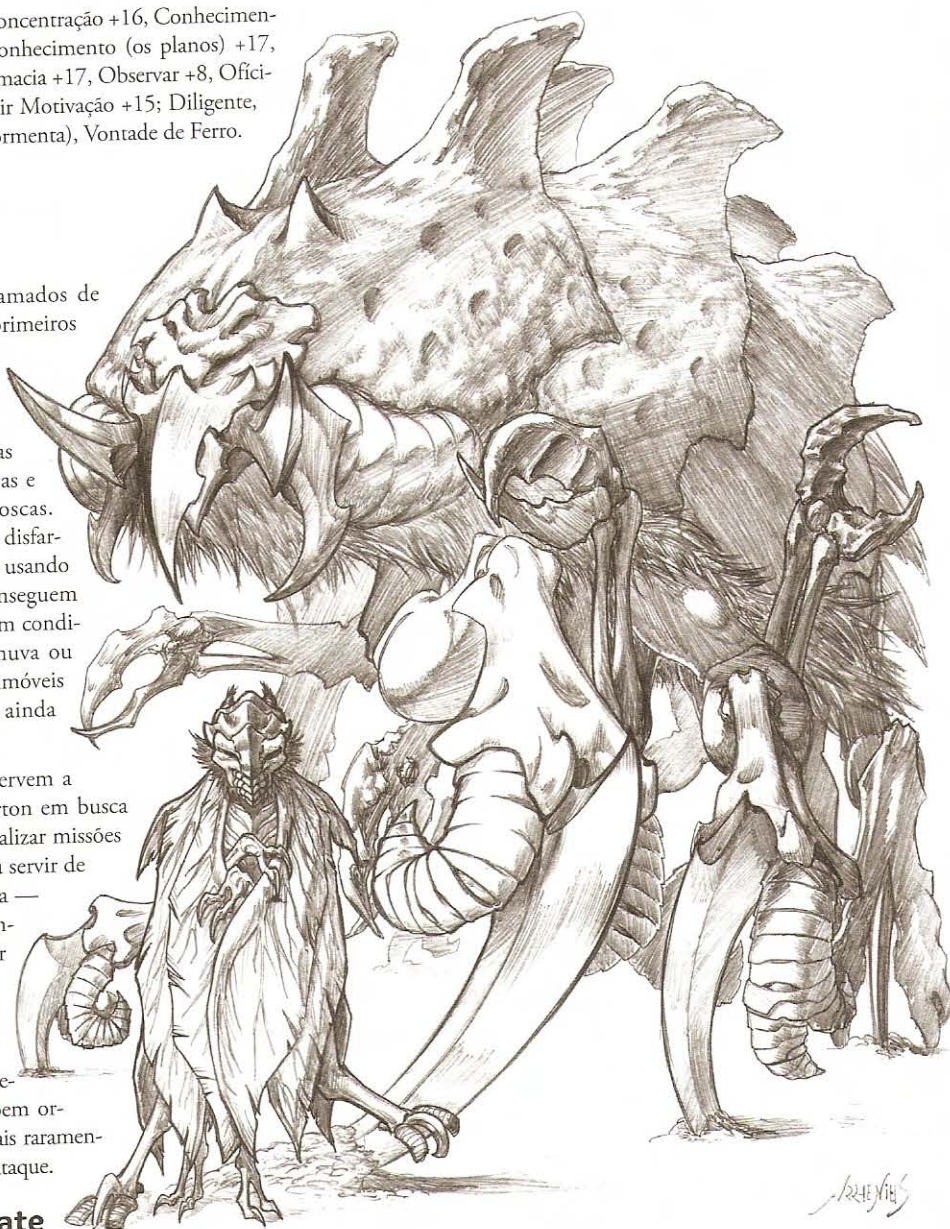
Os reishid agem sozinhos ou em pequenos grupos. Supõe-se que recebem ordens diretamente dos Lordes ou, mais raramente, de um sarektril que planeja um ataque.

Combate

Um reishid lutará apenas quando impossibilitado de fugir — e suas asas velozes normalmente garantem que seja bem-sucedido em qualquer fuga. Quando estão em missões de assassinato, preparam emboscadas e usam sua habilidade de ataque furtivo.

Apesar de suas garras naturais, um reishid muitas vezes estará armado com uma *adaga da Tormenta* (veja em “Artefatos Lefeu”).

Reishid: ND 12; Aberração Média (Lefeu); DV 13d8+65; 123 PV; Inic. +10; Desl. 9m, vôo 15m (médio); CA 26 (+6 Des, +7 natural, +3 intuição), toque 19, surpresa 20; Atq Base +9; Agr +13; corpo-a-corpo: *adaga da Tormenta* +22 (1d4+8, mais 2d6 contra criaturas de tendência boa, dec. 19–20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *adaga da Tormenta* +22/+17 (1d4+8, mais 2d6 contra criaturas de tendência boa, dec. 19–20), garra +18 (1d4+4) e mordida +18 (1d4+2 mais veneno); AE ataque furtivo +7d6, insanidade da Tormenta (6 PI; Vontade CD 16 anula), veneno; QE aderência, características de lefeu, rapidez, redução de dano 10/mágica; Tend. Sempre CM; TR Fort +9 Ref +13, Von +11; For 18, Des 23, Con 20, Int 18, Sab 16, Car 12.



Reishid e Thuwarokk: o “ninja” e o “tanque”

Perícias e Talentos: Acrobacia +22, Disfarce +17, Esconder-se +24, Furtividade +24, Observar +23, Ouvir +19; Acuidade com Arma^B, Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Sorrateiro.

Aderência (Ext): um reishid pode andar em paredes como se estivesse constantemente sob o efeito da magia *patas da aranha*.

Veneno (Ext): inoculação através da mordida; Fortitude CD 21; dano inicial: paralisia por 1d6 horas; dano secundário: 1d8 pontos de dano temporário de Constituição.

Perícias: quando suas asas estão fechadas, o reishid recebe +6 de bônus em testes de Disfarce e Esconder-se. Este bônus só é aplicado se o reishid estiver sob camuflagem.

Thuwarokk

ND 15

Lembrando mais imensas máquinas de guerra que seres vivos, os thuwarokk eram conhecidos como “colossos da Tormenta” — e são exatamente isso: feras colossais, monstros de destruição total, capazes de dizimar exércitos.

Os thuwarokk lembram besouros blindados, mas são quase tão grandes quanto castelos! Além de quatro pares de patas, possuem três pares de “braços” menores e ágeis. Sua carapaça é espessa como uma muralha, recobrendo inteiramente o dorso e mostrando poucas juntas vulneráveis. Da mesma maneira, seus olhos e antenas ficam bem protegidos pela couraça.

Utilizados como bestas de combate, não agem em conjunto com outros lefeu e não demonstram qualquer tipo de estratégia. Suspeita-se que tenham inteligência ou vontade limitadas, assim como os instrumentos e artefatos lefeu — alguns acadêmicos, inclusive, recusam-se em aceitá-los como membros desta casta. No entanto, outros sustentam que os lefeu consideram uma “honraria” sacrificar sua inteligência em troca de poder bruto contra os inimigos.

Combate

Os thuwarokk utilizam seus braços para atacar ao redor, mas sua principal tática é simplesmente atropelar os inimigos, esmagando-os com suas patas colossais. Eles fazem pouca diferenciação entre inimigos e aliados: mesmo outros lefeu encontrados pelo caminho podem ser esmagados!

Thuwarokk: ND 15; Aberração Imensa (Lefeu); DV 18d8+195; 276 PV; Inic. -1; Desl 9m; CA 25 (-4 tamanho, -1 Des, +20 natural); toque 5, surpresa 25; Atq Base +13; Agr +39; corpo-a-corpo: pancada +23 (3d6+14); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 pancadas +23 (3d6+14); Espaço/Alcance: 6m/4,5m; AE atropelar 4d8+21, insanidade da Tormenta (9 PI; Vontade CD 19 anula); QE características de lefeu, dureza 20, carapaça, redução de dano 10/mágica, resistência a magia 25; Tend. Sempre CM; TR Fort +16, Ref +5, Von +10; For 39, Des 7, Con 30, Int 4, Sab 8, Car 2.

Perícias e Talentos: Escalar +35, Observar +3; Grande Fortitude, Tolerância, Vitalidade (5).

Atropelar (Ext): teste de Reflexos (CD 33) reduz o dano à metade.

Carapaça (Ext): graças a sua carapaça, um thuwarokk tem dureza 20. Isso significa que qualquer dano causado a este lefeu deve ser reduzido em 20, e somente o valor excedente será subtraído de seus pontos de vida. O demônio também possui resistência a magia 25, e qualquer teste de conjurador de uma magia que tenha apenas o thuwarokk como alvo que falhe por 10 ou mais indica que a magia é refletida de volta para seu conjurador. Apesar de ser muito resistente, a carapaça de um thuwarokk possui pontos fracos, que podem ser encontrados com uma ação de movimento e um teste de Observar (CD 20). Um personagem que tenha encontrado um ponto fraco pode atacar a criatura com -4 de penalidade na jogada de ataque, mas, se acertar, ignora todas as proteções da carapaça.

Casta Fggurath

A poderosa casta fggurath fica, em hierarquia, abaixo apenas dos próprios Lordes da Tormenta. São os grandes sábios, guerreiros e monstros lefeu. Pouquíssimos habitantes de Arton viram um fggurath; menos ainda sobreviveram ao encontro...

Zirradak, os Metamorfos

ND 18

Apenas um punhado destes lefeu existe em Arton, e nenhum foi identificado até agora. Alguns acadêmicos consideram sua própria existência apenas hipotética. Os zirradak são ainda mais furtivos e dissimulados que seus inferiores reishid, porque conseguem realmente *mudar sua forma*, transformando-se em outra criatura ou objeto!

A forma real conhecida de um zirradak é simples e humanoide: tronco delgado, recoberto por carapaça lisa, dois braços que terminam em mãos e duas pernas um pouco atarracadas. A cabeça é achatada, com antenas curtas e olhos fundos. Têm o peito estufado, na verdade formado por uma grande concentração de tecido nervoso.

Estes seres demonstram a habilidade que os lefeu possuem, em sua própria realidade, de controlar a matéria vermelha em seus corpos e alterar suas formas livremente — uma habilidade que os outros demônios da Tormenta não parecem capazes de demonstrar em Arton. Sua habilidade em assumir novas formas e tamanhos causaria inveja a muitos druidas, licanthropos ou doppelgangers. Eles também estão entre os poucos lefeu capazes de falar.

Um zirradak consegue assumir a aparência (e grande parte dos poderes) de qualquer criatura com precisão exata, apenas por observação. Sua memória infalível consegue reter cada evento, imagem, cada frase que tenha percebido ao longo da vida. Um zirradak que estude seu alvo por tempo suficiente será capaz de duplicar seus maneirismos — mesmo que os lefeu não tenham uma compreensão exata da cultura e costumes de Arton.

É uma teoria ousada, mas aceita em muitos círculos: embora os lefeu não entendam Arton, um zirradak é como um bardo humano que entoa uma ópera dos anões mesmo sem conhecer esse idioma, ou um papagaio que repete frases sem saber o que significam. Assim, este demônio pode parecer-se, agir e falar como uma donzela élfica, mesmo sem saber exatamente o que está dizendo ou fazendo.

Caso os zirradak existam realmente, devem ser um segredo mesmo entre os lefeu, e reportar-se apenas a seu Lorde.

Combate

Quando seu disfarce é revelado, um zirradak é tomado por um frenesi assassino, atacando e matando todas as testemunhas — para então desaparecer sem deixar pistas. Sua habilidade metamórfica demonstra ser terrível em combate: a criatura consegue transformar o próprio braço em uma lâmina no instante do golpe, assim como transformar a pele em carapaça no ponto exato do ataque inimigo.

Zirradak: ND 18; Aberração Média (Lefeu); DV 19d8+133; 218 PV; Inic. +11; Desl. 18m; CA 33 (+7 Des, +1 esquiva, +11 natural, +4 intuição); toque 22, surpresa 25; Atq Base +14; Agr +21; corpo-a-corpo: lâmina +31 (1d10+12, dec. 18-20/x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: lâmina +31/+31 (1d10+12, dec. 18-20/x3) e lâmina +31 (1d10+12, dec. 18-20/x3); AE insanidade da Tormenta (9 PI; Vontade CD 19 anula), mutação mortífera; QE alterar forma, características de lefeu, cura rápida 10, imune a sucessos decisivos, redução de dano 15/mágica, redução de dano 10/-, velocidade; Tend. Sempre CM; TR Fort +15, Ref +18, Von +15; For 24, Des 25, Con 25, Int 18, Sab 19, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +25, Decifrar Escrita +10, Disfarce +25 (+35 com *alterar-se*), Observar +30, Obter Informação +19, Ouvir +15, Procurar +15, Sentir Motivação +26; Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Especialização em Combate, Esquiva, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade.

Alterar Forma (Ext): um zirrarak pode se transformar em praticamente qualquer coisa, como se estivesse sempre sob o efeito da magia *alterar forma*. Uma vez por rodada, como uma ação livre, o zirrarak pode assumir a forma de uma criatura de qualquer tipo e tamanho, com no máximo 36 DV.

Manoção Mortífera (Ext): um zirrarak pode transformar seus braços em armas letais. Uma vez por rodada, como uma ação livre, o zirrarak pode transformar cada braço em uma lâmina (1d10 de dano de corte, dec. 18–20/x3), marreta (2d6 de dano de concussão) ou lança (1d8 de dano de perfuração, alcance de 3m). Independente da forma, as armas naturais do zirrarak recebem +5 de bônus de melhoria (já incluído no bloco de estatísticas acima).

Velocidade (Ext): um zirrarak é extremamente rápido, e é considerado como se estivesse sempre sob os efeitos da magia *velocidade*.

Vuroktril, os Guerreiros

ND 20

Verdadeiro ciclone de destruição, um vuroktril tem o poder de combate de um exército.

À primeira vista, este demônio lembra um emaranhado caótico de braços que empunham armas. Um exame mais detalhado revela um corpo humanoíde com duas cabeças (abrigo duas gemas da Tormenta) e quatro pares de braços especializados. Esses braços terminam em mãos, lâminas, pinças e finos tentáculos ("flagelos"), que realizam diferentes manobras em combate. Sua carapaça também é revestida com fileiras de espinhos pontiagudos, capazes de retalhar o inimigo com um simples toque.

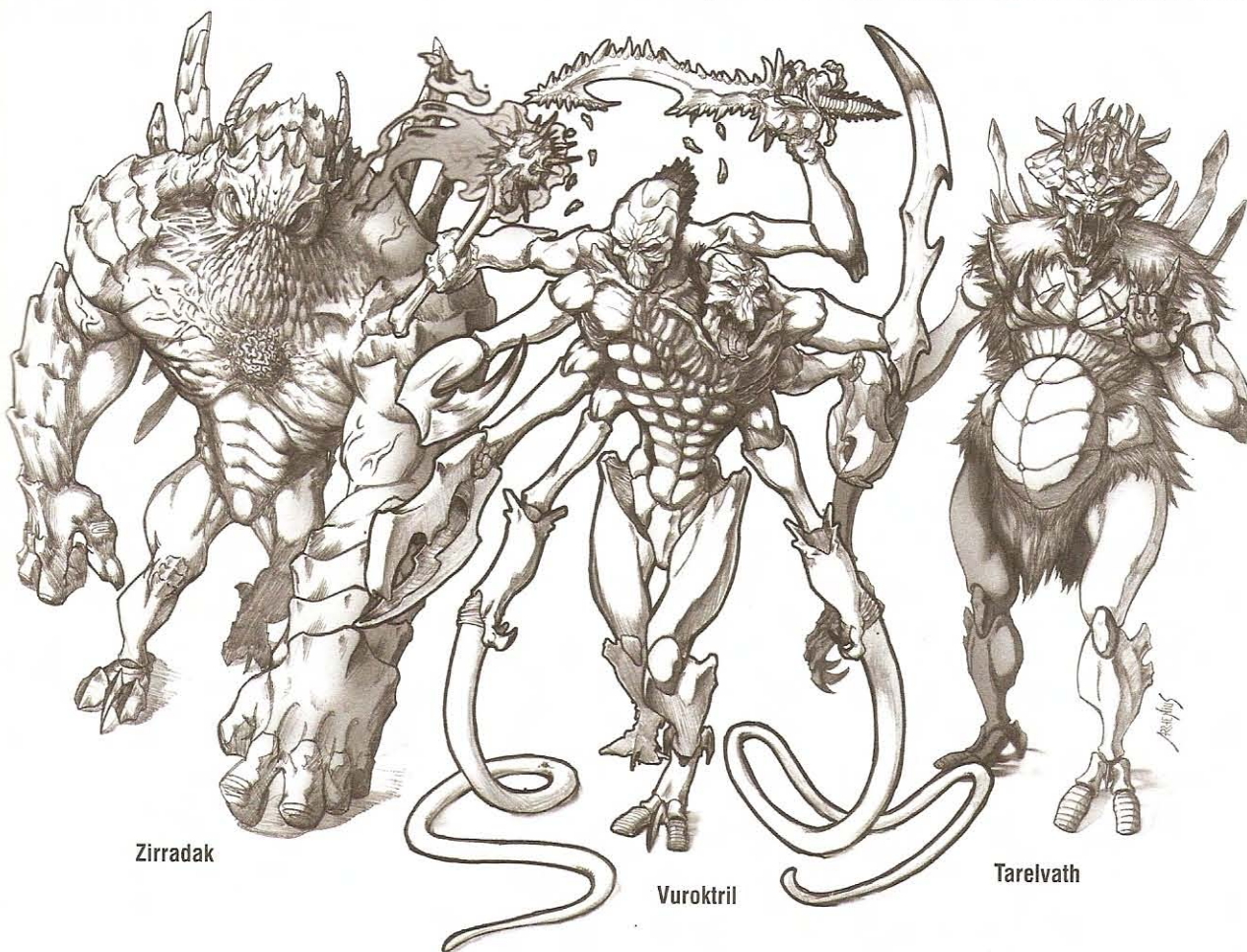
Sua percepção de tempo, aliada a uma elevada sabedoria, tornam um vuroktril quase sobrenatural em combate — um verdadeiro gênio tático e estratégico, que prevê cada golpe ou esquiva, como se pudesse ler a mente do oponente. Quando comandam tropas, conseguem transmitir essa percepção a seus soldados, tornando um exército lefeu ainda mais perigoso. Sabe-se que um deles comandava os lefeu durante a Batalha de Amarid.

As relações entre os vuroktril e demais demônios da Tormenta são misteriosas. Alguns especulam que eles atuam como generais para os Lordes da Tormenta, outros pensam que são seus guarda-costas pessoais (embora seja altamente duvidoso que um Lorde precise de proteção...), enquanto que outros, ainda, acham que os vuroktril poderiam ser rivais pelo comando da área.

Combate

Devido ao impressionante sistema nervoso lefeu, um vuroktril consegue manejar todas as suas armas com precisão fantástica, sem sofrer penalidades. Além disso, sua variedade de armas diferentes permite executar diversas manobras.

Vuroktril: ND 20; Aberração Grande (Lefeu); DV 20d8+200; 290 PV; Inic. +11; Desl. 12m; CA 41 (–1 tamanho, +7 Des, +21 natural, +4 intuição), toque 20, surpresa 34; Atq Base +20; Agr +36; corpo-a-corpo: *espada da Tormenta* +42* (4d6+20, dec. 17–20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *espada da Tormenta* +42/+37/+32/27* (4d6+20, dec. 17–20), *crânio da ameaça* +40/+35/+30/25 (2d6+11 mais 1d6 de fogo), 2 pinças +35 (2d6+6), 2 lâminas +35 (2d6+6, dec. 19–20) e 2 flagelos +35 (1d6+6); Espaço/Alcance: 3m/3m (4,5m com os



Zirradak

Vuroktril

Tarelvath

flagelos); AE imobilização, insanidade da Tormenta (10 PI; Vontade CD 20 anula), pinça estilhaçadora; QE características de lefeu, espinhos, instinto guerreiro, redução de dano 15/épica; Tend. Sempre CM; TR Fort +16, Ref +17, Von +16; For 35, Des 24, Con 30, Int 20, Sab 18, Car 18.

* Estes valores já incluem o bônus da habilidade anti-criatura da espada, que se aplica contra qualquer criatura não-lefeu.

Perícias e Talentos: Acrobacia +32, Equilíbrio +32, Escalar +35, Intimidação +37, Observar +33, Ouvir +6, Procurar +6, Saltar +37, Sentir Motivação +27; Arma Natural Aprimorada (lâmina), Arma Natural Aprimorada (pinça), Armadura Natural Aprimorada, Ataque Poderoso, Especialização em Arma^B (espada longa), Foco em Arma^B (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado^B, Trespasar, Trespasar Maior.

Espinhas (Ext): qualquer criatura que atinja um vuroktril com uma arma branca ou natural sofre 1d6+12 pontos de dano de perfuração, devido aos espinhos em sua carapaça. Inimigos usando armas com alcance, como uma lança longa, não sofrem esse dano.

Imobilização (Ext): um vuroktril que atinja seu inimigo com um ataque de flagelo pode iniciar a manobra imobilização como uma ação livre, sem necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade, com bônus total de +18 no teste resistido. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o vuroktril.

Instinto Guerreiro: os vuroktril foram criados unicamente para a batalha; por este motivo, seu bônus base de ataque é igual a seus DV, e estes contam como níveis de guerreiro para preencher os pré-requisitos de talentos.

Pinça Estilhaçadora (Ext): um vuroktril usa suas pinças para destruir as armas de seus adversários. Ele pode usar seus ataques de pinça para realizar a manobra separar com bônus total de +28 no teste resistido e, se vencer, causa dano dobrado na arma do inimigo (4d6+12).

Perícias: as duas cabeças de um vuroktril lhe concedem +2 de bônus racial em testes de Observar, Ouvir e Procurar.

Tarelvath, os Sábios

ND 17

Os grandes filósofos e cientistas lefeu são os tarelvath. Enquanto os cyraxel executam obras em hospitais e usinas, os tarelvath são responsáveis pela mais nobre tarefa: gerar conhecimento novo.

Fisicamente, os tarelvath lembram outros lefeu, mas há algo de nobre e pomposo em suas formas. A carapaça apresenta espinhos lon-

Kayredrann:
se eles existem,
estamos perdidos



gos que projetam-se como adornos. A cabeça alta é encimada por uma formação que lembra uma coroa, enquanto "mantos" e "saías" de pele pendem de seus ombros e cintura. Têm dois braços e duas pernas, e suas mãos são adequadas para a manipulação fina de objetos.

É impossível tentar compreender o alcance do intelecto tarelvath — um único deles talvez pudesse rivalizar o próprio deus Szzaas. Alguns acadêmicos especulam que estes lefeu ainda mantêm contato direto (pelo menos por curtos períodos) com a inteligência coletiva suprema que governa sua realidade natal. Assim, sob certos aspectos, eles talvez sejam até mesmo superiores aos Lordes da Tormenta.

Uma vez que o atual objetivo lefeu é aprender sobre Arton, o papel dos tarelvath é considerado vital. Eles são responsáveis por inúmeras pesquisas, usando o intelecto poderoso para tentar compreender esta realidade. São também os “sacerdotes” lefeu, coordenando e dirigindo os cultos aos Lordes da Tormenta.

Combate

Os tarelvath não costumam lutar, contando com inúmeros lefeu inferiores para defendê-los. Também carregam artefatos de proteção, como *correntes guardiãs* ou *escudos vigilantes* (veja em “Artefatos Lefeu”). Seu maior trunfo, no entanto, é sua própria imponência e majestade, capaz de intimidar e paralisar mesmo o paladino mais confiante.

Tarelvath: ND 17; Aberração Grande (Lefeu); DV 19d8+152; 237 PV; Inic. +2; Desl. 9m; CA 35 (–1 tamanho, +2 Des, +10 natural, +7 deflexão, +7 intuição), toque 25, surpresa 33; Atq Base +14; Agr +24; corpo-a-corpo: *corrente guardiã* +31 (2d6+14); Atq Ttl corpo-a-corpo: *corrente guardiã* +31/+26+21 (2d6+14); Espaço/Alcance: 3m/3m (4,5m com a *corrente guardiã*); AE aura majestosa, insanidade da Tormenta (9 PI; Vontade CD 21 anula), olhar impiedoso; QE arrogância, características de lefeu, redução de dano 10/épica; Tend. Sempre CM; TR Fort +21 Ref +22, Von +27; For 22, Des 14, Con 27, Int 30, Sab 24, Car 24.

Perícias e Talentos: Avaliação +23, Blefar +18, Concentração +30, Conhecimento (arcano) +32, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +21, Conhecimento (os planos) +35, Conhecimento (religião) +35, Conhecimento (Tormenta) +35, Cura +29, Decifrar Escrita +34, Diplomacia +33, Intimidação +9, Observar +11, Ofícios (alquimia) +32, Procurar +21, Sentir Motivação +29; Diligente, Foco em Habilidade (aura majestosa), Foco em Habilidade (insanidade da Tormenta), Foco em Perícia (Conhecimento [os planos]), Foco em Perícia (Conhecimento [religião]), Usar Arma Exótica (corrente com cravos), Vontade de Ferro.

Arrogância: um tarelvath adiciona seu modificador de Carisma em todos os seus testes de resistência e como um bônus de deflexão em sua Classe de Armadura.

Aura Majestosa (Ext): devido à imponência do tarelvath, qualquer criatura num raio de 18m dele deve realizar um teste de resistência de Vontade contra CD 28. Se fracassar, ficará atordoada (se tiver menos de 10 DV) ou abalada (se tiver 10 DV ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, ficará imune a este ataque por um dia.

Olhar Impiedoso (Ext): sustentar o olhar de um tarelvath é algo terrível, que pode destruir a mente e o corpo de um ser mais fraco. Como uma ação padrão, o tarelvath pode olhar para uma criatura qualquer dentro de 36m, e forçá-la a realizar um teste de resistência de Vontade (CD 26). Se a criatura fracassar, sofrerá 10d8 pontos de dano, ou ficará paralisada por 1d10 rodadas, à escolha do tarelvath.

Kayredrann, os Dragões

ND 27

A existência desta criatura ainda não foi confirmada — e muitos rezam para que jamais seja. Porque, se os kayredrann existem, eles confirmam uma de nossas maiores suspeitas e temores. A herança do Terceiro. A encarnação do poder lefeu.

O dragão da Tormenta.

Os kayredrann são lefeu imensos, com longos corpos recobertos por carapaças segmentadas, farpadas. Têm quatro patas com grandes garras. A cabeça é alongada, de aspecto ósseo, com vários pares de olhos e antenas em constante movimento. Têm três pares de asas: dois pares insetóides, translúcidos, e um par de couro membranoso. Possuem ainda duas caudas revestidas de espinhos e lâminas.

O papel dos kayredrann na sociedade lefeu é desconhecido, bem como a verdadeira extensão de seus poderes. Eles nunca foram vistos em uma cidade da Tormenta, nem mesmo na companhia de qualquer outro demônio. Especula-se que eles nem mesmo obedecem ao Lorde da Tormenta.

Devido à natureza de seu sopro terrível, talvez os kayredrann sejam responsáveis diretos pela formação de novas áreas de Tormenta. Isso explicaria sua posição “à parte” da hierarquia lefeu, assim como seu poder imensurável.

Combate

Em combate, os kayredrann utilizam táticas parecidas com os dragões reais: sobrevoam o campo de batalha expelindo jatos de escória ácida, pousando vez por outra para atacar com as garras e caudas. Eles também podem expelir um guincho agudo, que atordoa e ensurdece suas vítimas — às vezes para sempre!

Kayredrann: ND 27; Dragão Colossal (Lefeu); DV 45d12+495; 787 PV; Inic. +2; Desl. 18m, voo 75m (médio); CA 53 (–8 tamanho, +2 Des, +41 natural, +8 intuição), toque 12, surpresa 51; Atq Base +45; Agr +81; corpo-a-corpo: mordida +66 (6d8+20), 2 garras +65 (4d6+10) e 2 caudas +65 (6d6+30); Espaço/Alcance: 9m/6m (9m com a mordida); AE guincho, insanidade da Tormenta (22 PI; Vontade CD 32 anula), sopro; QE características de dragão, características de lefeu, redução de dano 20/épica, resistência a magia 40; Tend. Sempre CM; TR Fort +37 Ref +36, Von +34; For 50, Des 15, Con 33, Int 30, Sab 27, Car 27.

Perícias e Talentos: Blefar +56, Concentração +35, Conhecimento (arcano) +55, Conhecimento (natureza) +54, Conhecimento (os planos) +58, Conhecimento (religião) +53, Conhecimento (Tormenta) +58, Decifrar Escrita +58, Diplomacia +36, Esconder-se +22, Intimidação +58, Natação +44, Observar +60, Ouvir +56, Procurar +58, Saltar +68, Sentir Motivação +56, Sobrevivência +56; Arma Natural Aprimorada (cauda), Arma Natural Aprimorada (mordida), Armadura Natural Aprimorada, Arrebaratar, Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Pairar, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespasar, Trespasar Maior, Vontade de Ferro.

Guincho (Ext): uma vez por minuto, como uma ação livre, um kayredrann pode emitir um guincho terrivelmente alto e agudo. Qualquer criatura a até 300m deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 43). Uma criatura que fracasse no teste ficará atordoada por 1 rodada; se fracassar por 10 ou mais, ficará atordoada e surda por 1d6 rodadas. Por fim, se fracassar por 20 ou mais no teste de resistência, ficará atordoada por 1 minuto e surda permanentemente!

Sopro (Ext): como uma ação padrão, um kayredrann pode soprar um jato de matéria vermelha ácida, em um cone de 21m de comprimento. Qualquer criatura na área do sopro sofre 24d12 pontos de dano de ácido, mas pode fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 43) para reduzir o dano à metade. Depois de utilizar seu sopro, um kayredrann deve esperar 1d4 rodadas para poder utilizá-lo novamente.

Aharadak, o Devorador:
será ele o primeiro
Deus da Tormenta?



Casta Lekael: os Lordes da Tormenta

Os mais poderosos lefeu em Arton, revelados apenas durante a Batalha de Amarid, são os lekael. Um deles comanda cada foco de infestação da Tormenta: a própria existência de cada área de Tormenta parece estar ligada à presença destes seres tremendamente poderosos.

Até agora, nenhum dos Lordes da Tormenta foi destruído, ou mesmo seriamente ameaçado. Seu poder rivaliza com os próprios avatares do Panteão — mas os deuses maiores de Arton não parecem, no momento, interessados em confrontar diretamente os lefeu.

Características dos Lekael

Todos os Lordes da Tormenta são criaturas do tipo aberração e subtipo lekael. Uma criatura do subtipo lekael tem todas as características de um lefeu; além disso, tem PV máximos para seus DV, cura acelerada 20, redução de dano 20/épica e resistência a magia 50. Por fim, possui as seguintes qualidades especiais:

- *Domínio sobre o Tempo (Ext):* os Lordes da Tormenta podem mais do que perceber o tempo passado e futuro — eles podem controlá-lo. Um lekael soma seu modificador de Sabedoria como um bônus de intuição em seus testes de iniciativa, e pode realizar o dobro de ações a cada rodada — pode realizar duas ações padrão e duas ações de movimento, ou duas ações de rodada completa. Em outras palavras, é como se um Lorde da Tormenta agisse duas vezes a cada rodada.

- *Imunidades:* além das imunidades de todo lefeu, lekael são imunes a magias e efeitos de ação mental. Contra conjuradores que tenham o talento Energia da Tormenta, os Lordes da Tormenta têm resistência 20 contra todos os tipos de energia.

- *Invocar Lefeu (Ext):* uma vez por dia, com uma ação de rodada completa que não provoca ataques de oportunidade, um lekael pode invocar 4d10 demônios da casta uktril, 2d10 demônios da casta qerluakk, 2d8 demônios da casta hikarel ou 1 demônio da casta fggurath.

- *Percepção Perfeita (Ext):* os lekael estão sempre sob o efeito da magia *visão da verdade* e têm a habilidade percepção às cegas com alcance de 150m.

- *Poder sobre a Realidade (Ext):* através das eras, os Lordes da Tormenta aprenderam maneiras de contorcer a realidade à sua própria vontade. Um lekael pode criar qualquer um dos efeitos a seguir com uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade: sem limite — *alterar forma, comando maior, controlar água, controlar o clima, cura completa, desejo restrito, dissipar magia maior, enviar mensagem, escuridão profunda, imobilizar monstro em massa, implosão, inverter a gravidade, luz do dia, metamorfosear objetos, moldar madeira, moldar rochas, mover terra, palavra de poder matar, portal, regeneração, telecinésia, teletransporte maior, tempestade de fogo e terremoto*; 1/dia — *chuva de meteoros, círculo de teletransporte, desejo e parar o tempo*. O nível de conjurador do Lorde da Tormenta para estes efeitos é igual a seus DV. Note que estes efeitos *não* são magias, apenas usam os mesmos parâmetros em termos de jogo.

- *Telepatia (Ext):* os lekael podem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que tenha um idioma num raio de 1 km.

Aharadak

Lorde de Zakharov

ND 46

A mais recente área de Tormenta, recém-surgida no reino de Zakharov, é também aquela governada pelo Lorde que demonstra

mais abertamente uma das principais metas lefeu: tornar-se um deus. Ele é Aharadak, o Devorador.

Entre todos os Lordes, Aharadak parece o menos interessado em guardar segredos — ele até mesmo permite que exploradores visitem seus domínios! Tudo indica que a criatura não considera nenhum grupo de aventureiros como ameaça séria; o Lorde prefere que quaisquer “visitantes” retornem às suas terras (não necessariamente são e salvos...) para falar de sua glória e grandeza. De fato, muitas descobertas recentes a respeito dos lefeu só ocorreram porque Aharadak assim permitiu.

O Devorador demonstra ser um estudioso da psicologia e cultura dos nativos — especialmente nossos medos. Seu plano, muitos acreditam, é conquistar Arton pelo terror. Ele espera ser venerado como um deus terrível, capaz de mergulhar o mundo em sangue e pesadelo caso seja contrariado. Por esse motivo, mostra declaradamente os horrores da Tormenta, sem reservas ou segredos (pelo menos, até onde a sanidade de seus visitantes pode agüentar).

Aharadak está construindo um vasto culto a si mesmo. A área de Zakharov tem altares, templos e escravos para adorá-lo — ou morrer, se o negarem. Seus sacerdotes coordenam cerimônias ao Deus da Tormenta. E seus agentes estão espalhados pelo Reinado, no comando de cultos malignos que realizam rituais e sacrifícios. O Devorador também demonstra muito interesse em aperfeiçoar a escrita lefeu, na tentativa de reproduzir essa extraordinária capacidade de “capturar” coisas na forma de palavras.

Fisicamente, Aharadak é repugnante. Com quase vinte metros de altura, ele mais parece um enorme estômago inchado, sustentado por dez pequenas pernas dispostas em simetria radial. O corpanzil sugere mantas infundáveis de gordura, sob grossas placas de matéria vermelha rígida. Fissuras entre as placas revelam carne esponjosa e coberta de muco. Tem oito braços em posições e tamanhos desiguais, terminando em mãos com garras — e dezenas de dedos pequenos e gordos.

Aharadak tem vários pares de asas, que parecem pequenas e atrofiadas demais para permitir voo verdadeiro. Não tem ombros, pescoço ou mesmo uma cabeça evidente: a parte superior do tronco termina em um amontoado de bocarras com várias fileiras de dentes afiados. Essa estrutura é cercada de protuberâncias que poderiam ser “pétalas”, e encimada por um grande olho central corado de dentes.

Em nome da revelação de sua lenda e glória, Aharadak muitas vezes permite que aventureiros venham vê-lo em pessoa. Existe, até mesmo, a suspeita de que seus cultistas atuam disfarçados através do Reinado como contratadores, enviando heróis para confrontá-lo. Claro, isso não significa que a empreitada será simples ou segura — como pura demonstração de seu poder, é bem possível que o Devorador decida matar ou mutilar alguns de seus “convidados”.

Aharadak: ND 46; Aberração Imensa (Lekael); DV 55d8+1100; 1552 PV; Inic. +13; Desl. 3m, voo 9m (desajeitado); CA 66 (–4 tamanho, –2 Des, +35 natural, +12 flexão, +15 intuição), toque 31, surpresa 66; Atq Base +41; Agr +73; corpo-a-corpo: garra +72 (6d6+20, 19–20); Atq Tl corpo-a-corpo: 8 garras +72 (6d6+20, 19–20) e mordida +67 (4d12+10, 19–20); Espaço/Alcance: 6m/4,5m; AE insanidade da Tormenta (27 PI, Vontade CD 39 anula), terror absoluto; QE características de lekael, centelha divina; Tend. CM; TR Fort +40, Ref +33, Von +46; For 50, Des 7, Con 50, Int 38, Sab 41, Car 34.

Perícias e Talentos: Concentração +78, Conhecimento (arcano) +70, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +39, Conhecimento (nobreza e realza) +49, Conhecimento (os planos) +72, Conhecimento (religião) +75, Conhecimento (Tormenta) +72, Cura +73, Decifrar Escrita +72, Diplomacia +74, Identificar Magia +74, Intimidação +70, Observar +77, Obter Informação +70, Ouvir +73, Procurar +72, Sen-

tir Motivação +73; Arma Natural Aprimorada (garra), Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Duro de Matar, Foco em Habilidade (insanidade da Tormenta), Foco em Habilidade (terror absoluto), Foco em Perícia (Conhecimento [religião]), Grande Fortitude, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Tolerância, Trespasar, Trespasar Maior, Vitalidade (4), Vontade de Ferro.

Centelha Divina (SM): como um deus menor, Aharadak pode conjurar qualquer magia dos domínios que concede (Loucura, Mal e Tormenta) como uma habilidade similar a magia, cada uma delas uma vez por dia. Seu nível de conjurador é 55, e a CD dos testes de resistência é igual a 22 + nível da magia.

Poder Menor (Sob): Aharadak e seus servos somam +2 na CD de suas magias com o descritor medo.

Terror Absoluto (Ext): Aharadak é envolto por uma aura de medo que se estende por um raio de 30m. A cada rodada, qualquer criatura dentro da aura sofre 1d4 pontos de dano temporário de Sabedoria, e deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 51). Uma criatura que fracasse em seu teste de resistência ficará apavorada por 2d4 rodadas, enquanto que uma criatura que fracasse por 10 ou mais cairá morta, sua mente incapaz de agüentar tanto pavor. Mesmo criaturas normalmente imunes a medo são suscetíveis à aura de Aharadak; no entanto, recebem +8 de bônus em seu teste de resistência. Aharadak pode ativar ou desativar sua aura como uma ação livre.

Aharadak possui o modelo Deus Menor, descrito no suplemento *O Panteão*.

Gatzvalith

Lorde de Trebuck

ND 46

O povo da Tormenta é totalmente diferente dos habitantes de Arton, em todos os sentidos possíveis. Quando agem como nós, eles provavelmente estão apenas imitando nosso comportamento por curiosidade, adaptação, escárnio... ninguém sabe ao certo.

Gatzvalith, o primeiro Lorde da Tormenta abertamente revelado, parece seguir essa norma à risca. Sejam quais forem seus motivos, ele tornou-se um senhor da guerra, um tirano comandante de tropas, todo-poderoso em sua fortaleza conquistada. Não uma entidade alienígena de horror incompreensível, mas um verdadeiro inimigo. Ele não destrói cegamente, ele *conquista*.

Sua forma física reflete essa tentativa de proximidade com o povo de Arton: um humanoides robusto, pesadamente protegido por uma armadura de placas — que é, na verdade, formada por sua própria carapaça natural. A cabeça ostenta um elmo fechado, ornamentado com chifres de carneiro.

Ao contrário de Igasehra — o Lorde de Tamu-ra, que devastou aquela terra com tempestades furiosas —, Gatzvalith parece ser um estrategista, um apreciador das artes da guerra. Não escolheu um alvo fácil ou desolado: sua área de Tormenta manifestou-se vizinha a Trebuck, uma nação componente do poderoso Reinado de Arton, sob comando de uma regente forte e carismática.

Gatzvalith não atacou furioso. Ele aguardou que o tabuleiro fosse adequadamente preparado. Anunciou sua vinda com uma manifestação modesta, uma pequena Tormenta às portas de um antigo forte militar. Então esperou, paciente. Viu os exércitos de Trebuck reunidos, displicentes, e fez seu primeiro movimento. A Tormenta expandiu, engolindo a fortaleza.

Como resultado, o maior exército jamais visto em Arton reuniu-

se contra Gatzvalith — apenas para sofrer uma derrota esmagadora. Até hoje, estudiosos e estrategistas tentam imaginar qual teria sido o objetivo do Lorde com a Batalha de Amarid. Medir forças? Observar a atuação dos nativos? Detectar os seres mais poderosos neste mundo? Esta última meta parece ser verdadeira — porque heróis épicos como Talude, Vectorius, Arkam e Shivar Sharpblade foram, todos, tentados com promessas de poder.

Com suas capacidades, um Lorde da Tormenta poderia facilmente erguer um exército invencível de demônios. Gatzvalith, de fato, possui tal exército — mas também parece interessado em recrutar novos soldados entre os habitantes de Arton. Ele teria sido responsável pela criação de Crânio Negro, o primeiro entre os infames algozes da Tormenta. Hoje, grande parte de suas forças é formada por humanos (e outros humanoides) corrompidos, equipados com artefatos ou simbioses.

A sedução de Gatzvalith tem mantido os maiores heróis de Arton prudentemente afastados: se aventureiros épicos como Talude, Vectorius ou Arsenal caírem suas vítimas, será impossível vencê-lo. Por outro lado, a simples possibilidade de “barganhar” com a Tormenta oferece um perigo ainda maior — se qualquer dos vilões locais tiver sucesso em obter favores de Gatzvalith, então nada poderá detê-los.

Gatzvalith: ND 46; Aberração Grande (Lekael); DV 63d8+1197; 1701 PV; Inic. +25; Desl. 15m, vôo 60m (bom); CA 68 (-1 tamanho, +12 Des, +38 natural, +9 intuição), toque 30, surpresa 56; Atq Base +47; Agr +67; corpo-a-corpo: *Rompedor da Realidade* +77 (8d6+21 mais dano de habilidade, dec. 19–20/x3); ou à distância: raio desintegrador +68 (20d8, dec. 19–20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *Rompedor da Realidade* +77/+72/+67/+62; ou à distância: 2 raios desintegradores +68 toque (20d8, dec. 19–20); Espaço/Alcance: 3m/3m; AE insanidade da Tormenta (31 PI, Vontade CD 41 anula), raio desintegrador, sedução; QE características de lekael; Tend. CM; TR Fort +42, Ref +44, Von +44; For 42, Des 35, Con 48, Int 40, Sab 28, Car 39.

Perícias e Talentos: Atuação (oratória) +80, Avaliação +31, Blefar +80, Concentração +69, Conhecimento (arcano) +54, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +35, Conhecimento (história) +61, Conhecimento (natureza) +31, Conhecimento (nobreza e realeza) +65, Conhecimento (os planos) +81, Conhecimento (religião) +42, Conhecimento (Tormenta) +81, Decifrar Escrita +31, Diplomacia +86, Disfarces +64, Intimidação +82, Observar +63, Ouvir +59, Procurar +48, Sentir Motivação +75, Usar Instrumento Mágico +63; Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (machado de batalha), Foco em Arma (raio desintegrador), Foco em Habilidade (sedução), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Mobilidade, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado de batalha), Sucesso Decisivo Aprimorado (raio desintegrador), Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Trespasar, Trespasar Maior, Vontade de Ferro.

Raio Desintegrador (Ext): Gatzvalith pode atirar um raio de energia de sua mão com uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. O raio tem alcance de 150m, e ele precisa ser bem-sucedido em uma jogada de ataque de toque à distância para atingir o alvo. Uma criatura ou objeto atingido sofre 20d8 pontos de dano, e será completamente desintegrado caso seu total de PV seja reduzido a 0 ou menos. Gatzvalith pode atirar dois destes raios com uma ação de rodada completa.

Sedução (Ext): como uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade, Gatzvalith pode sussurrar palavras corruptoras na mente de uma criatura qualquer num raio de 1km. A criatura deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 55) e, depois, um teste de Carisma (CD 20). Se fracassar no teste de Vontade, sofrerá 1d4 pontos de dano permanente em Sabedoria e Carisma. Se fracassar no



WZIOS

2

Gatzvalith, o General:
travando batalhas e
fazendo aliados

teste de Carisma, ficará pasmada. Se fracassar por 5 ou mais no teste de Carisma, sua tendência mudará para Caótica e Maligna, e a criatura agora estará sob o comando do Lorde da Tormenta (como se estivesse sob o efeito de uma magia *dominar monstro*). Este efeito é permanente; apenas um *desejo* ou *milagre* pode quebrar o controle e fazer a criatura voltar à sua tendência antiga. Não há um limite de vezes em que Gatzvalith pode usar esta habilidade na mesma criatura, de modo que mesmo alguém com grande força de vontade eventualmente será corrompido. Este é um efeito de ação mental.

Rompedor da Realidade: Gatzvalith empunha uma arma em combate, como parte de sua estratégia de se parecer com uma criatura de Arton. O *Rompedor da Realidade*, sua arma pessoal, é um *machado de batalha Grande* +5 que causa 8d6 pontos de dano por golpe. O *Rompedor* ignora qualquer tipo de redução de dano, e é capaz de causar sucessos decisivos mesmo em criaturas imunes a sucessos decisivos, como mortos-vivos ou criaturas protegidas por uma *armadura da fortificação* ou efeitos similares. Por fim, um golpe desta arma faz mais do que ferir a criatura atingida: ele distorce a realidade ao redor dela, fazendo com que pedaços do corpo e da mente da vítima deixem de existir, ou sejam corrompidos em formas terríveis. Uma criatura atingida pelo *Rompedor* deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude (CD 45) ou sofrerá 1d8 pontos de dano permanente em Constituição, Sabedoria e Carisma. O *Rompedor da Realidade* é um artefato lefeu.

Igasehra

Lorde de Tamu-ra

ND 45

Uma tempestade furiosa, catastrófica, que destrói tudo em seu caminho. Por longos anos, a Tormenta foi assim definida. Hoje, sabemos que esse comportamento não é comum a todos os lefeu, ou mesmo a todos os Lordes da Tormenta. Esta é apenas a maneira de Igasehra, o destruidor de Tamu-ra.

Embora Igasehra seja o primeiro lekael manifestado em Arton, por muito tempo foi também um dos mais misteriosos e desconhecidos — porque a fúria de seu ataque deixou poucos sobreviventes, e Tamu-ra permanece até hoje como a área de Tormenta de mais difícil acesso. Mas o pouco que se conhece é aterrador: esta criatura de fúria e ferocidade não tem qualquer outro objetivo, exceto a destruição e devastação puras.

A atitude de Igasehra representa a primeira reação lefeu à descoberta de Arton. Durante eras incontáveis eles foram únicos, onipresentes, a totalidade da existência. Em sua própria Criação, não existia nada além de lefeu, nada que não fossem eles próprios. A idéia de que pudesse haver “outras” coisas e criaturas era impensável, talvez insuportável. Até que, um dia, exploradores de Arton invadiram sua realidade e causaram danos — um ato inadmissível. Em resposta, como um humano que esmaga um inseto incômodo por simples reflexo, a Tormenta atacou Tamu-ra.

Muito pouco resta do Império de Jade original, graças à devastação perpetrada por Igasehra. Medindo mais de cem metros de altura, este monstro titânico lembra um lagarto-inseto bípede escamado. Os braços imensos terminam em garras luminosas, que lembram dentes de dragão. O longo pescoço segmentado é encimado por uma cabeça sauróide com quatro olhos, e uma bocarra guarnecida por muitas fileiras de dentes. Um golpe da cauda pesada pode demolir vários castelos, mas sua arma mais poderosa é a rajada de matéria cáustica que expele pela boca, como um sopro de dragão.

