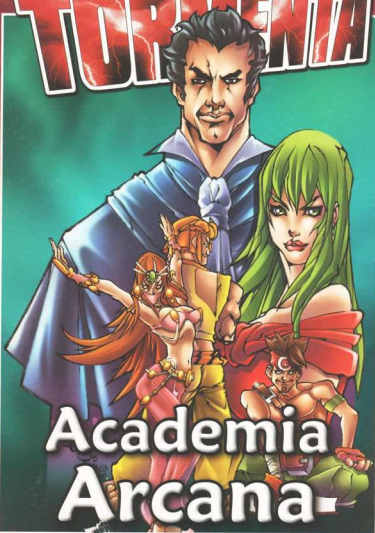


TORRENTA



Academia Arcana

Cassaro · Saladino



DISTRIBUA ESTÁ CÓPIA E POR FAVOR, NÃO A VENDA!

AFINAL VOCÊ NÃO PAGOU NADA POR ELE.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:

Principalmente ao nosso amigo Smarth, que teve a paciência necessária para scanear este material.

A TODOS os membros da comunidade A CAIXA DE PANDORA - DOWNLOADS, e também a todos que de alguma forma contribuem para o crescimento do RPG no Brasil.

LEMBRE-SE

APOIE O RPG BRASILEIRO

Se você realmente gostou deste livro, procure comprá-lo assim que possível. Preserve o direito autoral e motive os autores e editoras a trazerem novos materiais RPG para o Brasil.

Está é somente uma cópia para emonstração e preservação dos materiais em um meio que não será passivo da detoriação do tempo.

CRÉDITO

Publicação: Editora Jambó
Escrito por: Marcelo Cassaro e Rogério Saladino
Arte: Denise Akemi, Eduardo Francisco, Erica Awano,
Marcelo Cassaro e Wellington Dias

A Wizards of the Coast e aos criadores do Dungeons & Dragons pelo sistema de RPG mais jogado do planeta.



A CAIXA DE PANDORA - DOWNLOADS

Comunidade do Orkut: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=36117678a>

TORMENTA

Criação e Desenvolvimento para D20:
Marcelo Cassaro e Rogério Saladino.

Arte: Denise Akemi, Eduardo Francisco, Erica Avano,
Marcelo Cassaro e Wellington Dias.

Quadrinhos: Denise Akemi e Rogério Saladino.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Capa: Eduardo Francisco e Salvatore Aiala.

Revisão: Guilherme Del Svaldi e Leonel Caldeia.

Inspiração nas regras do jogo *Dungeons & Dragons* © criado por Gary Gygax e Dave Arneson, e *Dungeons & Dragons* © criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison. "d20 System" e o logo "d20 System" são marcas registradas da Wizards of the Coast, e são usados de acordo com o d20 System License versão 3.0. Uma cópia desta Licença pode ser encontrada em www.wizards.com.

Este livro é publicado sob a Open Game License.
Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 32.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer escola de magos real é pura coincidência. A propósito, torneios disputados com quatro bolas podem ser divertidos de jogar, mas impossíveis de assistir!

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9888 de 14/12/73.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.
Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sacramento Leite, 631 • Porto Alegre, RS • CEP 90050-170
Fone/Fax (51) 32261426 • jambo@jamborg.com.br
www.jamborg.com.br

ISBN: 85-89134-14-8

Publicado em dezembro de 2005

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Salbach Machado CEB-10728

C40a Cassaro, Marcelo
Tormenta D20 system: academia arcana / Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, arte de Erica Avano [et al.]; revisão de Guilherme Del Svaldi. — Porto Alegre: Jambô, 2005.
32p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG I. Marcelo Cassaro.
II. Rogério Saladino. III. Del Svaldi, Guilherme. VI. Título.

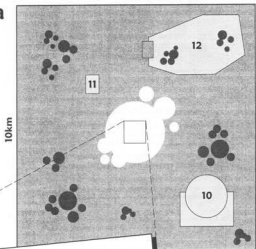
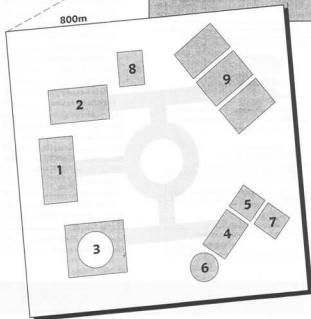
CDU 794.681.31(020)

Sumário

Mapa da Academia Arcana	2
Formas de Acesso	3
Período Letivo	4
Testes de Admissão	4
O Campus	5
Pontos Principais	6
Administração	6
Templo de Aulas Teóricas	6
Biblioteca e Área de Estudos	6
Centro de Testes	6
Laboratório Alquímico	7
Observatório	7
Necrotério	7
Enfermaria	8
Alojamento dos Alunos	8
Complexo Esportivo	8
Vila dos Professores	8
Zoo	9
As Tendências e os Grêmios	9
O Teste de Proficiência	10
As Raças	10
As Classes	12
Personalidades	13
Os Professores Seniores	13
Geófilas, Mago da Terra	13
Nereus, Mago da Água	14
Ignatius, Mago do Fogo	14
Zéphyro, Mago do Ar	14
O Magnífico Taandus	14
Madame Blavatsky	15
Thaenrus, o Lich	15
Nervus Benignus	15
Lady Esplenda	16
Alguns Alunos	16
Raschid, Gênio Zelador	18
Novos Talentos	18
Gênios	20
Nova Raça: Meio-Gênios	21
Novas Classes de Prestígio	23
Guerreiro Mágico	23
Mago-ranger	24
Mestre Mabou-jatu	26
Wynna, Deusa da Magia	27
Novas Magias	29
Novos Itens Mágicos	30
Open Game License	32

Semi-plano da Academia Arcana

1. Administração
2. Prédio de Aulas Teóricas
3. Biblioteca e Área de Estudos
4. Centro de Testes
5. Laboratório Alquímico
6. Observatório
7. Necrotério
8. Enfermaria
9. Alojamentos dos Alunos
10. Complexo Esportivo
11. Vila dos Professores
12. Zôo - Área de Contenção de Espécimes



Todo conjurador de Arton já ouviu falar da fabulosa Grande Academia Arcana, onde a magia é ensinada como qualquer outra disciplina acadêmica. Lá, um mago perseverante pode conquistar seus poderes sem se arriscar em masmorras escuras ou lutar contra monstros e dragões. Tudo sob o olhar atento de Talude, o Mestre Máximo da Magia, um dos dois maiores magos viventes do mundo.

Convidado pela própria Deusa da Magia para servir ao seu lado, ele preferiu recusar o poder divino para continuar mostrando aos habitantes de Arton as maravilhas de Wynna. Orgulhosa, a deusa concedeu a Talude uma bênção: enquanto estiver em sua Academia, ele será imortal. Por isso, mesmo se a Tormenta devorar Arton e toda a vida se extinguir do mundo, é bem possível que Talude ainda esteja ali para ensinar artes místicas aos interessados...

Logo no princípio da invenção de Arton, decidimos que este teria certas diferenças dos mundos clássicos de fantasia. Uma das primeiras é que não haveria um arquimago supremo, como Merlin, Gandalf ou Elminster. Haveria dois. Exponentes máximos da magia arcana, eternos rivais pelo título de Maior Mago do Mundo.

Ambos são autores de realizações inigualáveis pelo progresso da humanidade. Vectorius ergueu uma cidade voadora que viaja entre os mundos, proporcionando comércio entre povos e culturas cuja existência nem mesmo era conhecida. O Mercado nas Nuvens é um milagre dos céus, levando preciosidades de outras terras para todo o Reinado. Mas o Senhor de Vectora é um homem prático, desapassionado, severo. Não é temente à Deusa da Magia. Ele acredita que a magia arcana é um poder precioso, restrito a poucos escolhidos que saibam usá-la com responsabilidade.

Seu adversário, Talude, é totalmente contrário a esse pensamento elitista. Favorecido pela própria Wynna, o Mestre Máximo da Magia sabe que sua arte maravilhosa deve ser partilhada com todos, sem restrições. Para isso, ele lidera uma prodigiosa Universidade de Magos, uma instituição destinada

a prover ensino arcano. Aqui, qualquer pessoa apta pode se tornar um conjurador.

Seja bem-vindo a ACADEMIA ARCANIA, um suplemento completo sobre este lugar fantástico. Desde a primeira edição do livro básico de TORMENTA, esta é uma parte de Arton que não desenvolvemos muito — um erro agora corrigido.

A Academia é apresentada aqui como um elemento independente, que você pode utilizar não apenas em TORMENTA, mas também em qualquer outro cenário, ou ainda como um mini-cenário completo. Para o Mestre, este livro oferece informações sobre o funcionamento da escola, seus locais e personalidades mais importantes. Para o jogador, detalhes sobre personagens de todas as tendências, raças e classes, além de uma nova raça, novas magias, itens mágicos, talentos e classes de prestígio.

A Academia é um lugar de ensino, de preparação para futuras aventuras. Mas é também um lugar de desafios e perigos, onde tudo pode acontecer. E onde tudo acontece!

Formas de Acesso

A Academia é formada de estruturas construídas por gênios, em uma pequena porção de terreno extraída do Reino de Wynna. Esse semipiano pode ser alcançado através de uma variedade de meios.

Portais de Entrada: vários pontos do Reinado e de terras além abrigam portais planares fixos que levam à Academia. Essas passagens raramente são chamativas: uma das primeiras instaladas em Valkaria, por exemplo, fica em um casebre de aspecto humilde onde uma placa diz apenas "Escola de Magia" — como centenas de outras. Em seu interior há apenas uma escrivaninha, uma cadeira e outra porta na parede oposta, transada magicamente. Ela pode ser aberta através de uma palavra mágica secreta, conhecida apenas pelos frequentadores da Academia.

Numerosos outros portais semelhantes podem ser encontrados em outras grandes cidades do Reinado, e também em outros mundos. O portal mais recente foi instalado na Cidade Suspensa de Prendick, nas terras além-mar conhecidas como Reinos de Moreania.



Os portais funcionam em via dupla, também permitindo a saída da Academia. Contudo, os alunos, em geral, podem sair apenas aos finais-de-semana. Cada portal é vigiado por dois guardas (geralmente um guerreiro 2/mago 2 e um mago 4), ambos sob efeito constante da magia *ação isolativa*, mantendo o contato mental com todos os outros guardas do campus.

Magias: *portal* e *ação planar* funcionam normalmente. *Porta dimensional*, *teletransporte* e outras magias menores de transporte geralmente não permitem alcançar o campus. Para maior facilidade de acesso, existe ainda a magia *portal para o saber*, com a função específica de levar à Academia (veja em "Novas Magias").

Itens Mágicos: todos os professores e outros funcionários da Academia possuem uma *chave de Wynnus* (veja em "Novos Itens Mágicos"). O item é também oferecido, em situações especiais, para visitantes que não sejam capazes de conjurar *portal para o saber*, e nem tenham fácil acesso a um dos portais fixos.

Período Letivo

Alunos de todas as partes de Arton rumam para a Academia a fim de se candidatar. Ser diplomado garante um bom cargo como mago real, conselheiro, chefe de tropas, chefe estrategista ou mago de combate na maioria das cidades do Reinado — além de acesso a magias e conhecimentos difíceis de se obter em qualquer outro lugar.

Os pupilos da Academia recebem vantagens, oportunidades e ensino de excelente qualidade com os melhores mestres vivos (ou não...) da arte. O preço é acessível: 20 peças de ouro no ato da matrícula e mais 20 PO mensais. Há ainda um programa de bolsas de estudo para alunos de poucos recursos, mas para isso é preciso ser bem-sucedido em um exame bastante rigoroso (normalmente exigindo variados testes de Conhecimento, CD 22).

O curso dura quatro anos. Durante esse período, o aluno é responsável da Academia, recebendo moradia, alimentação, ensino e outras necessidades básicas. O aluno pode interromper o curso quando desejar, com a devida autorização da diretoria, para retomá-lo mais tarde.

O sistema é de internato; os alunos estudam e praticam todos os dias, do nascer ao sol até pouco antes do anoitecer — exceto aos domingos e tardes de sábado. Nesses dias de folga, é permitido aos alunos usar os portais livremente.

Quando um aluno não retorna a tempo para as aulas, em muitos casos ele é simplesmente teletransportado para seu lugar habitual na sala de aula e advertido. Ninguém sabe ao certo como isso é possível, uma vez que magias de *teletransporte* não funcionam para entrar na Academia: suspeita-se que os gênios sejam os responsáveis.

Testes de Admissão

Para ser aceito como aluno, além de pagar as taxas de manutenção e admissão, o candidato precisa se submeter aos Testes de Admissão, realizados em quatro etapas. Os resultados são divulgados no dia seguinte à realização de cada etapa.

Os Testes acontecem uma vez por ano, pouco antes do Dia do Reencontro — o aniversário da fundação de Valkaria e principal feriado de Deheon. Esse feriado indica o início das Festividades da Colheita, que atraem visitantes de todas as partes do Reinado, e marca o fim da primavera e início do verão.

Vectora, o Mercado das Nuvens, costuma estar apertado em Valkaria nessa época. Seu prefeito Vectorius, como todos sabem, é o grande rival de Talade pelo título de "Maior Mago do Mundo". Rumores maldosos dizem que Vec seria responsável por algumas fraudes e sabotagens que ocorrem eventualmente durante os Testes de Admissão...

O Teste de Aptidão: serve simplesmente para descobrir se um aluno tem potencial para a magia arcana, ou pelo menos adquirir conhecimentos teóricos a seu respeito. Consiste de um exame escrito que garante um patamar mínimo de inteligência e capacidade para lidar com conceitos abstratos, idéias exóticas e raciocínio lógico. Todas essas qualidades são essenciais para o bom aprendizado de magia.

Durante a prova, o candidato deve demonstrar domínio



de assuntos específicos em diversas áreas. Por exemplo, em Matemática, deve demonstrar conhecer as bases de aritmética e conversões de medidas; em Geografia deve mostrar saber sobre os pontos cardeais, aspectos físicos do continente artiano, as nações do Reinado e assim por diante.

É essencial que o candidato saiba ler e escrever em Valkar, o idioma padrão do Reinado. Aqueles que não dominam o idioma, ou que não sabem ler ou escrever, devem antes adquirir essas habilidades com pontos de perícia.

Em termos de jogo, o Teste de Aptidão exige um teste de Inteligência contra CD 12 e um teste de Conhecimento (arcano) contra CD 14. Pode-se escolher 10 em ambos, mas não escolher 20. Ser bem-sucedido nestes testes é fundamental mesmo para aqueles que conjuram magias com base em outra habilidade (como feitiçeiros e bardos) e para membros de outras classes.

O Teste de Moral e Ética: não exatamente um teste, esta etapa é destinada a descobrir qual a tendência de cada estudante. As leis de Wynna pregam que toda e qualquer pessoa — do mais nobre herói ao mais desprezível vilão — tem direito à bênção da magia arcana. Portanto, quase nenhum aluno é barrado ou eliminado nesta fase, mas suas verdadeiras motivações são reveladas publicamente; este fato, por si, leva a maioria dos candidatos mal-intencionados à desistência.

Durante uma entrevista realizada com um dos professores Seniores, cada candidato é submetido a magias de *detectar o bem, detectar o mal, detectar a ordem e detectar o caos*. O candidato também passa por uma revista cuidadosa em busca de itens mágicos ou magias que dissimulam tendências, geralmente realizada através de *detectar magia e dissipar magia*.

Para dificultar ainda mais qualquer fraude, a entrevista é realizada em uma área tratada sob efeito da magia *zona da verdade*, e os Seniores fazem testes constantes de Sentir Motivação (com um modificador total de +15 a +18). Casos bem-sucedidos de fraudes são raros, embora alguns já tenham sido registrados.

