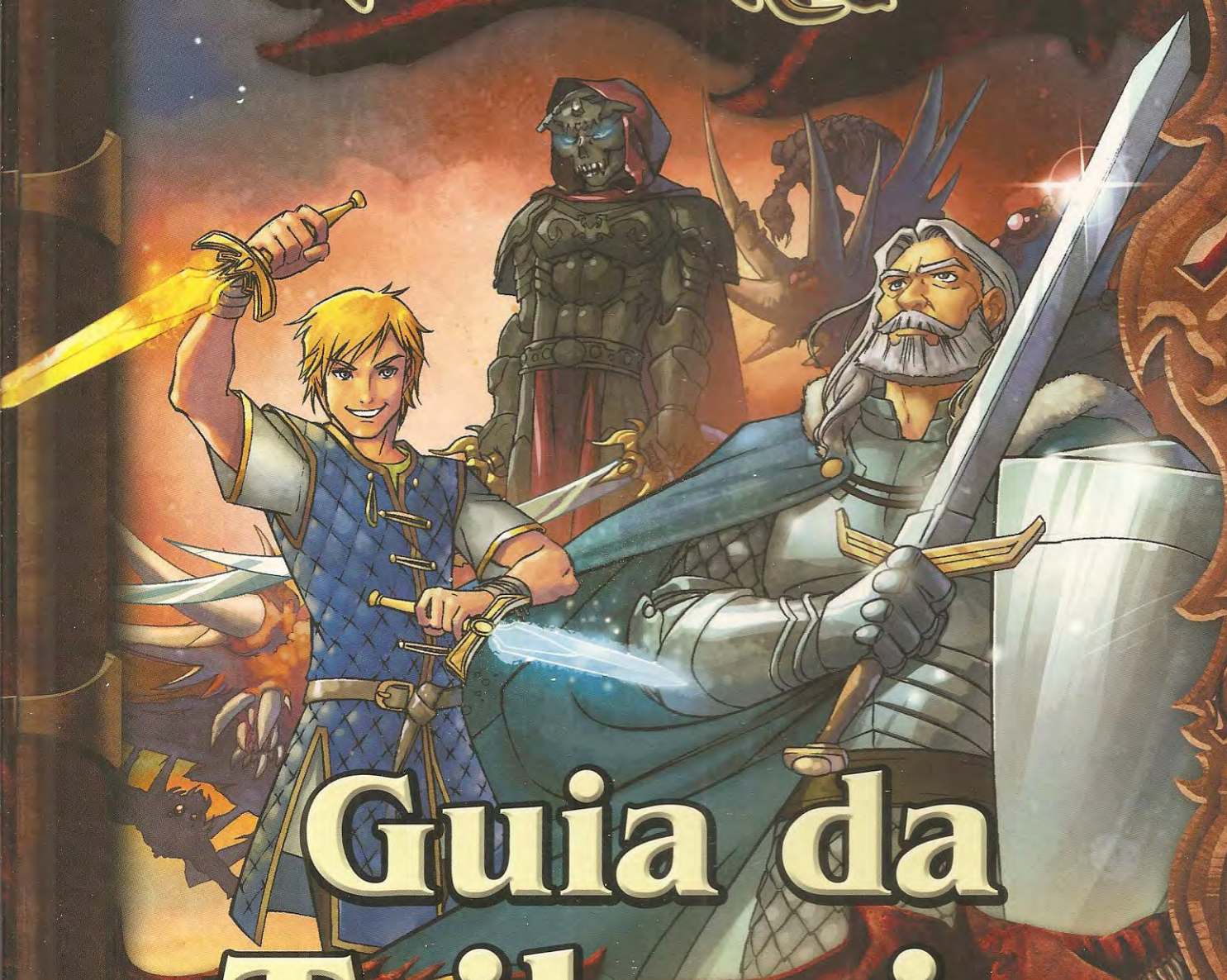


TORMENTA RPG



Guia da Trilogia

Caldela



TORMENTA
RPG

Guia da Trilogia

Leonel Caldela





Guia da Trilogia

Criação: Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

Desenvolvimento: Leonel Caldela.

Edição: Guilherme Dei Svaldi.

Capa: Erica Awano e Rod Reis.

Arte: André Valle, André Vazzios, Denise Akemi, Eduardo Francisco, Erica Awano, Erica Horita, Julio César Leote, Luiz Eduardo Oliveira, Marcelo Cassaro, Patricia Knevez, Paulo Ítalo, Remo di Sconzi, Roberta Pares e Rod Reis.

Cartografia: Leonel Domingos.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Gustavo Brauner.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

Baseado nas regras originais do jogo Dungeons & Dragons®, criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo Dungeons & Dragons®, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License.

Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 368.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com uma trilogia de romances de *Tormenta* é, bem, o objetivo deste livro.



Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Publicado em fevereiro de 2012

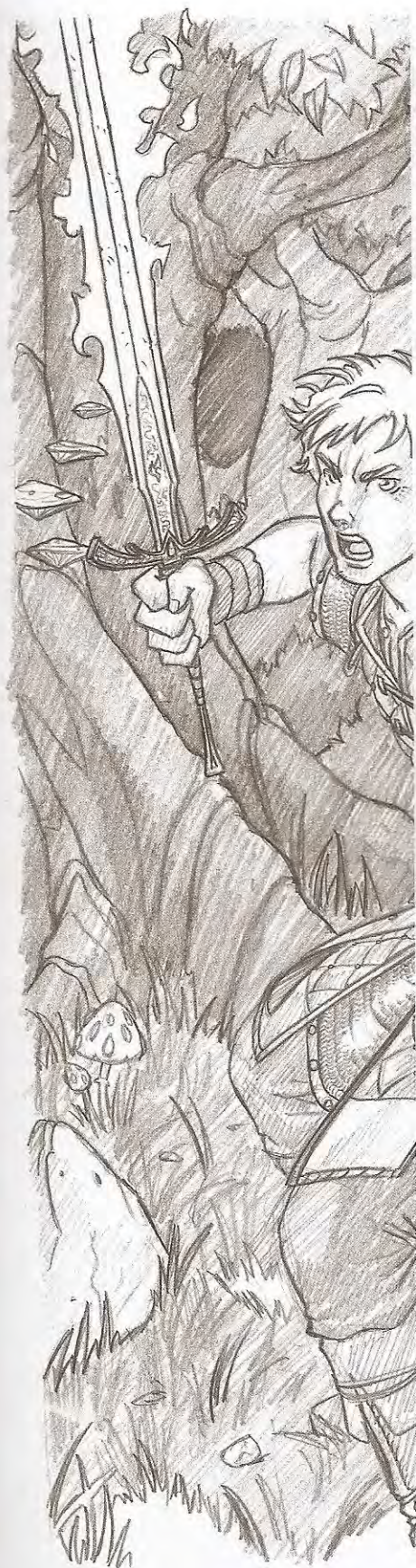
ISBN: 978858913468-2

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C146g Caldela, Leonel
Guia da trilogia / Leonel Caldela; edição de Guilherme Dei Svaldi; ilustrações por Erica Awano [et al.]. -- Porto Alegre: Jambô, 2011.
368p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Svaldi, Guilherme. II. Awano, Erica.
III. Título.

CDU 794:681.31





Sumário

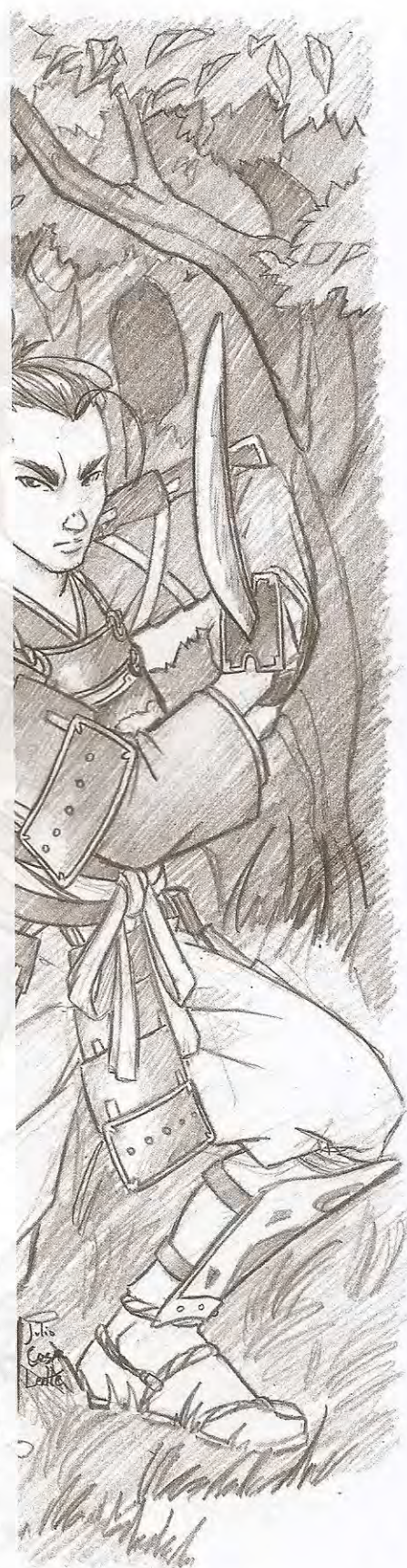
Introdução	5
Como Usar.....	6
Como Não Usar	6
Conteúdo	7

Parte 1: “Não há morte!”	9
O Mundo Antes	11
O Assassino Albino	11
O Rastro Esfria.....	41
O Dançarino de Guerra	53
Rumo ao Inferno.....	63
A Jornada de Glórienn	80

Parte 2: “Por Arton!”	87
O Mundo Antes	89
Sangue e Juventude	89
No Reino da Cavalaria	135
Rumo à Guerra	159
Contra a Tormenta	170

Parte 3: “Das trevas, trazemos a luz”	207
O Mundo Antes	209
O Maior dos Dragões.....	210
Alinhando as Peças	248
A Queda de Glórienn.....	265
O Novo Lorde.....	283
A Batalha de Tamu-ra.....	309

Apêndice: A última palavra é “morte”	357
O Mundo Depois.....	357
Heróis e Vilões	
Após a Trilogia	358
O Estado de Tamu-ra	362
Lorde contra Lorde.....	363
A Grande Campanha de Tormenta	363
Bibliografia.....	366
Índice por Conteúdo	366
Open Game License	368





ERICA FLORES OF

Introdução

“Haverá uma tempestade...”

Tudo começou com a trilogia.

Esta é uma história que já contei muitas vezes, em palestras, entrevistas e podcasts. Mas vou repetir. Porque, para mim, a Trilogia da Tormenta foi o início de uma carreira, e não estou sendo dramático demais ao falar que foi uma virada em minha vida.

Lá por 2001 ou 2002, eu trabalhava como professor de inglês em um curso. Considero ensinar uma das profissões mais difíceis do mundo — muito mais difícil que escrever. Embora seja algo nobre, exige força de vontade, dedicação e coragem. Para quem (como eu) não tem a vocação, essas exigências podem ser demasiadas. Então eu era professor de inglês, mas queria ser escritor. Produzia um fanzine de RPG com a minha esposa (então namorada ou noiva) e um grupo de amigos. Combinamos de levar o fanzine, junto com vários outros materiais de nossa autoria, para o Encontro Internacional de RPG — na época, a maior convenção RPGista do Brasil.

Não era tarefa fácil. O EIRPG acontecia em São Paulo, e morávamos em Porto Alegre. Eu e a Patricia (minha esposa) tivemos de economizar por seis meses para conseguir dinheiro para as passagens e estadia. Afinal, eu ganhava muito mal no tal curso, e às vezes simplesmente não ganhava! Vários meses se passavam sem pagamento... Eis que, ao final dos seis meses, recebi diversos salários atrasados, em dinheiro.

Quando voltava para casa, sofri uma tentativa de assalto. Eu iria perder a maior parte das economias, junto com um celular que pertencia ao curso e que eu teria de repor (o que consumiria o resto). Foi a primeira e única vez em que briguei na minha vida. Mas o assaltante não levou nada.

Com o dinheiro intacto, a Patricia e eu chegamos a São Paulo. Deveríamos entregar nosso material a todos que trabalhavam com RPG que pudéssemos encontrar, mas fui paralisado por minha timidez. Resultado: a Patricia tomou as rédeas, e entregou um conto que havíamos escrito a quatro mãos ao J.M. Trevisan, então editor da revista Dragão Brasil e um dos criadores de Tormenta.

Voltamos a Porto Alegre. Após a falência do curso onde eu trabalhava, comecei a traduzir para a editora Jambô. Passou-se um ano desde o Encontro, quando então o Trevisan me mandou um e-mail: finalmente havia lido o conto, e estava nos convidando para escrever outro, desta vez passado em Arton. Este é Ressurreição, que foi publicado na Revista Tormenta nº 15 (e, mais tarde, na antologia Crônicas da Tormenta). A Patricia me ajudou com a trama, mas nessa época já estava dedicando-se à carreira de ilustradora.

Sem que eu soubesse, Ressurreição tinha outro objetivo: era um teste. E eu tinha passado. O Trio Tormenta (Trevisan, mais Marcelo Cassaro e Rogerio Saladino) havia gostado, e me convidaram para escrever o primeiro romance do cenário. Gostaria de ter esse e-mail ainda... Poderia dizer a data precisa em que um caminho se abriu.

Meses se passaram sem que eu tivesse qualquer ideia para o tal livro. Eu não conhecia Arton direito — estava pesquisando, aprendendo, mas não sabia o que escrever no cenário. Foi então que o Cassaro veio com a proposta de explicar a origem da Tormenta. A Tempestade Rubra sempre foi meu elemento favorito em Arton — e agora eu teria oportunidade de defini-la! As ideias não demoraram a surgir, orientadas por uma única frase: “Um grupo de aventureiros provoca a origem da Tormenta”.

Através de uma lista de discussão particular na internet, trabalhamos os personagens, a trama e as “verdades” que seriam reveladas nos romances. Foi decidido que o primeiro volume funcionaria sozinho (afinal, ninguém sabia se o projeto daria certo), mas nossa vontade era fazer uma trilogia. A estrutura da história foi delineada em seis meses de planejamento. Então comecei a escrever. Mais seis meses, e estava pronto. Meu primeiro romance seria publicado.

Seria. Mas não foi.

Às portas do lançamento, a editora que então trabalhava com Arton resolveu largar a linha e, em bom português, dar um tremendo calote em todo mundo. Subitamente, o trabalho de um ano estava sem casa. Mas isso durou pouco — cerca de 24 horas depois, Tormenta já tinha uma nova editora: a Jambô. Quais as chances de que meus amigos de Porto Alegre, para quem eu trabalhava, pegariam a linha em que eu começava a escrever de forma independente?

Tormenta teve de ser estabilizado. A linha precisava de produtos básicos antes de um romance. Em suma, foi mais um tempo de “limbo” para o livro. Mas finalmente, em 2006, ele seria lançado.

Um mês antes da data prevista, surgiu uma mensagem em uma lista de discussão pública: o endereço para download do livro. O anônimo que postou isso nunca mais se manifestou, mas o estrago estava feito: meu primeiro livro, pirateado antes mesmo de chegar à gráfica.

A Jambô não se abalou, e o projeto seguiu adiante. O inimigo do mundo chegou às livrarias. E nenhum de nós podia esperar um resultado melhor.

Nas primeiras semanas, o sucesso foi tamanho que garantiu a publicação dos dois volumes restantes. Comecei a escrever em seguida, enquanto traduzia e produzia suplementos de RPG. E, ainda no meio de O crânio e o corvo, recebi uma ligação do Guilherme Dei Svaldi. Ele dizia: “Leonel, o livro está vendendo muito. Pode escrever o que quiser, que eu publico”. Logo após a publicação de O terceiro deus, a maior parte da minha renda começou a vir de direitos autorais. Eu era um escritor profissional.

Então digo sem medo de errar: tudo começou com a trilogia.

O carinho, entusiasmo e até cobrança dos fãs de Arton são indescritíveis, e me impulsionaram de um modo que jamais imaginei. Em troca do meu esforço, fui apresentado com um público fiel, inteligente e dedicado, que me proporcionou uma carreira.

Este livro é meu agradecimento a vocês. Eu não planejava escrever o GUIA DA TRILOGIA. Achava desnecessário, irrelevante. Mas, como pagamento por tudo que fizeram por mim, tive que pensar nele, em como deixá-lo interessante, em como fazê-lo bem. Acabei me entusiasmando com o bicho, e o resultado você tem em mãos. O fechamento definitivo da Trilogia da Tormenta, com todas as explicações que fui capaz de imaginar. Tudo por causa de vocês.

Nunca vou deixar Arton — pelo menos, não até que me expulsem. Mas este é meu abraço de despedida em Vallen, Ellisa, Orion, Vanessa e tantos outros. Se vocês curtem a trilogia, aqui está tudo que eu tenho a dizer sobre esses três livros que mudaram a minha vida. Espero que gostem.

Por Arton!

— Leonel Caldela

Bem-vindo ao GUIA DA TRILOGIA. Este é um manual para usar em jogo os eventos, personagens, lugares, itens e conceitos da *Trilogia da Tormenta* (composta por *O inimigo do mundo*, *O crânio e o corvo* e *O terceiro deus*). Também esclarece alguns pontos deixados vagos de propósito — enquanto na literatura às vezes é bom abrir espaço para o leitor interpretar os acontecimentos, no RPG muitas vezes é necessário ter respostas definitivas, e até mesmo regras.

A *Trilogia da Tormenta* não foi escrita com base em regras de RPG. Existem elementos reconhecíveis, é claro: magos que não usam armaduras, paladinos capazes de curar com um toque, ladinos furtivos, etc. Mas a história sempre falou mais alto que os regulamentos. Este guia faz o caminho inverso, adaptando os acontecimentos para que façam sentido no jogo.

O GUIA DA TRILOGIA é dividido em três partes. A primeira, “Não há morte!”, acompanha *O inimigo do mundo*. A segunda, “Por Arton!”, trata de *O crânio e o corvo*. A terceira, “Das trevas, trazemos a luz”, adapta *O terceiro deus*. Cada parte começa com um trecho de narrativa, seguido por uma visão geral de Arton logo antes do começo da história. Há um resumo dos acontecimentos do livro, em que vários elementos são destacados em negrito. Esses elementos são explicados em seções separadas — às vezes descrição pura, às vezes com regras. Também há um apêndice com a situação do mundo após o final da trilogia, o destino de vários personagens e uma sugestão de campanha baseada no enredo, além de uma bibliografia rápida.

Por fim, atenção: este livro contém muitos, muitos *spoilers* (revelações sobre a trama). Não haverá mais *nenhum* aviso, e essas revelações estão espalhadas por todo o texto. Se você não quiser saber nada de antemão, sugiro ler primeiro a trilogia.

Como Usar

A principal utilidade do GUIA DA TRILOGIA é como catálogo de elementos dos romances para uso em jogo. No entanto, com um pouco de esforço é possível conduzir os personagens jogadores pelas narrativas dos três volumes. Uma sugestão sobre como fazer isso está no Apêndice.

Você também pode tratar este livro como uma “versão resumida” da trilogia. Se quiser apenas descobrir os segredos sem ler 1.500 páginas, o GUIA é uma boa opção.

Como Não Usar

Pessoalmente, *não* recomendo que os jogadores sejam subordinados aos personagens dos romances — aventureiros liderados por Vallen, soldados sob o comando de Orion, etc. Embora possa ser divertido realizar missões a mando de personagens do mestre, seguir esses coadjuvantes o tempo todo, vivendo sob sua sombra, costuma ser frustrante.

Também vale salientar: o GUIA DA TRILOGIA não substitui a própria trilogia em termos de história. Para conhecer o enredo e usá-lo em jogo, este livro basta. Para saber detalhes sobre os relacionamentos, modo de pensar e caráter dos protagonistas, você precisará ler os romances.

As respostas apresentadas são *uma* versão — a minha. Se você interpretou eventos de forma diferente, ótimo! Era essa a minha intenção. Não estamos aqui para estragar a sua ótica sobre as decisões de Orion ou o caráter de Vallen, apenas para oferecer os dois como coadjuvantes em suas aventuras.

Conteúdo

Talentos

Talentos usados durante os romances, ou possuídos pelos personagens. Os poderes concedidos dos servos dos deuses são versões atualizadas de talentos que já apareceram em *O Panteão*, além de alguns novos. Também há talentos regionais, específicos para nativos de certos reinos.

Classes de Prestígio

Classes de prestígio são classes especializadas, que oferecem mais poder em troca de menos versatilidade.

Um personagem pode adquirir níveis em uma classe de prestígio utilizando as regras de multiclasse descritas na página 45 de *Tormenta RPG*. Entretanto, há duas diferenças entre adquirir um nível em uma classe básica e em uma classe de prestígio. Primeiro, para adquirir um nível em uma classe de prestígio, o personagem deve cumprir certos pré-requisitos, como um bônus base de ataque mínimo ou uma tendência específica. Note que o personagem já deve ter os pré-requisitos *antes* de avançar de nível. Por exemplo, para escolher uma classe de prestígio com pré-requisito de bônus base de ataque +5, o personagem já deve possuir bônus base de ataque +5. Ele não pode usar o primeiro nível da classe de prestígio para completar os pré-requisitos.

A segunda diferença é que classes de prestígio não possuem listas de perícias e talentos iniciais. Assim, quando você adquire o primeiro nível em uma classe de prestígio, *não* recebe uma perícia ou talento. Este é um dos preços a se pagar pelas habilidades mais poderosas de uma dessas classes.

Itens

Equipamentos mostrados durante os romances. Itens sem muito destaque (que apenas complementam as habilidades de um personagem) aparecem junto com a ficha do usuário. Itens mais importantes para a trama são apresentados sozinhos.

Criaturas

Monstros enfrentados pelos heróis, ou raças inteligentes que aparecem nos livros. Também há alguns modelos, que podem ser aplicados a diversas criaturas.

Fichas

Os protagonistas, vilões principais e coadjuvantes de peso têm uma ou mais fichas de personagem, representando sua evolução ao longo da história. Note que muitas vezes as fichas apresentam itens mágicos ou habilidades que não são citados nos romances. Em uma narrativa, não descrevemos *todas* as posses e características dos protagonistas, mas em RPG esses “adendos” complementam suas capacidades. Considere que esses detalhes sempre estiveram lá, mas nunca foram notáveis o bastante para merecer descrição. Alguns personagens recebem descrições, mas não fichas — são coadjuvantes com papel puramente interpretativo. Outros têm fichas e mais tarde descrição pura — sua ficha mudou pouco, mas algo novo em seu histórico é enfatizado.

Créditos Claros

Um livro deste tamanho dificilmente é feito por uma pessoa só. O que chamamos de “autor” em um livro de RPG muitas vezes é o autor da *maior parte* do texto, que molda o material já existente e orienta as pessoas que ajudam-no. Então vou utilizar uma estratégia bem comum em antigos livros de RPG e apresentar aqui os “créditos claros” do GUIA DA TRILOGIA — em outras palavras, dizer quem, exatamente, fez o quê.

Todo o material básico e/ou já existente do cenário é de autoria de Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J.M. Trevisan. Isto inclui os reinos, os deuses do Panteão, a maior parte das cidades e vários personagens (como Mestre Arsenal, o Cama-leão, os Dragões-Reis, etc.). Em geral, esse material foi atualizado por mim para refletir o que é mostrado na trilogia. Por exemplo, a descrição do reino de Yuden inclui as diferenças entre os yudenianos da cidade e do interior — um elemento que não existia anteriormente. As fichas mostradas no *Bestiário de Arton* são de autoria de Gustavo Brauner e João Paulo Francisconi. Todas as fichas inéditas são de autoria de Guilherme Dei Svaldi, que também revisou todas as regras e criou os sistemas para jogos de azar, combates em massa, clima frio, personagens épicos e outros, além das classes samaritano (com base em material de Cassaro, Saladino e Trevisan) e nobre, e as classes de prestígio cavaleiro da Luz, samurai executor e oficial de Yuden. Ele também criou talentos e itens, e fez a transcrição em regras do combate do Esquadrão do Inferno contra o albino (um trabalho primoroso e *extremamente* elaborado).

O resto é de autoria deste que vos fala, Leonel Caldela. Isto inclui todo o texto descritivo, todos os demais talentos, classes de prestígio, itens e regras, o enredo e os protagonistas da trilogia, os deuses e locais que não haviam aparecido no cenário anteriormente, etc. Além disso, também escrevi os romances... Mas talvez o trabalho mais importante que coube a mim foi escolher o que entraria ou não neste volume (no que fui ajudado por Guilherme Dei Svaldi) e adaptar o que já existia. Assim, não tenho medo de assumir a carapuça de autor — mas não teria conseguido sem todas essas pessoas, a quem agradeço muito.



Parte 1

“Não há morte!”