Igasehra é, provavelmente, tão astuto e sagaz quanto quaisquer outros Lordes — mas seus planos permanecem misteriosos, se é que existem. O gigante passa seu tempo percorrendo as planícies e costas

devastadas de Tamu-ra, rugindo impaciente para os mares, como se estivesse procurando desafiantes. Embora a população local de demônios seja densa, eles não parecem seguir qualquer ordem ou objetivo evidente; apenas vagam em meio à devastação, atacando intrusos. Se existem comunidades da Tormenta em Tamu-ra, ou mesmo um palácio para seu Lorde, todos são desconhecidos.

Rumores extremamente duvidosos dizem que Igasehra passa meses adormecido, no fundo do oceano. Durante esse período, seus demônios erguem estruturas e Paródias que lembram os antigos palácios do Império de Jade, em versões grotescas. Escravos são capturados por toda Arton para “povoar” essas cidades, forçados a viver cotidianos “normais” — até que Igasehra novamente se erga para devastar tudo e matar todos. A maior parte dos estudiosos da Tormenta considera essa história uma bobagem sem tamanho.

Igasehra: ND 45; Aberração Colossal (Lekael); DV 70d8+1053; 1613 PV; Inic. +16; Desl. 18m; CA 64 (-8 tamanho, +5 Des, +50 natural, +7 intuição), toque 14, surpresa 59; Atq Base +52; Agr +103; corpo-a-corpo: mordida +87 (6d8+35, dec. 19–20); Atq Ttl corpo-a-corpo: mordida +87 (8d8+35, dec. 19–20), 2 garras +85 (8d6+17, dec. 19–20) e golpe com a cauda +85 (8d6+52, dec. 19–20); Espaço/Alcance: 15m/15m; AE agarrar aprimorado, atropelar (20d10+52), engolir, insanidade da Tormenta (35 PI, Vontade CD 45 anula), rajada cáustica; QE características de lekael; Tend. CM; TR +40, Ref +37, Von +46; For 80, Des 21, Con 40, Int 31, Sab 25, Car 30.

Perícias e Talentos: Concentração +78, Conhecimento (natureza) +60, Conhecimento (os planos) +51, Conhecimento (Tormenta) +75, Escalar +108, Esconder-se +62, Intimidação +85, Natação +108, Observar +84, Ouvir +80, Procurar +83, Saltar +108, Sobrevivência +80; Arma Natural Aprimorada (garra), Arma Natural Aprimorada (golpe com a cauda), Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Corrida, Duro de Matar, Encontro Aprimorado, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (golpe com a cauda), Foco em Arma (mordida), Golpe Avassalador, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Sucesso Decisivo Aprimorado (golpe com a cauda), Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Tolerância, Trespasar, Trespasar Maior, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, Igasehra precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima, e poderá usar o ataque engolir na rodada seguinte.

Atropelar (Ext): teste de Reflexos (CD 80) reduz o dano à metade.

Engolir (Ext): Igasehra pode tentar engolir uma vítima aprisionada de tamanho Enorme ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro dele, a criatura sofre 3d8+17 pontos de dano de esmagamento, 10d8 pontos de dano de ácido e 1 nível negativo por rodada. Uma criatura engolida pode abrir caminho para se libertar, causando 100 pontos de dano ao estômago de Igasehra (CD 35). Cada vítima engolida deve abrir sua própria saída. Aparentemente, não há um limite de criaturas que Igasehra pode manter em seu estômago.

Rajada Cáustica (Ext): Igasehra pode cuspir um jato de ácido e matéria vermelha que atinge um cone com 30m de comprimento. Este ataque exige uma ação padrão, e depois de cuspir Igasehra deve esperar 1d4 rodadas antes de poder cuspir novamente. A rajada cáustica causa 30d10 pontos de dano de ácido, mais 2d6 pontos de dano permanente em Constituição e Carisma. Uma criatura atingida pode tentar um teste de resistência de Fortitude (CD 60) para reduzir o dano à metade (tanto o dano de ácido quanto o dano em Constituição e Carisma).

Raigheb

Lorde do Deserto

ND 42

Fragmentos de histórias contadas pelos nômades são tudo o que se conhece sobre Raigheb, o Lorde da Tormenta que governa uma grande área no extremo oeste do Deserto da Perdição. Dentre os lekael conhecidos, ele permanece como um dos mais misteriosos.

Enquanto outros Lordes demonstram métodos e objetivos declarados — adoração, conquista, destruição... —, Raigheb nem mesmo parece ter algum tipo de inteligência. Ele não imita, em nenhum aspecto, qualquer característica dos nativos de Arton. Seu comportamento reflete a própria atitude do povo lefeu; aos poucos transforma o meio ambiente local, destroçando nossa realidade, substituindo tudo pela Anti-Criação. Dentre todas as áreas de Tormenta conhecidas, esta contém o maior número de terrenos do tipo Vazio. São lugares onde Arton *não existe mais*. A aniquilação completa, a destruição total e irreversível entre nosso mundo, pelo deles.

Embora seja considerado um Lorde, Raigheb talvez nem mesmo seja um indivíduo. Como os demais lefeu em sua realidade nativa, ele não existe como uma criatura singular, mas sim como uma entidade coletiva. Ele faz parte de sua própria área de Tormenta, faz parte de todos os seus habitantes. Em poucas palavras, Raigheb é um enxame.

Demônios de todas as castas podem ser encontrados em seus domínios, mas nunca demonstram personalidade própria (isto é, demonstram menos ainda que o normal). O mais curioso é que os lefeu existentes nesta área quase nunca atacam invasores — nem mesmo percebem sua presença. Em muitos casos, nem reagem quando atacados. Alguns acadêmicos suspeitam que a consciência coletiva de Raigheb não consegue perceber danos tão pequenos. Seria necessário exterminar um imenso número de demônios para sequer chamar sua atenção.

A estranha apatia dos demônios locais, infelizmente, não torna esta área menos perigosa que as demais. Seu terreno formado por desertos e áreas de vazio, e seu clima varrido pelos piores fenômenos da Tormenta, em geral são suficientes para dizimar qualquer grupo de aventureiros.

Quando o Lorde do Deserto se manifesta, toma a forma de um gigantesco enxame formado por incontáveis seres insetídeos. Estima-se que esta forma precisaria ser destruída diversas vezes, para que o próprio Raigheb seja exterminado. A perigosa proximidade desta área com o reino de Tapista vem ocupando os generais minotauros, empenhados em traçar táticas contra as forças da criatura.

Raigheb: ND 42; Aberração Miúda (Enxame); DV 44d8+578; 930 PV; Inic. +26; Desl. 9m, voo 18m (médio); CA 57 (+15 Des, +25 natural, +7 intuição), toque 32, surpresa 42; Atq Base +33; Agr —; corpo-a-corpo: enxame (20d6 mais veneno); Espaço/Alcance: 15m/0m; AE corroer corpo, distração, insanidade da Tormenta, (22 PI, Vontade CD 32 anula), veneno; QE características de enxame, características de lekael, metade do dano causado por armas; Tend. CM; TR +29, Ref +38, Von +33; For 30, Des 41, Con 36, Int 25, Sab 25, Car 20.

Perícias e Talentos: Conhecimento (natureza) +45, Conhecimento (os planos) +46, Conhecimento (Tormenta) +54, Esconder-se +59, Furtividade +59, Observar +60, Ouvir +56, Procurar +54, Sentir Motivação +34, Sobrevivência +54; Corrida, Duro de Matar, Esquiva, Foco em Habilidade (distração), Foco em Habilidade (veneno), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Rastrear, Reflexos Rápidos, Sorrateiro, Vitalidade (2), Vontade de Ferro.

Corroer Corpo (Ext): os milhares de insetos que compõem Raigheb tentam, a todo instante, entrar no corpo de qualquer ser que esteja no seu alcance e que não seja um lefeu ou uma criatura da Tormenta,

seja através dos orifícios naturais do corpo (boca, ouvidos...) ou através de buracos causados por suas mordidas. A cada rodada, qualquer ser vivo dentro do enxame deve ser bem-sucedido em um teste de Constituição (CD 20 +1 para cada teste anterior); se a criatura for imune a sucessos decisivos receberá +5 de bônus nesse teste. Uma criatura que fracasse no teste de Constituição sofrerá 1d6 pontos de dano permanente nessa habilidade e, se ela fracassar no teste na rodada seguinte, será morta, o interior de seu corpo devorado pelo enxame. Uma criatura morta dessa maneira irá se erguer, 1d4 rodadas depois, como uma criatura da Tormenta (veja adiante o modelo Criatura da Tormenta). Além das alterações do modelo, a Inteligência e o Carisma da criatura serão reduzidos a 1, e sua tendência será Caótica e Maligna; a criatura não tem mais vontade própria, e agora faz parte da mente coletiva conhecida como Raigheb.

Distração (Ext): qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de Raigheb deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 47) ou ficará enjoado durante uma rodada.

Veneno (Ext): inoculação através de ferimentos; teste de Fortitude (CD 47); dano inicial e secundário: 3d6 pontos de dano temporário de Destreza.

Urazyel

Lorde das Sanguinárias

ND 44

As Montanhas Sanguinárias sempre foram conhecidas como território dos mais perigosos monstros de Arton. Mas nenhum deles se compara ao Lorde que governa a área de Tormenta no extremo norte da cordilheira.

Diferente de outros lekael, que residem em castelos ou fortalezas, Urazyel é uma fortaleza em si mesmo. Seu próprio corpo é uma estrutura da Tormenta, um vasto castelo firmemente ancorado no topo das mais altas montanhas. Conforme a natureza orgânica destas construções, Urazyel tem a aparência de uma cidadela monstruosa, grotesca e indubitavelmente viva — seus inúmeros olhos, mandíbulas e tentáculos, sempre em movimento, não deixam dúvidas sobre sua condição. Suas torres, que lembram crânios sobre pescoços longos, estão sempre cercadas de névoa corrosiva.

Poucos aventureiros conseguiram observar esta monstruosidade de perto, menos ainda voltaram para contar o que viram. Os relatos são conflitantes. Alguns juram que as colunas em formato de patas que sustentam o castelo são realmente capazes de carregar a construção inteira através das montanhas. Outros afirmam que o castelo realmente muda de posição todos os dias — mas através de *teletransporte*. Seja qual for a verdade, o Castelo Urazyel jamais foi visto duas vezes no mesmo ponto.

O interior do castelo abriga uma cidade da Tormenta completa, com numerosas estruturas menores abrigadas em suas muralhas, e uma grande população de lefeu e escravos capturados entre os bárbaros das Sanguinárias. Talvez seja verdade, ou apenas uma ilusão provocada pela loucura, mas o Castelo Urazyel seria maior por dentro que por fora — um semiplano completo, onde existem numerosos outros terrenos da Tormenta, e até mesmo outras cidades.

A simples aproximação desta cidadela é um desafio extremo. Urazyel é sempre acompanhado por manadas de monstros nativos de Arton, todos transformados em demônios da Tormenta. Lagartos-gigantes, grifos, wyverns e até mesmo alguns dragões vagam pelas redondezas, atacando tudo que se aproxima.

Os objetivos deste Lorde são desconhecidos. Seus segredos permanecem muito bem protegidos atrás de suas muralhas, onde seus servos

realizam todo tipo de horrores indizíveis. No entanto, há rumores de que seus agentes no Reinado às vezes capturam vítimas de raças variadas — que são levadas para o Castelo Urazyel e desaparecem para sempre.

Urazyel: ND 44; Aberração Colossal (Lekael); DV 87d8+2379; 3075 PV; Inic. +3; Desl. 3m; CA 52 (-8 tamanho, -5 Des, +47 natural, +8 intuição), toque 5, surpresa 52; Atq Base +65; Agr +106; corpo-a-corpo: tentáculos +83 (4d6+25, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: 4 tentáculos (4d6+25); Espaço/Alcance: 30m/6m; AE agarrar aprimorado, insanidade da Tormenta (43 PI, Vontade CD 53 anula), tentáculos; QE características de lekael, dureza 10, estrutura da Tormenta; Tend. CM; TR +58, Ref +34, Von +55; For 60, Des 1, Con 65, Int 33, Sab 26, Car 26.

Perícias e Talentos: Concentração +112, Conhecimento (arcano) +56, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +93, Conhecimento (natureza) +81, Conhecimento (os planos) +91, Conhecimento (Tormenta) +71, Cura +53, Decifrar Escrita +56, Diplomacia +55, Escalar +108, Esconder-se +69, Identificar Magia +58, Intimidação +73, Natação +70, Observar +57, Ouvir +53, Procurar +56, Sentir Motivação +69, Sobrevivência +98; Arma Natural Aprimorada (tentáculos), Armadura Natural Aprimorada (8), Ataque Poderoso, Duro de Matar, Foco em Arma (tentáculos), Grande Fortitude, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (tentáculos), Tolerância, Trespasar, Trespasar Maior, Vitalidade (10), Vontade de Ferro.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, Urazyel precisa atingir um oponente com seu tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. O bônus de Agarrar de cada tentáculo é +71; se Urazyel imobilizar seu oponente, poderá prendê-lo dentro de seu corpo com um teste bem-sucedido de Agarrar. Veja a habilidade estrutura da Tormenta, abaixo.

Estrutura da Tormenta (Ext): o corpo de Urazyel é uma grande estrutura da Tormenta. Um personagem que queira entrar ou sair de Urazyel deverá abrir uma de suas entradas; para isso, deverá causar 120

pontos de dano, ou ser bem-sucedido em um teste de Força (CD 30). Uma vez dentro de Urazyel, o personagem continuará vulnerável aos ataques de tentáculos do Lorde, e se encontrará dentro de uma estrutura muito maior por dentro que por fora. Não se sabe o que faz o corpo de Urazyel ser maior por dentro, e nem qual a extensão total dele. O que se sabe é que entrar em Urazyel é considerado suicídio...

Tentáculos (Ext): Urazyel possui infinitos tentáculos que saem de suas torres, paredes e pórticos. Ele pode atacar *cada* criatura dentro de seu alcance com um tentáculo, se usar uma ação padrão, ou com quatro tentáculos, se usar uma ação de rodada completa.

Criaturas da Tormenta

As criaturas descritas a seguir não têm lugar na hierarquia lefeu conhecida, mas todas estão de alguma forma ligadas à Tormenta. Algumas vieram com a infestação, enquanto outras foram transformadas por sua influência poderosa e maligna.

Estes seres também não apresentam, necessariamente, as mesmas qualidades especiais dos demônios da Tormenta — embora alguns possuam uma ou mais delas.

Alma Acorrentada

ND 7

Quando um Lorde da Tormenta mata alguém pessoalmente, o destino dessa criatura infeliz muitas vezes é acabar como uma alma acorrentada. Estes fantasmas de corpos translúcidos e avermelhados, envoltos em névoa sangrenta, ainda carregam os ferimentos terríveis que receberam ao morrer — mas todos, invariavelmente, estão presos a uma longa corrente enferrujada.

Esmagador
Coletivo



Alma
Acorrentada

Ao contrário dos próprios fantasmas, a corrente é rígida e muito forte. É também infinitamente longa, desaparecendo no horizonte, ligando o fantasma ao castelo, fortaleza ou templo do próprio Lorde responsável por sua morte.

O ataque das almas acorrentadas é simples e implacável: surgem inesperadamente (pois podem ficar invisíveis dentro de uma área de Tormenta) e tentam agarrar suas vítimas, trazendo-as para dentro de sua névoa corrosiva. Quando esse abraço mortal consegue matar a vítima, seu destino é terrível: o espírito é arrancado do corpo, e ambas as almas — fantasma e vítima — são puxadas pela corrente, rapidamente arrastadas até os domínios do Lorde. O corpo físico é deixado para trás, mas sua ressurreição é impossível. Almas capturadas desta forma são, em geral, usadas para criar novos espíritos acorrentados.

A corrente impede uma alma de abandonar uma área de Tormenta. Quando um espírito acorrentado é destruído, a corrente se desvanece em uma fina névoa vermelha.

Alma Acorrentada: ND 7; Morto-Vivo Médio (Incorpóreo); DV 9d12; 58 PV; Inic. +6; Desl. voo 9m (perfeito); CA 14 (+2 Des, +2 deflexão), toque 14, surpresa 12; Atq Base +4; Agr —; corpo-a-corpo: ataque incorpóreo +7 (prender); AE névoa corrosiva, prender; QE invisibilidade; Tend. Sempre CM; TR Fort +3, Ref +7, Von +6; For —, Des 14, Con —, Int 11, Sab 10, Car 15.

Perícias e Talentos: Esconder-se +14, Furtividade +14, Observar +14, Ouvir +14; Agarrar Aprimorado^B, Foco em Arma (toque incorpóreo), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos.

Invisibilidade (Sob): uma alma acorrentada dentro de uma área de Tormenta fica sob o efeito da magia *invisibilidade*. Ela ficará visível caso ataque alguém, mas voltará a ficar invisível se ficar uma rodada inteira sem atacar.

Névoa Corrosiva (Sob): uma criatura presa por uma alma acorrentada sofre 6d6 pontos de dano de ácido, e um nível negativo, por rodada. Além disso, qualquer criatura que atinja uma alma acorrentada com uma arma natural ou um ataque desarmado sofre 3d6 pontos de dano de ácido.

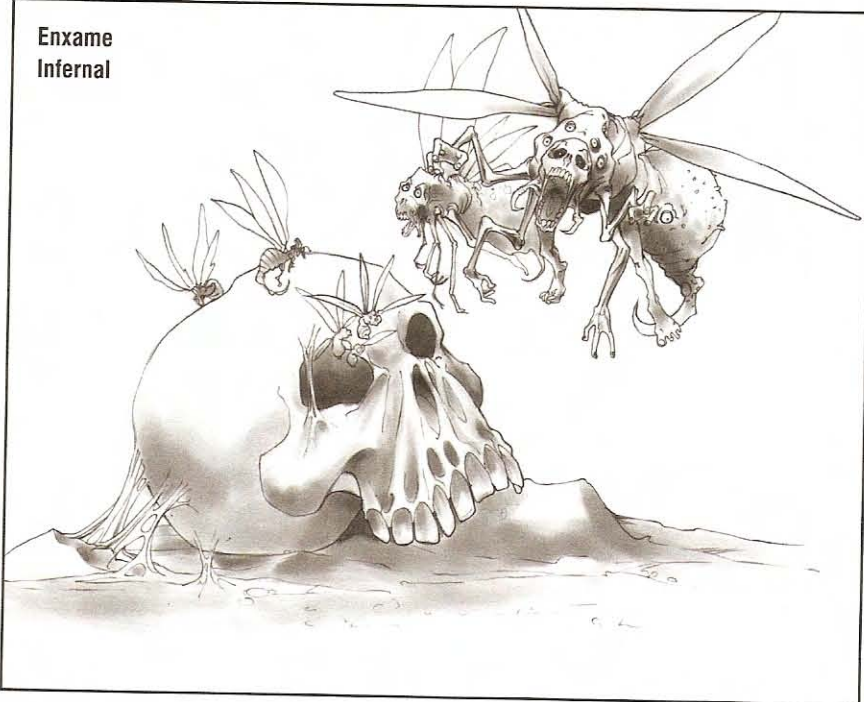
Prender (Ext): quando uma alma acorrentada acerta um inimigo com seu ataque de toque, suas mãos ficam semi-sólidas, e ela imediatamente pode iniciar a manobra Agarrar contra ele (bônus de Agarrar +10). Contra uma criatura agarrada, a alma acorrentada é considerada corpórea. Uma criatura agarrada pela alma acorrentada sofre os efeitos da névoa corrosiva.

Enxame Infernal

ND 8

Formado por demônios-inseto minúsculos, um enxame infernal pode surgir de muitas maneiras. Às vezes eles vagam através da Tormenta, comportando-se como enxames comuns — ainda que muito mais agressivos. Mas eles também podem surgir de formas inesperadas: emergem das entranhas de um lefeu destruído, saltam das páginas de um livro escrito em idioma lefeu, ou são expelidos pelos olhos e boca de um cultista da Tormenta que conjura rituais proibidos.

Enxame Infernal



Examinadas de perto, as criaturas que formam o enxame são minúsculos horrores: formas humanóides distorcidas, com vários pares de asas úmidas e número variável de patas. Nas cabeças existem rostos humanóides contorcidos em agonia, lembrando antigas vítimas da Tormenta. O zumbido do enxame é insuportavelmente parecido com sussurros de crianças.

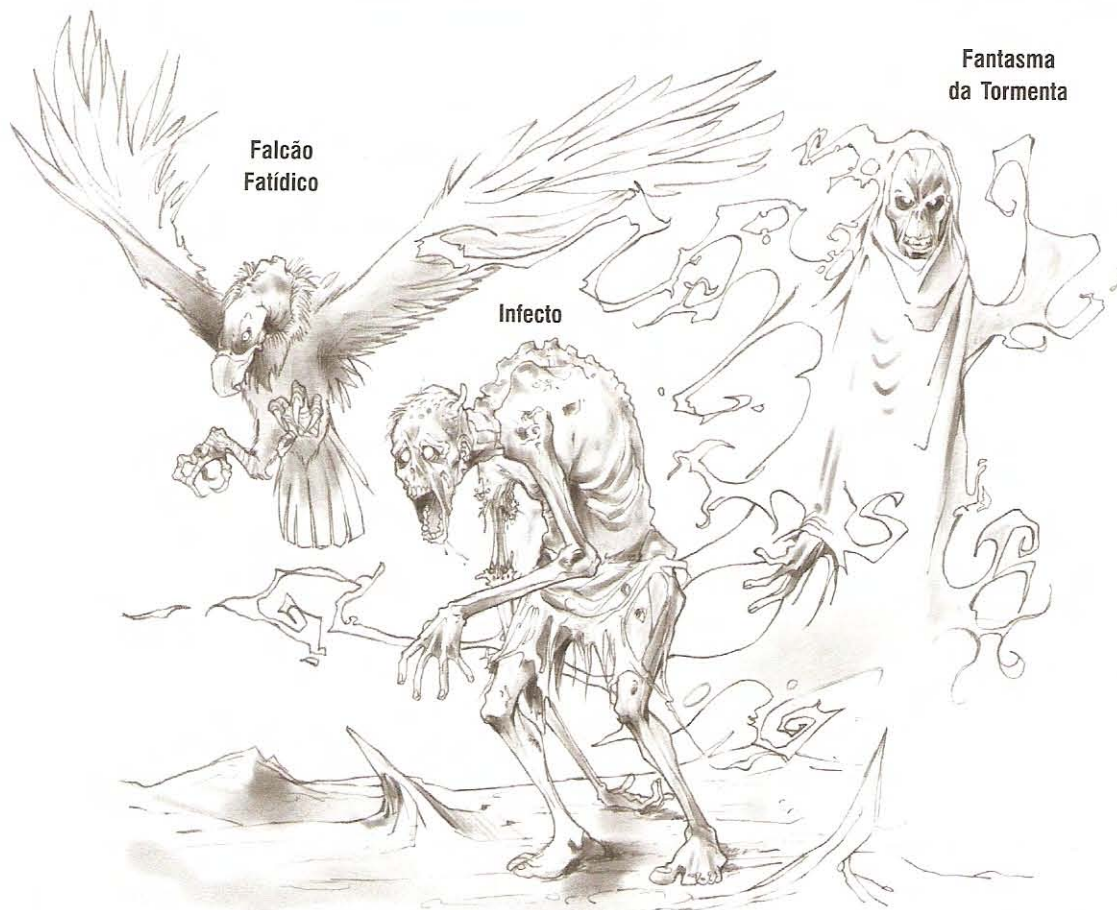
Enxames infernais são perigosos justamente por seu surgimento imprevisível. Eles podem brotar, ao acaso, em quase qualquer lugar — embora seu aparecimento seja quase sempre ligado à Tormenta. Laboratórios de magos, bibliotecas de estudiosos e fortalezas de generais já sofreram ataques destes enxames, que matam os responsáveis pelos avanços contra a Tormenta, ou destroem seus progressos. Um servo da Tormenta atacado por aventureiros também pode, para sua própria surpresa, receber a proteção inesperada de um enxame em pleno combate.

Enxame Infernal: ND 8; Aberração Diminuta (Enxame); DV 13d8+39; 97 PV; Inic. +9; Desl. 3m, voo 15m (médio); CA 21 (+4 tamanho, +5 Des, +2 natural), toque 19, surpresa 16; Atq Base +9; Agr —; corpo-a-corpo: enxame (4d6 mais drenar energia); Espaço/Alcance: 3m/0m; AE distração, drenar energia; QE características de enxame, imune a dano de armas, resistência a magia 19; Tend. Sempre CM; TR Fort +7, Ref +9, Von +11; For 1, Des 21, Con 16, Int 9, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Esconder-se +23, Observar +8, Ouvir +8; Arma Natural Aprimorada (enxame), Foco em Habilidade (distração), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vontade de Ferro.

Distração (Ext): um enxame infernal é extremamente repugnante, e seu zumbido pode afetar a mente de qualquer um. Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 21) ou ficará enjoado durante uma rodada.

Drenar Energia (Sob): uma criatura que sofra dano de um enxame infernal deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou sofrerá um nível negativo.



Esmagador Coletivo

ND 13

Produzidos pelos "artistas" lefeu, estes horrores são fabricados com humanóides vivos, fundidos em uma única e agonizante forma.

A criatura lembra um gigante brutal, feito de matéria vermelha, de onde emergem incontáveis cabeças, braços e pernas. Sua cabeça não tem feições próprias. Um coro constante de gemidos acompanha o esmagador, e seus passos retumbantes deixam horrendas marcas de sangue.

Em combate, um esmagador coletivo golpeia com as enormes mãos sem dedos. Apesar da força de seus golpes, sua tática mais comum é agarrar e prender a vítima, enquanto as cabeças e mãos em sua superfície mordem e arrancam. Caso consiga manter uma vítima segura em seu abraço por tempo suficiente, o esmagador consegue absorvê-la, reunindo mais um corpo à sua forma pavorosa.

Essas monstruosidades podem ser vistas dentro ou fora de áreas de Tormenta. Às vezes são empregadas nas legiões dos lefeu, ou enviadas para espalhar destruição pelo mundo exterior. Raros servos da Tormenta também recebem um esmagador como "ajudante", como recompensa por bons serviços.

Esmagador Coletivo: ND 13; Construto Enorme; DV 25d10+40; 177 PV; Inic. -1; Desl. 12m; CA 22 (-2 tamanho, -1 Des, +15 natural), toque 7, surpresa 22; Atq Base +18; Agr +36; corpo-a-corpo: pancada +26 (4d6+10); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 pancadas +26 (4d6+10); Espaço/Alcance: 4,5m/4,5m; AE absorver, agarrar aprimorado, arranhar; QE forma horrenda, redução de dano 10/adamante, resistência a magia 25; Tend. Sempre CM; TR Fort +8, Ref +7, Von +8; For 31, Des 9, Con -, Int -, Sab 11, Car 1.

Perícias e Talentos: -.

Absorver (Ext): se um esmagador coletivo mantiver uma criatura Média ou menor agarrada por três rodadas seguidas, poderá, na quarta rodada, usar uma ação padrão para absorvê-la. Uma criatura absorvida é morta imediatamente. O esmagador coletivo recebe 10 pontos de vida temporários sempre que absorver uma criatura.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o esmagador coletivo precisa atingir um oponente com sua pancada. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Arranhar (Ext): uma criatura agarrada pelo esmagador coletivo é atacada pelos pedaços de cabeças e mãos que compõem o monstro, e automaticamente sofre 1d12+15 pontos de dano de corte por rodada.

Forma Horrenda (Ext): devido à forma assustadora do esmagador coletivo, e às lamurias dos corpos que o compõem, toda criatura num raio de 18m dele deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 17), ou ficará apavorada. Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência ficará imune a esta habilidade por um dia.

Falcão Fatídico

ND 3

Uma das mais assustadoras façanhas dos lefeu foi a destruição do tempo em sua Anti-Criação. Mesmo aqui, em Arton, cada demônio da Tormenta apresenta certa percepção do passado e futuro — e essa influência começa a afetar outras criaturas.

Estas grandes aves de rapina lembram abutres, atingindo até 3m de envergadura. Sua plumagem muda de cor com rapidez estonteante, variando entre laranja, vermelho e amarelo, enquanto o bico e garras terríveis são capazes de rasgar um humano em pedaços.

Observado com atenção, o falcão fatídico parece estar *vibrando*; ele parece sumir e ressurgir a uma velocidade incrível, muitas vezes por segundo, cada vez em um ponto diferente (mas não mais de meio metro de sua posição original). Na verdade, a criatura não se desloca no espaço, mas sim no *tempo*, existindo um pouco em cada momento.

Agressivo, o falcão ataca criaturas menores com mergulhos, rasgando com garras e bico. Mas é quase impossível atacá-lo de volta — porque ele nem sempre existe no mesmo instante em que é atacado. Além disso, falcões fatídicos são mestres da emboscada, pois é possível que conheçam os passos futuros de suas vítimas.

Muito pouco é conhecido sobre estes animais, pois seu surgimento é um fenômeno recente. Por exemplo, um bando inteiro deles talvez seja formado por uma única criatura, que conjura suas próprias versões passadas e futuras — o número de falcões em uma batalha pode se multiplicar em um instante! Felizmente, matar apenas um deles é o bastante para eliminar também suas cópias de ontem e amanhã.

Falcões fatídicos são verdadeiras feras raivosas, atacam tudo e todos em fúria cega. É possível que eles vivam em agonia constante, à beira da loucura.

Falcão Fatídico: ND 3; Besta Mágica Média; DV 3d10+3; 19 PV; Inic. +7; Desl. 3m, voo 18m (médio); CA 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13; Atq Base +3; Agr +4; corpo-a-corpo: bicada +6 (1d6+1); Atq Ttl corpo-a-corpo: bicada +6 (1d6+1) e 2 garras +4 (1d4); AE —; QE cópia temporal, vibração temporal; Tend. Sempre NM; TR Fort +4, Ref +6, Von +3; For 13, Des 16, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Esconder-se +14, Observar +13; Acuidade com Arma, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada B.

Cópia Temporal (Sob): como uma ação padrão, um falcão fatídico pode tentar invocar um outro falcão fatídico (na verdade uma cópia de si mesmo, vinda de outro momento no tempo), com 50% de chance de sucesso. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia, mas cada cópia, por sua vez, pode tentar invocar uma outra cópia, e assim por diante. Todas as cópias desaparecem dentro de uma hora. Se um falcão fatídico for morto, todas as cópias que surgiram a partir dele caem mortas também. Note que as cópias invocadas por esta habilidade *não* contam para propósitos de determinar os pontos de experiência do encontro.

Vibração Temporal (Sob): qualquer tipo de ataque — físico ou mágico — realizado contra um falcão fatídico tem 50% de ser ignorado por ele. Esta é a chance do falcão simplesmente não estar no tempo corrente no momento do ataque.

Perícias: falcões fatídicos recebem +8 de bônus racial em testes de Esconder-se e Observar.

Fantasma da Tormenta ND +1

Ninguém podia prever como os mortos e as almas reagiriam à Tormenta. Na Anti-Criação, não existe a vida como conhecemos, mas também não existe a morte como conhecemos — até mesmo a energia negativa, responsável pela ocorrência de mortos-vivos, não é compatível com a realidade lefeu.

Mesmo assim, a infestação produziu efeitos necromânticos estranhos. Fantasmas da Tormenta surgem a partir daqueles que morrem em áreas de Tormenta, sejam vítimas do ataque inicial, ou membros de incursões posteriores.

Quase indistinguíveis de fantasmas “normais” — exceto pelo tom avermelhado em seus corpos translúcidos —, os fantasmas da Tormenta são espíritos em agonia, aprisionados a este lugar maldito.

Quase todos atacam enlouquecidos, enquanto alguns poucos tentam avisar intrusos sobre os perigos adiante.

Embora estejam quase sempre confinados às áreas de Tormenta por sua própria dor, estes fantasmas também podem vagar para o mundo exterior. Eles procuram ajuda, tentam voltar a seus antigos lares, ou apenas atacam qualquer criatura à frente. Uma ocorrência comum é que fantasmas de aventureiros mortos na Tormenta procurem vingança contra seus antigos companheiros ou empregadores, por deixá-los entregues a este destino horrível.

Fantasmas da Tormenta seguem as mesmas regras de fantasmas normais, conforme descrito no *Livro de Regras Básicas III*, exceto que eles também podem escolher entre os seguintes ataques especiais:

Ácido Corrosivo (Ext): o fantasma segrega ácido de seu corpo. Ao contrário do próprio fantasma, o ácido é material, e causa 3d6 pontos de dano por rodada em qualquer criatura que esteja ocupando o mesmo espaço do fantasma.

Dreno de Energia (Sob): quando um fantasma com esta habilidade atinge uma criatura viva com seu toque incorpóreo, a criatura sofre dois níveis negativos.

Insanidade da Tormenta (Ext): fantasmas com esta habilidade podem causar loucura de maneira semelhante aos demônios da Tormenta.

Alguns fantasmas da Tormenta também possuem as seguintes qualidades especiais:

Imunidade a Energia (Sob): o fantasma da Tormenta é imune a dano por ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. No entanto, eles sofrem dano dessas energias quando ela provém de um conjurador com o talento Energia da Tormenta.

Resistência a Magia (Sob): o fantasma da Tormenta possui resistência a magia igual a 12 + seus Dados de Vida.

Golem de Matéria Vermelha ND 14

A maioria daqueles que se aventuram em uma área de Tormenta buscam meios para combater os lefeu, estudar a tempestade e banila. Existem, contudo, aqueles que exploram esse conhecimento para proveito próprio. A partir de matéria vermelha recolhida no território inimigo, conjuradores malignos foram capazes de construir golens.

Não muito diferente de outros construtos, um golem de matéria vermelha é um autômato animado por magia para servir a seu mestre. Sua aparência lembra um grande humanoíde, sem feições definidas. No entanto, o material sinistro de sua construção retém a natureza anti-natural dos lefeu: um observador reconhece a matéria vermelha como algo alienígena, insuportável, caindo vítima de inquietação, medo e até mesmo loucura.

Em combate, o golem ataca com golpes das mãos ou garras, esmagando ou rasgando seus inimigos. Seu toque queima como ácido. Assim, sua tática mais comum é agarrar o inimigo, mantendo-o seguro enquanto suas excreções corrosivas fazem o resto.

A fabricação do golem de matéria vermelha é perigosa para o próprio conjurador, pois o contato prolongado com esse material afeta a sanidade. (Se bem que, para início de conversa, qualquer conjurador que decida construir algo assim não deve ser muito são...)

Golem de Matéria Vermelha: ND 14; Construto Grande; DV 24d10+30; 162 PV; Inic. +0; Desl. 9m; CA 33 (-1 tamanho, +24 natural); Atq Base +18; Agr +36; corpo-a-corpo: pancada +27 (2d8+10 mais 3d6 de ácido); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 pancadas +27 (2d8+10 mais 3d6 de ácido); Espaço/Alcance: 3m/3m; AE aparência insana, toque corrosivo; QE imunidade a magia, redução de dano

15/adamante; Tend. Sempre N; TR Fort +8, Ref +8, Von +8; For 31, Des 10, Con –, Int –, Sab 10, Car 1.

Perícias e Talentos: Agarrar Aprimorado^B.

Aparência Insana (Sob): qualquer criatura viva num raio de 18m capaz de enxergar o golem de matéria vermelha deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 21) ou sofrerá 2d4 pontos de dano temporário em Destreza e Sabedoria. Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência ficará imune a esta habilidade por um dia.

Imunidade a Magia (Sob): os golens de matéria vermelha são imunes a todas as magias e efeitos similares sujeitos a resistência a magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura, conforme descrito a seguir.

Qualquer criatura sob o efeito da magia *proteção contra a Tormenta* recebe +4 de bônus de deflexão na CA contra ataques feitos pelo golem de matéria vermelha.

Um golem de matéria vermelha que esteja dentro da área de uma magia *um momento de Tormenta* recebe +4 de bônus de melhoria em sua Força e Destreza, além de recuperar 1 ponto de vida para cada 3 pontos de dano que seriam infligidos pela magia.

Toque Corrosivo (Ext): o corpo do golem de matéria vermelha segrega um poderoso ácido, capaz de corroer qualquer matéria viva. Uma criatura viva atingida por um ataque de pancada do golem sofre 3d6 pontos de dano de ácido, enquanto que uma criatura Agarrada pelo golem sofre automaticamente 10d6 pontos de dano de ácido por rodada. Por fim, qualquer criatura que atinja o golem com uma arma natural ou um ataque desarmado sofre 3d6 pontos de dano de ácido.

Construção

O corpo deste golem é construído a partir de uma tonelada de matéria vermelha. Para reunir essa quantidade, um personagem deve passar uma semana dentro de uma área de Tormenta, e ser bem-sucedido em um teste de Conhecimento (Tormenta) (CD 22) e em um teste de Procurar (CD 20). Se o personagem fracassar em um dos testes, poderá ficar mais uma semana e realizar o teste novamente.

NC 17º; Fabricar Construto, *causar insanidade, névoa ácida, tarefa/missão, um momento de Tormenta*, o conjurador deve pertencer ao 17º nível ou superior; Preço 170.000 PO; Custo 85.000 PO + 6.800 XP.

Incubador

ND 7

A ligação entre este monstro e os lefeu ainda não é plenamente aceita. Ela ainda depende da confirmação da teoria de que *todas* as aberrações em Arton vieram da Tormenta.

O incubador lembra uma enguia com ossos metálicos expostos, medindo quase dois metros de comprimento. Tem quatro ferrões articulados dispostos à volta da cabeça, feito as pétalas de uma flor. É incrivelmente ágil e vive em pântanos, cemitérios, casas assombradas e outros lugares malditos.

Quando ataca, o incubador primeiro tenta paralisar a vítima com o veneno dos ferrões. Se tiver sorte, a vítima será morta a mordidas para alimentar o monstro. Infelizmente, em vez de comer, às vezes o incubador usa um ferrão especial na cauda para penetrar no ventre da vítima e inserir ali uma larva. Então foge.

O hospedeiro vai carregar o ovo consigo pelas próximas semanas, durante as quais vai sofrer pesadelos terríveis. Após esse período, termina a gestação da larva, que força passagem através do ventre e mata o hospedeiro de forma horrível.

Incubador: ND 7; Aberração Média; DV 7d8+21; 52 PV; Inic. +9; Desl. 9m, natação 9m; CA 24 (+5 Des, +9 natural), toque 15, surpresa 19; Atq Base +5; Agr +9; corpo-a-corpo: ferrão +10 (1d4+4 mais paralisia); Atq Ttl corpo-a-corpo: 4 ferrões +10 (1d4+4 mais paralisia) e mordida +4 (1d6+2); AE inserir larva, paralisia; QE faro, redução de dano 5/mágica, visão no escuro 18m; Tend. Geralmente NM; TR Fort +5, Ref +7, Von +7; For 19, Des 21, Con 16, Int 8, Sab 15, Car 13.

Perícias e Talentos: Esconder-se +15, Natação +12; Foco em Arma (ferrão), Foco em Habilidade (paralisia), Iniciativa Aprimorada.

Inserir Larva (Ext): como uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade, o incubador pode usar o ferrão da sua cauda para inserir uma larva no corpo de uma criatura paralisada. A criatura recebe 1d4+4 pontos de dano pela picada do ferrão... Mas este é o menor dos seus problemas! O mestre deve jogar 1d6. O resultado é a duração, em semanas, da gestação da larva. Durante esse tempo, a vítima sofrerá os efeitos de uma magia *pesadelo* (1d10 pontos de dano por noite, acorda fatigado e não pode recuperar magias arcanas). O único jeito de impedir os pesadelos é remover a larva. No fim do período, a larva nasce, o que mata seu hospedeiro. Poções e magias de cura não conseguem remover a larva. Nenhum poder ou magia pode ser usado diretamente contra ela sem afetar o hospedeiro, ou vice-versa (*teletransporte*, por exemplo, sempre vai transportar a larva juntamente com o portador).

Há apenas duas formas de remover a larva sem matar seu hospedeiro: a primeira é através de uma complicada operação, que dura oito horas e só pode ser realizada por alguém com o talento Médico Nato. Durante este período o médico deve realizar três testes de Cura contra CD 35. Uma falha em um destes testes causa 1d8 pontos de dano temporário de Constituição ao hospedeiro. Uma falha em dois testes significa que a operação fracassa, e o hospedeiro e a larva morrem. Caso contrário, a operação tem sucesso, e a larva é removida. O único outro jeito conhecido de remover a larva é através do uso de uma magia *desejo* ou *milagre*.

Paralisia (Ext): qualquer criatura atingida por um dos ferrões do incubador deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) ou ficará paralisada por 1d4 minutos.

Infecto

ND 3

Estes estranhos mortos-vivos são vistos com mais frequência em áreas de Tormenta e regiões vizinhas, mas podem ocorrer em quase qualquer ponto de Arton.

Infectos são muito parecidos com zumbis comuns — cadáveres humanóides animados por energia negativa. Um olhar mais atento revela a barriga inchada, semi-transparente, onde podemos ver uma massa asquerosa e agitada formada por vermes. Seus corpos também são cheios de pústulas, cada uma abrigando um verme. Estes parasitas podem contaminar outros seres, transformando-os em novos infectos. Devido a este fato, um infecto é também conhecido como “carregador de demônios”.

Até o momento, a origem destes zumbis ainda não foi explicada. A teoria mais aceita diz que são resultado de experimentos necromânticos realizados por cultistas da Tormenta. Também é possível que tenham sido criados pelos Lordes, ou sejam apenas ocorrências sobrenaturais.

Infectos tentam transmitir seus parasitas através da mordida, mas seu simples toque também consegue realizar o trabalho — quando o zumbi está em contato com um ser vivo compatível, os parasitas

escapam de suas pústulas e tentam penetrar na pele do alvo. Uma vez contaminada, a vítima deve adoecer e sofrer uma morte horrível em poucos dias, transformando-se também em um zumbi infecto.

Infecto: ND 3; Morto-Vivo Médio; DV 4d12+6; 32 PV; Inic. -1; Desl. 9m; CA 15 (-1 Des, +6 natural), toque 9, surpresa 15; Atq Base +2; Agr +6; corpo-a-corpo: mordida +6 (1d6+6 mais infecção); AE infecção, parasitas; QE redução de dano 5/cortante, visão no escuro 18m; Tend. Sempre NM; TR Fort +1, Ref +0, Von +4; For 18, Des 9, Con -, Int -, Sab 11, Car 14.

Perícias e Talentos: Foco em Habilidade (infecção), Vitalidade (2).

Infeção (Sob): doença sobrenatural — transmissão através da mordida; Fortitude CD 16; período de incubação 1 dia; dano 2d4 pontos de dano temporário de Constituição.

Diferente das doenças normais, a infecção continua até que a vítima atinja Constituição 0 (e morra) ou até que *remover doenças* ou uma magia similar seja aplicada. Um humanóide de tamanho Médio que morra pela infecção se erguerá como um zumbi infecto na noite seguinte à sua morte.

Parasitas (Ext): os vermes que habitam o corpo do zumbi infecto podem tentar penetrar na pele de criaturas vivas. No começo de cada turno do zumbi infecto, toda criatura adjacente a ele deve realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 14); caso fracasse no teste, deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou irá contrair a infecção.

Limo Sangrento

ND 5

Formado principalmente nos pântanos da Tormenta — mas também encontrado muito além de suas fronteiras —, este monstro lembra uma grande poça de sangue, com ossos humanóides flutuando

em seu interior. Um olhar mais atento revela nódulos, partes fibrosas e outras irregularidades em meio ao “corpo” gelatinoso.

Em comportamento e táticas, o limo sangrento é muito parecido com o limo cinzento. Quando uma vítima em potencial se aproxima o bastante, a criatura ataca como uma serpente constritora, lançando o próprio corpo sobre a vítima para tentar engolfá-la e matá-la com seu toque ácido.

A relação entre estes limos e outras criaturas da Tormenta é misteriosa. Alguns sábios afirmam que um grande pântano sangrento pode gerar novos demônios da Tormenta (ou, talvez, atuar como um tipo de “portal” que permite sua passagem). Outros dizem que ocorre justamente o contrário — são os demônios que excretam o limo. Aliás, antes que os processos fisiológicos dos lefeu fossem conhecidos, acreditava-se que limos sangrentos fossem suas “fezes”.

Grandes colônias de limo sangrento podem formar pântanos inteiros, vivendo em cavernas e subterrâneos, ou migrando em busca de vítimas. Em combate, eles sempre atacam como criaturas individuais.

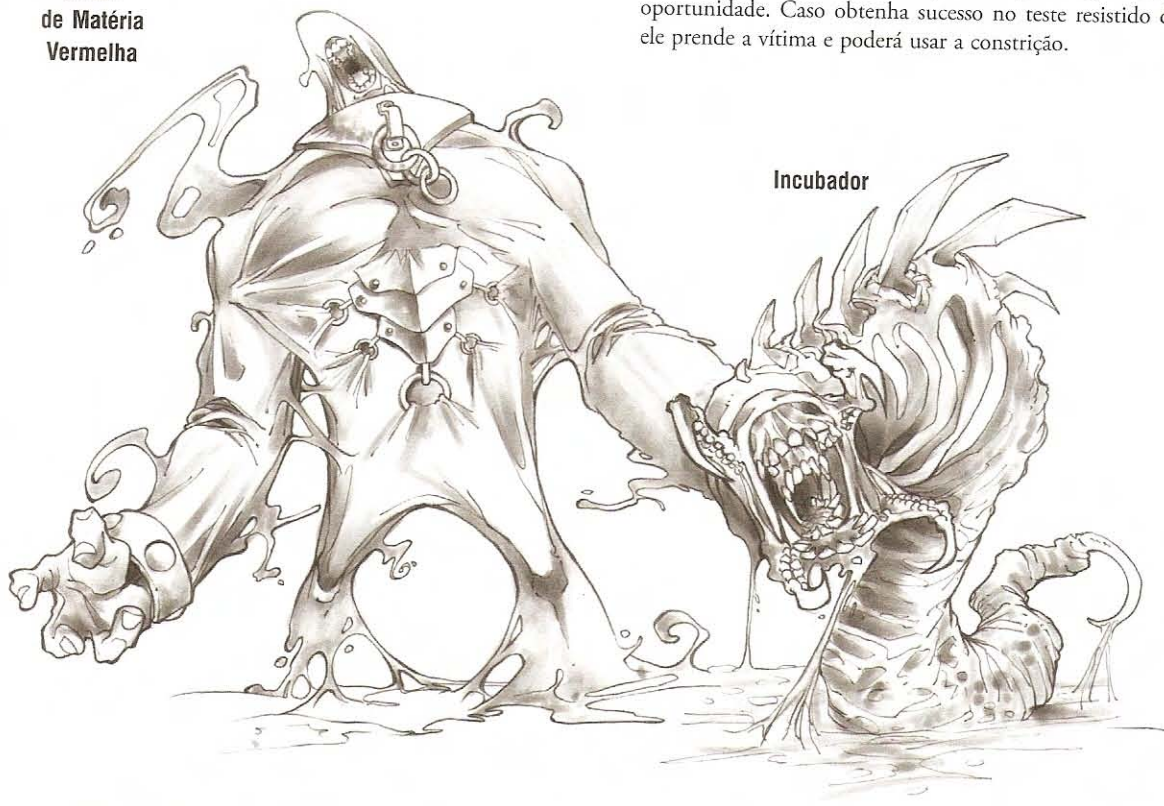
Limo Sangrento: ND 5; Limo Médio; DV 4d10+24; 46 PV; Inic. -5; Desl. 3m; CA 5 (-5 Des), toque 5, surpresa 5; Atq Base +3; Agarrar +5; corpo-a-corpo: pancada +5 (1d6+2 mais 2d6 de ácido); AE ácido, agarrar aprimorado, constrição 1d6+2 mais 2d6 de ácido; QE imunidade a fogo, percepção às cegas 18m; Tend. Sempre N; TR Fort +7, Ref -4, Von -4; For 15, Des 1, Con 22, Int -, Sab 1, Car 1.