O Teste de Perigo: a natureza deste teste não é muito clara, exceto talvez para seus realizadores. Aqui os candidatos são reunidos em pequenos grupos de tendências compatíveis (já reveladas no teste anterior) e colocados diante de um desafio qualquer, que em muitos casos lembra uma incursão a uma masmorra.

O local escolhido normalmente será uma ruína ou outra construção abandonada na cidade onde o teste é realizado. Os candidatos recebem então uma missão simples — geralmente alcançar uma determinada cênara e resgatar um item. Cada candidato recebe um item mágico (pergaminho, varinha, cajado...) capaz de lançar cento número de magias poderosas (normalmente entre 3º e 5º nível).

Masmorras preparadas para este teste contêm monstros ilusórios ou falsos, mas às vezes criaturas reais são empregadas. Aparentemente, o objetivo do teste é descobrir a eficiência com que os candidatos utilizam os recursos mágicos à sua disposição. Estudantes de magia não interessados em seguir carreira como aventureiros muitas vezes protestam contra o exame.

O cenário da masmorra é clássico, mas não o único Teste de Perigo conhecido. Muitas vezes a missão envolve simulações de desastres naturais (terremotos, inundações, erupções vulcânicas...), conflitos (guerras entre reinos, invasões goblinóides, ataques de monstros...) ou complicações mágicas (reverter efeitos de experimentos nocivos, anular feitiços de magos insanos...). Um teste famoso entre os veteranos chama-se "*Kohgaishi Maná*", em que os alunos enfrentam um dragão, depois três, depois cinco, e assim sucessivamente.

O Teste de Talude: por fim, cada candidato aprovado nos testes anteriores recebe uma autorização especial para visitar a Academia e ser entrevistado por Talude em pessoa. A capacidade do arquiímago de conversar com centenas de candidatos em uma única manhã é algo que apenas a magia pode explicar.

Na maioria dos casos, Talude apenas fala sobre amenidades e faz perguntas inofensivas enquanto contempla uma pintura da deusa Wynna em seu escritório (ou contempla a própria candidata entrevistada, quando é bonitinha). Alguns suspeitam que Talude esteja secretamente conjurando poderosas magias de adivinhação enquanto fala; outros suspeitam que ele nem mesmo esteja ali, deixando apenas uma ilusão no lugar.

Algumas entrevistas são dramáticas: houve casos de candidatos expulsos à base de *bola de fogo* e *mlépagas*, outros foram teletransportados para lugares tão distantes que levaram anos para voltar, alguns foram transformados em membros de outras raças (geralmente mais inofensivas), com a promessa de que seriam devolvidos ao normal após sua permanência na Academia; e uns poucos simplesmente nunca mais foram vistos. As motivações de Talude são conhecidas apenas por ele próprio. Talvez nem por ele...

Ao final da entrevista, Talude revela se o candidato está aprovado ou não. O candidato aprovado — agora aluno — tem um mês para sua preparação, preenchendo os diversos requerimentos, providenciando o pagamento da matrícula e mudando-se para seu alojamento na Academia.

O Campus

Embora seja muitas vezes associada à cidade de Valkaria, onde o primeiro portal foi instalado, a instituição fica em outro plano de existência.

A Academia é sediada em um semiplano, um tipo de bolsão dimensional à margem da realidade conhecida. Foi concedido a Talude pela Deusa da Magia, e as estruturas da Academia erguidas pelos seus amigos gênios — poderosas criaturas extradimensionais que o arquiímago conheceu durante antigas jornadas. O semiplano fazia parte de Magika, o Reino de Wynna, e por esse motivo apresenta numerosos efeitos mágicos curiosos.

O semiplano é um quadrado com dez quilômetros de lado; tem esse formato geométrico por ter sido literalmente "cortado" de outra realidade. Não há estruturas ou pontos de interesse perto das bordas: quando alguém se aproxima da fronteira e tenta atravessá-la, é magicamente transportado para o lado oposto.

O terreno da Academia é uma vasta planície verdejante, com árvores e pequenos bosques, alguns contendo animais mágicos nativos de Magka (mas nenhuma criatura perigosa). O céu é azul e o clima muito agradável, com dias e noites iguais a Anton, assim como chuvas ocasionais e estações do ano correspondentes — para não prejudicar o ciclo normal das plantas e criaturas que lá vivem. Em ocasiões especiais, a Academia é temporariamente presentada com os céus multicoloridos e múltiplos sóis de Magka. Animais (ou alunos) que necessitem de ambiente especial têm seus casos examinados individualmente.

O campus propriamente dito é formado por um conjunto de prédios, torres e palácios no centro da planície. Todas as estruturas foram construídas pelos gênios com materiais mágicos próprios, o que possibilita reerguer em poucos minutos qualquer parte danificada ou destruída — uma medida necessária quando se lida com magos em treinamento. Alguns gênios permanecem na Academia durante certo tempo, atuando como funcionários e zeladores. Raschid, um dao (gênio da terra), é o zelador mais conhecido; como ele costuma ser visto em vários locais do campus ao mesmo tempo, muitos alunos acreditam na existência de numerosos "Raschids".

Todas as magias conjuradas no semiplano da Academia estão sob efeito do talento metamágico Magia Inofensiva (veja em "Novos Talentos"). É possível conjurar magias que causem dano normal, mas estas ocupam o lugar de magias dos níveis superiores.

Pontos Principais

Administração

Ao atravessar um portal de entrada ou usar a magia *portal para o saber*, o viajante surge diante deste prédio — na verdade um grandioso templo em honra a Wynna, patronessa maior da Academia. Após passar por um conjunto de portas imensas, há um enorme salão com numerosas estátuas da deusa e duas escadas serpenteando até o andar superior. Portas laterais levam a um vasto auditório.

Em seus três andares, o Prédio da Administração também abriga escritórios onde funcionários resolvem problemas burocráticos e (como era de se esperar) administrativos, além de arquivos sobre alunos e notas.

Cada professor Sênior, responsável por uma "cadeira" (uma definição que abrange vários assuntos ensinados), tem um escritório próprio neste prédio, todos com portas dimensionais permanentes levando a suas respectivas residências na Vila dos Professores. Talude ocupa a sala da diretoria na maior parte do tempo, onde resolve os problemas da Academia.

Neste prédio também são realizadas palestras e cursos nos auditórios, que comportam até 120 pessoas cada — exceto um auditório central mágico, que comporta qualquer número de espectadores. Todos os anos, no início do período letivo, ocorre aqui uma palestra de boas vindas dos professores aos novos alunos.

Templo de Aulas Teóricas

Aqui são ministradas quase todas as aulas para novos alunos. É um prédio relativamente comum, com três andares repletos de salas de aula, onde cabem até quarenta alunos cada. Os alunos obedecem a uma tabela de horários, deslocando-se de sala em sala para cada aula, onde o respectivo professor aguarda.

Este prédio também abriga uma Sala de Almozarife, para o zelador, e uma Sala dos Professores, onde ficam guardadas anotações e materiais didáticos.

Biblioteca e Área de Estudos

Aqui estão guardados quase todos os livros (comuns e grmóticos) da Academia. Sem dúvida alguma, esta biblioteca reúne a maior coleção de tomos arcanos conhecida em Anton. Toda e qualquer magia conhecida pode ser encontrada aqui, bem como qualquer assunto da atualidade (e alguns não tão atuais assim). Testes de Conhecimento realizados aqui recebem, após 144 horas de pesquisa, +6 de bônus de circunstância.

Muitos livros são raros e de valor inestimável, proibidos para os alunos. O funcionário responsável é um bardo aposentado de nome Isbin, um apaixonado por livros. Isbin é atencioso, metódico e dedicado, mas por vezes se perde a falar quando o assunto envolve livros. Os alunos acham-no enfadonho e dificilmente acreditam que ele já foi um bardo aventureiro.

No interior da Biblioteca está a Área de Estudos, um pátio central onde os alunos podem fazer pesquisas e anotações sem serem incomodados. Mesas e cadeiras estão dispostas em uma praça com árvores frutíferas.

Certas áreas estão sob efeito permanente da magia *núvens*, visando propiciar melhores condições de estudo e concentração (além de dificultar o uso de magia).

Centro de Testes

Nem só de teoria vivem os alunos da Academia Arcana! Magias precisam ser testadas, exercitadas e praticadas para que os futuros magos se familiarizem com elas. Quatro torres são destinadas a proporcionar ambientes controlados e seguros para esse fim.

O maior dos laboratórios, o Centro de Testes, é o local onde as magias são efetivamente praticadas. Suas salas de tamanhos diversos são preparadas para exercer efeitos variados (que terminam assim que o conjurador deixa a câmara):

Câmaras de Poder Elevado (ou Reduzido): estas câmaras reduzem ou elevam o nível de conjuradores, de -2 a +4.

Câmaras Metamágicas: cada uma destas câmaras permite ao conjurador lançar qualquer magia como se estivesse sob efeito de um talento metamágico correspondente. Assim, na Câmara da Magia Maximizada, todas as variáveis numéricas da magia são elevadas ao máximo. As magias não precisam ser memorizadas ou conjuradas como sendo de níveis superiores.

Câmaras Planares: cada câmara, quando ativada, re-

produz as condições ambientais de outros mundos ou planos. Uma vez que certos planos são extremamente hostis à vida humana, sua ativação requer autorização especial.

Câmara da Magia Inesgotável: nesta câmara especial, uma magia pode ser conjurada repetidas vezes sem desaparecer da memória. Alunos mais problemáticos, com dificuldade para dominar certas magias, realizam algumas sessões aqui (talvez por esse motivo o lugar seja também conhecido como "Câmaras dos Fracassados").

Como medida de segurança, os corredores têm armários contendo poções de cura e de recuperação de habilidades, varinhas de cancelamento de magia e pergaminhos de *teletransporte* que levam à Enfermaria.

Quando algum tipo de magia "escapa" do Centro de Testes — como animais invocados, por exemplo — um alarme soa. Em segundos, Talude, o zelador Raschid ou algum professor Sênior aparece para controlar a situação.

Laboratório Alquímico

Muito parecido com o Centro de Testes, o "Alq.lab" é onde conceitos são testados e comprovados. Aparelhagens completas de tubos de ensaio, frascos, recipientes, máquinas estranhas e componentes exóticos estão instalados aqui. Praticamente qualquer ingrediente que se acredite possuir propriedades estranhas, mágicas ou comuns pode ser encontrado no Laboratório.

Testes de Ofícios (alquimia) realizados aqui recebem +4 de bônus de circunstância.

Observatório

Criada pelo próprio Talude, o Observatório — também chamada de Câmara dos Cristais — é um importante instrumento dentro da Academia Arcana. Trata-se de uma sala circular com uma espécie de fosso raso em seu centro, repleto de cristais de cores variadas que brilham intermitentemente com a enorme força mística contida em seu interior.

Sua principal função é neutralizar e inibir a manifestação de forças arcanas vindas de uma criatura colocada dentro do fosso.

Reações motoras também são parcialmente inibidas, e o objeto de estudo permanece em estado de semi-consciência. O campo gerado pelos cristais também permite estimular sensações e observar as reações do alvo. Isto acontece de uma forma muito parecida com sonhos, com a diferença de que estas imagens podem ser observadas através de meios específicos, como uma *bola de cristal*, por exemplo.

Uma criatura na câmara permanece sob efeito da magia *estase temporal*, como se estivesse parada por um décimo de 20º nível. A vítima permanece em uma espécie de transe semelhante ao sono, que não causa nenhum mal (mas também não recupera Pontos de Vida, dano por contusão ou dano em habilidades).

Os cristais da câmara têm propriedades de monitoramento, e podem simular sobre a vítima os efeitos das seguintes magias: *analisar encantamento*, *detectar o bem/mal/caso*, *ordem*, *detectar magia*, *detectar morte-vivos*, *detectar pensamentos*, *detectar venenos* e *visão da verdade*. Para usar essa habilidade, o usuário deve ter bem-sucedido em um teste de Identificar Magias (CD 20 + nível da magia que quer simular). Caso o teste falhe, o usuário da câmara poderá tentar novamente no dia seguinte.

Talade também costuma empregar os poderes da câmara para observar pessoas e lugares distantes. Para esse propósito, o lugar funciona como uma *bola de cristal* (simula a magia *vidência* com CD 20) com *compreender idiomas*, *visão no escuro*, *mensagem*, *ler magias*, *idiomas*, *ver o invisível*, *detectar o bem/mal/caso*, *detectar pensamentos* (CD 17) e *telepatia*. Além disso, qualquer magia conjurada no interior da câmara recebe os benefícios de qualquer talento metamágico (apenas um, à escolha do usuário) sem que seja necessário memorizá-la ou conjurá-la como sendo de níveis superiores.

Somente os mais respeitados membros do corpo docente da Academia Arcana têm autorização para utilizar a Câmara, e sempre sob a supervisão de Talade.

Necrotério

O Necrotério foi construído atendendo a pedidos de Thananus, o lich. Nesse prédio sombrio são conservadas partes de corpos humanos e semi-humanos para estudo. Além de



corpos e partes, alguns mortos-vivos menores (como zumbis e esqueletos) também são massados aqui.

Todos os corpos e partes são obidos legalmente. Alguns são doações voluntárias, enquanto outros pertencem a gladiadores mortos na Arena Imperial. Em alguns casos, a Academia paga por corpos de falecidos por pragas ou doenças, com consentimento da família. Desnecessário dizer que essa prática, assim como a própria existência do Necrotério, não é vista com bons olhos por vários clérigos.

O Necrotério não é aberto a qualquer aluno. Estudantes podem entrar apenas acompanhados por um professor Sênior. O escrivão de Thanatos, situado aqui, é o único que não fica no prédio da Administração.

Enfermaria

Quem lida com magia, é claro, corre riscos. Envenenamento por ingredientes tóxicos, ataques de animais invocados, danos por magias malsucedidas... Como medida cautelar, a Academia mantém instalações adequadas para administrar primeiros socorros a alunos (e professores) feridos.

Uma clériga de Lena está sempre presente na Enfermaria, mas geralmente é apenas uma acólita. Casos mais graves são levados diretamente ao templo principal de Lena, em Valkaria, através de um portal próprio. A Ordem de Lena designa acólitas novatas para plantões de seis horas na Enfermaria. Jovens sacerdotisas da Deusa da Cura temem muito esses plantões, devido às coisas estranhas que costumam acontecer...

Testes de Cura realizados aqui recebem +4 de bônus de circunstância.

Alojamento dos Alunos

A Academia utiliza o sistema de internato: os alunos estudam durante o dia todo (ou à noite toda, conforme sua

raça) e dormem em alojamentos no próprio campus.

Três prédios abrigam os alojamentos masculinos, femininos, e a Área de Convivência, onde ficam o Refeitório (com a Cozinha), a Sala de Jogos, a Lavanderia e o Salão Principal, onde há um mural de informações, convocações, horários de aulas e caixas postais para os alunos.

Normalmente cada aposento abriga dois alunos, que têm liberdade para decorar seus quartos como quiserem (pôsteres de Niele e Lonnie são populares, mas confiscados pelo zelador Raschid assim que descobertos). Alguns quartos são tratados magicamente para imitar ambientes especiais — como quartos com água salgada para elfos-do-mar.

Os alunos têm direito a café da manhã e duas refeições diárias. As regras de comportamento nos alojamentos são rígidas, mantidas por Raschid.

Complexo Esportivo

"*Mens Sana in Corpore Sano*" ("mente sadia em corpo sadio") foi o provérbio de origem extraplanar que Talude usou para justificar a construção do Centro Esportivo da Academia, que fornece golpões e equipamento para qualquer tipo de esporte — incluindo uma piscina, uma pista de corridas e um estádio de jogos, com arquibancadas suficientes para comportar todos os alunos.