Ashlen saltou pela janela, usando o momento suspenso no ar antes da queda para avaliar um local onde pudesse se segurar. Manobrando o pequeno corpo em pleno vazio, o rapaz conseguiu agarrar uma gárgula elaborada que se projetava da parede exterior do palácio. Estava apenas alguns metros abaixo da janela. Ellisa havia deixado o arco cair e estava mexendo no interior da capa enquanto corria. Também se jogou às cegas pela janela, enquanto tirava das dobras da roupa uma corda comprida com um gancho de escalada. Em queda livre, arremessou o gancho para cima, rezando para todos os deuses. Passou caindo por Ashlen, e sentiu o puxão forte quando o gancho de metal se firmou em algo acima e deteve sua queda. Teve momentos para recobrar o sentido de espaço, enquanto balançava, segura à vida apenas pelas mãos. Viu que estava a quase dois andares de distância da janela — Ashlen estava acima.

— Suba! — gritou Ellisa.

Ela mesma começou a difícil escalada, as mãos ardendo de atrito com a corda. O garoto saltou do gárgula para a corda, segurando com força e fazendo a amiga abaixo balançar violentamente. Alguns fragmentos de pedra caíram de cima, e ele torceu para que o que quer que segurasse o gancho ainda durasse bastante tempo. Ashlen começou a escalar, usando as pernas para se apoiar na parede escorregadia (a chuva castigando seu corpo leve) e viu que acima, na janela, surgiam os rostos de vários guardas. As armaduras estavam imóveis. Com um sorriso malvado, um dos guardas sacou uma faca e começou a cortar a corda que segurava os dois.

O coração disparando, Ashlen escalou o mais rápido que pôde. O guarda esforçava-se, usando a faca como um serrote. Enfim, Ashlen chegou ao nível da janela, e chutou a parede com força, impul-

sionando-se para trás. Logo voltou, num movimento de pêndulo, mas desta vez tinha os pés encolhidos e preparados. Quando chegou próximo à janela, golpeou com um coice forte o guarda que tinha a faca, arremessando o homem para o outro lado do corredor. Dois passos atrás, outro guarda tinha um arco, e disparou uma flecha que, por bênção, errou o garoto. Ashlen voltou a balançar para trás, e Ellisa apenas girava sem controle abaixo, agarrando-se por tudo à corda. Quando voltou a se aproximar da janela, Ashlen se segurou na corda com apenas uma mão, esticando a outra, junto com todo seu corpo, na direção do guarda que disparava. Vieram mais duas flechas, mas nenhuma chegou perto do rapaz. Ashlen enfim chegou de novo à janela, quando agarrou com força o arco, tomando-o do guarda. De relance, viu que havia mais dois, além do que ele havia chutado, que estava caído junto a uma parede. Impulsionando-se de novo para trás, o arco em uma das mãos, Ashlen gritou de novo o nome de Ellisa. Deixou cair o arco recém-adquirido.

Abaixo, Ellisa olhava contra as gotas pesadas de chuva para ver o vago objeto que rodopiava na sua direção. Confiou a vida a apenas uma das mãos machucadas, e se esticou para pegar o arco. Seus dedos se fecharam com prazer indescritível sobre a madeira. Ela segurou a arma com os dentes enquanto se pôs à arriscada tarefa de amarrar a corda em volta da própria cintura.

É por isso que Vallen não pode fazer estas coisas, pensou Ellisa, a mente tentando evitar o desespero da situação. Ele ainda estaria tentando lutar contra as armaduras.

Com uma mão, atou um nó em volta da cintura, e decidiu que era bom o bastante para confiar sua vida. Largou a corda e se preparou para disparar uma flecha.

O nó não era bom, e a corda se desamarrou.

Em desespero, Ellisa agarrou-se à corda de novo. Em uma das mãos, tinha o arco, e decidiu não soltá-lo. A mão que segurava a corda escorregou um bom pedaço, dilacerando a pele da palma, até que ela cessou sua queda. Restavam poucos metros de corda abaixo. Viu que, ao seu lado, balançando para a frente e para trás, estava uma janela que dava para o baile dos nobres. Lá dentro, dezenas de olhos mascarados observavam entre o divertimento e a indignação. O regente, longe em sua cadeira, gritou algo, e vários guardas se agitaram e começaram a correr.

De novo com o arco na boca, Ellisa atou um novo nó. Deixando as duas mãos de prontidão, largou o peso do corpo e notou, com satisfação, que este era capaz de aguentá-la. Tomou o arco nas duas mãos, sacou uma flecha assobiadora e disparou para cima, em uma longa trajetória musical.

• • • • •

— Maldição! — gritou Vallen Allond, vendo mais uma dezena de guardas investindo contra ele.

O assobio da flecha de Ellisa, mesmo com o barulho infernal da Noite das Máscaras, fora claro como a face de Azgher. Era como se a própria voz da amante o estivesse chamando, e isso ele era capaz de ouvir a qualquer distância. Rufus havia se levantado de um salto, e os dois haviam atravessado a porta que levaria ao setor reservado do palácio. No entanto, eles não contavam com o enorme número de guardas se deslocando para aquela entrada — para impedir que mais intrusos entrassem na parte proibida. Vallen sozinho conseguia passar por eles — seu disfarce era bom o suficiente — mas os soldados viram Rufus, e ordenaram que fosse detido.

Por um instante, Vallen considerou deixar que o mago fosse preso; isso permitiria sua entrada para ajudar Ellisa. Mas aquilo que era sua divindade, aquilo que mandava em sua vida — o grupo — falou mais alto. Maldição, ele é um de nós, pensou Vallen Allond, e sacou Inverno e Inferno, e logo as duas lâminas encontraram estômagos macios de guardas que tombaram.

E então eles estavam condenados.

Vallen não sabia que havia tantos soldados no Palácio Rishantor. Os homens chegavam em enxames, nunca cessando de atacar, por mais que ele golpeasse, por mais que cortasse e queimasse e congelasse com suas lâminas encantadas. Na verdade, poucos momentos haviam se passado, e nem eram tantos os guardas, mas cada batida do coração de Vallen lhe dizia que havia se passado um instante longe de Ellisa, e isso era insuportável.

Vallen sentiu um repuxar forte na túnica.

— Vamos recuar! — disse Rufus.

Como ousa me dar ordens?, Vallen rosou por dentro. Co-varde, poltrão, traidor, medroso, sua mente repetia em fúria. Mas Vallen não pensava tudo isso do companheiro — apenas desejava muito, mais do que qualquer coisa, chegar perto de Ellisa, e Rufus estava sugerindo que se afastassem.

E ele seguiu cortando em todas as direções, ambos os braços golpeando os inimigos que vinham com alabardas, lanças, espadas. Continuava o puxão insistente, mas Vallen mal se lembrava de quem era: tinha na mente apenas Ellisa e matar. Por fim, Ru-

fus conseguiu remover o guerreiro do meio do combate. Vallen se desequilibrou, e recebeu um corte fundo de alabarda no meio do peito. Seus olhos emergiram do vermelho da batalha para ver Rufus levantando uma cadeira com dificuldade e atirando-a pela janela, estilhaçando o vidro. Vallen, ainda praguejando, recuou na direção do mago, fazendo um perímetro com a lâmina flamejante, impedindo que os inimigos chegassem mais perto. Porém, perdera terreno, permitira-se ser encurralado, e o ferimento no peito doía insistente — ele se recusava a olhar para ver a gravidade.

Sentiu a mão de Rufus no ombro e ouviu algumas das palavras recitadas pelo mago. Seguiu golpeando enquanto a mão se retirou, e a arenga arcana continuava, até que ouviu a voz envelhecida:

— Pule!

E Rufus se atirou para baixo.

Vallen entendeu. Abaixando-se de um golpe de lança, se apoiou com um pé no parapeito cheio de vidro quebrado e pulou, as pernas chutando o nada, para o vazio de diversos andares.

Rufus e Vallen caíram por alguns metros, apenas para terem sua velocidade diminuída drasticamente. Pousaram com suavidade no chão, entre uma clareira no mar de pessoas que observavam.

— Peguem-nos! — gritavam as vozes distantes dos guardas.

— Boa magia — disse Vallen, sorrindo feroz.

Estavam contra uma das imensas paredes exteriores do Palácio Rishantor, cercados por um círculo de foliões atônitos, enquanto os guardas da cidade abriam caminho pelos corpos encharcados. A chuva caía com violência, e em pouco tempo estavam ensopados até os ossos. A lâmina de Inferno ardia, desafiando a chuva.

Os primeiros guardas foram visíveis.

— Vai ser uma batalha difícil — disse Vallen com prazer.

— Difícil apenas porque você é um maricas fraco — e esta era uma voz diferente.

Vallen olhou para trás e viu uma figura alta e larga, coberta por um manto em farrapos. O homem retirou o capuz do manto para revelar uma face em estado tético: faltava-lhe um olho, a boca se alargava em um buraco medonho, revelando os dentes por baixo da bochecha carcomida. O homem estava branco como um cadáver, e inchado como uma vítima de afogamento. Seu longo cabelo castanho fora parcialmente comido por algo, e estava enredado, sujo. Era a pessoa mais bonita que Vallen já vira.

Era Gregor Vahn.

— Batalha difícil? — continuou a voz bem-humorada, com dificuldade pela falta de boa parte da bochecha. — Alguns guardas de segunda, bêbados e mal pagos! Ainda bem que nenhum grupo de aventureiros depende da sua liderança, Vallen Allond.

Vallen sorriu, e soube que estavam salvos.

— Quer uma delas? — disse, oferecendo Inverno, ao ver que o amigo estava desarmado.

— Que Thyatis me queime no dia que eu precisar de uma arma mágica para vencer meia dúzia de guardas de Ahlen! — disse Gregor, catando um pedaço de madeira do chão. — Isto vai servir.

E juntos, com lâminas mágicas e um pedaço de tábua podre, venceram a guarda de Thartann.

O Mundo Antes

Antes dos acontecimentos de *O inimigo do mundo*, Arton era um lugar bem diferente. O primeiro romance da trilogia narra a chegada da Tormenta, o fenômeno que dá nome ao cenário e representa a maior ameaça aos artonianos — antes, não há um mal alienígena e incompreensível, superior a todos os outros. Mas também há diferenças mais sutis.

O ano é 1388 — portanto, vinte e dois anos antes do presente visto em *Tormenta RPG*. Nessa época, Arton é um mundo de problemas, mas não de desespero. A Aliança Negra foi formada há quatro anos, e fazem apenas três anos desde a queda de Lenórienn, o Reino dos Elfos. Poucas pessoas sabem da ameaça goblinoide no continente sul. Elfos ainda são vistos como seres altivos, orgulhosos e arrogantes. Já existem refugiados élficos no Reinado, mas sua história é desconhecida, ou então ninguém acredita nela. Vallen, Ashlen e os outros encontram uma taverna que se orgulha de ter uma dançarina élfica — algo impensável antes da queda, mas ainda raro o bastante para ser um atrativo.

A situação política do Reinado é outra. Portsmouth ainda faz parte do reino de Bielefeld — mas o sentimento de independência é tão forte que seus habitantes afirmam ser “naturais de Portsmouth”, desprezando o reino maior. Thormy é Rei-Imperador, e seu grande rival é Fiodor Yudennach, regente de Yuden. A coalizão engloba todos os reinos do continente, não há divisões. Ninguém sequer sonha que um dia os minotauros possam atacar os demais; não há Império de Tauron e muito menos Liga Independente. Tamu-ra ainda não foi destruída. Não existe, portanto, o bairro de Nitamu-ra, em Valkaria. É raro encontrar tamuranianos no continente, e muitas pessoas acham que eles não são humanos (acreditando que são seres como elfos ou anões).

A situação dos deuses é radicalmente diferente. Valkaria continua presa, e seus clérigos não têm poderes fora do reino de Deheon. Pouquíssimos mortais e deuses conhecem a alcunha “o Terceiro”, referindo-se ao deus que foi banido e esquecido durante a Revolta dos Três. *Ninguém*, até onde se sabe, conhece o nome “Kallyadranoch”. Glórienn, a Deusa dos Elfos, ainda é uma divindade maior — sofreu um duro golpe com a queda de Lenórienn, mas ainda conserva a maior parte de seu poder. Szzaas ainda não voltou ao Panteão. Todos acreditam que esteja morto, embora o termo “sszazita” seja usado como sinônimo de traidor, mentiroso e perverso. Khalmir lidera o Panteão, sendo desafiado por Nimb.

O herói conhecido como o Paladino de Arton (mais tarde corrompido) ainda não surgiu.

Em 1388, Arton é um mundo muito mais “típico”, mais parecido com outras representações da fantasia medieval. Um mundo onde aventureiros combatem necromantes, dragões e bandidos.

Tudo isso muda em *O inimigo do mundo*.

O Assassino Albino

Glórienn, a Deusa dos Elfos, visita a **Ordem Morta de Vidência e Numerologia**, em busca de respostas sobre o futuro. Devastada pela queda de Lenórienn, a deusa espalha tristeza e desespero por entre os monges. Obtem uma revelação: “Haverá uma tempestade...”. É a primeira (além dos próprios Videntes Mortos) a saber sobre a chegada da Tormenta.

Glórienn volta a seu Reino Divino, onde conversa com Tanna-Toh. A Deusa dos Elfos teme morrer se todos os seus filhos morrerem — Tanna-Toh revela que ela não poderá se tornar deusa de outro conceito, sempre estará ligada aos valores élficos. Glórienn planeja contra-atacar a Aliança Negra dos goblinoídes, usando como arma a Tormenta — pensa poder controlar a “tempestade”. Ela começa um plano para permitir a chegada da Tormenta: precisa que os outros deuses não intervenham, e que mortais colaborem com a invasão. Escolhe uma meio-elfa chamada **Nichaela**, adotada por **clérigas de Lena** anos antes.

Em Arton, um homem albino muito alto, com modos bestiais, ataca a aldeia de **Adolan**, em **Petrynia**. Sem saber como lidar com necessidades básicas como fome ou cansaço, o **albino** mata pessoas apenas para tentar conseguir comida, por se sentir ameaçado ou por selvageria. Massacra guardas e civis, inclusive toda a família de uma garota chamada Irynna, e depois foge. Em desespero, Irynna quer contratar aventureiros para caçar o assassino. Sua amiga, a clériga de Lena chamada Athela, conhece uma aventureira: **Nichaela**. O grupo de aventureiros de **Nichaela** é contratado para trazer o albino à justiça — ou matá-lo.

No reino de **Collen**, **Nichaela** e seus companheiros atravessam uma planície. São liderados pelo guerreiro **Vallen Allond**. Também fazem parte do grupo a arqueira **Ellisa Thorn**, a bárbara **Andilla Dente-de-Ferro**, o **clérigo de Tauron** minotauro **Artorius**, o ladino **Ashlen Ironsmith** e o mago **Rufus Domat**. **Ashlen** e **Rufus** carregam um corpo inerte, envolto em tecido. Cruzando uma ponte, deparam-se com um exótico samurai, **Masato Kodai**, **Executor Imperial** de Tamu-ra. **Vallen** e **Masato** recusam-se a recuar, ambos por orgulho, e parece que uma luta irá começar — mas a situação se resolve de forma bem-humorada quando **Ashlen** descobre que o samurai está indo para o lado errado. Tanto ele quanto os aventureiros caçam o albino. O estranho homem já cometeu crimes em Tamu-ra, e também está sendo procurado pelas autoridades da ilha distante. **Masato** fica chocado ao ver **Gregor Vahn**, **paladino de Thyatis**, ressuscitando e erguendo-se de sua mortalha — mas, com um objetivo em comum, junta-se ao bando.

Numa taverna em **Collen**, uma velha vidente diz enxergar auras de desastre ao redor dos aventureiros. Enxotados da taverna, eles entram sem querer na **Mata dos Cem Olhos**, onde são atacados por um **monstro com muitos olhos mágicos**. Conseguem vencê-lo, ao custo da vida de **Andilla**. **Nichaela**, obedecendo aos dogmas de sua deusa, recusa-se a lutar até mesmo para salvar a amiga. **Masato** fica revoltado com isso, mas também fascinado por alguém que nunca tirou ou tirará uma vida.

O Objetivo do Albino

O albino era um batedor lefeu, enviado a Arton em busca de algo que pudesse representar um novo objetivo para seu povo. Os lefeu julgavam ter conquistado tudo — haviam vencido a morte, dominado o tempo e o espaço, substituído tudo em seu universo por eles mesmos. Como qualquer civilização nesse estado, enfrentavam só o tédio e a decadência. Era necessário um novo desafio.

O albino descobriu alguns poderes que apenas os artonianos possuem: a escrita, a magia e, sobretudo, a capacidade de ascender à divindade. Os lefeu nunca haviam sido deuses: aí estava um objetivo!

No início da narrativa, o albino é um selvagem bruto, incapaz de compreender conceitos básicos da vida em Arton. Fala com dificuldade e estranha até mesmo sensações como fome e sede. Sua jornada é essencialmente um caminho de aprendizado. Ao enfrentar o Esquadrão do Inferno na Anticriação, o albino já compreende a geografia de Arton e até mesmo chama a vila de Adolan por seu nome correto. Como o narrador afirma, o albino mudou Arton, mas Arton também mudou-o.

Tendo se desviado de sua rota de perseguição ao albino, o grupo chega à cidade de **Var Raan** e embarca no navio pirata **Cação Cego IV**, do capitão **Sig Olho Negro**, para voltar ao rastro. São **traídos e capturados** pelos **piratas**, pois um homem chamado Balthazaar enxerga a aura mágica em seus itens, e os piratas querem roubá-los. Gregor é morto por um tiro de besta e jogado ao mar. São soltos apenas quando Izzy Tarante, imediata do **Cação**, liberta-os por ciúmes de Nichaela. Quase todos os itens do grupo ficam no navio, com exceção das espadas de Masato e de Inverno e Inferno, as lâminas mágicas de Vallen.

Em sua jornada a esmo por Arton, o albino acaba em uma casa de fazenda, onde toma como reféns um casal idoso. Em uma tensa conversa com eles, descobre sobre a técnica artoniana da escrita — o poder de capturar ideias em símbolos. Começa a julgar que Arton pode ser interessante para sua raça.

Chegando ao reino de **Ahlen**, os aventureiros estão fracos e desprovidos de quaisquer recursos. Encontrando uma taverna que oferece jogatina, prostituição e **achbuld**, Ashlen envolve-se num jogo de **Wyrt**. Apostas as vidas de seus amigos e vence, obtendo dinheiro. No meio do jogo, também ouve menção do albino, descobrindo que ele está no reino. Enquanto isso, Rufus consome **achbuld** misturado com vinho.

Em um acampamento, à noite, Ellisa demonstra o seu desprezo por Rufus — mas o mago é apaixonado pela arqueira, e a paixão continua apesar dos maus tratos. Os aventureiros então chegam a **Thartann**, capital de Ahlen, durante a **Noite das Máscaras**. Seguindo o rastro do albino, infiltram-se no **Palácio Rishantor**. O albino havia sido manipulado por famílias nobres rivais em Ahlen, e finalmente interessou-se pela rainha de Ahlen, que estava grávida — o conceito de fabricar um rei, um

sucessor, parecia-lhe bizarro e fascinante. Após matar a criança ainda no ventre (por curiosidade e sutilmente impulsionado por nobres rivais), o albino fugiu. Os aventureiros não sabem disso, e acabam enfrentando a guarda de Thartann quando são descobertos no palácio. Artorius encontra por acaso o bardo **Senomar**, que se junta ao grupo. Senomar revela que **vendeu sua alma a um demônio**, recebendo em troca grande habilidade com o alaúde. Ashlen e Ellisa conseguem entrar no quarto da rainha de Ahlen e tomam-na como refém. Ao saber que eles estão à caça do albino, o rei permite que saiam com liberdade, e até mesmo providencia apoio e escolta até as fronteiras do reino.

Glórienn, a Deusa dos Elfos

Outros Nomes: a Dama de Olhos Tristes, entre os elfos-do-mar.

Descrição: Glórienn é a deusa e guardiã da raça élfica. As escrituras sagradas dos elfos dizem que Glórienn criou esta que é a raça mais antiga de Arton, e até hoje isso não foi contestado. Nos tempos em que Lenórienn ainda se erguia majestosa, a deusa era amplamente cultuada entre os elfos.

Contudo, após a humilhação e quase aniquilação do povo élfico nas mãos dos goblinoides, muitos fiéis estão começando a virar-lhe as costas. Muitos culpam-na pelo que aconteceu, e acham que a deusa falhou ao permitir tamanha destruição.

Nas antigas ilustrações sagradas, Glórienn era representada como uma linda elfa de cabelos púrpuras. Hoje em dia, qualquer representação da deusa ressalta sua tristeza e suas lágrimas.

Motivações: assim como seu povo, hoje em dia Glórienn está ressentida e amargurada. Não entende como outros deuses puderam permitir que os elfos fossem quase exterminados. Acredita que tudo faz parte de um estratagema motivado pela inveja.

Atualmente, está tão frágil que alguns deuses menores ameaçam tomar seu lugar no Panteão. No momento, seu principal objetivo é reconquistar a confiança dos elfos e reconstruir sua nação. E para isso ela será capaz de qualquer coisa...

Relações: Glórienn está em uma posição delicada dentro do Panteão; magoada com todos e sem confiar em ninguém. Ironicamente, um dos únicos em quem Glórienn acha que pode confiar é Tauron, que sempre protegeu os fracos.

Tendência: Caótica e Bondosa.

Crenças dos Devotos: os elfos são a raça mais antiga e perfeita de Arton. São aquilo que os humanos sonham algum dia ser. Glórienn deve ser admirada e venerada por sua obra, não rejeitada por aqueles de pouca fé.

Domínios: Bem, Caos, Guerra, Magia.

Áreas de Influência: elfos, florestas, arte, beleza, magia.

Símbolo Sagrado: arco e flecha dourados.

Arma Preferida: espada longa.

Cores Significativas: verde, branco.

Lema: "Os elfos são a perfeição. Nunca foram e nunca poderão ser realmente derrotados."

A Ordem Morta de Vidência e Numerologia

Nem todos os devotos dos deuses em Arton são clérigos, paladinos e druidas — na verdade, esses são exceção; a maioria dos fiéis não recebe poderes. A Ordem Morta de Vidência e Numerologia é composta inteiramente por adoradores de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, desprovidos de qualquer bênção.

A Ordem foi formada há muito tempo, quando devotos de Tanna-Toh descobriram uma forma de prever o futuro através de cálculos matemáticos extremamente complexos. Diferente de magias de adivinhação, esta vidência não apresentava possibilidades — mostrava *certezas*, a única forma absolutamente infalível de profecia que se conhece. Nenhum oráculo é capaz de reproduzir este feito, até onde se sabe.

Esse conhecimento foi considerado poderoso demais; deveria ser mantido sob vigilância estrita, para nunca cair nas mãos erradas. Assim, orientados por Tanna-Toh, os estudiosos que haviam descoberto as fórmulas isolaram-se, com suas famílias, em um mosteiro escondido por brumas eternas. Eles passaram a se considerar mortos para o mundo — nascia a Ordem Morta de Vidência e Numerologia.

A necessidade de segredo impede que os Videntes Mortos sejam realmente abençoados por Tanna-Toh — os dogmas da Deusa do Conhecimento ditam que um devoto nunca se negue a responder uma pergunta, nunca minta; o dever dos Videntes Mortos é recusar-se a responder, ou então mentir. Além disso, muitos clérigos de Tanna-Toh ao morrer têm seu conhecimento armazenado no artefato chamado Helladaron — e o conhecimento que a Ordem possui nunca deve ser dividido com ninguém. Assim, seu grande ato de devoção é nunca ordenarem-se clérigos.