Perícias e Talentos: —

Ácido (Ext): um limo sangrento segrega um ácido poderoso, que dissolve qualquer tipo de material orgânico. Qualquer golpe corpo-a-corpo ou na manobra Agarrar realizado pelo limo sangrento contra uma criatura viva causará 2d6 de dano de ácido na vítima.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar essa habilidade, o limo precisa atingir um oponente com sua pancada. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Golem
de Matéria
Vermelha



Construção (Ext): um limo cinzento causa automaticamente o dano da pancada e por ácido caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Invocar Lefeu (Ext): uma vez por dia, com uma ação de rodada completa que não provoca ataques de oportunidade, um limo sangrento pode invocar 1d4 demônios da casta uktril, com 50% de chance de obter sucesso.

Perdigueiro Ruivo

ND 2

Encontrado principalmente nas florestas de Pondsmanã — talvez como uma defesa das fadas contra a Tormenta —, estes animais mágicos podem ser uma ajuda valiosa na guerra contra os lefeu.

O perdigueiro ruivo lembra um cão comum, de tamanho médio e pelagem castanha: por sua cor, é comum que receba o nome de “Ruivo” quando domesticado. Tem protuberâncias de cristal em vários pontos da cabeça e dorso. Estes órgãos especiais brilham com intensa luz vermelha quando o animal sente a presença da Tormenta.

O faro extremamente aguçado do perdigueiro consegue perceber *qualquer* sinal da Tormenta: demônios, itens comuns ou mágicos, magias ativas, cultistas... *qualquer* criatura ou objeto que, de alguma forma, teve contato com a Tormenta.

Um perdigueiro ruivo é um caçador feroz, muito leal a qualquer humanóide que consiga conquistar seu respeito. Comporta-se como um verdadeiro cão de caça, atacando a presa e protegendo o dono — mas é difícil de ser controlado na presença de manifestações da Tormenta. Mesmo assim, estes cães valorosos têm sido úteis para desmascarar cultistas e espiões lefeu.

Claro, estes animais podem ser um problema para Desafiadores da Tormenta — pessoas que, muito provavelmente, carregam a mácula lefeu em seus pertences ou seus próprios corpos. Não são raros os

ataques de matilhas selvagens contra aventureiros, simplesmente por carregarem algum item ligado à Tormenta. Um treinador com o “fedor” da Tormenta sofre -4 de penalidade em testes de Adestrar Animais e Empatia com a Natureza para lidar com um perdigueiro ruivo.

Perdigueiro Ruivo: ND 2; Besta Mágica Média; DV 3d10+12; 28 PV; Inic. +3; Desl. 12m; CA 17 (+3 Des, +4 natural), toque 13, surpresa 14; Atq Base +3, Agr +6; corpo-a-corpo: mordida +7 (1d8+4); AE fúria; QE faro contra a Tormenta, visão na penumbra; Tend. Sempre N; TR Fort +6, Ref +6, Von +3; For 17, Des 17, Con 17, Int 2, Sab 15, Car 8.

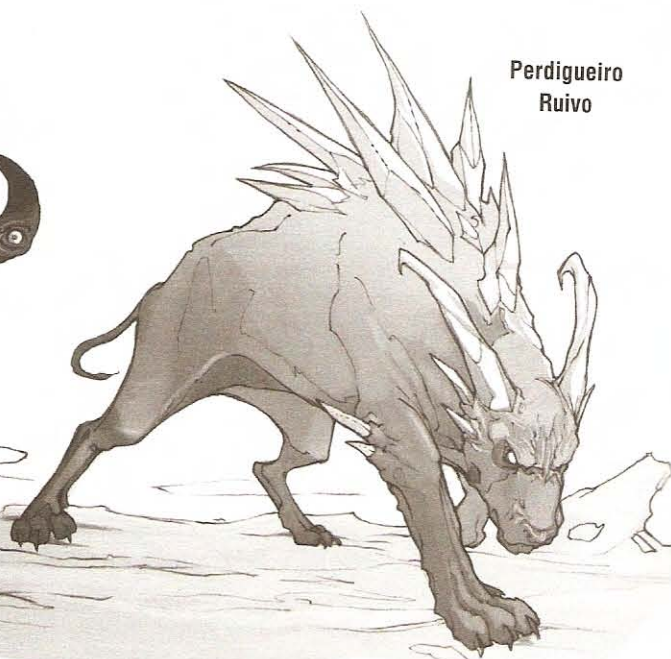
Perícias e Talentos: Natação +5, Observar +4, Ouvir +6, Saltar +9, Sobrevivência +2; Arma Natural Aprimorada (mordida), Foco em Arma (mordida), Prontidão^B, Rastrear^B.

Faro contra a Tormenta (Ext): perdigueiros ruivos têm o faro apurado de um cachorro comum; no entanto, contra o cheiro da Tormenta seu faro é *ainda mais* apurado! Um perdigueiro ruivo sente o fedor de qualquer coisa relacionada à Tormenta em um raio de 18m, e recebe +4 de bônus em testes de Sobrevivência para rastrear algo com o cheiro da Tormenta. A direção do vento não é relevante.

Fúria (Ext): um perdigueiro ruivo que chegue dentro de 9m de uma criatura relacionada à Tormenta (um lefeu, um cultista da Tormenta ou simplesmente alguém com um item lefeu) entra em fúria e se atira contra ela rosnando, latindo e mordendo. É muito difícil comandar um perdigueiro ruivo nessa situação, e testes de Adestrar Animais e Empatia com a Natureza sofrem -4 de penalidade.

As estatísticas do perdigueiro ruivo alteradas pela fúria são as seguintes: 36 PV; CA 15, toque 11, surpresa 12; Agr +8; corpo-a-corpo: mordida +9 (1d8+7); TR Fort +8, Von +5; For 21, Con 21; Natação +7, Saltar +11. A fúria dura 8 rodadas, mas mesmo que termine antes do fim do combate o perdigueiro ruivo continuará atacando — sem fôlego e fatigado, mas ainda rosnando.

Perícias: um perdigueiro ruivo recebe +4 de bônus em testes de Saltar e em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro.



Modelo: Criatura da Tormenta

Se antes as aberrações eram raras em Arton, agora estão se tornando mais e mais comuns. A corrupção da tempestade cresce a cada dia. Animais e monstros naturais de Arton são contaminados por sua influência, transformados em versões distorcidas, macabras.

Essas metamorfoses ocorrem por intervenção direta dos lefeu, em seus laboratórios horrendos, e também ao acaso, como fenômenos sobrenaturais. Ou ainda, Desafiadores podem adquirir aliados — familiares, companheiros animais, montarias sagradas... — com aspectos de demônios da Tormenta.

Fisicamente, uma criatura da Tormenta é uma versão horrenda e aberrante de si mesma. Os detalhes variam, mas quase todas apresentam carapaças ou grossas membranas de matéria vermelha, secreções de gosma sangrenta pelo corpo, e/ou traços insetóides como antenas, olhos multifacetados e patas articuladas. Seu comportamento também é imprevisível, pois quase todas as vítimas da transformação tornam-se malignas e/ou insanas.

Exemplo de Criatura da Tormenta

Este gigante das colinas tem os olhos multifacetados de uma mosca, mãos que terminam em pequenos tentáculos e ferimentos pustulantes que nunca cicatrizam. Se antes já era agressivo, agora que sua mente foi destruída pela corrupção da Tormenta ele só pensa em matança.

Gigante das Colinas da Tormenta: ND 10; Aberração Grande; DV 12d8+48; 102 PV; Inic. -1; Desl. 9m; CA 22 (-1 tamanho, -1 Des, +11 natural, +3 armadura), toque 8, surpresa 22; Atq Base +9; Agr +20; corpo-a-corpo: clava grande +16 (2d8+10) ou pancada +15 (1d4+7); ou à distância: rocha +8 (2d6+7); Atq Ttl corpo-a-corpo: clava grande +16/+11 (2d8+10) ou 2 pancadas +15 (1d4+7); ou à distância: rocha +8 (2d6+7); Espaço/Alcance 3m/3m; AE arremessar rochas, insanidade da Tormenta (6 PI; Vontade CD 16 anula); QE apanhar rochas, imunidades, mente alienígena, redução de dano 15/mágica, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 15, sentido sísmico 18m, visão ampla, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. Geralmente CM; TR Fort +12, Ref +3, Von +4; For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 10, Car 7.

Perícias e Talentos: Escalar +7, Observar +10, Ouvir +3, Saltar +7; Ataque Poderoso, Encontrar Aprimorado, Foco em Arma (clava grande), Separar Aprimorado, Trespasar.

Arremessar Rochas (Ext): o incremento de distância das rochas arremessadas pelo gigante é de 36m.

Apanhar Rochas (Ext): uma vez por rodada, se o gigante se tornar alvo de uma rocha ou projétil similar, e estiver ciente do ataque, ele poderá realizar um teste de resistência de Reflexos para agarrá-la como uma ação livre. A CD é 15 para uma rocha Pequena, 20 para uma Média e 25 para uma rocha Grande. Se o projétil tiver um bônus mágico de ataque, a CD será elevada por este valor.

Criando uma Criatura da Tormenta

“Criatura da Tormenta” é um modelo adquirido ou inato, que pode ser aplicado a qualquer Aberração, Animal, Besta Mágica, Extraplanar, Gigante, Humanóide, Humanóide Monstruoso, Inseto ou Planta (daqui por diante denominada “criatura-base”).

Tipo: muda para Aberração. Não recalcule Dados de Vida ou pontos de perícias.

Classe de Armadura: o bônus de armadura natural da criatura-base aumenta em +2.

Ataques Especiais: a criatura-base conserva seus ataques especiais extraordinários e sobrenaturais, mas perde habilidades similares a magia. Também adquire o seguinte ataque especial:

Insanidade da Tormenta: qualquer criatura inteligente (Int 3 ou mais) que veja a criatura-base pode sofrer danos mentais. Ao observar uma única criatura da Tormenta, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 DV do demônio). Em caso de fracasso, a vítima adquire pontos de insanidade em quantidade igual à metade do DV da criatura-base (veja mais detalhes em “Loucura”). Caso seja um grupo de criaturas da Tormenta, apenas um teste deve ser feito, com uma CD igual a 10 + 1/2 DV da criatura com a maior quantidade de Dados de Vida, +1/10 da soma dos DV das outras criaturas. Em caso de fracasso, a vítima adquire pontos de insanidade em quantidade igual à metade do DV da criatura com a maior quantidade de DV, +1/10 da soma dos DV das outras criaturas. Em caso de sucesso no teste de resistência, um personagem fica imune a este ataque por um dia.

Qualidades Especiais: a criatura-base conserva suas qualidades especiais extraordinárias e sobrenaturais, mas perde habilidades similares a magia. Também adquire as seguintes qualidades especiais:

Imunidades: a criatura-base torna-se imune a ataques furtivos, dreno de energia, dreno de habilidade, metamorfose, morte por dano massivo, paralisia, petrificação, sono, sucessos decisivos e veneno. A criatura não precisa mais comer, beber ou dormir.

Mente Alienígena: qualquer criatura que tente ler ou estudar a mente da criatura-base deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 DV da criatura). Em caso de falha, a vítima adquire Pontos de Insanidade em quantidade igual à metade dos DV da criatura (veja mais detalhes em “Loucura”).

Sentido Sísmico: a criatura-base consegue perceber outras criaturas que estejam em contato direto com o chão. O alcance desta habilidade é igual a 1,5 metro para cada Dado de Vida da criatura-base. Esta habilidade funciona apenas em áreas de Tormenta.

Visão Ampla: ao adquirir olhos grandes e múltiplos, a criatura-base recebe +4 de bônus em testes de Observar e não pode ser flanqueada.

Visão no Escuro: a criatura-base pode ver no escuro a até 18m, apenas em preto e branco. Caso a criatura-base já possua esta qualidade, o alcance de sua Visão no Escuro aumenta em mais 18m.

Redução de Dano e Resistência a Energia: a criatura-base adquire redução de dano e resistência a todas as formas de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico), de acordo com a seguinte tabela:

Dados de Vida	Redução de Dano	Resistência a Energia
1-3	5/mágica	5
4-9	10/mágica	10
10 ou mais	15/mágica	20

Conjuradores com o talento Energia da Tormenta ignoram essa resistência.

Ambiente: áreas de Tormenta ou qualquer.

Nível de Desafio: +1 para criaturas-base com até 3 DVs; +2 para criaturas-base entre 4 e 9 DVs; +3 para criaturas-base com mais de 9 DVs.

Tendência: normalmente Caótica e Maligna. Criaturas transformadas através de talentos [Tormenta] em geral conservam a tendência que possuíam antes.

Desafiadores da Tormenta: eles
podem ser tão assustadores
quanto os monstros



Heróis e Loucos

Continuamos nos embrenhando ainda mais. A corrente que prendia nosso prisioneiro fantasma mostrou-se valiosa: seguimos sua extensão até o ponto que, segundo Reynard, seria o centro da área de Tormenta. A chuva vermelha nos atacou duas vezes, mas, graças às magias de Reynard e às armaduras, sobrevivemos. Syrion estava cada vez pior. Embora Shantall houvesse restaurado sua pele e fechado seus ferimentos, o elfo estava afundando cada vez mais na podridão vermelha. Seu olhar, antes triste mas preciso, tornara-se vago. Ele balbuciava constantemente palavras na língua élfica. Reynard, que entendia o idioma, disse-me que eram preces a Glórienn. O fervor religioso de nosso amigo aumentava na mesma medida em que diminuía a sua sanidade. John sugeriu amarrarmos Syrion para obrigá-lo a vestir uma armadura, mas Reynard foi contrário.

— Devemos respeitá-lo.

Eu admirava a lealdade do elfo ao seu voto, mas desejava que tamanha lealdade servisse para algo útil.

Passaram-se os dias, as horas iguais em sua semi-escuridão vermelha, e nós seguimos. O Galo Louco, que estivera em paz quando entrara na área de Tormenta, voltava a ficar inquieto — porque não encontrávamos nenhum inimigo. Os fantasmas eram os únicos sinais de hostilidade consciente até aquele ponto, e Velk enervava-se por enfrentar apenas o ambiente terrível. Ele desejava matar algo, e eu entendia sua ansia: ele treinara e estudara por anos para combater os demônios da Tormenta, e seus inimigos estavam se escondendo.

A partir do quarto dia, voltamos a encontrar as pilhas de ossos. Eram a única coisa que quebrava a monotonia escarlate

das montanhas afiadas cobertas de “matéria vermelha”, e do chão duro ou esponjoso, impregnado de decadência. Os grandes montes de ossadas tinham uma organização meticulosa e bizarra — não eram amontoados aleatórios. Velk e Reynard concordavam: os demônios faziam aquilo por alguma razão.

— Como altares — disse o mago, um dia, de súbito. — Sim, como altares.

No sexto dia, encontramos outro templo profanado. Era uma construção dedicada a Allihanna, e eu pude sentir o chão tremer sob os meus pés ante a fúria de Shantall. Fallyse, o pássaro-roca, mantinha-se afastada de nós, mas gritou, dividindo a raiva da mestra. No interior do templo, animais mortos (recobertos da substância escarlate) estavam pregados às paredes. Havia corpos de dois homens, sacerdotes por suas vestes, fixos em poses de zombaria, como bonecos horrendos. Na cena construída dentro do templo, os sacerdotes torturavam alguns animais amarrados. Tudo recoberto de vermelho, como um fungo terrível.

— Eles estão ridicularizando os Deuses — disse Shantall, entre dentes. — Zombam dos Deuses enquanto exaltam seu próprio poder.

Os demônios nunca haviam feito aquilo. Pelo menos, ninguém nunca soubera.

O templo profanado virou cinzas ante uma coluna de fogo que Shantall invocou. Não tive coragem de falar com ela naquele dia.

A viagem ficou cada vez pior. Syrion não parava mais de rezar, e não nos respondia. Reynard e Shantall derramavam proteções sem conta sobre ele, todos os dias. Nada parecia fun-

cionar. John cansou-se daquilo e agarrou o elfo, lutando com ele no chão escarlate e enfiando-lhe na cabeça o elmo de uma das armaduras. Syron começou a ter convulsões: gritava e se debatia no chão, e implorava, na língua élfica, o perdão de Glórienn, até que o pirata concordou em remover o elmo.

— Porcaria de elfo teimoso e complicado — disse John.

Seguímos a corrente, afundamos na Tormenta, vimos nosso amigo desfinhar. Até que encontramos a cidade.



O pavor subiu pela minha espinha como uma aranha gelada, e eu soube a força de nossos inimigos.

Meus companheiros estavam calados. Nem mesmo John-de-Sangue conseguiu achar um insulto, nem mesmo Reynard conteve uma inspiração de medo boquiaberto. Syron emergiu de sua apatia para arregalar seus olhos amendoados. Nós vimos a Cidade na Tormenta.

Eu passara dias ouvindo Reynard e Velk discutir sobre como nossos inimigos estavam mudando, seus métodos evoluindo, e mesmo assim não pude acreditar no que via. Nós havíamos atingido o topo de uma cordilheira, e à nossa frente descortinava-se uma planície vermelha, ocupada por milhares de demônios da Tormenta. Eram formigas ocupadas, todos trabalhando, desempenhando alguma função, construindo, ordenando incontáveis escravos humanos.

Meus companheiros talvez não vissem tantos detalhes, mas meus olhos, aguçados demais para meu próprio bem naquele momento, capturavam o estado daquelas pessoas. Os homens e mulheres sobreviviam, mas sua pele tinha um tom vermelho, e seu olhar injetado fixava-se no vazio. Cavavam buracos, moldavam com as próprias mãos a “matéria vermelha” para compor terríveis, horrendas construções daquela cidade infernal. Suas mãos eram derretidas pelo contato com a substância, e estava claro que sentiam dor. Mas pareciam incapazes de fazer qualquer coisa além de obedecer.

O chão estava forrado de cadáveres que não apodreciam; apenas eram recobertos lentamente daquele orvalho escarlate que se tornava sólido, e tragados pela terra corrompida. Imaginei se os corpos eram decompostos em matéria vermelha, alimentando aquele horror assim como, na natureza, um cadáver pode alimentar a terra e gerar vida.

E havia as construções, as terríveis construções. Uma fortaleza enorme dominava o centro daquela cidade esparramada, uma paródia aos castelos de Arton. Ao redor espalhavam-se casas, quartéis, depósitos, máquinas cuja função não posso começar a compreender. Olhar para aqueles prédios era como ver uma cidade do Reinado distorcida por um pesadelo horrendo.

Um pequeno canal corria pela cidade, mas transportava sangue e pus ao invés de água. As paredes de todas as construções, grandes e pequenas, eram recobertas de escarpas afiadas, e qualquer humano que tocasse em uma delas perdia o dedo ou a mão. As janelas eram guilhotinas, os tetos eram de finíssimas agulhas

ao invés de sapé. Havia ruas, pavimentadas não com pedras, mas com milhares de crânios humanos recobertos de vermelho.

Ao invés de árvores, pela cidade estavam espalhadas criaturas, gordas e imóveis, como tubos repugnantes de carne esponjosa e placas, sem braços ou pernas, com bocarras voltadas ao céu, de onde brotavam demônios em formação. Não havia cavalos; havia monstros revoltantes, formados de inúmeras pessoas retorcidas e coladas umas às outras por alguma arte vermelha terrível, que puxavam carroças feitas de ossos vermelhos e arados feitos de mãos decepadas.

Havia filas intermináveis de pessoas esperando para entrar em um grande galpão. Tentei bloquear meu olfato, mas não pude evitar o medonho cheiro de carne: era um matadouro. A porta era vasta e escancarada, e pude ter, fascinado pelo horror, um vislumbre do que ocorria lá dentro. Demônios e humanos abatiam as pessoas como se fossem gado, e jogavam seus corpos em enormes tanques de matéria vermelha borbulhante. Vi também alguns cadáveres retirados dos tanques: estavam retorcidos, impregnados da substância escarlate. Eram carregados e servidos para demônios famintos; eram comida. O chão do matadouro era um pântano de sangue, que borbulhava em contato com a terra corrompida.

A fortaleza central tinha inúmeras torres, todas afiadas e apontando para um céu impiedoso. Olhei o que, a princípio, pareciam ser janelas estranhas, mas então vi que se moviam; eram bocas. A fortaleza estava viva. Era uma imensa criatura, cheia de dentes, olhos, pequenos braços atrofiados e garras agudas. A fortaleza pulsava lentamente. Demônios voadores, carregados por asas translúcidas, espreitavam em suas torres como pássaros horrendos em seu poleiro vivo. Havia pedras espalhadas pelo chão, e todas eram afiadas como navalhas. Vi uma criança ter seu pé decepado ao tropeçar. Vi os escravos sendo alimentados, devorando outros escravos. E meus olhos seguiram a corrente que nos guiava, a infundável corrente que prendia o fantasma da Tormenta, e arrependi-me, pois meu olhar chegou ao templo.

Não havia como confundir a construção: meus instintos, minha alma dizia que era um templo. Era um lugar que irradiava adoração, respeito, dominação. Tive ímpetos de me ajoelhar, humilhar-me e me entregar a qualquer coisa que fosse cultuada naquele lugar profano.

O templo era um prédio alto e pontiagudo, um cone afiado, oco por dentro, e vivo. Suas bocas eram enormes, as paredes esburacadas como uma colméia, e pude ver o que ocorria lá dentro. Demônios despedaçavam humanos, usando seus corpos para fazer uma imensa estátua de uma criatura que não consegui compreender. Tinha braços, pernas, um estômago rotundo. Mas, por felicidade, a escultura estava incompleta, e fui poupado de conhecer seus horrores de todo.

À frente da estátua, dezenas de humanos ajoelhavam-se, curvavam-se ao chão, entoavam cânticos em uma língua que nenhum de nós conseguiu compreender. Estavam adorando a coisa, cultuando-a como se fosse um deus, e talvez já fosse.

ções, reúnem-se em equipes e viajam em busca de missões arriscadas. A morte pode vir de mil formas diferentes — a espada de um hobgoblin, estacas no fundo de um fosso, magia negra conjurada por um necromante. Mas, quando vencem, são recompensados com fama, glória e tesouros fantásticos.

E existem os Desafiadores da Tormenta.

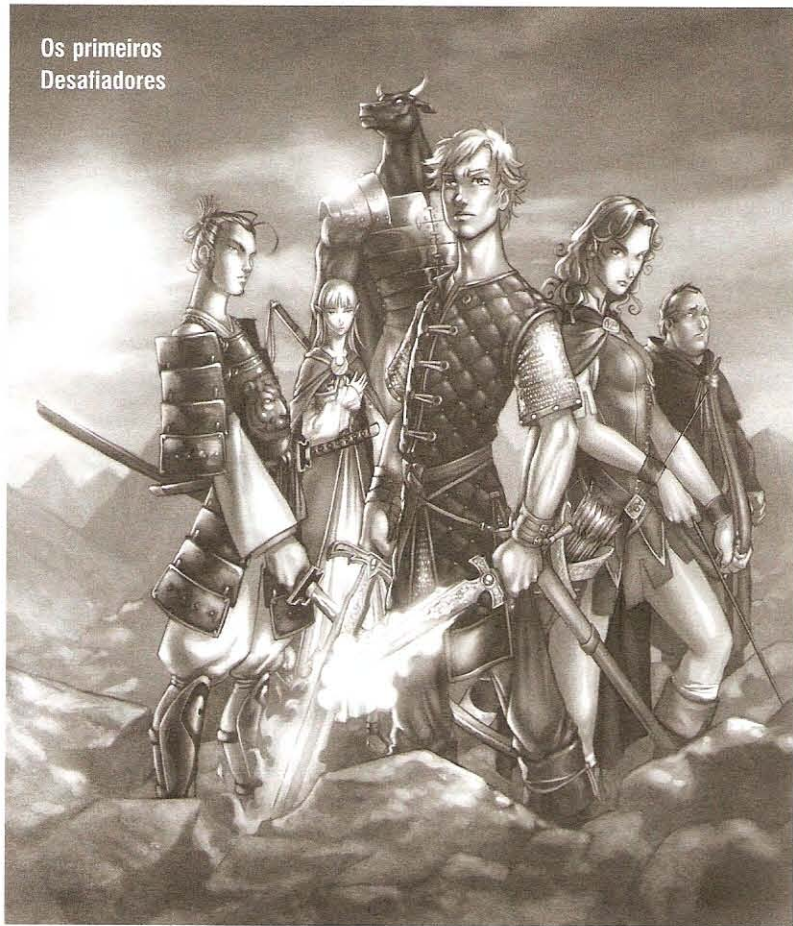
Eles são ousados demais até pelos padrões dos aventureiros, o extremo da coragem, poder ou loucura. Arriscam-se em terrenos piores que os mais terríveis Reinos dos Deuses. Confrontam criaturas que, até agora, *ninguém provou* que podem ser vencidas. E quando conseguem voltar para casa, trazem marcas de horror que jamais desaparecem. São repudiados como corvos agourentos. Alguns vão admirá-los, sim. Mas apenas os heróis mais embrutecidos ficam confortáveis perto deles.

A Tormenta é a maior ameaça enfrentada por Arton em toda a sua história. Todos sabem disso, mas muitos recusam-se a aceitar — desperdiçam tempo e recursos preciosos caçando dragões, desbaratando cultos a deuses malignos, desafiando tiranos, dando atenção a goblinóides estúpidos. Mas não um Desafiador. O perigo máximo está bem ali, sob as nuvens sangrentas. E perigo máximo requer coragem máxima!

Citação: “Perigoso?! Rastejar em uma masmorra cheia de zumbis?! Venha aqui, vou contar sobre algo perigoso *de verdade*...”

Aventuras: aqueles que desafiam a Tormenta protegem o futuro de Arton, e evitam que este mundo seja apagado da existência. Os Desafiadores são, também, os mais bravos — ou loucos — heróis conhecidos. Porque são raros aqueles que sobrevivem. E *inexistentes* aqueles sem estigmas.

Os primeiros
Desafiadores



Você entende que entrar despreparado na Tormenta é tolice. Antes de sonhar em desafiar um Lorde da Tormenta, precisa conquistar poder, experiência e equipamento adequado, em jornadas que podem exigir uma vida de aventuras. Mas, nesse meio tempo, a Tormenta pode ser desafiada de outras formas. Perseguindo espiões lefeu, atacando cultos de adoradores dos Lordes, recapturando cobaías fugitivas. Nesta guerra há lugar para todos com a coragem necessária.

Táticas: uma das razões pelas quais a Tormenta permaneceu imbatível por tanto tempo é que os lefeu não podem ser vencidos por aventureiros normais, “genéricos”. Grupos habituados a lutar contra adversários diversos — dizimando zumbis hoje, caçando dragões amanhã... — simplesmente não estão prontos para isso. Não têm os poderes necessários.

E esses poderes simplesmente *não existiam* até recentemente. Magias e talentos metamágicos contra a Tormenta têm sido pesquisados à exaustão pela Academia Arcana e outros estudiosos, sendo que as primeiras descobertas seguras só agora vêm sendo divulgadas. Talentos [Tormenta] surgiram apenas nos últimos anos, com a influência crescente dos lefeu sobre nosso mundo. O funcionamento de artefatos e simbioses era desconhecido. A própria natureza dos lefeu como aberrações (e *não* insetos extraplanares) ainda é novidade.

Assim, enfrentar os lefeu requer táticas muito específicas, efetivas contra eles, mas nem sempre úteis contra outros oponentes. Você deve sacrificar habilidades mais versáteis para adotar aquelas melhores contra os demônios aberrantes. Apenas com essa especialização extrema um grupo de Desafiadores tem chance de triunfar.

Personalidade: você tem orgulho de sua escolha. Desafiadores da Tormenta são os heróis mais prestigiados de todos — a Tormenta é o perigo extremo, então seus adversários são *aventureiros extremos*. Se um herói “comum” é admirado por abater dragões, salvar cidades ou resgatar almas em outros planos, os Desafiadores são celebridades entre os próprios heróis, são a elite aventureira. Você exige respeito, e quase sempre consegue.

Maneirismos: ser um Desafiador da Tormenta oferece muito mais fama, glória e riqueza que ser um “aventureiro normal”, e também muito mais riscos. Você entende que a morte ou loucura são quase certas, mas está disposto a aceitá-las. Você vive o momento, aproveita a vida, porque sabe que tem boas chances de estar louco ou morto no futuro bem próximo.

Sua voz muda para um tom sinistro sempre que você diz algo relacionado à Tormenta. Você não admite que o perigo da tempestade seja menosprezado, ou tratado com desdém. Por outro lado, você faz constantes comentários depreciativos sobre qualquer outro tipo de ameaça — dragões, mortos-vivos, gigantes... Todos empalidecem diante dos horrores da tempestade!

Variante: em vez de alguém que planeja desafiar a Tormenta no futuro, você é alguém que já fez isso — e sobreviveu. O evento marcou sua vida para sempre. Hoje você vive aventuras para estar mais bem preparado, ser vitorioso em um novo confronto com os demônios. Ou você simplesmente quer esquecer os horrores que viveu, aceitando desafios mais brandos.

A Vida do Desafiador

Os Desafiadores da Tormenta vivem em um limiar frágil entre o mundo que defendem e o horror que o assola.

Poucas mentes resistem incólumes à Tormenta. Um aventureiro que explore seus domínios pode ter as melhores e mais puras motivações, mas quase sempre voltará embrutecido e marcado pela experiência. Assim, não é raro ver “heróis” que acabam degenerando-se, praticando atos cruéis e tornando-se insensíveis frente à morte. Outros adquirem traços sinistros ou patéticos, como o medo de lugares abertos, mania de perseguição ou fixação por algum objeto ou ritual. É sempre difícil conviver com um Desafiador, e plebeus (mesmo que tenham sido salvos) tendem a associá-los com os monstros.

Além disso, muitas vezes o próprio Desafiador da Tormenta escolhe isolar-se do convívio de seus semelhantes. Começa a vê-los como inocentes ingênuos, crianças ignorantes do verdadeiro horror que existe no mundo. Casamentos são desfeitos, filhos são rejeitados, comunidades são abandonadas — o aventureiro só se sente à vontade com outros como ele.

A tudo isso, soma-se a vergonha e o estigma que, muitas vezes, passa a existir fisicamente no corpo de um Desafiador da Tormenta. É raro que um desses aventureiros não possua alguma cicatriz, deformidade, ou mesmo algum tipo de artefato lefeu. O mais nobre cavaleiro pode ter aparência repugnante, quando a natureza de seus inimigos força-o a vestir cascas insetóides e brandir armas serrilhadas. O rastreador que protegia uma comunidade tribal agora pode ser hospedeiro de um simbioante, obrigado a utilizar suas habilidades grotescas contra o inimigo. Em casos assim, o próprio herói pode abandonar seus antigos conterrâneos e familiares, para evitar expô-los ao horror; ou, como é mais comum acontecer, ele pode ser expulso. Uma multidão aterrorizada pode ser suficiente para banir um Desafiador.

Também existe o medo de que pessoas próximas tornem-se vítimas dos lefeu. Todo aventureiro teme que sua família e amigos sejam atacados por vilões, mas essa ameaça é ainda pior para aqueles que enfrentam a Tormenta. Quando os lefeu matam, *não há volta*. A própria alma é destruída, não resta nem mesmo o descanso nos Reinos dos Deuses como consolo. Entes queridos do Desafiador também podem ser corrompidos, transformados em aberrações — obrigando o herói a abatê-los. Não é tão surpreendente, assim, que muitos Desafiadores relacionem-se apenas com outros que possam se defender contra os lefeu.

Quando Desafiadores formam um vínculo — por amor, amizade ou outro motivo —, quase sempre existe um forte componente de desespero em sua relação. Casais despedem-se antes de cada incursão, sabendo que talvez nunca mais se vejam. Amigos fazem pactos, prometendo um ao outro uma morte rápida caso sejam corrompidos. Companheiros de grupo vêem uns aos outros como frágeis, até sacrificáveis: sabem que poucos sobreviverão a mais de uma expedição.

O Desafiador da Tormenta vive uma existência solitária, brutal e breve. Ele defende um mundo onde não tem lar, nem família, tendo como companheiros mais constantes os odiados inimigos. É forçado a cometer atos dos quais se envergonha, e raramente pensa no dia de amanhã. Porque o dia de hoje pode ser o último.

Aliados

Algumas vezes, os Desafiadores da Tormenta pensam estar completamente sozinhos em sua luta. Todos os evitam, e nem mesmo outros aventureiros querem estar perto de tipos tão sinistros ou insanos. Mas também é verdade que, contra a Tormenta, todos estão

juntos. Os lefeu são inimigos comuns de todas as criaturas em Arton.

Assim, os Desafiadores da Tormenta devem estar preparados para fazer alianças inusitadas. Um lich ou vampiro pode ser tão valioso quanto um cavaleiro ou nobre. Uma criatura vil como um diabo pode fornecer apoio temporário. Afinal, *ninguém* será poupado uma vez que os lefeu dominem ou destruam Arton.

Apenas as criaturas inteligentes são capazes de perceber isso, é claro. Monstros bestiais continuam sendo monstros bestiais, não pensando além de sua próxima caçada ou refeição.

Também é verdade que, embora seja possível fazer alianças temporárias com criaturas malignas ou inimigos jurados, não se pode confiar plenamente em tais “parceiros”. Um finntroll pode colaborar com humanos para destruir um culto lefeu, mas tentará escravizar ou matar esses humanos depois de cumprida a tarefa, caso tenha oportunidade.

Mesmo assim, Desafiadores experientes sabem que nenhuma ajuda é desprezível. Clérigos de deuses adversários já foram vistos lutando lado a lado contra os invasores. Rivalidades ancestrais como Azgher e Tenebra, ou Lena e Ragnar, tornam-se secundárias frente à Tormenta. Caso o multiverso seja dominado pela Anti-Criação, não haverá dia e nem noite; nem morte, nem vida.

Inimizades entre nações e preconceitos bairristas empalidecem ainda mais, frente à Tormenta. Em grupos de Desafiadores da Tormenta, é comum ver patriotas de Deheon ajudando cidadãos orgulhosos de Yuden, ou nativos de Portsmouth confiando em magos de Wynlla. Quando são questionados sobre essas alianças, Desafiadores olham incrédulos. O que importa o pedaço de chão onde você nasceu, quando um *universo* está nos atacando?

Alguns dizem que a Tormenta é uma grande provação, um teste terrível, do qual Arton emergirá forte e unido. Dizem que a tempestade vai diluir inimizades, apagar conflitos tolos — e no final restará um único povo unido, governado por todos os deuses. Talvez isso seja otimismo demais. Mas a verdade é que, sem a união entre as maiores forças de Arton, talvez nenhuma delas sobreviva.

Motivações

O que faz alguém tornar-se um Desafiador? Que motivos levam um aventureiro a lutar uma guerra impossível, enfrentar monstros inesgotáveis, colocando em risco sua vida e sanidade? Devotar seus esforços a um inimigo invencível, trilhar um caminho maldito, quando Arton oferece tantas outras aventuras? As motivações de um Desafiador da Tormenta podem ser tão variadas quanto eles próprios, mas quase nunca são agradáveis.

Altruísmo

Alguns bravos enfrentam a Tormenta simplesmente porque alguém precisa fazê-lo. Dentre esses, os mais ingênuos acreditam que basta coragem e fé para vencer os lefeu. Outros sabem que é uma batalha quase impossível, e seu trabalho será pouco mais que uma migalha em meio ao esforço necessário para vencer a Tormenta. Escolhem se sacrificar sem esperar nada em troca.

Conscientes ou não do perigo real, aventureiros movidos por altruísmo não precisam de justificativa. Eles acreditam que podem fazer diferença, e isso é suficiente. Alguns não conseguem ficar de braços cruzados após ouvir as histórias de horror dos sobreviventes. Outros acreditam ouvir chamados de seus deuses, e outros ainda querem proteger seus entes queridos antes que a tempestade chegue até eles.

Altruístas são os mais nobres dentre os Desafiadores, e alguns dos que mais sofrem com a dura realidade desta luta.

Curiosidade

A maioria julgaria que apenas um louco enfrentaria a Tormenta por curiosidade. Mas existem aqueles tão fascinados por descobertas, tão intrigados pelo desconhecido, que arriscam tudo em nome de novos achados. A Academia Arcana está cheia desses tipos.

Desafiadores movidos por curiosidade decidem entrar na Tormenta apenas para conhecê-la, mapear suas estruturas, entrevistar sobreviventes enlouquecidos. Também podem ser dedicados a coletar amostras minerais, artefatos ou espécimes de demônios, vivos ou mortos. Podem até mesmo tentar infiltrar-se entre os lefeu, buscando aprender sobre sua sociedade e modo de “vida”. Estão, em geral, mais interessados em *entender* o inimigo, em vez de destruí-lo.

Não é surpresa que muitos curiosos terminem loucos. O conhecimento sobre a Tormenta é horrendo demais — neste caso, saber demais pode, literalmente, matar. Assim, ao contrário do que se pensa, alguns dos mais corajosos Desafiadores da Tormenta não são guerreiros que se lançam em combate contra os lefeu, mas estudiosos trancados em seus laboratórios enquanto sua sanidade se esvai aos poucos...

Desespero

Alguns lutam contra a Tormenta porque é tudo que lhes restou. Não encontram saída para si mesmos, ou para Arton. Perderam (ou acreditam estar prestes a perder) tudo que amavam, e entregam-se a missões suicidas como única alternativa aparente.

Alguns sobreviventes de Tamu-ra encaixam-se nesse grupo. Após a destruição de tudo que conheciam, não enxergam mais qualquer razão para viver. Muitos outros que escaparam de ataques da Tormenta também pensam assim. Após a súbita chacina de seus entes queridos, decidem juntar-se aos mortos.

Mas também há desespero entre aqueles que nunca viram de perto a Tormenta. Apenas saber sobre a terrível sombra rubra que paira sobre o mundo, a ameaça invencível que nem mesmo os deuses podem repelir, é suficiente para levar ao desespero. Esses infelizes podem até mesmo abandonar suas famílias, acreditando ser questão de tempo até que todos morram. A presença de um arauto ou cultista da Tormenta em uma comunidade por vezes leva a esse tipo de reações.

Os Desafiadores da Tormenta motivados pelo desespero têm as vidas mais curtas de todos. Eles não esperam cumprir nenhum grande objetivo, não esperam se vingar ou mesmo proteger ninguém. Simplesmente se entregam, esperam tombar em combate, não vendo sentido em postergar uma morte que julgam ser inevitável.

Dever

A verdade é que, embora várias nações de Arton tenham tentado ignorar a Tormenta nos últimos anos, ninguém mais pode fazê-lo atualmente. Com o surgimento da área de Zakharov, praticamente no quintal de Deheon, os regentes estão mais alarmados que nunca. Muitos aventureiros vêem-se obrigados a lutar, recrutados por seus reinos ou pelas organizações a que pertencem.

Desafiadores motivados pelo dever dividem-se em dois grupos. Os primeiros aceitam sua responsabilidade, estão prontos a morrer ou enlouquecer por seus superiores. Outros revoltam-se contra essa

imposição, tentando fugir ou, quando isso é impossível, tornando-se amargos e desiludidos.

Dentre os reinos de Arton, Deheon e Trebuck são aqueles que enviam mais aventureiros às áreas de Tormenta. O Rei-Imperador Thormy acredita ser sua responsabilidade pessoal lidar com a ameaça, enquanto Lady Shivara, regente de Trebuck, não tem opção: a Tormenta está em suas terras! Zakharov também começou a mobilizar agentes para investir contra “sua Tormenta”, e o regente vem solicitando ajuda a seus vizinhos e aliados, especialmente o reino de Yuden.

Dentre guildas e organizações, a Academia Arcana lidera as investidas contra a Tormenta (em geral na forma de expedições científicas). A ordem dos Cavaleiros de Khamyr também costuma enviar seus membros mais poderosos, e a ainda recente ordem dos Cavaleiros Libertadores também vem designando cada vez mais soldados para enfrentar os lefeu.

Ganância

Quase ninguém em Arton pensa em envolver-se com os lefeu por ganho material, não importando quão valioso o prêmio. Alguns, no entanto, são ambiciosos — ou temerários — o suficiente para enfrentar a Tormenta atrás de tesouros.

De certa forma distorcida, os gananciosos conseguem ver uma oportunidade real: coletar amostras de matéria vermelha, recolher cadáveres lefeu, e até mesmo capturar demônios vivos. Pesquisas sobre a natureza da Tormenta, sobre as fraquezas dos lefeu, demandam material de estudo. Assim eles estão suprimindo a necessidade por coisas extremamente raras, e há quem pague caro por isso! Contudo, esta pode ser a mais arriscada forma de ganhar dinheiro em toda Arton: é muito mais difícil enriquecer que morrer!

Aventureiros gananciosos aproveitam-se de recentes pesquisas sobre armas e armaduras feitas a partir dos corpos dos lefeu para fazer sua fortuna. Com certeza, os armeiros que desenvolverem esses equipamentos poderão vendê-los para os reinos mais ricos, e aqueles que fornecem a matéria-prima podem enriquecer junto com eles.

Glória

Arton é um mundo de heróis, e muitas vezes o desejo por fama e reconhecimento é suficiente para levar alguém a ser aventureiro. E que façanha seria mais famosa que derrotar a invencível Tormenta?

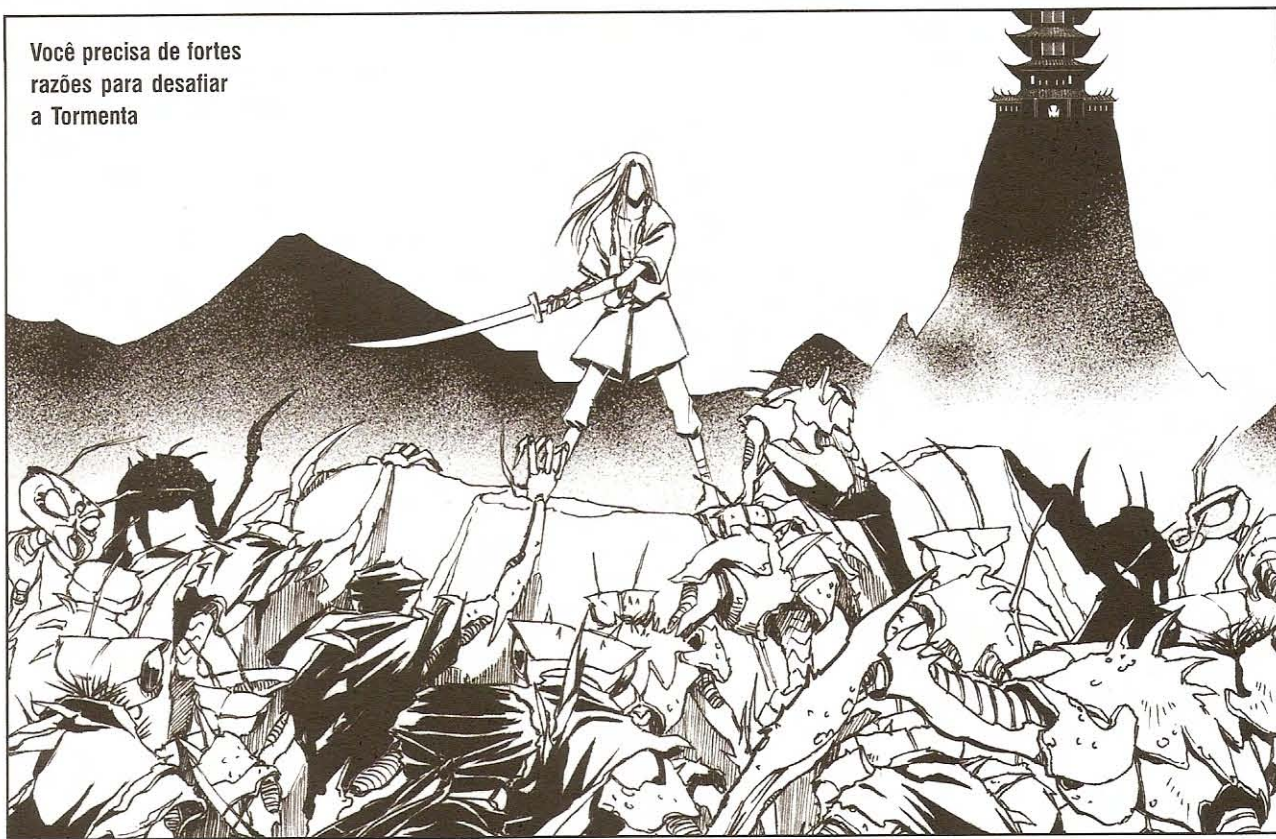
Desafiadores movidos por glória costumam ser ingênuos ou confiantes demais, julgando que o horror afeta apenas “os outros”, bas-tando coragem e força de vontade para ser bem-sucedido. Mas também há heróis poderosos, experientes, que enfrentam a Tormenta movidos pela busca por glória, acreditando poder elevar seus nomes acima de Talude, Vectorius ou Arsenal.

Claro, há maneiras menos suicidas de conquistar glória na luta contra a Tormenta. Aventureiros inexperientes que coletam amostras para a Academia Arcana podem construir uma sólida reputação, poupando anos de esforço e recompensas incertas. O lado ruim, claro, é que uma única missão de expedição a uma área de Tormenta pode ser mais perigosa que muitos anos de aventuras “comuns”.

Loucura

Os loucos de Arton são protegidos por Nimb, o Deus do Caos, Sorte e Azar. No entanto, aqueles enlouquecidos pela Tormenta podem ser rejeitados até mesmo por ele.

Você precisa de fortes
razões para desafiar
a Tormenta



Existem Desafiadores da Tormenta motivados unicamente pela loucura. Alguns tiveram contato com os lefeu, simbiosntes ou servos da Tormenta, e isso foi o bastante para erodir suas mentes. Outros chegaram a caminhar sob a tempestade (motivados por outro fator qualquer) e lá perderam a sanidade. O fato é que tais infelizes não conseguem mais existir de forma confortável no mundo “normal”. As áreas de Tormenta são os únicos lugares onde sentem-se “em casa”.

Esses Desafiadores desbravam a Tormenta para destruir demônios, mas também para aliviar o próprio sofrimento. Têm uma relação ambígua com os invasores: embora os odeiem, só em seus domínios conseguem sentir algo parecido com paz.

No entanto, um insano pode ser o mais valioso aventureiro em um grupo de Desafiadores. Eles entendem a lógica insana que governa esta terra maldita, resistem melhor ao horror e, por incrível que pareça, conseguem — pelos menos em meio à Tormenta — demonstrar extrema sabedoria.

Muitos Desafiadores valorosos são ou acabam loucos. Mas muitos também acabam como servos dos lefeu, corrompidos pela Tormenta.

Traição ou Rendição

Para alguns, a batalha contra os lefeu já está perdida. Não há chance contra o inimigo, não há razão para lutar. Dentre estes, os piores decidem mudar para o “lado vencedor”, traindo sua própria realidade em nome da Tormenta.

Traidores não podem ser realmente chamados de “Desafiadores”, porque juntam-se a grupos de aventureiros apenas como meio para visitar uma área de Tormenta. Eles manipulam e usam seus companheiros para localizar algozes e cultistas da Tormenta — não para destruí-los, mas sim conseguir informações sobre como servir a seus

mestres. Não é raro, também, que terminem causando a morte de todos os colegas em sua empreitada.

Esses vilões estão entre os mais detestados de Arton. Alguém que escolhe trair não apenas sua terra ou raça, mas também seu *mundo inteiro* — em nome de um inimigo que *ninguém* é capaz de compreender — é visto como um verme além de qualquer redenção. Em geral, Desafiadores matam-nos à primeira vista, odiando-os mais que os próprios invasores. Por isso, grupos manipulados por traidores tendem a encontrar seu fim em uma ou outra emboscada...

Vingança

Uma das mais comuns — e poderosas — motivações dos Desafiadores da Tormenta.

O número de vítimas é incalculável. Muitos perderam amigos, familiares e até comunidades para a tempestade. No caso dos tamuranianos, uma cultura inteira foi destruída. Há muito a ser vingado.

O desejo por vingança torna um Desafiador frio e amargo. Ele se importa cada vez mais com a destruição do inimigo, e menos com sua própria vida ou a salvação do mundo. Muitas vezes torna-se intolerante, chacinando qualquer pessoa tocada pela Tormenta sem ao menos tentar salvá-la. O pior é que seu martírio nunca termina: à medida que perde seus companheiros, acrescenta suas perdas à “lista”, encontrando muito mais razões para se vingar.