Este complexo muitas vezes é usado para sediar treinos de combate e duelos entre magos (nem sempre autorizados pela administração). Torneios variados entre os Grêmios também são realizados aqui.

Vila dos Professores

Qualquer professor ou pesquisador pode, se desejar, morar em uma casa confortável fornecida pela Academia, em uma pequena vila não muito distante do campus. A Academia permite que as residências sejam modificadas de acordo com

Níveis de Experiência

Um herói conquista novos níveis de experiência vivendo aventuras. Ele precisa correr riscos, vencer desafios, enfrentar situações de grande perigo. Além de fama, glória e tesouros mágicos, suas vitórias também permitem que desenvolva ainda mais suas habilidades e poderes.

Estudo e treino só permitem que um personagem seja de 1º nível. Os poderes que tem nesse momento já representam algum tempo de treinamento inicial — mas, de modo geral, não é possível ganhar mais níveis sem se aventurar. Um oficial veterano pode treinar em uma academia militar durante a vida toda, mas ainda será apenas um guerreiro de 1º nível; por outro lado, um jovem herói que viaja pelo mundo derrotando monstros pode conquistar muitos níveis em alguns anos, conforme a intensidade de seus desafios.

A Academia Arcana é uma exceção a esta regra, pois seus alunos podem ganhar níveis de experiência enquanto estudam. Isso acontece porque a instituição oferece meios sobrenaturais para que seus estudantes aprendam e treinem em condições quase reais — incluindo simulações ilusórias, e até excursões ocasionais a masmorras verdadeiras. Os riscos são menores, mas existem, e permitem que magos e membros de outras classes conquistem níveis conforme progredem.

O avanço é mais seguro, mas também mais lento. Durante um período lento de quatro anos, um aprendiz aplicado pode avançar um nível por ano, indo do 1º ao 5º nível — quando então se forma. Não é possível exceder esse nível na Academia, embora um personagem ainda possa viver aventuras e continuar visitando a instituição.

as preferências e necessidades de cada professor. As poucas residências vazias são utilizadas para hospedar visitantes ou estudantes especiais.

Zôo

Originalmente, o Zôo (antes chamado de "Área de Contenção de Espécimes") era apenas um galpão contendo jaulas para criaturas em estudo. Com o tempo, o número de espécimes aumentou e exigiu um prédio auxiliar com características mais específicas, medidas de segurança e ambientes especiais.

Hoje em dia, além do Galpão Principal e Prédio Auxiliar, o Zôo ocupa grande parte do semiplano da Academia, incluindo uma área com cativéis em fossos e uma "alameda" de jaulas, onde animais podem ser observados pelos alunos e professores.

Certas partes do Zôo são proibidas aos alunos — como o Centro Avançado de Pesquisas de Tormenta, onde estão alguns espécimes vivos das criaturas terríveis que assolam as áreas de Tormenta. Esses espécimes são, sem sombra de dúvida, os exemplares mais valiosos da Academia. Seus cativéis são guardados com as mais potentes magias de proteção.

As Tendências e os Grêmios

"A magia é mais importante que a vida. A vida não deve ser negada a ninguém. Portanto, a magia também não deve ser negada a ninguém."

Esta citação dos devotos de Wynna demonstra a infinita generosidade — ou inconseqüência, como dizem alguns — da Deusa da Magia. Toda e qualquer pessoa ou criatura tem o sagrado direito de usufruir desta força maravilhosa. Negar o acesso de qualquer pessoa ao ensino da magia é considerado criminoso pela deusa.

A Academia existe com o propósito de oferecer magia àqueles que a buscam. Foi um presente da deusa para Talade, um instrumento para levar as artes arcanas a todos que se mostrem habilitados. Os bons e os maus. Os leais e os caóticos.

A administração reserva-se o direito de barrar alunos que não mostrem uma aptidão mínima para a magia arcana. No entanto, recusar estudantes com base em sua tendência é terminantemente proibido. A instituição está aberta a todos — e precisa lidar com o fato de que seus alunos podem pertencer a qualquer tendência moral ou ética. Os Grêmios existem com esse objetivo.

De acordo com sua tendência, identificada magicamente no momento da admissão, os alunos são inscritos em quatro grandes Grêmios:

Grêmio da Justiça (LB, LN, NB): também conhecidos como "Mocinhos" ou "Paladinos", são os alunos que demonstram maior senso de justiça e generosidade, os favoritos



dos professores. Seu brasão exibe um cavaleiro de armadura, com magia emanando da mão direita. Membros deste grupo recebem +2 de bônus em testes de Diplomacia realizados na Academia.

Grêmio da Vilania (LM, LN, NM): os assim chamados "Turanos" são conhecidos por maus-tratos contra outros alunos, especialmente aqueles que demonstram fraqueza. Exceto por este fano, em geral seguem as normas e não causam problemas. Seu brasão exibe a figura de um dragão vermelho. Membros deste grupo recebem +2 de bônus em testes de Intimidar na Academia.

Grêmio da Liberdade (CB, CN, NB): são também chamados de "Espíritos Livres", ou apenas "Malucos", e são conhecidos por sua alegria e indisciplina — são os maiores bagunceiros da Academia. Um cavalo selvagem está em seu brasão. Membros deste grupo recebem +2 de bônus em testes de Blefar na Academia.

Grêmio da Crueldade (CM, CN, NM): os infames membros deste grêmio são mais conhecidos como "Monstros", e mandam sob vigilância constante. Não apenas tentam burlar todas as regras como também prejudicar ativamente

mente outros alunos. Em seu brasão há um dragão negro. Membros deste grupo recebem +2 de bônus em testes de Disfarces na Academia.

Os Grêmios são flexíveis; um personagem Leal e Neutro pode pertencer ao Grêmio da Justiça ou da Vilania — neste caso, a escolha pertence ao próprio aluno. Personagens Neutros são livres para escolher qualquer Grêmio. Personagens jogadores normalmente fazem parte dos Grêmios da Justiça ou da Liberdade.

Em cerimônias e outras ocasiões formais, os alunos usam uniformes que trazem o símbolo de seus respectivos Grêmios. No dia-a-dia, usam um pequeno broche metálico oferecido pela Academia, também com o brasão do Grêmio. Preparar uma imitação desse broche segue as regras normais da perícia Falsificação, mas em geral engana apenas alunos novatos (um simples teste de Obter Informação contra CD 10 permite descobrir a qual Grêmio alguém realmente pertence).

A Academia promove numerosos torneios e competições entre os Grêmios, com premiações em itens mágicos menores. No final do ano letivo, cada membro do Grêmio com maior número de vitórias é condecorado com um item mágico no valor de até 1000 peças de ouro.

O Teste de Proficiência

O Teste de Proficiência anual marca o momento da progressão, quando os alunos recebem um novo nível de experiência e passam para o ano seguinte.

Este teste é especialmente preparado para cada aluno, ou grupo de alunos: uma equipe clássica de heróis aventureiros é colocada em uma situação de risco (real ou simulado; os alunos não sabem a diferença). Conforme seu desempenho, são aprovados e recebem um novo nível de experiência. Estudantes bem-sucedidos são também presenteados com itens mágicos especiais, exclusivos da Academia, que comprovam seu grau de escolaridade (veja em "Novos Itens Mágicos").

A forma mais comum de testar alunos é enviando um grupo para explorar uma masmorra com Nível de Desafio adequado. Devidamente equipada, a turma é conduzida até a entrada por um instrutor responsável, que então apresenta instruções mais específicas (por exemplo, "resgatar a estatuetta do Dragão Perolado") e aguarda seu retorno.

Ninguém sabe exatamente como tudo ocorre a partir de então — os mestres da Academia guardam bem esse segredo, a fim de manter a autenticidade do teste. Alunos veteranos dizem que o instrutor observa tudo através de uma bola de cristal. Outros garantem que qualquer aluno em grande perigo será *não-reportado*. Outros suspeitam que o teste inteiro seja uma

ilusão, sem perigo real, e outros ainda dizem que é tudo autêntico, não há salvaguardas, e que muitos aprendizes nunca retornam...

O Teste do Vento: após concluir uma aventura ou masmorra de ND 1, os alunos atingem o 2º nível de experiência, são aprovados para o 2º ano e condecorados com um *amuleto do conhecimento arcano*.

O Teste da Água: concluindo uma aventura ou masmorra de ND 2, os alunos atingem o 3º nível, são aprovados para o 3º ano e condecorados com um *anel da graça das águas*.

O Teste da Terra: vencendo uma aventura de ND 3, os alunos atingem o 4º nível, são aprovados para o 4º ano e condecorados com um *maná dos dias*.

O Teste do Fogo: vencendo uma aventura de ND 4, os alunos atingem o 5º nível, concluem o curso e são condecorados com o *bastão do favor de Wyrna*.

Cumprindo sua missão com sucesso, os alunos bem-sucedidos são premiados em uma grande Cerimônia de Graduação, que encerra o ano letivo.

Nem todos os Testes de Proficiência envolvem masmorras ou combates, inclusive porque muitos estudantes não estão interessados em ser aventureiros. Conforme as perspectivas de cada aluno, muitas vezes haverá um exame teórico convencional, com questões orais e escritas, ou uma apresentação diante dos professores Seniores. Qualquer aluno pode optar por estes exames não-combativos, embora recebendo premiações diferentes daqueles que visitam as masmorras.

As Raças

Os humanos dominam o mundo conhecido, mas não quando o assunto é magia arcana — embora consigam praticá-la, essa jovem raça está longe de ser a mais habilidosa ou experiente no assunto. Elfos, sprites, gênios e meio-gênios demonstram muito mais familiaridade com esse poder.

Membros de todas as raças e culturas conhecidas (e muitas desconhecidas) podem ser encontrados na Academia, estudando ou lecionando. Devido aos portais de acesso existentes em outros mundos, numerosas criaturas extraplanares são mantidas como estudantes de intercâmbio ou espécimes para estudos (sendo que, às vezes, é difícil saber a diferença).

Anões: por sua aversão natural à magia, anões magos conseguem ser quase tão raros quanto anões sem barba. Aqueles que, por alguma razão, acabam se tornando praticantes das artes arcanas ou demonstram poderes mágicos não demoram a ser banidos de Doherrim. Boa parte destes plebeus acaba procurando a Academia, onde seu talento natural será valorizado.

Centaurros: este povo das planícies não tem tradição



de magia arcana, e muitas vezes teme magos. Assim como os anões, apenas indivíduos especiais em sua cultura procuram o ensino de magia.

Elfos: com a penda de sua própria nação — e a maior parte de seus tesouros mágicos —, membros desgarrados do povo de Glintenn tentam recuperar o contato com sua arte maravilhosa. Ainda que a magia dos humanos seja considerada grossa por elfos, muitos deles frequentam a Academia.

Elfos Negros: alguns representantes desta raça não-nativa de Anion, vindos de outros planos, residem na Academia. Apesar ter superado seu egoísmo e crueldade raciais, mas mesmo assim despertam as suspeitas dos outros alunos. Muitos pensam que eles estão aqui realizando algum plano secreto para sua deusa maligna.

Elfos-do-mar: este povo bárbaro quase nunca pratica qualquer forma de magia, e nem mesmo tem contato amistoso com gente do "mundo seco". Membros desta raça estudando na Academia podem ser contados nos dedos de uma só mão.

Gnomos: não existem em Anion como raça nativa, mas alguns raros indivíduos frequentam as aulas, sendo especialmente atraídos pela arte da alquimia. São quase sempre confundidos com halflings ou goblins, um fato que os irrita muito.

Goblins: são racialmente incapazes de usar magia arcana e, portanto, raros aqui. Alguns, no entanto, nascem livres dessa limitação (graças ao talento Conquista da Magia; veja em *Tormenta D20: Guia do Jogador*, "Parte 1: Personagens"), e podem ser magos.

Halflings: os pequeninos em geral não apresentam a disciplina necessária para dominar magia arcana, mas são extremamente curiosos sobre esse poder incrível. É comum que frequentem a Academia durante um ano ou dois, então desistam do curso — ou mudem para outra carreira.

Humanos: são aqueles que se adaptam mais rapidamente aos elementos fantásticos da Academia; já são considerados "veteranos" mesmo quando acabam de chegar. Uma vez que o ensino é orientado para atender múltiplas raças (e nem sempre conseguindo), os humanos tendem a conseguir me-

lhores notas e desempenho superior nos testes.

Meio-Elfos: neste lugar onde não existe intolerância racial e todos vivem em paz (isto é, menos os elfos negros...), meio-elfos sentem-se em casa. Um grande número deles procura a Academia apenas pela alegria de estar com amigos. Pela mesma razão, eles costumam ser os piores alunos...

Meio-Gênios: neste ambiente onde o poder mágico é valorizado, os Filhos de Wynna gozam de grande respeito. Aqui eles também aprendem a conviver com membros de outras raças, aceitando melhor suas limitações e aprendendo a trabalhar em equipe.

Meio-Orcs: seu sangue humano com certeza permite que sejam conjuradores arcanos, mas um meio-orc tem limitações raciais severas, que o colocam sempre um passo atrás dos outros estudantes. Apenas os mais perseverantes insistem em ser magos, feitiçeiros ou bardos; os demais acabam adotando outras classes.

Minotauros: são, talvez, a raça menos propensa de todas a frequentar uma Academia Arcana. Este povo guerreiro e orgulhoso venera a força física, e considera a magia um recurso de covardes. No entanto, como ocorre com os goblins, alguns entre eles nascem "amaldiçoados", e precisam encontrar um lugar onde consigam lidar com o problema.

Moreaux: a recente inauguração de um portal planar na Cidade Suspensa de Prendick, na Ilha Nobre, vem permitindo às pessoas-fera do povo Moreau frequentar a Academia. Suas feições animais são colorindo ainda mais as salas de aula...

Nagahs: são uma presença elegante, desfilando suas formas sinuosas pelo campus. Fêmeas da raça são mais comuns aqui — praticamente não há machos. Nagahs gostam de participar de atividades mais artísticas, como peças teatrais, concertos, exposições...

Sprites: é verdade que são criaturinhas altamente mágicas, com potencial para desenvolver poderes grandiosos; contudo, sprites também são espíritos livres, e não conseguem seguir a rotina ou as regras de uma escola. Aqueles que estão na Academia procuram mais diversão e menos lição.



As Classes

A Academia é amplamente conhecida como uma instituição de ensino de magia. Isso leva a pensar que apenas conjuradores arcanos como magos, feiticeiros e bardos podem frequentá-la. Muito pelo contrário.

Membros de todas as classes conhecidas estudam aqui. Ainda que seu ensino seja concentrado no aprendizado da magia, a Academia coloca quaisquer jovens aventureiros em contato com grandes mistérios sobrenaturais, sem a necessidade de explorar masmorras ou derrotar monstros para obter esse conhecimento. Claro, também é verdade que algumas de suas atividades conseguem ser tão ariscadas quanto visitar uma masmorra...

Bárbaros: quase nenhum bárbaro confia em magia, muito menos em magos (na verdade, a maior parte dos bárbaros prefere matar magos à primeira vista). De fato, há pouquíssimos deles na Academia. Alguns destes raros indivíduos talvez tenham testemunhado uma grande demonstração de poder arcano, e ficaram curiosos sobre sua origem. Outros buscam aprender sobre magos malignos para combatê-los melhor. E outros só querem aprender a ler e escrever...

Bardos: além de conhecimento arcano para realizar suas magias, bardos encontram nas bibliotecas da Academia um imenso repertório de histórias, canções, poesias e outras peças de arte e entretenimento. O acervo local de tratados sobre lendas, monstros, itens mágicos e outros assuntos fantásticos também permite ao aprendiz desenvolver sua habilidade de Conhecimento de Bardo, auxiliando seus colegas aventureiros no futuro.