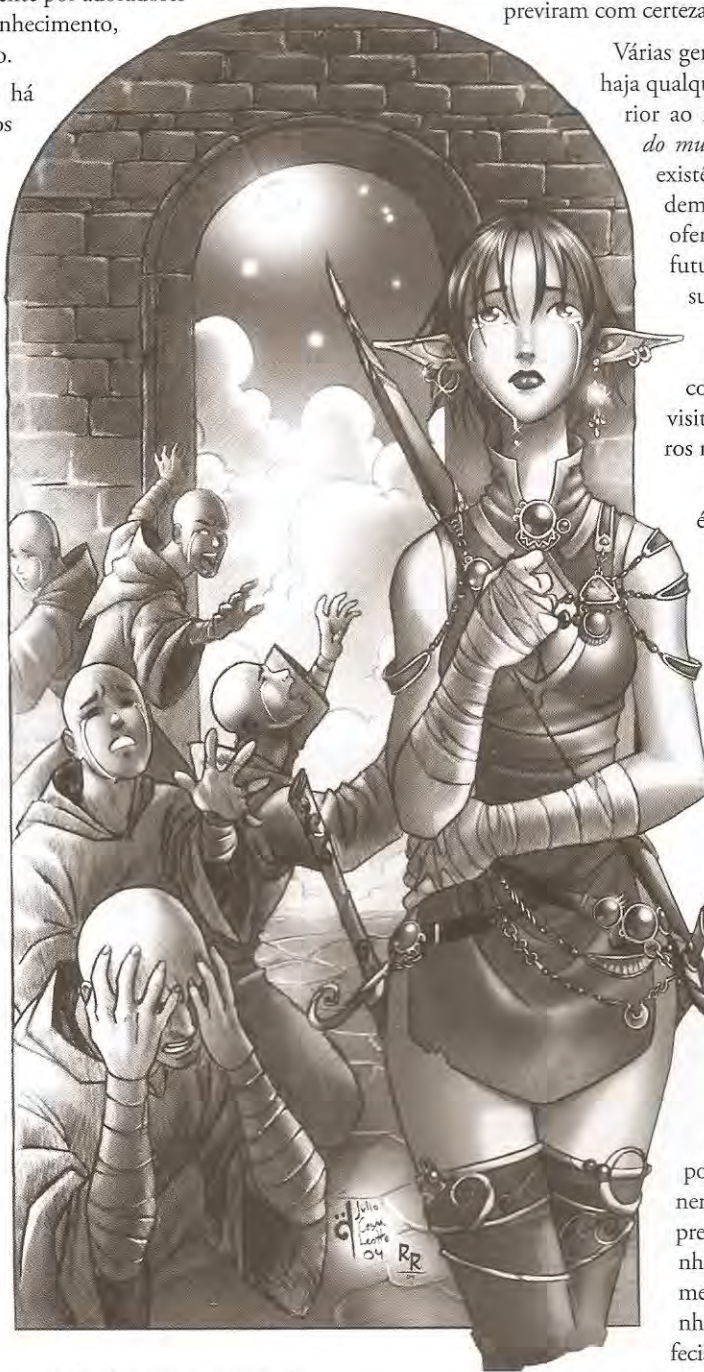
Os Videntes Mortos são monges. Nasceram, vivem e morrem no mosteiro isolado. Levam vidas simples, de muito estudo e contemplação, além de trabalho árduo para manter seu claustro. Homens e mulheres vestem mantos rústicos, marrons. Os homens tonsuram os cabelos; as mulheres mantêm o cabelo curto e raspam a frente da cabeça. São calmos e pragmáticos. Não costumam ter dúvida sobre nada, pois já calcularam e previram com certeza total o amanhã.

Várias gerações se passam sem que haja qualquer visita do mundo exterior ao mosteiro. Em *O inimigo do mundo*, Tanna-Toh revela a existência e localização da Ordem para Glórienn, tentando oferecer-lhe uma visão do futuro para acalmá-la em sua dor. Mais tarde, em *O terceiro deus*, Orion e Vanessa também descobrem a Ordem Morta e visitam-na — são os primeiros mortais a fazer isso.

A localização do mosteiro é mantida vaga de propósito, mas pode-se considerar que fique em uma ilha muito distante, no topo de uma montanha fora do Reinado ou em outro lugar completamente inacessível.

Heróis aventureiros podem ter acesso à Ordem Morta segundo a decisão do mestre, mas este deve ser um evento *muito* especial, resultado de meses de campanha — tão marcante quanto obter um artefato.

A certeza das previsões pode gerar problemas, já que nem sempre o mestre pode prever os rumos da campanha com exatidão. Assim, é melhor que os heróis só tenham acesso a pequenas profecias, sobre as quais o mestre tem controle absoluto (eventos astrais, acontecimentos muito longe dos personagens, etc.). Abusar deste poder é algo muito perigoso para o jogo e para o mundo — e os Videntes sabem disso. Eles preferirão queimar seus perga-



Parte 1: "Não há morte!"

Os Crimes do Albino em Tamu-ra

Tamu-ra, o Império de Jade, está profundamente ligada à Tormenta. A primeira área de Tormenta surgiu na ilha — e o albino também, dando início aos eventos que levaram à invasão.

Até onde se sabe, a passagem do albino da Anticriação para Arton ocorreu mesmo em Tamu-ra. Não por alguma razão especial, mas de modo aparentemente aleatório. Ele teve seus primeiros contatos com a sociedade artoniana na ilha — após matar e devorar animais, atacou camponeses, soldados e, por fim, chacinou toda a guarda e corte de um *daimyo* (um senhor feudal).

Curiosamente, o albino não continuou agindo em Tamu-ra, mas rumou ao continente. Talvez tenha partido em busca de áreas civilizadas maiores. Ou talvez isso tenha sido uma decisão impulsiva, no meio da fuga. Neste período, o albino era *muito* selvagem, mais parecido com uma fera do que com uma pessoa. Não se sabe como chegou ao continente. Devido a suas capacidades físicas, pode ter sido até mesmo nadando. Ou então entrou como clandestino em um navio.

Em *O inimigo do mundo*, apenas Masato Kodai é enviado para caçar o albino. Contudo, em campanha, personagens nativos de Tamu-ra podem enfrentar o albino ainda na ilha, ou ser enviados ao continente (junto com Masato ou substituindo-o) para levar o criminoso à justiça. Nesse caso, podem encontrar o grupo de Vallen ou tomar o lugar do Esquadrão do Inferno, possivelmente mudando a história. Também é possível que haja outros batedores lefeu em Tamu-ra, e que aventureiros cacem-nos e detenham-nos — o albino sendo o único fugitivo.

minhos e destruir todo o seu trabalho a permitir que aventureiros saibam mais do que o necessário. Se nem isso for suficiente, talvez ocorra até mesmo intervenção direta de Tanna-Toh.

Existe outra alternativa para lidar com abuso. Uma vez que os heróis leiam uma previsão, ela *vai* se concretizar, não importa o que façam. Assim, se abusarem da Ordem, eles ficam sabendo que vão perder seus itens, que um deles (ou um de seus aliados ou familiares) vai morrer, que algo terrível vai acontecer. E *nada* do que façam, não importam suas rolagens ou ideias, pode impedir isso. É cruel, mas este é o preço do conhecimento excessivo, exatamente o tipo de coisa que a Ordem tenta impedir.

Desnecessário dizer, o conhecimento matemático para fazer essas previsões está fora do alcance de qualquer personagem jogador. Para obtê-lo, é necessária toda uma vida dedicada ao estudo — no mínimo. E mesmo que este conhecimento seja obtido, o herói deve então ficar para sempre no mosteiro. Se tentar fugir, será caçado por Tanna-Toh e seu clero — ou talvez até mesmo por devotos de outros deuses. Nimb, por exemplo, não desejaria ver o caos do futuro reduzido a cálculos.

Nichaela

“Eu não aguento mais mortes, Artorius. Mortes como uma coisa boa. Só ouço vocês falando em matar, como se fosse desejável.”

Nichaela é uma meio-elfa clériga de Lena, a Deusa da Vida. Criada por clérigas, não conhece e não se importa com suas origens — foi acolhida e amada no templo, e também ordenou-se sacerdotisa. Diferente da maioria de suas irmãs, Nichaela tornou-se aventureira, acreditando ser capaz de mudar o mundo viajando junto com heróis.

Ao contrário de seus companheiros, Nichaela nunca mata, independente do que esteja em jogo, seguindo piamente os dogmas da Igreja de Lena. Normalmente tenta fazer com que seus companheiros poupem os inimigos, e muitas vezes cura-os no final da batalha. Ela não é tola, sabe que não pode garantir a vida de todos. De qualquer maneira, possui uma alma caridosa e tenta resolver os problemas sem confrontos... Ou, pelo menos, sem mortes.

Nichaela tem uma beleza delicada e frágil. Vista de relance, pode ser confundida com uma criança. Seus cabelos são lisos e cinzentos, e escorrem até os ombros, acabando retos; sua franja também reta quase oculta as sobrancelhas. As orelhas pontuadas aparecem com facilidade, emergindo dos cabelos finos. Nichaela veste mantos verdes e brancos que escondem seu corpo de mulher.

Como todas as clérigas de Lena, Nichaela já deu à luz. Sua filha, Ágata, ainda um bebê, vive em um templo da Deusa da Vida. Apesar de ser protegida e tratada como uma menina pelos outros membros do grupo, Nichaela é sábia, e provavelmente a mais perseverante do grupo. Ela *nunca* mata, e usa sua determinação para garantir que outros também não façam isso.

Nichaela: meio-elfa, Samaritana 7, NB; ND 7; tamanho Médio, desl. 9m; PV 40; CA 14 (+3 nível, +1 Des); corpo-a-corpo: — (Nichaela não luta...); hab. canalizar energia positiva 4d8, código de conduta, divindade (Lena), cura instantânea 1/dia, cura sem esforço, magias, ordem de paz 1/dia (CD 16), redução de dano 5/Maligna, visão na penum-



bra; Fort +5, Ref +4, Von +11; (+13 contra encantamentos); For 9, Des 13, Con 10, Int 14, Sab 19, Car 16.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +12, Cura +18, Diplomacia +13, Identificar Magia +14, Iniciativa +11, Intuição +14, Percepção +16; Cura Gentil, Domínio da Cura (O&R), Foco em Perícia (Cura), Poder Mágico x3, Potencializar Cura, Vontade de Ferro.

Magias de Samaritano Preparadas (PM 29; CD 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia, luz, orientação, virtude*; 1º — *curar ferimentos leves* x3, *proteção contra o mal, remover medo, santuário*; 2º — *curar ferimentos moderados* x3, *emanações de paz, remover paralisia, restauração menor*; 3º — *remover cegueira/surdez*; 4º — *curar ferimentos críticos* x2.

Equipamento: túnica da fé.

Nova Classe: Samaritano

Clérigos e paladinos usam suas armas e magias para lutar por suas causas e enfrentar os inimigos de suas divindades. No entanto, nem todos no Panteão acreditam que lutar é o melhor caminho. Divindades como Lena e Marah, além de um sem-número de deuses menores, usam seu poder para curar as dores do mundo, em vez de causar mais dor ainda. E muitos de seus servos seguem a mesma filosofia.

Samaritanos existem entre os servos de todas as divindades Bondosas, atuando não como combatentes, mas como enfermeiros — pois sua magia de cura é extremamente poderosa. Como é óbvio deduzir, a ordem de Marah emprega muitos desses curandeiros, uma vez que os servos da deusa são proibidos de lutar e têm como missão levar paz e alegria ao mundo. O mesmo vale para as sacerdotisas de Lena, proibidas de causar dor e devotadas à cura.

Samaritanos também atuam entre os servos de Azgher, Khalmyr, Thyatis e Valkaria. Esses deuses combatem o mal, mas também protegem os inocentes e necessitados — uma tarefa igualmente importante.

Samaritanos também servem a Allihanna, usando seus poderes para proteger e curar povos e criaturas selvagens, pois têm aptidão para lidar com animais e feras.

Aventuras. Apesar de seu papel não combativo, samaritanos não são encontrados apenas em hospitais ou templos — muito pelo contrário, são comuns em grupos de aventureiros. No campo de batalha, atuam ao lado de clérigos, guerreiros e paladinos, curando-os para que possam prosseguir em sua luta.

Onde e quando existir uma chance de alguém ser ferido, haverá motivo para a presença dos samaritanos. Além disso, eles são adversários especialmente poderosos contra mortos-vivos, por sua capacidade de canalizar energia positiva.

Tendência. Por serem devotados à cura e ao bem-estar dos outros, samaritanos sempre são Bondosos.

Religião. Samaritanos veneram deuses Bondosos — Allihanna, Azgher, Khalmyr, Lena, Marah, Thyatis ou Valka-

Samaritano

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+0	Canalizar energia positiva 1d8, código de conduta, divindade	0, 1º
2º	+1	Cura gentil	
3º	+1	Canalizar energia positiva 2d8, ordem de paz 1/dia	2º
4º	+2		
5º	+2	Canalizar energia positiva 3d8, cura instantânea 1/dia	3º
6º	+3		
7º	+3	Canalizar energia positiva 4d8, cura sem esforço	4º
8º	+4	Ordem de paz (qualquer tipo) 2/dia	
9º	+4	Canalizar energia positiva 5d8	5º
10º	+5	Cura instantânea 2/dia	
11º	+5	Canalizar energia positiva 6d8	6º
12º	+6	Aura de vida	
13º	+6	Canalizar energia positiva 7d8, ordem de paz 3/dia	7º
14º	+7		
15º	+7	Canalizar energia positiva 8d8, cura instantânea 3/dia	8º
16º	+8		
17º	+8	Aura de vida aprimorada, canalizar energia positiva 9d8	9º
18º	+9	Ordem de paz (qualquer número) 4/dia	
19º	+9	Canalizar energia positiva 10d8	
20º	+10	Cura instantânea 4/dia	

ria. Deuses Neutros que aceitam servos Bondosos também possuem samaritanos.

Histórico. A maioria dos samaritanos tem ligação com uma das muitas ordens religiosas de Arton, da mesma forma que os clérigos. Alguns, no entanto, percorrem o mundo livremente, seguindo apenas seus corações e os desígnios de suas divindades, levando conforto aos feridos onde quer que estejam.

Participam de grupos de aventureiros para evitar que esses caiam durante sua luta contra o mal, e também na tentativa de encontrar soluções pacíficas. Em grupos formados por vários combatentes — como guerreiros, bárbaros e samurais —, um samaritano será até mesmo mais indicado que um clérigo.

Raças. A maior parte dos samaritanos é composta de humanos e halflings. Elfos também são atraídos pela missão do samaritano, na tentativa de aplacar o sofrimento de sua raça. Entretanto, membros de qualquer raça podem ser samaritanos — mesmo os povos mais violentos reconhecem a necessidade de curar suas feridas.

Clériga ou Samaritana?

Durante o texto (tanto neste livro quanto nos romances), Nichaela é chamada de clériga. No entanto, em sua ficha é uma samaritana. Há alguma diferença?

Na verdade, não — pelo menos na história. Nichaela é uma clériga, uma sacerdotisa, pois foi ordenada. A classe samaritana é apenas aquela que mais se encaixa com suas capacidades. Nichaela pode ser chamada de clériga, segue as mesmas obrigações e restrições das clérigas de Lena, tem os mesmos deveres e faz parte do clero. Mas com mais habilidades de cura!

Outras Classes. Apesar de gentil, o samaritano é firme e irredutível em suas convicções. Acredita que provocar dor ou morte é imperdoável, e que todo problema pode ser resolvido sem luta. Por isso, sua relação com outros tipos de aventureiros — especialmente aqueles que recorrem ao combate com frequência — costuma ser conturbada.

Aqueles que melhor se ajustam à índole do samaritano são os monges. Esses, embora combativos, em geral lutam sem armas e conseguem vencer seus oponentes sem feri-los gravemente. Monges Bondosos também partilham da filosofia pacifista, levando conforto aos necessitados e evitando lutas desnecessárias.

Bardos são considerados bons companheiros, pois recorrem a meios não violentos para resolver seus problemas. Curiosamente, ladinos também são aceitos como colegas — é sempre preferível esconder-se ou fugir em vez de lutar.

Samaritanos respeitam e admiram os paladinos, ajudando-os quando o poder de cura dos guerreiros santos não é suficiente. Paladinos reconhecem o mal e o enfrentam — o mesmo mal que causa dor e sofrimento aos inocentes.

Magos e feiticeiros que empregam magias destrutivas são evitados, enquanto que aqueles que recorrem a ilusões e encantamentos são mais aceitos. Quanto a outras classes, o samaritano nunca se recusa a curar um colega de grupo, não importando sua filosofia — mas sempre terá uma reprimenda pronta para bárbaros, guerreiros e samurais que lutam sem necessidade.

Características de Classe

Pontos de Vida: um samaritano começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas Simples, Usar Escudos, Fortitude Maior, Vontade de Ferro, Foco em Perícia (Cura).

Habilidades de Classe

Canalizar Energia Positiva: você pode liberar uma onda de energia positiva que atinge todas as criaturas a até 9m de você.

Quando você canaliza energia positiva, pode curar criaturas vivas ou causar dano em mortos-vivos — faça a escolha no momento do uso. A quantidade de dano é igual a 1d8, mais 1d8 a cada dois níveis de samaritano seguintes. Criaturas que sofrem dano têm direito a um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma) para reduzir esse dano à metade.

Usar esta habilidade é uma ação padrão. Ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Código de Conduta: samaritanos não podem usar armas cortantes ou perfurantes e não podem lançar magias que causem dano direto. Um samaritano que viole seu código de conduta perde todas as habilidades de classe até que realize uma *penitência* (veja no Capítulo 8 de *Tormenta RPG*).

Divindade: você deve escolher uma divindade padroeira dentre Allihanna, Azgher, Hy-ninn, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Nimb, Oceano, Tanna-Toh, Tauron, Thyatis ou Valkaria, e atuar como seu devoto. As divindades são descritas no Capítulo 6 de *Tormenta RPG*. Sua divindade determina quais talentos de poderes concedidos você pode ter.

Magias: você pode lançar magias. Suas regras são descritas no

Capítulo 8 de *Tormenta RPG*.



Tipo e níveis de magia: você pode lançar magias divinas de nível 0 e 1º nível. A cada dois níveis seguintes, você pode lançar magias de um nível acima: no 3º nível pode lançar magias de 2º nível, no 5º nível pode lançar magias de 3º nível e assim por diante, até o 17º nível, quando pode lançar magias de 9º nível.

Habilidade-chave: sua habilidade-chave para lançar magias é Sabedoria.

Magias conhecidas: você conhece 4 magias divinas de nível 0, e um número de magias divinas de 1º nível igual a 1 + seu modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, você aprende duas magias de qualquer nível que possa lançar.

Pontos de magia: você tem um número de pontos de magia igual a 1 + seu modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, você recebe 3 PM.

Preparação de magias: você precisa preparar suas magias com antecedência. A cada dia, deve passar uma hora rezando para sua divindade. Durante esse tempo, deve gastar seus PM com as magias que quer que estejam disponíveis durante o dia.

Cura Gentil: a bondade do samaritano reforça seu poder de cura. A partir do 2º nível, você soma seu bônus de Carisma aos pontos de vida restaurados por suas magias de cura. Por exemplo, um samaritano com Car 14 (mod. +2) lançando *curar ferimentos leves* irá curar 1d8+3 PV, em vez de 1d8+1.

Ordem de Paz (M): a partir do 3º nível, você pode lançar *imobilizar pessoa*, sem gastar PM. A CD para resistir é igual a 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma. Caso você ou um de seus aliados cause dano letal a uma criatura afetada por esta habilidade, seu efeito termina imediatamente.

A partir do 8º nível, esta habilidade pode ser usada contra qualquer tipo de criatura. A partir do 18º nível, esta habilidade pode ser usada contra qualquer número de criaturas, desde que todas estejam dentro do alcance de 9m.

Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. A cada cinco níveis seguintes, você recebe um uso diário adicional.

Cura Instantânea: a partir do 5º nível, uma vez por dia, você pode lançar uma magia de cura como uma ação livre. A cada quatro níveis seguintes, você recebe um uso diário adicional desta habilidade.

Cura sem Esforço: no 7º nível, você aprende a lançar magias de cura com o mínimo de esforço. Você pode lançar essas magias sem ficar desprevenido.

Aura de Vida: a partir do 12º nível, você emana uma aura de energia positiva. Qualquer aliado a até 3m que esteja com 0 ou menos PV ficará estável automaticamente. Esta habilidade também afeta você mesmo, e funciona mesmo que você esteja inconsciente.

Aura de Vida Aprimorada: a partir do 17º nível, a aura de energia positiva que o samaritano emana fica mais poderosa. Qualquer aliado a até 3m morrerá apenas caso seus pontos de vida cheguem a um número negativo igual aos seus PV totais. Esta habilidade também afeta você mesmo, e funciona mesmo que você esteja inconsciente.

Nova Magia: Emanações de Paz

Nível: divina 1 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvos:** todos os inimigos dentro do alcance; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

A postura serena do samaritano faz com que os inimigos hesitem, sofrendo uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque.

Novo Item Mágico: Túnica da Fé

Esta vestimenta sagrada concede a seu usuário redução de dano 5/Maligna.

Aura moderada; Criar Item Maravilhoso, *pele rochosa*; Preço 50.000 TO.

Clériga de Lena

Lena é uma deusa pacífica, feminina, e assim também são suas clérigas. No entanto, as sacerdotisas de Lena não hesitam em socorrer grupos de aventureiros que possam necessitar de sua magia de cura. Em tempos de guerra, elas acompanham os exércitos e curam os feridos. Devido a esse papel, existe em Arton um costume ancestral de respeito e não agressão a clérigos no campo de batalha, desde que esses também não combatam, apenas curem e forneçam suporte. Boa parte das cidades e vilas do Reinado tem um templo de adoração a Lena.

As clérigas desta deusa são iniciadas desde crianças. As discípulas humanas ingressam em seu estudo normalmente aos nove anos, ou em uma idade equivalente, no caso de raças não humanas. Aos doze, boa parte já consegue realizar magias simples. Os templos são organizados por matriarcado: a clériga mais velha assume o comando.

Sacerdotisas de Lena vestem cores brilhantes como verde, amarelo e branco. Dizem que elas têm mania de limpeza: gostam de roupas asseadas e banhos constantes (e essa "mania" já salvou incontáveis vidas de pacientes sob seus cuidados, livrando-os de infecções). Seu símbolo sagrado é uma lua prateada, que costumam exibir nas roupas ou em uma tiara de prata.

Tendência: Neutra e Bondosa, Leal e Bondosa, Caótica e Bondosa, Neutra.

Poderes Concedidos: Ataque Piedoso, Cura Gentil, Discurso Conciliador, Domínio do Bem, Domínio da Cura, Domínio das Plantas, Domínio da Proteção, Maximizar Cura, Potencializar Cura.

Obrigações e Restrições: apenas mulheres podem ser clérigas de Lena. Uma clériga precisa dar à luz pelo menos uma vez antes de receber seus poderes divinos. A fecundação, realizada no dia do plantio, é um mistério muito bem guardado pelas sacerdotisas — mas conta-se que nessas ocasiões a própria deusa desce dos céus e fecunda suas discípulas. Quase todas as crianças geradas pelas clérigas são meninas, que mais tarde se tornam discípulas e novas servas.

Obrigações, Restrições e Poderes Concedidos

Servos divinos (clérigos, druidas, paladinos e samaritanos — todas as classes com a habilidade “divindade”) devem ter tendência no máximo um passo afastada da tendência de sua divindade. Mas existem servos divinos ainda mais fervorosos, que cumprem todos os dogmas de seus deuses, e em troca recebem mais poder.

Um servo divino pode escolher seguir as Obrigações e Restrições de seu deus (descritas ao longo deste livro). Se fizer isso, recebe um talento de magia ou de poder concedido adicional.

Clérigas de Lena são totalmente proibidas de lutar, usar armas ou lançar qualquer magia capaz de causar dano. Em combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si mesmas e seus companheiros. Diante de um inimigo superior, podem apenas fugir, render-se ou aceitar a morte — para uma clériga de Lena, é preferível perder a própria vida a tirá-la de outra criatura.

Ataque Piedoso (Poder Concedido)

Você sabe golpear sem ferir seriamente seus adversários, usando partes não afiadas da arma, atingindo áreas não vitais ou controlando o impacto de seus golpes.

Pré-requisitos: devoto de Lena ou Marah.

Benefício: você pode usar armas de corpo-a-corpo para causar dano não-letal sem sofrer penalidades na jogada de ataque.

Normal: quando usa uma arma de corpo-a-corpo que causa dano letal para causar dano não-letal, você sofre uma penalidade de -4 na jogada de ataque.

Cura Gentil (Poder Concedido)

Seu poder de cura é reforçado por sua bondade.

Pré-requisitos: Car 13, tendência Bondosa, devoto de Lena ou Marah.

Benefício: você adiciona seu modificador de Carisma aos PV restaurados por suas magias de cura. Assim, um clérigo com Carisma 14 (modificador de +2) e este talento cura 1d8+3 PV com *curar ferimentos leves* (em vez de 1d8+1).

Discurso Conciliador (Poder Concedido)

Sua crença em soluções pacíficas permite que você toque o coração dos exaltados, impedindo que sangue seja derramado.

Pré-requisitos: treinado em Diplomacia, tendência Bondosa, devoto de Lena ou Marah.

Benefício: você pode usar Diplomacia para mudar a atitude de uma criatura como uma ação completa sem sofrer penalidades no teste.

Normal: quando usa Diplomacia para mudar a atitude de uma criatura como uma ação completa, você sofre uma penalidade de -10 no teste.

Maximizar Cura (Poder Concedido)

Suas magias de cura têm poder máximo.

Pré-requisitos: Cura 12 graduações, devoto de Lena.

Benefício: suas magias de cura recuperam o número máximo de PV.

Potencializar Cura (Poder Concedido)

Suas magias de cura são mais potentes.

Pré-requisitos: Cura 6 graduações, devoto de Lena.

Benefício: suas magias de cura recuperam 50% a mais de PV.