Talvez seja possível cumprir uma vingança contra um vilão ou criminoso específico, encontrar alguma forma de paz com sua destruição. Mas aqueles que tentam vingar-se contra a Tormenta enfrentam algo *maior* do que podem imaginar, algo que nunca será totalmente exterminado. A menos que desistam desse caminho, aqueles motivados por vingança estão destinados a uma morte violenta e inútil, sem conseguir completar seu objetivo.

Táticas

Cada aventureiro ou grupo que enfrenta a Tormenta tem seu próprio modo de agir, suas próprias estratégias. Alguns confiam em poder bruto, outros contam com esperteza e engenhosidade. As formas de lutar contra a Tormenta são muitas, embora todas sejam arriscadas e sem qualquer garantia de sucesso — ou sobrevivência.

Ajuda Divina

Os deuses de Arton são muito presentes na vida dos mortais. Embora quase nunca caminhem sobre o mundo, por vezes enviam seus avatares, envolvendo-se em questões graves a respeito do universo. E pouca coisa parece mais grave que a Tormenta.

Muitos se perguntam: com seu poder infundável, por que os deuses não enfrentam a ameaça pessoalmente? As tentativas de clamar por sua intervenção têm sido inúmeras e incansáveis. Clérigos e paladinos avançam contra a Tormenta confiando na proteção de suas divindades, apenas para cair fulminados. Servos de Lena e Marah (as deusas da Vida e Paz, respectivamente) penetram em território hostil em procissões, de mãos dadas, entoando cânticos — e também acabam mortos. Um clérigo insano de Khalmir chegou a enviar crianças para uma área de Tormenta, cogitando que sua inocência e fragilidade atrairiam a compaixão divina. Mas todas pereceram.

Por que os deuses não escutam? São muitas teorias, mas nenhuma é satisfatória. Uma das mais ousadas, formulada por sábios que chegaram a ser expulsos de templos e universidades, é infelizmente a mais provável: os deuses têm *medo*.

Orar para que o Panteão atue *diretamente* não é uma tática efetiva contra a Tormenta. Está claro que isso *não* ocorrerá. O que muitos esquecem, no entanto, é que os deuses não recusam ajudar *indiretamente* — conjuradores divinos que atacam a Tormenta ainda podem contar com seus poderes e magias. Paladinos não são privados de seu status quando desafiam os demônios. Esta parece ser toda a ajuda que os deuses estão dispostos a fornecer, e isso terá que bastar.

Expedições Científicas

Alguns dizem que a luta contra os lefeu não será vencida no campo de batalha, mas em um laboratório. Expedições para coleta de informações, amostras e espécimes são algumas das formas mais comuns de combater a Tormenta.

Uma expedição científica é uma incursão a uma área de Tormenta (ou outro local corrompido) sem a intenção principal de matar os lefeu: o objetivo é obter conhecimento. Esgueirando-se pelo território inimigo e lutando apenas quando necessário, uma equipe coleta criaturas (vivas, mortas ou corrompidas), amostras de materiais estranhos, fragmentos de estruturas, relatos de sobreviventes, artefatos, simbiontes e outros objetos de interesse. A simples observação e registro do ambiente também podem ser valiosos — por isso, Desafiadores da Tormenta quase sempre mantêm diários.

Expedições científicas muitas vezes são formadas por Desafiadores que escoltam um ou mais acadêmicos, que não sobreviveriam sozinhos (ou então contam com seu próprio sábio no grupo). Este tipo de expedição raras vezes penetra em áreas mais profundas e perigosas, uma vez que não pode garantir a segurança de qualquer "convidado". No entanto, magos poderosos muitas vezes formam grupos para desbravar as profundezas da Tormenta, contando com colegas de igual poder para apoiá-los.

Guerra Aberta

Até agora, houve apenas uma batalha campal contra a Tormenta — a Batalha de Amarid, em que as forças do Reinado foram derrotadas. Mesmo assim, alguns generais continuam planejando uma verdadeira guerra, tentando mobilizar exércitos e desenvolver armamentos adequados.

O principal empecilho para esse tipo de abordagem é que as tropas lefeu são mais numerosas, e cada demônio é individualmente mais forte que qualquer soldado de infantaria padrão. Uma patrulha uktril é apenas um desafio mediano para aventureiros experientes, mas pode dizimar combatentes comuns. O exército que lutou na Batalha de Amarid contava com milhares de homens, bem como alguns dos mais poderosos aventureiros do Reinado, e mesmo assim fracassou.

Ainda assim, alguns estrategistas militares afirmam poder *criar* condições de vitória. Novas armas e equipamentos podem ser decisivos se puderem equipar um grande número de soldados. O terreno também é algo importante: em vez de invadir a Tormenta, lutar no território inimigo, talvez seja possível atrair as legiões lefeu para o mundo exterior, melhorando em muito nossas chances. Fala-se também em enviar tropas através das galerias de Doherimm (um plano que, até agora, os regentes anões não aprovam de forma alguma) ou mesmo a conjuração de tropas sobrenaturais, formadas por elementais, construtos ou mortos-vivos.

A simples guerra aberta contra os lefeu é suicídio. Contudo, é bom saber que existem esperanças — e as maiores mentes militares de Arton estão trabalhando nelas.

Guerrilha

Essa é a tática mais comum (e até agora mais bem-sucedida) na luta contra a Tormenta. Em vez de enfrentar os lefeu cara a cara, contando com a mera força bruta, a maioria dos líderes envia pequenos grupos com missões diferenciadas, enfraquecendo o inimigo e coletando informações.

Na tática de guerrilha, grupos de aventureiros são a peça mais valiosa. Esses heróis são acostumados a missões rápidas de entrada e saída em território inimigo, e costumam cumpri-las muito melhor que um batalhão de soldados.

Para realizar uma guerrilha, um comandante (seja um regente, arquimago, sumo-sacerdote ou general) designa diferentes grupos para diferentes missões, em partes variadas da mesma área de Tormenta. Assim, um grupo pode ser responsável por fazer ataques-relâmpago às patrulhas lefeu nos territórios de fronteira, distraindo os inimigos para que outro grupo venha de outra direção, penetre mais fundo e resgate uma pessoa ou artefato.

O maior trunfo da tática de guerrilha é a imprevisibilidade, em conjunto com a autonomia dos grupos de aventureiros. Aqueles que participam dessas missões devem ser capazes de improvisar, pensar rápido e agir sem instruções diretas — pois é provável que encontrem *muitas* dificuldades que seus superiores não previram.

Infiltração

Talvez o método mais arriscado de se enfrentar a Tormenta, a infiltração é apenas para grupos poderosos e audaciosos.

Muitos Lordes utilizam servos nativos de Arton. Aqueles que tentam se infiltrar entre os lefeu fingem servir a esses Lordes, para descobrir seus segredos e então reportá-los a seus patronos. Tentam

viver algum tempo entre os lefeu, aceitando suas atrocidades e comendo atos insanos, para depois tentar escapar. Outros, para um disfarce convincente, unem-se a simbioses ou aceitam poderes vindos dos lefeu (na forma de talentos [Tormenta] ou até mesmo adquirindo níveis em certas classes de prestígio). Utilizam, assim, seus próprios corpos como experimentos sobre os poderes inimigos.

Obviamente, é raro que qualquer infiltrador mantenha sua sanidade, ou seja bem-sucedido em enganar os invasores. Embora não pareçam entender nossa cultura, está claro que eles são imensamente inteligentes e difíceis de enganar. Além disso, existem Lordes que desejam apenas a destruição — tentar fingir servidão a um deles é garantia de morte.

Contudo, aqueles que têm sucesso em se infiltrar entre os lefeu (e voltar!) oferecem ajuda valiosíssima na luta contra a Tormenta. Por enquanto, informação sobre os inimigos é mais valiosa que contagens de seus corpos. Infiltradores bem-sucedidos conseguem, muitas vezes, vitórias mais importantes que bandos guerreiros.

Invasão

Essa é a tática dos grupos realmente poderosos, ou realmente tolos.

Alguns aventureiros pensam na Tormenta como mais um terreno hostil; como uma masmorra ou forte inimigo. Preparam-se com equipamentos, magias e habilidades adequadas, avançam enfrentando o que vem pela frente, e esquivam-se do que parece perigoso demais. O objetivo, claro, é alcançar o Lorde da Tormenta e abatê-lo. Aqueles que conhecem a existência do Coração da Tormenta também consideram-no seu grande objetivo.

Esta abordagem apresenta várias dificuldades. Em primeiro lugar, como já foi dito, só é possível para aventureiros muito poderosos. Avançar até as regiões mais profundas da Tormenta requer pro-

teção mágica pesada, bem como a capacidade de tolerar (e causar) *tremendas* quantidades de dano. O descanso é impossível, curas mágicas funcionam com eficácia reduzida, armas encantadas têm seu poder diminuído. Mesmo os heróis mais poderosos, épicos, necessitam de preparação e planejamento cuidadoso antes de embarcar na empreitada. Mesmo que sejam bem-sucedidos (e, até agora, *ninguém* foi), os Desafiadores ainda precisam preocupar-se em *voltar*, quando a maior parte de seus recursos já estiver esgotada.

Invadir com furtividade também não é a solução. Na melhor das hipóteses, vai poupar a equipe de alguns combates. Ainda deve-se lidar com os perigos dos próprios terrenos e fenômenos.

Contudo, as vantagens de uma invasão bem-sucedida seriam imensas. Em primeiro lugar (e talvez mais importante), através dessa tática os artonianos estariam *contra-atacando*, e não apenas defendendo-se dos lefeu. Poderia ser a injeção de ânimo necessária para contrabalançar o medo e desespero que a Tormenta vem causando. Uma invasão vitoriosa também resultaria em uma área de Tormenta a menos, um triunfo ainda inédito. E o conhecimento coletado seria valioso: segredos sobre as estruturas mais internas, lefeu mais poderosos, e talvez até mesmo o cadáver do Lorde!

Até hoje, nenhuma invasão contra uma área de Tormenta teve êxito. A maioria dos regentes do Reinado tem escrúpulos em enviar aventureiros para o que parece a morte certa — mas aceita de bom grado ofertas de heróis voluntários.

Investigação

Como os primeiros ataques da Tormenta foram bombásticos e devastadores, durante muito tempo subestimou-se o valor da simples e sutil investigação na luta contra os lefeu. Hoje em dia, muitos sabem que essa é uma ferramenta valiosa.



Mesmo o aventureiro
mais carismático
perde seu brilho
diante do horror

Raças

Poucos duvidam que os lefeu sejam uma ameaça para todos os povos de Arton. No entanto, cada raça tem suas próprias motivações e métodos para desafiar a Tormenta.

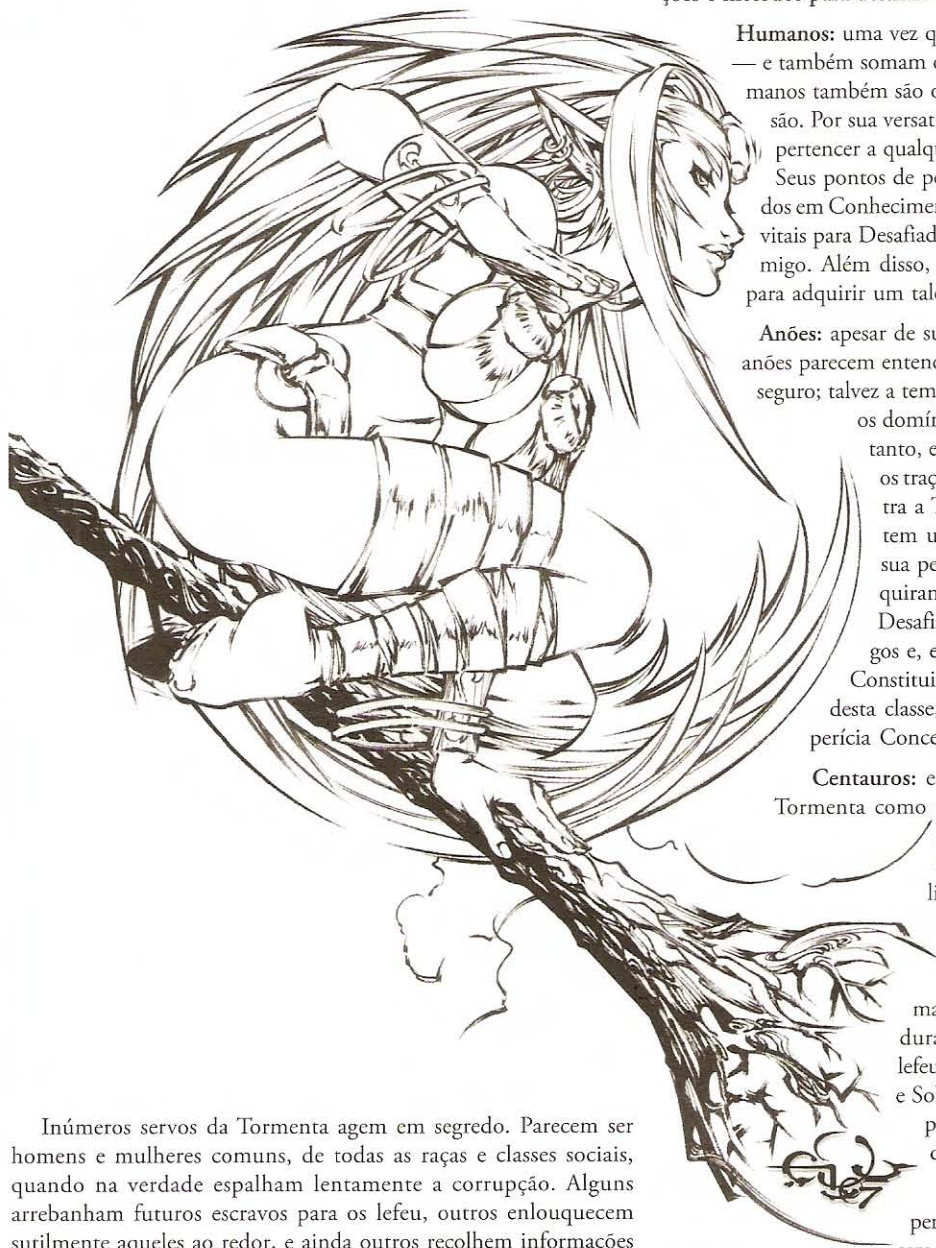
Humanos: uma vez que povoam a maior parte do Reinado — e também somam o maior número de vítimas —, os humanos também são os mais interessados em repelir a invasão. Por sua versatilidade, Desafiadores humanos podem pertencer a qualquer classe e adotar qualquer estratégia. Seus pontos de perícia extras podem ser bem empregados em Conhecimento (Tormenta) e Sobrevivência, ambas vitais para Desafiadores que se aventuram em terreno inimigo. Além disso, seu talento adicional pode ser usado para adquirir um talento [Tormenta].

Anões: apesar de sua notória desconfiança e teimosia, os anões parecem entender que seu reino subterrâneo não está seguro; talvez a tempestade até mesmo já tenha alcançado os domínios cavernosos de Doherimm. No entanto, exceto por seu bônus em Constituição, os traços raciais dos anões pouco ajudam contra a Tormenta: sua resistência a magia não tem utilidade (poucos lefeu usam magia) e sua penalidade em Carisma impede que adquiram muitos talentos [Tormenta]. Anões Desafiadores costumam ser guerreiros, clérigos e, espantosamente, magos — sua elevada Constituição compensa os poucos pontos de vida desta classe, além de ser habilidade-chave para a perícia Concentração.

Centauros: este povo ligado à natureza enxerga a Tormenta como um predador terrível que precisa ser repellido, não sendo raro encontrar centauros entre os Desafiadores. Suas limitações físicas (tamanho Grande, dificuldade de escalar...) e mentais (temor de lugares altos), que tanto interferem na exploração tradicional de masmorras, não chegam a ser problema durante batalhas campais contra hordas lefeu. Seus bônus raciais em Observar, Ouvir e Sobrevivência são muito bem-vindos, especialmente para centauros bárbaros, druidas ou rangers.

Elfos: distantes e melancólicos com a perda de sua nação, muitos elfos não parecem se importar com a Tormenta. Outros, de forma consciente ou não, entendem que a chegada da tempestade tem ligação com sua própria deusa Glórienn, e tratam de combatê-la. Bônus raciais em Observar e Ouvir alertam contra ataques-surpresa de demônios, enquanto seu bônus em Carisma permite adquirir talentos [Tormenta] sem que esta habilidade fique reduzida demais. Elfos Desafiadores trabalham bem como druidas, rangers ou feiticeiros.

Elfos-do-Mar: este bárbaro povo aquático pode ter contato com a Tormenta através da recente área de Zakharov, que contamina o Rio dos Deuses. Mesmo assim, uma vez que a tempestade até agora não se manifestou no Oceano (além da notória antipatia desta raça pelos povos do "Mundo Seco"), a existência de elfos-do-mar Desafiadores é muito improvável. Suas habilidades aquáticas têm pouca serventia em áreas de Tormenta.



Inúmeros servos da Tormenta agem em segredo. Parecem ser homens e mulheres comuns, de todas as raças e classes sociais, quando na verdade espalham lentamente a corrupção. Alguns arrebanham futuros escravos para os lefeu, outros enlouquecem sutilmente aqueles ao redor, e ainda outros recolhem informações para seus mestres. Existem também certos lefeu que espreitam, ocultos, entre os povos de Arton!

Sem poder suficiente para adentrar áreas de Tormenta, muitos aventureiros dedicam-se à investigação desses inimigos ocultos. Seguem pistas, interrogam suspeitos, enfrentam vilões. Prestam atenção a rumores e boatos sobre fatos estranhos, mantêm vigilância sobre pessoas estranhas e grandes grupos prontos para qualquer tipo de jornada. Também investigam os próprios Desafiadores da Tormenta, tentando descobrir se não há, entre eles, um traidor!

Outro trabalho importante dos investigadores é rastrear servos poderosos da Tormenta, como o algoz Crânio Negro. Esses escorregadios vilões costumam ser especialistas em escapar de aventureiros; apenas uma abordagem paciente e metódica pode localizá-los.

Goblins: goblinóides não pensam a longo prazo e não reagem a ameaças não-imediatas. Mesmo entre aqueles que convivem com os humanos — como o famigerado goblin urbano do Reinado —, é raro encontrar goblinóides Desafiadores. Quando um goblin decide optar por esta arriscada carreira, deve adotar papel defensivo e também lidar com suas limitações raciais: o baixo Carisma em geral impede que adquiram muitos talentos [Tormenta].

Halflings: este povo pacato e reservado prefere a paz do reino Hongari ao turbilhão de acontecimentos do mundo exterior, mas aqueles que se tornam aventureiros são ferozes na defesa de seus lares. Como Desafiadores, halflings assumem papéis defensivos: seus bônus de resistência (especialmente contra medo) ajudam a mantê-los salvos, assim como o tamanho Pequeno e elevada Destreza. Abrindo mão de seu tradicional papel como ladinos, Desafiadores halflings podem ser bons conjuradores ou monges.

Meio-Elfos: mesmo sem uma ligação profunda com qualquer povo, estes mestiços percebem que apenas a união entre as raças pode salvar todos da Tormenta, tornando-se Desafiadores. Infelizmente, suas habilidades raciais são fracas contra os lefeu — bônus em Observar e Ouvir podem salvá-los de ataques-surpresa, e apenas isso. Desafiadores meio-elfos tendem a tornar-se rangers, embora possam pertencer a qualquer classe.

Meio-Orcs: desafiar a Tormenta pode oferecer, para um meio-orc, a aceitação que ele não conseguiria de outra forma. Sua grande força pode causar bom estrago aos demônios, e inteligência não faz falta para muitos Desafiadores combativos, embora sua penalidade em Carisma impeça-os de adquirir muitos talentos [Tormenta].

Minotauros: com uma área de Tormenta próxima a seu reino (ou assim parece; é difícil para outras raças entender suas fronteiras labirínticas...), os minotauros integram grupos de Desafiadores com coragem e orgulho. Sua força e resistência são vantagens consideráveis, mas minotauros também são bastante vulneráveis aos lefeu — sua penalidade racial em Sabedoria faz com que sejam atacados pela insanidade, enquanto o baixo Carisma impede a aquisição de muitos talentos [Tormenta]. Apesar de tudo, tornam-se excelentes bárbaros e guerreiros.

Moreau: o povo-fera dos Reinos de Moreania ainda não teve nenhum contato direto com a Tormenta e, apesar de sua notória curiosidade, não têm muitos motivos para tornarem-se Desafiadores. A tempestade ainda não tocou sua terra-natal, levando-os a pensar que estão livres da ameaça. Em geral, os Moreau preferem aventuras mais coloridas, empolgantes, que não envolvam tanto horror ou tragédia.

Nagahs: de forma similar aos centauros, nagahs têm ligação profunda com a natureza e sabem que, em nome de sua preservação, a Tormenta deve ser detida. Seus traços raciais gerais pouco significam contra os lefeu, mas as diferenças entre sexos são decisivas: as fêmeas, com seus bônus em Sabedoria, são excelentes conjuradoras divinas, enquanto os machos são fortes e resistentes (mas vulneráveis à loucura).

Sprites: o pequeno povo-fada tem uma limitação especial — e muito grave — nesta guerra. Quando entram em uma área de Tormenta, eles não recebem níveis negativos; em vez disso morrem instantaneamente! Apesar do tremendo risco adicional, muitos sprites tratam de adquirir proteções mágicas adequadas e tornam-se Desafiadores. Uma Destreza altíssima combinada com o tamanho Miúdo torna as fadas difíceis de atingir, enquanto seu bônus em Carisma permite adquirir mais talentos [Tormenta]. Sprites Desafiadores quase sempre atuam como conjuradores.

Lefou: Tocados pela Tormenta

A influência da Tormenta sobre Arton tem sido cada vez maior. Não apenas cresce o número de áreas infestadas, mas também a influência lefeu além de suas fronteiras. Talvez a face mais assustadora dessa influência, seja o surgimento dos lefeu — os meio-demônios da Tormenta.

Embora a Tormenta seja capaz de corromper e metamorfosear quase qualquer criatura, os lefeu não são seres modificados. Eles constituem uma raça humanóide verdadeira, com traços relacionados aos lefeu. No entanto, podem nascer de qualquer mãe humanóide (mas não humanóides monstruosos) de tamanho Médio, independente da raça dos pais.

Os lefeu existem há algum tempo, mas foram descobertos apenas recentemente — porque têm a aparência quase exata de humanos, elfos ou meio-elfos comuns. Embora existam muitas suspeitas e conjecturas, ninguém sabe dizer com plena certeza o que causa seu nascimento. Eles podem ocorrer nas vizinhanças de uma área de Tormenta, mas também existem em qualquer outro ponto do Reinado e além. E podem nascer em famílias onde ninguém nunca teve qualquer contato com a Tormenta.

Um mistério muito maior reside no fato de que existem lefeu adultos. Isso deveria ser impossível: o primeiro ataque da Tormenta ao nosso mundo ocorreu em 1390, há apenas doze anos! Nenhum acadêmico sabe explicar esse fato. Talvez eles apenas cresçam mais rapidamente, ou talvez tenha ligação com a estranha natureza do tempo na Anti-Criação lefeu.

Personalidade: o povo da Tormenta destruiu, há longos milênios, as barreiras entre os indivíduos. Em sua realidade nativa eles não existem como pessoas singulares, fazem parte de um todo. Nem mesmo existem outros seres, ou outras coisas, na Anti-Criação.

Aqueles nascidos com o sangue da Tormenta carregam parte desse aspecto em sua personalidade: todo lefeu odeia a solidão. São pessoas ansiosas, desesperadas por estar na companhia de outros, fazer parte de algo maior. Desde uma família a uma escola de magos, academia militar, ordem de cavaleiros, guilda de bandidos, uma igreja, um culto, ou mesmo um grupo de aventureiros. São muito ligados a seus amigos, mas também capazes de odiar profundamente seus inimigos — pois acham a simples idéia de um “adversário” difícil de suportar.

Todo lefeu também é atormentado por crises de identidade. Humanos, elfos, anões e outras raças conhecem seu lugar no mundo, mas um lefeu não sabe de onde veio ou para onde vai. Sua raça não tem um deus criador. Afinal, por que eles existem? Seriam uma tentativa de união, de entendimento, entre Arton e a Tormenta? Ou uma forma de defesa contra os lefeu? Ou ainda, seriam os arautos da invasão, os herdeiros do mundo escarlate que está por vir?

Descrição Física: em um mundo de grande variedade racial como Arton, é muito difícil identificar um lefeu visualmente. Eles são idênticos à raça dos pais, apenas um pouco mais altos e magros que a média. No entanto, por sua natureza como aberração, todo lefeu tem algum tipo de deformidade física (veja adiante, em Traços Raciais), muitas vezes considerada apenas um defeito de nascença.

Mesmo quando um lefeu mantém sua deformidade escondida, ainda resta *algo* perturbador em sua aparência, *algo* que ninguém consegue identificar — mas todos sabem que está ali.

Relações: nascidos entre humanos, elfos ou meio-elfos, os lefou não costumam ter problemas em relacionar-se com estas raças. Em muitos casos eles jamais chegam a conhecer sua verdadeira natureza, especialmente porque a própria existência dos lefou ainda é quase desconhecida.

Um lefou aprecia toda e qualquer companhia, vivendo bem em cidades lotadas. Dentre todas as raças humanóides, eles identificam-se melhor com os humanos, por sua ambição e descontentamento. Mas não gostam de pessoas rígidas, inflexíveis ou intolerantes, como anões e minotauros.

Tendência: apesar de seu desejo em fazer parte de uma sociedade, um lefou não tem necessariamente a mesma facilidade em seguir suas regras. A herança alienígena torna seu comportamento errático, inconstante — eles acham difícil agir contra suas convicções pessoais, ou abrir mão de qualquer vantagem que possuam. Por tudo isso, costumam ser de tendência Caótica.

É raro conhecer um lefou bondoso: a mácula em seu sangue é forte, e aberrações raramente são gentis. Mas muitos deles evitam deliberadamente a maldade, temendo que ela os aproxime ainda mais da Tormenta. Sua tendência mais comum é Caótica e Neutra — mas, quando um lefou decide abraçar o Bem ou o Mal, ele o faz de forma exuberante. Podem ser campeões destemidos, ou vilões cruéis e inventivos.

Terras dos Lefou: longe da Tormenta, os lefou não têm terras próprias. Eles são (até onde se sabe) poucos e dispersos. Não existem em número suficiente para formar comunidades, e também não possuem uma cultura ou modo de vida próprio que justifique esse comportamento. Preferem viver em terras de outras raças.

Contudo, há rumores sobre pequenas comunidades lefou existentes em áreas de Tormenta. Por sua imunidade natural aos efeitos mais severos da tempestade, eles são a única raça capaz de permanecer ali indefinidamente. Existe, ainda, a hipótese de que *todos* os escravos em cidades da Tormenta sejam lefou, nascidos ou transformados.

Religião: os lefou não têm uma divindade padroeira, sendo raro que decidam cultuar qualquer membro do Panteão. Muitos deles acabam tornando-se líderes de cultos à própria Tormenta. Outros, mais raros, identificam-se com a ambição de Valkaria, a crueldade de Megalokk ou a loucura de Nimb.

Idioma: os lefou falam o idioma de seus pais. Mesmo com sua herança, nenhum deles tem qualquer afinidade com o tortuoso idioma lefou, assim como não possuem os órgãos necessários para perceber e reproduzir essa linguagem.

Nomes: embora recebam nomes conforme a raça e cultura de seus pais, é comum que os lefou adotem novos nomes, totalmente inventados. Em geral, são compostos de sílabas desconexas como Haruulk, Yrrizevak ou Mar'drull. Outros escolhem títulos ou epítetos grandiosos, como Estrela Sangrenta, Trovão Afiado ou Furacão da Glória.

Aventuras: a busca incessante por respostas, que norteia toda a sociedade lefou, existe também nos lefou. São pessoas inquietas, insatisfeitas com a mediocridade, sempre buscando algo além. São arrojados por natureza: inventores, exploradores, estudiosos e pioneiros — neste aspecto, são muito parecidos com os humanos. Por isso é extremamente comum que sigam carreira como aventureiros.

Entre as classes disponíveis, os lefou preferem aquelas que atuam em cenários urbanos, como ladinos e magos; ou aqueles que abraçam o caos, como bárbaros. Mas, uma vez que consiga ajustar-se a um grupo de aventureiros, um lefou ficará feliz em ocupar qualquer papel. Suas habilidades flexíveis permitem que sejam bem-sucedidos em várias carreiras,

mas há exceções: bardo, clérigo, feiticeiro, paladino e swashbuckler podem ser escolhas ruins para um lefou, por seu baixo Carisma.

Traços Raciais dos Lefou

- +2 em duas habilidades diferentes à escolha do jogador, exceto Carisma. Os lefou estão mais próximos da perfeição que a maioria dos humanóides, destacando-se entre outros membros de seu povo.
- -4 em Carisma. Todo lefou tem problemas de identidade, deformidades físicas e dificuldade em situações sociais.
- Aberração: um lefou não pertence ao tipo Humanóide.
- Tamanho Médio: sendo criaturas de tamanho Médio, lefou não possuem nenhuma penalidade ou bônus especial por seu tamanho.
- O deslocamento básico de um lefou é 9 metros.
- Visão no Escuro: como toda aberração, um lefou pode ver no escuro a até 18m, apenas em preto e branco.
- Talentos Adicionais: um lefou recebe dois talentos [Tormenta] como talentos adicionais no 1º nível. Ele ainda precisa satisfazer os pré-requisitos de cada talento. Atenção: um lefou não perde pontos de Carisma por adquirir estes talentos (essa perda já está incluída em sua penalidade racial em Carisma).
- Deformidade: por seu sangue não-natural, todo lefou tem algum tipo de defeito físico que, embora seja desagradável aos olhos, confere certa vantagem. O jogador deve escolher uma entre as seguintes:
 - Articulações flexíveis:* +4 em testes de Arte da Fuga.
 - Dedos rígidos:* +3 em testes de Escalar.
 - Dentes afiados:* +3 em testes de Intimidação.
 - Mãos membranosas:* +4 em testes de Natação.
 - Olhos vermelhos:* +3 em testes de Observar.
 - Pele rígida:* armadura natural +1.
- Afinidade com a Tormenta: um lefou jamais recebe níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta ou seus habitantes. Ele ainda pode receber níveis negativos de outras formas.
- Classe favorecida: qualquer. Os lefou são versáteis e buscam a perfeição em todas as áreas. A classe de nível mais elevado de um lefou multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse, da mesma forma que os humanos.
- Ajuste de nível: +1.

Classes

Há lugar para todos na guerra. Quando o inimigo é estranho e alienígena, quando seus poderes e táticas são inesperados, as melhores chances de um grupo de aventureiros estão na variedade de suas habilidades. Onde a espada falha, talvez a magia seja bem-sucedida. Onde ambas falham, talvez triunfe a perícia, e assim por diante.

Bárbaros

Os objetivos dos lefou podem ser misteriosos e indecifráveis, mas sua investida contra nosso mundo é certamente hostil. Diante de um nativo de Arton, a primeira reação da maior parte dos demônios é agressiva. Eles são fortes, selvagens, difíceis de matar. Para combater fogo com fogo, o melhor é contar com a força e vigor de um bárbaro.

Meio-Demônios da
Tormenta: o primeiro
sinal de que estamos
perdendo a guerra?



Demônios da Tormenta, mesmo os menores e mais fracos, podem causar tremendas quantidades de dano — que um bárbaro é perfeitamente capaz de suportar, com sua redução de dano e seus muitos pontos de vida. Cabe ao bárbaro agir como escudo e proteger seus colegas, especialmente conjuradores. Seu bônus de Fortitude também é excelente contra terrenos perigosos, fenômenos aleatórios e ataques especiais de criaturas.

A grande quantidade de dano que causa pode ser decisiva para vencer a redução de dano dos demônios. Mesmo assim, será crucial que o bárbaro esteja equipado com uma boa arma mágica, ou feita de aço-rubi — pois, contra demônios de RD elevada, o mais destruidor golpe de machado pode não causar nem um arranhão.

Uma vez que não pode ser flanqueado a partir do 5º nível, um bárbaro não precisa temer ficar cercado de atacantes. Esta estratégia é valiosa especialmente quando combinada com o talento Trespasar Maior (embora seja efetiva apenas contra hordas de demônios mais fracos).

Com seu baixo bônus de Vontade, bárbaros são presas fáceis para a insanidade causada pela Tormenta — mas, ironicamente, também são os menos prejudicados por ela. Em geral, eles não se incomodam em ajustar-se à sociedade, e seu comportamento caótico é quase sempre qualificado como “louco” de qualquer maneira. Bárbaros que adquirirem os talentos Fúria Insana e Fúria Insana Total são beneficiados pela loucura, tornando-se máquinas de combate quase imbatíveis.

Uma vez que não dependem de um Carisma elevado, bárbaros são uma classe bastante propensa a adquirir talentos [Tormenta]: um bárbaro não teme tornar-se monstruoso, inumano, desde que assim consiga esmagar o inimigo.

Bardos

Pode-se pensar que, em plena Tormenta, bardos seriam de pouca utilidade. Não há platéias para fascinar, nem guardas para ludibriar, ou princesas para seduzir. É verdade que bardos são muito mais úteis durante empreitadas fora das áreas de Tormenta, investigando rumores ou desbaratando cultos — mas é um erro subestimar suas habilidades, que fortalecem a esperança quando tudo parece perdido.

Em comunidades aterrorizadas, os bardos cantam, tocam e contam histórias, aliviando o coração das vítimas e lembrando que heróis combatem o mal. Eles não são tolos iludidos: percebem com clareza o que acontece ao redor, mas escolhem o caminho do otimismo, do sorriso, não permitindo que sejamos abatidos.

Bardos malignos ou insanos podem seguir o caminho oposto. Após testemunhar tantos horrores, acreditam que não há mais lugar para esperança ou inocência. Sua arte torna-se sombria, degenerada, espalhando medo e loucura. Alguns são vilões, aliados da Tormenta (voluntários ou não), extraíndo prazer do desespero que provocam. Outros são heróis amargurados, que levam o horror da tempestade aos bandidos e vilões como punição.

Contra inimigos estranhos, desconhecidos, conhecimento de bardo é uma habilidade valiosa. Permite que o personagem tenha acesso às mesmas informações oferecidas pela perícia Conhecimento (Tormenta; veja adiante para mais detalhes), com as mesmas CDs para testes.

Quando um grupo de aventureiros desafia seus primeiros demônios, a habilidade de *inspirar coragem* é valiosa para vencer o medo e loucura. Sua *música de proteção* tem utilidade restrita, exceto em certos terrenos que produzem som ambiente assustador.

Bardos não podem *fascinar* demônios da Tormenta, exceto quan-

do adquirem o talento Música do Infinito. Mesmo assim, uma vez que não conseguem comunicar-se com os lefeu, bardos não podem fazer uma *sugestão* para um demônio fascinado.

As principais habilidades de um bardo são baseadas em Carisma, assim como suas magias. Portanto, para não sofrer penalidades nesta habilidade, membros desta classe preferem não adquirir talentos [Tormenta] — embora alguns o façam. Bardos portadores de insanidade preferem talentos ligados à loucura.

Clérigos

Embora a ameaça seja grave, os deuses do Panteão não agem diretamente contra a Tormenta. Talvez tenham medo daqueles que eles outrora criaram e tentaram exterminar. Ou talvez estejam, como habitualmente fazem, agindo através de seus campeões, seus valerosos servos — ficando reservada a estes escolhidos a missão de derrotar a Tormenta.

Qualquer que seja a razão, embora os deuses não atuem em pessoa, eles não deixam de fornecer poderes a seus clérigos. Mais que isso, oferecem habilidades específicas, mais eficazes contra a tempestade e suas crias. Assim, embora alguns acusem os deuses de se esconder, os clérigos mantêm a esperança, a certeza, de que seu Panteão ainda os apóia contra os invasores.

Um clérigo é presença quase obrigatória em um grupo de Desafiadores da Tormenta. Suas magias protegem contra terrenos e fenômenos hostis, preservando a vida onde ela não pode existir por muito tempo. Onde chamas, raios e chuva ácida queimam a carne, a magia divina pode curá-la (mesmo com a chance de 50% de falha existente nas áreas de Tormenta). Quando a morte é inevitável (e *será!*), um clérigo poderoso será capaz de trazer seus companheiros de volta à vida. E ele *terá* que fazê-lo. *Várias vezes.*

Servos de cada divindade combatem por suas próprias razões. Mas os clérigos de Marah, Lena e Tanna-Toh têm papel especial, curando a loucura causada pelos demônios — enquanto os loucos clérigos de Nimb podem ser os únicos imunes a essa insanidade.

Clérigos que tencionam desafiar a Tormenta em seu próprio terreno precisam se especializar, adquirir poderes específicos contra a tempestade e os demônios. São indispensáveis para eles Cura Assegurada, Energia da Tormenta e Expulsar Lefeu. É importante também dar preferência a talentos que aumentam seu poder de cura, bem como sua capacidade para conjurar magias (gradações máximas em Concentração, e talentos que melhorem esta perícia).

É raro que clérigos adquiram talentos [Tormenta], porque eles reduzem seu Carisma, uma habilidade importante para expulsar mortos-vivos (e também os próprios demônios, quando você tem o talento Expulsar Lefeu). Alguns, no entanto, estão dispostos a pagar esse preço pelo grande poder desses talentos.

Muitos clérigos, especialmente servos de Nimb, adquirem talentos que extraem poder da loucura.

Druidas

Para os druidas, áreas de Tormenta são a blasfêmia suprema. A corrupção da vida natural, um crime intolerável para os sacerdotes que protegem as regiões selvagens. Assim, sua ferocidade na luta contra os demônios é temível.

Ao contrário de outros heróis, druidas preocupam-se menos com as pessoas afetadas, e mais com Arton em si. Uma vida perdida é uma tragédia, mas uma parte do mundo corrompida é um horror muito

maior. Druidas envolvem-se pouco em resgates de vítimas ou caçadas a cultistas, concentrando-se no estudo e erradicação das próprias áreas de Tormenta.

Entre os Desafiadores, o druida tem papel similar a um clérigo: curar e proteger seus companheiros. No entanto, embora odeiem os lefeu, druidas não hesitam em adotar seus métodos — pois sua natureza também favorece a evolução, a sobrevivência do mais forte. Toda criatura tem seu predador, e os druidas tentam algo quase impossível: tornar os lefeu suas presas!

Assim, druidas que combatem a Tormenta tornam-se mais selvagens, mais agressivos, em resposta à violência dos demônios. Como defesa contra a insanidade, transformam-se em feras sanguinárias, furiosas. Adquirem traços lefeu para conquistar melhores armas, defesas, e adaptação ao ambiente hostil. Os druidas mais devotados tornam-se, eles próprios, criaturas da Tormenta!

Druidas recorrem aos talentos [Tormenta] mais que qualquer outra classe, adquirindo características do inimigo, transmutando-se em aberrações. Uma vez adaptados, são os únicos aventureiros capazes de viver em plena Tormenta por longos períodos. O preço a pagar é que essa metamorfose perturba seu contato com as criaturas da natureza (a redução em seu Carisma vai prejudicar testes de empatia com a natureza). No entanto, talentos como Forma Aberrante e Companheiro Aberrante transformam druidas em máquinas de destruir demônios.

Feiticeiros

A boa notícia: ao contrário de certos monstros poderosos, como dragões e demônios, a maior parte dos lefeu não possui qualquer proteção particular contra mágica, não contam com resistência a magia. Um simples *míssil mágico* lançado por um feiticeiro ou mago de 1º nível pode causar-lhes dano.

A má notícia: os lefeu são naturalmente imunes a uma vasta gama de efeitos, sejam provenientes de magia ou não. Eles não são afetados por nenhuma das cinco energias (ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico), sendo que a maior parte das magias de ataque recorre a uma delas. São também imunes a dreno de energia, dreno de habilidade, metamorfose, paralisia, petrificação, sono e veneno. Tudo isso inutiliza a maior parte das opções de ataque de qualquer feiticeiro.

O conjurador arcano que deseja desafiar a Tormenta deve ser cauteloso em suas escolhas — especialmente o feiticeiro, que tem opções mais limitadas que o mago. Mas, uma vez que faça opções acertadas, será de ajuda inestimável contra os lefeu. Para atacar, recorra a *míssil mágico*, *desintegrar* e outras magias que não usam energias específicas (a menos, claro, que você possua o talento metamágico Energia da Tormenta).

Graças à sua qualidade de percepção temporal, os lefeu somam seu modificador de Sabedoria (*além* do modificador de Destreza) aos testes de resistência de Reflexos. Por esse motivo, prefira magias que requerem testes de resistência de Fortitude ou de Vontade.

Embora os lefeu não sejam imunes a efeitos de ação mental, não podemos nos comunicar com eles. Isso impede que sejam afetados por *comando*, *enfeitiçar* e outras magias dependentes de idioma.

Invocar criaturas é útil para atrair os ataques inimigos. Antes de recorrer a ilusões ou invisibilidade, lembre-se que os lefeu possuem sentido sísmico: você só conseguirá enganá-los se não estiver em contato com o chão. E quando as coisas ficarem desesperadoras (uma situação bem comum quando se enfrenta a Tormenta), tenha a certeza de poder assegurar a todos uma fuga segura com *fuga da*

Tormenta, *porta dimensional*, *teletransporte* e outras.

Quanto à escolha de talentos, os lefeu não possuem resistência a magia, tornando inútil o popular Magia Penetrante. Para vencer seus elevados bônus de resistência, prefira Foco em Magia e Foco em Magia Maior. E para ter certeza de que conseguirá usar seus poderes mesmo sob ataque cerrado, adquira Magias em Combate e Foco em Perícia (Concentração).

Feiticeiros são, praticamente, inimigos naturais da Tormenta. Em sua forma natural, os lefeu não possuem Carisma — não possuem identidade própria, fazem parte de um todo, enquanto um feiticeiro é justamente oposto, seus poderes derivando da força de sua personalidade. Quase nenhum feiticeiro vai escolher talentos [Tormenta], pois o preço seria alto demais. Por outro lado, muitos não devem encontrar problemas em adquirir talentos que exploram a insanidade.

Guerreiros

Sem suporte arcano e divino, é quase certo que um grupo de Desafiadores da Tormenta será dizimado. Mas também é igualmente verdadeiro que força bruta e técnica não podem ser ignoradas. Se as garras e carapaças lefeu são fortes como aço, a melhor forma de equilibrar as coisas é justamente com aço.

Com suas couraças metálicas, guerreiros costumam ser a primeira linha de defesa dos Desafiadores. Cabe a eles proteger os conjuradores — especialmente quando suas magias se esgotarem — e outros companheiros, atraindo ataques ou abatendo rapidamente os adversários.

Após incontáveis mortes de guerreiros em combate contra a Tormenta, hoje sabe-se que muitas táticas tradicionais não funcionam contra os demônios. Assim, o guerreiro que desafia a Tormenta concentra-se em técnicas de luta mais eficazes.

A estranha anatomia lefeu torna-os imunes a sucessos decisivos. Evite escolhas que explorem esse ponto fraco, como o talento Sucesso Decisivo Aprimorado, armas com ampla margem de ameaça (cimitarra, sabre, falcione...), armas com maior incremento decisivo (foice, picareta...), e armas mágicas *afiada*, do *sangramento* ou *vorpai*. Por outro lado, *you* deve estar preparado contra sucessos decisivos, pois muitos demônios podem decepar sua cabeça com um simples golpe. Adquira, o mais cedo possível, uma armadura mágica da *fortificação* — ou Anatomia Insana, se você quiser adquirir talentos [Tormenta].

Graças a uma combinação de Destreza, armadura natural e percepção temporal, quase todos os lefeu têm Classe de Armadura muito elevada. Procure sempre aumentar seus bônus de ataque, através de Foco em Arma.

Todos os lefeu têm redução de dano, vencida por magia ou aço-rubi. Um guerreiro não deveria sequer pensar em desafiar demônios da Tormenta antes de adquirir pelo menos uma arma mágica, ou feita de aço-rubi — além de dedicar boa parte de seus talentos a essa arma. Se puder escolher, prefira uma arma de duas mãos: assim você só precisará investir seus recursos em uma única arma (e bônus de escudos fazem pouca diferença contra os lefeu, de qualquer forma).

Sem poder contar com sucessos decisivos, esteja pronto para causar grandes quantidades de dano à moda antiga. Adquira o talento Ataque Poderoso (que aumenta consideravelmente o dano com armas de duas mãos). Não dispense, também, Especialização em Arma.

A maior parte das batalhas contra demônios acontece em áreas abertas, então considere especializar-se em armas de haste: elas causam bastante estrago, e manter os demônios a alguns passos de distância será sempre saudável. Mas tenha em mente que, eventualmente, o grupo também lutará em ambientes fechados.

Montarias comuns não sobrevivem por muito tempo em áreas de Tormenta, então evite táticas de cavalaria — a menos, claro, que você seja um centauro. Mesmo assim, ataques de investida muitas vezes serão impraticáveis devido ao terreno hostil.

Guerreiros não recorrem ao Carisma, nem ao bom senso. Eles adotam a melhor tática de luta, sem se importar muito com as consequências. Esta classe é bastante propensa a adquirir talentos [Tormenta] e talentos que exploram a insanidade.

Ladinos

No combate direto aos lefeu, ladinos ficam bastante prejudicados. Demônios da Tormenta não podem ser flanqueados e são imunes ao ataque furtivo — inutilizando o melhor recurso de combate desta classe. Sua visão no escuro e sentido sísmico impedem tentativas normais de esconder-se ou mover-se furtivamente, nulificando batedores e espiões. E perícias mundanas raramente oferecem qualquer ajuda contra uma horda de aberrações furiosas.

Em áreas de Tormenta, ladinos devem abrir mão de papéis ofensivos — neste quesito, nunca poderão igualar a eficiência de bárbaros, guerreiros e rangers. Por outro lado, suas habilidades defensivas podem ser úteis para distrair os inimigos, atuando como alvo humano e evitando que conjuradores tenham sua concentração prejudicada. Quando um ladino decide lutar na defensiva ou ficar em defesa total, é muito difícil atingi-lo.

Vale a pena lembrar, também, que a Tormenta é infestada de armadilhas. Seja no interior de suas estruturas, seja em campo aberto, monstros imóveis aguardam para atacar e matar intrusos (veja o quadro “Armadilhas Vivas”). Estas criaturas são ainda mais perigosas que armadilhas comuns, e um ladino hábil será valioso quando conseguir detectá-las e evitá-las.

Na Tormenta, um ladino tem o papel mais arriscado de todos — atuar sozinho onde apenas um grupo poderoso e variado pode sobreviver. Vai esgueirar-se para resgatar um prisioneiro ou roubar um item, enquanto o resto do grupo distrai os inimigos. Fará o reconhecimento em estruturas corrompidas, testará sua segurança. E qualquer falha pode ser fatal. O ladino andará na corda bamba, jogando pelo tudo ou nada: contra os invasores aberrantes, tudo se resume a sucesso total ou morte, sem meio termo.

Ladinos são muito mais eficientes em missões fora das áreas de Tormenta, contra adversários mais mundanos. Força, armas e magia serão valiosas na luta contra cultistas e algozes, mas nada disso tem serventia quando não se sabe quem são os cultistas e algozes. Grupos que desempenham esse tipo de missão são freqüentemente liderados por um investigador ladino, que saberá como revelar os inimigos ocultos.

Ladinos também estão entre os grandes inimigos dos Desafiadores da Tormenta — guildas inteiras atuam roubando e/ou negociando artefatos lefeu por preços altos. Informações sobre os demônios podem atingir valores muito elevados, de modo que ladinos muitas vezes contratam ou formam grupos para explorar a Tormenta. Também são comuns aqueles que atacam aventureiros enfraquecidos quando acabam de concluir uma expedição, tomando quaisquer tesouros que tenham conseguido.