Clérigos: obviamente, o culto à Deusa da Magia é mais forte aqui que em qualquer outro ponto de Arton — a própria Wynna de tempos em tempos visita o campus pessoalmente, proporcionando aos devotos uma chance sem igual de contato com sua divindade.

No entanto, graças a uma espécie de "intercâmbio religioso", clérigos de outras crenças também estudam aqui; são enviados por suas respectivas ordens para aprender e, mais tarde, transmitir o conhecimento adquirido. Jovens sacerdotes de Khamry, Tanna-Tob, Valkaria, Tenebra e Lin-Wu são especialmente comuns.

Druidas: o ambiente agitado da Academia com certeza não combina com o recluso dos druidas. No entanto, aqueles que vencem esse obstáculo encontram oportunidades para conhecer os mais variados animais e monstros, incluindo criaturas de outros planos. Os jardins do campus, povoados de seres mágicos, são os locais de descanso preferidos pelos alunos que seguem esta carreira.

Feiticeiros: quando você já nasce com poder mágico no sangue, seu maior desafio é aprender a dominar esse poder. Feiticeiros podem conjurar grande número de magias, mas conhecem poucas; a Academia é o lugar ideal para que consigam aprender novas magias à medida que seu poder cresce. De fato, quando uma criança demonstra qualquer tipo de poder arcano, seus pais pensam seriamente em

enviá-la para a instituição — para sua própria segurança, e também para a segurança da família.

Guerreiros: a Academia oferece treinamento em combate como parte de suas atividades esportivas, embora seja considerado fraco se comparado ao treino de uma escola militar ou ordem de cavaleiros. Por outro lado, aqui um aspirante a guerreiro tem contato com numerosas armas exóticas, incluindo peças que pertencem a raças e culturas quase perdidas. Conhecimento sobre efeitos mágicos e criaturas estranhas também são de grande valia para quem usa a espada.

Ladinos: a Academia não tem muito a oferecer para um ladrão tradicional (exceto, talvez, a chance de ser capturado ou desintegrado tentando roubar alguma coisa...). No entanto, ladinos muitas vezes procuram o lugar para aprender sobre armadilhas mágicas, cuja fabricação depende de conhecimento arcano. Aqui também um ladino pode dominar a habilidade de Usar Instrumento Mágico.

Magos: com certeza formam a maior parte do corpo estudantil — mas, surpreendentemente, seu número não ultrapassa 50% do total de alunos. A Academia oferece especialização em todas as grandes escolas (incluindo a necromancia) e meios para a aquisição de quaisquer talentos metamágicos. Além disso, as magias mais perigosas e destrutivas podem ser praticadas em condições controladas e (quase) seguras.

Grimórios são considerados objetos pessoais, não fornecidos pela Academia. Todo candidato a mago deve possuir seu grimório antes da admissão (um grimório em branco tem 100 páginas e custa 15 PO).

Monges: não há mosteiros na Academia, e o ensino de artes marciais é superficial — muitos mestres de Tama-ra ainda relutam em ensinar seus segredos milenares a estrangeiros.

No entanto, na Academia reside o único mestre vivo conhecido de *mafo-jata*, uma estranha técnica de luta que combina magia e combate desarmado. Essa técnica teria sido criada no Reino de Wynna, e pode ser dominada apenas por praticantes com poder mágico.

Paladinos: aqui treinam alguns dos raríssimos paladinos de Wynna conhecidos no mundo. Estes guerreiros santos da magia apresentam métodos e poderes diferentes do paladino clássico (veja adiante em "Paladino de Wynna"), e são muitas vezes designados para liderar ou acompanhar expedições. No entanto, é muito raro encontrar paladinos de outras divindades estudando aqui.

Rangers: para um caçador de monstros, esta é a grande chance de conhecer seus adversários sem a necessidade de enfrentá-los diretamente — pelo menos não até conquistar poder e experiência suficientes para a empreitada. Convenhamos, um ranger que escolha "dragões" como Inimigo Predileto no 1º nível não tem lá muita chance de abater um deles tão cedo. Mas na Academia, ele poderá estudar os hábitos, anatomia, ecologia, idioma, pontos fracos e outros tópicos importantes sobre sua presa, como preparativo para o momento do combate real.

Personalidades

Além de Talude e Vladislav (já vistos em *Tormenta D20: Guia do Mestre*), a Academia conta com um grande número de figuras interessantes, sendo algumas delas apresentadas a seguir.

Os Professores Seniores

Sênior. Em Arton, este título tem um valor muito mais profundo que em qualquer outro mundo — pertence a um grupo seleto que inclui os maiores magos deste mundo. Eles devotam suas vidas (ou sua não-vida, em um caso particular) à pesquisa, ao estudo e ao ensino das artes místicas a todos que almejam ser magos, obedecendo ao desejo de Wynna. São o Corpo Docente da Grande Academia Arcana.

Ser um professor Sênior é uma grande honra, além de trazer vários benefícios. Os Seniores são conhecidos e respeitados em todo o Reinado e, em especial, em Deheon.

Em Valkaria, esses grandes mestres são tidos quase como lendas. É um respeito bem justificado, pois cada professor é um expoente em sua área. Poucos magos em Arton dominam tão bem os assuntos nos quais os Seniores se especializam. Talude não poupou esforços para localizar e contratar os melhores dentre os melhores.

Além de benefícios mais mundanos — como altos salários e prestígio —, os Seniores também contam com certas habilidades especiais.

Imunidade de Sênior (Sob): cada Sênior é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência contra magias que pertençam à sua própria escola ou elemento. Ignatus, por exemplo, é sempre bem-sucedido em testes de resistência contra magias baseadas em fogo.

Magia Ilimitada (Sob): no território da Academia, os Seniores podem conjurar qualquer de suas magias conhecidas sem limite de utilizações diárias, e sem prepará-las antecipadamente.

Acesso Ilimitado: os Seniores têm acesso a praticamente todas as magias conhecidas em Arton (ou seja, todas as que constam no *Livro do Jogador* e em *Tormenta D20: Guia do Jogador*), exceto algumas reservadas apenas ao próprio Talude. Eles podem conjurar praticamente qualquer magia permitida para seu nível.

Itens Mágicos: os Seniores têm acesso a todos os itens mágicos descritos no *Livro de Regras Básicas II* e em *Tormenta D20: Guia do Jogador* (exceto artefatos). Suas habilidades apresentadas adiante são naturais, sem ajustes por itens mágicos.

Os Seniores raramente deixam a Academia. Eles comandam grupos menores de magos espe-

cialistas em suas áreas, que são os verdadeiros professores — embora os próprios Seniores também atuem como mestres.

Confira no site da editora (www.jamborpg.com.br) um *web-enhancement* gratuito com as fichas dos professores Seniores!

Geófilus, Mago da Terra

Depois de anos como aventureiro, este experiente mago dedicou-se ao estudo de magias relacionadas ao elemento terra, com tamanha dedicação que sua fama como especialista no assunto é quase lendária. Entre os magos da terra conhecidos, apenas Vectorius pode superá-lo. Não foi surpresa que Talude o convidasse para integrar o corpo docente: a surpresa foi ele aceitar!

Geófilus é conhecido por seu temperamento anti-social, distante e sombrio. Na verdade essa impressão é falsa, deve-se a um problema auditivo (ele sofre -4 de penalidade em testes de Ouvir) que o impede de ouvir bem o que as pessoas dizem. Além disso, Geófilus é um homem enorme, com ombros largos, feições duras e severas, intimidando quem não o conhece.



Apesar da aparência "pétreo", Geófilus é atencioso e paciente (embora um tanto vagaroso), e não guarda qualquer ressentimento ou mágoa. Dizem na Academia que "nem um bardo halfling é capaz de irritar Geófilus". Outro boato diz que ele teria uma divergência com Zéphyro, mas o Mago da Terra refuta esse rumor como sendo bobagem.

Geófilus: Humano Mago 19; For 14; Des 14, Con 16, Int 20, Sab 16, Car 12; Leal e Neutro.

Nereus, Mago da Água

Este mago tem uma história curiosa, pois antes foi marinhairo! Abandonou a carreira anterior devido a um incidente (que ele não comenta com ninguém) e tomou-se um grande estudioso dos mares e oceanos. De alguma forma (que ele também não revela), adquiriu a habilidade de respirar sob a água antes mesmo de entrar para a Academia.

Nereus tem cabelos lisos e expressão lânguida, levando muitos a pensar que na verdade seja um elfo ou meio-elfo. É bem-humorado, sempre disposto a trocar ideias. Pouca coisa parece deixá-lo irritado ou nervoso. Um excelente conversador, com voz agradável e memória excepcional, frequentemente é escolhido como orador para eventos sociais (quando Lady Esplenda não está disponível, claro).

O Mago da Água parece gostar de irritar Ignatus (o que não é muito difícil). Conta-se que, graças à influência de Nereus, um elfo-do-mar foi aceito na Academia, e ele seria responsável por esse aluno em especial.

Nereus tem o subtipo Aquático e a qualidade Anfíbio, que o permite respirar livremente debaixo d'água, e oferece deslocamento Natação igual a seu deslocamento normal e +8 de bônus em testes de Natação (realizado apenas em situações de risco).

Nereus: Humano Transmutador 17; For 12, Des 16, Con 13, Int 18, Sab 16, Car 16; Caótico e Bondoso.

Ignatus, Mago do Fogo

Um dos mais impulsivos e geniosos professores da Academia, Ignatus chega a ser um pouco temido pelos alunos. Fala alto e facilmente perde a paciência quando contrariado — para logo em seguida recuperar a compostura. Costuma-se dizer que, quando fica nervoso, o professor começa a pegar fogo *literalmente*.

Ignatus tem cabelos ruivos e pele clara. Mas, quando está bravo — principalmente ao discutir com Nereus — fica vermelho e respira pesado, exalando fumaça pelas narinas.

Um detalhe curioso é que Ignatus adora ver, fazer, criar ou produzir fogo. Em seus aposentos pessoais tem uma enorme lareira sempre acesa e vários objetos como lâmpadas, lanternas e velas acesas — encantadas de forma que não se esgotem nunca. A visão das chamas parece acalmar esse mago tão impulsivo. Como precaução, os aposentos próximos são magicamente tratados para resistir ao fogo.

Ignatus odeia Nereus, o Mago da Água. Aparentemente,

a intensidade desse ódio não é recíproca, pois Nereus costuma fazer troça do "Esquentadinho" (um carinhoso apelido que faz Ignatus *literalmente* cuspir fogo). Alguns magos mais antigos comentam qualquer coisa sobre algo que aconteceu durante a juventude de ambos...

Ignatus: Humano Invocador 16; For 12, Des 11, Con 16, Int 20, Sab 14, Car 14; Caótico e Bondoso.

Zéphyro, Mago do Ar

Exceto talvez pelo próprio Tabade, Zéphyro aparenta ser o mais idoso professor da Academia (isto é, o mais idoso professor *me*). Este simpático velhinho tem cabelos e barbas brancas encaracoladas, e enormes olhos azuis. Embora seus sentidos sejam quase sobrenaturais, é tão distraído que chega a esquecer o nome do próprio Tabade! Suas frases mais típicas são "Como?" "Me desculpe, o que disse?" e "Poderia repetir?".

Quando Zéphyro consegue se concentrar o bastante, mostra conhecimentos impressionantes sobre magia e teorias envolvendo ar, som e elementais. Parece não haver nada que ele não saiba nessa área. O problema é fazê-lo lembrar e manter uma mesma linha de raciocínio por mais de dois minutos...

As aulas de Zéphyro são muito temidas pelos alunos — não por intimidação da parte do professor, mas pela didática (ou falta dela)! É realmente difícil seguir seu raciocínio, ou mesmo permanecer acordado. Zéphyro parece não reparar nessa sua... peculiaridade. Se repara, esquece rapidamente.

O Mago do Ar está sempre falando sozinho (ou com seres elementais invisíveis, quem sabe?) e tem enorme satisfação em conversar com halflings ("centurinhas agradáveis, não?").

Zéphyro: Humano Transmutador 17; For 8, Des 16, Con 13, Int 21, Sab 15, Car 16; Leal e Bondoso.

O Magnífico Taandus

Completamente diferente da imagem tradicional do mago com mantos de cores sóbrias, "Taandus, o Magnífico" mais parece um bardo epicalhafoso. Usa roupas caras e vistosas, sendo considerado uma das pessoas mais bem-vestidas do Reinado. Sua aparência é tida como modelo de estilo e elegância.

O preciosismo em manter a própria imagem parece ser um reflexo de sua habilidade com ilusões. Taandus é um dos melhores ilusionistas de Anon, se não o melhor. E não se limita a copiar a realidade — ele a melhora! Durante suas exibições em eventos grandiosos (como o casamento do Rei Thoerny), os espectadores permanecem impressionados por horas.

Taandus é um dos professores mais bem-humorados da Academia, embora pareça arrogante e presunçoso. Mas, ao contrário do que seria de se imaginar, não é muito falador. ("Uma imagem vale por mil palavras, e eu tenho *milhares* de imagens...")

Taandus acredita que a magia de ilusão foi uma das primeiras a serem inventadas. Ele e Thanatus parecem não se dar muito bem, em parte devido à crença de que mortos-vivos não são afetados por ilusões (o que torna toda a "arte" de

Taandus uma amabilidade para o lich); e em parte porque o professor morto-vivo considera a ilusão uma "magia menor".

Dizem que a verdadeira aparência de Taandus é muito diferente do que se imagina; na verdade tudo seria uma ilusão. Também diz-se que ele nunca está onde aparenta, permanecendo a alguns passos de sua "imagem" — uma medida preventiva bem eficaz.

Taandus: Humano Ilusionista 18; For 12, Des 16, Con 11, Int 19, Sab 13, Car 17; Neutro e Bondoso.

Madame Blavatsky

Para aqueles que não a conhecem, é fácil confundir esta professora com uma velha cigana ou a anã de um vilarejo. Cega de um olho, com alguns dentes faltando e sempre usando um lenço colorido para prender o cabelo branco, madame Blavatsky aparenta fragilidade e idade muito avançada — mas é também a professora Sênior nas cadeiras Adivinhação, Profecias e Leitura da Mente.

Esta doce e bem-humorada senhora é uma das mais curiosas figuras da Academia, em parte por sua estranha mania de terminar as frases de outras pessoas e adivinhar-lhes o futuro. Costuma ser procurada pelos alunos (e também pelos professores) para, por exemplo, dizer onde está um objeto perdido — apenas para ser encontrada já com o tal objeto em mãos, esperando para entregá-lo.

De acordo com algumas teorias de Vladislav, madame Blavatsky está fora da corrente espaço-temporal presente no Bazo normal das energias intrínsecas das determinações aleatórias previamente conscritas. Em palavras mais simples, ela sabe o que vai acontecer no futuro. Quanto mais "perto" esse futuro, mais apurado é o seu conhecimento.

Ninguém sabe nada sobre o seu passado (talvez apenas o próprio Talade, mas isso ele não revela). Uma vez Madame Vladislav mencionou que conhecera Thanatus antes deste se tornar lich, e às vezes ela cita o nome de Thyatis — o Deus da Ressurreição e Profecia.

Madame Blavatsky também é especialista em ler mentes (dificultando a vida de alunos que mentem ou colam nos exames). É uma grande amiga e confidente de Lady Esplenda

e outros professores. Bem, ela lê mentes e conhece o futuro, então por que tentar esconder algo dela?

Madame Blavatsky: Humana Adivinha 17; For 8, Des 14, Con 14, Int 19, Sab 20, Car 16; Neutra.

Thanatus, o Lich

Thanatus é, sem dúvida nenhuma, o mais estranho professor da Academia. Além de Sênior em Necromancia e Magias das Trevas, Thanatus também é um lich.