Petrynia

O Reino das Histórias Fantásticas

Petrynia é um reino composto por muitas cidades de pequeno porte. Tornou-se famoso graças à notória Malpetrim, que serviu de palco para aventuras épicas, como a busca pelo Disco dos Três. A fama da cidade ocasionou um fenômeno curioso: Petrynia passou a ser o cenário de incontáveis histórias e aventuras supostamente verídicas. É comum ouvir, por exemplo, que “nas proximidades de Altrim existe, sob a Árvore Forquilha, o Enorme Novilho Dourado de Allihanna”, enquanto em Trandia é notória a existência da “Secreta Caverna Sem Fim do Yagaeth”. Uma das lendas mais difundidas de Petrynia fala de Cyrandur Wallas, um suposto (e convenientemente desaparecido) herói local, fundador do reino. Em Petrynia, Cyrandur chega a ser mais conhecido que muitas divindades!

A quantidade de histórias fantásticas é tão grande que é difícil separar o mito da realidade. Os habitantes de Petrynia são considerados grandes “contadores de histórias” (ou mentirosos). É costume, entre os bardos de Arton, começar ou terminar uma história com a frase “aconteceu em Petrynia”, como forma bem-humorada de dizer que não é uma história verdadeira.

Petrynia também tem uma das maiores populações de aventureiros em todo o Reinado. A verdade é que, com ou sem histórias, Petrynia oferece uma fantástica variedade de desafios. Seus bosques e florestas escondem ruínas misteriosas, fenômenos estranhos e monstros de muitos tipos.

Características: floresta entrecortada por planícies e colinas.

Clima: frio ao norte, temperado ao sul.

Cidades de destaque: Altrim (capital), Malpetrim, Fau-chard, Smokestone, Trandia, Curanmir, Kamalla.

População: humanos (80%), goblins (5%), halflings (5%), minotauros (2%), outros (8%).

Divindades principais: Khalmyr, Wynna, Allihanna, Grande Oceano, Tibar (deus menor).

Regente: Godin Idelphatt.

Adolan

Esta aldeia nunca fora notável por razão alguma, até a passagem do albino. Era uma vila como tantas em Petrynia, habitada por famílias comuns, defendida por uma pequena milícia e próspera dentro do razoável. Adolan possui um templo de Lena, a Deusa da Vida, com um punhado de clérigas que cuidam da saúde e espiritualidade da população. Independente de sua idade, as clérigas atuam como “mães” da comunidade, aconselhando e confortando os habitantes. O templo é simples, nada opulento, e funciona tanto como igreja quanto como hospital.

Talvez a única coisa notável sobre Adolan seja sua *falta* de brilho. Embora já tenha havido aventureiros saídos da aldeia, sempre foram poucos, e nenhum obteve notoriedade. Athe-la, a clériga que cuidava da órfã Irynn, chamou Nichaela para caçar o albino — pois não havia um “herói local”. Pode-se dizer que, em vez de heróis, Adolan tem clérigas, e isso atesta a natureza pacata do local.

Após o ataque do albino, Adolan nunca se recuperou totalmente. Várias famílias perderam seus filhos ou pais, sendo obrigadas a se mudar para a casa de parentes em outras cidades. Também houve uma espécie de êxodo, mesmo de famílias intactas, buscando fugir das lembranças ruins. O que era quase uma pequena cidade transformou-se em uma vila bastante decadente.

Pouquíssimas pessoas sabem que o estranho assassino que passou pela aldeia era um batedor lefeu. O ritual que deveria trazer a tempestade a Arton (interrompido por Nichaela e Masato) também é realizado nas proximidades. Mais tarde, durante *O terceiro deus*, a coluna fantasmagórica provocada pela Tormenta ergue-se pela primeira vez nos arredores de Adolan, e as vítimas do albino voltam a atormentar seus entes queridos com histórias horrendas sobre a queda dos deuses e a supremacia da Tormenta. Adolan então experimenta loucura e suicídio, sedimentando o lugar como palco de tragédias e acabando com quase todo resquício de prosperidade.

A corrupção da Tormenta marca a região, e ocasionalmente surgem simbioses ou sintomas de loucura na área ao redor. Apenas mais uma razão para o declínio do povoado, embora alguns sábios visitem o local em suas pesquisas sobre a Tormenta.

O Albino

“Só. Quero. Embora.”

Um homem insano e enigmático, o albino deixa um rastro de morte por onde passa. Visto pela primeira vez na ilha de Tamura, onde massacrava um *daimyo* e sua família, o albino seguiu para o continente, onde continuou matando.

O albino é assustador e monstruoso: mais alto que qualquer outro homem, magro a ponto de os ossos aparecerem, mas ainda assim musculoso. Sua expressão é maníaca, com olhos arregalados e boca pendente, mostrando um sorriso feroz com dentes demais. Seu cabelo é desgrenhado, suas unhas são compridas e ele anda encurvado, como um bicho. Está sempre nu ou vestido com farrapos, invariavelmente coberto do sangue das pessoas que matou.

O albino na verdade é um demônio da Tormenta, criado como batedor. A forma que adotou em Arton reflete a pouca compreensão que essas criaturas tinham de nosso mundo — mas ainda assim é um feito impressionante, para um povo que não vê diferença entre um homem e um inseto, uma árvore e uma nuvem. A

verdadeira aparência do albino é insetoide e delgada, com imensos olhos de mosca e asas que podem recobrir seu corpo inteiro.

O albino: monstro 15, CM; ND 13; tamanho Médio, desl. 15m; PV 210; CA 34 (+7 nível, +6 Des, +8 natural, +3 percepção temporal); corpo-a-corpo: 2 garras +24 (1d10+19, 19-20/x3) e mordida +24 (1d8+19, 19-20/x3); hab. coordenação perfeita, forma humana, imortalidade, imunidades, insanidade da Tormenta, membros poderosos, percepção temporal, redução de dano 10/mágica, visão ampla, visão no escuro 18m; Fort +16, Ref +18, Von +10; For 26, Des 23, Con 24, Int 18, Sab 16, Car 12.



Perícias & Talentos: Acrobacia +24, Atletismo +26, Furtividade +24, Intimidação +19, Iniciativa +24, Percepção +21; Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Duro de Matar, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Trespasar, Vitalidade.

Coordenação Perfeita: o albino pode atacar com todos os seus membros sem sofrer penalidades por ataques múltiplos.

Forma Humana: o albino está permanentemente sob um efeito similar ao da magia *metamorfose*, que esconde sua forma verdadeira. Em sua forma humana, o albino tem todas as necessidades de um mortal, e precisa se alimentar, dormir e respirar, ao contrário dos outros lefeu. Se este efeito for dissipado, todas as criaturas que estiverem vendo o albino serão afetadas pela insanidade da Tormenta e devem ser bem-sucedidas num teste de Vontade contra CD 22 ou ficarão apavoradas por um minuto.

Imortalidade: em sua forma verdadeira, o albino não precisa se alimentar, dormir ou respirar. Também não envelhece, e só pode morrer por causas violentas.

Imunidades: o albino é imune a acertos críticos, ácido, dano de habilidade, doença, dreno de energia, eletricidade, fogo, frio, metamorfose, paralisia, petrificação, sono e veneno.

Insanidade da Tormenta: uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) que veja a forma verdadeira do albino deve fazer um teste de Vontade (CD 17). Em caso de falha, adquire 7 pontos de insanidade (veja na Parte 2). Em caso de sucesso, fica imune a esta habilidade por um dia.

Membros Poderosos: o albino tem braços e mandíbula destruidores. O dano de seus ataques naturais é maior do que o padrão para o seu tamanho, assim como sua margem de ameaça e multiplicador de crítico.

Percepção Temporal: o albino consegue enxergar alguns instantes no futuro, sendo capaz de esquivar-se de golpes antes que eles ocorram ou atacar seus oponentes no lugar onde estarão. Ele soma seu bônus de Sabedoria em suas jogadas de ataque, testes de Reflexos e CA.

Collen

O Reino dos Olhos Exóticos

Collen é um dos menores países do Reinado. No entanto, tem muitas qualidades estranhas. A principal é que todos os collenianos têm olhos de cores diferentes: um de uma cor comum, como castanho ou negro, e o outro azul, verde ou castanho claro. Tonalidades exóticas (vermelho, ouro, prata, rosa, lilás...) também são comuns, mas sempre diferentes para cada olho. Também podem, às vezes, ser semelhantes aos de animais, como gatos, cobras, águias... Todos os nativos de Collen têm visão excelente. Pode ocorrer que um dos olhos tenha algum poder mágico ligado à visão. Muito já se especulou sobre esse fato, e existem várias lendas e histórias que tentam explicá-lo. Clérigos afirmam que essa marca foi deixada pelos deuses no povo de Collen para que eles jamais esqueçam de sua herança. Outros acham que é tudo fruto de uma maldição.

Houve época em que os collenianos não eram bem aceitos em outros reinos, vistos com muita desconfiança.

Os collenianos ainda guardam muito do modo de vida simples dos antigos bárbaros locais. Embora exista uma nobreza, a maior parte do povo não pratica agricultura ou pecuária, nem ergue grandes metrópoles. Vivem da caça e pesca, e moram em pequenas vilas florestais ou cidades costeiras. Pessoas cegas — por nascimento, doença ou acidente — são consideradas amaldiçoadas. Assim, matar uma pessoa cega é visto como um ato de piedade.

Características: totalmente florestal.

Clima: subtropical.

Cidades de destaque: Horeen (capital), Kriegerr, Var Raan, Lardder.

População: humanos (90%), goblins (1%), halflings (6%), outros (3%).

Divindades principais: Allihanna, Grande Oceano, Khalmyr, Tanna-Toh, Azgher, Marah, Szzaas.

Regente: Lorde Godfrey Hogarth.

Talentos Regionais

Um talento regional é ligado a uma região específica de Arton, e só pode ser adquirido por personagens nativos desta região. Para ser considerado um nativo, você deve ter nascido ou sido criado ali durante a maior parte de sua juventude.

Olhos Aguçados (Regional)

Devido a sua ascendência, seus olhos são melhores do que o normal.

Pré-requisito: nativo de Collen.

Benefício: você recebe visão na penumbra. Além disso, pode repetir qualquer teste de Percepção que tenha acabado de fazer para notar algo visualmente (mas deve aceitar o segundo resultado, mesmo que tenha sido pior que o primeiro).

Especial: pode ser escolhido apenas durante a criação do personagem.

Olhos Especiais (Regional)

Como muitos nativos de Collen, você tem olhos que não são apenas precisos — são mágicos!

Pré-requisitos: nativo de Collen, Olhos Aguçados.

Benefício: você pode escolher entre visão no escuro, *ver o invisível* ou *detectar magia*. O efeito escolhido está sempre ativo, desde que você possa enxergar.

Olhos do Destino (Regional)

Os poderes de seus olhos são impressionantes, capazes de revelar o futuro!

Pré-requisitos: nativo de Collen, Olhos Especiais.

Benefício: você pode lançar *adivinhação* à vontade, sem necessidade de componentes materiais. Contudo, a cada vez que usar este poder, deve fazer um teste de Vontade contra CD 20. Se falhar, fica fatigado. Uma segunda falha deixa-o exausto. Uma terceira, inconsciente.

Especial: você só pode lançar *adivinhação* uma vez sobre uma mesma pergunta ou questão específica.

Paciente (Regional)

Em sua terra natal, paciência e tranquilidade são virtudes importantíssimas.

Pré-requisitos: nativo de Callistia, Collen ou Hongari.

Benefício: você sofre uma penalidade de -2 em testes de Iniciativa, mas recebe um bônus de +2 em testes de Vontade e de todas as perícias baseadas em Sabedoria.

Vallen Allond

"Muito prazer. Meu nome é Vallen Allond, e eu vou bater nessas pessoas para livrar a sua cara."

Filho de uma prostituta e de um pai que nunca conheceu, Vallen nasceu em uma aldeia de Portsmouth. Desde criança mostrou-se brigão, corajoso e disposto a meter-se em encrencas para defender aqueles que amava (ou apenas por diversão). Era o terror dos valentões e garotos mais velhos da aldeia de

Fillene. Mas, sem a mínima vontade de viver a vida pacata de um aldeão, deixou sua cidade natal e partiu para o mundo. Em suas andanças, conheceu outras pessoas, que se uniram a ele. Juntos, formaram o grupo que ficou conhecido como o Esquadrão do Inferno.

Um jovem alto e loiro, com um belo rosto duro e riso fácil, Vallen é exatamente o tipo que você espera encontrar numa taverna, bebendo e contando bravatas sobre sua última aventura, ou procurando uma próxima missão lucrativa. De seu equipamento, destacam-se suas duas espadas. *Inferno*, a espada longa, recobre-se de fogo ao ser desembainhada. *Inverno*, a espada curta, cria uma fina camada de gelo, e deixa cair pequenos flocos de neve.

Vallen é uma pessoa de extremo carisma. Sempre confiante, contagia seus companheiros com seu espírito e consegue motivá-los mesmo quando tudo parece pior. Vallen é um grande líder, mas também uma das pessoas mais teimosas que já pisaram em Arton. Mesmo que uma busca se prove arriscada demais, ele se recusa a dar para trás. Uma característica que pode colocá-lo em sérios problemas...

Dentre os colegas de grupo de Vallen está Ellisa Thorn, seu grande amor. Vallen e Ellisa vivem juntos, viajando de uma missão para a outra há anos, embora nunca tenham se casado frente a um clérigo. Vallen é capaz de qualquer coisa por Ellisa, e a recíproca é verdadeira.



Vallen Allond: humano, Guerreiro 8, CB; ND 8; tamanho Médio, desl. 9m; PV 79; CA 22 (+4 nível, +3 Des, +4 armadura, +1 Bloqueio Ambidestro); corpo-a-corpo: *Inferno* +15 (1d8+12 mais 1d6 de fogo, 17-20) ou *Inferno* +13 (1d8+12 mais 1d6 de fogo, 17-20) e *Inverno* +13 (1d6+12 mais 1d6 de frio, 17-20); Fort +9, Ref +7, Von +3; For 16, Des 17, Con 16, Int 12, Sab 9, Car 17.

Perícias & Talentos: Atletismo +13, Cavalgar +14, Intimidação +14, Iniciativa +14, Percepção +10; Ataque Desarmado Aprimorado, Bloqueio Ambidestro, Comandar, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Duro de Matar, Especialização em Arma (espada curta), Especialização em Arma (espada longa), Foco em Arma (espada curta), Foco em Arma (espada longa), Surto Heroico.

Equipamento: camisa de cota de malha obra-prima, *Inferno* (espada longa afiada flamejante +3), *Inverno* (espada curta afiada congelante +3).

Ellisa Thorn

"Já está escurecendo, é a hora das feras — disse Ellisa. Para qualquer um, sua voz era grito de guerra. Para Rufus Domat, era música de harpa."

Nascida em Portsmouth, mas vivendo na estrada desde os doze anos, quando fugiu de casa, Ellisa teve a infância mais dura de todos os membros do Esquadrão do Inferno. Não se tornou aventureira por almejar esse estilo de vida, mas para escapar dos maus tratos e abusos que sofria de sua família.

Ellisa é bela e feroz. Tem corpo delgado e atlético, curtido pela vida de aventuras. Cabelos castanhos, longos e ondulados e olhos também castanhos. Veste uma armadura de couro marrom, às vezes com uma capa verde com capuz, uma aljava na cintura e um arco às costas.

Talvez por sua infância difícil, Ellisa tem uma visão realista do mundo. É mais pragmática que seus companheiros — e um pouco mais cruel. Para Ellisa, a vida de aventuras é uma questão de matar antes de ser morto. Ela é fria com quem não conhece e impiedosa com quem despreza. Apesar disso, é leal aos amigos e apaixonada por Vallen.

Embora não hesite em matar para cumprir uma missão, Ellisa ainda é uma heroína, disposta a se arriscar para que outros não sofram como ela. Sua aparência reflete seu coração — Ellisa é bela... Como um lobo.

Ellisa Thorn: humana, Ranger 7, N; ND 7; tamanho Médio, desl. 12m; PV 54; CA 20 (+3 nível, +4 Des, +3 armadura); corpo-a-corpo: adaga +9 (1d4+5, 19-20); à distância: arco longo obra-prima +14 (1d8+7, x3) ou +12/+12 (1d8+7, x3) com Tiro Rápido ou +8/+8 (2d8+14, x3) com Tiro Rápido e Tiro Múltiplo; hab. caminho da floresta, empatia selvagem, inimigo predileto (humanoides +4, monstros +2), movimento rápido, terreno predileto (planície +2); Fort +7, Ref +9, Von +4; For 14, Des 19, Con 14, Int 12, Sab 12, Car 11.

Perícias & Talentos: Acrobacia +14, Atletismo +12, Cavalgar +14, Furtividade +14, Iniciativa +14, Intuição +11, Ofício (arquearia) +11, Percepção +15, Sobrevivência +11; Foco em Arma (arco longo), Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada, Na Mosca, Rastrear, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Múltiplo, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Tolerância.

Equipamento: adaga, arco longo obra-prima, *braçadeiras do arqueiro*, couro batido obra-prima, flechas x40, flechas de adamantite x10.



Andilla Dente-de-Ferro

"Vá para casa, homenzinho."

Andilla Dente-de-Ferro é uma bárbara do gelo. De fato, seu nome verdadeiro é apenas Dente-de-Ferro, dado por seu pai quando ela, ainda quase um bebê, matou uma raposa a mordidas. "Andilla" é um nome que Vallen deu à bárbara, quando ela se uniu ao grupo.

Filha de um chefe guerreiro, Andilla cresceu sob os rigores das Montanhas Uivantes, entre feras esfomeadas e frio inclemente. Sua infância a moldou como uma guerreira poderosa — feliz em batalha e confortável mesmo no ermo mais desolado.

Andilla, com sua pele branca, cabelos louros amarrados em tranças grossas e corpo lindo e forte pela vida de andanças, é uma visão impressionante. Usa cota de malha e peles, mas estas cobrem apenas as áreas vitais — acostumada com o frio das Uivantes, a bárbara usa poucas vestimentas, para o padrão dos reinos civilizados de Arton... E para alegria dos homens que cruzam seu caminho. É claro que, quando um desses homens faz um gracejo, essa alegria logo se torna arrependimento.

Andilla entrou na vida de aventuras em busca de desafios para provar sua força. Talvez por isso, dentre todos os membros do grupo, aquele com o qual Andilla mais se identifica é Artorius — e o sentimento é recíproco.

Andilla Dente-de-Ferro: humana, Bárbara 7, CB; ND 7; tamanho Médio, desl. 12m; PV 69; CA 19 (+3 nível, +2 Des, +4 armadura); corpo-a-corpo: *machado grande* +1 +13 (1d12+8, x3); hab. esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 2/dia, instinto selvagem +1, movimento rápido, redução de dano 1; Fort +8, Ref +6, Von +4; For 19, Des 14, Con 17, Int 10, Sab 12, Car 12.

Perícias & Talentos: Atletismo +13, Furtividade +11, Iniciativa +13, Intimidação +11, Percepção +11, Sobrevivência +15; Ataque Poderoso, Atraente, Foco em Arma (machado grande), Foco em Perícia (Sobrevivência), Rasrear, Senso da Natureza.

Fúria: duas vezes por dia, como uma ação livre, Andilla pode entrar em fúria. Suas estatísticas alteradas pela fúria são: CA 17; corpo-a-corpo: *machado grande* +1 +15 (1d12+10, x3); redução de dano 2.

Equipamento: camisa de cota de malha obra-prima, cinto de força +2, machado grande +1.

Artorius

“Um clérigo de Tauron nunca implora. Venho aqui dizer que reconheço seu deus como um adversário valoroso, e estou ávido por enviar suas almas de volta a ele.”

O minotauro Artorius é o bastião do Esquadrão do Inferno. Clérigo de Tauron, o Deus da Força, Artorius segue Vallen por acreditar que o guerreiro humano é capaz de levá-lo a batalhas dignas, onde pode provar seu valor à divindade.

Com seu porte imponente, rígido e marcial, Artorius parece estar sempre em um exército, e sempre em posição de sentido. Seu corpo foi cultivado à perfeição, com músculos definidos e forma ideal — Artorius é forte mesmo para um minotauro. Sobre seu pelo marrom, veste uma armadura de talas metálicas cinzentas, com saiote e capa. Como arma, carrega um machado de haste, maior do que qualquer humano.

Além de exercitar seu físico, Artorius trabalha sua mente, pois sabe que para o guerreiro ideal a disciplina é tão importante quanto a força. Não bebe, não come demais, não fala além do necessário, não se exalta e não fraqueja. Tem um comportamento rígido e um código de conduta inflexível, e nunca se permite uma folga. Por tudo isso, é o membro mais tenaz do grupo. Vallen mostra o caminho, mas Artorius torna o caminho seguro.

Artorius: minotauro, Clérigo 7, LN; ND 7; tamanho Médio, desl. 6m; PV 68; CA 21 (+3 nível, +1 natural, +8 armadura, -1 machado táurico); corpo-a-corpo: machado táurico obra-prima +12 (3d8+8, x3) ou machado táurico obra-prima +8 (3d8+8, x3) e chifres +6 (1d6+8); hab. canalizar energia positiva 4d6, divindade (Tauron), faro, lógica labiríntica, magias, medo de altura, redução de dano 5/mágica; Fort +9, Ref +3, Von +7; For 21, Des 10, Con 18, Int 10, Sab 15, Car 10.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +10, Percepção +12; Ataque Poderoso, Coragem Total (O&R), Domínio da Força, Domínio da Terra, Foco em Arma (machado táurico), Tolerância, Usar Arma Exótica (machado táurico).

Magias de Clérigo Preparadas (PM 21; CD 12 + nível da magia): 0 — *detectar venenos, orientação, resistência, virtude*; 1º — *auxílio divino, comandar, escudo da fé*; 2º — *força do touro, proteger outro*; 3º — *oração, proteção contra energia*; 4º — *côlera da ordem, poder divino*.

Equipamento: cota de talas da invulnerabilidade +1, machado táurico de adamente obra-prima.

Nova Arma: Machado Táurico

Uma haste de 2m de comprimento com uma lâmina extremamente grossa na ponta, o machado táurico é muito pesado, e impõe uma penalidade de -1 na CA de seu usuário. Além do talento Usar Arma Exótica, exige Força 15 ou mais para ser manuseado.

Arma exótica de duas mãos • Preço: 30 TO • Dano: 2d8 • Crítico: x3 • Peso: 12 kg • Tipo: corte.

Clérigo de Tauron

O Deus da Força prega dois dogmas principais: o forte deve proteger o fraco e o fraco deve obedecer ao forte. Isto se traduz nos clérigos e demais devotos de Tauron como um apego fanático à disciplina, ao respeito e — obviamente — à força.

Clérigos de Tauron são rígidos e leais, mas também exigentes e por vezes até mesmo tirânicos. Exigem respeito dos mais fracos, mas (com exceção de indivíduos Malignos) não abusam de sua força ou posição. Veem como seu dever estar acima dos demais, fazer valer a subserviência e humildade daqueles abaixo.

Muitos interpretam os preceitos de Tauron (e principalmente de sua outra faceta, a Divina Serpente, cultuada por tribos primitivas na ilha de Galrasia) como um incentivo à escravidão.



vidão. De fato, os principais devotos de Tauron (os minotauros) têm uma sociedade baseada na escravidão. Contudo, isso nem sempre é verdade — existem muitos clérigos que demonstram sua força e superioridade por outros meios. E mesmo entre os escravistas a crueldade é reduzida apenas dos Malignos.

Clérigos de Tauron entendem "força" como se referindo a todos os aspectos da vida, não apenas força física. Vontade, perseverança, coragem e estoicismo são tão valorizadas quanto poderio muscular.

Tendências: Leal e Neutro, Leal e Bondoso, Leal e Maligno, Neutro.

Domínios: Fogo, Força, Guerra, Ordem, Proteção.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Fúria Guerreira, Imunidade Contra Veneno, Pacto com a Serpente, Sangue de Ferro.

Obrigações e Restrições: um clérigo de Tauron deve mostrar coragem em combate, jamais lutando contra um oponente em desvantagem numérica (a menos que seja claramente muito mais poderoso que todos os inimigos juntos) e nunca usando armas ou poderes superiores aos do adversário. Clérigos de Tauron também são proibidos de usar armas de arremesso ou projéteis. Em casos extremos, podem arremessar armas que *não* são feitas para combate à distância, mas devem se redimir aos olhos da divindade. Magias são aceitáveis, mas o clérigo não pode permanecer escondido ou fora do alcance dos oponentes — o método mais seguro de seguir os dogmas é usar apenas magias de toque.

Coragem Total (Poder Concedido)

Você não teme nada. Nem seus inimigos, nem o desconhecido, nem a morte.

Pré-requisitos: devoto de Lin-Wu, Keenn, Khalmyr, Tauron ou Valkaria.

Benefício: você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não.

Especial: este talento não afeta fobias raciais, como o medo de altura dos centauros e minotauros.

Força da Fé (Poder Concedido)

Você pode canalizar seu poder da fé em violência pura.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +3, devoto de Kallyadranoch, Keenn, Megalokk, Ragnar ou Tauron.

Benefício: você pode converter uma magia divina preparada em uma súbita explosão de energia muscular, aumentando sua Força em +2 por nível da magia (por exemplo, Força +8 para uma magia de 4º nível) durante uma rodada.