Ladinos que enfrentam a Tormenta devem considerar substituir algumas de suas habilidades especiais (como ataque incapacitante, maestria em perícia e oportunismo) por outros talentos. Grande Fortitude e Vontade de Ferro são surpreendentemente úteis: um ladino precisa resistir à loucura e aos efeitos adversos da Tormenta para poder cumprir seu papel.

**A Batalha de Amarid:
espadas, apenas, não
vencem a Tormenta**



Magos

Ao contrário do típico grupo de aventureiros, uma equipe de Desafiadores da Tormenta muitas vezes será liderada por um mago. Eles freqüentemente têm as mais fortes motivações para combater a Tormenta, e mais conhecimento sobre o inimigo. Além disso, a Academia Arcana, centro do conhecimento mágico em Arton, é uma das mais ativas instituições no combate à Tormenta.

Magos são a voz da razão. Abrem os olhos de seus companheiros para o valor da pesquisa, em vez da simples destruição de inimigos. Sacrificar vidas apenas para matar demônios é tolice, e não ajudará a salvar Arton — há mais demônios de onde aqueles vieram. Uma informação nova é mais importante que cem lefeu abatidos. Portanto, o sucesso da maioria das missões depende de um retorno seguro, em vez de vitórias em combate.

O mago enfrenta obstáculos similares ao feiticeiro — os lefeu não são resistentes à magia, mas são imunes a muitos de seus efeitos. Felizmente, com seu leque maior de opções, o mago tem mais facilidade para contornar essa situação, preenchendo seu grimório com magias mais úteis.

Diferente de um feiticeiro, o mago não deve atuar como uma artilharia arcana — seu limite de conjurações diárias é menor, suas magias devem ser usadas com parcimônia. O próprio momento da conjuração deve ser calculado com cuidado, de preferência evitando condições ruins que requerem testes de Concentração. A perda de uma única magia pode significar a morte para o grupo inteiro.

Áreas de Tormenta são tremendamente hostis, reduzindo as oportunidades para descansar e recuperar magias. *Refúgio*, *refúgio seguro* e *mansão magnífica* são boas escolhas para assegurar ao mago (e também seus companheiros) o repouso necessário, embora não sejam 100% seguras.

Entre os magos especialistas, um necromante pode levar considerável vantagem: os lefeu são imunes a dreno de energia, mas não outros efeitos necromânticos, como *círculo da morte* ou *toque do carnicial*. Além disso, mortos-vivos são uma força de combate eficiente contra os lefeu, por serem imunes à insanidade.

Os melhores talentos para magos são os mesmos para feiticeiros: Foco em Magia, Foco em Magia Maior, Magias em Combate e Foco em Perícia (Concentração).

Magos não dependem de alto Carisma, por isso não hesitam em adquirir talentos [Tormenta]. Por seu maior contato com a tempestade e suas criaturas, magos são as maiores vítimas da demência — muitos deles ficam irremediavelmente loucos. Dentre estes, alguns abraçam a demência e escolhem talentos que exploram a insanidade (afinal, muitas pessoas já consideram os magos como gente louca...).

Monges

Embora os monges sejam mais comuns na antiga (e quase perdida) cultura de Tamar, existem em Arton numerosos mosteiros dedicados à pureza corporal e ensino de artes marciais. Seus membros, que protegem o povo contra ameaças, têm muitas razões para desafiar a Tormenta.

Ao contrário do que se imagina, são raros os monges tamaritanos que cedem ao desejo de vingança por sua terra-natal arrasada. Muitos deles adotam uma postura estranhamente passiva — acreditam em inícios e fins, vida e morte, luz e trevas, o positivo e negativo convivendo em harmonia. De acordo com sua filosofia, o Bem e o Mal não existem um sem o outro, ambos são parte de um todo. A Tormenta é como o terremoto, o maremoto e o furacão; um triste

fato da vida, não um crime a ser castigado.

Mas nem todos partilham dessa opinião. Monges treinam para proteger o povo contra ameaças, e nenhuma ameaça supera os lefeu. A vinda da Tormenta causa grande desequilíbrio ao universo — na verdade, coloca o próprio universo em perigo! É preciso evitar que ainda mais vítimas sofram o destino do Império de Jade. Aperfeiçoadas durante milênios, as técnicas dos monges devem agora ser empregadas para repelir o inimigo supremo.

Monges representam a pureza mental e corporal, carne e mente fortes como o aço. São a personificação da força de vontade, templos de ordem e vigor contra a desfiguração da Tormenta. Enquanto seus companheiros são desfigurados pelo toque lefeu, os monges permanecem imaculados, puros. E também lembram que, quando os deuses parecem distantes, os mortais devem confiar em sua própria força.

O monge é um aliado poderoso. Seu ataque chi (4º nível) vence a redução de dano lefeu com ataques desarmados, enquanto seus ótimos bônus de resistência permitem que sobreviva a efeitos nocivos, fenômenos hostis e insanidade. Em plena área de Tormenta, é perfeitamente possível que seja o último sobrevivente de uma equipe, cabendo-lhe a missão de cumprir a tarefa final (resgatar um escravo, recuperar um artefato, destruir uma estrutura...) quando os demais Desafiadores estiverem em frangalhos.

Ironicamente, várias habilidades conquistadas pelo monge em níveis elevados são pouco efetivas contra a Tormenta. Sua arma de diamante (13º nível) tem pouca valia, uma vez que os lefeu não usam magia. Mão vibrante (15º nível) não afeta criaturas imunes a sucessos decisivos. E não é possível comunicar-se com os lefeu através dos idiomas do sol e da lua (17º nível).

Embora um monge tenha pouca dependência de Carisma, é improvável que decidam macular sua pureza adquirindo talentos [Tormenta]. Ainda mais raro será aquele que escolher talentos de insanidade — um monge jamais abraçará a loucura. Tentará livrar-se de seus pontos de insanidade o mais cedo possível, através do talento Purificação da Mente.

Paladinos

Quando veio a Tormenta, estes guerreiros sagrados estavam entre os primeiros (e poucos) a erguer-se contra a ameaça. Marchavam sozinhos contra o inimigo, enquanto outros aventureiros recuavam ou morriam pelo caminho. E, sem apoio, não tiveram chance alguma: milhares e milhares de guerreiros sagrados tombaram frente aos demônios, mortos ou corrompidos.

Revelações sobre a Tormenta trouxeram novos métodos de combate, novas armas, técnicas e magias. Ironicamente, tais avanços pouco servem para os paladinos: suas táticas não mudaram frente às novas revelações, porque a maior parte de suas habilidades de classe ainda são eficazes contra os lefeu — como uma boa espada *vingadora sagrada* e uma tentativa de destruir o mal na hora certa. Mas agora, contando com companheiros mais bem preparados, as chances de um paladino melhoram muito.

Uma das maiores vantagens do paladino contra a Tormenta é sua imunidade ao medo e, portanto, à loucura. Graças à sua aura de coragem (conquistada no 3º nível), paladinos nunca precisam fazer testes para evitar pontos de insanidade, e ainda oferecem +4 de bônus nos testes de seus aliados próximos. A presença de um guerreiro sagrado no grupo pode ser decisiva para evitar a demência.

Paladinos já empregam, por tradição, os mesmos métodos de combate recomendados para guerreiros (por exemplo, a preferência

por armas de duas mãos). Assim como os bárbaros, eles exercem o papel de atrair ataques inimigos, valendo-se de suas imunidades e altos bônus de resistência para sobreviver enquanto seus companheiros ficam a salvo.

Existem algumas poucas táticas específicas, que um paladino pode adotar quando desafia a Tormenta. Cura Assegurada e Expulsar Lefeu mostram-se talentos bem úteis. Para aqueles que não tenham Carisma elevado (e, portanto, são pouco beneficiados pela graça divina no 2º nível), isso deveria ser consertado com Grande Fortitude, Reflexos Rápidos e Vontade de Ferro.

Um paladino tem duas ótimas razões para *não* adquirir nenhum talento [Tormenta]. A primeira, claro, é que isso significaria aceitar a corrupção dos demônios, adotar seus odiosos métodos e características. A segunda é que reduzir seu Carisma vai prejudicar algumas de suas melhores habilidades de classe (cura pelas mãos, destruir o mal, expulsar mortos-vivos, graça divina). O preço a pagar é alto demais.

Paladinos são soldados eficientes contra os demônios. Talvez seja justamente essa a razão que leva os Lordes da Tormenta a aterrorizá-los, corrompê-los, seduzi-los. Quando um paladino caído abandona sua própria divindade para servir aos lefeu, torna-se um dos infames algozes da Tormenta, os piores vilões de Arton.

Rangers

Habitado à vida selvagem, um ranger precisa colocar de lado esse ambiente para agir nas regiões antinaturais da Tormenta. Mas, uma vez familiarizado com suas terras malditas, é um membro indispensável para qualquer grupo de Desafiadores.

Os primeiros rangers que decidiram enfrentar os lefeu ficaram chocados ao desbravar, pela primeira vez, uma área de Tormenta. Esses lugares hediondos eram completamente diferentes das terras selvagens a que estavam acostumados, exigindo novo aprendizado. Hoje, existem muitos guias e batedores especializados em atuar nos domínios da tempestade. Quase todos, claro, são insanos...

Clássico caçador de monstros, o ranger é um poderoso aliado contra a Tormenta quando decide adotar aberrações como inimigo predileto. Bônus em perícias (especialmente Observar e Ouvir) serão valiosos para evitar ataques surpresa, e bônus de dano tornarão o ranger eficaz em combate. (Nota: no antigo *Livro do Jogador 3.0*, o dano extra provocado por um ranger contra seu inimigo predileto

não podia ser aplicado contra criaturas imunes a sucessos decisivos — portanto, não funcionaria contra os lefeu. Essa restrição não existe mais no *Livro do Jogador 3.5*; agora, os bônus de inimigo predileto funcionam contra *qualquer* criatura do tipo escolhido.)

Embora seus maiores bônus devam ser sempre concentrados em aberrações, um ranger Desafiador talvez fique indeciso sobre que outros inimigos prediletos escolher, quando avança de nível. Considere que áreas de Tormenta são muitas vezes infestadas de mortos-vivos. Humanos também são uma escolha razoável, pois a maior parte dos cultistas da Tormenta pertence a esta raça. (Nota: no

Livro do Jogador 3.0, apenas rangers malignos podiam escolher sua própria raça como inimigo predileto; essa restrição não existe mais na versão 3.5.)

Em média, um ranger consegue fazer mais ataques que um guerreiro ou bárbaro de mesmo nível — mas estes ataques, com flechas ou armas de uma só mão, causam menos dano. Levando em conta a resistência a dano dos lefeu, desferir muitos golpes que causam pouco dano é uma péssima estratégia, se o ranger não conta com armas mágicas ou feitas de aço-rubi.

Além de seu poder combativo, o ranger tem muito a oferecer como guia. Ele será o responsável por rastrear criaturas, e também lidar com os terrenos e fenômenos letais da Tormenta, prevenindo-os com antecedência e alertando seus companheiros a tempo.

Assim como os bárbaros, rangers estão entre os aventureiros mais propensos a adquirir talentos [Tormenta] ou talentos de insanidade — eles não se importam em adotar os métodos do inimigo,

nem sofrer penalidades de Carisma (habilidade pouco útil para a classe) ou ser taxados como loucos. Na verdade, por seu contato freqüente com as terras malditas, rangers se deixam levar pela demência com muita facilidade...

Samurais

Eles estão entre os mais ferozes combatentes da Tormenta — sua honra assim exige. Falharam em proteger sua terra contra o primeiro ataque da tempestade sangrenta. Muitos, incapazes de conviver com



Samurais
têm contas a
acertar...

a vergonha, realizaram o suicídio ritual *seppuku*. Outros, mais corajosos (e vingativos), devotam suas vidas à destruição do inimigo.

O samurai tem papel e táticas similares ao guerreiro, causando grandes quantidades de dano com a katana. Suas Espadas Ancestrais (pelo menos em níveis altos) asseguram que a redução de dano lefeu não seja problema. Seu grito de *kiai*, usado na hora certa, pode decidir a batalha da mesma forma que um paladino pode destruir o mal. Tanto poder agressivo pode causar grande estrago às hordas demoníacas, dizimando os monstros antes que causem mal ao grupo. Mas o samurai tem um terrível ponto fraco...

O samurai não teme morrer em combate contra a Tormenta, enterrado sob um enxame de demônios. Será uma morte honrosa, contra o maior inimigo de seu povo — mesmo contrariando ordens do próprio o imperador Tekametsu, que não deseja perder mais guerreiros valorosos. Eles entregam-se à luta sem cautela, sem esperança de escapar com vida. Sem um conjurador divino para curar seus *muitos* ferimentos, o samurai deve durar muito pouco...

Quase *nenhuma* habilidade de sua classe é voltada para a defesa. Um samurai não sabe usar armaduras pesadas, nem escudos (e esses talentos não fazem parte de sua lista de talentos bônus), correndo riscos altíssimos contra os lefeu. Escolha Usar Armadura Pesada como um talento normal, e também Defesa do Samurai (talento adicional; veja em *Tormenta D20: Guia do Jogador*).

Apesar de sua boa determinação, um samurai não é imune ao medo e loucura. Pense em adquirir Mente de Aço, Resistência à Tormenta e Vontade de Ferro. Não confie em táticas de cavalaria: você não tem um companheiro animal ou montaria especial, e um cavalo comum não sobreviveria muito tempo na Tormenta.

Dispostos a tudo para preservar sua honra (ou conquistar vingança), samurais não hesitam em usar o poder do inimigo contra ele próprio. Adquirem talentos [Tormenta], buscam artefatos lefeu, unem-se a simbioses — enfim, adotam qualquer método e pagam qualquer preço terrível para esmagar a Tormenta, até mesmo sua própria vida e alma. Também não será raro encontrar o ocasional samurai insano, sua mente destroçada não apenas pela invasão lefeu, mas também pela perda da terra natal.

Swashbucklers

De forma similar ao bardo e ao ladino, existe pouco lugar para este valentão no combate direto contra a Tormenta. Seu estilo, gracejos e acrobacias podem ser impressionantes contra humanóides, mas valem pouco perante criaturas alienígenas, hediondas e incompreensíveis. A maioria prefere se ater aos navios, cortes, tavernas e duelos.

Os raros swashbucklers que decidem ser Desafiadores possivelmente o fazem pela possibilidade de conquistar enorme fama e fortuna — talvez o último erro que vão cometer em suas vidas. Porque, mesmo que sobrevivam, aquilo que restar deles talvez não seja mais suficiente para intimidar capangas ou impressionar raparigas.

Sim, o Desafiador fanfarrão deve perder boa parte de sua personalidade exuberante após alguma exposição aos horrores do inimigo. Em vez de sedutores galantes, tornam-se piadistas amargos, cheios de sarcasmo e veneno para com todos ao redor. Quando arrebatam corações de donzelas, deixam para trás soluços chorosos ao invés de suspiros apaixonados. E muitos se entregam à bebida e hedonismo auto-destrutivo.

Contra os demônios, o swashbuckler deve desistir de seu costumeiro flerte em combate, e lutar de forma mais tradicional. Quando

os inimigos são numerosos, será mais recomendável lutar na defensiva, ou mesmo ficar em defesa total, atraindo ataques e preservando seus companheiros. Uma vez que a quantidade de adversários fique reduzida, sua acuidade aprimorada será de grande valia para abater um demônio que esteja ocupado com outro oponente. Claro, tudo isso será inútil sem uma arma mágica, ou de aço-rubi.

O swashbuckler será mais eficaz — e espetacular — desbaratando cultos. Apesar de sua aliança com forças alienígenas, esses inimigos ainda são humanóides, vítimas em potencial do blefe e bravata. Cabe, ao espadachim valentão, revelar e ridicularizar estes covardes. Demonstrar a todos que qualquer aliança com a Tormenta é uma humilhação pior que a morte.

Praticamente nenhum swashbuckler vai adquirir talentos [Tormenta], que aos poucos transformam seu portador em monstro — e também lesam seu Carisma, um atributo muito valorizado pelos fanfarrões. Insanidade, por outro lado, não é algo assim tão problemático para eles; uma ou duas manias estranhas podem até mesmo ser consideradas “charmosas” em certos círculos.

Perícias

Blefar

Esconder Loucura (varia): um personagem insano pode tentar esconder sua condição, fingir sanidade, mantendo assim a confiança e respeito de pessoas que normalmente não confiariam em alguém insano.

Este teste é resistido por Sentir Motivação, mas o insano sofre uma penalidade em seu teste conforme a gravidade de sua loucura: -2 para Insanidade Suave; -4 para Insanidade Moderada; -8 para Insanidade Severa, e -12 para Insanidade Total.

Fingir Loucura: um personagem pode fingir ser louco, para parecer inofensivo ou conquistar a confiança de pessoas realmente loucas. A dificuldade do teste normalmente é a mesma para convencer pessoas de coisas que não são verdade — mas você pode receber um bônus se fizer coisas *realmente* estúpidas.

Conhecimento (Tormenta)

(Int; Somente Treinado)

Esta especialização é vital para os Desafiadores, pois permite reconhecer (e talvez evitar) ameaças das áreas de Tormenta e seus habitantes. Um personagem que possua esta perícia estudou a Tormenta e os lefeu, seja em laboratórios e pergaminhos, seja aventurando-se no próprio território inimigo.

Teste: um teste bem-sucedido permite identificar perigos naturais em uma área de Tormenta, e também evitar alguns deles (veja mais detalhes sobre terrenos e fenômenos em “Inferno na Terra”). Um teste bem-sucedido também permite ao personagem identificar as características de um lefeu e outras criaturas da Tormenta.

Estes são exemplos de tarefas e a Classe de Dificuldade do teste para realizá-las:

- Conhecer um terreno da Tormenta e seus efeitos nocivos: CD 18.
- Conhecer os efeitos permanentes em uma área de Tormenta, e formas de evitá-los (se houver): CD 18.
- Prever um fenômeno aleatório em uma área de Tormenta 2d4 minutos antes que ele ocorra: CD 20.

- Conhecer uma estrutura da Tormenta e sua função: CD 22.
- Conhecer a casta de uma criatura lefeu: CD 20.
- Conhecer uma qualidade especial dos lefeu: CD 20.
- Identificar uma pessoa ou criatura corrompida pela Tormenta, como uma criatura com o modelo Criatura da Tormenta, um membro da raça lefeu, ou qualquer personagem que possua dois ou mais talentos [Tormenta]: CD 16.
- Reconhecer a escrita lefeu (mas não necessariamente ser capaz de lê-la): CD 22.
- Conhecer o nome e objetivos de um Lorde da Tormenta: CD 35.
- Conhecer a aparência e poderes de um Lorde da Tormenta: CD 40.
- Saber o que existe na Anti-Criação: CD 50.

Cura

Terapia (varia): o personagem pode restaurar a sanidade de um paciente. Cada teste exige 2d6 dias, um talento divino próprio (Terapeuta: veja em “Novos Talentos”) e um teste contra CD 20 + número de pontos de insanidade que se deseja curar.

Um terapeuta ruim pode *piorar* o estado de um paciente: quando o teste de Cura falhar por 10 ou mais, a vítima recebe mais 1d6 pontos de insanidade.

Aliviar uma Crise (CD 20): o personagem pode interromper um distúrbio Suave, ou aliviar temporariamente (durante uma hora) um distúrbio Moderado ou Grave. Cada tentativa consome uma rodada completa. Usada desta forma, a perícia Cura não elimina pontos de insanidade. Este uso também exige o talento Terapeuta.

Especial: um personagem com 5 ou mais graduações em Diplomacia recebe +2 de bônus de sinergia em testes de Cura para terapias ou aliviar crises.

Diplomacia

Aliviar uma Crise (CD 30): o personagem pode interromper um distúrbio Suave, ou aliviar temporariamente (durante uma hora) um distúrbio Moderado ou Grave. Cada tentativa consome uma rodada completa.

Especial: um personagem com 5 ou mais graduações em Diplomacia recebe +2 de bônus de sinergia em testes de Cura para terapias ou aliviar crises.

Disfarces

Ocultar Corrupção (varia): um personagem corrompido pela Tormenta pode usar esta perícia para esconder suas deformidades.

Se você está tentando apenas parecer humano (ou semi-humano), recebe +5 de bônus em seu teste (pois precisa disfarçar somente pequenos detalhes). No entanto, também sofre -2 de penalidade para cada talento [Tormenta] que possuir.

Sentir Motivação

Perceber Loucura (varia): o personagem consegue perceber se outra pessoa é portadora de insanidade, mesmo que nenhum distúrbio esteja se manifestando no momento. Quanto mais grave a insanidade, mais fácil perceber.

Quando o insano não está tentando esconder seu problema, a

difficuldade do teste é: CD 25 para Insanidade Suave; CD 20 para Insanidade Moderada; CD 15 para Insanidade Severa, e CD 10 para Insanidade Total.

Quando o insano tenta esconder sua perturbação, este teste é resistido por Blefar, mas o insano sofre uma penalidade em seu teste conforme a gravidade da loucura: -2 para Insanidade Suave; -4 para Insanidade Moderada; -8 para Insanidade Severa, e -12 para Insanidade Total.

Sentir Motivação Lefeu (CD 35): por sua aparência ameaçadora, todo lefeu parece estar sempre disposto a atacar e matar, mesmo quando sua intenção é outra. Um teste bem-sucedido desta perícia permite perceber quando um lefeu *não* pretende atacar (embora não seja capaz de revelar mais nada sobre seus planos).

Sobrevivência

Assegurar Sobrevivência (CD 30): o personagem pode alertar seus aliados sobre os perigos da Tormenta, melhorando suas chances de sobrevivência. Com um teste bem-sucedido, os companheiros do personagem recebem +2 de bônus de circunstância em testes de resistência para evitar perigos de terreno e fenômenos (veja em “Inferno na Terra”).

Estes são exemplos de outras tarefas e a Classe de Dificuldade do teste para realizá-las:

- Conhecer um terreno da Tormenta e seus efeitos nocivos: CD 18.
- Conhecer os efeitos permanentes em uma área de Tormenta, e formas de evitá-los (quando houver): CD 18.
- Prever um fenômeno aleatório em uma área de Tormenta 2d4 minutos antes que ele ocorra: CD 20.

Novos Talentos

Talentos [Tormenta]

Este grupo de talentos oferece certos poderes e habilidades ligadas aos lefeu. Em muitos casos, são versões menores das qualidades especiais dos próprios demônios da Tormenta. Em outros, são imunidades adquiridas através do contato prolongado com os horrores da tempestade.

Estes talentos são, em média, mais poderosos que talentos comuns. Eles representam a mácula da Tormenta cada vez mais presente em nosso mundo: é fácil cair vítima da tentação, adquirir poderes provenientes dos lefeu — mesmo quando nossa intenção é usar esses poderes contra eles. Muito fácil.

Adquirir talentos [Tormenta] torna você cada vez menos humano ou humanóide. Para cada talento [Tormenta] escolhido, você perde um ponto permanente de Carisma. Essa perda representa deformidades físicas, e também o desaparecimento gradual de sua própria identidade. Porque toda criatura com pelo menos 1 ponto de Carisma sabe a diferença entre ela mesma e coisas que não sejam ela mesma; mas, na Anti-Criação lefeu, *não há* diferença entre você e algo que não seja você.

Qualquer criatura com dois ou mais talentos [Tormenta] é considerada uma aberração, para efeito de satisfazer pré-requisitos, sofrer efeitos de magias (como *detectar aberração*) ou habilidades especiais (como o inimigo predileto de um ranger, por exemplo). No entanto, a criatura ainda é vulnerável a efeitos que afetam criaturas normais de seu tipo.

Carisma 0: um personagem com talentos [Tormenta] cujo Carisma seja reduzido a 0 ou menos (seja pela aquisição de mais talentos ou quaisquer outros motivos) perde totalmente sua identidade, adquirindo o modelo Criatura da Tormenta. Sua tendência muda para Caótica e Maligna, e não poderá mais servir como um personagem jogador.

Adaptação à Tormenta [Tormenta]

Áreas de Tormenta tornaram-se seu ambiente natural.

Pré-requisito: 3º nível de druida.

Benefício: suas habilidades caminho da floresta, rastro invisível e senso da natureza funcionam normalmente em áreas de Tormenta.

Normal: devido à natureza alienígena destes terrenos, essas habilidades não funcionam em áreas de Tormenta.

Anatomia Insana [Tormenta]

Seus órgãos vitais não ficam exatamente onde deveriam, sendo mais difícil atingi-lo em um ponto vital.

Benefício: você tem 25% de chance de ignorar um sucesso decisivo ou ataque furtivo, como se estivesse usando uma armadura com a habilidade *fortificação leve*.

Anatomia Insana Aprimorada [Tormenta]

Seus órgãos vitais ficam distantes de onde deveriam, tornando ainda mais difícil atingi-lo em um ponto vital.

Pré-requisito: Anatomia Insana.

Benefício: você tem 75% de chance de ignorar um sucesso decisivo ou ataque furtivo, como se estivesse usando uma armadura com a habilidade *fortificação moderada*.

Anatomia Insana Total [Tormenta]

Seus órgãos vitais são dispersos, redundantes ou duplicados, tornando impossível atingi-lo em um ponto vital.

Pré-requisitos: Anatomia Insana, Anatomia Insana Aprimorada.

Benefício: você é imune a sucessos decisivos e ataques furtivos, como se estivesse usando uma armadura com a habilidade *fortificação pesada*.

Carapaça [Tormenta]

Sua pele foi desfigurada pela Tormenta, adquirindo grande resistência a golpes.

Pré-requisito: Con 15.

Benefício: você recebe +1 de bônus de armadura natural. Este bônus aumenta em 1 para cada dois outros talentos [Tormenta] que você possuir.

Companheiro Aberrante [Tormenta]

Corrompido pela Tormenta, seu companheiro animal transformou-se em um monstro.

Pré-requisitos: habilidade de classe companheiro animal, três outros talentos [Tormenta].

Benefício: seu companheiro animal adquire o modelo Criatura da Tormenta.

Conjuração Insana

Você alimenta seus próprios demônios internos para energizar suas magias.

Pré-requisito: capacidade de conjurar magias arcanas de 2º nível.

Benefício: você pode conjurar espontaneamente qualquer magia que conheça, sem gastar magias preparadas ou espaços de magias. No entanto, você adquire pontos de insanidade em quantidade igual ao nível da magia, sem direito a testes para resistir.

Corpo Aberrante [Tormenta]

Sua carne, mesclada à matéria vermelha, recebeu uma resistência impressionante.

Pré-requisitos: Con 15, outro talento [Tormenta].

Benefício: você possui redução de dano 1/mágica. Esta redução de dano aumenta em 1 para cada dois outros talentos [Tormenta] que você possuir.

Cura Assegurada

Através de uma conjuração mais cuidadosa, você consegue fazer com que suas magias de cura funcionem sempre, mesmo em meio à Tormenta.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas (ou a habilidade de classe cura pelas mãos), Concentração 8 graduações.

Benefício: você ignora a chance de falha de 50% para magias de cura em áreas de Tormenta. Suas magias ou poderes de cura funcionam normalmente. No entanto, o tempo de execução da magia aumenta para uma ação de rodada completa.

Normal: magias de cura têm 50% de chance de falha em áreas de Tormenta. O tempo normal de conjuração para estas magias (e também para cura pelas mãos) é uma ação padrão.

Dança da Loucura

Você transformou sua insanidade em um frenético e estranho estilo de combate.

Pré-requisitos: Con 13, bônus base de ataque +8, insanidade de Suave.

Benefício: você pode utilizar este talento uma vez por dia para cada cinco níveis de personagem. Ele exige uma ação livre para ser ativado, e dura um número de rodadas igual a 2 + seu modificador de Constituição. Durante esse período, você recebe um bônus em suas jogadas de ataque, conforme sua categoria de insanidade: +1 para insanidade Suave, +2 para insanidade Moderada, +4 para insanidade Severa, e +6 para insanidade Total.

Energia da Tormenta [Metamágico]

Suas magias funcionam normalmente com (e contra) as energias alienígenas da Tormenta.

Benefício: uma magia preparada com este talento pode gerar energia da Tormenta ou proteger contra essa energia. Por exemplo, uma *bola de fogo* poderá causar dano aos lefeu (que são imunes a fogo

normal), *resistência a elementos* será capaz de proteger contra a chuva ácida da Tormenta, e *proteção contra a morte* pode evitar níveis negativos causados por uma área de Tormenta.

Uma magia de energia da Tormenta ocupa o lugar de uma magia dois níveis acima. A magia afetada ainda funciona com energias normais.

Enlouquecer Magia [Metamágico]

Suas magias não apenas causam dano à carne, mas também à mente de suas vítimas.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magia, insanidade Moderada.

Benefício: em vez de causar dano físico, sua magia pode fazer a vítima adquirir pontos de insanidade, em quantidade igual à metade do dano que provocaria normalmente (arredondado para baixo). Magias que não causam dano não podem ser afetadas por este talento. Uma magia enlouquecida ocupa o lugar de uma magia dois níveis acima.

Se a magia requer um teste de resistência de Fortitude ou de Reflexos para reduzir ou evitar o efeito, substitua por um teste de resistência de Vontade com a mesma Classe de Dificuldade.

Especial: criaturas imunes a efeitos mentais são imunes a magias afetadas por este talento.

Expulsar Lefeu

O poder de sua fé consegue esconjurar os demônios da Tormenta.

Pré-requisitos: habilidade de classe expulsar mortos-vivos, 10º nível de conjurador divino.

Benefício: você pode utilizar sua habilidade de expulsar mortos-vivos contra os lefeu e outras criaturas da Tormenta.

Familiar Infernal [Tormenta]

Seu familiar foi corrompido pela Tormenta.

Pré-requisitos: habilidade de classe invocar familiar, 10º nível de conjurador arcano.

Benefício: seu familiar recebe o modelo Criatura da Tormenta.

Forma Aberrante [Tormenta]

Você abraçou o oposto da natureza, a corrupção alienígena e horrenda dos lefeu.

Pré-requisitos: habilidade de classe forma selvagem, três outros talentos [Tormenta].

Benefício: quando você se transforma em outra criatura, também adquire o modelo Criatura da Tormenta.

Fúria Insana

A loucura faz você ficar mais furioso, ignorando toda a dor.

Pré-requisitos: habilidade de classe fúria, bônus base de ataque +10, insanidade Moderada.

Benefício: durante a fúria, você pode continuar lutando e agindo normalmente mesmo enquanto está com 0 ou menos pontos de vida (mas ainda morrerá se chegar a -10 PV). Quando o efeito da fúria acaba, se você estiver com 0 ou menos PV, sofre os efeitos normais dessa condição.

Fúria Insana Total

A loucura faz você ficar ainda mais furioso, ignorando a própria morte!

Pré-requisitos: habilidade de classe fúria, Fúria Insana, bônus base de ataque +15, insanidade Severa.

Benefício: durante a fúria, você pode continuar lutando e agindo enquanto está com 0 ou menos pontos de vida, mesmo que seja reduzido a -10 PV ou menos. Quando o efeito da Fúria acabar, se você estiver com -10 ou menos PV, morrerá.

Fúria Vermelha [Tormenta]

Quando você fica furioso, suas armas adquirem uma crosta de matéria vermelha.

Pré-requisitos: For 19, habilidade de classe fúria, bônus base de ataque +8.

Benefício: quando você entra em fúria, qualquer dano causado por suas armas ou ataques desarmados é considerado dano por matéria vermelha (veja em "Equipamento").

Frenesi Insano

A loucura torna-o frenético e veloz.

Pré-requisito: Insanidade Moderada.

Benefício: uma vez por dia, você pode realizar uma ação padrão adicional em sua rodada.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes, para ter mais utilizações diárias do Frenesi Insano. No entanto, você nunca pode utilizar este talento mais de uma vez na mesma rodada.

Golpes da Tempestade [Tormenta]

Crostas vermelhas em várias partes de seu corpo tornam seus ataques mais perigosos.

Pré-requisito: outro talento [Tormenta].

Benefício: você recebe +1 de bônus em suas jogadas de dano desarmado ou de armas naturais. Este bônus aumenta em 1 para cada dois outros talentos [Tormenta] que você possuir. O dano causado por seus ataques desarmados ou naturais é considerado dano por matéria vermelha (veja em "Equipamento").

Identidade Fraca [Tormenta]

Você está perdendo sua individualidade e tem dificuldade em tomar decisões sem ajuda. No entanto, quando você recebe ordens ou age em equipe, é mais eficiente.

Pré-requisitos: Car 7 ou menos, dois outros talentos [Tormenta].

Benefício: escolha um companheiro, que pode ser um personagem jogador ou um PdM. Quando você estiver próximo desse companheiro (15m ou menos), você recebe +1 de bônus em jogadas de ataque e testes de resistência. Se estiver distante mais de 15m desse companheiro, você sofre -2 de penalidade em jogadas de ataque e testes de resistência.

Você pode designar um novo companheiro uma vez por mês.

Insanidade da Tormenta [Tormenta]

Seu distanciamento do mundo natural torna sua própria aparência perturbadora para a mente.

Pré-requisito: três outros talentos [Tormenta].

Benefício: você adquire a qualidade especial *insanidade da Tormenta*. Qualquer criatura inteligente (Int 3 ou mais) que veja você deve fazer um teste de resistência Vontade (CD 10 + número de talentos [Tormenta] que você possui). Em caso de falha, a vítima adquire pontos de insanidade em quantidade igual ao número de talentos [Tormenta] que você possui. Em caso de sucesso, a vítima fica imune a este ataque por um dia.

Especial: você é imune à insanidade da Tormenta causada por qualquer criatura de nível ou dados de vida iguais ou inferiores a você.

Invocação Aberrante [Metamágico]

Você pode conjurar criaturas da Tormenta.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar *invocar criatura* ou *invocar aliado da natureza*, insanidade Moderada.

Benefício: suas criaturas conjuradas adquirem o modelo Criatura da Tormenta. Uma magia de invocação aberrante ocupa o lugar de uma magia um nível acima.

Loucura da Tormenta [Nimb]

O Deus do Caos permite a você abraçar os horrores da Tormenta sem sofrer seus efeitos negativos.

Benefício: você é automaticamente bem-sucedido em testes para evitar adquirir pontos de insanidade. Você ainda pode falhar voluntariamente em tais testes, ou adquirir pontos de insanidade de outras formas.

Normal: sem este talento, até mesmo um servo de Nimb pode ter sua mente destruída pelo contato com a Tormenta. Veja o quadro "A Loucura e Nimb".

Especial: este talento é um Poder Concedido; pode ser adquirido apenas por servos e devotos do deus Nimb. Veja mais detalhes sobre Poderes Concedidos em *TD20: Guia do Jogador e O Panteão*.

Membros Estendidos [Tormenta]

Seus braços são longos e deformados.

Benefício: o alcance de seus ataques corporais aumenta em 1,5m (se você for uma criatura Média, por exemplo, seu alcance natural passará a ser de 3m).

Mente de Aço

Por mais horrores e insanidade que você presencie, sua mente é capaz de resistir e permanecer sã. É muito difícil abalar você.

Benefício: seu valor de Sabedoria é considerado 4 pontos maior, mas apenas para determinar seu limiar de insanidade. Veja mais detalhes em "Loucura".

Mente Caótica [Tormenta]

É perigoso fazer contato com sua mente distorcida pela influência lefeu.

Pré-requisito: tendência Caótica.

Benefício: qualquer criatura que tente ler ou estudar sua mente deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 20 + seu número de talentos [Tormenta]). Em caso de falha, a vítima fica atordoada durante um número de rodadas igual ao número de talentos [Tormenta] que você possui.

Música do Infinito

Sua música pode alcançar a alma das criaturas mais estranhas.

Pré-requisito: habilidade de classe música de bardo.

Benefício: você pode *fascinar* criaturas do tipo aberração, incluindo demônios da Tormenta.

Normal: demônios da Tormenta (e a maioria das aberrações) são imunes a efeitos de ação mental, incluindo a fascinação dos bardos.

Purificação da Mente

Você pode restaurar sua sanidade com meditação.

Pré-requisito: habilidade de classe mente tranqüila.

Benefício: você recebe +1 de bônus em testes de resistência de Vontade e pode, com uma semana de transe contínuo, eliminar uma quantidade de pontos de insanidade igual a 1 + seu bônus de Sabedoria.

O personagem pode ver e ouvir normalmente durante o transe, mas não pode falar ou mover-se. Caso sofra qualquer distração, deve ser bem-sucedido em testes de Concentração para evitar que o transe seja interrompido. Para detalhes sobre distrações e dificuldade de testes, veja a perícia Concentração no *Livro do Jogador*.

Para evitar distrações, monges geralmente preferem realizar este procedimento em lugares tranqüilos, como mosteiros, montanhas ou cavernas.

Resistência a Energia [Tormenta]

Assim como os lefeu, você é resistente às energias naturais de nosso mundo.

Benefício: escolha um tipo de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico). Você adquire resistência a essa energia em número igual ao número total de talentos [Tormenta] que você possui.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes, uma vez para cada tipo de energia. Você não ignora energias da Tormenta (veja o quadro "Energia da Tormenta").

Resistência à Tormenta

Por seu conhecimento e familiaridade com os terríveis males da Tormenta, você é mais resistente a seus efeitos.

Benefício: você recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência contra quaisquer efeitos nocivos provocados pela Tormenta e seus habitantes, incluindo testes para preservar sua sanidade.

Sentido Sísmico [Tormenta]

Você pode perceber, por meio de pequenas antenas na fronte, a presença de outras criaturas através de vibrações no solo.

Pré-requisito: Sab 13.

Benefício: você recebe a habilidade sentido sísmico, com alcance

igual a 1,5m para cada talento [Tormenta] que você possui.

Especial: ao contrário da qualidade especial dos lefeu, seu sentido sísmico funciona tanto em áreas de Tormenta quanto fora delas.

Sentidos Rubros

Você não é enganado pela paisagem alienígena da Tormenta.

Pré-requisito: Sab 15.

Benefício: você não sofre penalidades em testes de Observar e Ouvir causadas por terrenos ou fenômenos da Tormenta.

Terapeuta [Lena, Marah, Tanna-Toh]

Com bondade, compreensão e paciência, você pode curar a loucura causada pelos horrores da Tormenta.

Pré-requisitos: 4 graduações em Cura.

Benefício: você pode fazer testes de Cura para eliminar pontos de insanidade. Este tipo de tratamento exige 2d6 dias e um teste bem-sucedido de Cura (CD 20 + número de PI que se deseja curar). Veja mais detalhes em "Loucura".

Normal: sem este talento, um personagem não pode fazer testes de Cura para eliminar pontos de insanidade.

Especial: este talento é um Poder Concedido; pode ser adquirido apenas por servos e devotos das divindades Lena, Marah e Tanna-Toh. Veja mais detalhes sobre Poderes Concedidos em *TD20: Guia do Jogador e O Panteão*.

Terreno Familiar

Escolha um tipo de terreno entre deserto, floresta, montanhas, pântano, planície, selva, tundra, aquático, subterrâneo ou áreas de Tormenta. Você é mais habilidoso neste tipo de terreno.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir e Sobrevivência, e +2 de bônus de esquiva na CA, quando estiver no tipo de terreno escolhido.

Especial: você pode adquirir este talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Cada vez que é escolhido, se aplica a um tipo de terreno diferente. De acordo com o mestre, você também pode escolher um lugar específico como seu terreno familiar, como um vale, uma cidade, uma estrada, um navio... No entanto, não pode escolher áreas de grande extensão como as Montanhas Sanguinárias, Galrasia, o Rio dos Deuses, ou qualquer das nações do Reinado.

Visão Ampla [Tormenta]

Você tem olhos maiores e bulbosos, capazes de ver em todas as direções.

Pré-requisito: Sab 13.

Benefício: você recebe +4 de bônus em testes de Observar, e não pode ser flanqueado.

Visão no Escuro [Tormenta]

Como todas as aberrações, você pode ver no escuro.

Benefício: você pode ver no escuro a até 18m, apenas em preto e branco. Se você pertence a uma raça que já possui esta habilidade, o alcance de sua visão no escuro aumenta em 18m.

Novas Classes de Prestígio

Algoz da Tormenta

Algozes não eram uma realidade, em Arton, há até pouquíssimo tempo. Mesmo levando em conta a existência de forças diabólicas e demoníacas nos Reinos dos Deuses, casos de "paladinos malignos" sempre foram tão raros que muitos duvidavam de sua existência. Entretanto, isso mudou com a chegada da Tormenta.

Após a expansão da área de Tormenta próxima ao reino de Trebuck, um novo tipo de lutador profano está se tornando conhecido em Arton, aumentando perigosamente as fileiras das ameaças malignas no continente. Trata-se do algoz da Tormenta.

O algoz da Tormenta é um campeão corrupto, um guerreiro vil que retira poder da tempestade rubra e da Anti-Criação. Embora ainda sejam raros, os algozes estão entre os maiores vilões do mundo, traidores de sua própria realidade, espalhando morte e terror por onde passam.

Um algoz leal à Tormenta recebe poderes malignos da mesma forma que um paladino recebe poder sagrado dos deuses. Ele representa o mal absoluto, seguindo ordens de seu misterioso patrono, embora tenha ainda seus objetivos pessoais e vontade própria.

Alguns algozes pensam obter alguma vantagem em sua relação com os lefeu. Outros são apenas subservientes e devotados aos invasores, cultuando-os como deuses. Qualquer que seja o caso, os algozes da Tormenta estão entre os mais valorizados servos dos lefeu; alguns deles chegam a conviver diretamente com um Lorde da Tormenta.

Casos de aventureiros que tenham tornado-se algozes da Tormenta são raros. Na verdade, existe apenas um amplamente conhecido. Trata-se de Crânio Negro, um caçador de recompensas que mantém sua identidade escondida sob a máscara de uma caveira (embora muitos sustentem que este seja, na verdade, seu verdadeiro rosto). O mercenário já era notório por sua dedicação ao cumprimento de seus contratos, e também por "voltar da morte" várias vezes. Agora, após emergir da área de Tormenta em Trebuck, ele se tornou ainda mais perigoso.

Pré-requisitos: algozes que não tenham ligação com a Tormenta seguem as regras normais para esta classe. Já os servos da Tormenta têm os seguintes pré-requisitos adicionais:

- Perícias: Conhecimento (Tormenta) 4 graduações.
- Talentos: Terreno Familiar (áreas de Tormenta).
- Especial: em vez de fazer contato com um extraplanar maligno, deve ter visitado uma área de Tormenta e feito contato pacífico com um dos Lordes responsáveis pelo comando do lugar.

Características da Classe

Além dos poderes normais de um algoz, algozes da Tormenta têm as seguintes habilidades adicionais:

Afinidade com a Tormenta: um algoz da Tormenta é imune à insanidade da Tormenta, sendo automaticamente bem-sucedido em testes para evitar receber pontos de insanidade dos lefeu (mas ainda pode ficar louco por outros motivos). Ele também jamais recebe níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta ou suas criaturas, embora ainda possa receber níveis negativos de outras formas.

Um algoz da Tormenta é considerado portador de dois talentos [Tormenta] para efeito de satisfazer pré-requisitos, e também para efeitos ligados ao número de talentos [Tormenta] possuídos.

Crânio Negro: o
primeiro Algoz
da Tormenta



Serviçal Diabólico: um algoz da Tormenta de 5º nível pode convocar um servo da mesma forma que um algoz comum, mas a criatura será uma versão monstruosa, aberrante, de um animal normal. A criatura adquire o modelo Criatura da Tormenta.

Aliança com os Demônios: um algoz da Tormenta é automaticamente reconhecido e obedecido por qualquer lefeu que tenha Dados de Vida inferiores a seu nível como algoz. Demônios com DVs iguais ou acima de seu nível não o obedecem, mas também não atacam o algoz — a menos que sejam atacados primeiro. Um servo da Tormenta pode comandar ao mesmo tempo até 2 DVs de demônios para cada nível de algoz (sem incluir seu próprio serviçal diabólico).

Arauto da Tormenta

Populações distantes das áreas de Tormenta muitas vezes acreditam que estão seguras, que a tempestade sangrenta é problema de aventureiros ou reinos distantes. Os arautos da Tormenta, que testemunharam a loucura com os seus próprios olhos, viajam pelo mundo desfazendo essa ilusão.

O arauto da Tormenta é um contador de histórias de horror, um anunciador do caos, um menestrel que perturba e enlouquece seu público. Ele pode ou não servir aos lefeu. Caso o faça, é um traidor que despedaça o espírito dos nativos de Arton, preparando-os para a chegada de seus novos senhores. Mas ele também pode ser um herói sombrio, usando o horror para punir vilões e alertar a todos sobre a invasão.

O arauto é uma alma torturada, que convive com conhecimento proibido, com verdades que ninguém deveria testemunhar. Ele sabe o que existe de pior no mundo, sabe que os povos humanóides são insignificantes, minúsculos, diante dos horrores cósmicos que rastejam pela eternidade.

Arautos da Tormenta são companhias desagradáveis; por isso, muitas vezes agem sozinhos. Contudo, alguns grupos acolhem os menestrelis malditos, suportando seu horror e usando seus relatos para um bem maior.

Pré-requisitos: para se tornar um arauto da Tormenta, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Tendência: qualquer Caótica.
- Perícias: Atuação (canto, dramaturgia ou oratória) 11 graduações, Conhecimento (Tormenta) 11 graduações, Intimidação 8 graduações.

- Especial: habilidade de classe conhecimento de bardo, deve ter penetrado além da fronteira em uma área de Tormenta.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe: as perícias de classe de um arauto da Tormenta (e a habilidade chave de cada perícia) são: Atuação (Car), Belfar (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (Tormenta) (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Int) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: um arauto da Tormenta não sabe usar nenhum tipo de arma ou armadura adicional.

Conjuração: quando um arauto da Tormenta atinge um novo nível nesta classe, o personagem adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como talentos de criação de itens ou metamágicos), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um arauto da Tormenta, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Conhecimento de Bardo (Ext): o arauto da Tormenta adiciona seu nível nesta classe de prestígio a seu nível de bardo em seus testes de conhecimento de bardo.

Arauto da Loucura (Sob): sempre que suas vítimas falharem em testes de resistência de Vontade para resistir a seus contos da Tormenta (veja a seguir), além de sofrer os efeitos normais, também adquirem pontos de insanidade em quantidade igual ao bônus de Carisma do arauto.

Contos da Tormenta (Sob): um arauto da Tormenta pode utilizar sua perícia Atuação (canto, dramaturgia ou oratória) para narrar os horrores que presenciou nas áreas de Tormenta ou entre os lefeu. Ele pode usar estas habilidades uma vez por dia por nível de arauto da Tormenta. Cada habilidade requer um nível mínimo nesta classe e graduações mínimas em Atuação (canto, dramaturgia ou oratória).

Arauto da Tormenta

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1	+0	+0	+0	+2	Arauto da loucura, conhecimento de bardo, contos da Tormenta (<i>conto de horror, inspirar derrota</i>)	+1 nível
2	+1	+0	+0	+3	—	+1 nível
3	+2	+1	+1	+3	Contos da Tormenta (<i>conto desconcertante</i>)	+1 nível
4	+3	+1	+1	+4	—	+1 nível
5	+3	+1	+1	+4	Contos da Tormenta (<i>conto da loucura</i>)	+1 nível
6	+4	+2	+2	+5	—	+1 nível
7	+5	+2	+2	+5	Contos da Tormenta (<i>definhar a magia</i>)	+1 nível
8	+6	+2	+2	+6	—	+1 nível
9	+6	+3	+3	+6	Contos da Tormenta (<i>conto da morte</i>)	+1 nível
10	+7	+3	+3	+7	Aspecto do horror	+1 nível

Iniciar um conto da Tormenta é uma ação padrão. Alguns efeitos demandam concentração, exigindo do arauto uma ação padrão por rodada para manter a habilidade ativa. Vítimas que não consigam ouvir o arauto não podem ser afetadas. Caso o arauto da Tormenta possua música de bardo, pode gastar uma utilização desta habilidade para realizar um conto da Tormenta.

Conto de Horror (SM): um arauto da Tormenta com 11 graduações ou mais em Atuação pode aterrorizar seus oponentes com seus relatos. Este efeito é igual à magia *medo*, com nível de conjurador igual ao nível de personagem do arauto, e CD igual a 10 + nível de classe do arauto da Tormenta + modificador de Carisma.