Diferente dos outros do seu tipo (ou melhor, condição), esse lich não é maligno, nem possui objetivos e planos maléficos. Um dos raros casos de arquilih, foi convidado por Talade a ministrar aulas sobre Necromancia e a natureza dos mortos-vivos.

Embora tenha todos os poderes de um lich "normal", Thanatus pode suprimir sua Aura de Medo quando deseja, para que ninguém fuja apenas ao vê-lo. Ainda assim, ele é um dos mais respeitados (ou melhor, temidos) professores da Academia. Thanatus é sério, sisudo, e por vezes, parece esquecer como eram determinadas emoções humanas, como o senso de humor.

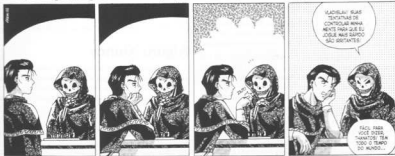
Thanatus veste roupas pesadas, exibindo apenas o rosto e mãos — em puro osso, brancos e limpos. Onde havia olhos agora há pontos luminosos avermelhados, que mudam de intensidade de acordo com seu interesse. Em algumas ocasiões, ele usa luvas para não perturbar visitantes ilustres.

Thanatus: Humano Lich Necromante 18; For 12, Des 14, Con —, Int 23, Sab 17, Car 12; Neutro.

Nevvus Benignus, o Conjurador

Nevvus é uma daquelas pessoas que, desde criança, prefere a companhia de animais à de outras pessoas. Mesmo quando adolescente, não se importava muito com eventos sociais ou fazer amigos. Era tido como estranho e esquisito, ficava trancado em sua casa, com seus numerosos animais de estimação.

Voltou-se ao estudo dos animais. Mais tarde interessou-se por monstros, e então por criaturas extraplanares. Tornou-se um conjurador, um mago especializado em invocar criatu-





ras para resolver seus problemas. Suas especializações também incluem círculos de proteção, outros planos, seus habitantes, formas de devolver criaturas erroneamente invocadas...

Nevvus ocupa a cadeira de Conjuração, Círculos de Proteção e Assuntos Extra-Planares — sendo um dos principais estudiosos da Tormenta e suas criaturas. Neste assunto, apenas o próprio Talode possui tanto conhecimento. Por esse motivo, o conjurador tem sido pouco visto, empenhado em desenvolver novas magias de proteção contra a Tormenta.

É um homem pequeno, redondo e por vezes um tanto tímido. Dificilmente fica à vontade na presença de outras pessoas, exceto em aulas e conferências. Fica extremamente sem jeito quando Lady Esplenda está por perto. Correm boatos de que teria uma quedinha pela professora (assim como metade da população de Valkaria...). Nevvus também é famoso por seu domínio de magias de *teletransporte*.

Nevvus Benignus: Humano Conjurador 18; For 11, Des 10, Con 16, Int 19, Sab 17, Car 14. Caótico e Bondoso.

Lady Esplenda

Ocupando a cadeira de Encantamentos e Feitiços, Esplenda é uma das mulheres mais belas de Deheon (talvez do Reinado inteiro). Quando uma garota deseja ser bonita na adolescência, logo pensa em Esplenda. Rosto lindo, cabelos longos e sedosos, pele delicada e macia, olhos meigos e ternos... e todos os outros traços agradáveis que se possa imaginar.

Após vencer repetidas vezes os concursos de beleza durante o Festival do Gorad em Hershey, Esplenda decidiu seguir carreira como maga, bancada pelos prêmios que havia ganhado. Terminou seus estudos de maneira exemplar (depois de eleita a Rainha do Baile e Miss AA cinco vezes consecutivas) e suas propostas de inclusão das matérias Encantamento e Diplomacia foram aceitas pelo conselho da Academia. Entrou para o corpo docente como professora substituta e conseguiu (depois de eleita Miss Docente cinco vezes seguidas) alcançar o status de professora Sênior na cadeira que ela mesma propôs.

Esplenda é dona de uma honestidade e bondade que rivalizam com sua beleza. Seus únicos traços negativos (contestados veementemente por seu fã clube) seriam sua ingenuidade e credulidade. Como prova disso, Esplenda sempre acreditou do fundo do coração que Niele é verdadeiramente uma maga de grande talento.

Como professora, Esplenda acredita na disciplina e responsabilidade ao lidar com magia e suas consequências — e tenta transmitir isso aos alunos. Sempre com compreensão e carinho, claro, pois é incapaz de magoar alguém.

Lady Esplenda: Humana Encantadora 16; For 8, Des 11, Con 14, Int 18, Sab 16, Car 22. Leal e Bondosa.

Alguns Alunos

Em poucos lugares no multiverso encontramos tamanha variedade de raças e culturas reunidas. Alunos da Academia podem, literalmente, ser qualquer coisa e vir de qualquer lugar. A seguir estão alguns exemplos:

Zed

Zed entrou na Academia Arcana para satisfazer a vontade de sua mãe, Hannya, uma maga aventureira que abandonou esse ofício penoso ao saber que estava grávida. Depois disso, dedicou por completo à criação de Zed (cujo nome completo é Eustomômio Galized III). Para não desapontar sua dedicada mãe, Zed se esforçou e conseguiu entrar na Academia Arcana, embora realmente não tivesse muito interesse por magia.

Mas, com o tempo, Zed acabou se afeiçoando à Aca-

mia (mesmo sem ainda ter muito interesse por magia), fazendo várias amizades. Sua mãe é também muito popular entre os professores e — principalmente — os alunos, graças à sua simpatia e atenção (e pelo fato de ainda ser uma mulher muito bonita e continuar solteira).

Zedi: Humano Mago 2; For 9, Des 14, Con 10, Int 12, Sab 14, Car 15; Neutro e Bondoso.

Xeipe, Elfo-do-Mar

Elfos-do-mar são uma raça de bárbaros e rangers, não interessados em assuntos arcanos. Tanto que, quando o jovem Xeipe demonstrou possuir estranhos poderes mágicos, o conselho de anciões de sua cidade decidiu que seria melhor entregá-lo a pessoas mais capacitadas (ou, em outras palavras, sumir com o garoto antes que ele destruísse a cidade!).

O jovem elfo foi então encaminhado ao próprio Mestre Talude, que providenciou para ele acomodações adequadas na Academia, onde ele desenvolveria suas habilidades, além de aprender a controlá-las.

Considerado por muitos como um caso perdido, Xeipe tem um sério problema para se concentrar ou prestar atenção por mais de alguns minutos em um mesmo assunto. Está há anos na Academia, e quase nada aprendeu até hoje.

Xeipe: Elfo-do-Mar Feiticeiro 1; For 14, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 15; Caótico e Bondoso.

Kabuki, Tamuraniano

Antes da destruição da ilha de Tamu-ra, o arquimago Talude havia prestado um grande serviço para Shinin Ho, um influente diplomata tamuraniano, que se viu na obrigação de retribuir o favor. Assim, em seu testamento, expressou seu desejo de ver um de seus descendentes honrando sua família como aprendiz do Mestre Máximo da Magia.

Shinin Ho não viveu o suficiente para ver sua promessa cumprida, pois estava em sua terra natal quando esta foi atingida pela Tormenta. Seu filho, ao saber da tragédia, assu-

miu a responsabilidade da promessa, destinando seu jovem filho Kabuki à Academia quando tivesse a idade certa.

Educado para representar a cultura *tamuraniana* na Academia, Kabuki se esforça para ser o melhor em todas as matérias e no aprendizado de magia — ainda que, em seu coração, preferisse ser um verdadeiro samurai combatente. Como sinal de seu status social ele carrega consigo uma katana de madeira, sendo um dos poucos alunos com permissão especial para portar uma arma dentro da Academia.

Kabuki: Humano Mago 2; For 15, Des 13, Con 13, Int 15, Sab 13, Car 12; Leal e Neutro.

Vincent, Protótipo de Vilão

Entre os inúmeros alunos humanos que passaram pela Academia Arcana, um deles detém o recorde de repetência e permanência, por total incapacidade de se graduar: Vincent Ucher.

Filho único de uma família de nobres do reino de Yuden, Vincent sempre quis ser uma figura de respeito, poder e influência. Acreditava que a magia serviria para torná-lo um líder, fazendo-o destacar-se entre os “reles campônios comuns, desprovidos de um grande destino”. Ele acha que é seu destino comandar e regeer, graças à sua origem e sangue nobre.

O jovem tem como ídolos grandes vilões poderosos (mesmo os não-magos, como Mestre Arsenal, que é admirado na terra natal de Vincent), tentando seguir seu exemplo e seus passos. Ou o que ele acredita que sejam seus passos. Infelizmente, Vincent não é dono de um grande talento para magias, nem para planos, estratégias, arimanhas ou engodos. Sempre falha em perceber um detalhe ou outro, conseguindo como resultado mais confusões do que sucessos.

Um grande amigo de Vincent é Toede, um aprendiz de mago baixinho, tímido e pouco popular. Toede está sempre envolvido nos planos de Vincent. Ele admira seu “mestre” e acha que este irá se tornar um grande mago (sendo talvez a única pessoa a crer nisso...).

Vincent: Humano Mago 2; For 12, Des 12, Con 14, Int 16, Sab 11, Car 13; Neutro e Maligmo.



Raschid, Gênio Zelador

O gênio Raschid conhece Talude há séculos, desde quando o arquimago ainda era jovem e vivia no Reino de Wynna. Assim, quando o Mestre Máximo da Magia recebeu como presente da deusa um semiplano onde pudesse exercer sua grande paixão — ensinar e divulgar a prática da magia —, Raschid estava pronto para ajudar na grande empreitada.

No comando de numerosos operários (sendo muitos deles gênios e outras criaturas extraplanares), Raschid arquitetou e construiu pessoalmente a maior parte das estruturas que forma a Academia Arcana. Ele considera o lugar sua mais importante obra, tanto que desejou viver ali para sempre, atuando como seu zelador e protetor (um serviço que outros gênios consideram “inferior”). Assim, desde a fundação da Academia, o gênio da terra raramente abandonou este semiplano — tornando-se um grande amigo dos alunos e professores.

Embora seja um gênio, Raschid não concede desejos (seria um problema na época dos exames finais), e pode se mostrar superprotetor com relação à Academia, aplicando duras penas a quem desafia seus regulamentos. No entanto, na maior parte do tempo, o experiente gênio é bem-humorado e paciente, sempre resolvendo qualquer problema com muita, muita calma.

RPV: Extraplanar (Grande – Terra); ND 11; DV 1438+59; 139 PPV; Inic. +5; Desl. 9 m, vôo 18 m (bom); CA 18 (-1 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 17; Anq Base +14; Agr +26; corpo a corpo pancada +21 (dano: 1d8+8); Anq Td corpo a corpo pancada +21/+16/+11 (dano: 1d8+8); AE habilidades similares a magia, maestria da terra, empurar; QE telepatia 30 m, *sigilo flunar*, visão no escuro 18 m; Tendi LN; TR Fort +13, Ref +10, Von +14; For 26, Des 12, Con 19, Int 12, Sab 17, Car 17.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +11, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +14, Diplomacia +13, Identificar Magias +15, Observar +18, Ofícios (alvenaria) +11, Ofícios (carpintaria) +11, Ouvir +20, Procurar +10, Profissão (zelador) +15, Sentir Motivação +20, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Tolerância, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *alterar-se, confundir detenção, criar passagens, detectar magia, detectar o bem, forma física, imagem persistente, invisibilidade, muralha de pedra*; 3/dia — *mostrar terra, pedra em lama*; 1/dia — conceder até 3 *desejos mágicos* (apenas para não-gênios). Essas habilidades são idênticas a magias conjuradas por um feiticeiro de 19º nível (CD 13 + nível da magia).

Maestria da Terra (Soz): Raschid recebe +1 de bônus em suas jogadas de ataque e dano, desde que ele e o alvo estejam tocando o chão. Se o oponente estiver no ar, sem tocar o solo, Raschid sofre -4 de penalidade em suas jogadas de ataques e dano (esses modificadores não estão considerados nas estatísticas).

Saúde da Terra: Raschid é imune a dano causado por terra. Recebe dano dobrado por eletricidade e sônico, a menos que seja permitido um teste de Resistência para metade do dano. Neste caso a criatura recebe metade do dano em caso de sucesso, e dano dobrado em caso de falha.

Novos Talentos

Academia Arcana

Você cursou na Academia Arcana, ou está associado a ela de alguma forma. Devido a esse fato, você tem grande facilidade de acesso a novas magias.

Pré-Requisitos: o personagem também deve ter adquirido pelo menos 1 nível de experiência cursando a Academia, ou participado de uma aventura a serviço da Academia.

Benefícios: o personagem é livre para frequentar a Academia e, com autorização da direção, utilizar seus recursos (por exemplo, seus laboratórios e bibliotecas, que oferecem bônus em perícias).

Aptidão Mágica [geral]

Pré-requisitos: Carisma 11+.

Benefício: escolha um truque (magia arcano de nível 0). Você pode conjurar essa magia até três vezes por dia, em adição a suas outras magias, mesmo que não pertença a uma



classe conjuradora. Essa magia é baseada em Carisma, e segue todas as regras normais para magias de feiticeros. Você também passa ser considerado um conjurador de magias arcanas para efeito de satisfazer pré-requisitos.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você pode escolher outro truque.

Habilidades Mágicas Ampliadas [Wynna]

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias arcanas ou divinas.

Benefício: todas as suas magias são conjuradas com nível de conjurador +1. Exemplo: se você é um clérigo de 3º nível, sua magia *curar ferimentos leves* vai curar 1d8+4 Pontos de Vida, ao invés de 1d8+3. Este talento não afeta sua quantidade de magias por dia.

Magia Inofensiva [metamágico]

Suas magias, mesmo as mais perigosas, podem ser conjuradas de forma não letal.

Benefício: uma magia sob efeito deste talento causa apenas dano por contusão. Magias que não causam dano (perda de Pontos de Vida) não são afetadas por este talento. Uma magia inofensiva não ocupa lugar de uma magia de nível superior.

Especial: qualquer magia lançada no território da Academia está automaticamente sob efeito deste talento. Nestas condições, pode-se conjurar uma magia causando dano normal, mas ocupando o lugar de uma magia dois níveis superiores.

Magia Máxima [Wynna]

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias arcanas ou divinas, Maximizar Magia.

Benefício: você pode, uma vez por dia, conjurar uma de suas magias com efeito e/ou dano máximos, à sua escolha. A magia tem efeito total, sem a necessidade de jogar dados (dano máximo ou cura máxima).

Especial: este talento é igual ao talento Maximizar Magia, mas a magia afetada pode ser escolhida no momento do uso e não precisa ser memorizada como sendo três níveis superiores.

Magia Oculta [Wynna]

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: em situações de combate apenas, você recebe +2 de bônus em seu Nível de Conjurador. Invocar este poder é uma ação padrão, ou pode ser tentado como uma ação livre com um teste bem-sucedido de Concentração (CD 15).

Magia Pessoal

Você foi capaz de modificar de forma profunda o funci-

onamento de uma magia já existente, ou inventar uma magia totalmente nova. Como resultado, a magia leva seu nome.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias arcanas de 2º nível, Troque Pessoal.

Benefício: igual ao talento Troque Pessoal, mas permite ao jogador inventar uma magia arcana de 1º nível. Novamente, o uso deste talento está sujeito à aprovação do Mestre, e o jogador não pode inventar nenhuma magia *melhor* que aquelas existentes no *Livro do Jogador*. Utilize o *Livro de Regras Básicas II* ("Como Criar Novas Magias", Capítulo 2) como base para a criação de novas magias.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você pode inventar outra magia de 1º nível.

Mago Nato [Wynna]

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias arcanas ou divinas.

Benefício: você recebe +1 de bônus em todos os testes de Conhecimento (arcano), Identificar Magia, Usar Instrumento Mágico e Ofícios (alquimia).