Fúria Guerreira (Poder Concedido)

Você é tão feroz em combate quanto um bárbaro.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +3, devoto de Keenn, Khalmyr, Ragnar, Tauron ou Valkaria.

Benefício: você pode, uma vez por dia, entrar em uma fúria idêntica à fúria dos bárbaros. Caso já seja um bárbaro, recebe uma utilização diária adicional desta habilidade.

Imunidade Contra Veneno (Poder Concedido)

Você é resistente a venenos.

Pré-requisitos: devoto de Szzaas ou Tauron.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Fortitude contra venenos.

Pacto com a Serpente (Poder Concedido)

Você pode invocar mulheres-lagarto selvagens.

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias divinas de 3º nível, devoto de Tauron.

Benefício: você pode lançar *invocar monstro IV* para invocar 1d3 dragoas-caçadoras de Galrasia, uma vez por dia. Dragoas-caçadoras são descritas no suplemento *Galrasia: Mundo Perdido*. Se você não possui esse suplemento, trate-as como trogloditas (*Tormenta RPG*, página 279).

Sangue de Ferro (Poder Concedido)

Seu corpo adquire a força e resistência do ferro.

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias divinas de 3º nível, devoto de Keenn ou Tauron.

Benefício: você pode transformar seu sangue em ferro. Você recebe Força +4 e redução de dano 10/adamante. Além disso, seus ataques desarmados causam dano letal equivalente a uma clava para seu tamanho. Você pode usar este talento uma vez por dia, e seu efeito dura 1 minuto por nível de personagem.



Ashlen Ironsmith

"Para um rapaz tão pequeno, ele certamente bebia muito, pensou Kodai, e falava mais ainda."

De todos os membros do Esquadrão do Inferno, Ashlen é o único que está na vida de aventuras apenas por diversão. Vindo de uma família burguesa, sempre teve tudo que quis. Talvez por isso, a vida de andarilho tenha atraído-o — afinal, uma das poucas coisas que o ouro não pode comprar é a emoção de não saber como será o dia seguinte.

Ashlen é o membro mais novo do grupo, e sua personalidade reflete isso — ele acha que o mundo é uma grande brincadeira, e tem a confiança da juventude de que nada nunca irá lhe acontecer. Ashlen é baixo e magro, com cabelos castanhos revoltos, olhos azuis e espertos e sorriso malandro. Usa roupas simples de aldeão, por baixo de uma capa de couro pesada e já bem puída.

A vida na alta sociedade deu a Ashlen língua afiada e percepção astuta. E essas são as habilidades que lhe garantiram um lugar no Esquadrão do Inferno. É muito difícil enganar Ashlen; o contrário, no entanto, é bastante comum, e Ashlen frequentemente está engambelando alguém — seja um guarda, para livrar seus amigos de algum problema, seja um bandido, para descobrir a próxima pista em uma missão.

Ashlen Ironsmith: humano, Ladino 6, NB; ND 6; tamanho Médio, desl. 9m; PV 33; CA 18 (+3 nível, +3 Des, +2 *anel de proteção* +2); corpo-a-corpo: adaga de mitral obra-prima +8 (1d4+3, 18-20); hab. ataque furtivo +3d6, encontrar armadilhas, esquivar sobrenatural, evasão, furtividade rápida, rolamento defensivo, sentir armadilhas +2; Fort +4, Ref +8, Von +4; For 10, Des 17, Con 12, Int 15, Sab 12, Car 15.

Perícias & Talentos:

Acrobacia +12, Atletismo +9, Conhecimento (nobreza) +11, Diplomacia +11, Enganação +15, Furtividade +12, Iniciativa +12, Intuição +10, Jogatina +11, Ladinação +12, Obter Informação +11, Percepção +10; Acrobacia Audaz, Acuidade com Arma, Foco em Perícia (Enganação), Persuasivo, Prosperidade.

Equipamento: adaga de mitral obra-prima, *anel de proteção* +2, kit de ladrão obra-prima.

Nova Perícia: Jogatina (Carisma)

Use esta perícia para ganhar dinheiro com jogos de azar. Para resolver uma noite de jogatina, pague 1d10 TO, faça um teste de perícia e consulte a tabela abaixo para determinar quanto você ganha.

Resultado do Teste	Ganho
9 ou menos	Nenhum.
10 a 14	Metade da aposta.
15 a 19	Valor da aposta (você "empata").
20 a 29	Dobro da aposta.
30 a 39	Tripla da aposta.
40 ou mais	Quíntuplo da aposta.

Para resolver um jogo mais complexo, consulte a seção "Wyrt", adiante.

Jogatina é uma perícia de classe para bardos, ladinos e swashbucklers.

Novo Talento: Prosperidade (Regional)

Graças à riqueza de seu reino natal, você tem melhores recursos financeiros.

Pré-requisito: nativo de Deheon, Hershey, Sambúrdia ou Tyrondir.

Benefício: você recebe 300 TO extras em seu dinheiro inicial. Além disso, todo mês recebe (100 x o seu nível de personagem) TO. O dinheiro pode vir de sua família, de uma guilda de mercadores, do conselho da cidade ou de qualquer outra fonte. De acordo com o mestre, o dinheiro pode não estar disponível se você estiver em um lugar isolado ou inacessível.

Rufus Domat

"Quem sabe só um pouco de achbuld?"

O mago do Esquadrão do Inferno, Rufus também é o membro mais velho do grupo, embora não seja o mais experiente. Isso porque, depois de se formar na Academia Arcana, não conseguiu se tornar conselheiro, artífice ou conjurador de batalha — todas profissões comuns para magos em Arton. Talvez isso se deva a seu vício no alucinógeno conhecido como achbuld.



Rufus acabou indo parar em um decadente circo itinerante, onde se apresentava como "o Arcano sem Nome".

Tudo mudou durante uma apresentação desastrosa na aldeia de Fillene, no condado de Portsmouth (então ainda parte do reino de Bielefeld). Sob efeito de achbuid, Rufus lançou uma *bola de fogo* que atingiu alguns espectadores, e foi ameaçado por uma turba enfurecida. Fugiu da aldeia, alcançando uma cabana onde vivia a prostituta chamada Nastara. A mulher acolheu-o, protegendo-o contra a multidão. Mas alguns aldeões mais enfurecidos decidiram passar por cima de Nastara. Rufus teria morrido, se não fosse a oportuna aparição de Vallen, que protegeu-o e acolheu-o em seu grupo. Vallen também forçou-o a se livrar do narcótico, trancando-o na cabana até que a ânsia passasse. Poucos dias após conhecê-lo, já salvara sua vida duas vezes.

Rufus é um homem atarracado — baixo, gorducho e quase sem pescoço, com pernas pouco ágeis e dedos curtos e grossos. Sua pele já está maltratada pela idade, e ele já está ficando careca.

Rufus tem olhos castanhos, pequenos e pouco expressivos. Usa robes que escondem a barriga proeminente.

Rufus não é como os outros integrantes do Esquadrão do Inferno. Por ter começado a vida de aventureiro mais tarde, é menos experiente e vigoroso, o que faz com que tenha pouca autoestima. Talvez, com uma chance de provar seu valor, Rufus possa se tornar um herói como os outros. Talvez não.

Rufus Domat: humano, Mago 6, N; ND 5; tamanho Médio, desl. 9m; PV 30; CA 14 (+3 nível, -1 Des, +2 *anel de proteção* +2); corpo-a-corpo:

adaga +1 +4 (1d4+4, 19-20); hab. item de poder (grimório); Fort +4, Ref +2, Von +4; For 10, Des 9, Con 12, Int 14, Sab 8, Car 8.

Perícias & Talentos: Atuação (dramaturgia) +8, Conhecimento (arcano) +11, Identificar

Magia +11, Iniciativa +8, Ofício (alquimia) +11, Percepção +8; Estender Magia, Foco em Magia (*bola de fogo*), Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Poder Mágico x2, Vitalidade.

Magias de Mago Preparadas (PM 21; CD 12 + nível da magia):

0 — *consertar, detectar magia, luz, pascar, som fantasma*; 1º — *misséis mágicos* x3, *queda suave*; 2º — *padrão hipnótico, raio ardente* x3; 3º — *bola de fogo* x3.

Equipamento: *adaga* +1, *anel de proteção* +2, grimório.

Masato Kodai

"Pela aparência, ele é samurai — disse Ashlen. — Uma casta de guerreiros. Eles servem ao Imperador, e ao deus Lin-Wu."

Seguindo o ofício ancestral de sua família, Masato se tornou o Executor Imperial de Tamu-ra. No entanto, nunca quis a responsabilidade de executar condenados. Gerações de mortes pesavam sobre os ombros de sua família, e Masato sentia-se culpado por essa herança terrível. Quando o albino surgiu em Tamu-ra, Masato pediu permissão para caçá-lo, para escapar de seu trabalho. Sua caçada trouxe-o ao continente, onde encontrou o grupo de Vallen.

Masato tem porte digno, movimentos precisos e olhos negros, rasgados e ferozes, capazes de congelar o coração de seus inimigos. Seu rosto tem traços duros, de beleza máscula e exótica, mas que não escondem a tristeza que ele sente por carregar o legado de sua família. Masato veste um *o-yoroi* sobre um kimono.

Apesar de ter modos exóticos, Masato rapidamente ganhou a confiança dos outros membros do Esquadrão do Inferno. Respeitado por sua honra e bravura, também é um guerreiro temível com sua katana. Embora odiasse seu trabalho — executar pessoas indefesas fazia com que ele se sentisse um assassino — Masato não hesita em matar em uma luta... Assim como não hesitaria em sacrificar sua própria vida, caso necessário.



Masato Kodai: humano, Samurai 6/Samurai Executor 1, LB; ND 7; tamanho Médio, desl. 6m; PV 64; CA 24 (+3 nível, +2 Des, +9 armadura); corpo-a-corpo: *katana* +3 +14 ou +9/+9 (1d10+9, 19-20); hab. golpe do executor, grito de *kiai*; Fort +7, Ref +6, Von +7; For 16, Des 16, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 12.

Perícias & Talentos: Atletismo +13, Conhecimento (no-breza) +11, Diplomacia +11, Iniciativa +17, Intimidação +11, Intuição +12, Percepção +12; Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Duplo (*katana*), Ataque Poderoso, Diligente, Foco em Arma (*katana*), Foco em Perícia (Iniciativa), Golpe com Duas Mãos, Saque Rápido, Trespasar.

Equipamento: *katana* +3, *o-yoroi* +2, *wakizashi da morte*.

Nova Armadura: O-Yoroi

Usada pelos samurais de Tamu-ra, esta armadura é formada por pequenas placas metálicas unidas por nós de couro colorido. Inclui o *kabuto*, um elmo com uma máscara metálica.

Armadura pesada • Preço: 1.000 TO • Bônus na CA: +7 • Bônus Máximo de Destreza: +2 • Penalidade de Armadura: -5 • Peso: 22kg.

Samurai Executor

Reverenciados por sua honra, disciplina e técnica exuberante com a espada *katana*, os samurais são os guerreiros de elite de Tamu-ra, o Império de Jade. Um dos motivos de seu poder é o *bushido* ("o caminho do guerreiro"), um código de regras e normas que dita, entre outras coisas, que a morte é preferível à desonra. Um samurai que siga o *bushido* e possa escolher entre morrer lutando para cumprir suas ordens ou fugir e viver em desonra sempre escolhe a primeira opção (bem, quase sempre...).

Por isso, a morte é um fato aceito por todo samurai. Ainda assim, entre toda a casta, há aqueles com uma ligação ainda mais íntima com a morte. Para este samurai, ela não é só um fato — mas algo corriqueiro, parte do dia a dia. Este é o samurai executor.

O ofício de um samurai executor é tirar a vida daqueles condenados à morte por seu senhor. Ele treina com afinco com o objetivo de decapitar o condenado com um único e certo movimento. Um samurai executor que erre seu golpe traz grande desonra a seu senhor. Assim, o posto vem cercado de grande prestígio, mas também grande responsabilidade.



De certa maneira, o samurai executor não é um guerreiro, mas uma espécie de artista. Não lidera soldados em batalhas ou caça bandidos. Mas engana-se quem pensa que ele não é um oponente perigoso. Treina para jamais hesitar na hora crucial e nunca errar seu golpe. Assim, um samurai executor é um mestre da arte de matar — e isso se aplica tanto a criminosos presos quanto a qualquer inimigo livre.

Em Tamu-ra, esses samurais servem aos *daimyos* (senhores feudais) e ao próprio Imperador Tekametsu. Masato Kodai é Executor Imperial durante os eventos de *O inimigo do mundo* — mas, após a destruição de Tamu-ra, outro executor pode ser empregado por Tekametsu, mantendo o posto vivo.

Pré-Requisitos

Para se tornar um samurai executor, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em Diplomacia, Intimidação 8 graduações.
- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Talentos:** Diligente, Foco em Arma (*katana*), Trespasar.

Características de Classe

Pontos de Vida: um samurai executor recebe 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Espadas Ancestrais: níveis de samurai executor acumulam-se com níveis de samurai para a habilidade de classe espadas ancestrais.

Golpe de Execução: o samurai executor treina para desferir golpes perfeitos, capazes de matar instantaneamente. Como uma ação padrão, o samurai executor pode fazer um ataque corpo-a-corpo com um bônus de +4 na jogada de ataque e um bônus de dano igual ao seu nível nesta classe. O golpe de execução não funciona contra criaturas imunes a acertos críticos.

A partir do 4º nível, quando o samurai executor usa esta habilidade, sua margem de ameaça aumenta em 1 (este aumento se acumula com outros aumentos na margem de ameaça, como o talento Acerto Crítico Aprimorado ou a magia *lâmina afiada*).

A partir do 7º nível, quando o samurai executor usa esta habilidade, seu multiplicador de crítico aumenta em 1.

Samurai Executor

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Espadas ancestrais, golpe de execução (bônus de ataque e dano)
2º	+2	Sem mente (ação de movimento)
3º	+3	Aura de morte (-1)
4º	+4	Golpe de execução (margem)
5º	+5	—
6º	+6	Aura de morte (-2)
7º	+7	Golpe de execução (multiplicador)
8º	+8	Sem mente (ação livre)
9º	+9	Aura de morte (-3)
10º	+10	Golpe de execução (movimento)

No 10º nível, o samurai executor domina a técnica do golpe de execução, e torna-se capaz de desferi-lo com graça e naturalidade impressionantes. O golpe de execução passa a ser considerado uma ação de movimento. Assim, o samurai executor pode realizar dois golpes de execução por rodada (sem nenhuma penalidade em sua jogada de ataque).

Sem Mente: o samurai executor treina para esvaziar sua mente de dúvidas e hesitação. Quando consegue atingir esse estágio de “mente vazia”, pode fazer apenas aquilo para que foi treinado — matar. A partir do 2º nível, o samurai executor pode fazer um teste de Vontade como uma ação de movimento. De acordo com o resultado do teste, recebe um bônus nas jogadas de dano corpo-a-corpo realizadas na mesma rodada. No 8º nível, usar esta habilidade passa a ser uma ação livre (mas o samurai pode fazer apenas um teste por rodada). Se o samurai executor fizer qualquer coisa durante a rodada exceto mover-se e atacar, ocupa sua mente com futilidades, e o bônus é perdido.

Resultado do Teste de Vontade	Bônus nas Jogadas de Dano
14 ou menos	Nenhum (teste falho).
15 a 19	+1d6.
20 a 24	+2d6.
25 a 29	+3d6.
30 a 34	+4d6.
35 ou mais	+5d6.

Aura de Morte: o samurai executor exala uma aura temível, de um homem que tem o sangue de centenas de pessoas em suas mãos. A partir do 3º nível, todos os oponentes em um raio de 3 m do samurai executor sofrem -1 de penalidade nas suas jogadas de ataque. No 6º nível, essa penalidade aumenta para -2, e no 9º nível, para -3.

Gregor Vahn

“Thyatis vai jogar um ovo flamejante em sua cabeça!”

Gregor Vahn nasceu em família rica, dona de inúmeras oficinas de vidreiros no reino de Tyrondir. O pai era um ocupado homem de negócios, sem tempo para a família. A mãe, uma dama da sociedade, mais preocupada em fazer pose para nobres e burgueses que em conviver com o marido ou os filhos. Gregor poderia ter seguido o mesmo caminho de ouro e vidro dos pais; contudo, ainda muito jovem sentiu a vocação divina e decidiu tornar-se um paladino de Thyatis, o Deus da Ressurreição.

Gregor começou ainda criança o treinamento militar, supervisionado e educado pela Igreja de Thyatis. Abandonou o exército quando conheceu um jovem guerreiro metido, cabeça dura e muito carismático, chamado Vallen Allond.

Gregor Vahn é uma visão impressionante. Muito alto, com feições angulosas e bonitas, ostenta uma longa e lisa cabeleira castanha, e um bem cuidado cavanhaque. Contudo, sua característica mais notável são os ombros muito largos. Em combate, o paladino é ainda mais extraordinário. Gregor é abençoado com a imortalidade — após receber qualquer tipo de ferimento fatal, volta à vida dentro de alguns dias. E nunca está feliz com quem quer que tenha feito isso com ele!

Como todos os paladinos do Deus da Ressurreição, Gregor não mata seres inteligentes. Em combate, decepta braços e pernas, quebra ossos, incapacita oponentes, mas sempre concede a todos uma chance de redenção.

Gregor Vahn: humano, Paladino 7, LB; ND 7; tamanho Médio, desl. 6m; PV 71; CA 27 (+3 nível, +1 Des, +11 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: espada bastarda obra-prima +12 ou +7/+7 (1d10+6, 19-20);



hab. aura de coragem, canalizar energia positiva 1d6, código de conduta, cura pelas mãos 2d8+2, destruir o mal 3/dia, detectar o mal, divindade (Thyatis), graça divina, magias, remover condição (doente), resistência a fogo 5, saúde divina; Fort +11, Ref +7, Von +7; For 16, Des 12, Con 16, Int 11, Sab 13, Car 17.

Perícias & Talentos: Cavalgar +11, Conhecimento (nobreza) +10, Conhecimento (religião) +10, Diplomacia +13; Ataque Duplo (espada bastarda), Ataque Poderoso, Dom da Imortalidade (O&R), Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Armadura (pesada), Prosperidade, Trespasar, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Magias de Paladino Preparadas (PM 4; CD 11 + nível da magia): 1º — *auxílio divino* x2, *escudo da fé* x2.

Equipamento: armadura de batalha +2, capa de Thyatis, escudo pesado obra-prima, espada bastarda obra-prima.

Novo Item Mágico: **Capa de Thyatis**

Esta elegante capa vermelha é abençoada por clérigos de Thyatis, e dada a cavaleiros valorosos. Ela concede um bônus de +2 ao Carisma do personagem, além de resistência a fogo 5.

Aura moderada; Criar Itens Maravilhosos, *esplendor da águia*, resistência a elementos; Preço 10.000 TO. Peso: 1 kg.

Paladino de Thyatis

O Deus da Ressurreição tem paladinos, embora sejam pouco conhecidos. Trazendo no peito, escudo ou flâmula a imagem sagrada da ave fênix, eles ensinam a Arton que o bem e a justiça nunca morrem... Assim como eles próprios.

Muitos paladinos de Thyatis são imortais! Quando são mortos, retornam magicamente à vida após algum tempo (em geral 3d6 dias), não importando a causa da morte. Queime-o até as cinzas, e elas vão se reunir para refazer o corpo. Corte-o em mil pedaços, e esses pedaços se unem novamente. Afaste os pedaços, enterre-os bem longe um do outro... E não vai adiantar nada, pois um deles vai regenerar completamente e trazer o paladino de volta.

Esse dom torna o paladino de Thyatis muito poderoso, mas não invencível. Existe uma forma secreta de matá-lo, chamada Morte Verdadeira ou morte final. Pode ser qualquer ato ou evento comum: um gole de vinho élfico, o beijo de uma fada, o soco de um ogro, o toque de um dragão, uma gota de chuva no outono... Não importa. Se esse evento ocorrer com o paladino de Thyatis, ele morrerá instantaneamente e não poderá ser ressuscitado.

Em geral, para descobrir sua morte final, o paladino deve realizar uma missão para Thyatis. Essa informação só pode ser revelada ao paladino por um grande representante deste deus (como seu sumo-sacerdote) ou pelo próprio Thyatis. Existem exceções, em que itens poderosos são capazes de revelar a morte final (foi o caso de Roderick Davranche).

Tendência: Leal e Bondoso.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Destruir o Mal Adicional, Dom da Fênix, Dom da Imortalidade, Dom da Profecia, Dom da Ressurreição, Domínio do Conhecimento, Domínio da Cura, Domínio do Fogo, Domínio da Viagem.

Obrigações e Restrições: paladinos de Thyatis são proibidos de matar seres inteligentes. Podem combater e até ferir essas criaturas, mas nunca matá-las.

Arma Sagrada (Poder Concedido)

Você pode invocar o poder sagrado de sua divindade sobre um tipo de arma.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +8, tendência Bondosa, devoto de Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Thyatis ou Valkaria.

Benefício: escolha um tipo de arma específico (como espada longa). Enquanto você estiver empunhando uma arma deste tipo, ela recebe +1 de bônus divino em jogadas de ataque e dano, cumulativo com quaisquer outros bônus.

Especial: este talento pode ser escolhido até cinco vezes. A cada vez, o bônus aumenta em +1, até um máximo de +5.

Destruir o Mal Adicional (Poder Concedido)

Você pode desferir mais ataques de destruição contra o mal.

Pré-requisitos: destruir o mal como habilidade de classe, devoto de Azgher, Khalmyr ou Thyatis.

Benefício: você pode usar destruir o mal duas vezes adicionais por dia.

Dom da Fênix (Poder Concedido)

A chama da fênix é gentil com você.

Pré-requisitos: devoto de Thyatis.

Benefício: você recebe resistência a fogo 5.

Dom da Imortalidade (Poder Concedido)

Não há morte para os guerreiros sagrados de Thyatis.

Pré-requisitos: detectar o mal como habilidade de classe, devoto de Thyatis.

Benefício: você é imortal. Sempre que morrer, não importando o motivo, vai voltar à vida depois de 3d6 dias. Você não perde níveis de experiência ou pontos de Constituição, como na magia *reviver os mortos*.

Especial: personagens jogadores não recebem pontos de experiência em aventuras durante as quais tenham morrido.

Dom da Profecia (Poder Concedido)

Você recebe visões de sua divindade.

Pré-requisito: devoto de Thyatis ou Allihanna.

Benefício: você pode lançar *augúrio* uma vez por dia, sem gastar PM.

Além disso, uma vez por dia, você recebe +2 de bônus em qualquer teste de habilidade, perícia ou resistência, ou em uma jogada de ataque. Você pode usar este bônus depois que a rolagem foi feita, mas antes que o mestre determine se foi bem-sucedido ou fracassou.

Dom da Ressurreição (Poder Concedido)

Você pode dar a alguém uma segunda chance de viver.

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias divinas, devoto de Thyatis.

Benefício: você pode lançar *ressurreição* uma vez por mês, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Especial: um mesmo conjurador não pode lançar *ressurreição* concedida por este talento mais de uma vez sobre a mesma pessoa.

Sempre que usar este talento, o conjurador deve fazer um teste de Sabedoria (CD 10). Em caso de falha, a pessoa ressuscitada é afetada por uma *tarifa/missão* determinada pelo mestre.

A Mata dos Cem Olhos

A Mata dos Cem Olhos parece — a princípio — uma floresta normal, com vegetação densa e abundante, mas basta se aproximar mais para notar que muitos elementos não são como deveriam. Animais e plantas nascem de formas diferentes e bizarras, como coelhos com asas, pássaros com línguas de sapo, flores que latem ou perseguem abelhas... É como se a floresta fosse o laboratório de algum mago insano. Um estudioso teorizou certa vez que a mata estaria sobrecarregada de energia mágica sem controle. Vários druidas já tentaram “consertar” o local, sem sucesso.

Em certas regiões da mata, um viajante pode encontrar o que parecem ser estranhos jardins de estátuas, esculpidas à perfeição, retratando homens, animais... Quase todos em posição de horror. Isso na verdade é causado pelo que pode ser também o motivo dos fenômenos mágicos: os monstros conhecidos como observadores, ou tiranos oculares. Tiranos oculares são bizarras criaturas esféricas, cheias de olhos, vários deles com poderes mágicos próprios. Há um olho que anula qualquer magia, outro capaz de petrificar e ainda um que pode desintegrar completamente uma vítima. Diz-se que, em Collen, alguns tiranos oculares não anulam a magia, mas distorcem-na, tornando-a imprevisível.

Outro grande mistério da Mata dos Cem Olhos é que, em algum ponto em seu interior, os rios Lleen e Coraan deveriam se cruzar, mas isso não acontece. Qualquer navegante que decida atravessar a floresta descendo um dos rios pode percorrer todo o caminho sem encontrar o outro (se sobreviver aos monstros...).