Inspirar Derrota (Ext): um arauto da Tormenta com 11 graduações ou mais em Atuação pode, através de suas narrativas, fazer seus oponentes perceberem o quanto são fracos e inúteis frente às atrocidades do mundo. O arauto faz um teste de Atuação, e todos os oponentes a até 27m devem fazer testes de resistência de Vontade (CD igual ao resultado do teste de Atuação do arauto). Em caso de falha, a vítima sofre -2 de penalidade em jogadas de ataque e dano com armas, pelo tempo em que o arauto se mantém concentrado. Essa penalidade aumenta para -4 quando o arauto chega ao 5º nível.

Conto Desconcertante (Ext): um arauto da Tormenta de 3º nível, com 13 ou mais graduações em Atuação, pode narrar histórias que distraem e perturbam suas vítimas, quebrando sua concentração. Enquanto o arauto mantém esta habilidade ativa, todos os seus adversários a até 9m devem ser bem-sucedidos em testes de Concentração (CD igual ao resultado do teste de Atuação do arauto) para conjurar qualquer magia. Em caso de falha, a magia é perdida. O arauto pode manter seu Conto Desconcertante por até 10 rodadas.

Conto da Loucura (SM): um arauto da Tormenta de 5º nível, com 15 ou mais graduações em Atuação, pode narrar um conto tão terrível que enlouquece momentaneamente seus oponentes. Este efeito é igual à magia *confusão*, com nível de conjurador igual ao nível de personagem do arauto, e CD igual a 10 + nível de classe do arauto da Tormenta + modificador de Carisma.

Definhar a Magia (Sob): um arauto da Tormenta de 7º nível, com 17 ou mais graduações em Atuação, pode fazer a própria realidade recolher-se diante dos horrores que descreve. O arauto pode *dissipar*

efeitos mágicos em seus oponentes a até 9m com um teste de Atuação (CD 11+ nível de conjurador do efeito mágico mais poderoso presente). Esta habilidade não pode ser sustentada.

Conto da Morte (Sob): um arauto da Tormenta de 9º nível, com 19 ou mais graduações em Atuação, pode usar suas narrativas para arrastar oponente em direção à morte. O arauto faz um teste de Atuação, e todos os oponentes a até 9m devem fazer testes de resistência de Vontade (CD igual ao resultado do teste de Atuação do arauto). Em caso de falha, recebem 1d6 níveis negativos enquanto o arauto se mantém concentrado, e por 5 rodadas subsequentes.

Aspecto do Horror (Ext): ao atingir o 10º nível, o arauto da Tormenta não precisa mais ser ouvido ou compreendido para utilizar sua habilidade contos da Tormenta. A loucura e o horror estão estampados em seu rosto, seus gestos — basta um olhar ou sorriso macabro para que suas vítimas vis-

lumbrem o desespero. O arauto da Tormenta ainda precisa de testes de Atuação para ativar sua habilidade contos da Tormenta, mas agora não é necessário que suas vítimas possam escutá-lo; basta que possam vê-lo.



Elfo Aauto
da Tormenta

Berserker Insano

Nos reinos mais selvagens de Arton, onde a civilização teme penetrar, há guerreiros que se deixam tomar pela cólera máxima. Um frenesi de batalha ainda mais impressionante que a fúria bárbara — são os chamados *berserkers*. Dentre estes, alguns somam loucura à sua cólera, abandonando qualquer traço de civilização.

O berserker insano desistiu da sanidade, abandonou a possibilidade de conviver com outras pessoas — em troca do puro júbilo da matança, da loucura sanguinolenta que habita sua mente. Diferente de um bárbaro, um berserker insano não veio necessariamente de uma cultura primitiva, rústica. Guerreiros urbanos sofisticados também são capazes de abandonar a civilização para abraçar a força da raiva cega. Transformam-se em máquinas assassinas sem controle.

Embora seja possível conviver com um berserker insano, seu comportamento imprevisível geralmente afasta todas as pessoas com um mínimo de cautela. Mas, para aqueles capazes de tolerar seu comportamento feral, ele pode ser um aliado valoroso quando sua loucura destrutiva é voltada contra o inimigo.

Pré-requisitos: para se tornar um berserker insano, um personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Tendência: Caótica e Neutra, ou Caótica e Maligna.

- Bônus Base de Ataque: +10.
- Talentos: Ataque Poderoso, Fúria Insana.
- Especial: habilidade de classe fúria, insanidade Moderada.

Dado de Vida: d12.

Perícias de Classe: as perícias de classe de um berserker insano (e a habilidade chave de cada perícia) são: Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For) e Saltar (For).

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Fúria Bárbara: no 1º nível, e a cada dois níveis subsequentes, o berserker insano recebe uma utilização diária adicional da habilidade de classe fúria.

Devorar a Mente: o berserker insano utiliza sua loucura para alimentar sua fúria e sua própria vitalidade. No 2º nível, ele pode escolher receber 1 ponto de insanidade por rodada para manter sua fúria, após sua duração ter expirado. No 6º nível, o berserker insano pode escolher receber 1 ponto de insanidade por rodada para continuar agindo normalmente quando estiver entre -1 e -9 pontos de vida (contudo, ele morrerá ao chegar a -10 PV).

Muralha da Loucura: no 4º nível, o berserker insano está tão tomado pela loucura que pode ignorar ferimentos reais, perdido em seu delírio. Ao sofrer qualquer dano, o berserker pode fazer um teste de resistência de Fortitude (CD igual ao dano sofrido). Em caso de sucesso, ele não recebe nenhum dano físico, mas recebe pontos de insanidade em quantidade igual à metade do dano que teria recebido (arredondado para cima).

Golpe da Loucura: no 8º nível, o berserker insano praticamente vive em um mundo próprio e caótico, extraíndo forças surpreendentes de seu frenesi alucinado. Ele pode receber voluntariamente uma quantidade de pontos de insanidade igual ou inferior a seu nível de classe, e adicionar esse valor ao dano de um ataque. O berserker pode anunciar o uso desta habilidade após fazer seu ataque (mas deve fazê-lo antes de jogar o dano).

Golpe da Loucura Total: no 10º nível, ao usar a habilidade golpe da loucura, o berserker insano adiciona 2 pontos de dano a seu ataque para cada ponto de insanidade adquirido.



**Centaur
Berserker
Insano**

Berserker Insano

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Fúria 1/dia
2	+2	+3	+0	+0	Devorar a mente 1
3	+3	+3	+1	+1	Fúria 2/dia
4	+4	+4	+1	+1	Muralha da loucura
5	+5	+4	+1	+1	Fúria 3/dia
6	+6	+5	+2	+2	Devorar a mente 2
7	+7	+5	+2	+2	Fúria 4/dia
8	+8	+6	+2	+2	Golpe da loucura
9	+9	+6	+3	+3	Fúria 5/dia
10	+10	+7	+3	+3	Golpe da loucura total

Cultista da Tormenta

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Afinidade com a Tormenta, olhar insano 1/dia
2	+1	+0	+0	+3	<i>Falsa inocência</i> , talento adicional
3	+2	+1	+1	+3	Rejeição divina
4	+3	+1	+1	+4	Talento adicional
5	+3	+1	+1	+4	Exultação infernal, olhar insano 2/dia
6	+4	+2	+2	+5	Talento adicional
7	+5	+2	+2	+5	Energia da Tormenta
8	+6	+2	+2	+6	Talento adicional
9	+6	+3	+3	+6	—
10	+7	+3	+3	+7	Olhar insano 3/dia, Tormenta final

Cultista da Tormenta

Arton tem deuses malignos, e seus servos realizam cerimônias malignas, sacrifícios humanos e outras atrocidades em nome de seus mestres. Mas nenhum deles se compara aos cultistas que adoram os lefeu.

Diante da aparente invencibilidade dos invasores, o cultista da Tormenta espera ser recompensado (ou, pelo menos, poupado) quando a tempestade rubra tomar este mundo por completo. Ele devota-se a um Lorde da Tormenta, ou à raça lefeu como um todo, sendo agraciado com poderes profanos. Ninguém sabe ao certo como a Tormenta pode conceder magias divinas a um servo; este pode ser o primeiro sinal de que os lefeu realmente querem — e podem — se tornar deuses verdadeiros.

O cultista leva horror aos pontos mais distantes e improváveis, demonstrando que ninguém está seguro contra a Tormenta. Vítimas inocentes são assassinadas. Demônios lefeu são conjurados para aterrorizar comunidades distantes. O coração da cidade mais populosa pode abrigar um furtivo devoto assassino, capaz de fulminar os inimigos de seus mestres.

Progredir nesta classe requer rituais profanos que envolvem a morte de pelo menos uma vítima. Os cultistas da Tormenta realizam tais cerimônias secretamente, sozinhos, ou cada vez selecionando um ou mais membros do culto — conforme sua hierarquia — para receber a(s) recompensa(s) pelo(s) sacrifício(s).

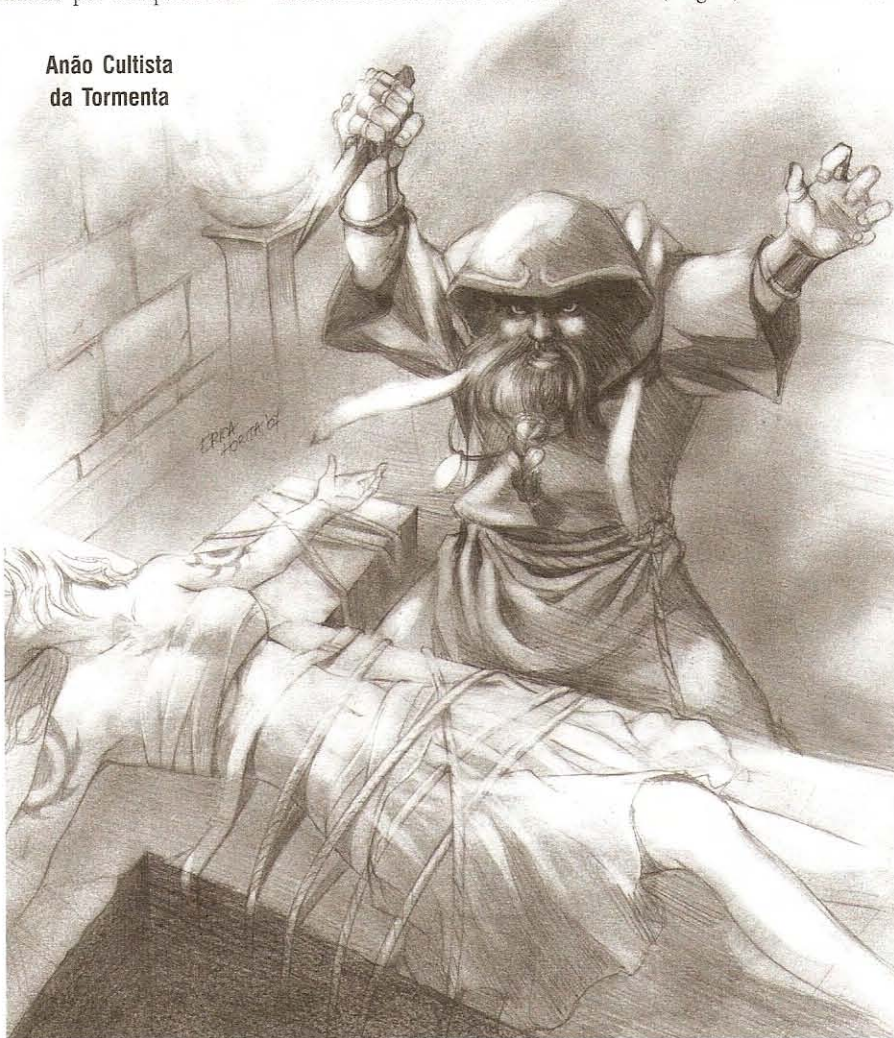
A maior parte dos cultistas venera Aharadak, mas qualquer Lorde da Tormenta pode ser venerado. Além de magias divinas, um cultista recebe deformações que aos poucos transformam seu corpo em uma abominação horrenda.

Pré-requisitos: para se tornar um cultista da Tormenta, um personagem

deve preencher todos os seguintes critérios.

- Tendência: qualquer Maligna.
- Perícias: Conhecimento (religião) 8 graduações, Conhecimento (Tormenta) 8 graduações.
- Especial: o personagem deve realizar um sacrifício ritual. Esse sacrifício requer uma cerimônia com duração mínima de uma hora, um teste bem-sucedido de Conhecimento (religião) contra CD 15, e

Anão Cultista da Tormenta



Explorador da Tormenta

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1	+1	+2	+2	+0	Insanidade controlada, resistência à Tormenta +1
2	+2	+3	+3	+0	Inimigo de aberrações +2, preservação da vida 1
3	+3	+3	+3	+1	Resistência à Tormenta +2
4	+4	+4	+4	+1	Inimigo de aberrações +4, preservação da vida 2
5	+5	+4	+4	+1	Resistência à Tormenta +3, resistência partilhada +1
6	+6	+5	+5	+2	Inimigo de aberrações +6, preservação da vida 3
7	+7	+5	+5	+2	Resistência à Tormenta +4
8	+8	+6	+6	+2	Inimigo de aberrações +8, preservação da vida 4
9	+9	+6	+6	+3	Resistência à Tormenta +5
10	+10	+7	+7	+3	Inimigo de aberrações +10, preservação da vida total, resistência partilhada +2

Humana
Exploradora
da Tormenta



Explorador da Tormenta

Em Arton, o maior exemplo de loucura e ousadia que se conhece são os exploradores da Tormenta. Homens e mulheres especialistas em desbravar áreas de Tormenta, guiar grupos por elas e sair vivos (e às vezes até inteiros), eles são considerados alguns dos mais valentes — e mais insanos — heróis.

Poucos grupos de Desafiadores da Tormenta têm qualquer chance de sucesso sem um explorador em suas fileiras. Da mesma forma, exploradores da Tormenta costumam ser empregados pela Academia Arcana, a coroa de Tiebuck e outros patronos, atuando como guias e escolta em missões exploratórias nos domínios lefeu.

Um explorador da Tormenta é imune ou resistente à maior parte dos perigos da tempestade rubra, e também consegue assegurar proteção a seus companheiros. Além disso, eles também suportam melhor os horrores lefeu, sem grandes danos à sua sanidade — porque *já* são loucos!

A eficiência destes rastreadores contra os lefeu é espetacular. Infelizmente, por sua especialização extrema, exploradores da Tormenta são pouco eficazes em qualquer outro terreno, ou contra qualquer outro adversário.

Caso a Tormenta fosse vencida, eles não teriam mais propósito. Existe até mesmo a suspeita de que eles sejam, talvez, os primeiros nativos de Arton que realmente *aceitam* a vinda da Tormenta, sentindo-se em casa sob a tempestade.

Pré-requisitos: para se tornar um explorador da Tormenta, um personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Tendência: qualquer Caótica.
- Perícias: Conhecimento (Tormenta) 8 graduações, Sobrevivência 8 graduações.
- Talentos: Rastrear, Resistência à Tormenta, Terreno Familiar (áreas de Tormenta).
- Especial: insanidade Suave, deve ter visitado uma área de Tormenta.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: as perícias de classe de um explorador da Tormenta (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacias (Des), Conhecimento (Tor-

menta) (Int), Cura (Sab), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Sab), Saltar (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Insanidade Controlada: um explorador da Tormenta testemunhou numerosas atrocidades lefeu. Ele recebe um bônus, igual a seu nível nesta classe, em testes de resistência de Vontade para evitar receber pontos de insanidade.

Resistência à Tormenta: um explorador da Tormenta sente-se em casa nos terrenos alienígenas da tempestade. Ele recebe Resistência à Tormenta como talento adicional no 1º nível. A cada 2 níveis subsequentes, recebe ainda +1 de bônus adicional em testes de resistência contra efeitos nocivos provocados pela Tormenta e seus habitantes, cumulativos com o talento Resistência à Tormenta.

Inimigo de Aberrações: no 2º nível, e a cada dois níveis subsequentes, o explorador da Tormenta recebe +2 de bônus em testes de Belfar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência contra aberrações. Ele também recebe esse mesmo bônus em jogadas de dano com armas contra aberrações. Esta habilidade é idêntica a (e cumulativa com) a habilidade inimigo predileto de rangers.

Resistência Partilhada: o explorador da Tormenta consegue usar suas habilidades para preservar não apenas sua própria vida, mas também seus companheiros. No 5º nível, todos os aliados a até 9m do explorador recebem +1 de bônus em testes de resistência contra efeitos nocivos provocados pela Tormenta e seus habitantes. No 10º nível, esse bônus aumenta para +2.

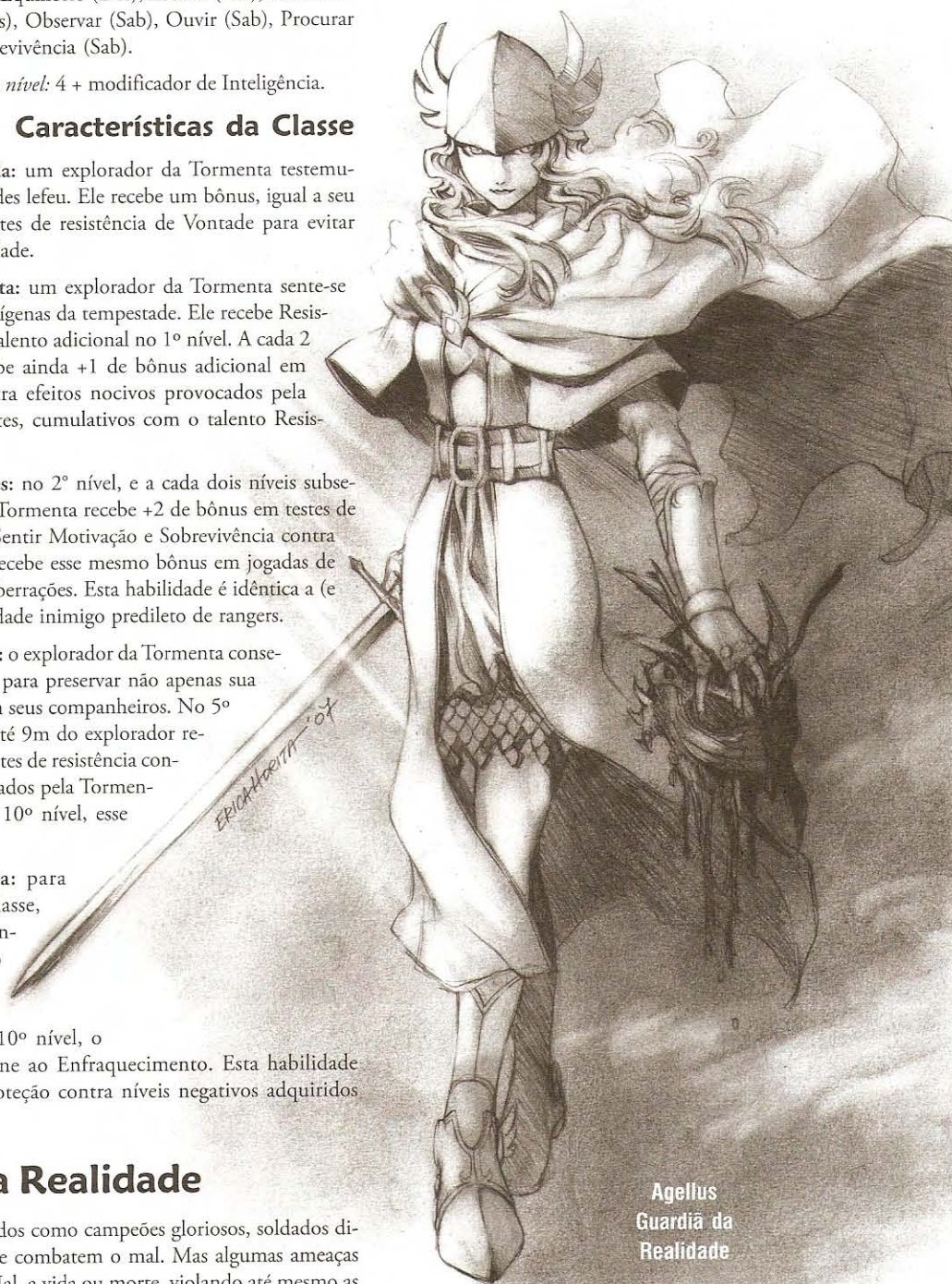
Preservação da Vida: para cada dois níveis nesta classe, um explorador da Tormenta evita um nível negativo causado pelo fenômeno de Enfraquecimento em áreas de Tormenta. No 10º nível, o explorador torna-se imune ao Enfraquecimento. Esta habilidade não oferece qualquer proteção contra níveis negativos adquiridos de outras formas.

Guardião da Realidade

Paladinos são conhecidos como campeões gloriosos, soldados divinos impressionantes que combatem o mal. Mas algumas ameaças transcendem o Bem ou Mal, a vida ou morte, violando até mesmo as fronteiras do que é real ou não. Quando a ameaça vem de outra Criação, quando nosso próprio multiverso está ameaçado, precisamos de heróis que combatam as bestas alienígenas.

O guardião da realidade protege nosso mundo contra aberrações de outros mundos ou eras — não apenas os demônios da Tormenta, mas também qualquer monstro antinatural que ousa rastejar com seus tentáculos em nosso universo. Mesmo em equipes de Desafiadores da Tormenta, o guardião se destaca como um adversário especializado contra os lefeu. Guiados pela inspiração divina, eles muitas vezes servem a Khalmyr, Thyatis, Azgher e Valkaria.

Se existe algo que os lefeu temem, são estes soldados poderosos contra aberrações. São guerreiros raros, mas tornam-se faróis de



Agellus
Guardião da
Realidade

esperança por onde passam. Sua própria existência, seus poderes assombrosos, revelam que os deuses não deram as costas a Arton — e que a salvação está em nossas mãos, pois cada herói tem potencial infinito. Em meio à invasão aberrante, o guardião da realidade é uma muralha escudando o mundo.

Pré-requisitos: para se tornar um guardião da realidade, um personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Bônus Base de Ataque: +8.
- Tendência: Leal e Bom.
- Perícias: Conhecimento (Tormenta) 8 graduações.

- Talentos: Trespasar, Vontade de Ferro.
- Especial: destruir o mal como habilidade de classe.

Dado de Vida: d10.

Perícias de classe: as perícias de classe de um guardião da realidade (e a habilidade chave de cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (Tormenta) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Intimidação (Car) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Detectar Aberração (SM): o guardião da realidade pode usar a magia *detectar aberração* (veja em "Novas Magias"), sem limite diário.

Destruir Aberração: quando utiliza sua habilidade de destruir o mal contra aberrações, o guardião da realidade duplica os bônus de ataque e dano oferecidos por esta habilidade. Assim, ele adiciona duas vezes seu modificador de Carisma à jogada de ataque, e duas vezes seu nível à jogada de dano.

Conjuração: no 2º nível, e a cada dois níveis subsequentes, o personagem adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como chance aprimorada de expulsar/fascinar mortos-vivos), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um guardião da realidade, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Destruir o Mal: no 3º, 6º e 9º níveis, o guardião da realidade recebe utilizações diárias adicionais de destruir o mal. O guardião da realidade soma os níveis de todas as classes que lhe concedem esta habilidade para determinar seu bônus de dano.

Fortificação: no 4º nível, o guardião da realidade tem 25% de chance de ignorar um sucesso decisivo ou ataque furtivo, como se estivesse usando uma armadura com a habilidade *fortificação leve*. No 8º nível, a chance de ignorar um sucesso decisivo ou ataque furtivo aumenta para 75%, como se o guardião estivesse usando uma armadura com a habilidade *fortificação moderada*.

Presença Real: assim como a existência de aberrações é hostil ao nosso mundo, a própria presença do guardião da realidade pertur-

ba monstros antinaturais. No 5º nível, qualquer aberração adjacente ao guardião sofre uma penalidade em suas jogadas de ataque e testes de resistência, perícias e habilidades igual ao modificador de Carisma do guardião. No 10º nível, o alcance desta habilidade aumenta para 3m.

Observação para Multiclasse: paladinos que adquiram níveis nessa classe de prestígio podem continuar adquirindo níveis como paladinos livremente.

Mago da Tormenta

Graças aos esforços da Academia Arcana em pesquisar a Tormenta, seus efeitos e formas de combatê-la, hoje existem numerosos conjuradores especializados em magia efêrica contra os lefeu. O mago da Tormenta adapta seus poderes arcanos para enfrentar a tempestade.

Considerados acadêmicos e pesquisadores ousados, estes magos estão sempre experimentando novas técnicas. A partir de tais experiências nasceram magias como *proteção contra a Tormenta*, que por muito tempo apenas estes conjuradores dominaram totalmente.

Os primeiros magos da Tormenta foram sobreviventes de Tamura e Trebuck. Contudo, nos dias de hoje, numerosos conjuradores contam com mais bravura (e menos sanidade) para estudar a tempestade rubra. A maioria dos magos da Tormenta combate os lefeu, mas alguns escolhem servir aos invasores.

Pré-requisitos: para se tornar um mago da Tormenta, um personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Tendência: qualquer Caótica.
- Perícias: Concentração 8 graduações, Conhecimento (Tormenta) 6 graduações, Sobrevivência 6 graduações.
- Talentos: Conjuração Insana, Energia da Tormenta.
- Magias: capacidade de conjurar *proteção contra a Tormenta*.
- Especial: insanidade Suave, deve ter visitado uma área de Tormenta.

Dado de Vida: d4.

Perícias de Classe: as perícias de classe de um mago da Tormenta (e a habilidade chave de cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ofícios (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Guardião da Realidade

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1	+1	+2	+0	+2	<i>Detectar aberração</i> , destruir aberração	—
2	+2	+3	+0	+3	—	+1 nível
3	+3	+3	+1	+3	Destruir o mal 1/dia	—
4	+4	+4	+1	+4	<i>Fortificação leve</i>	+1 nível
5	+5	+4	+1	+4	Presença real (adjacente)	—
6	+6	+5	+2	+5	Destruir o mal 2/dia	+1 nível
7	+7	+5	+2	+5	—	—
8	+8	+6	+2	+6	<i>Fortificação moderada</i>	+1 nível
9	+9	+6	+3	+6	Destruir o mal 3/dia	—
10	+10	+7	+3	+7	Presença real (3m)	+1 nível

Mago da Tormenta

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1	+0	+0	+0	+2	Insanidade controlada, resistência à Tormenta +1	+1 nível
2	+1	+0	+0	+3	Conjuração insana aprimorada	+1 nível
3	+1	+1	+1	+3	Resistência à Tormenta +2	+1 nível
4	+2	+1	+1	+4	Magia anti-aberrante (CD +2, +2d6)	+1 nível
5	+2	+1	+1	+4	Resistência à Tormenta +3	+1 nível
6	+3	+2	+2	+5	—	+1 nível
7	+3	+2	+2	+5	Magia anti-aberrante (+3d6), resistência à Tormenta +4	+1 nível
8	+4	+2	+2	+6	—	+1 nível
9	+4	+3	+3	+6	Resistência à Tormenta +5	+1 nível
10	+5	+3	+3	+7	Magia anti-aberrante (+4d6)	+1 nível

Características da Classe

Conjuração: quando um mago da Tormenta atinge um novo nível nesta classe, o personagem adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como talentos de criação de itens ou metamágicos), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um mago da Tormenta, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Insanidade Controlada: um mago da Tormenta testemunhou numerosas atrocidades lefeu. Ele recebe um bônus, igual a seu nível nesta classe, em testes de resistência de Vontade para evitar adquirir pontos de insanidade.

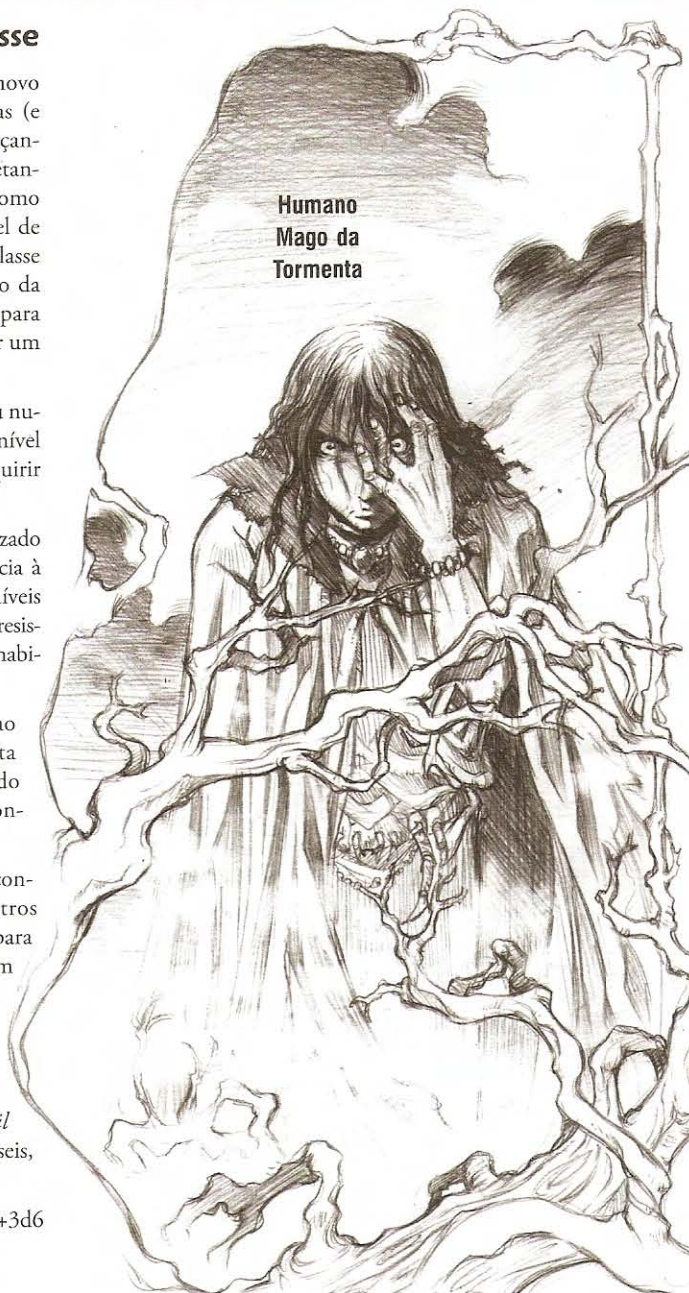
Resistência à Tormenta: um mago da Tormenta é familiarizado com os terrenos alienígenas da tempestade. Ele recebe Resistência à Tormenta como um talento adicional no 1º nível. A cada 2 níveis subseqüentes, recebe ainda +1 de bônus adicional em testes de resistência contra efeitos nocivos provocados pela Tormenta e seus habitantes, cumulativos com o talento Resistência à Tormenta.

Conjuração Insana Aprimorada: a partir do 2º nível, ao utilizar o talento Conjuração Insana, o mago da Tormenta adquire pontos de insanidade em quantidade igual à metade do nível da magia que deseja conjurar espontaneamente (arredondado para cima).

Magia Anti-Aberrante: um mago da Tormenta é capaz de conjurar magias mais efetivas contra os lefeu e outros monstros antinaturais. No 4º nível, a Classe de Dificuldade de testes para resistir às suas magias aumenta em +2 contra aberrações. Além disso, contra aberrações, uma magia conjurada pelo mago da Tormenta causa +2d6 pontos de dano (este efeito afeta apenas magias que causam dano).

Uma magia pode receber o benefício desta habilidade apenas uma vez por conjuração. Por exemplo, ao conjurar *missil mágico* contra um lefeu, se o mago produz dois ou mais mísseis, apenas um deles (à sua escolha) terá seu dano aumentado.

O dano extra oferecido por esta habilidade aumenta para +3d6 no 7º nível, e +4d6 no 10º nível.



Senhor do Gigante Rubro

Enquanto alguns acreditam que a Tormenta vai simplesmente destruir nosso mundo, outros acham que os invasores querem nos transformar, mudar nosso mundo para algo mais compatível com sua forma de “vida”. Os simbioses, pequenas aberrações que oferecem poderes a seus hospedeiros, podem ser a prova dessa teoria.

O *gigante rubro* é o mais poderoso simbiote conhecido, capaz de transformar seu hospedeiro em uma máquina de combate quase imbatível — mas, diferente de outros simbioses, seu poder total requer experiência e convivência para ser acessado. O hospedeiro deve criar harmonia total com a criatura, deixar-se absorver, trilhando unicamente o caminho que leva à simbiose completa. Em termos de jogo, um personagem que possua um *gigante rubro* só tem acesso a seu poder completo após adquirir níveis nesta classe de prestígio.

É um caminho arriscado. Quanto maior a ligação entre o senhor e o *gigante*, maiores serão seus poderes — e também mais forte será sua ligação. Torna-se cada vez mais difícil para o hospedeiro separar-se da armadura viva, mesmo por curtos períodos. E quando a harmonia completa for alcançada, quando as duas criaturas tornarem-se uma, não haverá mais retorno.

Pré-requisitos: para se tornar um senhor do *gigante rubro*, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Bônus Base de Ataque: +5.
- Perícias: Conhecimento (Tormenta) 4 graduações.
- Talentos: Grande Fortitude, Tolerância.
- Especial: o personagem deve adquirir um *gigante rubro* e realizar a simbiose com ele. Veja em “Simbioses”.



Goblin Senhor
do Gigante
Rubro

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: as perícias de classe de um senhor do *gigante rubro* (e a habilidade chave de cada perícia) são: Conhecimento (Tormenta) (Int), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

União Reforçada: a cada novo nível nesta classe, a separação entre o hospedeiro e o simbiote fica mais difícil e dolorosa. O dano de Constituição sofrido com a separação passa a ser igual a 1 + o nível nesta classe após cada hora de afastamento. Atingindo o 10º nível, um senhor de *gigante rubro* não conseguirá mais separar-se de seu simbiote.

Evolução: a cada nível nesta classe, o senhor do *gigante* recebe uma das seguintes habilidades à sua escolha. Todas elas funcionam apenas quando o personagem estiver no interior do *gigante*.

Ataque de Matéria Vermelha: quando o hospedeiro realiza um ataque corpo-a-corpo, pingos de matéria vermelha escorrem para os ferimentos do inimigo, corrompendo seu corpo. Um ataque corpo-a-corpo realizado pelo hospedeiro ignora qualquer redução de dano (exceto aquela que não pode ser vencida por nenhum material), e causa 1 ponto de dano temporário de Constituição (em adição a seu dano normal).

Carapaça: o bônus de armadura natural fornecido pelo *gigante* aumenta em +3. Esta habilidade pode ser selecionada várias vezes, e seus efeitos se acumulam.

Crescimento: o *gigante* aumenta uma categoria de tamanho. Ajuste os modificadores nas jogadas de ataque e na CA do hospedeiro de acordo com seu novo tamanho, assim como seu alcance natural, dano de ataques desarmados, modificador em testes de Esconder-se e modificador nas manobras como Agarrar e Encontrar. O tamanho máximo que um personagem pode atingir com essa habilidade é Imenso.

Distorção Temporal: uma vez por dia, o hospedeiro pode agir como se estivesse sob efeito da magia *velocidade*. Ativar esta habilidade é uma ação livre, e ela dura por um número de rodadas igual a 3 + modificador de Constituição do hospedeiro.

Forma Insana: o *gigante* adquire uma aparência perturbadora, que afeta a mente de todos que olharem para ele. O hospedeiro adquire a qualidade especial insanidade da Tormenta. Qualquer criatura inteligente (Int 3 ou mais) que veja o hospedeiro deve fazer um teste de resistência Vontade (CD 10 + nível de classe do senhor do

gigante rubro). Em caso de falha, a vítima adquire pontos de insanidade em quantidade igual ao nível do hospedeiro nesta classe de prestígio. Em caso de sucesso, a vítima fica imune a este ataque por um dia. O hospedeiro também se torna imune à insanidade da Tormenta causada por qualquer criatura de nível ou Dados de Vida iguais ou inferiores a ele.

Garras Viscosas: o hospedeiro recebe deslocamento de escalada igual a seu deslocamento terrestre, e +8 de bônus em testes de Escalar. Ele sempre pode 'escolher 10' em testes de Escalar, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

Instinto de Lutador: o hospedeiro adquire um talento adicional da lista de talentos do guerreiro. O personagem ainda deve cumprir todos os pré-requisitos para o talento. Esta habilidade pode ser selecionada várias vezes, cada vez para um talento diferente.

Morte dos Céus: o hospedeiro recebe +20 de bônus em testes de Saltar. Além disso, se ele realizar um ataque corpo-a-corpo imediatamente após percorrer pelo menos 9m com um salto, seu ataque causará dano dobrado.

Nutrientes: o hospedeiro adquire cura acelerada 2. Esta habilidade pode ser selecionada várias vezes, e seus efeitos se acumulam.

Rapidez: o deslocamento do hospedeiro aumenta em 9m.

Resistência: o hospedeiro adquire redução de dano 2/-. Esta habilidade pode ser selecionada várias vezes, e seus efeitos se acumulam.

Superioridade Inata: o hospedeiro recebe +2 de bônus de Força, Destreza ou Constituição, à sua escolha. Esta habilidade pode ser selecionada várias vezes, para a mesma habilidade ou habilidades diferentes, e seus efeitos se acumulam.

Tentáculos: tentáculos surgem a partir das costas do *gigante*. O hospedeiro recebe dois ataques secundários de tentáculo (-5 de penalidade na jogada de ataque, soma metade do modificador da Força no dano), que ele pode realizar quando usar uma ação de ataque total. O dano de cada tentáculo varia de acordo com o tamanho do hospedeiro: 1d4 para Médio, 1d6 para Grande, 1d8 para Enorme e 2d6 para Imenso.

Visão Ampla (Ext): no 5º nível, os olhos do *gigante* se tornam múltiplos, como os de uma mosca. Enquanto estiver no *gigante*, o hospedeiro recebe +4 de bônus em testes de Observar, e não pode ser flanqueado.

Mente Aberrante (Ext): no 10º nível, a mente hospedeiro se funde com o próprio *gigante*. O hospedeiro recebe +4 de bônus em testes de resistência de Vontade, e torna-se imune a efeitos de ação mental.

Senhor do Gigante Rubro

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1	+0	+2	+0	+0	Evolução, união reforçada
2	+1	+3	+0	+0	Evolução
3	+2	+3	+1	+1	Evolução
4	+3	+4	+1	+1	Evolução
5	+3	+4	+1	+1	Evolução, visão ampla
6	+4	+5	+2	+2	Evolução
7	+45	+5	+2	+2	Evolução
8	+6	+6	+2	+2	Evolução
9	+6	+6	+3	+3	Evolução
10	+7	+7	+3	+3	Evolução, mente aberrante

Novos Equipamentos

Arton está em uma corrida armamentista para derrotar a Tormenta. Conforme as fraquezas dos demônios são reveladas, artífices forjam novas armas, armaduras e artefatos — mundanos ou mágicos, naturais ou sobrenaturais. Nosso arsenal contra os lefeu vem aumentando. Quem forjará a primeira espada capaz de decapitar um Lorde da Tormenta?

Materiais

Aço-Rubi: é difícil causar dano aos lefeu. Sua própria carne rejeita nossa realidade, recusando qualquer ferimento causado por nossas armas — suas feridas fecham-se instantaneamente, ou nem mesmo chegam a ser abertas. Sua redução de dano, em alguns casos, pode ser impenetrável ao melhor golpe do mais forte bárbaro.

Essa redução de dano pode ser vencida por armas mágicas. À primeira vista, parece uma solução bem simples — mas áreas de Tormenta são nocivas à nossa magia, e enfraquecem nossos itens encantados. Armas e armaduras mágicas sofrem -2 de penalidade em seus bônus de melhoria. Itens com bônus +2 ou +1 comportam-se como peças obra-prima não-mágicas. Logo, não conseguem penetrar a redução de dano lefeu.

Em meio à Tormenta, apenas armas +3 (que tornam-se +1) ou melhores podem ferir os lefeu. Uma maneira de evitar essa redução de poder é através da magia *proteção das armas* (veja adiante em “Novas Magias”). Outra maneira é o aço-rubi.

Mercadores do reino anão de Doherimm revelaram, há poucos meses, a existência deste metal especial. Tem a aparência de vidro avermelhado, mas é duro como aço verdadeiro. Armas forjadas com este metal ignoram qualquer tipo de RD possuída por qualquer tipo de aberração — incluindo os lefeu. Além disso, quando uma arma ou armadura de aço-rubi é encantada, seu bônus de melhoria *não* é reduzido pela magia débil em áreas de Tormenta.

Ferreiros e artesãos anões estão comercializando peças de aço-rubi através de todo o Reinado — sem jamais revelar sua verdadeira origem, seus metais componentes, ou métodos para forjá-lo. A regência de Doherimm vem sendo pressionada para revelar a origem do precioso metal, mas os anões permanecem irredutíveis. Existe a suspeita de que eles extraem o minério necessário em uma área de Tormenta subterrânea, ainda desconhecida dos outros povos.

Armas de aço-rubi são sempre de qualidade obra-prima, e seu modificador de custo é igual ao adamantite: +3.000 PO para armas, +60 PO para munições, +5.000 PO para armaduras leves, +10.000 PO para armaduras médias, +15.000 PO para armaduras pesadas. O aço-rubi tem 30 pontos de vida para cada 2,5cm de espessura e dureza 15.

Matéria Vermelha: materiais extraídos diretamente das áreas de Tormenta têm sido usados para forjar armas e armaduras. Desde estranhos minérios até partes de estruturas ou carapaças de criaturas, qualquer item feito com a matéria alienígena apresenta as mesmas características.

Uma arma de matéria vermelha (possivelmente uma grande garra de demônio) tem consistência mutável, estranha ao toque humano.

Pode parecer mais pesada em um momento, mais leve no instante seguinte, mais rígida, mais flexível, até mesmo mudar ligeiramente de forma. Efeito real ou ilusório, não se sabe ao certo, mas armas de matéria vermelha causam -2 de penalidade em jogadas de ataque.

No entanto, este estranho defeito é compensado por uma qualidade fenomenal. Por serem hostis à nossa própria realidade, armas feitas com este material ignoram *qualquer* redução de dano (exceto aquela que não pode ser vencida por nenhum material), e têm seu multiplicador de sucesso decisivo aumentado em 1. Por exemplo: uma espada de matéria vermelha vence RD 5/mágico, 5/prata ou 5/Bem (mas não vence RD 5/-), e tem decisivo 19-20/x3.

Armaduras de matéria vermelha (em geral feitas com carapaças) oferecem redução de dano 2/mágica (ou aço-rubi) para armaduras leves; RD 4/mágica para armaduras médias; e RD 6/mágica para armaduras pesadas (infelizmente, os próprios lefeu vencem essa RD com seus ataques naturais). O usuário também recebe um bônus igual à RD da armadura em testes de resistência contra fenômenos da Tormenta e ataques especiais de aberrações.

Devido à dificuldade em obter este material e manejá-lo, itens de matéria vermelha atingem preços altíssimos: +9.000 PO para armas, +180 PO para munições, +15.000 PO para armaduras leves, +30.000 PO para armaduras médias, +45.000 PO para armaduras pesadas.

Matéria vermelha rejeita a magia de Arton, sendo mais difícil encantar um item feito com este material. O nível de conjurador necessário para se encantar um item de matéria vermelha aumenta em 2.

Infelizmente, a insanidade da Tormenta permeia itens de matéria vermelha, e contamina seus usuários. Para cada 12 horas de utilização (vestindo uma armadura, empunhando ou carregando uma arma...), o portador adquire 1 ponto de insanidade, sem direito a testes para resistir.

Além disso, quando estes itens assustadores estão à mostra, impõem ao usuário -2 de penalidade em perícias baseadas em Carisma (exceto Intimidar).

Matéria vermelha tem 40 pontos de vida para cada 2,5cm de espessura e dureza 20.

Armas

Uma vez que armas penetrantes (com ampla margem de ameaça ou multiplicador de decisivo) são pouco efetivas contra os lefeu, alguns forjadores pensam em novas abordagens.

Marreta Estilhaçadora: este desajeitado martelo de guerra é pouco eficaz em combate normal. Com cabo longo e uma imensa cabeça de metal, a marreta estilhaçadora conta com uma superfície de impacto larga, incapaz de causar muito dano real. Sua verdadeira função é despedaçar armaduras e carapaças; com um sucesso decisivo, em vez de causar dano multiplicado, a marreta reduz em 2 o bônus de armadura natural da criatura atingida, ou o bônus de armadura da armadura que a criatura estiver usando.

Dano causado a carapaças pode ser restaurado com uma magia *cura completa*. Dano a armaduras requer testes bem-sucedidos de Ofícios (CD 15 + dano a ser restaurado). Por seu desenho algo

Armas Exóticas	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Peso	Tipo
Marreta estilhaçadora	Duas mãos	50 PO	1d10	20/especial	7kg	concussão
Sabre serrilhado	Uma mão	500 PO	1d8	19-20/especial	2kg	cortante

desajeitado, a marreta estilhadora é uma arma exótica.

Sabre Serrilhado: um sabre comum não ameaça os lefeu. Seu alto poder de penetração (representado por sua ampla margem de ameaça 18–20) nada vale contra criaturas imunes a sucessos decisivos.

O sabre serrilhado é uma arma cruel, devastadora, a lâmina parecida com um serrrote. Tem menor poder de penetração, mas causa grande estrago quando atinge a carne, rasgando e destroçando. Devido a seus “dentes”, é comum que a arma fique profundamente entrelaçada nas costelas (ou órgãos equivalentes). Após um sucesso decisivo, em vez de causar dano multiplicado, o sabre fica preso e requer uma ação de movimento para ser arrancado. Esse ato causa à vítima 1d6 pontos de dano adicional, que não é ignorado por seres imunes a sucessos decisivos.

Caso não seja removida, a arma causa 1d4 pontos de dano para cada ação padrão ou ação de rodada completa realizada pela vítima. O sabre serrilhado é uma arma exótica.

Novos Itens Mágicos

Anel de Revelação da Loucura

Outrora um item mágico menor, usado para localizar loucos perigosos, este amuleto vem ganhando grande importância na luta contra os lefeu.

Conhecimento (arcano ou religião, CD 18): o *anel de revelação da loucura* é um antigo item mágico empregado pela Ordem de Khalmir para caçar devotos de Nimb. Nos dias de hoje, também vem se tornando útil para lidar com as vítimas da insanidade causada pela Tormenta.

Descrição: de aparência muito discreta, o *anel da revelação da loucura* tem o aspecto de um anel de prata comum, sem adornos. Pode ser usado como anel ou como um colar, preso a uma corrente. Em ambos os casos, o usuário deve ser capaz de friccionar o anel com os dedos no momento do uso.

Efeito: o usuário de um *anel da revelação da loucura* recebe +10 de bônus de intuição em testes de Sentir Motivação para perceber insanidade (veja os novos usos para a perícia Sentir Motivação, em “Perícias”).

Adivinhação (moderada); NC 7°; Forjar Anel, discernir mentiras; Preço 5.000 PO.

Amuleto de Preservação da Vida

Um item mágico recente e bastante valorizado por Desafiadores que adentram áreas de Tormenta.

Conhecimento (arcano ou religião, CD 15): o método para forjar este amuleto foi revelado pela Academia Arcana há poucas semanas. Desde então, conjuradores em todo o Reinado empenham-se em fabricar estas peças, seja para uso próprio, seja para vender por altos preços a Desafiadores.

Descrição: um colar formado por várias peças de ouro na forma de folhas tenras.

Ativação: o *amuleto* requer pelo menos 1 hora de uso contínuo para que seus poderes sejam ativados.

Efeito: enquanto é utilizado, o *amuleto de preservação da vida* impede que o usuário receba níveis negativos causados pelo fenômeno de

enfraquecimento em áreas de Tormenta. No entanto, não oferece qualquer proteção contra níveis negativos adquiridos de outras formas.

Abjuração (moderada); NC 5°; Criar Item Maravilhoso, proteção contra a Tormenta; Preço 12.000 PO.