Especial: este talento é igual ao Talento Nativo Mago Nato para personagens nativos do reino de Wynlla.

Marca de Wynna Aprimorada

A bênção da Deusa da Magia é poderosa em você.

Pré-requisitos: meio-gênio, capacidade de conjurar magias arcanas.

Benefício: escolha uma magia arcana que seja capaz de conjurar. Você pode conjurar essa magia uma vez adicional por dia.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você deve escolher outra magia.

Marca de Wynna Avançada

A bênção da Deusa da Magia é ainda mais poderosa em você.

Pré-requisitos: meio-gênio, capacidade de conjurar magias arcanas, Marca de Wynna Aprimorada.

Benefício: escolha uma magia arcana já selecionada para o talento Marca de Wynna Aprimorada. Você conjura essa magia (e apenas essa) com +2 de bônus em seu nível de conjurador.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você deve escolher outra magia.

Marca de Wynna Extrema

Wynna ocasionalmente convida você para tomar chá.

Pré-requisitos: meio-gênio, capacidade de conjurar magias arcanas, Marca de Wynna Aprimorada, Marca de Wynna Avançada.

Benefício: escolha uma magia arcana já selecionada para

os talentos Marca de Wynna Aprimorada e Marca de Wynna Avançada. Uma vez por dia, você pode conjurar essa magia com efeito máximo, sem a necessidade de jogar dados. Este efeito é igual ao talento Maximizar Magia, mas a magia afetada não precisa ser memorizada como sendo três níveis superiores.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você deve escolher outra magia.

Traços Exóticos

Seja pelo contato frequente com fenômenos arcanos, seja devido a algum experimento mágico (bem ou mal-sucedido), você sofreu uma transformação e adquiriu alguma característica física peculiar, não existente em sua própria raça: olhos ou cabelos de cores estranhas, orelhas pontiagudas, traços bestiais (cavalo, chifres, focinho...).

Benefício: você recebe +4 de bônus em testes de Desfares, apenas para se fazer passar por alguém que não pertença à sua própria raça.

Esse bônus não se aplica para simular traços específicos, exceto em casos especiais julgados pelo Mestre (orelhas pontiagudas ajudam você a fingir que é um elfo, mas com certeza não ajudam a fingir que é um minotauro).

Tradição Perdida

Membros de sua raça sabem conjurar magias de formas diferentes das tradições conhecidas, empregando outras habilidades para abastecer poderes mágicos.

Pré-requisitos: 1º nível de classe conjuradora arcaná ou divina, raça não-humana.

Benefício: escolha qualquer habilidade básica (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma). Você pode aprender, memorizar, preparar e conjurar magias usando essa habilidade, em vez daquela normalmente exigida pela classe.

Exemplo 1: Thorek é um anão feriticcio cujo poder mágico não provém de uma personalidade poderosa, e sim de sua resistência pétrea. Ele utiliza sua *Constituição* ao invés de *Carisma* para definir suas magias adicionais, nível máximo de magias que pode conjurar, CD para testes de resistência e quaisquer outros cálculos ligados a uma habilidade.

Exemplo 2: graças à dança ancestral praticada pelos membros de sua família, a maga elfa Thulanna sabe realizar gestos e sinais velozes capazes de conjurar magias arcanas. Ela utiliza *Destreza* ao invés de *Inteligência* para definir magias adicionais, nível máximo de magias, CD para testes de resistência e outros cálculos ligados a uma habilidade.

Exemplo 3: o minotauro Kardas é um clérigo de Keenn, que rosna e flexiona os músculos poderosos para impressionar o Deus da Guerra e receber sua bênção. Ele utiliza *Força* ao invés de *Sabedoria* para definir magias adicionais, nível máximo de magias, CD para testes de resistência e outros cálculos ligados a uma habilidade.

Especial: este talento afeta apenas magias. Não afeta

habilidades similares a magias ou quaisquer outras habilidades de classe, como expulsão de mortos-vivos.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Truque Pessoal [metamágico]

Você foi capaz de modificar de forma profunda o funcionamento de um truque já existente, ou inventar um truque totalmente novo. Como resultado, o truque leva seu nome.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias arcanas de 1º nível.

Benefício: este talento permite ao jogador inventar uma magia arcaná de nível 0, trazendo o nome, título ou apelido de seu personagem (como o *oito soador de Vladislav*, por exemplo), ou qualquer outra denominação indicando seu efeito.

O uso deste talento está inteiramente sujeito à aprovação do Mestre. Como regra geral, o jogador não pode inventar nenhuma magia *melhor* que os truques existentes no *Livro do Jogador*. Os truques inventados devem obedecer aos limites a seguir.

- Dano máximo de 1d3 contra qualquer criatura (como *raio de gelo*) ou 1d6 contra um tipo de criatura (como *romper morto-vivo*).

- +1 de bônus máximo em ataques, dano ou testes de resistência (como *resistência*), ou +2 em uma perícia.

- Penalidade máxima de -1 em ataques ou testes de resistência (como *ênfase*), ou -2 em uma perícia.

- Duração máxima de 1 hora (quando afeta objetos) ou 1 minuto (quando afeta criaturas).

- Jamais igualar uma magia de 1º nível.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você pode inventar outro truque.

Gênios

O mito da origem de Arton diz que, quando o Nada e o Vazio se uniram, criaram simultaneamente o mundo conhecido e os vinte deuses do Panteão. Uma outra versão da lenda, contudo, diz que primeiro vieram os deuses — e mais tarde eles próprios teriam construído o mundo. Para tamanha tarefa, os deuses empregaram como força de trabalho a poderosa raça dos gênios.

Os gênios são criaturas mágicas originárias de outros planos, onde a magia é muito mais comum. Em seus mundos nativos, qualquer criança pode fazer magia poderosa. Alguns estudiosos suspeitam que a própria deusa Wynna seja, na verdade, a rainha de todos os gênios (e eles estão certos). Teriam sido eles também que ensinaram ao Grande Talude os maiores segredos da magia. Existem seis variedades principais de gênios, cada uma ligada a um Caminho Elemental da magia: marid (água), efreeti (fogo), dao (terra), djinn (ar), asura (luz) e div (trevas).

Os gênios são criaturas poderosíssimas, mestres de seus elementos, e dominam diversas formas de magia — mas o seu poder mais famoso é a habilidade de conceder desejos. Um gênio pode conceder um *ajay* (como a magia de mesmo nome) para qualquer não-gênio, em circunstâncias que podem variar. Gênios nunca podem realizar desejos para si próprios, mas sabe-se que alguns gênios malignos podem “distorcer” os pedidos ou realizá-los de acordo com uma interpretação particular que lhe traga alguma vantagem.

Um gênio não pode conceder um desejo mais de uma vez para a mesma criatura, mas há rumores e lendas de “gênios nobres” que poderiam conceder até três desejos de uma só vez.

Os efreeti e os djinn são descritos no *Livro de Regras III*, assim como uma variação mais fraca, os janni. Em Annon eles não recebem os subtipos Mal, Bem, Caos e Ordem. A tendência de cada tipo de gênio é “Frequentemente” ao invés de “Sempre”, existindo indivíduos com todos os tipos de tendência (com exceção dos efreeti, que são Geralmente malignos, e nunca bondosos).

Nova raça: Meio-Gênios

Assim como anjos, diabos e demônios, os gênios são seres extraplanares que visitam o mundo material por razões variadas. Muitos deles estão aqui em missões para sua deusa, Wynna. Outros são invocados através de rituais para servir a seus mestres, voluntariamente ou não. Alguns, mais poderosos, atuam como deuses menores. Outros são prisioneiros ou escravos. Sejam quais forem os motivos, gênios e humanos muitas vezes se casam e geram filhos.

Meio-gênios são mais ligados ao seu lado humano, mas herdam alguns poderes mágicos naturais dos gênios. Também apresentam forte ligação com um dos seis Caminhos Elementais da Magia.

Personalidade: meio-gênios descobrem muito cedo que são superiores aos humanos, capazes de coisas que as pessoas comuns não conseguem. Por essa razão, muitos acabam se tornando arrogantes e intolerantes, subestimando todos ao

redor. Mesmo os mais bondosos entre eles não escondem sua pena (ou desprezo) por aqueles não abençoados com o sangue mágico de Wynna.

No entanto, esse senso de superioridade muitas vezes bem acompanhado de grande generosidade. O meio-gênio está sempre disposto a ajudar, sempre ansioso por emprestar seus poderes para aqueles que considera “amigos desafortunados”.

Até mesmo estranhos podem conseguir seus favores sem muito esforço.

Descrição

Física: meio-gênios lembram humanos de boa aparência, sendo difícil saber a diferença apenas pelo olhar. No entanto, todos eles trazem em alguma parte do corpo (em geral no peito ou costas) uma espécie de grande tatuagem, que lembra um tipo de diagrama arcano.

Chamada entre eles de Marca de Wynna, a tatuagem brilha intensamente quando examinada com *detecção mágica*, mesmo através de roupas ou armaduras. Também brilha sempre que o meio-gênio conjura uma magia qualquer. Quando examinada, a Marca permite ainda identificar a qual elemento um meio-gênio pertence, com um teste bem-sucedido de Conhecimento (arcano ou planos, CD 15).

Meio-gênios são em geral orgulhosos de sua herança mágica e não tentam cobrir ou esconder a Marca de Wynna. Os



homens apreciam calças folgadas e torso nu, enquanto as mulheres vestem-se como odaliscas.

Relações: meio-gênios podem ser irritantes quando fazem questão de lembrar, o tempo todo, como são especiais e favorecidos por Wynna. Exceto por esse fato, costumam ser bons companheiros, sempre muito prestativos e acolhedores. Talvez como herança de seus ancestrais, eles gostam muito de "atender desejos" — um meio-gênio fica mais feliz em prestar favores que recebê-los.

Meio-gênios gostam da companhia de elfos e sprites, mas preferem evitar os anões e sua intolerância à magia. Pode ser divertido observar um "duelo de hospitalidade" entre um meio-gênio e um halfling.

Tendência: por sua generosidade natural, meio-gênios tendem a ser bondosos. Mas também é verdade que sua arrogância, intolerância e senso de superioridade podem levá-los a um comportamento maligno. Geralmente são honrados e cumprem a palavra, mostrando comportamento mais leal e menos caótico.

Terras dos Meio-Gênios: esta raça forma comunidades próprias apenas no reino de Magika, onde existem grandes cidades povoadas por meio-gênios. No plano material é mais comum que vivam em povoados humanos. Eles preferem a agitação das grandes cidades, onde pessoas com poderes mágicos são comuns.

O sangue dos meio-gênios é poderoso — quando cruzam com humanos, o resultado será um meio-gênio em quase 90% dos casos. Eles não se reproduzem com outras raças.

Religião: é quase impossível conhecer um meio-gênio que não demonstre profunda paixão ou devoção pela Deusa da Magia, que eles consideram sua mãe legítima. Aqueles que se tornam clérigos quase sempre dedicam-se a essa divindade.

Alguns, porém, deixam-se levar por sua natureza elemental, e identificam-se com deuses ligados a seu respectivo elemento, como Azgher (fogo, luz), Tauron (fogo, terra), Thyatis (fogo), Oceano (água), Marah (luz), Tenebra (terra, trevas), entre outros. Uns poucos, ainda, podem se voltar para deuses aliados de Wynna — Khalmyr, Tanna-Toh, Valkaria e Lin-Wu.

Idioma: meio-gênios falam idiomas que dependem de sua ascendência: Comum, Auran (ar), Aquan (água), Igneo (fogo), Terran (terra), Celestial (luz), Abissal e Infernal (trevas).

Nomes: diz-se que o nome verdadeiro de um meio-gênio, aquele concedido pela deusa, pode ser revelado através de sua Marca de Wynna (Decifrar Escrita, CD 22). Esse nome muitas vezes termina com um "d" mudo, como Mushid, Ahad, Kirud, Ahamed, K'med... e Talud, uma nome especialmente comum, que leva muitos a imaginar se o Mestre Máximo da Magia não seria na verdade um membro desta raça.

Aventuras: meio-gênios gostam de usar sua mágica para ajudar pessoas; esta é sua principal razão para viver aventuras. Empréstam seu "poder obviamente superior" para grupos de "heróis desafortunados" que não podem contar com a bênção

de Wynna. Mas também existem aqueles que caçam monstros ou tesouros por razões pessoais.

É muitíssimo improvável que um meio-gênio adote qualquer classe não-conjuradora. Eles são excelentes magos, feiticeiros, bardos e também clérigos, paladinos e druidas. Alguns, no entanto, conseguem ser muito versáteis, combinando sua magia natural com a habilidade de combate dos guerreiros, monges e rangers.

Talento de ladrão são considerados "mundanos" demais para os meio-gênios; a selvageria e ignorância de um bárbaro, então, nem pensar!

Traços Raciais dos Meio-Gênios

- **Tamanho Médio:** como criaturas Médias, os meio-gênios não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.

- **O deslocamento básico dos meio-gênios equivale a 9 metros.**

- **+2 de bônus racial em testes de Conhecimento (arcano), Conhecimento (os planos) e Identificar Magia.** Meio-gênios são extremamente familiarizados com a mágica.

- **Poucos Desjeitos (SM):** um meio-gênio pode conjurar todos os truques (magias arcanas de nível 0) livremente, sem limite de utilizações diárias, como um feiticeiro de mesmo nível. No entanto, devido à sua herança, ele pode conjurar estes truques apenas quando outra pessoa pode.

- **1/6 (SM):** uma vez por dia, um meio-gênio pode conjurar a magia *elo* como um feiticeiro de mesmo nível.

- **Resistência a energia:** conforme sua descendência, um meio-gênio tem resistência especial contra as seguintes formas de ataque:

Meio-Gênios da Água: resistência a frio e ácido 5.

Meio-Gênios do Ar: resistência a eletricidade e sônico 5.

Meio-Gênios do Fogo: resistência a fogo 5.

Meio-Gênios da Terra: redução de Dano 3/cortante ou perfurante.

Meio-Gênios da Luz: resistência a eletricidade 8.

Meio-Gênios das Trevas: resistência a ácido e energia negativa 5. "Energia negativa" é provocada por magias de *inferno* e efeitos necromânticos.

- **Idiomas Automáticos:** Comum, e um entre os seguintes: Auran, Aquan, Igneo, Terran, Celestial, Abissal ou Infernal. Idiomas Adicionais: qualquer dos anteriores, e também Elífico, Silvestre e Dracônico.

- **Classe Favorecida:** Feiticeiro. A classe feiticeiro de um meio-gênio multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse. Meio-gênios são descendentes de seres mágicos, com extremo potencial para se tornarem feiticeiros.

Novas Classes de Prestígio

Embora estas classes estejam ligadas a técnicas ensinadas na Academia Arcana, elas podem ser adotadas em outros cenários por quaisquer personagens que atendam seus requisitos.

Guerreiro Mágico

Magia arcana e armaduras não combinam, todos os magos sabem disso. Mas alguns, determinados a misturar o poder da magia e a proteção do aço, desenvolveram formas de conjurar magias mesmo sob a solidez de uma couraça pesada.

Guerreiros mágicos são conjuradores arcanos com habilidades de combate elevadas, capazes de conjurar um pequeno número de magias mesmo trajando armaduras pesadas, sem chance de falha. É uma técnica que exige muita dedicação e esforço, por isso apenas algumas de suas magias podem ser executadas com sucesso — mas, em geral, são suficientes.

Tamanho é o domínio do guerreiro mágico sobre suas magias escolhidas que ele consegue até mesmo conjurá-las através de armas, realizando os movimentos necessários com o próprio instrumento.