Tirano Ocular

ND 13

Mesmo antes da Tormenta existiam em Arton criaturas que desafiavam a lógica e pareciam não ter propósito a não ser o mal. Talvez o maior exemplo sejam os “observadores”, ou tiranos oculares.

Tiranos oculares são monstruosidades bizarras, globos perfeitamente esféricos com cerca de dois metros de diâmetro, que locomovem-se flutuando acima do chão. Seu couro muito grosso é duro como rocha. Uma imensa bocarra cheia de dentes longos, finos e pontiagudos parece dividir a criatura de um lado a outro. Acima da boca há um olho central e, por todo o corpo, hastes flexíveis que terminam em outros olhos. A coisa expele muco e saliva grossa, e seu sangue é verde e nauseante.

Ninguém conhece sua origem, mas há uma anedota que afirma serem fruto de uma aposta entre Nimb e Wynna, em busca da criatura mais extraordinária possível. Enquanto o Deus do Caos ocupou-se de lhes conceder a estranheza, a Deusa da Magia não poupou-lhes capacidades arcanas. O resultado final não fazia o menor sentido.

Tiranos oculares, apesar da aparência, são extremamente inteligentes, embora sua mentalidade maldosa impeça que consigam qualquer coisa além de atormentar as outras criaturas. De fato, o sadismo de um tirano ocular é tamanho que ele é capaz de passar longos dias ou semanas arquitetando uma armadilha para atrair, aterrorizar e devorar aldeões — mesmo que fosse mais fácil ir até a aldeia e massacrar todos. Sua forma de pensar não é lógica, priorizando o prazer (ou seja, o sofrimento alheio) acima da eficiência. Alguns veem-se como grandes generais sem exércitos, outros como artistas (formando jardins de “estátuas”, na verdade vítimas petrificadas). Quase todos são megalomaníacos e sentem nojo de outras criaturas. Também não apreciam a companhia de sua própria raça, permanecendo isolados durante a maior parte do tempo. Ninguém sabe como se reproduzem, e muitos rezam para que acabem extintos. Curiosamente, mesmo após a morte, não perdem a capacidade de flutuar. O efeito está ligado a seu couro especial, que pode ser usado para fabricar botas e armaduras voadoras.

Em combate, tiranos oculares atacam com os poderes de seus olhos, mas sempre que podem mastigam aventureiros (um prazer adicional). Cada olho possui um poder mágico diferente, que pode variar de indivíduo para indivíduo. O olho central projeta um campo que suga a energia mágica de conjuradores (de fato, muitos teorizam que a criatura se alimente de energia arcana, além de carne fresca). Vários tiranos oculares são também magos poderosos.

Monstro 12, Grande (comprido), Leal e Maligno

Iniciativa +21

Sentidos: Percepção +25, visão ampla, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 132.

Resistências: Fort +14, Ref +10, Von +10, couro reflexivo, redução de dano 10/adamante.

Deslocamento: voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +13 (2d6+8).

Habilidades: For 14, Des 14, Con 18, Int 17, Sab 15, Car 15.

Perícias: Conhecimento (arcano) +18, Identificar Magia +18, Intimidação +17.

Cortar Olhos: com uma arma de corte é possível atacar as hastes que seguram os olhos secundários do tirano ocular. Cada haste tem CA 29, PV 10, redução de dano 10/adamante e, se for reduzida a 0 PV, é decepada. Quando isso acontece, o tirano ocular não sofre dano, mas perde o poder do olho atingido.

Couro Reflexivo: qualquer magia que tenha o tirano ocular como alvo tem 50% de chance de ser refletida de volta ao seu conjurador (como *reverter magias*).

Olhos Tiranos (M): o tirano ocular possui um olho central, com o poder sugar magia, mais 1d6+4 olhos secundários, cada um com um poder diferente. Para definir o poder de cada olho secundário, role 1d12 na tabela abaixo (role novamente resultados iguais).

A cada rodada, o tirano ocular pode usar até três poderes, como uma ação livre (ou seja, a cada rodada pode se mover, atacar com a mordida e usar até três poderes). Para usar um poder, o tirano faz um ataque de toque à distância (bônus +13), com alcance de 30m. Se acertar, o alvo sofre o efeito do poder. Alguns poderes permitem um teste de resistência (CD 18).

O mestre pode criar novos poderes — vale tudo em se tratando desta aberração!

Pairar: quando gasta uma ação de movimento para voar, o tirano ocular pode fazer sua ação padrão no meio do voo.

Visão Ampla: por seus vários grandes olhos, um tirano ocular recebe um bônus de +4 em Percepção (já contabilizado) e não pode ser flanqueado.

Tesouro: dobro do padrão.

Var Raan

Esta pequena cidade portuária fica na costa de Collen, no extremo sul do reino. Sua localização garante um certo grau de isolamento, pois poucas rotas marítimas passam por essas costas, já que não há muitos portos de interesse nos reinos próximos.

Em todos os aspectos, Var Raan é isolada. O clima em geral é hostil, as ruas e prédios são encardidos e os habitantes são pobres. Os collenianos das regiões mais ao norte acreditam que os varraanianos abrigam piratas, acolhendo-os e escondendo-os. Em Collen, a pirataria não é vista com bons olhos, e Var Raan acabou adquirindo fama de traiçoeira ao longo dos anos.

Os habitantes costumam protestar contra essas afirmações, mas nem eles parecem muito convencidos de que não há bandidos do mar na cidade. Vez por outra, bandos de recrutamento tiram jovens pobres de suas casas e levam-nos à pirataria. As tavernas são redutos de tipos durões, onde ninguém faz muitas perguntas sobre suas atividades. Isto não costuma ser muito comentado fora das fronteiras de Collen, pois é considerado “problema do reino”, não assunto de estrangeiros.

1d12	Poder	Efeito
Olho central	Sugar magia	Alvo perde 2d6 pontos de magia (alvos que memorizam magias perdem as de nível mais alto).
1	Doença plena	Alvo sofre 100 pontos de dano (ou 50, se for bem-sucedido num teste de Fortitude). Este poder nunca reduz os PV do alvo para menos de 1.
2	Petrificação	Alvo é transformado em pedra, permanentemente. Fortitude anula.
3	Sono	Alvo cai em sono profundo, do qual não acorda com barulho. Vontade anula. Balançar um alvo para acordá-lo é uma ação padrão.
4	Medo	Alvo fica apavorado por um minuto. Vontade anula.
5	Telecinesia	Até 10 objetos ou criaturas, pesando no máximo 200kg, são arremessados a até 30m. Um alvo arremessado contra uma superfície sólida sofre 1d6 pontos de dano. Vontade anula.
6	Enfeitiçar	Alvo se torna prestativo ao tirano ocular. Vontade anula. Se o tirano ocular atacar o alvo, o efeito é anulado.
7	Lentidão	Alvo fica lento (-2 nos ataques, CA e Reflexos; só pode fazer uma ação padrão ou de movimento por rodada). Vontade anula.
8	Exaustão	Alvo fica exausto.
9	Paralisia	Alvo fica paralisado por um minuto. Fortitude anula.
10	Drenar energia	Alvo sofre 1d4 níveis negativos por uma hora.
11	Desintegração	Alvo sofre 20d6+11 de dano (ou 5d6+11, se for bem-sucedido num teste de Fortitude). Se os PV do alvo forem reduzidos a 0 ou menos, seu corpo será completamente desintegrado, restando apenas pó.
12	Raio da morte	Alvo cai com -10 PV. Se for bem-sucedido num teste de Fortitude, em vez disso sofre 5d6+11 pontos de dano.

O Cação Cego IV

Este é um navio de médio porte, feito para singrar mares e rios profundos. O *Cação* não é uma potência marítima, mas abriga tripulação suficiente para se defender de aventureiros ou marinheiros, e conta com rapidez para fugir de ameaças grandes demais. De qualquer forma, é quase uma tradição que o *Cação* atual seja destruído e substituído pelos tripulantes sobreviventes, e não deve tardar até que exista um quinto.

Regras para navios podem ser encontradas no suplemento *Piratas & Pistoleiros*. Abaixo está a ficha do *Cação Cego IV*.

Cação Cego IV:
embarcação Descomunal; Tripulação mínima 5, total 45 (veterana, +2); piloto Sig Olho Negro (Des +6, Ofício (marinheiro) +17); Desl. 12m; PV 165; CA 17 (-4 tamanho, +5 natural, +6 Des); redução de dano 5; armamento: 4 balestras +5 (5d8+1, 19-20); Custo 18.000 TO.

Sig Olho Negro

"O que esperavam? — bafejou álcool no rosto de Vallen, abaixando-se. — Somos piratas! Saídos diretamente das histórias de suas mães — catou um pedaço de madeira do chão. — Tome sua perna de pau! — arremessou a madeira, errando a cabeça de Ashlen por poucos centímetros."

Os piratas artonianos são tipos variados, mas quase sempre insalubres. Existem piratas românticos e cavaleirescos, como James K. e alguns membros da Irmandade Pirata. Mas a maioria é composta de bandidos violentos e traiçoeiros, sem nenhum traço do brilho das histórias de pirataria. Um bom exemplo é Sig Olho Negro.

Nascido no reino de Collen, Sig quase foi afogado ainda bebê. Com o globo ocular direito completamente preto, pensou-se que era parcialmente cego (algo agourento e odiado no Reino dos Olhos Exóticos). Um de seus irmãos impediu

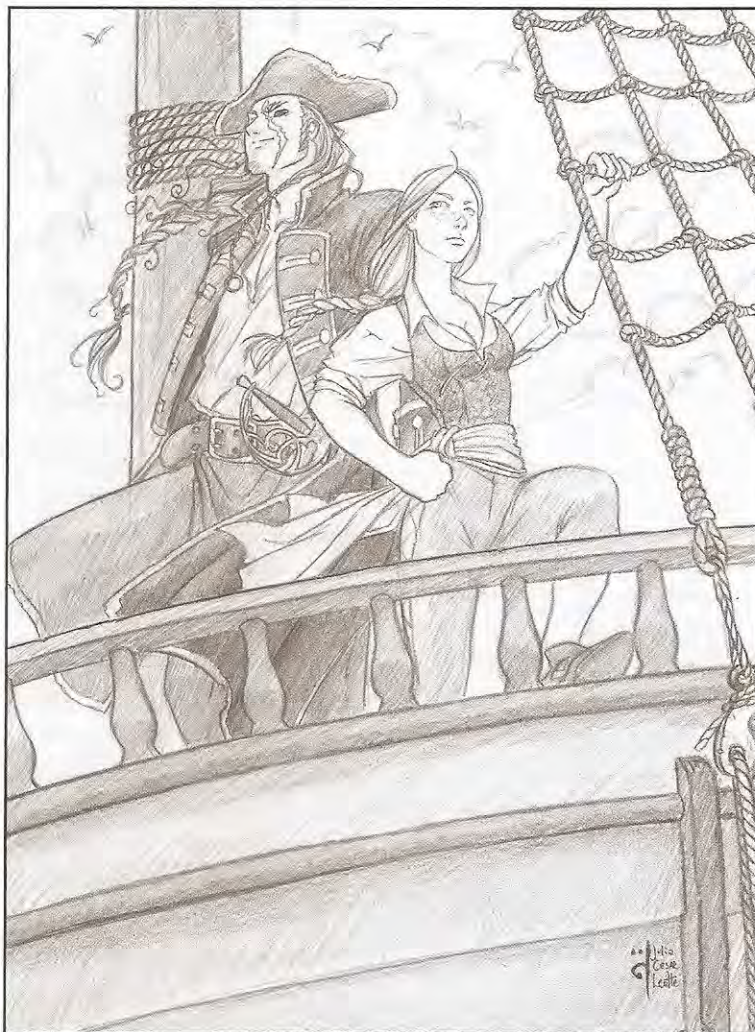
que a mãe o matasse, até provar que ele enxergava bem com os dois olhos. Mais tarde, esse mesmo irmão acabou se afogando num acidente.

Sig foi levado à vida pirata ainda criança, raptado por um grupo de recrutamento. Tais bandos não são incomuns em reinos com tradição marítima — até mesmo a marinha os emprega, capturando "desocupados" e filhos indesejados para servir em navios. Sig prosperou, aprendeu as lidas do mar e saltou de um navio a outro, até acabar no *Cação Cego*. O próprio nome da embarcação (também agourento em Collen) atraiu Sig, que desprezava a fascinação ocular dos collenianos. Ele

ascendeu, tornando-se um dos homens de confiança do capitão. Quando o navio foi destruído por um maremoto, Sig ajudou a capturar outro, que logo foi batizado de *Cação Cego II*. Uma serpente marinha deu cabo do novo *Cação*, que foi trocado por um navio novo em folha, roubado da marinha de Fortuna em sua inauguração e chamado *Cação Cego III*. O mau caráter de Sig já se manifestava amplamente — ele era um bandido contumaz, à vontade no cotidiano de roubar e matar. Decidiu que não desejava mais ser um comandado. Invadiu a cabine do capitão certa noite, com uma adaga. O homem estava acordado, já esperando por aquilo, e ambos lutaram. Sig perdeu (e guarda uma cicatriz no rosto até hoje, vinda desse combate), mas des-

feriu um golpe medonho no capitão, castrando-o. E já havia conquistado a lealdade da tripulação: soltaram-no da prisão no barco, realizaram um motim (que acabou destruindo o *Cação III*) e elevaram Sig Olho Negro a capitão.

O *Cação Cego IV* (uma embarcação nobre convertida após o assassinato de todos os seus passageiros e tripulantes) é uma nau pirata razoavelmente bem-sucedida, sob o comando de Sig. Ele era aconselhado pelo velho imediato Bert "Barril", mas o homem morreu de febre anos atrás. Foi Bert quem trouxe



o *Cação* uma jovem clandestina que fugia de um casamento arranjado em Fortuna — Izolda Tarante. O capitão tomou a garota à força como sua amante. Os dois acabaram se apaixonando, numa relação estranha e pouco saudável. Hoje em dia, Izzy Tarante é o imediato do *Cação*, uma pirata quase tão temível e experiente quanto o próprio Olho Negro.

Recentemente, Sig fechou uma parceria com um vigarista colleniano chamado Balthazaar DiSaede. Balthazaar tem a capacidade de enxergar auras mágicas, e atrai passageiros com muitos itens encantados ao *Cação*. Em geral, são aventureiros — as únicas pessoas com objetos mágicos suficientes para chamar sua atenção e motivos para tomar um barco pirata em vez de uma embarcação legítima. Sig e sua tripulação então roubam os itens mágicos e matam ou vendem como escravos os aventureiros. Até agora tem sido um negócio lucrativo.

Sig Olho Negro é um homem desprezível, violento e amoroso. Debocha de tudo e de todos, inclusive das noções de "liberdade" e "rebelia" que alguns piratas abraçam. Sabe que é um bandido e não finge ser outra coisa. Bebe incessantemente e demonstra higiene questionável. Apesar de realmente amar algumas pessoas (como Izzy e o falecido Bert), esconde isso com comentários rudes, bravatas e comportamento repugnante. Na frente da tripulação ou de quaisquer vítimas, trata Izzy como uma meretriz particular, mas demonstra carinho e preocupação quando os dois estão sós. É um homem alto e forte, de peito largo, muito sorridente e sempre falando alto.

Sig Olho Negro: humano, Swashbuckler 3/Ladino 5/Lobo do Mar 4*, CM; ND 12; tamanho Médio, desl. 9m; PV 83; CA 28 (+6 nível, +6 Des, +3 autoconfiança, +2 defesa sagaz, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: *florete do sangramento* +1 +18 (1d6+11, 19-20) ou *florete do sangramento* +1 +16 (1d6+10, 19-20) e adaga de adamantite obra-prima +15 (1d6+10, 19-20); hab. ataque furtivo +4d6, ataque incapacitante, autoconfiança, balançar com corda, defesa sagaz, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, oportunismo, pernas do mar, presença paralitante, sentir armadilhas +1, tripulação fiel +2; Fort +6, Ref +14, Von +5; For 14, Des 22, Con 15, Int 14, Sab 9, Car 16.

Perícias & Talentos: Acrobacia +21, Atletismo +17, Enganação +18, Iniciativa +24, Intimidação +18, Ladinagem +21, Obter Informação +18, Ofício (marinheiro) +17, Percepção +14; Acuidade com Arma, Ataque Sagaz, Comandar, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (florete), Liderança, Mobilidade, Saque Rápido.

Balançar com Corda: como parte de uma investida ou ação de movimento, Sig pode agarrar uma corda (ou lustre, candelabro ou item similar) suspensa acima de sua cabeça e usá-la para um teste de Atletismo. Com um resultado 15 ou mais, ele aumenta seu deslocamento em 3m, +3m para cada 10 pontos no resultado (+6m para 25, +9m para 35, etc.).

Defesa Sagaz: Sig soma seu bônus de Inteligência à sua CA, apenas se estiver sem armadura ou com armadura leve, e sem escudo.

Pernas do Mar: sempre pode escolher 10 em testes de Acrobacia e Atletismo, e não fica desprevenido quando está escalando.

Tripulação Fiel: soma +2 ao nível para calcular seguidores pelo talento Liderança.

Equipamento: adaga de adamantite obra-prima, *Cação Cego IV*, *florete do sangramento* +1, *luvas da Destreza* +4.

*Veja o suplemento *Piratas & Pistoleiros*.

Lutando em um Navio

Vallen e seus companheiros derrotam incontáveis guardas, soldados e monstros ao longo de sua jornada. Mesmo pegos desprevenidos e separados, normalmente seriam capazes de lidar com uma tripulação de bandidos — se a luta não ocorresse em alto mar.

Mestres que desejem um pouco mais de realismo e dificuldade em suas batalhas marítimas podem exigir testes de Acrobacia contra CD 5 a cada rodada quando os personagens jogadores estiverem lutando em um navio em movimento. Personagens que falhem nos testes caem no chão. A CD baixa significa que quase todos serão bem-sucedidos, mesmo com penalidades por armaduras. Contudo, todos os personagens que não são treinados em Acrobacia ficam desprevenidos (–4 na classe de armadura) quando precisam fazer testes para ficar de pé! Assim, meramente exigir o teste irá dificultar imensamente a vida dos heróis de terra firme. Esta CD presume uma embarcação em boas condições, com uma tripulação que joga areia no convés de vez em quando para tornar o piso menos escorregadio. Durante uma tempestade, a CD aumenta para 10 ou 15 (dependendo do tamanho das ondas e da quantidade de água no piso do convés). Durante um verdadeiro maremoto, a CD é 20 — mesmo marujos experimentados são jogados na água e desaparecem sem deixar rastro.

Caso você queira ainda mais realismo e dificuldade, pode impor –1 de penalidade (–2 em tempestades e –3 em maremotos) em todos os testes a bordo de um navio em movimento — o sacolejar das ondas tira o equilíbrio, diminui a resistência (enjoos) e até mesmo dificulta a concentração e o raciocínio. Um mês em alto mar deve diminuir em 1 essas penalidades, cumulativamente (assim, com três meses de experiência em navios, é possível anular a penalidade em maremotos). Contudo, a necessidade de testes de Acrobacia permanece, a menos que os personagens escolham o talento a seguir.

Novo Talento: Ginga das Ondas (Perícia)

Você está acostumado a viver em navios, e ri daqueles que perdem o equilíbrio e vomitam com o balanço do mar.

Benefício: você recebe +1 de bônus em Reflexos. Além disso, em um navio, nunca precisa fazer testes de Acrobacia para ficar de pé devido às condições do mar, e nunca sofre penalidades em testes apenas por estar navegando.

Pirata de Var Raan

ND 2

Humano, Guerreiro 2/Ladino 1, Caótico e Maligno

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +0.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra +6 (1d6+3, 18-20).

Ataques à Distância: besta leve +5 (1d8+1, 19-20).

Habilidades: For 15, Des 17, Con 10, Int 9, Sab 9, Car 8.

Perícias: Acrobacia +9, Atletismo +8, Ofício (marinheiro) +5.

Ataque Furtivo: quanto atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância até 9m), um pirata de Var Raan causa +1d6 pontos de dano.

Ginga das Ondas: um pirata de Var Raan não precisa fazer testes de Acrobacia para ficar de pé devido às condições do mar.

Mobilidade: um pirata de Var Raan recebe +2 na CA sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Equipamento: besta leve, cimitarra, virotes x10.

Tesouro: padrão.

Ahlen

O Reino da Intriga

Fundado por três linhagens de nobres, o reino de Ahlen tem uma história de intrigas e traições. Embora nunca tenha apresentado um conflito armado em grande escala, a luta velada pelo poder dentro de Ahlen já faz parte do dia a dia. O atual regente alcançou a posição envenenando o próprio irmão. O regente anterior foi deposto, vítima de uma conspiração. Fazer parte da nobreza de Ahlen é conviver com inimigos e seus métodos sutis. Tornar-se regente é ser atirado em um ninho de cobras.

Essa forma de "subir na vida" também tem forte influência sobre as classes mais baixas. Nativos de Ahlen estão sempre tentando levar vantagem. A honestidade é pouco valorizada — e armas também gozam de pouco prestígio. Os aventureiros locais se dedicam menos ao combate, para aperfeiçoar sua lábia, dissimulação, furtividade, envenenamento e outras táticas. A lei é severa apenas para os que se deixam apanhar; a falta de esperteza é considerada pior que o crime. O povo de Ahlen também tem uma forte tradição de jogos — especialmente jogos de azar, com cartas, dados e tabuleiros. Trapacear é quase uma obrigação! Uma vez que a violência é vista com repugnância, também é costume resolver disputas através de jogos.

Características: vales e planícies entrecortados por morros e colinas.

Clima: subtropical.

Cidades de destaque: Tharthann (capital), Midron, Nilo.

População: humanos (97%), goblins (2%), outros (1%).

Divindades principais: Nimb, Hyninn, Marah, Tanna-Toh.

Regente: Thorngald Vorlat.

Achbult

Existem poucas "drogas" em Arton — pelo menos suficientemente difundidas e viciantes para se tornarem problemas sociais. Dentre estas, a mais comum é o achbult.

O achbult é uma erva alucinógena que provoca euforia, sensação de bem-estar e principalmente "sonhos", em que o usuário invariavelmente enxerga uma realidade agradável e prazerosa. Uma sensação de prazer físico acompanha os sonhos, criando forte dependência. Alguns pesquisadores de Salistick já teorizaram que substâncias no achbult alteram as partes do cérebro responsáveis pelo instinto de sobrevivência — o que ajuda a explicar por que os usuários buscam-no cada vez mais, até que os sonhos e a tentativa de obter achbult tomem toda a sua vida.

O achbult é consumido principalmente misturado com vinho, embora também possa ser mascado. O usuário sob efeito da droga não "sai da realidade" completamente: é capaz de interagir com outras pessoas, embora torne-se letárgico e confuso, incapaz de manter a concentração, dependendo da dose. Doses maiores fazem o usuário se perder no sonho, tendo apenas uma percepção tênue do mundo ao seu redor.

Embora seja um alucinógeno poderoso, o achbult não é utilizado por xamãs e druidas (que algumas vezes usam outras ervas e plantas para experimentar "revelações"). Isso ocorre porque o achbult não confronta o usuário com percepções súbitas, medos ou situações difíceis — pelo contrário, mascara tudo isso, criando uma ilusão de perfeição. Em alguns casos raros, pode haver uma "viagem ruim" — se o usuário for confrontado com horror extremo ou ataques físicos sob efeito da droga. Mas mesmo nessas situações nenhuma "verdade interior" é revelada.

Um personagem que use achbult deve escolher entre uma dose grande ou pequena (se não souber o que constitui uma dose "grande" ou "pequena", isso é decidido aleatoriamente). No caso de uma dose pequena, sofre -4 em todos os testes de perícia baseados em Destreza ou Sabedoria. No entanto, recebe +4 em testes de Vontade. No caso de uma dose grande, o usuário sofre de alucinações severas, e deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 20) para realizar qualquer atividade além de deitar-se e curtir os sonhos. Mesmo que seja bem-sucedido, sofre todos os modificadores de uma dose pequena, além de 50% de chance de falha em qualquer ataque ou ao lançar qualquer magia, devido às alucinações. Um teste de Intuição (CD 20) permite notar os elementos ilusórios e ignorar a chance de falha. O teste deve ser feito a cada rodada. O efeito da droga dura 1d12 horas.

Depois do primeiro uso, a cada semana o usuário deve ser bem-sucedido num teste de Vontade (CD 15, +2 para cada semana seguida em que a droga é usada) para não usar achbult

de novo — a lembrança de prazer e bem-estar é intensa. Depois de duas semanas sem usar, o teste não é mais necessário.

A partir do quarto uso de achbult, o efeito passa a durar apenas 1d8 horas, e o bônus em Vontade é reduzido para +2. Além disso, o teste para não usar torna-se Fortitude (CD 20, +2 para cada semana seguida em que a droga é usada).