Armadura do Crânio Negro

Esta armadura é utilizada por Crânio Negro, o primeiro e mais perigoso algoz da Tormenta.

Conhecimento (Arcano ou Tormenta, CD 18): embora acredite-se que a *Armadura do Crânio Negro* tenha sido forjada especialmente para seu infame usuário, é possível que existam outras peças com os mesmos poderes.

Descrição: esta sinistra armadura metálica tem coloração cinzenta, e um elmo fechado em formato de crânio. Perfeitamente ajustada ao corpo, a armadura mais parece uma couraça natural ou uma segunda pele.

Efeito: a *Armadura do Crânio Negro* é uma *armadura de batalha* +2 que não limita o bônus máximo de Destreza na CA, não tem penalidade de armadura e não reduz o deslocamento de seu usuário. A armadura não interfere com qualquer habilidade de classe que exija liberdade de movimentos; para todos os efeitos, é como se seu usuário não estivesse usando armadura.

Abjuração (forte); NC 13°; Criar Armaduras e Armas Mágicas, movimentação livre; Preço 61.650 PO; Custo 31.650 + 2.400 XP.

Cajado da Chama Infernal

Capaz de conjurar as chamas antinaturais da Tormenta, este item é poderoso, mas também perigoso para seu portador — e todos à sua volta.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 22): forjado com materiais resgatados em áreas de Tormenta, o *cajado da chama infernal* tem propriedades similares a um *cajado do fogo*, mas pode conjurar o horrível fogo alienígena da Tormenta. Tem formidável poder agressivo, mas também pode levar seu portador a causar incêndios criminosos.

Descrição: o *cajado da chama infernal* mede 1,30m e parece feito de ossos metálicos avermelhados, extraídos de criaturas ou estruturas lefeu. Uma de suas extremidades é adornada com uma gema da Tormenta. Apesar de sua aparência perturbadora, usar ou observar este item não causa insanidade.

Ativação: cada efeito do *cajado* é ativado com palavras de comando diferentes. Cada ativação requer uma ação padrão.

Efeito: o *cajado da chama infernal* contém 50 cargas e vários poderes, cada um drenando certo número de cargas: *criar chamas* (nenhuma carga), *mãos flamejantes* (1 carga), *bola de fogo* (1 carga), *muralha de fogo* (2 cargas). Todas as magias são consideradas afetadas pelo talento metamágico Energia da Tormenta. Isso quer dizer que as chamas antinaturais criadas pelo *cajado* ignoram qualquer resistência ou imunidade contra fogo normal.

Infelizmente, o poder do *cajado* corrompe seu portador aos poucos. Após cada utilização, o usuário deve ser bem-sucedido em um teste resistência de Vontade (CD 10 + número de cargas utilizadas pelo personagem até o momento). Em caso de falha, o portador tentará usar o *cajado* outra vez contra a criatura viva ou estrutura inflamável mais próxima. Testemunhar uma morte em chamas ou um grande incêndio satisfaz o usuário durante 24 horas, dispensando novos testes

de resistência de Vontade, mesmo que o cajado seja usado outra vez dentro deste período.

Evocação (forte); NC 13º; Criar Cajado, Energia da Tormenta; *bola de fogo, criar chamas, maldição menor, mãos flamejantes, muralha de fogo*; Preço 27.000 PO.

Ceifadora de Demônios

Esta antiga arma demonstra como a falta de conhecimento sobre a Tormenta causou a perda de inúmeras vidas, quando aventureiros descobriram tarde demais a ineficácia de seus métodos.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 18): em caso de falha neste teste de perícia, a *ceifadora de demônios* é reconhecida como uma *cimitarra anti-criatura (demônios da Tormenta)* +2, muito eficaz contra estes monstros. No entanto, é uma arma mágica obsoleta, forjada quando ainda não existia informação suficiente sobre estas criaturas.

Descrição: a *ceifadora de demônios* é uma cimitarra elegante, com lâmina de aço azulado que emana uma suave aura luminosa, e cabo envolto em fitas de seda. A lâmina contém belos ideogramas de Tamu-ra que dizem “honra ao Império de Jade” em seu idioma.

Efeito: a *ceifadora de demônios* é uma *cimitarra* +2 *anti-criatura (planares maus)*. É uma arma bastante efetiva contra diabos e demônios tradicionais — tornando-se, contra eles, uma *cimitarra* +4 que causa +2d6 pontos de dano. No entanto, sua habilidade especial *anti-criatura* não afeta demônios da Tormenta (que são aberrações, não extraplanares). Além disso, quando levada sem proteção para uma área de Tormenta, perde seu bônus +2 e torna-se uma arma obra-prima comum.

Conjuração (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invocar criaturas I*; Preço 18.315 XP; Custo 9.315 XP + 720 XP.

Carrasco dos Loucos

Um antigo paladino de Tanna-Toh empunhou este machado contra assassinos insanos.

Conhecimento (arcano ou religião, CD 18): este poderoso machado foi empunhado pelo paladino Alkhar Starhunter, membro da Ordem de Tanna-Toh, famoso por desvendar casos envolvendo criminosos loucos.

Descrição: este machado de guerra prateado traz a pena sagrada de Tanna-Toh gravada em uma das faces da lâmina. A outra face, reflexiva como um espelho, revela a loucura na face de suas vítimas.

Ativação: bônus de ataque e dano oferecidos pelo *carrasco dos loucos* estão continuamente ativos. Com uma ação livre e um teste bem-sucedido de Observar (CD 12), a face espelhada do *carrasco* pode revelar a loucura escondida. Quando uma pessoa insana é refletida pela lâmina, seu rosto aparece distorcido, demoníaco.

Efeito: contra adversários normais, o *carrasco dos loucos* é um *machado de guerra* +1. No entanto, contra criaturas portadoras de pontos de insanidade, seu bônus de melhoria aumenta, e a arma causa dano adicional. Quanto mais grave a demência, maior o poder agressivo do machado:

Insanidade Suave: +2 de bônus de melhoria, +2d6 de dano.

Insanidade Moderada: +3 de bônus de melhoria, +3d6 de dano.

Insanidade Severa: +4 de bônus de melhoria, dano +4d6 de dano.

Insanidade Total: +5 de bônus de melhoria, dano +5d6 de dano.

Quando sua lâmina reflexiva é usada para examinar uma pessoa, o *carrasco dos loucos* concede +10 de bônus de intuição em testes de

Sentir Motivação para perceber insanidade (veja os novos usos para a perícia Sentir Motivação, em “Perícias”).

Transmutação (forte); NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *anular insanidade*; Preço 22.310 PO; Custo 11.310 PO + 880 XP.

Máscara da Aberração

Forjada especialmente para missões de infiltração, esta máscara é valiosa para aqueles que pretendem lidar com os lefeu sem luta.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 18): sabe-se que os lefeu não possuem identidade própria, ou têm personalidade fraca. Em sua realidade, não há diferenças entre indivíduos, e tudo é lefeu. Esta máscara engana os monstros, escondendo a verdadeira natureza do usuário, e fazendo com que pareça uma aberração. No entanto, seu uso prolongado é danoso à mente.

Descrição: esta máscara pavorosa é feita com materiais extraídos de criaturas e estruturas da Tormenta, e contém uma gema na Tormenta na fronte. Quando está sendo usada, tentáculos e garras recobrem a cabeça do usuário, cobrindo totalmente suas feições humanas.

Ativação: os poderes da *máscara da aberração* permanecem ativos enquanto ela está sendo usada. Colocar ou remover a *máscara* requer uma ação de movimento. Embora a *máscara* pareça fundir-se à pele do usuário, ela pode ser removida a qualquer momento.

Efeito: o usuário da *máscara da aberração* é reconhecido como um lefeu por qualquer aberração com nível ou Dados de Vida inferiores ao usuário. Criaturas de nível ou DVs iguais ou superiores têm direito a um teste de Observar ou Sentir Motivação (resistido contra Disfarce ou Blefar do usuário) para perceber a fraude. Mesmo assim, o usuário da *máscara* recebe +4 de bônus nestes testes.

Apesar de seu extremo valor estratégico, a *máscara da aberração* tem dois efeitos colaterais perigosos:

- Enquanto usar a *máscara*, o usuário tem Carisma efetivo 0. Isso quer dizer que ele não sabe a diferença entre si mesmo e outras criaturas. Não conseguirá ver, ouvir ou perceber a presença de *qualquer* criatura, viva ou não, por meios mundanos ou mágicos — para ele, o mundo vai parecer totalmente vazio. Desnecessário dizer, ele não poderá comunicar-se com aliados ou atacar adversários (mas ainda pode ser atacado normalmente).

- O usuário da *máscara da aberração* adquire 1 ponto de insanidade para cada hora de uso contínuo do item, sem direito a testes para resistir.

Transmutação (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *metamorfose*; Preço 22.400 PO; Peso 0,5 kg.

Vingadora de Arton

Esta espada apropriada para atacar aberrações malignas vem se tornando a arma favorita por cada vez mais Desafiadores, especialmente paladinos.

Conhecimento (arcano, religião ou Tormenta, CD 15): a *vingadora de Arton* começou a ser forjada logo após a descoberta do aço-rubi e a revelação da verdadeira natureza dos lefeu como aberrações. Existem peças em vários pontos do Reinado, mas só podem ser adquiridas com certa facilidade no bairro de Mucro, em Vectora.

Descrição: a *vingadora de Arton*, assim como a maior parte das armas feitas de aço-rubi, tem uma lâmina que lembra vidro avermelhado, com a dureza do aço. O cabo e bainha muitas vezes trazem imagens ligadas ao culto de Khalmyr, embora também existam versões com gravuras de Valkaria, Tenebra, Azgher e Thyatis.

Efeito: a *vingadora de Arton* é uma *espada longa sagrada*, *anti-aberração* +2. Usada contra os lefeu, ela se torna uma *espada longa* +4 e causa impressionantes +4d6 pontos de dano (+2d6 contra aberrações, +2d6 contra criaturas malignas). Feita de aço-rubi, não é afetada pela magia débil em áreas de Tormenta e ignora a redução de dano lefeu.

Evocação [bom] (forte); NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *destruição sagrada*, *invocar criaturas I*; Preço 53.315 PO; Custo 28.315 PO + 2.000 XP.

Artefatos Lefeu

Embora não sejam usuários de magia, é óbvio que os lefeu dominam ciências, energias e poderes desconhecidos por nós. Através de tais técnicas, eles forjam instrumentos incríveis, que nenhum artífice de Arton poderia sonhar igualar.

Não existe, no mundo da Tormenta, diferença entre vivo e não-vivo. Os artefatos lefeu são demônios modificados e adaptados para desempenhar funções específicas — são considerados membros de sua sociedade. Supõe-se que eles pertencem à casta hikarel, como indivíduos especializados, desempenhando funções importantes e sendo valorizados entre os seus. Assim, uma espada pode pertencer a uma casta mais elevada que o próprio soldado empunhando-a...

Artefatos lefeu têm vida própria, mas — ao contrário de simbioses ou itens mágicos inteligentes — não parecem capazes de comunicar-se com seu usuário, ou exercer sobre ele qualquer influência. Talvez estes seres tenham inteligência ou vontade limitada, restrita ao mínimo necessário para realizar suas funções. Talvez nem mesmo tenham inteligência ou vontade alguma.

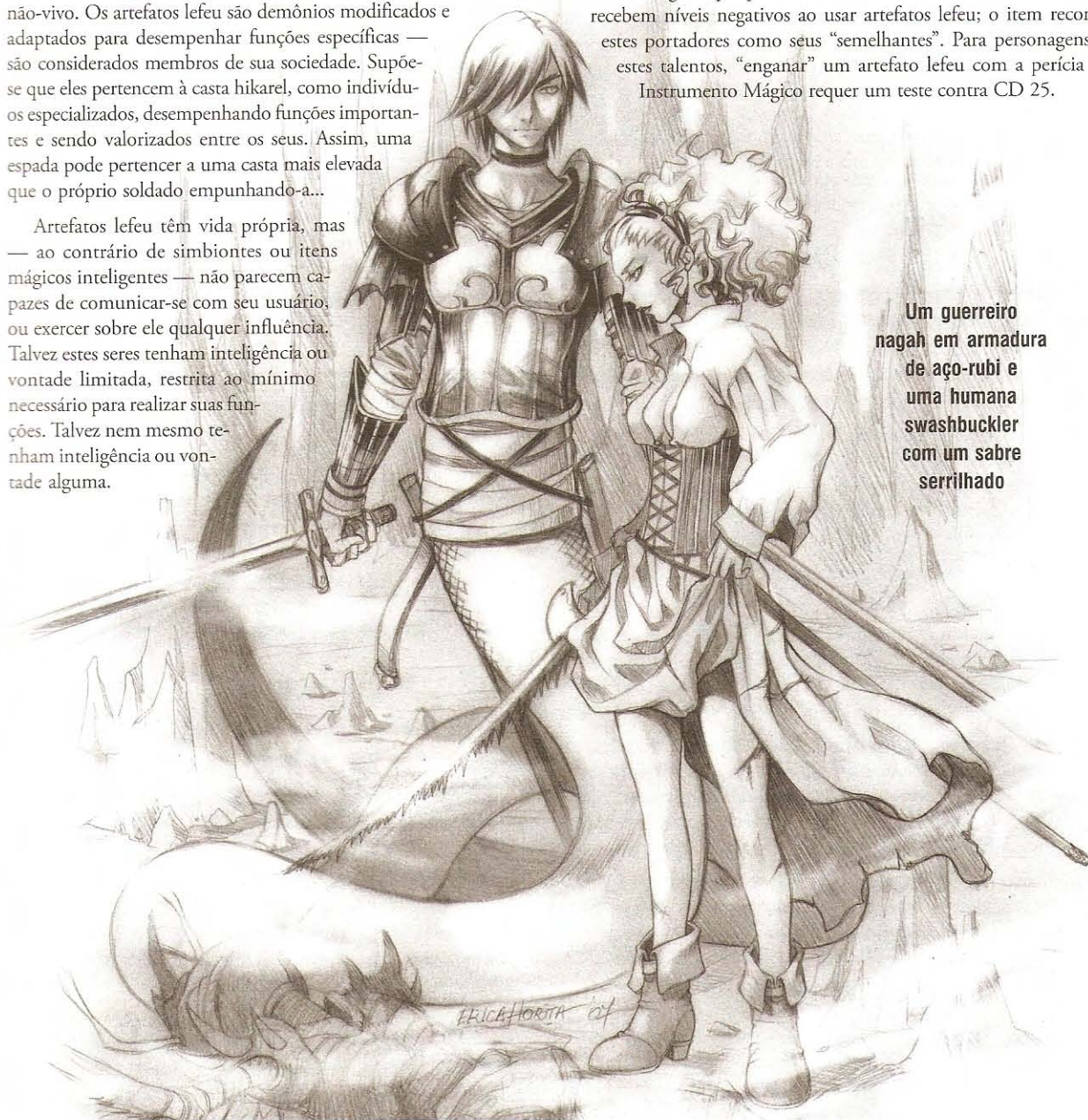
Muitos estudiosos especulam que os artefatos lefeu são criados especificamente para humanóides que oferecem lealdade à Tormenta. Esta teoria é apoiada pelo fato de que, entre os itens que usam palavras de ativação, estas palavras podem ser pronunciadas por seres não-lefeu — ao contrário de quaisquer outros elementos de sua linguagem complicada.

Em termos de jogo, qualquer equipamento lefeu é considerado um artefato menor.

Usando Artefatos Lefeu: a menos que sua descrição diga o contrário, um artefato lefeu funciona normalmente nas mãos de qualquer criatura, mas personagens não-lefeu recebem dois níveis negativos ao tentar usá-los. Os níveis negativos permanecem enquanto a peça estiver sendo usada e desaparecem quando a peça não estiver mais sendo usada. Estes níveis negativos não reduzem definitivamente o nível do personagem, mas não podem ser suprimidos de forma alguma enquanto a peça está sendo segurada ou carregada.

Personagens que possuam dois ou mais talentos [Tormenta] não recebem níveis negativos ao usar artefatos lefeu; o item reconhece estes portadores como seus “semelhantes”. Para personagens sem estes talentos, “enganar” um artefato lefeu com a perícia Usar Instrumento Mágico requer um teste contra CD 25.

Um guerreiro
nagah em armadura
de aço-rubi e
uma humana
swashbuckler
com um sabre
serrilhado



Adaga da Tormenta

Esta arma às vezes é encontrada sob a posse de cultistas da Tormenta que tenham recebido o artefato como prêmio por sua devoção. Eles a utilizam para realizar sacrifícios, e também como defesa contra aventureiros.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 20): a *adaga da Tormenta* é um dos artefatos lefeu mais facilmente encontrados longe de uma área de Tormenta.

Descrição: a *adaga da Tormenta* tem uma lâmina longa e ondulada, cuja forma parece serpentear como uma cobra. O cabo, que lembra uma carapaça, continuamente secreta um muco adesivo que mantém a arma firme na mão.

Efeito: a *adaga da Tormenta* é uma *adaga profana* +4 (dano +2d6 contra criaturas de tendência Boa, 1 nível negativo para portadores não malignos).

Quando utilizada para realizar um golpe de misericórdia, a *adaga da Tormenta* impõe à vítima -4 de penalidade em seu teste de resistência de Fortitude para evitar a morte.

Devido à cola orgânica excretada pelo cabo, o usuário da *adaga da Tormenta* recebe +4 de bônus em testes para evitar ser desarmado. No entanto, devido à dificuldade para arrancar a arma da mão, soltá-la requer uma ação de movimento (em vez de uma ação livre).

Corrente Guardiã

Servos da Tormenta sem habilidades de combate são, muitas vezes, agraciados com esta arma para compensar suas deficiências.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 22): uma *corrente guardiã* pode ser empunhada como uma arma poderosa, mas também pode lutar por vontade própria, ao mesmo tempo em que protege seu usuário.

Descrição: a *corrente guardiã* lembra uma corrente de cravos muito longa e enferrujada, embora seja difícil observá-la em detalhes — porque ela está sempre em movimento, contorcendo-se, circulando à volta de seu portador como uma veloz serpente voadora. Seu tilintar agudo é muito irritante para qualquer não-lefeu.

Ativação: a *corrente guardiã* pode ser ativada ou desativada com uma ação de movimento.

Efeito: desativada, a *corrente guardiã* é uma *corrente de cravos* +5. Ativada, ela se torna uma *corrente de cravos* +2 *dançarina* (mas sem limite de duração) e *defensora* (transferindo +3 de bônus para a CA do usuário).

Devido ao veloz rodopiar da corrente à sua volta, qualquer criatura adjacente ao usuário (seja aliado ou inimigo) sofre -2 de penalidade em suas jogadas de ataque. Pelo mesmo motivo, conjurar uma magia requer de um conjurador adjacente um teste de Concentração (CD 17 + nível da magia).

Mesmo quando não está ativa, a corrente está sempre se movendo irrequieta, produzindo sons metálicos. Seu portador sofre -4 de penalidade em testes de Furtividade e Ouvir.

Crânio da Ameaça

Esta arma é a favorita de muitos guerreiros da Tormenta, não apenas por sua eficácia em combate, mas também por sua aparência imponente e aterrorizante.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 22): embora muitos acreditem que esta arma seja feita com um crânio humano, na verdade trata-se de mais um exemplo do bizarro “artesanato” lefeu, destinado a intimidar e apavorar os povos de Arton.

Descrição: o *crânio da ameaça* lembra uma poderosa maça, feita com um crânio humano trazendo vários grandes orifícios, que sugerem uma morte horrível. De cada orifício, incluindo a boca e órbitas oculares, emergem cravos metálicos afiados. O crânio está sempre envolto em chamas sangrentas. A empunhadura tem o formato de um fêmur. Apesar da aparência óssea, a arma é forte e pesada como aço.

Efeito: o *crânio da ameaça* é uma *maça-estrela* +5, *flamejante* (dano +1d6 por fogo da Tormenta; veja em “Energia da Tormenta”).

O aspecto assustador da arma fornece a seu usuário +10 de bônus em testes de Intimidação.

Escudo da Loucura

Esta arma às vezes é encontrada sob a posse de comandantes de tropas lefeu, e alguns servos da Tormenta também podem ser vistos empunhando-a.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 22): por sua aparência, suspeita-se que este escudo seja na verdade formado por um pedaço de carapaça de demônio. No entanto, é evidente que sua empunhadura foi projetada para humanóides.

Descrição: o *escudo da loucura* é de um vermelho profundo, como tudo ligado à Tormenta, mas também espelhado. Imagens perturbadoras dançam em sua superfície, lembrando paisagens e demônios da Tormenta. Suas bordas são irregulares, orgânicas.

Ativação: o bônus na CA do *escudo da loucura* está continuamente ativo. A habilidade de causar loucura não pode ser utilizada se o usuário do escudo estiver surpreendido, flanqueado ou, por qualquer razão, sem seu bônus de Destreza na CA.

Efeito: o *escudo da loucura* é um *escudo grande de metal* +5.

Uma criatura em combate corpo-a-corpo com o portador do escudo percebe as formas perturbadoras da Tormenta em sua superfície reflexiva. A cada rodada, qualquer criatura adjacente ao usuário de um *escudo da loucura* deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 14). Em caso de falha, recebe 1d6 pontos de insanidade (veja em “Loucura”). Personagens bem-sucedidos em seus testes não podem mais ser afetados pelo escudo durante 24 horas.

Escudos Vigilantes

Vários artefatos da Tormenta, como estes escudos, destinam-se a proteger usuários que não são capazes de usar armaduras.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 20): os *escudos vigilantes* combinam propriedades de vários *escudos mágicos animados*, e um *robe dos olhos*.

Descrição: os *escudos vigilantes* são sempre encontrados em conjuntos formados por duas ou quatro peças, que não funcionam separadamente. Cada escudo lembra um pequeno broquel, feito de um material vítreo que lembra um grande olho de peixe, movendo-se continuamente enquanto observa ao redor.

Ativação: em repouso, os *escudos vigilantes* posicionam-se a poucos centímetros dos ombros e/ou antebraços do usuário, acompanhando seus movimentos como se estivessem firmemente afivelados. Nesta postura, não oferecem qualquer bônus na CA.

Com uma palavra de comando e uma ação livre, os escudos abandonam suas posições e flutuam à volta de seu portador velozmente, atentos a qualquer ataque.

Em qualquer das posturas, os poderes (e fraquezas) visuais dos escudos estão constantemente ativos.

Efeito: cada *escudo vigilante* é um *broquel +1 animado* (flutua a 60 cm do usuário, deixando suas mãos livres), *da reflexão* (cada um, uma vez por dia, reflete uma magia de volta ao seu conjurador) e *deflexão de flechas* (como Desviar Objetos). Cada escudo funciona em sincronia com os demais, não requer talentos adequados, e não impõe nenhuma penalidade de armadura ou chance de falha de magia arcana.

Os *escudos vigilantes* também oferecem ao portador os seguintes benefícios e desvantagens:

- +2 de bônus em testes de Procurar e Observar para cada escudo (cumulativos).
- O usuário conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo quando surpreso.
- O usuário não pode ser flanqueado.
- O usuário não pode desviar ou fechar os olhos contra ataques visuais.
- O usuário pode ser cegado durante 1d6 rodadas pelas magias *luz* ou *chama contínua*; e durante 1d4 minutos pela magia *luz do dia*.

Espada da Tormenta

Esta arma às vezes é encontrada sob a posse de comandantes de tropas lefeu, e alguns servos da Tormenta também podem ser vistos empunhando-a.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 22): a *espada da Tormenta* parece recusar-se a liberar todo o seu potencial contra um lefeu, mas é extremamente perigosa contra outras criaturas.

Descrição: uma *espada da Tormenta* tem lâmina serrilhada, com centenas de minúsculos dentes que crescem a olhos vistos, enquanto os dentes antigos caem e são substituídos por novos. O cabo lembra o corpo de uma lacraia, com garras que seguram firme a mão do usuário para uma melhor empunhadura.

Efeito: a *espada da Tormenta* é uma *espada longa +4, afiada* (decisivo 17–20/x2), *anti-criatura* (+2 de bônus de melhoria e causa 2d6 pontos de dano adicional contra qualquer não-lefeu).

Devido às garras em seu cabo, o usuário da *espada da Tormenta* recebe +2 de bônus em testes para evitar ser desarmado.

Peçonha

Esta arma às vezes é encontrada sob a posse de comandantes de tropas lefeu, e alguns servos da Tormenta também podem ser vistos empunhando-a.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 22): a origem desta arma é incerta. Suspeita-se que seja parte da cauda de um escorpião gigante da Tormenta, embora a existência desta criatura seja apenas hipotética. Seus poderes lembram uma *espada do furto de vidas*, mas sem oferecer energia vital para seu usuário.

Descrição: *peçonha* tem o aspecto de uma grande manopla que envolve totalmente o punho do usuário. Sua colocação é assustadora, pois a peça parece estar devorando o antebraço. A manopla sustenta vários pequenos ferros, que produzem um tipo de chiado ácido.

Ativação: todas as habilidades da *peçonha* estão continuamente ativas.

Efeito: *peçonha* é uma *manopla com cravos +3*. Sempre que realiza um sucesso decisivo, além de causar dano normal, *peçonha* injeta matéria vermelha da Tormenta na vítima, impondo um nível negativo a qualquer não-lefeu. Após 24 horas, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude (CD 16) para cada nível negativo que tenha recebido, ou perde um nível de personagem.

Teia da Submissão

Esta arma cruel é empregada pelos lefeu para capturar vítimas vivas, ou desabilitar adversários poderosos.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 18): a *teia da submissão* é uma espécie de rede orgânica usada pelos lefeu, muito mais eficiente que uma rede comum, ou mesmo uma magia *teia*.

Descrição: em repouso, a *teia da submissão* lembra um pequeno novelo esférico de material fibroso, negro. Quando arremessada contra um alvo, sua substância se expande na forma de uma rede de fios negros pegajosos, que agarram e amarram a vítima quase com inteligência própria, atando pulsos e tornozelos, amordaçando a boca, cobrindo os olhos.

Ativação: a *teia da submissão* ativa-se quando arremessada por um lefeu, e recolhe-se à sua pequena forma esférica a uma palavra de comando. O usuário da *teia* também pode comandar o artefato a libertar partes específicas da vítima (braços, pernas, venda e/ou mordida).

Quando a *teia* está em repouso, qualquer não-lefeu que tente tocá-la vai ativar o item, que tentará aprisioná-lo.

Efeito: usar a *teia* requer um ataque de toque à distância (com incremento de distância de 9m). Um ataque bem-sucedido não causa dano, mas qualquer criatura de tamanho Grande ou menor atingida cai ao chão, sem poder se mover, ouvir ou falar, e fica paralisada. A criatura presa será capaz de escapar com um teste de Arte da Fuga (CD 35), usando uma ação de rodada completa. A *teia da submissão* tem 20 pontos de vida e dureza 10, e pode ser rompida com um teste de Força (CD 30), que também exige uma ação de rodada completa.

Tomo da Tormenta

Resgatados por raros Desafiadores, estes livros macabros contêm conhecimento proibido sobre os lefeu.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 24): os lefeu não possuem linguagem escrita, mas alguns Lordes da Tormenta parecem interessados em desenvolver uma grafia lefeu, formando vastas bibliotecas. Estudar seus livros oferece informações valiosas sobre as criaturas, mas também perturba a mente de qualquer estudioso.

Descrição: cada *tomo da Tormenta* tem aspecto próprio, mas todos são volumosos (possivelmente imitando grimórios de magos capturados) e parecem de alguma forma perturbadores. Alguns são feitos de materiais horrendos, como membranas úmidas ou pele ressequida. Outros pulsam com vida profana, e alguns têm palavras ou figuras que se movem.

Ativação: estudar um *tomo da Tormenta* requer um período de 48 horas ao longo de, no mínimo, seis dias. Após cada período de estudo, o leitor recebe os benefícios e penalidades descritos a seguir.

Efeito: após encerrar um período de estudo, o leitor de um *tomo da Tormenta* adquire informação valiosa sobre aberrações, recebendo certo bônus em testes ligados à Tormenta e suas criaturas (seres do tipo aberração, criaturas que possuam dois ou mais talentos [Tormenta], ou artefatos lefeu). Jogue 1d10 na seguinte tabela:

1–2) +2 de bônus em testes de Conhecimento (Tormenta).

3–4) +2 de bônus em testes de Sobrevivência em áreas de Tormenta.

5) +1 de bônus em testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Movimento e Sobrevivência contra criaturas da Tormenta.

6) +1 de bônus em testes de resistência de Fortitude contra fenômenos da Tormenta e ataques especiais de criaturas da Tormenta.

7) +1 de bônus em testes de resistência de Reflexos contra fenômenos da Tormenta e ataques especiais de criaturas da Tormenta.

8) +1 de bônus em testes de resistência de Vontade contra fenômenos da Tormenta e ataques especiais de criaturas da Tormenta.

9) +1 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas da Tormenta.

10) +1 de bônus em seu nível de conjurador para conjurar magias contra criaturas da Tormenta.

Um mesmo personagem pode fazer várias leituras, cada vez adquirindo um bônus aleatório. Os bônus são cumulativos.

Infelizmente, quanto mais você mergulha no conhecimento aberrante, mais se afasta do mundo natural. Para cada bônus recebido, você sofre uma penalidade igual na mesma perícia, resistência ou ataques contra *qualquer* criatura que não seja uma aberração, ou qualquer situação sem ligação com a Tormenta.

Exemplo: após percorrer as páginas tortuosas de um tomo lefeu, um bardo aprende como funcionam seus raios e armadilhas mortais, adquirindo +1 de bônus em testes de resistência de Reflexos contra efeitos lefeu nocivos. No entanto, este bardo também sofrerá –1 de penalidade em testes de resistência de Reflexos contra armadilhas e ataques que *não* tenham origem aberrante e/ou lefeu.

Cada período de estudo também requer do leitor um teste de Vontade (CD 20 + 1 para cada período de estudo anterior). Em caso de falha, a vítima adquire 1d6 pontos de insanidade.

Simbiontes

A Tormenta atua de formas estranhas, diferentes, sobre os habitantes de Arton. Alguns de seus Lordes parecem interessados apenas em matar e destruir. Outros querem transformar os nativos em criaturas diferentes. E outros, ainda, tentam corromper e seduzir, atrair os nativos para a Tormenta por livre vontade.

Os simbiontes servem a *todos* estes objetivos. E talvez a outros mais que não conhecemos.

Simbiontes estão entre os mais estranhos tipos de lefeu conhecidos. São membros da casta hikarel (veja em “Os Invasores”), modificados para existir em uma bizarra comunhão com os nativos de Arton.

Antes de encontrar um hospedeiro, simbiontes existem na forma de pequenos ovos, casulos, vermes ou larvas. Neste estado são inofensivos, e podem ser destruídos com facilidade: aqueles que podem se mover, em termos de jogo, têm as mesmas estatísticas de uma centopéia monstruosa miúda (mas sem mordida ou veneno). Seu verdadeiro objetivo é atar-se a outra criatura — normalmente um humanóide inteligente — e oferecer-lhe poderes variados, em troca de locomoção e proteção.

O método exato de união varia conforme a espécie, mas sempre consome uma rodada completa, e só pode ser realizado com um hospedeiro voluntário, indefeso ou inconsciente (sem direito a testes de resistência). O simbionte então lança raízes, enterra-se na carne da vítima e liga-se a seu sistema nervoso, tão profunda e completamente que não pode mais ser removido por meios mundanos.

Uma vez unido a um hospedeiro, um simbionte não é mais considerado uma criatura separada. Não pode ser alvo de ataques ou efeitos, nem é afetado diretamente por ataques contra o hospedeiro. No entanto, é impossível para o simbionte abandonar o hospedeiro — se este morrer, a criatura também morrerá.

Um simbionte alojado não pode ser removido com vida. Uma magia *cura completa* pode destruí-lo (mas o hospedeiro tem direito a um teste de resistência para negar o efeito, se quiser). Uma magia *desejo* ou *milagre* pode destruir um simbionte sem direito a testes de resistência. Um hospedeiro pode possuir apenas um simbionte por vez.

Simbiontes são muito valorizados por servos da Tormenta, e também considerados tesouros preciosos para a maioria dos demais heróis e vilões. É difícil, até para um Desafiador da Tormenta, rejeitar as habilidades incríveis oferecidas pela criatura — mesmo quando essas habilidades tornam você menos natural. Talvez seja esta, justamente, a estratégia dos lefeu: simbiontes tornam a corrupção *atraente*.

Por outro lado, alguns poucos sábios acreditam que os simbiontes são na verdade *traidores* dos lefeu. Eles tentam preservar os nativos de Arton, oferecendo-lhes poderes para que resistam à invasão.

Usando um Simbionte: além dos poderes oferecidos por cada espécie (veja adiante), o hospedeiro de um simbionte é considerado portador de dois talentos [Tormenta] para efeito de satisfazer pré-requisitos, e também para efeitos ligados ao número de talentos [Tormenta] possuídos.

Por exemplo: o talento Carapaça oferece +1 de bônus de armadura natural, e +1 de bônus adicional para cada dois outros talentos [Tormenta] possuídos pelo personagem. Um hospedeiro que possua esse talento receberá +2 de bônus total, já que, por possuir um simbionte, ele é considerado como possuidor de dois talentos [Tormenta].

O contrário também pode ocorrer: os poderes de alguns simbiontes são maiores conforme o número de talentos [Tormenta] adicionais possuídos pelo hospedeiro.

O hospedeiro de um simbionte também não recebe níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta ou seus habitantes. Ele ainda pode receber níveis negativos de outras formas.

O hospedeiro de um simbionte sofre –2 de penalidade em seu valor de Carisma. Essa penalidade não pode ser cancelada sem a remoção do simbionte.

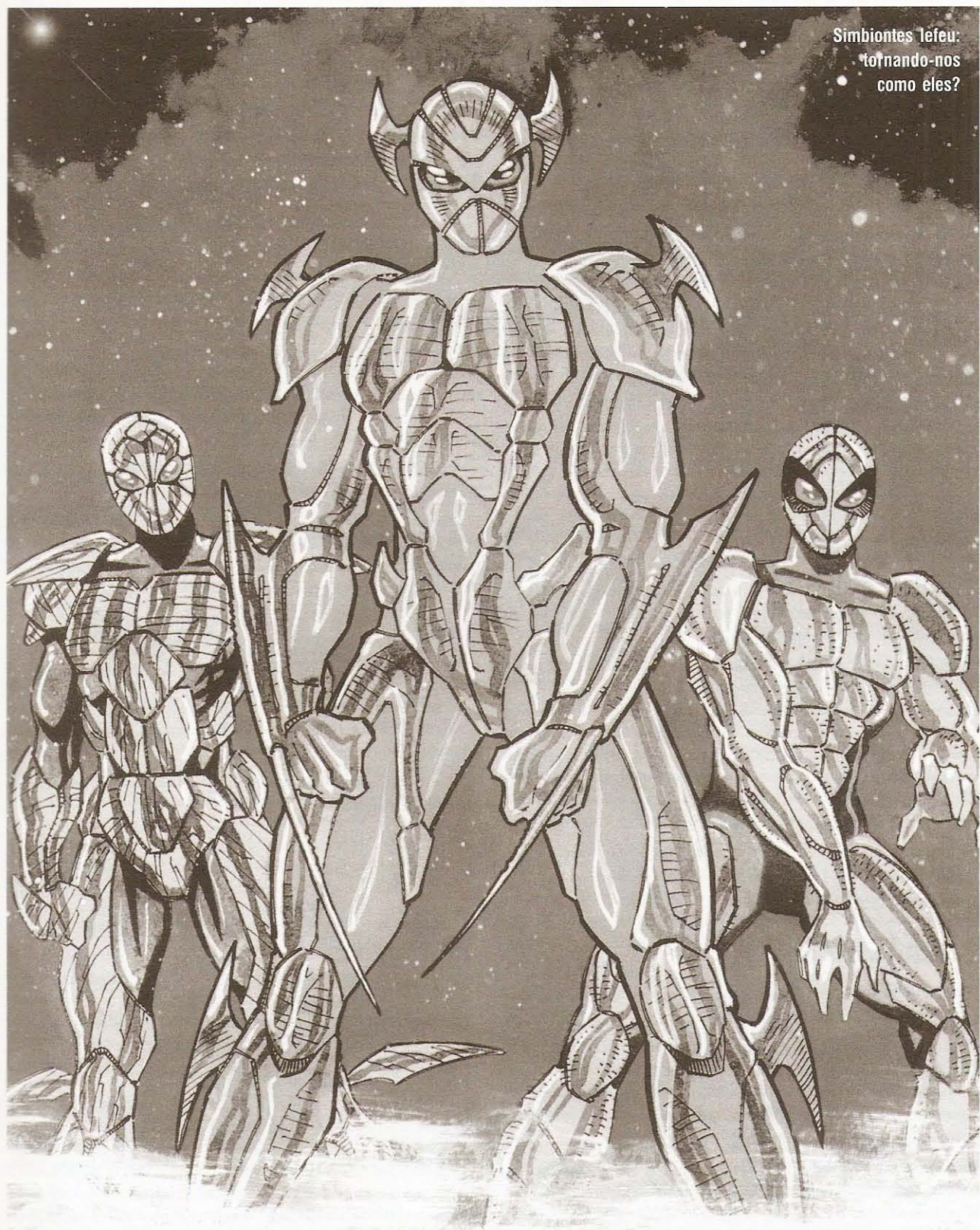
Preços de Simbiontes: apesar de sua origem sinistra, existe mercado para simbiontes em suas formas larvais, ainda não unidos a hospedeiros. Eles são considerados itens mágicos valiosos, que não podem ser roubados de seu usuário (embora também não possam ser removidos com facilidade). Uma vez que não podem ser fabricados, aventureiros realizam expedições em busca de ninhos onde costumam ser encontrados. Mas é sempre raro encontrar simbiontes à venda, mesmo em lugares como Vectora.

Bioarmadura

Alterando os processos fisiológicos do hospedeiro, este simbionte consegue fazer brotar de sua própria pele uma couraça orgânica.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 20): a *bioarmadura*

Simbiontes lefeu:
"tornando-nos
como eles?"



tem a habilidade de revestir seu hospedeiro com uma fortíssima armadura, sacrificando sua astúcia. Mas nem sempre esse processo pode ser controlado.

Descrição: em sua forma natural, este simbiote lembra um tatuzinho de jardim, mas do tamanho de uma mão aberta. Ele rasteja até a frente do hospedeiro, ancorando-se firmemente ao crânio, assumindo o aspecto de uma tiara ou elmo macabro. Quando sua habilidade especial é ativada, placas orgânicas revestem o corpo do hospedeiro, assumindo a aparência de uma armadura de batalha.

Ativação: a *bioarmadura* é ativada como uma ação livre. Ela pode ser ativada por vontade própria, ou quando seu hospedeiro recebe qualquer dano (um teste de resistência de Vontade bem-sucedido, contra CD 10 + dano sofrido, impede uma ativação involuntária).

A *bioarmadura* não tem um número limite de utilizações. No entanto, uma vez que o simbiote se alimenta de fluidos cerebrais, cada ativação causa 1 ponto de dano temporário de Inteligência. Esse dano pode ser curado de formas normais, como descanso ou magias.

Cada ativação dura 3 rodadas +1 para cada talento [Tormenta] que o hospedeiro possua, ou até ser interrompida. Por exemplo: para um personagem que possua um talento [Tormenta], cada ativação irá durar 6 rodadas (lembre-se de que o hospedeiro de um simbiote automaticamente conta como possuindo dois talentos [Tormenta]). Qualquer efeito capaz de cancelar a fúria bárbara (como a magia *acalmar emoções*) também pode desativar a *bioarmadura*.

A ativação da *bioarmadura* expulsa ou destrói qualquer outra armadura que o hospedeiro esteja vestindo, e também vai arruinar roupas comuns.

Efeito: quando ativada, a *bioarmadura* funciona como uma armadura média com cravos que tem as seguintes estatísticas: +10 de bônus de armadura; +5 de bônus máximo de Destreza; -2 de penalidade de armadura; e 20% de chance de falha de magia arcana. Além disso, o usuário recebe redução de dano 5/mágica. O hospedeiro sabe usar a armadura e seus cravos, mesmo que não possua os talentos necessários. Ele ainda pode sofrer restrições por usar uma armadura média (por exemplo, não pode usar certas habilidades de monge e ladino).

Enquanto a *bioarmadura* está ativada, o hospedeiro também não precisa respirar.

Preço: 46.500 PO.

Braquiolampreia

Este simbiote prende-se ao corpo do hospedeiro para funcionar como um braço adicional.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 18): uma *braquiolampreia* presa ao corpo de um hospedeiro obedece a seus comandos, atuando como um tentáculo sob seu controle. Seu longo alcance é uma grande vantagem em combate.

Descrição: este simbiote, em sua forma natural, tem a aparência de uma enguia viscosa, medindo menos de 50 cm de comprimento, com uma boca redonda em forma de ventosa. Quando essa boca se prende ao torso de um hospedeiro, a lampreia aumenta de tamanho, transformando-se em um tentáculo monstruoso com 1,5m de comprimento.

Ativação: a *braquiolampreia* está sempre ativa.

Efeito: uma *braquiolampreia* oferece a seu hospedeiro um tentáculo que pode ser usado para segurar uma arma, ou como uma arma natural. O tentáculo é considerado uma mão inábil, que permite

realizar um ataque adicional com uma ação de ataque total, de acordo com as regras para combater com duas armas. Se for usado como uma arma natural, causa 1d6 pontos de dano, com decisivo 20/x2. O tentáculo, e qualquer arma usada por ele, tem alcance de 3m (ou +1,5m em relação ao alcance natural de seu portador).

Preço: 60.000 PO.

Escorpião da Tempestade

Preso ao braço do hospedeiro, esta criatura permite disparar rajadas de energia alienígena.

Conhecimento (Arcano ou Tormenta, CD 22): o *escorpião da tempestade* oferece a seu hospedeiro a habilidade de disparar raios mortais, mas cada rajada cobra um preço em bom-senso.

Aparência: este simbiote realmente lembra um grande escorpião, com a aparência mais agressiva e alienígena dos lefeu. Ele prende-se ao antebraço do hospedeiro, suas garras enterrando-se profundamente até os ossos, e suas raízes sinistras espalhando-se pelo corpo todo, salientes sob a pele.

Ativação: o *escorpião da tempestade* pode disparar uma rajada de energia como uma ação de ataque.

As rajadas do *escorpião* não têm um número limite de utilizações. No entanto, cada disparo desorienta um pouco o hospedeiro, causando 1 ponto de dano temporário de Sabedoria. Esse dano pode ser curado de formas normais, como descanso ou magias.

Efeito: o *escorpião da tempestade* pode disparar rajadas de energia da Tormenta, de um único tipo (ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico, conforme o simbiote). Cada rajada requer um ataque de toque para atingir o alvo, tem alcance de 27m, e causa 1d4 pontos de dano para cada talento [Tormenta] que o hospedeiro possui (mínimo 2d4, pois todo portador de um simbiote é considerado portador de dois talentos [Tormenta]).

A carapaça couraçada do escorpião preso ao pulso é considerada um escudo broquel.

Preço: 16.000 PO.

Forjador

O hospedeiro deste simbiote pode fazer armas monstruosas nascerem de suas mãos.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 20): o *forjador* permite ao usuário usar sua força vital para produzir armas ósseas com a dureza do aço, mas estas armas são de difícil utilização por outras pessoas.

Descrição: este simbiote, em sua forma natural, é parecido com uma grande centopéia. Ele agarra-se ao tronco do hospedeiro, suas patas encravadas na carne, em uma forma serpenteante que lembra uma cicatriz ou tatuagem tribal. As armas criadas pelo simbiote têm o aspecto de ossos, garras ou presas, e cor avermelhada.

Ativação: o hospedeiro de um *forjador* pode produzir uma arma como uma ação de movimento. A arma surge em sua(s) mão(s).

O *forjador* não tem um número limite de utilizações. No entanto, cada arma é fabricada com elementos orgânicos do próprio hospedeiro, causando 1 ponto de dano temporário de Constituição. Esse dano pode ser curado de formas normais, como descanso ou magias.

Efeito: o *forjador* pode criar armas de combate corpo-a-corpo e arremesso (mas não armas de projéteis) de tamanho até uma catego-

ria acima do próprio hospedeiro (um hospedeiro Médio pode criar armas Grandes ou menores). O hospedeiro deve saber usar a arma, através do talento apropriado: o simbiote não pode gerar armas que o hospedeiro não saiba usar.

Por seu modelo grotesco e agressivo, as armas do *forjador* causam 1 ponto de dano adicional para cada dois talentos [Tormenta] possuídos pelo hospedeiro. Embora possam ser usadas por outros personagens, estas armas são personalizadas para o hospedeiro; qualquer outro personagem deve tratá-las como armas não familiares (-4 de penalidade nas jogadas de ataque).

Armas geradas pelo *forjador* duram uma hora, e então se decompõem.

Preço: 24.000 PO.

Gigante Rubro

Talvez o mais poderoso e estranho simbiote conhecido, esta criatura atua como uma poderosa armadura viva, transformando seu hospedeiro em uma máquina de combate.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 20): o *gigante rubro* oferece grande força e proteção, mas suas verdadeiras habilidades revelam-se apenas com o tempo, conforme simbiote e hospedeiro tornam-se mais unidos.

Descrição: este simbiote, em sua forma natural, lembra uma aranha com um grande olho central de cor metálica, com longas patas-tentáculos que abraçam o torso do hospedeiro. O simbiote sofre então uma metamorfose, envolvendo seu hospedeiro como um exoesqueleto, transformando-se em uma criatura monstruosa — um gigante truculento com uma couraça cor-de-sangue. A criatura quase poderia ser confundida com um golem de aparência insetoide, ou uma armadura bizarra.

Ativação: as habilidades básicas de um *gigante rubro*, descritas a seguir, estão sempre ativas. Mas o poder total do simbiote é liberado apenas quando seu hospedeiro adquire níveis na classe de prestígio senhor do gigante rubro (veja em “Novas Classes de Prestígio”).

Ao contrário do que acontece com um simbiote comum, o hospedeiro do *gigante rubro* pode voluntariamente abandonar o exoesqueleto durante curtos períodos, através de uma abertura frontal. A dolorosa separação causa ao hospedeiro 1 ponto de dano de Constituição, +1 ponto após cada hora de afastamento. Este dano não pode ser curado, exceto com o retorno do hospedeiro ao *gigante* (quando então recupera 1 ponto de Constituição por hora). A separação e o retorno exigem, ambos, uma rodada completa.

Efeito: com a simbiose realizada e o exoesqueleto do *gigante rubro* formado, o hospedeiro sofre as seguintes modificações:

- O hospedeiro aumenta em uma categoria de tamanho. Um hospedeiro Pequeno torna-se Médio, um hospedeiro Médio torna-se Grande e um hospedeiro Grande torna-se Enorme. O *gigante rubro* não aceita hospedeiros de tamanho inferior a Pequeno ou superior a Grande. Ajuste os modificadores nas jogadas de ataque e CA do hospedeiro de acordo com o novo tamanho, assim como alcance natural, dano de ataques desarmados, modificador em testes de Esconder-se e modificador em manobras como Agarrar e Encontrar. As habilidades do hospedeiro não mudam (embora ele receba modificadores de habilidade por estar no *gigante rubro*; veja a seguir).

- O hospedeiro recebe +4 de bônus de Força e Constituição, e +8 de bônus de armadura natural na sua CA.

- O hospedeiro recebe dois ataques de garras. O dano depende do tamanho (já aumentado) do hospedeiro: 1d6 para Médio, 1d8 para Grande e 2d6 para Enorme.

- O hospedeiro não precisa comer, beber, dormir ou respirar. No entanto, também não pode ingerir poções.

- Caso seja reduzido a menos de 0 pontos de vida, o hospedeiro fica estável automaticamente.

O hospedeiro do *gigante rubro* não pode usar armaduras de qualquer tipo. Também não pode utilizar qualquer tipo de item mágico que precise ser vestido.

Preço: 81.000 PO.

Psinídeo

Esta criatura sinistra amplia as capacidades mentais do hospedeiro.