Circulando pela Academia Arcana em suas blindagens coloridas, os guerreiros mágicos muitas vezes não recebem o respeito que merecem. Esta carreira é para poucos, pois exige extremo domínio das armas, ar-



Guerreiro Mágico

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1	+1	+0	+0	+2	Magia infalível, arma arcana, falha reduzida -10%	—
2	+2	+0	+0	+3	—	+1 nível
3	+3	+1	+1	+3	Falha reduzida -20%	—
4	+4	+1	+1	+4	—	+1 nível
5	+5	+1	+1	+4	Falha reduzida -30%	—
6	+6	+2	+2	+5	—	+1 nível
7	+7	+2	+2	+5	Falha reduzida -40%	—
8	+8	+2	+2	+6	—	+1 nível
9	+9	+3	+3	+6	Falha reduzida -50%	—
10	+10	+3	+3	+7	—	+1 nível

magias e da magia arcana. Guerreiros/magos, guerreiros/fenômenos e guerreiros/bandos são aqueles que mais facilmente adquirem níveis nesta classe.

Pré-requisitos: para se tornar um guerreiro mágico, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Bônus Base de Ataque: +4.
- Perícias: Identificar Magia 5 graduações.
- Talentos: saber usar com todas as armas simples e comuns, e todas as armaduras.
- Magias: capacidade de conjurar magias arcanas de 1º nível.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe: as perícias de classe de um guerreiro mágico (e a habilidade chave de cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (Int), Escalar (For), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Natação (For), Saltar (For).

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: guerreiros mágicos não sabem usar armas e armaduras adicionais (e precisa?).

Conjuração: um guerreiro mágico não abandona seu treinamento arcano. Quando o personagem atinge o 2º nível, e a cada dois níveis seguintes, recebe mais magias diárias e magias conhecidas, se aplicável, como se estivesse avançando um nível em sua classe conjuradora arcana anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como talentos metamágicos adicionais, por exemplo).

Por exemplo, um guerreiro 3/mago 3/guerreiro mágico 4 adquire magias por dia como se fosse um mago de 5º nível. Ao atingir um novo nível de guerreiro mágico, sua quantidade de magias diárias não muda; mas, alcançando o 6º nível de guerreiro mágico, ele recebe magias diárias como um mago de 6º nível.

Caso o personagem possuísse mais de uma classe conjuradora arcana antes de se tornar um guerreiro mágico, deverá escolher qual delas terá seu nível aumentado em cada vez.

Magia Infalível (Sob): escolha uma magia arcana que seja capaz de conjurar. O guerreiro mágico pode conjurar essa magia específica sem chance de falha por armadura ou escudo (embora a magia ainda possa falhar por outras razões, como ferimentos por exemplo). Cada vez que avança um novo nível como guerreiro mágico, o personagem pode escolher uma magia arcana adicional para receber os benefícios desta habilidade.

Arma Arcana (Sob): o guerreiro mágico pode conjurar qualquer de suas magias escolhidas (pela habilidade Magia Infalível) enquanto segura uma arma, como se estivesse com uma mão livre. Além disso, pode empregar seus bônus normais de ataque com a arma em ataques de toque (mas não ataques de toque à distância) para conjurar essa magia.

Falha Reduzida (Sob): ao conjurar magias arcanas que não

tenham sido selecionadas para a habilidade Magia Infalível, o guerreiro mágico tem maior chance de sucesso. Sua chance de falha ao usar qualquer armadura ou escudo cai em 10% no 1º nível, e em 10% adicionais a cada dois níveis seguintes.

Magi-Ranger

Dentre os aventureiros, aqueles mais conhecidos por caçar monstros e outras criaturas malignas são os rangers. Eles dominam técnicas próprias para encontrar, enfrentar e destruir seus inimigos eleitos, especializando-se em abater certos tipos de criaturas. Seu poder mágico é modesto; eles confiam mais em habilidades mundanas, como uso de armas e perícias.

Quando um ranger combina seus talentos naturais com magia arcana, passa a ser conhecido como um magi-ranger. Um caçador de monstros não apenas habilidoso em seguir pistas e golpear com armas, mas também capaz de conjurar magias ainda mais perigosas contra seus adversários escolhidos.

O magi-ranger combina habilidades das classes mago e ranger, com ênfase em seus Inimigos Prediletos. Apesar desta especialização extrema em combater certas criaturas, ele também conta com uma excelente seleção de perícias (área na qual magos comuns são muito limitados). Além disso, tanto magos quanto rangers têm melhor desempenho quando não usam armaduras.

Esta é uma classe de prestígio bastante restrita. Apenas rangers com alguma aptidão mágica podem adotá-la com facilidade. Conjuradores arcanos também podem segui-la, após adquirir treinamento em combate contra monstros.

Pré-requisitos: para se tornar um magi-ranger, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Perícias: Identificar Magia 8 graduações, Sobrevivência 8 graduações.
- Magias: capacidade de conjurar magias arcanas de 1º nível.
- Especial: Inimigo Predileto.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe: as perícias de classe de um magi-ranger (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Concentração (Con), Conhecimento (todos, adquiridos separadamente) (Int), Escalar (For), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Procurar (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: magi-rangers não sabem usar armas, armaduras ou escudos adicionais.

Conjuração: um magi-ranger não abandona seu treinamento arcano. Quando o personagem atinge o 2º nível, e a cada dois níveis seguintes, recebe mais magias diárias e magias conhecidas, se aplicável, como se estivesse avançando um nível



em sua classe conjuradora arcana anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como talentos metamágicos adicionais, por exemplo).

Por exemplo, um ranger 2/mago 4/magi-ranger 2 adquire magias por dia como se fosse um mago de 5º nível. Ao atingir um novo nível de magi-ranger, sua quantidade de magias diárias não muda. Contudo, ao alcançar o 4º nível de magi-ranger, recebe magias diárias como um mago de 6º nível.

Caso o personagem possuísse mais de uma classe conjuradora arcana antes de se tornar um magi-ranger, deverá escolher qual delas terá seu nível aumentado em cada vez.

Magia Inimiga (Sob): escolha uma magia arcana que seja capaz de conjurar. Sempre que um magi-ranger conjura essa magia específica contra seu Inimigo Predileto, a magia recebe um bônus em seu nível de conjurador igual ao bônus em perícias e dano oferecido pela habilidade Inimigo Predileto.

Por exemplo, um mago 2/ranger 5/magi-ranger 5 pode escolher um Inimigo Predileto três vezes (duas como ranger no 1º e 5º níveis, mais uma como magi-ranger no 5º nível). Ele escolheu gigantes duas vezes (acumulando +4 em perícias e dano) e aberrações uma vez (+2 em perícias e dano). Seu nível de conjurador arcano normal é 7. No entanto, ao conjurar sua magia escolhida contra estes inimigos, seu nível de conjurador será 11 contra gigantes e 9 contra aberrações.

Cada vez que avança um novo nível como magi-ranger, o personagem pode escolher uma magia arcana adicional para receber os benefícios desta habilidade.

Esta habilidade não afeta magias divinas.

Inimigo Predileto (Ext): no 5º e 10º níveis, o magi-ranger pode escolher um novo Inimigo Pre-

Magi-Ranger

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1	+1	+2	+0	+2	Magia Inimiga	—
2	+2	+3	+0	+3	—	+1 nível
3	+3	+3	+1	+3	—	—
4	+4	+4	+1	+4	—	+1 nível
5	+5	+4	+1	+4	Inimigo Predileto	—
6	+6	+5	+2	+5	—	+1 nível
7	+7	+5	+2	+5	—	—
8	+8	+6	+2	+6	—	+1 nível
9	+9	+6	+3	+6	—	—
10	+10	+7	+3	+7	Inimigo Predileto	+1 nível



álto, da mesma forma que a habilidade de ranger. Ele recebe +2 de bônus em perícias (Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar, Sobrevivência), jogadas de dano e nível de conjurador em suas magias escolhidas contra um inimigo cada vez que este é escolhido.

Mestre Mahou-Jutsu

Monges lutam e aperfeiçoam seu corpo através de movimentos cuidadosamente elaborados, que exigem estudo, treino e disciplina. Magos conjuram magias através de movimentos cuidadosamente elaborados, que exigem estudo, treino e disciplina. No passado não muito distante, um antigo mestre percebeu esta grande semelhança entre artes marciais e artes arcanas. Assim nasceu o *mahou-jutsu*.

Esta arte secreta combina os movimentos das técnicas de combate desarmado com os componentes gestuais necessários para conjurar magias. Como resultado, o praticante consegue desfazer ataques e executar mágicas quase simultaneamente — uma combinação arrasadora.

A verdadeira origem do *mahou-jutsu* é desconhecida, embora suspeite-se que teve origem entre os gêmeos, no Reino de Wynna. No plano material, seus praticantes são muito raros, e encontrar um mestre que aceite discípulos é um grande desafio. Em todo o continente artoniano, o único mestre vivo conhecido de *mahou-jutsu* reside na Grande Academia Arcana. Pertencente à minúscula raça dos sprites, Chibi-tensei não impressiona por seu tamanho ou atitude, mas em várias ocasiões já demonstrou ser um monge-feiticeiro de extremo poder.

Mestre Mahou-Jutsu

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1	+0	+2	+2	+2	Mahou-Jutsu (1°)	—
2	+1	+3	+3	+3	Defesa da magia	+1 nível
3	+2	+3	+3	+3	Mahou-Jutsu (2°)	—
4	+3	+4	+4	+4	Determinação da dor (+2)	+1 nível
5	+3	+4	+4	+4	Mahou-Jutsu (3°)	—
6	+4	+5	+5	+5	—	+1 nível
7	+5	+5	+5	+5	Mahou-Jutsu (4°)	—
8	+6	+6	+6	+6	Determinação da dor (+4)	+1 nível
9	+6	+6	+6	+6	Mahou-Jutsu (5°)	—
10	+7	+7	+7	+7	—	+1 nível

Ninguém nunca conseguiu decifrar os critérios de *Chaisensei* para aceitar um novo pupilo. Certa vez, enviou um pretenso aprendiz em uma jornada de muitos meses para buscar uma rara flor das neves nas Montanhas Uivantes. Em outra ocasião, pediu apenas um pínolo de mel da cestinha...

O mestre *mahou-jutsu* combina qualidades de mago e de monge, lembrando que ambas as classes sabem melhor sem armas ou armaduras. Sua habilidade mais importante é ser capaz de lutar e conjurar magias ao mesmo tempo, mas a classe também oferece excelentes bônus de resistência (os mesmos do monge clássico).

Esta é uma classe de prestígio muito específica, própria para monges com poder mágico, ou conjuradores arcanos com habilidades de combate. Membros de outras classes raramente apresentam os requisitos para seguir este caminho.

Pré-requisitos: para se tornar um mestre *mahou-jutsu*, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Bônus Base de Resistência Vontade +6.
- Talentos: Combate Desarmado Aprimorado, Magias em Combate.
- Magias: capacidade de conjurar magias arcanas de 1º nível.
- Especial: deve ser aceito como discípulo por outro mestre *mahou-jutsu*.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe: as perícias de classe do mestre *mahou-jutsu* (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Concentração (Con), Conhecimento (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For).

Pontos de perícia por nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: mestres *mahou-jutsu* não sabem usar armas e armaduras adicionais.

Conjuração: um mestre *mahou-jutsu* não abandona seu treinamento arcano. Quando o personagem atinge o 2º nível, e a cada dois níveis seguintes, recebe mais magias diárias e magias conhecidas, se aplicável, como se estivesse avançando um nível em sua classe conjuradora arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como talentos metamágicos adicionais, por exemplo).

Por exemplo, um feiticeiro 2/monge 4/mestre *mahou-jutsu* 2 adquire magias por dia e magias conhecidas como um feiticeiro de 3º nível. Ao atingir um novo nível de mestre *mahou-jutsu*, sua quantidade de magias diárias e magias conhecidas não muda. Contudo, alcançando o 4º nível de mestre *mahou-jutsu*, recebe magias diárias e magias conhecidas como um feiticeiro de 4º nível.

Caso o personagem possua mais de uma classe conjuradora arcano antes de se tornar um mestre *mahou-jutsu*, deverá

escolher qual delas terá seu nível aumentado em cada vez.

Mahou-jutsu (Sob): no 1º nível, o mestre *mahou-jutsu* pode, como uma ação de rodada completa, fazer um ataque desarmado e conjurar uma magia arcano de 1º nível na mesma rodada. O nível máximo da magia que ele pode conjurar com esta manobra aumenta em +1 no 3º nível, e a cada dois níveis seguintes. Por exemplo, no 5º nível, ele pode fazer um ataque desarmado e conjurar uma magia de 3º nível na mesma rodada. Esta habilidade não afeta magias divinas.

Defesa da Magia (Ext): no 2º nível, o mestre *mahou-jutsu* não provoca ataques de oportunidade quando conjura magias.

Determinação da Dor (Ext): no 4º nível, o mestre *mahou-jutsu* recebe +2 de bônus em testes de Concentração para evitar a falha de uma magia quando sofre dano. Esse bônus aumenta para +4 no 8º nível.

Wynna, Deusa da Magia

Outros Nomes: Dalia, entre os elfos.

Descrição: Wynna, como é chamada em boa parte dos reinos de Arton, é considerada a deusa da magia. Ela protege os magos e fornece as energias místicas necessárias para a conjuração de suas magias.

Ironicamente, a Deusa da Magia é também a mais mundana entre os vinte deuses do Panteão. Apresentando-se quase sempre na forma de uma bela maga, insinuante e com longos cabelos esverdeados, Wynna gosta de agir e pensar como qualquer mulher humana. Dispensa títulos e formalidades, tratando os mortais não como servos ou seres inferiores, mas como iguais. Isso é algo que qualquer alma desencarnada ou viajante planar descobre ao visitar seu palácio, onde a deusa faz questão de receber pessoalmente todas as visitas — algo que pode fazer sem dificuldade, já que consegue estar em qualquer lugar do palácio ao mesmo tempo.

Como criadora da própria mágica, Wynna é tão poderosa que raramente é perturbada por outras divindades — e raramente pensa em perturbar alguém, estando em posição similar ao Grande Oceano. No entanto, assim como o Grande Oceano é considerado indolente, Wynna é vista por seus iguais (e até mesmo por muitos mortais) como irresponsável e desleixada. Ela concede o poder da magia a todos que o desejarem, sem seguir critérios de bondade ou maldade, ordem ou caos. Pois a magia é mais importante que a vida — e, se a vida não deve ser negada a ninguém, a magia também não deve.

Há controvérsias entre os magos a respeito de sua própria existência. O Grande Mestre Talude é um dos mais fiéis seguidores de Wynna, e diz que deve a ela sua atual condição de mago supremo. O notório Aleph Olhos Vermelhos também teria recebido da deusa seus grandes poderes. A maioria dos devotos de Wynna (quase sempre magos) usa no dedo indicador um anel dourado com um pequeno rubi encaixado no centro, como símbolo de sua crença.

Outra corrente de pensamento, defendida pelo mago

Vectorius, crê que a magia é apenas uma energia natural, e considera absurda a existência da deusa. Naturalmente, isso alimenta ainda mais a eterna rivalidade entre Talude e Vectorius.

Motivações: o que Wynna mais deseja é a expansão e o reconhecimento da magia. Quanto mais pessoas conhecerem e utilizarem magia, melhor será o mundo. As focas mágicas são uma dádiva que ela oferece ao povo de Arton, para que usem como quiserem — seja para o bem ou para o mal, pois Wynna acredita principalmente na liberdade de escolha. Por isso permite que tanto magos benéficos quanto malignos utilizem sua magia.

Relações: a deusa da magia é aliada de Tannu-Tob, a deusa da arte e do conhecimento, e da deusa élfica Glórienn. Também tem boas relações com Thyatis, e com a recentemente libertada Valkiria. Seus maiores oponentes são os deuses de povos que desprezam a magia, preferindo selvageria e barbárie: Ragnar, Keenn, Megalokk e outros.