A partir do décimo uso, o usuário está completamente viciado. O bônus em Vontade desaparece, o efeito passa a durar 1d4 horas e o usuário precisa fazer testes de Fortitude (como acima) todos os dias, mas o teste continua sendo dispensado apenas depois de duas semanas sem uso. Além disso, o usuário sofre 1 nível negativo cumulativo por mês em que continuar usando.

Depois do décimo uso, também é perigoso *parar* de usar. Se largar o achbult, o usuário sofre 3 níveis negativos. Deve fazer um teste de Fortitude (CD 20) ao final de cada mês. Em caso de sucesso, um nível negativo é anulado. Em caso de falha, torna-se permanente. Isso continua até que os três níveis negativos sejam anulados ou tornem-se permanentes. No caso de três níveis negativos permanentes, o usuário deve fazer um novo teste de Fortitude (CD 20). Em caso de falha, morre. Durante o período de desintoxicação, o usuário deve continuar fazendo os testes de Fortitude diários para não usar a droga, enquanto sofre dores horríveis pela falta da substância e anseia pelo prazer que ela proporciona.

A partir do décimo uso (se o personagem falhar nos testes de Fortitude), a necessidade de conseguir a droga supera todo o resto, até mesmo sua tendência, divindade padroeira ou quaisquer relações pessoais. Paladinos e clérigos não hesitam em contrariar seus deuses e perder seus poderes para conseguir mais uma dose. Em geral, é melhor que outras pessoas mantenham o usuário preso ou de outra forma longe do achbult. Uma magia *remover maldição* tem 25% de chance de anular os efeitos, enquanto que *remover veneno* tem 50% de chance. Um usuário viciado *nunca* vai usar essas magias em si mesmo, e muitas vezes vai resistir (violentamente se necessário) a conjuradores que tentem ajudá-lo.

Mesmo após estar livre da droga, um ex-usuário que já tenha chegado ao estágio final precisa ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 15) para evitar usar de novo, sempre que estiver em um lugar onde o achbult é facilmente acessível. No caso de uma recaída, os testes para não usar passam a ser Fortitude automaticamente.

Uma dose pequena de achbult custa 25 TO, ou o dobro por uma dose grande — embora traficantes possam cobrar muito mais de viciados. Os principais traficantes de achbult são a guilda chamada Rosa de Ahlen, sediada na cidade de Midron, e algumas irmandades criminosas de Valkaria. O achbult é proibido em todo o Reinado.

Wyr

O Wyr é um dos jogos de azar mais conhecidos do Reinado — embora não um dos mais jogados, pelo menos abertamente. Originário de Ahlen, o Wyr é ilegal a todos que não sejam nobres (mas cassinos e tavernas discretas oferecem mesas clandestinas para quem puder pagar).

O Wyr é jogado com cartas e dados. Assim, depende em iguais partes de estratégia e sorte. No entanto, em Ahlen a trapaça faz parte do jogo quase tanto quanto as regras. “Roubar” sem ser apanhado é uma habilidade tão valorizada quanto dominar as táticas em si. Embora não exista uma descrição detalhada das regras do Wyr, o mestre pode introduzi-lo (assim como outros jogos de azar) com uma simulação simplificada.

Para entrar em uma mesa de Wyr, um jogador deve primeiro cobrir a aposta. O valor varia de 1 TO, para mesas casuais, a 10.000 TO, para mesas exclusivas da elite de Valkaria. A aposta de uma mesa típica em uma taverna clandestina é 1d6x10 TO.

Cada jogador faz um teste de Jogatina, que representa tanto sua habilidade com as cartas quanto sua sorte nos dados. O jogador com o maior resultado vence e fica com todo o valor apostado. Antes do teste de Jogatina, os jogadores podem blefar ou trapacear, para aumentar suas chances.

Blefe: um jogador pode blefar com um teste de Enganação (CD 20). Se for bem-sucedido, recebe um bônus de +2 no teste de Jogatina, com +2 adicional para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste de Enganação exceder a CD (+4 com resultado 25, +6 com resultado 30 e assim por diante). Se falhar por 5 ou mais, acaba revelando parte de sua estratégia e sofre uma penalidade de -4 no teste de Jogatina.

Trapaça: um jogador pode trapacear com um teste de Ladinagem (CD 20). Se for bem-sucedido, recebe um bônus de +10 no teste de Jogatina. Os outros jogadores podem fazer testes de Percepção (CD igual ao resultado do teste de Ladinagem). Um jogador bem-sucedido nota a trapaça — o que normalmente faz com que o jogo termine e uma briga comece.

Efeitos do Uso de Achbult

Usos	Efeito (dose pequena)	Efeito (dose grande)	Duração	Teste para Não Usar
1 a 3	+4 em Vontade, -4 em perícias baseadas em Destreza ou Sabedoria.	Fortitude (CD 20) para agir, e mesmo assim com 50% de chance de falha.	1d12 horas.	Vontade (CD 15, +2 por semana em que a droga é usada) a cada semana.
4 a 9	Como acima, mas apenas +2 em Vontade.	Como acima.	1d8 horas.	Fortitude (CD 20, +2 por semana em que a droga é usada) a cada semana.
10 ou mais	Como acima, mas sem bônus em Vontade.	Como acima.	1d4 horas.	Fortitude (CD 20, +2 por semana em que a droga é usada) a cada semana.

Thartann

A capital de Ahlen foi construída muito tempo depois do início da colonização do reino, em um raro esforço conjunto das três famílias dominantes. Mais tarde, tudo mostrou-se um artifício de um nobre da família Rigaud para tomar o poder no reino, assassinando os outros dois regentes com quem dividia o governo.

Tudo em Thartann é ostensivo, em se tratando da nobreza. As mansões das principais famílias são enormes e suntuosas. Carruagens decoradas com o brasão do reino passeiam pelas ruas de pedra. Nobres desfilam em liteiras carregadas por servos.

No centro da cidade há o Mercado de Escravos, que vende goblins para as famílias nobres. Até mesmo alguns plebeus compram essas criaturas, tratando-as às vezes com mais crueldade que os próprios aristocratas. É uma espécie de desforra ou desabafo da maneira como os plebeus são tratados pela nobreza.

As coisas são assim em Thartann há tanto tempo que o povo se acostumou. É normal ouvir um cidadão conformado, já que “não tem sangue azul”. Exatamente por isso, a possibilidade de uma revolta popular é muito pequena. Com exceção dos esporádicos ataques do pequeno grupo de aventureiros mascarados conhecido como Capa Escarlata, não há notícia de qualquer movimento contra a corte de Ahlen.

A Noite das Máscaras

O maior festival do reino de Ahlen, o evento que simboliza o próprio reino, é a Noite das Máscaras — também conhecida como Dia das Máscaras. Esta tradição se originou quando foi inaugurado o Palácio Rishantor, sede do governo. Uma imensa festa foi realizada, e decretou-se que naquele dia não haveria diferença entre nobres e plebeus. Todos usariam máscaras e as roupas que bem entendessem, disfarçando suas identidades. Nesse dia, a fundação do reino foi oficialmente anunciada — e dois dos regentes que compunham o triunvirato governante morreram em circunstâncias misteriosas. Isso deixou o poder nas mãos da família Rigaud, através de tramóias do regente sobrevivente.

A Noite das Máscaras comemora então o início do reino, e sua origem refletiu-se de várias formas. O festival, em que todos andam disfarçados e anônimos, é uma válvula de escape para as frustrações do povo e também uma oportunidade para muitos “acertos de contas”. Nobres e plebeus são iguais na Noite das Máscaras, e membros de ambas as classes amanhecem mortos em igual número...

Mais do que as próprias máscaras, um acordo tácito entre os ahlenienses garante o anonimato durante a festa. Mesmo reconhecendo alguém, todos fingem ignorar qualquer identidade — o que beneficia a sociedade como um todo. Há traições entre casais, encontros entre nobres e plebeus, lutas entre pais e filhos... Tudo ignorado no dia seguinte. Toda a necessidade de extravasar (através de bebida, comida, dança, sexo e violência) é descarregada na Noite das Máscaras.

Durante a festa é permitido que aqueles sem sangue azul entrem no Palácio Rishantor, que se torna um antro de frenesi durante um grande baile (que por vezes mais parece uma orgia ou batalha campal). Mesmo assim, existem áreas que permanecem proibidas, e as conspirações e competições dos nobres nunca cessam. As famílias disputam para oferecer as melhores festas, apresentar os melhores bardos e humilhar suas rivais.

A Noite das Máscaras marca Ahlen como um lugar exótico e bizarro: uma terra de criminalidade, corrupção e desigualdade, mantida sob controle através de uma imensa festa anual.

O Palácio Rishantor

Símbolo da nobreza e da ostentação de Ahlen, o Palácio Rishantor é um dos mais suntuosos do Reinado, abrigando uma corte totalmente envolvida em seus jogos de poder e traças. No palácio moram o regente e sua família, os membros do Conselho e famílias aliadas que compõem a corte.

Rishantor é um monumento ao exagero e à frivolidade. Dentro de suas paredes, desafios entre nobres (normalmente envolvendo apostas) são mais do que comuns. É normal ver dois jovens da corte competindo para ver quem será capaz de destruir o casamento de uma jovem, por exemplo.

Apenas nobres podem entrar no Palácio Rishantor, exceto durante a Noite das Máscaras. A construção é muitíssimo bem guardada, com soldados armados de espadas, arcos e bestas patrulhando cada área (principalmente as mais próximas aos aposentos reais, proibidas mesmo durante a Noite das Máscaras). Além disso, magos e clérigos de Tenebra (divindade cultuada discretamente no reino) trabalham para o regente, atacando quaisquer intrusos que se provem fortes demais. Golens na forma de armaduras animadas completam a segurança, com outras criaturas guardadas para emergências.

Para resolver uma infiltração no Palácio Rishantor, o mestre deve desenhar um mapa, usando as informações a seguir.

Muros: 9m de altura, Atletismo CD 25 para escalar, mais Reflexos CD 20 para não sofrer 1d8 pontos de dano pelas grades.

Portas: madeira reforçada (RD 6, PV 20), fechaduras superiores (Ladinagem CD 30 para arrombar).

Se não quiser desenhar um mapa, o mestre pode usar uma série de testes estendidos, como descrito a seguir.

- *Passo 1, escalando os muros:* teste estendido de Atletismo (CD 25, três sucessos exigidos). Um personagem que falhe sofre 3d6 pontos de dano.

- *Passo 2, infiltrando-se na construção:* teste estendido de Furtividade (CD 25, seis sucessos exigidos). Um personagem que falhe é encontrado por uma patrulha (role na tabela de criaturas, na página 38).

- *Passo 3, entrando nas câmaras internas:* teste estendido de Ladinagem (CD 30, três sucessos exigidos). Um personagem que falhe é atingido por uma das proteções do palácio (role na tabela de armadilhas, na página 39).

AHLEN SOU EU

RISHANTOR: O PALÁCIO CUJA SOMBRA DOMINA TODO O REINO

ESTRADA COBERTA

Para evitar as inundações do rio, o principal acesso a Rishantor é através de uma estrada elevada, com beiras para um talude inclinado, pavimentada com lajotas de pedra e cercada por torres de 20 metros de altura. Estas torres fornecem iluminação noturna e, nas monções, sustentam um sistema de penas atirantadas que permitem aos convidados e moradores do palácio uma viagem seca até o pátio frontal. Estrada e torres são patrulhadas e mantidas por homens retirados da Guarda Costeira mas, ainda assim, seu percurso de quase um quilômetro pode esconder saltadores e animais selvagens.



ILUMINAÇÃO NOTURNA

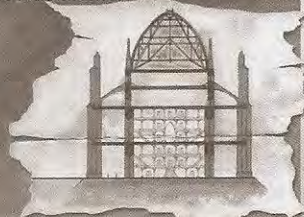
Rishantor absorve uma grande parte da riqueza de Ahlen com demonstrações de poder e opulência. Durante quase todas as noites do ano, tanto a estrada coberta quanto o palácio são iluminados através de magia, em arandelas construídas para este fim. Um batalhão de magos de nível baixo trabalha no setor de iluminação.



Durante o dia as arandelas servem de vasos para as flores ornamentais, cultivadas nos campos de entorno.

GRANDES SALÕES

Os governantes acreditam que deve-se manter toda a corte em Rishantor, onde os nobres podem ser distraídos com pequenas intrigas, evitando conspirações mais sérias ao governo. O palácio é um labirinto monumental cujos pináculos atingem mais de 75 metros de altura.



Os salões principais possuem quatro níveis de mezaninos que abrem caminho a andares laterais e abrigam as alas onde moram quase todos os nobres de Ahlen. Estes ainda possuem seus castelos e palácios fora da cidade, mas são convencidos a usá-los como casas de festas para a corte (e não como quartéis).

OFICINAS E ÁREAS DE TRABALHO

Dois pavilhões nos fundos de Rishantor abrigam as maiores cozinhas, os depósitos, acomodações para criadagem e as amplas oficinas de armeiros, carpinteiros e marceneiros, pedreiros, vidraceiros, jardineiros, estofadores, curtidores, boticários e mais uma pândega de profissionais que mantêm o esplendor do palácio.



A qualidade exigida é imensa, a ponto de terem sua própria guilda de artesãos, exclusiva e reconhecida em toda Artor.

CAMPOS E JARDINS

Apesar de estar cercado pela cidade, o palácio está no centro de uma grande área aberta com jardins para passeios, tapadas de caça, plantações e até um rio próprio. A margem do rio é habitada por diversos dragonetes-crocodilo, cujas formas características inspiraram os escultores de Rishantor: quase todas as gárgulas do palácio são representações dos dragonetes. Dizem que alguns deles conseguem escalar as torres da estrada para tomar sol em suas cúpulas, misturando-se às suas próprias estátuas. Visitantes a pé precisam tomar muito cuidado na estrada coberta.



SUBSOLOS

Devido ao solo encharcado, as fundações do palácio são muito profundas, o que motivou a construção de uma grande rede de túneis e passagens subterrâneas. As passagens principais, que rodeiam as sapatas e servem de masmorras e oubliettes, são bem guardadas e conhecidas, e a umidade é controlada por bombeamento, mas um outro tanto são túneis pouco frequentados que atingem rios subterrâneos e fendas naturais. Os carcereiros e sapadores de Rishantor contam histórias de horrores profundos e expedições que jamais retornaram.



Se o grupo for bem-sucedido nos três passos, encontra-se na área mais segura do palácio, de onde pode acessar o quarto real, a sala do tesouro ou qualquer outro lugar. Por outro lado, se o grupo falhar em mais de três testes estendidos, a segurança do palácio é alertada, e medidas extremas (como *teletransportar* a família real para um lugar seguro) são tomadas.

Tabela de Criaturas

d10	Encontro	NE Médio
01-03	Milícia de Thartann (2d4+1)	3
04-06	Guarda do Palácio (1d6+1)	6
07-08	Clérigos de Tenebra (1d3)	6
09	Armadura Guardiã (1d3)	8
10	Sombra maior (1)	8

Milícia de Thartann

ND 1/2

Humano, Plebeu 2, Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +6.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 8.

Resistências: Fort +2, Ref +3, Von +2.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada curta +1 (1d6+1, 19-20).

Ataques à Distância: besta leve +3 (1d8+1, 19-20).

Habilidades: For 11, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias: Intuição +6, Obter Informação +4.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Equipamento: besta leve, couro batido, espada curta, virotes x10.

Tesouro: metade do padrão.

Guarda do Palácio

ND 2

Humano, Guerreiro 3, Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +10.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 36.

Resistências: Fort +5, Ref +2, Von +1.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: alabarda +6 (1d10+3, x3).

Ataques à Distância: besta pesada +5 (1d12+1, 19-20).

Habilidades: For 14, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 8.

Perícias: Atletismo +4, Intuição +6.

Prontidão: um guarda do palácio pode repetir um teste de Percepção recém realizado. Ele deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Equipamento: alabarda, besta pesada, meia-armadura, virotes x10.

Tesouro: metade do padrão.

Clérigo de Tenebra

ND 4

Humano, Clérigo 6, Neutro e Maligno

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +15.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 42.

Resistências: Fort +6, Ref +3, Von +7.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: maça obra-prima +7 (1d8+4).

Habilidades: For 12, Des 10, Con 12, Int 12, Sab 14, Car 10.

Perícias: Conhecimento (religião) +10, Identificar Magia +10, Intuição +11.

Canalizar Energia Negativa: três vezes por dia, como uma ação padrão, o clérigo de Tenebra pode liberar uma onda de energia negativa que causa 3d6 pontos de dano em todas as criaturas vivas, ou cura 3d6 pontos de dano em todos os mortos-vivos, a até 9m.

Magias de Clérigo Preparadas (PM 21; CD 12 + nível da magia): 1º — *auxílio divino*; 2º — *força do touro*; 3º — *cegueira/surdez* x2 (CD 15), *curar ferimentos graves* x2, *escuridão profunda*, *oração*.

Magias em Combate: um clérigo de Tenebra não fica desprevendo quando lança uma magia.

Equipamento: armadura completa, maça obra-prima.

Tesouro: padrão.

Armadura Guardiã

ND 6

Golens são construtos artificiais de forma humanoide, usados por magos de todo o mundo como servos, soldados e guardas. Podem ser criados a partir de ferro, argila, carne... No entanto, não é muito comum vê-los longe das torres e laboratórios de estudiosos arcanos.

Entre os golens, a armadura guardiã é uma exceção.

Armaduras guardiãs são golens de metal especializados, forjados com aparência de armaduras decorativas, complementando a estética de qualquer corredor de castelo ou salão de baile. São utilizadas quase exclusivamente por nobres — gente preocupada com a aparência de seus guardas tanto quanto sua eficiência.

Mas armaduras guardiãs são muito mais do que "golens bonitos". Seu primeiro trunfo é esconder sua verdadeira natureza. Muitos aristocratas misturam-nas com simples peças de decoração, para enganar infiltradores. Elas aguardam, imóveis, até que um intruso se apresente — então atacam com grande força e habilidade, usando táticas variadas como o melhor dos guerreiros. Em geral, não são equipadas com ataques mágicos ou outros que possam prejudicar tanto aliados quanto inimigos, pois devem lutar ao lado de guardas humanos. Em vez disso, confiam nas espadas, lanças, machados e demais armas que lhes são designadas. É praticamente impossível enganar uma armadura guardiã: não são atraídas para longe da área que devem guardar e, uma vez que identifiquem alguém como inimigo, não param de atacar até que o alvo esteja morto (ou até que seu mestre lhes ordene, com uma senha específica). Em geral, as armaduras são muito precisas na detecção de inimigos, capazes de notar intrusos furtivos e atacar mesmo sem que haja ação hostil. Muitos nobres preferem pagar para ressuscitar uma vítima inocente a arriscar-se com uma armadura guardiã "piedosa" demais...

Apenas os maiores castelos e palácios de Arton, como Rishantor, possuem essas defesas.

Construto 12, Médio, Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +19, *visão da verdade*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 80.

Resistências: Fort +6, Ref +6, Von +6, redução de dano 10, resistência a fogo 10, resistência a frio 10, resistência a magia +4.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada +16 (1d10+14, 19-20).

Habilidades: For 26, Des 10, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Imobilidade: uma armadura guardiã pode permanecer tão imóvel quanto uma estátua. Se a armadura guardiã estiver assim, um personagem deve ser bem-sucedido num teste de Percepção (CD 40) para perceber que ela é uma criatura e não uma estátua.

Visão da Verdade: uma armadura guardiã está permanentemente sob efeito da magia *visão da verdade*.

Tesouro: nenhum.

Sombra Maior

ND 8

Sombras são criaturas de Tenebra. Têm forma mais ou menos humanoide, feita de escuridão. Odeiam a vida e a luz igualmente, e seu simples toque é suficiente para transmitir o frio da morte, drenando a vida de suas vítimas.

Os clérigos de Tenebra a serviço da corte de Ahlen invocam sombras para servir como guardas do Palácio Rishantor. E de fato são os guardas perfeitos: não precisam de salário, não podem ser subornadas e são invisíveis, até serem necessárias.

Morto-Vivo 10, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +15, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +5, Ref +11, Von +9, incorpóreo.

Deslocamento: voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: toque incorpóreo +10 (1d6+5 de frio mais 1d8 de Força).

Habilidades: For —, Des 19, Con —, Int 8, Sab 14, Car 15.

Perícias: Furtividade +17. Sombras recebem +4 em testes de Furtividade em áreas escuras, mas sofrem -4 em áreas iluminadas.

Ataque em Movimento: a sombra maior pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Aura de Frio: no início do turno da sombra maior, cada criatura a até 3m dela sofre 1d6+5 pontos de dano de frio.

Mobilidade: a sombra maior recebe +2 na CA sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Toque Sombrio (M): o toque de uma sombra maior causa 1d8 pontos de dano de Força. Uma criatura reduzida a Força 0 por esta habilidade morrerá, tornando-se uma sombra 1d4 rodadas depois. A sombra recém criada estará sob comando da sombra maior que a gerou.

Tesouro: nenhum.

Tabela de Armadilhas no Palácio

d6	Armadilha	ND
1-2	Virote envenenado	2
3-4	Bruma do sono	4
5-6	Estátua executora	5

Virote envenenado: Reflexos (CD 22) para evitar; 1d10+2 pontos de dano mais veneno (Fort CD 17, 2d6 pontos de dano de Força [1d6 For]); Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 20); ND 2.

Bruma do sono: Fortitude (CD 20) para evitar; todos em uma área de 6m de lado sofrem os efeitos da magia *sono profundo*; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 25); ND 4.

Estátua executora: dois testes de Reflexos (CD 25) para evitar; cada teste falho resulta em 1d12+10 pontos de dano; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 5.

Senomar

"Eu tinha muita coisa a dizer. Mas não consigo me lembrar agora."

Senomar era um rapaz sem muito brilho. Nada de especial em seu passado: apenas amor pela música e vontade de cantar sobre sua juventude em uma aldeia medíocre. Contudo, não era uma aldeia isolada — ficava próxima a Valkaria, e o rapaz muitas vezes foi até a capital para ouvir a música de grandes bardos.

Escutando-os, Senomar sabia que nunca seria capaz de imitá-los. Eram artistas virtuosos, capazes de performances inacreditáveis, que liam partituras e criavam harmonias complexas. Só havia um problema: eram *chatos*.

Assim como alguns de seus amigos, Senomar não queria nada daquilo. Não queria músicas sobre sagas e heróis. Preferia falar da vidinha na aldeia, do tédio e da revolta, fazer piadas de mau gosto. Começou sua carreira como bardo, mas nunca obteve nada além de olhares estranhos. Quem, afinal, era aquele garoto desengonçado e cabeludo, que se vestia de preto e arengava sobre violência nas ruelas da cidade? Bardos de verdade cantavam baladas com dez minutos de duração e faziam voz de falsete!

Através de boatos em Valkaria, Senomar soube de demônios que poderiam dar-lhe qualquer coisa em troca de sua alma. Os detalhes disso não são claros. Às vezes ele diz que encontrou um outro demônio em uma encruzilhada, e a criatura informou-lhe sobre seus "colegas". Também já afirmou que um traficante de achbuld deu-lhe a informação durante uma festa. De qualquer forma, Senomar descobriu sobre os diabretes negociantes, na Catedral de Gelo. Acompanhou um grupo de aventureiros até lá (fazendo algo que odiava: registrar suas aventuras em canções) e chegou até a dimensão de bolso dos pequenos de-

mônios. Lá, vendeu sua alma (que não estava usando mesmo) em troca da capacidade de tocar o alaúde muito bem.

Na verdade, Senomar não se tornou um virtuoso. Apenas achou "algo" (um estilo, um tema nas letras, um jeito de tocar) que cativou o público instantaneamente. Desde então, passou a ser um bardo de renome. Poderia ser muito mais famoso, se concordasse em cantar as glórias dos nobres e heróis, mas continua preferindo falar da vida dos jovens com acidez e ironia. Suas músicas são rápidas e curtas, furiosas como a juventude. Talvez por isso cause tanto alarde por onde passa.

Vendendo a Alma

Em Arton, são comuns histórias sobre pessoas que encontram demônios em encruzilhadas e vendem suas almas. Esses relatos são especialmente frequentes em Petrynia (o que pode colocar em dúvida sua veracidade...).

Para vender a sua alma, um personagem deve fazer um teste de Intuição, oposto ao teste de Enganação do demônio (bônus de +20). Se for bem-sucedido, o personagem vende sua alma pelos termos combinados. Se falhar, realiza a venda — mas não nota as "letras miúdas" no contrato!

Demônios podem oferecer benefícios equivalentes a um *desejo* ou a um talento — no caso de Senomar, ele pode ter recebido Foco em Perícia (Atuação).

Se o personagem foi bem-sucedido no teste oposto, recebe o benefício, e sua alma fica sob controle do demônio após sua morte — que provavelmente virá mais cedo do que se imagina, pois o demônio irá conspirar para que o vendedor sofra acidentes... Se o personagem falhou, é ludibriado e não recebe benefício algum. Por exemplo, se Senomar tivesse falhado, poderia ser capaz de tocar *no* alaúde (encostar seus dedos no instrumento), mas não de extrair melodias dele. A alma ainda está condenada, e a morte não costuma tardar muito.