Conhecimento (Arcano ou Tormenta, CD 20): o *psinídeo* estimula e acelera os processos mentais do hospedeiro, aumentando seu poder de raciocínio e percepção.

Aparência: o *psinídeo* lembra uma grande aranha, com um abdome macabro em forma de cérebro humano. Ele agarra-se à cabeça do hospedeiro com suas longas patas, enterrando ali seu corpo.

Ativação: bônus de habilidade oferecidos pelo *psinídeo* estão sempre ativos.

As magias oferecidas pelo *psinídeo* não têm um número limite de utilizações. No entanto, cada magia conjurada enfraquece um pouco o hospedeiro, causando 1 ponto de dano temporário de Força. Esse dano pode ser curado de formas normais, como descanso ou magias.

Efeito: o *psinídeo* oferece +2 de bônus em Inteligência e Sabedoria.

O hospedeiro também pode conjurar as seguintes magias, como um feiticeiro de nível igual a seu nível de personagem: *enfeitiçar pessoa*, *hipnotismo*, *pasmarr*, *sono*.

Preço: 24.000 PO.

Pterodráco

Este simbiote também é conhecido como “asas-de-dragão” (mas não mencione isso perto de um dragão!).

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 20): o *pterodráco* oferece ao hospedeiro poder de voo, e também um par de olhos extras que previnem contra ataques pelas costas. Certos povos bárbaros desenvolveram complicados rituais e tradições de comunhão com estes simbioses.

Aparência: o *pterodráco* lembra uma grande concha, com olhos telescópicos e centenas de pequenas patas. Quando está preso às costas de um hospedeiro, firmemente ancorado em seus ossos e coluna vertebral, o simbiote desenvolve um par de grandes asas membranosas.

Efeito: o hospedeiro recebe deslocamento de voo igual ao dobro de seu deslocamento em terra, com capacidade de manobra média.

Graças aos olhos extras do simbiote, o hospedeiro recebe +4 de bônus em testes de Observar, e não pode ser flanqueado.

Preço: 41.600 PO.

Visorg

Embora lembre a mão de uma bruxa, com gemas doentias incrustadas, este simbiote é extremamente valorizado entre aventureiros.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 18): o *visorg* oferece ao

hospedeiro grande poder visual e também habilidade de *vidência*, ao custo de sua Sabedoria.

Aparência: esta criatura achatada lembra uma mão com dedos compridos e dois grandes olhos no dorso, vermelhos e brilhantes como rubis. Ele prende-se ao rosto do hospedeiro, cobrindo seus olhos e substituindo-os.

Ativação: a visão no escuro e bônus em Observar oferecidos pelo *visorg* estão sempre ativos.

A habilidade de *vidência* não tem um número limite de utilizações, mas cada ativação provoca forte tontura ao hospedeiro, causando 1 ponto de dano temporário de Destreza. Esse dano pode ser curado de formas normais, como descanso ou magias.

Efeito: o hospedeiro recebe visão no escuro (alcance 18m) e +4 de bônus em testes de Observar e Procurar.

O hospedeiro também pode conjurar a magia *vidência*, como se fosse um feiticeiro com nível igual ao seu nível de personagem, sem limite de vezes por dia e sem precisar de foco arcano ou componentes materiais (seus próprios olhos servem a esse propósito).

Preço: 57.000 PO.

Novas Magias

Os lefeu não praticam magia como conhecemos. Magia é, em poucas palavras, um poder sobrenatural usado para alterar a realidade. Os lefeu são sua própria realidade, controlam-na como bem entendem; portanto, não precisam de nada parecido.

Magia é uma de nossas melhores armas contra a infestação lefeu. Durante os últimos anos, os maiores estudiosos de Arton — especialmente membros da Academia Arcana — estudaram novos tipos de magia mais efetivos contra a Tormenta, enquanto conjuradores divinos são discretamente agraciados com novos e preciosos poderes.

Por outro lado, servos da Tormenta também têm poderes mágicos próprios. Cultistas, magos da Tormenta, conjuradores loucos e adoradores dos Lordes são capazes de conjurações horrendas, que invocam o poderio da Anti-Criação e distorcem a mente de suas vítimas.

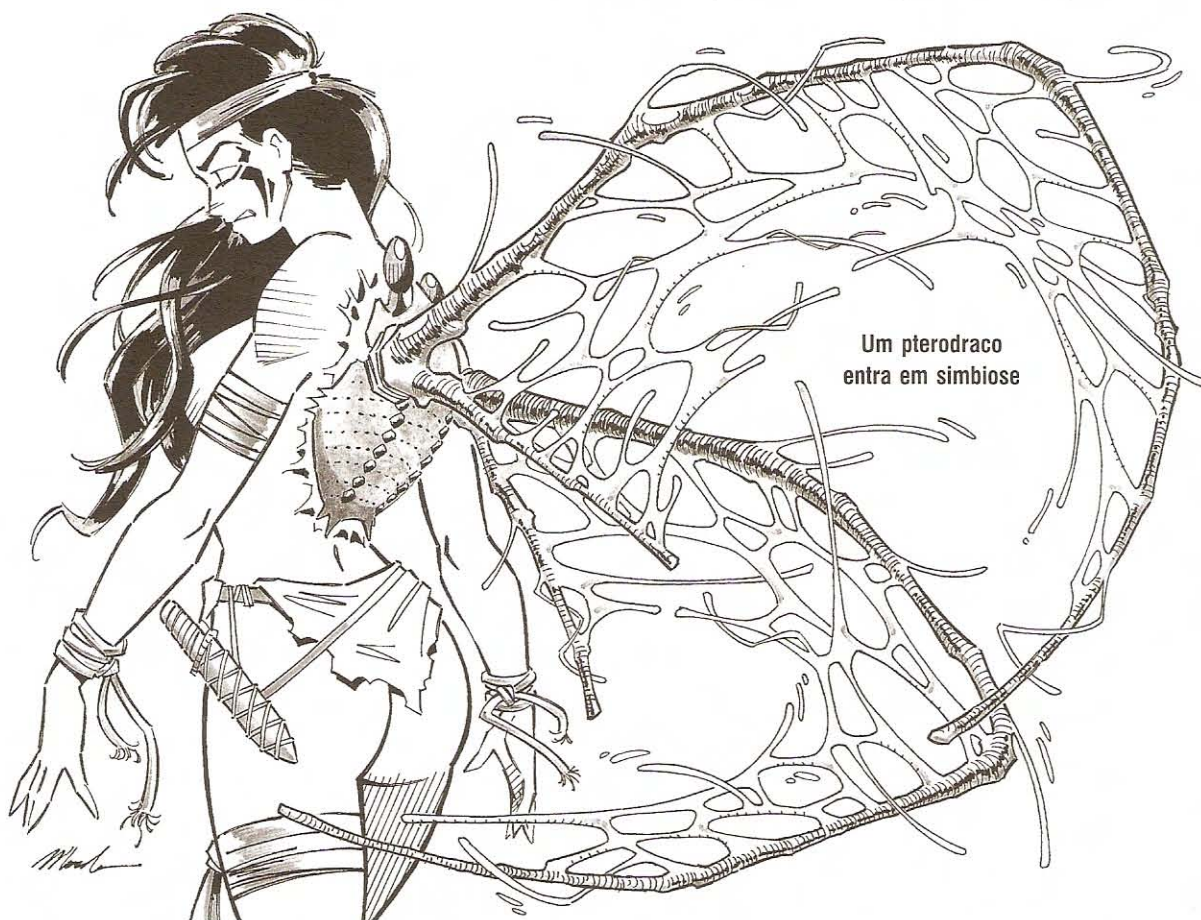
Alcançar Ponto Fraco

Adivinhação; Nível: Fet/Mag 1; **Componentes:** V, F; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 rodada/nível ou até ser dissipada (veja texto).

Após conjurar a magia, você consegue decifrar com clareza a estranha anatomia da criatura, sendo capaz de perceber onde atacar para feri-la gravemente.

Esta magia permite ao conjurador perceber pontos vitais em seres de anatomia indiscernível. Você pode realizar ataques furtivos, ataques de misericórdia e sucessos decisivos contra criaturas normalmente imunes a esses efeitos, como mortos-vivos, construtos, plantas e outros, incluindo os lefeu (mas não contra limos ou enxames).

Durante a duração da magia, você pode tentar um ataque furtivo ou ataque de misericórdia, ou então multiplicar o dano normalmente se obtiver um sucesso decisivo. Esta magia não oferece bônus ou condições especiais para que você realize tais manobras — ela apenas as torna possíveis, revelando pontos fracos e órgãos vitais.



Assim que você realiza um ataque bem-sucedido (furtivo, de misericórdia ou decisivo), ou quando o tempo de duração da magia se esgotar, o efeito termina.

Foco: uma pequena réplica de um coração.

Anular Insanidade

Transmutação; Nível: Drd 3, Fet/Mag 3; **Componentes:** V; **Tempo de Execução:** 1 ação simples; **Alcance:** médio (30m + 3m/nível); **Alvo:** uma criatura; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Fortitude anula; **Resistência a Magia:** sim

Havia algo perturbador, insuportável, na aparência do demônio. Mas sua magia foi capaz de ocultar aquela forma horripilante, poupando a todos da loucura.

Conjurada contra uma criatura capaz de causar insanidade (como aqueles que possuem a habilidade insanidade da Tormenta), esta magia esconde e borra suas feições horríveis, poupando quaisquer observadores de tanto horror e protegendo suas mentes. Pela duração da magia, a criatura-alvo não será capaz de causar insanidade.

Esta magia pode ser conjurada muito rapidamente, com uma palavra ligeira, para proteger seus companheiros da insanidade antes que seja tarde. Conjurar esta magia é uma ação simples, da mesma forma que uma magia acelerada. Ela pode ser conjurada mesmo que não seja o turno do conjurador.

Causar Insanidade

Encantamento [Ação Mental]; Nível: Clr 3, Fet/Mag 3, Tormenta 2; **Componentes:** V, G; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** sim

O cultista espalma a mão sobre a fronte da bela jovem, murmurando horrores indizíveis, enquanto a loucura preenche os olhos de sua vítima.

Esta magia exige um ataque de toque. O conjurador toca a cabeça da vítima, fazendo com que ela experimente alucinações capazes de destruir a mente. A vítima recebe 1d8 pontos de insanidade.

Causar Insanidade, em Massa

Encantamento [Ação Mental]; Nível: Clr 5, Fet/Mag 5, Loucura 5; **Componentes:** V, G; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvos:** 1 criatura/nível, todas a menos de 9m entre si; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** sim

Quando o cultista da Tormenta ergue as mãos disformes e entoia um cântico macabro, uma estranha e rarefeita névoa cor de sangue cai sobre suas vítimas, causando loucura.

Uma névoa avermelhada cai sobre os alvos, que experimentam alucinações e vertigens. Cada alvo que falhar em seu teste de resistência recebe 1d8 pontos de insanidade.

Curar Insanidade

Conjuração (Cura); Nível: Clr 3; **Componentes:** V, G; **Tempo de Execução:** 1 rodada; **Alcance:** toque; **Alvo:** criatura tocada; **Dura-**

ção: instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula (veja texto); **Resistência a Magia:** sim (veja texto)

Com um toque gentil sobre a cabeça do paciente, a clériga de Marah suaviza os horrores que assaltam sua alma, apagando memórias dolorosas que corroem sua mente.

O alvo da magia perde instantaneamente 1d6 pontos de insanidade.

Perceba que, embora esta magia seja benéfica e inofensiva, alguns insanos podem não ver dessa forma. Personagens que abraçaram a loucura (ou seja, aqueles com talentos ou habilidades de classe que têm insanidade como pré-requisito) podem tentar resistir, para evitar a perda de seus poderes. Também há formas de insanidade que tornam a vítima paranóica e violenta, fazendo com que perceba a intenção do clérigo como algo hostil.

Detectar Aberração

Adivinhação; Nível: Clr 1, Drd 1, Pal 1; **Componentes:** V, G; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** longo (120m + 12m/nível); **Alvo:** emanção em cone; **Duração:** concentração até 1 min/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

O druida concentra-se nas pessoas que circulam pela rua, transeuntes ocupados com seus afazeres. Então percebe, para seu horror, que um halfling mais adiante foi tocado pela corrupção da Tormenta.

O conjurador consegue detectar a presença de criaturas alienígenas, não pertencentes a esta realidade, ou corrompidas pela Tormenta. A quantidade de informação revelada depende do tempo empregado para analisar uma área:

1ª Rodada: presença de quaisquer criaturas do tipo aberração, criaturas que possuam dois ou mais talentos [Tormenta], ou artefatos lefeus.

2ª Rodada: quantidade de criaturas, e a localização da criatura mais poderosa. Caso esta criatura esteja fora de seu campo de visão, você saberá sua direção aproximada, mas não sua localização exata.

3ª Rodada: a localização de cada criatura.

Quando conjurada em uma área de Tormenta, a magia requer uma rodada adicional para obter os mesmos resultados (porque, na Tormenta, há pouca diferença entre o vivo e o não-vivo).

Fuga da Tormenta

Evocação; Nível: Fet/Mag 5; **Componentes:** V, G, F; **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia/nível ou até ser descarregada

A garra afiada do demônio rasga manto e carne. No instante em que o mago é abatido, mergulhando para a morte, energias arcanas emanam de seu corpo e carregam o grupo para um lugar seguro, longe dali.

Esta é uma versão mais limitada da magia *contingência*, porque suas condições e efeitos não podem ser escolhidos livremente. Mesmo assim, já salvou inúmeros conjuradores que desafiaram a Tormenta e quase foram abatidos.

Quando o conjurador alvo desta magia está em uma área de Tormenta, e por qualquer razão tem seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos, o conjurador e seus aliados voluntários (até 1 aliado/nível, todos devem estar a 9m ou menos de distância do conjurador)

são *teletransportados* para o lugar mais próximo que esteja fora da Tormenta. Geralmente esse local será próximo à fronteira da mesma área, mas jamais em seu interior.

Não é possível alterar qualquer destas condições. Por exemplo, a magia não será ativada caso um companheiro do conjurador seja abatido, nem poderá *teletransportar* para qualquer outro lugar escolhido.

Foco: uma estatueta de marfim do deus Hyninn, no valor total de 1.500 PO. O personagem deve estar carregando a estatueta para a fuga funcionar.

Grito Enlouquecedor

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]; Nível: Loucura 8; **Componentes:** V; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** Criatura viva tocada; **Duração:** 1d4+1 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** sim

Com uma palavra incompreensível e o toque de uma mão envolta em magia negra, a cultista reduz seu oponente a um lunático histérico.

Esta magia provoca na vítima um ataque de histeria insana, fazendo com que corra de um lado para outro, guinchando e uivando. A criatura afetada larga o que estiver segurando e deve percorrer seu deslocamento total a cada rodada, em qualquer direção à sua escolha (mas em linha reta), a menos que seja detida.

Enquanto corre, a vítima sofre -4 de penalidade em sua Classe de Armadura, e em testes de resistência de Reflexos e Vontade.

Um Momento de Tormenta

Evocação; Nível: Fet/Mag 4, Tormenta 3; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Execução:** 1 rodada; **Alcance:** pessoal (veja adiante); **Área:** 45m de raio, +9m a cada 5 níveis; **Duração:** 1d6 + 3 rodadas +

concentração; **Teste de Resistência:** especial (veja adiante); **Resistência a Magia:** sim

O mago acuado não parece disposto a pedir clemência. Ele gesticula, pronuncia gestos proibidos. Nuvens de tempestade, escuras e rubras, formam-se logo acima. Não, ele não ousaria...

Durante algum tempo, acreditou-se que esta magia teria sido criada por um mago que retornou de uma área de Tormenta, trazendo consigo o conhecimento sobre como duplicar alguns de seus efeitos. Hoje, existe também a hipótese de que *um momento de Tormenta* seja na verdade uma criação do Lorde Gatzvalith, um meio engenhoso de espalhar a corrupção por Arton.

Na primeira rodada após a conjuração, uma nuvem rubra surge acima do conjurador, que pode manifestar um dos seguintes fenômenos aleatórios da Tormenta, à sua escolha: chuva ácida, neblina venenosa, calor infernal, frio implacável, ou tempestade elétrica. O nível de conjurador corresponde ao próprio personagem (e não, por exemplo, um druida de 20º nível, como diz a descrição da tempestade elétrica). Um novo fenômeno pode ser escolhido por rodada.

Esta magia pode ser conjurada apenas ao ar livre. Além disso, o próprio conjurador deve manter-se no centro do fenômeno enquanto a magia está ativa — se por qualquer razão o conjurador se mover, a magia é interrompida. Conjurar *proteção contra a Tormenta* sobre o conjurador de *um momento de Tormenta* (ou vice-versa) anula ambas as magias.

Componentes Materiais: um fragmento de matéria vermelha da Tormenta.

Percepção Temporal

Adivinhação; Nível: Fet/Mag 4; **Componentes:** V, G; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 rodada/nível

Enquanto a sanidade escoar devagar de sua mente, você consegue ver aquilo que seus oponentes farão nos próximos instantes.

Esta magia faz o conjurador adquirir, por algum tempo, a percepção temporal lefeu, que permite ver alguns momentos no futuro. Pela duração da magia, o conjurador soma seu modificador de Sabedoria como um bônus de intuição em suas jogadas de ataque, testes de resistência de Reflexos e Classe de Armadura.

Infelizmente, a mente humanóide não está preparada para perceber o tempo da mesma forma que os lefeu. Conjurar esta magia faz o conjurador adquirir 1d4 pontos de insanidade.

Proteção Contra a Tormenta

Abjuração; Nível: Fet/Mag 3; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Execução:** 1 rodada completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** não (inofensiva); **Resistência a Magia:** não (inofensiva)

O relâmpago cai dos céus sangrentos como um mortífero chicote de luz sangrenta, golpeando Katabrok com força suficiente para matar um elefante — mas o bárbaro não parece ter sido afetado. Satisfeito, ele faz um sinal positivo para o colega mago: “Vlad, até que suas bobagens mágicas às vezes podem servir para alguma coisa!”

Novo Deus Menor: Aharadak, o Devorador

Aharadak, o Lorde da área de Zakharov, vem recentemente angariando seguidores e espalhando sua fé corrupta. Ele já se tornou conhecido como o Deus da Tormenta. Não se sabe exatamente como Aharadak pode conceder magias divinas a seus clérigos, mas o fato é que cultistas do deus-monstro aberrante demonstram capacidades mágicas advindas de sua divindade profana.

Os desejos de Aharadak são ainda misteriosos, até mesmo para seus seguidores. Sabe-se que ele busca a corrupção de Arton, mas pouco além. Ele governa assuntos relacionados aos lefeu, loucura e devassidão. Aharadak é generoso com seus seguidores mais depravados, e imensamente criativo nos sofrimentos que inflige a seus inimigos.

Aharadak não demonstra a limitação normal de deuses menores de ter apenas um domínio. Em vez disso, seus servos podem escolher seu domínio entre três opções: Loucura, Mal e Tormenta. Servos de Aharadak adicionam +2 na CD de suas magias com o descritor medo.

Mais detalhes sobre deuses menores podem ser encontrados em *O Panteão*.

Esta magia fornece proteção contra certos fenômenos maléficos da tempestade mística. Ela combina efeitos das magias *proteção contra elementos* (ácido, eletricidade, fogo, frio) e *proteção contra a morte*, todas como se conjuradas sob efeito do talento metamágico Energia da Tormenta. Ou seja, esta magia protege contra chuva ácida, relâmpagos, chamas, nevascas e outros fenômenos da Tormenta, além de evitar o recebimento de níveis negativos. No entanto, diferente de magias afetadas pelo talento Energia da Tormenta, *proteção contra a Tormenta* não é efetiva contra energias normais.

A magia concede imunidade temporária contra ácido, eletricidade, fogo e frio provenientes da Tormenta (fenômenos ou ataques de criaturas). A magia pode absorver 12 pontos de dano dessas energias por nível do conjurador, até um máximo de 120 pontos no 10º nível. Caso exceda esse limite, a magia é descarregada.

A magia evita níveis negativos causados pelos efeitos permanentes enfraquecimento e morte lenta (veja em “Inferno na Terra”), e também causados por ataques especiais de criaturas da Tormenta. No entanto, não evita outras magias e efeitos mágicos de morte, *drenar energia* ou baseados em energia negativa. Caso a magia seja descarregada devido à absorção de dano de energia, a proteção contra níveis negativos também vai se esgotar.

Proteção contra a Tormenta também é eficaz contra os efeitos da magia *um momento de Tormenta*. Conjuradas sobre uma mesma criatura, as duas magias se anulam.

Conjurada por um mago da Tormenta (veja em “Novas Classes de Prestígio”), a magia recebe +1 de bônus em seu nível de conjurador.

Durante os primeiros anos de exploração da Tormenta, havia versões experimentais desta magia (que ainda podem ser encontradas em grimórios antigos), com uma considerável chance de falha (25%, menos 1% por nível do conjurador), reduzindo sua duração perigosamente (menos 1d8x10 min). Vidas valiosas de heróis foram perdidas devido a esse defeito. Mas, mesmo em sua forma precária, a magia foi de grande valia para exploradores em busca de mais informação sobre a tempestade rubra. Perceber a diferença entre uma versão antiga, falha, e a versão atual, requer um teste bem-sucedido de Identificar Magia (CD 12).

Os estatutos da Academia decretam que *proteção contra a Tormenta* deve ser ensinada (ou fornecida através de pergaminho) a qualquer pessoa ou grupo disposto a explorar áreas de Tormenta, em troca da promessa de um relatório (caso os exploradores sobrevivam). Exploradores da Tormenta são aconselhados a procurar pela Academia o quanto antes para adquirir, sem qualquer custo, a magia aperfeiçoada.

Componentes Materiais: um escudo de prata em miniatura.

Proteção Contra a Tormenta, em Massa

Abjuração; Nível: Fet/Mag 5; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Execução:** 1 rodada completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura tocada/nível; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** não (inofensiva); **Resistência a Magia:** não (inofensiva)

“Aproximem-se todos — diz a bela Raven Blackmoon — enquanto conjuro a magia. Pois aqueles que eu não puder tocar, também não poderei proteger.”

Esta magia é idêntica a *proteção contra a Tormenta*, mas afeta um número maior de criaturas.

Novos Domínios

Domínio da Tormenta

Deus: Aharadak (e outros Lordes que atraíam seguidores).

Poderes Concedidos: você recebe um talento [Tormenta] como talento adicional.

Magias do Domínio da Tormenta

- 1 **Amaldiçoar Água:** cria água profana.
 - 2 **Causar Insanidade*:** alvo recebe 1d8 pontos de insanidade.
 - 3 **Um Momento de Tormenta*:** simula alguns fenômenos da Tormenta.
 - 4 **Inseto Gigante:** transforma centopéias, escorpiões ou aranhas comuns em insetos gigantes.
 - 5 **Rajadas de Sofrimento*:** um raio/rodada, atordoa por 1d3 rodadas.
 - 6 **Névoa Mortal:** mata sem resistência (3 DV); com resistência (4 — 6 DV) ou dano de Con.
 - 7 **Destruição Rastejante:** enxame de insetos ataca sob seu comando.
 - 8 **Dedo da Morte:** mata um alvo.
 - 9 **Parar o Tempo:** você age livremente durante 1d4+1 rodadas.
- * Novas magias apresentadas neste livro.

Domínio da Loucura

Deuses: Nimb; Aharadak

Poder Concedido: você sofre –1 de penalidade em todos os testes de perícias baseadas em Sabedoria e testes de resistência de Vontade. Contudo, uma vez por dia, você pode ver e agir com a clareza da verdadeira loucura — adicione metade de seu nível de personagem em um único teste de perícia baseada em Sabedoria, ou teste de resistência de Vontade. Você deve escolher utilizar este benefício antes de fazer o teste.

Magias do Domínio da Loucura

- 1 **Confusão Menor:** uma criatura fica confusa durante 1 rodada.
 - 2 **Toque de Loucura*:** atordoa uma criatura por 1 rodada/nível.
 - 3 **Fúria:** concede +2 For e Con, +1 em testes de resistência de Vontade e –2 CA.
 - 4 **Confusão:** obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível.
 - 5 **Causar Insanidade em Massa*:** 1 alvo/nível recebe 1d8 pontos de insanidade.
 - 6 **Assassino Fantasmagórico:** ilusão apavorante mata alvo ou causa 3d6 de dano.
 - 7 **Insanidade:** o alvo sofre confusão contínua.
 - 8 **Grito Enlouquecedor*:** alvo larga o que está segurando, sofre –4 em CA e Reflexos.
 - 9 **Encarnação Fantasmagórica:** como *assassino fantasmagórico*, mas afeta até 9m.
- * Novas magias apresentadas neste livro.

Proteção das Armas

Abjuração; Nível: Fet/Mag 3; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Execução:** 1 rodada completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** não (inofensiva); **Resistência a Magia:** não (inofensiva)

Um brilho mágico percorre a armadura do samurai, assim como sua katana. “Está feito — diz o mago. — Agora, a Tormenta não vai enfraquecer sua espada ancestral.”

Esta magia evita que o equipamento mágico pessoal do alvo tenha seu poder reduzido pela Tormenta.

Em áreas de Tormenta, sem a proteção desta magia, armas e armaduras mágicas sofrem -2 de penalidade em seus bônus de melhoria. Itens com bônus de melhoria +2 ou +1 comportam-se como peças não-mágicas (mas ainda de qualidade obra-prima). Armas e armaduras com habilidades equivalentes a um bônus de melhoria perdem primeiro essas habilidades, e depois seus bônus de melhoria. Itens mágicos de outros tipos sofrem -4 de penalidade em seu nível de conjurador. Uma vez fora da área de Tormenta, todos os itens devem fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 10 +2 para cada dia inteiro de exposição). Em caso de sucesso, retornam ao normal ao sair da área. Em caso de falha, as penalidades são permanentes: os itens ficam danificados para sempre.

Apesar do nome, *proteção das armas* afeta armas, armaduras e outros itens mágicos pessoais, desde que sejam mantidos em contato com o alvo. Itens que por qualquer razão perderem esse contato (arremessados, deixados cair, entregues a outra pessoa...) deixam de ser afetados, mesmo que voltem para a posse do personagem dentro do período de duração da magia.

Proteção das Armas, em Massa

Abjuração; Nível: Fet/Mag 5; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Execução:** 1 rodada completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura tocada/nível; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** não (inofensiva); **Resistência a Magia:** não (inofensiva)

Talude emana uma aura mágica poderosa que envolve cada um dos Desafiadores, escudando seu equipamento mágico.

Esta magia é idêntica a *proteção das armas*, mas afeta um número maior de criaturas. Itens mágicos podem ser trocados livremente entre as pessoas afetadas pela magia, sem perder sua proteção.

Rajada de Força

Evocação; Nível: Fet/Mag 3; **Componentes:** V, G; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** médio (30m + 3m/nível); **Efeito:** raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude reduz à metade; **Resistência a Magia:** sim

Faíscas de energia que não parecem pertencer a este mundo crepitam entre os dedos do centauro feiticeiro, quando ele aponta a mão encrespada na direção do demônio lefeu.

Você dispara um raio de energia universal, não específica, contra seu alvo. O raio sempre atinge seu alvo e, como não pertence a nenhum tipo específico, esta energia pode ferir os lefeu, mesmo que a magia não seja afetada pelo talento metamágico *Energia da Tormenta*.

O raio causa 1d8 pontos de dano para cada dois níveis do conjurador (máximo 10d8). Um teste bem-sucedido de resistência de Fortitude reduz esse dano à metade.

Rajada de Sofrimento

Encantamento [Ação Mental]; Nível: Bardo 5, Loucura 5; **Componentes:** V, G; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** médio (30m + 3m/nível); **Efeito:** raio; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** sim

Reprimindo uma gargalhada enquanto completa a magia, o clérigo da Tormenta aponta sua mão para seu inimigo, e dispara pelo dedo uma rajada negra.

Esta magia torna você capaz de fazer um ataque de raio por rodada. Você deve ser bem-sucedido em um ataque de toque à distância para atingir seu alvo. Uma criatura viva atingida fica atordoada por 1d3 rodadas se falhar em seu teste de resistência.

Um personagem atordoado larga qualquer coisa que estiver segurando, é incapaz de realizar ações, sofre -2 de penalidade na CA e perde seu bônus de Destreza na CA.

Tolerância ao Horror

Abjuração; Nível: Clr 2, Drd 3, Fet/Mag 2; **Componentes:** V, G; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora/nível

Dryania murmura uma oração suave, macia, que conforta sua mente com luz branca e límpida. A loucura não poderá tocá-la agora.

Concentrando-se e focalizando sua mente, o conjurador protege-se contra os horrores da Tormenta e outras ameaças enlouquecedoras. Enquanto durar a magia, o personagem recebe +5 de bônus em testes de resistência de Vontade para evitar receber pontos de insanidade.

Toque de Loucura

Encantamento [Ação Mental]; Nível: Loucura 2; **Componentes:** V, G; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** sim

Sua mão brilha com uma luz púrpura e enervante, enquanto o cultista dos Lordes lekael estende o braço para infligir loucura com seu toque.

Com um ataque de toque bem-sucedido, você pode enevoar a mente de uma criatura viva por alguns momentos. Caso a criatura-alvo falhe em seu teste de resistência de Vontade, ficará atordoada durante 1 rodada por nível do conjurador.



A Companhia Rubra: Final

Ultrapassamos as montanhas e flutuamos para a planície medonha. Éramos carregados pela magia de Reynard. Estávamos invisíveis, inaudíveis, cercados por uma redoma mágica de proteção. Fallyse seguia-nos de longe, também protegida pelo poderio do mago. Shantall invocara os espíritos e criaturas de Allihanna para nos auxiliar, e éramos seguidos por animais monstruosos, unicórnios, espíritos das árvores e da natureza. Reynard invocara servos de outros planos, criaturas bizarras vindas dos Reinos dos Deuses e além, cada uma capaz de dizimar um pequeno exército. Nossas peles tinham sido transformadas em aço ou pedra ou madeira, prontas para repelir qualquer arma, nossos músculos haviam inchado de magia, éramos como armas vivas, impregnados de poder, e eu sabia que havia muito pouco em Arton que poderia fazer frente ao nosso grupo naquelas condições.

— Para onde? — disse Reynard em nossas mentes.

— Para a fortaleza — John respondeu da mesma forma. Eu podia sentir seu sorriso mesmo assim. — Eu disse; sempre há o escroto-mor no fundo da masmorra.

Seguimos, mais suaves que uma brisa, sobrevoando a planície, em direção ao bizarro castelo. Seu portão era uma boca enorme, suficiente para engolir um dragão, e era repleta de dentes do tamanho de lanças. Passamos pela bocarra, as armas prontas, sem que os demônios parecessem nos notar.

O interior da fortaleza era quente, latejante. Passávamos por dezenas de demônios, alguns parecendo servos, e outros, guardas. Suas formas eram variadas, mas todos lembravam insetos distorcidos, suas carapaças grossas reluzindo de muco. As paredes do castelo eram salpicadas de orvalho vermelho, sua cor tão forte que quase brilhava. Era a luz que havia por lá. Não luz; um contorno vermelho que delineava as formas, como se nossa visão montasse um quebra-cabeças a partir dos pontos que eram as gotículas. Estávamos num labirinto, mas Velk dizia que podia nos guiar.

— Eu sei onde ele está — falava o Galo Louco em nossas mentes. — Eu posso senti-lo.

Pensei que aquele era o ápice da existência de meu amigo até então.

Dobramos um corredor e passamos por um grupo peculiar de demônios. De alguma forma, eram altivos, tinham uma postura e um modo que não existiam nos outros de sua raça. Era algo indefinível, que parecia estranho num demônio da Tormenta. Percebi, então: era algo que eles copiavam do nosso mundo. Eles demonstravam algum sentimento — superioridade, orgulho, arrogância — algo que os outros pareciam ignorar. Seus corpos tinham saliências pontiagudas que lembravam adornos, e grandes saias de pele frouxa pendiam-lhes das costas e da cintura. Suas vozes de estalidos e chiados entoavam algo que parecia um cântico.

— São clérigos — disse a mente de Reynard.

Tudo se encaixou: ele tinha razão. A solenidade e seriedade daquelas criaturas era mesmo eclesiástica. Eram os servos do deus daquele lugar. Seguimos o caminho de onde vieram, e o instinto de Velk, e achamos o mestre daquele horror.

A criatura estava numa imensa câmara subterrânea, uma escavação circular por baixo da fortaleza. Emergimos de uma rampa esponjosa (a sensação era uma enorme língua) que nos levou para baixo, e vimos ela e seus adoradores. Eram dezenas de demônios da Tormenta, de todas as formas e tamanhos. Alguns pequenos como cães, outros grandes como ogros. Todos se curvavam para o maior daqueles horrores. O Deus da Tormenta era uma coisa enorme, alto como cinco andares, sustentado por uma dezena de pernas minúsculas distribuídas com simetria ao redor de seu estômago descomunal. Era todo inchado e repulsivo, suas placas, grossas como paredes, às vezes revelando uma carne gosmenta por baixo. Seus oito braços tinham tamanhos variados, mas todos acabavam em garras que mais pareciam lâminas, rebarbas e navalhas, e das palmas das mãos nasciam vinte ou trinta dedinhos gorduchos. Tinha três pares de asas nas costas, e o topo de seu tronco era recoberto de uma espécie de pétalas de carne frouxa, como pequenos mantos que pendiam livres de seus ombros. Tinha um enorme olho cercado de dentes no meio da barriga, e sua cabeça era um amontoado disforme de bocas e pêlos negros grossos. Senti a bile na garganta, meu corpo se revoltando contra aquela visão.

O espaço ao redor da criatura se retorcia, parecia tremer, puxando para direções impossíveis. Perdi qualquer noção de tempo, vi minhas unhas e cabelos crescerem desordenados, como se houvessem passado anos. Atrás do deus, estava fincada no chão uma lança, e dela fumegavam nuvens vermelhas, úmidas da chuva ácida. A lança gotejava Tormenta, e o espaço próximo a ela se distorcia mais do que em qualquer outro ponto. Era o centro daquilo tudo, era o lugar de onde brotava aquela área de Tormenta. Decidi que o Inconsequente iria parti-la.

A criatura se mexeu, sua massa esponjosa por trás da dureza das placas balançando livre. Súbito, senti a barreira mágica ao nosso redor se partir, nossas proteções mágicas se esvaziarem, estávamos visíveis e audíveis mais uma vez, e nossos aliados conjurados desapareciam. “Ele nos viu,” pensei de imediato. “Ele nos viu e está destruindo nossa magia, é hora de atacar.”

Ouvi um som abafado ao mesmo tempo em que todos os demônios se voltavam para nós, e vi que John caíra ao chão, seu rosto pálido e peito imóvel denunciando que estava morto. Ele matara John com um olhar, pensei, mas então vi que estava errado. A criatura não havia nos notado. Estava alheia, e eu percebi que, para ela, nós éramos menos que grãos de pó. Ele matara John só por existir.

— Atacar! — gritou o Galo Louco, correndo com sua grande espada sobre a cabeça.

— Não é a hora, John — rugiu Shantall, e suas mãos brilharam numa força sublime. A sala horrenda se encheu do poder de Allihanna, e John-de-Sangue voltou à vida.

— Odeio quando isso acontece — grunhiu o pirata.

Agarrei meu machado e investi contra o inimigo. À minha frente, Velk estava cercado por uma dezena de demônios, e girava como um ciclone, a espada esticada cortando as partes horrendas das criaturas. O Galo Louco gargalhava de pura felicidade. Ele havia nascido para aquilo, e parecia conhecer cada ponto fraco dos inimigos, atacando onde a carapaça era um pouco mais fraca, onde as placas deixavam entrever a carne macia e convidativa. Eu corria, mas sentia os metros se esticando sob meus pés, o espaço se contorcendo muito perto do mundo impossível da Tormenta. Mesmo assim, golpeava o nada, o ar profano daquele lugar, e sentindo a fúria me tomar de um prazer quase indecente. Urrei, mostrei minhas presas, desafiei aquele deus terrível. Ao meu redor, o salão explodia, os relâmpagos e o fogo de Reynard e as colunas flamejantes de Shantall. Ouvi o rugido de minha amante, enquanto ela se transformava em um monstro e retalhava os demônios. John-de-Sangue, redivivo e raivoso, saltara para os inimigos, mas estava preso no ar, num tempo distorcido em que seu salto se prolongava por minutos.

Um grito de uma voz limpa e afiada preencheu meus ouvidos.

— Glórienn!

Era Syrion. O elfo renascera tanto quanto John; brilhava mais uma vez com vida, golpeava em todas as direções, seus pés esfaçalhando as carapaças e suas mãos cortando cabeças como se fossem lâminas.

— Glórienn!

Eu seguia correndo pelo espaço infundável, meus olhos na lança que jorrava outro universo. Um demônio foi tragado pela distorção, seu corpo se alongou e tremulou e ele estava na minha frente, e parti-o ao meio com meu machado. Rugi de alegria, mostrei os dentes ao deus, pronto a devorá-lo.

De repente, o mundo acelerou ao meu redor, a distorção no espaço se quebrou e, por quaisquer leis incompreensíveis que regessem aquele universo, minhas pernas deram um passo de dez metros. Eu estava frente a frente com o Deus da Tormenta, senti seu cheiro impossível, vi as formas de uma geometria desconhecida que se desenhavam em sua carapaça. Gritei de dor, minha mente foi invadida pelo poder daquela criatura, fiquei paralisado, avassalado pela compreensão do que ele era. Minha consciência foi inundada por um nome:

Aharadak, o Devorador.

Era o nome do deus e, sem perceber, dirigi-lhe uma prece rápida. Tentei correr ao seu redor, a imensa criatura golpeando-me uma dezena de vezes com suas garras-navalhas, e senti meu sangue se despejar, meus ossos em contato com o ar fervente. Mantive meus olhos na lança, ignorei a dor e pensei apenas em quebrá-la. O deus ergueu-me do chão, e levou-me à sua cabeça cheia de bocas. Rugindo, golpeei-o com o machado, e consegui extrair um filete de sangue brilhante, mais vermelho do que tudo, cegante. As bocas aproximaram-se de mim, e Aharadak arrancou-me um pedaço do rosto. Ele me mastigava, destroçando um olho, moendo uma bochecha, dissolvendo

a cartilagem de meu nariz e quebrando minhas presas. Continuei rugindo, golpeando, e ao meu rugido se juntou um outro, mais forte, e o deus estremeceu com um golpe.

Era um leão descomunal, sua cabeça do tamanho de um cavalo, sua boca imensa repleta de dentes afiados. Era Shantall, minha amante. Pulou com as quatro patas e os dentes no estômago do deus, fez esguichar o sangue luminoso, e o corpo inteiro de Aharadak balançou. Cai no chão, enquanto todas as garras se concentravam em Shantall, e mais uma vez corri para a lança. Num passo, estava lá, senti o tempo e o espaço perderem o significado ao meu redor. Concentrei-me na fúria, rugi sem metade do rosto, coloquei toda a minha força no machado Inconsequente, e golpeei certo.

A lâmina do machado se esfacelou em mil pedaços.

Shantall urrou, e seu urro se transformou em grito de mulher, enquanto o deus esfaçalhava seu corpo, e ela voltava à forma linda, agora arruinada, de nagah. O Galo Louco abria caminho, ceifando cinco demônios de cada vez, avançando rumo ao deus. John-de-Sangue golpeava frenético, picotando os inimigos, e então soltou um grito de pura dor. No outro extremo do salão, Reynard conjurava destruição mas os inimigos avançavam, e chegavam nele. Três demônios seguraram o seu tronco, e um quarto arrancou-lhe o braço direito. John correu, abrindo caminho até o amigo.

Golpeei o deus com minhas mãos, batendo na carapaça e tentando rasgar-lhe as asas, pronto para morrer por suas garras. Mas ele não me atacou. Estava imóvel.

Ele não notava que eu estava ali.

Seu poder era tão grande que mesmo a minha força nada podia fazer. Eu era insignificante.

Um grupo de demônios voou em todas as direções e, por baixo deles, eu vi Syrion. O elfo tinha um rosto de aço impiedoso, e o chão ao seu redor estava coberto de pedaços de demônios.

— Glórienn!

Outra dezena de inimigos vinha em sua direção, mas ouvi o Galo Louco dizer:

— Syrion! Eu mato eles! Vá até o deus!

Os olhos de Syrion estavam no Deus da Tormenta. Se Velk odiava os demônios, Syrion odiava, mais do que tudo, aquela divindade, aquele ser que crescia enquanto sua deusa definhava. O elfo deu um salto que cobriu dezenas de metros, e pousou à frente de Aharadak.

Ouvi um grito e vi um jorro de sangue, e vi os pedaços de John voando para todos os lados. Reynard estava livre, sem um braço mas livre, mas seu amigo pagara com a vida. Morto pela segunda vez e, eu temia, para sempre.

— Vamos fugir! — gritou Reynard. Pela segunda vez naquele dia eu enxergava emoção genuína no seu rosto. Desta vez era medo.

Mas eu o ignorei, tinha um plano e tinha raiva, e precisava matar aquela coisa. Olhei Syrion, esperando ver o elfo

~~uma~~ furacão de punhos e pés como nunca antes, mas ele ~~estava~~ imóvel. Tinha os braços abertos e estendidos, o rosto ~~voltado~~ para cima, os olhos encharcados, e estava imóvel.

— Glórienn, confio em você — dizia o elfo. — Entrego-me a você. Sei que seu poder vai nos salvar. Sei que pode vencê-lo.

Era impossível para Syrion vencer o deus, eu sabia, mas ele era um tolo por achar que sua deusa iria intervir. Vi que eu estava sozinho, que o elfo não serviria para nada, e então vi um brilho maravilhoso em suas costas.

Uma luz branca, pura, um cheiro de chuva e folhas, uma luminescência que se alargava cada vez mais, e revelava um paraíso do outro lado. Glórienn ouvira. A Deusa ajudava seu filho. A fenda se alargou, meu coração bateu forte com a certeza da vitória, Syrion deu as costas ao Deus da Tormenta e virou-se para olhar o paraíso.

E viu o vermelho.

Havia o vento limpo, as folhas, o perfume, as árvores. Aquele era o reino de Glórienn. Mas, a alguns metros na paisagem bela, estendia-se uma área de Tormenta, coberta por nuvens escarlates. Os demônios brotavam daquele inferno no paraíso, corriam para a fenda e atropelavam-se de ânsia, e alcançaram a fenda, e alcançaram Syrion, e o arrastaram, berrando.

Ouvi um som terrível, que fez meus ouvidos sangrarem, e soube que o deus estava rindo.

Eu estava em suas costas, eu era insignificante, minúsculo demais para lhe preocupar. Ignorei-o também: voltei-me para a lança, estendi meus braços e agarrei seu cabo que escorria Tormenta.

O tempo e o espaço convulsionavam tão perto daquele objeto. Senti-me do tamanho de um rato, senti-me grande como um castelo. Senti minha vida toda ao mesmo tempo, memórias e realidades e futuros. Meu corpo foi remodelado pelas distorções, borbulhando e escorrendo e ondulando. Fui transformado pelo tempo em frenesi. Senti meus pelos brancos e quebradiços, senti meus músculos arrefecendo, senti o peso dos anos que corriam em um instante. A presa que me sobrava caiu, junto com meus cabelos. Arranquei a lança do chão, o portal por onde se derramava o universo, ergui-a sobre a cabeça e golpeei o deus.

As paredes racharam com a força de seu urro, quando a ponta, que vomitava um mundo impossível, penetrou-lhe nas costas. Eu sempre me julgara um estúpido, capaz de lutar e pouco mais, mas minha idéia dera certo: a criatura ondulava, retorcia-se, e era tragada pela ponta da lança. Assim como aquele universo jorrava, Aharadak estava sendo arrastado de volta para lá.

O deus desapareceu, eu deixei a lança cair, minhas mãos corroídas pelo vermelho que gotejava. A lança estremeceu no chão, e vi os primeiros fiapos da criatura fluindo de novo para o nosso mundo, o deus retornando. Ouvi a gargalhada de triunfo de Velk; o Galo Louco matava os demônios alegremente, comemorando meu feito.

— Reynard! — gritei, com minha voz enfraquecida de velho. — Leve-nos embora!

O mago não disse nada, só cerrou os dentes, gesticulando com a única mão que lhe restava os movimentos familiares da magia de transporte. O ar iluminou-se ao seu redor, e nada aconteceu. A Tormenta bloqueara seu poder.

— Lamentável — Reynard controlou-se, os olhos em lágrimas, o ombro jorrando e os demônios correndo em sua direção. — Mas eu tenho outra magia.

Corri até ele, pronto para lutar com as mãos de ossos aparentes, enquanto o deus já fluía da lança até a metade. Eles estavam próximos demais, suas garras quase já tocavam os mantos vermelhos e a pele negra do mago, e a primeira das criaturas erguia um braço recoberto de carapaça, quando seu tronco foi partido em dois. O Galo Louco era um redemoinho, um dançarino frenético de morte, e eu nunca o vira tão feliz. Cheguei até ele, pronto para lutar, mas repeliu-me com um chute.

— Saiam daqui! — gritava meu amigo. — Saiam daqui! Eu seguro eles!

Ergui-me do chão, onde a bota de Velk tinha me depositado, e fiz nova menção de combater.

— Não vou deixá-lo aqui, Velk — murmurei.

— Saiam daqui! Saiam daqui! Eu estou em casa!

E estava. Matava apaixonado, enamorado de sua violência, num estado de graça e, finalmente, completo.

— Eu estou em casa!

Reynard respirou fundo, e disse, em voz impassível:

— Eu desejo que deixemos este lugar em segurança.

O chão sumiu debaixo dos meus pés, o mundo ficou branco e depois negro, e nós estávamos fora da área de Tormenta. Numa colina verde (eu havia me esquecido como era a cor verde), à vista da capital do Reinado, Valkaria.

Desmaiei na relva, e dou graças a todos os Deuses por isso.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Reynard divulgou seus achados para o Rei-Imperador e outras pessoas importantes. Eu passei alguns dias bebendo, lembrando-me de Shantall e da águia Fallyse, que nós abandonamos no inferno. Foi o fim da Companhia Rubra.

Reynard continua trabalhando contra a Tormenta, em pesquisas e análises. Eu vendi um de meus castelos e recolhi-me ao outro, onde me enfurnei para escrever esta história. A batalha contra Aharadak foi há uma semana, e já estou quase acostumado a ser um velho.

Às vezes penso em voltar lá, mas estou muito cansado, moderado, repleto de amigos mortos. Acho que o melhor que posso fazer pela Companhia Rubra, a moldura da minha juventude, é mesmo escrever isso, e contar sobre como fomos invencíveis, ferozes, apaixonados, felizes.

Eu era feliz, quando era jovem.



TORMENTA

Os otimistas acham que a Tormenta vem de outro plano. Os pessimistas acham que esse plano é o inferno. Mas mesmo os pessimistas estavam sendo otimistas demais.

Arton vive sob a ameaça da Tormenta. Seus relâmpagos e chuva ácida, seus demônios sanguinários, sua sombra vermelha e maligna. Após anos de espera, **ÁREA DE TORMENTA** enfim revela toda a verdade sobre a tempestade rubra. E ela é muito pior do que se imaginava...

Este livro contém:

- A história da Tormenta, desde sua criação proibida pelos deuses até as mais recentes descobertas sobre suas metas e objetivos.
- As aventuras da Companhia Rubra, heróis épicos que desafiam a Tormenta.
- Detalhes sobre terrenos, fenômenos, construções e até mesmo a Anti-Criação nativa da Tormenta.
- Tudo sobre os lefeu, o povo da Tormenta, desde as castas mais baixas até os invencíveis Lordes da Tormenta, com estatísticas de jogo completas.
- Lefou, os meio-demônios da Tormenta, uma nova raça para personagens jogadores.
- Dezenas de novos talentos (incluindo os poderosos talentos da Tormenta) e classes de prestígio.
- Novas armas, magias e itens mágicos, incluindo artefatos lefeu e simbiontes.

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria.



14

ISBN 978858913421-7