Tendência: Caótica e Neutra.

Crenças dos Devotos: toda a mágica veio de Wynna. Sem essa energia maravilhosa, o mundo seria arido e a vida, impossível. A magia existe para trazer felicidade ao mundo. O uso da magia jamais deve ser negado a ninguém.

Servos: clérigos, paladinos (veja em "Paladino de Wynna").

Domínios: Magia, Sorte, Ar, Água, Fogo, Terra.

Poderes Concedidos: Habilidades Mágicas Ampliadas, Magia Máxima, Magia Oculta, Mago Nato.

Áreas de Influência: magia, magos, feiticeiros, fadas, usuários de magia arcana, elementos.

Símbolo Sagrado: um anel metálico.

Arma Preferida: adaga (Belo Presente).

Cores Significativas: cinza, ou as seis cores da magia combinadas: ao (verde-azulado), vermelho, azul-claro, verde, branco e preto.

Lema: "A magia é tão preciosa quanto a vida. Você negaria a vida a alguém? Então, como a magia poderia ser negada a alguém?"

Poderes Concedidos

Cada servo de um dos deuses do Panteão recebe um Poder Concedido gratuitamente, no 1º nível — ou assim que o personagem adquira um novo nível em uma classe aceita como servo da divindade.

Os demais poderes disponíveis para o servo podem ser



adquirindo de modo normal, como se fossem talentos comuns. Note que servos de uma divindade não podem adquirir talentos que tragam o nome de outra divindade no título (como [Khalmir], [Thyatis] e assim por diante).

Por exemplo, um clérigo humano de Wynna escolhe no 1º nível Habilidades Mágicas Ampliadas gratuitamente, e ainda tem outros dois talentos para escolher (um por ser humano, um por ser um personagem de 1º nível). Ele pode adquirir os talentos normais apresentados no *Livro do Jogador*, ou então optar por um ou mais Poderes Concedidos disponíveis para clérigos de Wynna (Habilidades Mágicas Ampliadas, Magia Máxima, Magia Oculta, Mago Nato). Os Poderes Concedidos também podem ser comprados mais tarde como talentos ganhos com aumento de nível.

Poderes Concedidos são apresentados em "Novos Talentos".

Clérigo de Wynna

Ninguém em Arton duvida da existência da magia — seus feitos maravilhosos podem ser testemunhados por qualquer pessoa quase todos os dias. Mas muitos acreditam que a magia é apenas uma energia ambiente, um recurso natural. Outros, contudo, estão certos de que essa dádiva é oferecida pela Deusa da Magia.

Quase não existem clérigos de Wynna, porque ela é venerada quase que apenas por magos. Um clérigo só recebe poderes adicionais quando também é um mago, feiticeiro ou bardo verdadeiro, uma combinação um tanto rara. Estes clérigos podem ser encontrados mais facilmente no reino de Wynna e também na Academia Arcana, que tem Wynna como patronesse.

O símbolo sagrado de Wynna é um anel metálico. Ele representa a magia, a energia que mantém o mundo coeso e em movimento. Não por acaso, muitos desses anéis compõem a vestimenta da própria Wynna. O mais comum, no entanto, é que seus devotos usem um simples anel.

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

Domínios: Magia, Sorte, Ar, Água, Fogo, Terra.

Poderes Concedidos: Habilidades Mágicas Ampliadas, Magia Máxima, Magia Oculta, Mago Nato.

Obrigações e Restrições: apenas personagens capazes de conjurar magia arcana, ou com qualquer habilidade Similar à Magia, podem ser clérigos de Wynna. Isso significa personagens com níveis em *claves conjuradoras arcanas* (magos, feiticeiros, bardos...), membros de raças com habilidades similares à magia (como meio-gênios ou sprites), ou personagens com o talento Aptidão Mágica (veja em "Novos Talentos").

Paladino de Wynna

Raríssimos, os guerreiros santos da Deusa da Magia são defensores da liberdade, especialmente a liberdade de praticar magia. São inimigos ferrenhos daqueles que oprimem os ma-

gos, como as autoridades de Portsmouth, o Reino da Magia Proibida. De fato, a recente formação desta ordem vem colocando ainda mais lenha na fogueira do conflito já existente entre a administração da Academia e o regente Ferren Asloth.

Paladinos de Wynna usam as mesmas regras dos paladinos normais, com as seguintes alterações:

Tendência: paladinos de Wynna devem ser de tendência Caótica e Bondosa.

Aptidão Mágica: paladinos de Wynna recebem Aptidão Mágica como um talento bônus (veja em "Novos Talentos").

Autoconfiança: paladinos caóticos confiam muito em si mesmos. A partir do 1º nível, o paladino soma seu modificador de Carisma à sua Categoria de Armadura.

Desafiar o Pésigo: quanto mais poderoso o inimigo, maior a confiança em vencê-lo. A partir do 2º nível, o paladino recebe +1 de bônus de circunstância em suas jogadas de ataque, CA e dano com armas sempre que luta em grande desvantagem numérica (contra três ou mais oponentes), ou sempre que combate sozinho um adversário com Nível de Desafio nitidamente superior ao seu próprio. Esse bônus aumenta para +2 no 7º nível.

Poderes Concedidos: paladinos de Wynna podem adquirir os talentos Habilidades Mágicas Ampliadas, Magia Máxima, Magia Oculta e Mago Nato. No entanto, ao contrário dos clérigos, eles não recebem um destes talentos gratuitamente no 1º nível.

Companheiros: paladinos de Wynna podem se aventurar com personagens de qualquer tendência Neutra ou Bondosa, mas jamais aceitam se aliar a criaturas malignas, e aceitam apenas seguidores Caóticos e Bons.

Paladinos de Wynna não possuem os poderes Aura de Coragem e Expulsar Mortos-Vivos.

Novas Magias

Praticamente qualquer magia existente no *Livro do Jogador* e *Tormenta D20: Guia do Jogador* pode ser aprendida aqui, sendo que algumas até mesmo trazem o nome de seus educadores. No entanto, um grande número de magias menores circula entre os alunos.

Muitos estudantes tentam eternizar sua passagem pela Academia criando uma nova magia, ou alterando uma já existente (veja os novos talentos Magia Pessoal e Truque Pessoal). Os resultados podem ser experimentos geniais, dignos dos elogios de seus mestres... ou pura diversão irresponsável, sendo estas as favoritas de muitos alunos! Por maiores que sejam os esforços da administração em reprimir tal prática, sempre haverá aprendizes capazes de conjurar a *concepção do retóricio feminino*, a *observação do questionário aléico*, *invocar lâpis de casa*, *desintegrar nuque* e outras preciosidades...

A *luz porre de milady "A"* (descrita em TD20: *Guia do Jogador*) é um exemplo conhecido. A seguir temos outros exemplos de magias com propósitos não muito acadêmicos.

Bola de Lama

Evocação

Nível: Fet/Mag 1; Componentes: V, G; Tempo de Execução: 1 ação padrão; Alcance: Médio (30m + 3m/nível); Área: até cinco criaturas, todas a menos de 4,5m; Duração: Instantânea; Teste de Resistência: Nenhum; Resistência a Magia: Sim

Esta magia é muito parecida com *missil mágico*. Mas, ao invés de dardos de energia, produz punhados de matéria barrenta e malcheirosa, que atingem o alvo sem causar muito dano. Cada bola causa 1d4 pontos de dano de contusão.

Como em *missil mágico*, os projéteis sempre atingem o alvo, mesmo em combate corpo a corpo, sob cobertura ou camuflagem inferior a total. Partes específicas de uma criatura ou objetos inanimados não podem ser atingidos.

Para cada dois níveis de experiência após o 1º, o conjurador adquire um perfil adicional: duas bolas de lama 3º nível, três no 5º nível, quatro no 7º nível e um máximo de cinco no 9º nível.

Uma vítima atingida por uma *bola de lama* fica suja e cheirando mal (sofrendo -2 de penalidade temporária em perícias baseadas em Carisma) durante uma hora, ou até se limpar.

Camaleão

Evocação

Nível: Fet/Mag 1; Componentes: V, G; Tempo de Execução: 1 ação padrão; Alcance: pessoal ou toque; Área: você, uma criatura tocada, ou um objeto com menos de 50 kg/nível; Duração: 10 minutos/nível (D); Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula (benéfica, objeto); Resistência a Magia: Não ou Sim (benéfica, objeto)

Uma criatura afetada por esta magia adquire as cores da paisagem ao redor, recebendo +10 de bônus em testes de Esconder-se. Quando conjurada sobre um objeto, a magia oferece +10 de bônus em testes de Presidência para escondê-lo.

Desnecessário dizer que os alunos usam *camaleões* de formas muito variadas: seja para esgueirar-se pelos corredores, seja para esconder os pertences de seus colegas.

Impulso

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Bed 1, Fet/Mag 2; Componentes: V, G; Tempo de Execução: 1 ação padrão; Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); Área: uma pessoa; Duração: 10 minutos/nível; Teste de Resistência: Vontade anula; Resistência a Magia: Sim

Este feitiço enche uma pessoa de motivação, coragem e certa burne. A vítima será capaz de coisas que em geral não ousaria — como declarar-se fervorosamente para uma pessoa amada, dizer poucas e boas para um superior, desafiar um adversário mais forte — enfim, jogar para uma prudência pela janela.

Enquanto durar a magia, a criatura afetada recebe +2

de bônus em testes de Iniciativa e perícias baseadas em Carisma, mas sofre -4 de penalidade em testes de perícias baseadas em Sabedoria.

Quaisquer outros efeitos dependem da pessoa afetada e suas motivações pessoais: quando um aluno aponta o dedo para Thanatos ou persegue Lady Esplenda para beijá-la, muito provavelmente esta magia terá sido a responsável...

Portal para o Saber

Conjuração (Criação, Convocação)

Nível: Cir 3, Fet/Mag 4; Componentes: V, G; Tempo de Execução: 1 ação padrão; Alcance: Médio (30m + 3m/nível); Duração: Instantânea; Teste de Resistência: Nenhum; Resistência a Magia: Não

Esta magia é simplesmente uma versão muito mais acessível e limitada de *portal*. Uma vez conjurada, abre um portal planar levando à entrada da Academia Arcana. A magia não permite abrir portais para nenhum outro lugar, nem serve para conjurar criaturas. Exceto por este detalhe, seu funcionamento é idêntico a *portal*.

A magia é ensinada (ou fornecida em pergaminho) para alunos que tenham dificuldade em chegar aos portais fixos, ou para aventureiros que estejam em missões para a Academia.

Novos Itens Mágicos

A maior parte dos itens mágicos a seguir (exceto a *chave de Wynn*) é oferecida como condecoração especial e comprovação de escolaridade para alunos aprovados nos Testes de Proficiência. Em geral, não podem ser fabricados ou adquiridos fora da Academia — exceto através de falsificação.

Chave de Wynn: esta pequena e delicada chave dourada traz a efígie da Deusa da Magia. Ela permite, uma vez por dia, conjurar *portal para o saber* (veja em "Novas Magias").

Transmutação (fraca): NC 3º; Criar Itens Maravilhosos, *portal para o saber*, o conjurador precisa ter visitado pelo menos uma vez a Academia Arcana; Preço 900 PO.

Amuleto do Conhecimento Arcano: este amuleto, que pode ser usado como prendedor de capa ou como broche (ainda ocupando o espaço de um amuleto), é feito de prata entalhada com símbolos arcanos rodeando o brasão da Academia Arcana. É oferecido como premiação para alunos aprovados no Teste do Vento (atingindo o 2º nível de experiência). Três vezes por dia, oferece ao usuário +10 de bônus em testes de Conhecimento (arcano) ou Identificar Magia. No entanto, o amuleto não funciona no território da Academia.

Adinvalhação (fraca): NC 3º; Criar Itens Maravilhosos, *detetar magia* e o conjurador precisa de pelo menos 10 graduações em Identificar Magia e Conhecimento (arcano). Preço 1.200 PO.

Anel da Graça das Águas: este anel de prata exibe uma turmalina incrustada; na própria gema está gravado o brasão da Academia Arcana. É oferecido como premiação

para alunos aprovados no Teste da Água (atingindo o 3º nível de experiência). Fornece +1 de bônus de flexão na Classe de Armadura do usuário e, uma vez por dia, oferece +5 de bônus em um teste de Conhecimento (natureza).

Admuração (fraca): NC 5º; Forjar Anel, *anéis da fé* e o conjurador precisa de pelo menos 5 graduações em Conhecimento (natureza). Preço 2.500 PO.

Manto dos Dao: este belo manto de tecido azul escuro (para alunos do sexo masculino; para meninas, é vermelho escuro) tem símbolos da Academia Arcana e de Wynna bordados alternadamente na gola e bordas. É oferecido como premiação para alunos aprovados no Teste da Terra (atingindo o 4º nível de experiência). Fornece +2 de bônus divino em todos os testes de resistência e +3 em testes de Concentração (apenas para conjurar magias em condições precárias e evitar a perda de magias por dano sofrido).

Abjuração (fraca): NC 5º; Criar Item Marcavulso, *resistência, vigor do ano* e o conjurador precisa ser pelo menos de 7º nível. Preço 4.000 PO.

Bastão do Favor de Wynna: este bastão de metal tem faixas pintadas com coes exóticas e duas jóias preciosas, um rubi e uma ametista, em cada extremidade. É oferecido como premiação para alunos aprovados no Teste do Fogo (atingindo o 5º nível de experiência) e, portanto, serve como comprovação de que o usuário formou-se na Academia.

Funciona exatamente como um *bastão metavital*, mas o talento que proporciona é determinado aleatoriamente ao nascer do sol. Jogue 1d10:

- 1-2) Aumentar Magia.
- 3-4) Estender Magia.
- 5-6) Magia Silenciosa.
- 7-8) Potencializar Magia.
- 9-10) Maximizar Magia.

Forte (sem escola específica); NC 14º;

Criar Bastão, o criador precisa possuir os talentos Aumentar Magia, Estender Magia, Magia Silenciosa, Potencializar Magia e Maximizar Magia. Preço 9.000 PO.



Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact

text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Conteúdo Open Game

Tudo o conteúdo deste livro referente a informações descritivas não é considerado Open Game; e tudo referente a regras é considerado Open Game, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Licença Aberta D20.

É considerado material Open Game:

- Estatísticas de jogo dos PdMs.
- Traços raciais dos meio-gênios.
- Características de classe das classes de prestígio.
- Todos os novos talentos, magias e itens mágicos.



TORMENTA

A magia é mais importante que a vida. Você negaria a vida a alguém?

Thalud, um dos maiores arqui-magos de Arton, recebeu da Deusa da Magia uma missão: levar sua maravilhosa dádiva a todos os povos e raças. Para isso ele ergueu um dos lugares mais fantásticos no multiverso, procurado todos os anos por milhares de aprendizes que desejam dominar as artes arcanas.

ACADEMIA ARCANICA descreve, pela primeira vez, a prodigiosa universidade de magos do mundo de TORMENTA em regras completas para o Sistema D20. Este livro inclui:

- Descrições detalhadas de todas as dependências da Academia, incluindo novas formas de acesso.
- Histórico dos professores Seniores, os maiores magos de Arton.
- Regras de admissão e avanço de níveis, para membros de todas as raças e classes.
- Meio-gênios, uma nova raça com poder arcano.
- Três novas classes de prestígio: Guerreiro Mágico, Mago-Ranque e Mestre Mahou-Juteu.
- Novas regras para elfos e paladinos de Wynna, a Deusa da Magia.
- 25 Novos talentos, magias e itens mágicos.
- Quadrinhos da Academia Arcana.

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria®.



Classificação
Indeque para
menores de 14 anos
Ministério da Justiça