Existem relatos de demônios "brincalhões" que preferem manter um mortal "divertido" vivo, ou então oferecem-lhe uma chance de recuperar a alma (em geral em uma partida de Wyrth ou duelo musical). Isso é duvidoso, pois demônios acima de tudo são Malignos — mas explicaria por que Senomar ainda está vivo durante *O terceiro deus*. Outra explicação é que, mantendo uma vítima viva, os demônios espalham ideia de que vender a alma é algo inofensivo, angariando ainda mais vítimas. Senomar não se preocupa com isso, e conta a história para quem quiser ouvir...



Reconheço Isso de Algum Lugar...

Se você suspeita de que há no bardo Senomar uma referência a alguma banda, leia seu nome ao contrário. E, se conhecer as letras das músicas da tal banda, pode encontrar algumas surpresas nos diálogos do bardo.

O Rastro Esfria

Seguindo o albino ao reino de **Tyrondir**, os aventureiros relaxam de suas provações anteriores e aproveitam a companhia e amizade uns dos outros. Estando em seu reino natal, Gregor sente obrigação de rumar à capital, **Cosamhir**, e visitar sua família. Vallen acompanha-o. Vallen não tolera a maneira como Gregor é tratado na casa onde nasceu, e não poupa insultos à família do amigo, que fica agradecido. Ambos voltam ao grupo e à viagem, quando encontram um pequeno pelotão de soldados, liderados pelo paladino de Thyatis **Roderick Davranche** — amigo de adolescência e colega de treinamento de Gregor Vahn.

Acompanhando o pelotão, os aventureiros se deparam com goblinoides muito bem organizados, que impedem seu avanço e certamente iriam alcançá-los se fugissem. Embora ninguém saiba disso, estes são batedores avançados da Aliança Negra. Os soldados de Roderick são muito jovens e inexperientes, e ficam apavorados, vários desertando (e sendo mortos por goblinoides) durante a noite. Os goblinoides formam uma **parede de escudos** e tocam tambores de guerra, acabando com os nervos dos soldados. Artorius e Kodai investem contra os inimigos, conseguindo recuperar mantimentos de uma carroça caída. Gregor parte a cavalo em busca de ajuda, sozinho, sob ataque dos goblinoides. Roderick Davranche está desesperado e próximo de desistir, perdendo seus poderes de paladino, quando Masato usa sua **wakizashi mágica** para mostrar-lhe o momento de sua morte. Isso renova seu ânimo. A música de Senomar faz o mesmo com os jovens soldados, e os aventureiros e o pelotão enfrentam os goblinoides — sua parede de escudos desfeita por uma magia **área escorregadia** de Rufus. Ellisa quebra um **pacto** entre Artorius e um xamã goblinóide, atacando o religioso inimigo. Roderick Davranche lidera seus homens na batalha e morre com um golpe de lança nas costas — sua morte final. Há uma explosão de magia divina, formando uma gigantesca fênix de fogo a partir do corpo do paladino. As brasas matam inimigos e curam aliados, inclusive trazendo os mortos de volta à vida. Gregor volta com os reforços do exército de Tyrondir, tendo sido salvo como que por **intervenção divina** — seu cavalo havia sido flechado por goblinoides, mas renasceu com asas.

Ellisa, tendo traído o xamã goblinóide, é alvo da fúria dos inimigos. Parece prestes a morrer ou ser violentada, quando Vallen surge para salvá-la. Ambos fogem dos inimigos, separando-se dos demais e entrando numa floresta. A batalha acaba em vitória, os goblinoides morrendo ou fugindo. Gregor recebe os parabéns de oficiais e lidera o grupo em busca de Vallen e Ellisa, deixando o exército e Senomar para trás. Vallen e Ellisa são perseguidos por goblinoides, mas encontram um **templo de Marah** no meio da floresta, e são acolhidos pela clériga Demilke. Gregor e os outros chegam mais tarde, surpresos por encontrá-los em segurança. No templo, Kodai e Nichaela chegam perto de verbalizar a atração que estão sentindo um pelo outro, mas isso não se concretiza — o samurai apenas recusa o convite de deitar-se com Demilke. Artorius chama sua atenção

para o fato de que, para ser uma clériga de Lena, Nichaela deve ser mãe. Portanto, não é uma menina, mas uma mulher. Demilke revela que o albino esteve lá. Eles seguem para sua pista anterior: a torre de uma bruxa, ao sul.

Antes disso, o albino encontra um estranho homem chamado **Tex Scorpion Mako**, paladino de **Anilatis, Deusa Menor da Inspiração**. O albino então descobre que, em Arton, há deuses menores — os mortais podem se tornar deuses. E deuses menores podem se tornar deuses *maiores*. Isto é algo que sua raça não conhecia, e neste momento ele considera sua missão um sucesso. O mundo é digno de invasão.

Os aventureiros entram na **torre da bruxa**, aonde sua pista os levará. Encontram uma construção arruinada e deserta. Súbito, são apanhados numa espécie de magia que engloba todo o ambiente — tudo fica vermelho, e eles são tomados pela dor de mil torturas em um instante. Surge **Andaluzia, a Bruxa sem Rosto**, falando incoerências. Em meio aos ataques e torturas ilusórios, algo é real: um gancho metálico estraçalha o pé de Ashlen. O grupo é preso em gaiolas, onde passam quatro meses. O ferimento de Ashlen começa a infeccionar e gangrenar. Ashlen **corta o pé** gangrenado com o machado de Artorius e cauteriza a ferida com a espada Inferno, impedindo que a gangrena se espalhe e mate-o.

Rufus vê o albino de relance, atrás de Andaluzia, mas não diz nada a ninguém, desejando ser o herói que salvará todos com esse conhecimento exclusivo. Durante o cativeiro, Rufus lembra de como conheceu Vallen — perseguido por prática de magia em **Portsmouth**, foi acolhido pela mãe do guerreiro, uma prostituta. Quando Vallen passou para visitá-la, afastou a turba que tentava linchar o mago. Mais tarde, ajudou-o a se livrar do vício em achbuid. A droga fora a causa da perseguição: sob seu efeito, Rufus havia matado espectadores por acidente enquanto se apresentava com uma espécie de circo mambembe. No presente, o albino surge para Rufus mais uma vez e entrega-lhe um **livro mágico**, capaz de criar a magia de que o usuário necessita.

Durante os quatro meses de prisão, Artorius mantém a sanidade dos companheiros através de exercícios mentais. Andaluzia esbraveja e fala com presenças invisíveis, implorando que cumpram uma promessa. Depois de estudar escondido por meses, Rufus aprende a usar o livro e lança uma magia que liberta todos das gaiolas. O grupo foge da torre, encontrando no caminho alguns objetos mágicos, jogados como se fossem lixo. Em segurança, os aventureiros questionam Rufus sobre o livro, e ele conta que encontrou o albino. Vallen acusa-o de traição por ter mantido segredo. Ashlen, arrasado com a mutilação que sofreu, decide deixar o grupo. Leva consigo como presente um **manto mágico** encontrado na torre, capaz de transformá-lo em morcego. Os aventureiros perderam qualquer rastro do albino. Decidem tentar a sorte com o **Helladarion** — o artefato que é o sumo-sacerdote de Tanna-Toh. O artefato reside na **Caverna do Saber**, no reino de **Yuden**. Eles são transportados para lá por uma feiticeira, em um tapete voador. Rufus lê seu livro mágico compulsivamente.

Tyrondir

O Reino da Fronteira

A principal "função" do reino de Tyrondir é separar Arton do continente sul, Lamnor. Como uma antiga extensão do reino de Deheon, Tyrondir sofre de dependência da capital. Com economia basicamente agrícola, o reino não desenvolveu grandes riquezas nem progressos próprios. É costume, entre os jovens tyrondinos, partir de sua terra natal em busca de melhores oportunidades. Muitos acham que viver permanentemente em Tyrondir é pura perda de tempo. A guerra marca a história deste reino, que é palco para grandes ressentimentos entre os cidadãos dos dois continentes, devido à Grande Batalha.

Em 1388, Tyrondir ainda não conhece aquela que seria sua maior ameaça: a Aliança Negra. O exército goblinoide já dizimou Lenórienn, ao sul, e conquistou quase todo Lamnor, mas ainda não tomou a cidade-fortaleza de Khalifor (que separa os dois continentes). O exército de Tyrondir vê quaisquer menções de goblinoide organizados e perigosos como boataria infundada.

Apesar de não ser particularmente grande, o exército de Tyrondir emprega paladinos de Thyatis com alguma regularidade. Não é algo comum, mas ainda assim muito mais presente que em outros reinos (onde paladinos, ainda mais do Deus da Ressurreição, dificilmente servem no exército).

Características: planície entrecortada por colinas, florestas, lagos e rios.

Clima: subtropical ao norte, temperado ao sul.

Cidades de destaque: Cosamhir (capital), Molok, Vila Questor, Dagba.

População: humanos (93%), anões (5%), outros (2%).

Divindades principais: Khalmyr, Thyatis, Ragnar (soamente entre a Aliança Negra).

Regente: Balek III.

Cosamhir

Uma das maiores metrópoles do Reinado, Cosamhir abriga o Palácio Real e também as mansões de muitas famílias nobres. Sua prosperidade e riquezas provêm de imensas propriedades rurais à sua volta, e também do comércio com Valkaria e outras cidades de Deheon. Um dos principais produtos de exportação da cidade é o vidro, e inúmeras fortunas já foram amealhadas por famílias dedicadas a oficinas de vidreiros.

Essa preferência tem origem nos gostos dos habitantes do continente de Lamnor, antes que viessem a Arton. Toda a arquitetura de Cosamhir mostra grande nostalgia, tentando reproduzir os reinos perdidos séculos atrás, em especial o antigo reino de Cobar, famoso por suas torres espiraladas e grandes janelas de vidro. Embora isso seja raro no restante do Reinado, janelas de vidro são consideradas de extremo bom gosto em Cosamhir.

Diante do Palácio Real, uma vasta praça central abriga eventos comerciais e festivais. Em seu centro há uma grande

réplica da estátua de Valkaria, símbolo de gratidão a um antigo rei de Deheon. Cosamhir, como várias outras cidades, é dividida em áreas dominadas por uma atividade, raça ou "tema": há o Bairro dos Ferreiros, a Rua dos Pergaminhos e o Distrito dos Vidreiros, assim como o Gueto dos Goblins e a Vila Halfling. Contudo, não existe um bairro élfico.

A maior ordem de paladinos de Thyatis está em Cosamhir. Antigamente vários jovens se "formavam" como paladinos todos os anos, muitos ingressando no exército. Hoje em dia o interesse diminuiu bastante.

Roderick Davranche

"Seu sangue era fogo."

Embora paladinos de Thyatis sejam raros, existe certa tradição desses guerreiros sagrados em Tyrondir — inclusive servindo no exército. Contudo, há mais de uma década o número de jovens com a vocação marcial e santa vem diminuindo. Passam-se períodos de vários anos sem que nenhum apareça. Mesmo assim, em certo ano surgiram dois no templo de Thyatis: Gregor Vahn e Roderick Davranche.

Ambos eram tão semelhantes que isso chegava a ser anormal. Vinham de famílias ricas, que abandonaram ao mesmo tempo para dedicar-se ao Deus da Ressurreição. Tornaram-se amigos ferrenhos, sendo os únicos treinando e estudando no templo. Impossível saber se suas personalidades já eram quase idênticas ou se foram moldadas assim pelas experiências em conjunto: ambos tornaram-se otimistas, bem-humorados, confiantes e orgulhosos. Perfeitos servos da Fênix.

Após o treinamento, os caminhos de Gregor e Roderick divergiram. Enquanto o primeiro embarcou num caminho de aventuras, o segundo assumiu a vida militar. Roderick Davranche não demorou a destacar-se no exército do Tyrondir — suas habilidades guerreiras estavam muito acima da maioria, seu carisma motivava os homens e a bênção de Thyatis garantia que quase todas as missões fossem bem-sucedidas. Ele ascendeu a capitão, mas sempre permaneceu na ativa, raramente sossegado em um quartel. Roderick gosta de conduzir recrutas jovens, que pode moldar como verdadeiros soldados. Secretamente, guarda a esperança de que um deles, algum dia, mostre a vocação para paladino — com a aprovação do exército, ergue o estandarte de Thyatis sobre as tropas que comanda. Talvez seu único grande defeito como líder seja uma certa cegueira para a fraqueza de seus homens (a maioria não passa de aldeões com espadas). Orgulhoso, julga que eles não temem nada e não precisam de confortos como bebida ou meretrizes...

Roderick já reencontrou Gregor Vahn em algumas ocasiões desde que se separaram. Os dois mantêm, ao longo dos anos, uma competição estranha: comparam quantas vezes já morreram em combate!

Ultimamente, Roderick vem sendo mandado em missões de extermínio de bandos goblinoide. Os boatos sobre a Aliança Negra já chegaram ao exército — mas o paladino julga serem meras bobagens. No entanto, acha sempre saudável "batizar"

jovens guerreiros com uma boa luta contra goblinoides. Os garotos viram homens, o reino fica mais limpo e todos ficam felizes. Ele mesmo, como paladino da Fênix, não mata — mas não tem ilusões sobre o que significa ser soldado para a maioria.

Roderick Davranche é um homem jovem e forte, mas sua aparência ossuda e altiva sugere alguém mais velho. Seu crânio proeminente ostenta cabelos cortados muito curtos, emendados com uma barba também rente e meticulosa. Seu queixo é largo e quadrado, seu porte é sólido e sua voz é alta e cativante.

Roderick Davranche: humano, Paladino 8, LB; ND 8; tamanho Médio, desl. 6m; PV 71; CA 26 (+4 nível, +1 Des, +9 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: *espada longa sagrada* +1 +12 (1d8+8, mais 2d6 contra criaturas Malignas, 19-20); hab. arma da fé, aura de coragem, canalizar energia positiva 2d6, código de conduta, cura pelas mãos 2d8+2, destruir o mal 3/dia, detectar o mal, divindade (Thyatis), graça divina, montaria sagrada, remover condição (doente), saúde divina; Fort +11, Ref +8, Von +8; For 16, Des 12, Con 15, Int 11, Sab 12, Car 17.

Perícias & Talentos: Cavalgar +12, Conhecimento (nobreza) +11, Conhecimento (religião) +11, Diplomacia +14; Ataque Poderoso, Combate Montado, Dom da Imortalidade (O&R), Foco em Armadura (pesada), Liderança, Prosperidade, Trespasar.

Equipamento: armadura de batalha obra-prima, *espada longa sagrada* +1, escudo pesado obra-prima.

Montaria Sagrada: animal 7, N; tamanho Grande (comprido), desl. 15m; PV 56; CA 15 (+3 nível, -1 tamanho, +1 Des, +2 natural); cascos +9 (1d8+7); hab. fardo; Fort +8, Ref +6, Von +4; For 19, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6.

Perícias & Talentos: Iniciativa +4, Percepção +11; Corrida, Foco em Arma (cascos), Tolerância, Vitalidade.

Novos Talentos

Falange (Combate)

Você é experiente em lutar em uma formação compacta, juntando seu escudo com os de seus companheiros.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: se você estiver usando um escudo, recebe um bônus de +1 na CA. Além disso, se estiver adjacente a um aliado com este talento, vocês podem gastar uma ação de movimento para formar uma falange. Uma falange concede cobertura a todos os seus participantes.

Parede de Escudos (Combate)

Ao lado de seus companheiros, seu escudo é uma defesa impenetrável.

Pré-requisito: Falange.

Benefício: se você estiver participando de uma falange, pode fazer um ataque corpo-a-corpo imediato contra qualquer criatura que se mova para ficar adjacente a você ou a um aliado adjacente a você. Este talento só pode ser usado uma vez por rodada.

Wakizashi da Morte

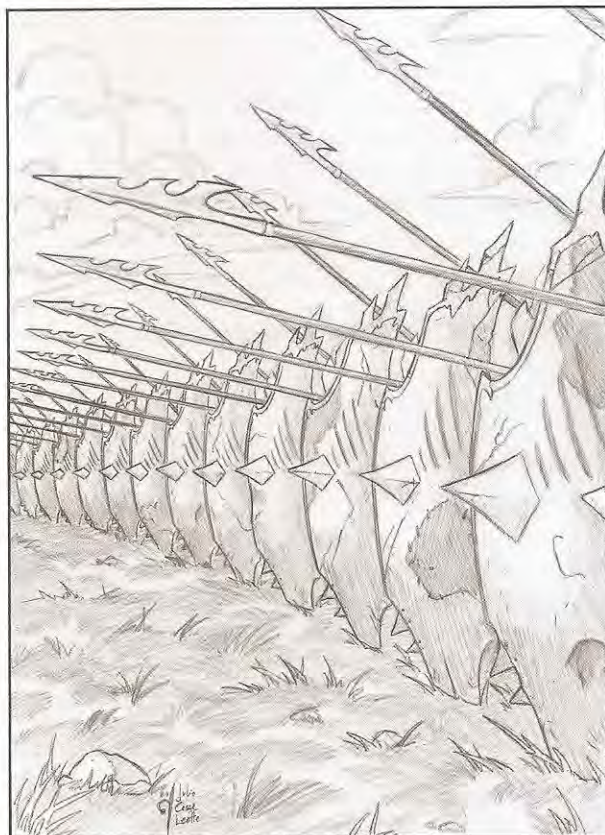
Esta espada curta tradicional de Tãmu-ra costuma ser entregue ao Executor Imperial — ou, em raríssimos casos, a outros guerreiros valorosos. A *wakizashi da morte* tem apenas +1 de bônus numérico, mas seu poder real é muito mais impressionante.

Qualquer criatura inteligente que veja seu reflexo na lâmina da *wakizashi* irá enxergar o momento de sua própria morte, vendo a si mesma “de fora”. Um personagem que enxergue sua morte tem um bônus de +2 em CA e testes de resistência em qualquer combate antes do momento fatídico. Em compensação, no encontro que levará à sua morte, sofre -4 em CA e testes de resistência, e *todos* os acertos contra ele são considerados críticos. Tudo conspira para que a profecia se cumpra. No caso de mortes que não envolvam combate, esses bônus e penalidades são adaptados. Por exemplo, um personagem marcado para morrer de doença recebe +4 em testes de Fortitude, mas falha automaticamente ao entrar em contato com a peste que irá matá-lo.

Felizmente, nem sempre a previsão é exata. Caso o personagem consiga destruir definitivamente a causa de sua morte (matando um inimigo, erradicando uma doença, etc.), consegue mudar o futuro, e todos os bônus e penalidades somem. Contudo, muitas vezes isso é ilusório — quando chega o momento, descobre-se que o inimigo morto tinha um irmão gêmeo, ou que a doença “erradicada” voltou mais forte.

O mestre determina as circunstâncias da morte de qualquer personagem que veja seu reflexo na lâmina.

Aura poderosa.



Pactos entre Clérigos

Já foi prática comum em Arton (principalmente em épocas de guerra) haver uma espécie de respeito entre clérigos inimigos em batalhas campais. Os clérigos (e outros conjuradores, principalmente divinos) concordavam em não participar diretamente do combate, apenas auxiliando seus aliados (nunca prejudicando os inimigos). Em troca, nunca eram atacados. Provavelmente isto tem origem na participação de clérigos de Lena — todos os soldados desejam que essas sacerdotisas possam trabalhar em paz, pois garantem a sobrevivência dos lutadores.

Hoje em dia, isto é incomum, mas em caso de guerra o hábito pode ressurgir.

Um pacto entre clérigos geralmente é proposto apenas em confrontos entre forças militares — que se reúnam sob um estandarte, mesmo que sejam mercenários. Personagens jogadores clérigos que selem um pacto não podem prejudicar os inimigos de forma alguma. Em troca, não serão atacados por nenhum adversário. O mesmo vale para os clérigos inimigos. Se um pacto deste tipo for travado, todos os clérigos envolvidos recebem +1 dado para suas magias de cura, e todos os efeitos com duração maior que instantânea duram pelo combate todo — os deuses veem com bons olhos seus milagres sendo usados para obter a vitória e salvar vidas. Além disso, os conjuradores envolvidos não precisam se preocupar com ficar desprevenidos ao lançar magias, já que não serão alvo de ataques.

Contudo, uma traição deste pacto é um ato vil, desprezado até mesmo por seres Malígnos. Se um clérigo envolvido no pacto for atacado, todos os benefícios para ambos os lados são anulados, e os aliados do clérigo traído recebem +1 de bônus em jogadas de ataque e dano até o fim do combate, por sua fúria e indignação — e também por retribuição divina.

Obviamente, servos de certos deuses não são considerados confiáveis, e ninguém em sã consciência vai propor ou aceitar um pacto com eles — Hyninn e Szzaas são os maiores exemplos.

Intervenção Divina e o Cavalo Alado de Gregor

Talvez a sobrevivência dos aventureiros e dos soldados de Tyrondir fosse impossível sem que um milagre transformasse o cavalo de Gregor Vahn em um animal alado, permitindo que escapasse dos goblínoídes. Existem duas explicações possíveis para isso: intervenção divina ou regras.

Como pode ser visto em vários pontos da narrativa, os deuses interferem no caminho do Esquadrão do Inferno. O próprio Keenn mais tarde dá ordens a Mestre Arsenal para que garanta que as coisas transcorram de uma determinada maneira, permitindo a chegada da Tormenta. Pode-se considerar que a transformação do cavalo foi um desses casos. É o mais provável, já que, em Arton, pégasos (cavalos alados) não existem como criaturas nativas; o Pégaso é a montaria de Khalmyr.

Se você quiser incluir intervenção divina em seu jogo, o primeiro conselho é *muito cuidado*. Intervenção divina pode

ser facilmente confundida com intervenção do mestre — inclusive pelo próprio mestre. Parte da diversão do RPG é não saber se os personagens sobreviverão aos desafios, e salvá-los o tempo todo acaba com a graça. É melhor incluir limitações.

Se o jogador solicitar intervenção divina, deve fazer um teste de nível de personagem contra CD 25. Em caso de sucesso, gasta todos os seus pontos de ação (mínimo 1, ou a intervenção divina não funciona) e não recebe mais pontos de ação durante a sessão. Ele é salvo de qualquer perigo (a menos que isso fosse gerar conflito direto entre dois deuses) e sobrevive ao desafio. Ele também não recebe *nenhum* ponto de experiência no final da sessão. Cada personagem pode usar intervenção divina apenas uma vez em toda a sua carreira. Em *O inimigo do mundo*, Gregor faz uso disso na fuga; Ellisa, ao encontrar o templo de Demilke; Roderick, em sua morte final, e Vallen, logo depois da batalha contra o albino em Yuden.

Além disso tudo, lembre-se de que os deuses têm motivações inescrutáveis, que às vezes parecem mesquinhas para os mortais. Em outras palavras, o mestre sempre pode vetar qualquer uso de intervenção divina, mesmo que o personagem seja bem-sucedido no teste. Por outro lado, se os jogadores genuinamente estiverem se esforçando para tornar a história mais rica e o jogo mais divertido, seja generoso. A clériga Demilke, por exemplo, além de salvar Vallen e Ellisa, fornece informações sobre o albino. Por fim, intervenção divina não pode ser usada em lugares que os deuses não alcançam (como a Anticriação) ou no Reino de outro deus.

A segunda explicação possível para a montaria milagrosa de Gregor é mais simples: na época em que *O inimigo do mundo* foi escrito, as regras eram diferentes, e *todos* os paladinos recebiam montarias sagradas. Assim, Gregor teria direito a um animal divino. Digamos que o mestre compensou Gregor pela ausência de sua montaria durante a maior parte da “campanha”, permitindo que o animal tivesse poderes especiais quando finalmente surgiu.

Aqui cabe um conselho final: embora o mestre não deva privar os jogadores de suas habilidades em nome da “perfeição da história”, você pode ser criativo ao concedê-las. Se o mago tem um familiar, talvez seja uma criatura que estava aprisionada, e que ele libertou. Talvez o companheiro animal do ranger seja o espírito de seu irmão aprisionado em um lobo. Talvez o paladino receba sua montaria num momento dramático, quando sua divindade presta-lhe atenção especial. Você tem o direito de ser criativo. Apenas não seja injusto.

O Templo de Demilke

Existe, nos ermos de Tyrondir, um templo a Marah, a Deusa da Paz. É um local de calma, contemplação e repouso em meio a um reino cada vez mais engolido pela guerra.

A clériga Demilke afirma ter recebido uma visão da própria Marah, instruindo-a a fundar uma ordem clerical que construísse e espalhasse estes templos por Arton. Não se sabe quantos existem, mas invariavelmente estão em regiões ermas, onde aventureiros, soldados ou caçadores precisam de abrigo

de batalhas e perseguições. A ordem não tem nome, e Demilke sabe que não há necessidade.

O templo de Demilke é construído ao redor de uma fonte de água quente natural (uma ocorrência rara, mas não desconhecida). Feito de pedra branca e sustentado por colunas, possui cozinhas, locais de meditação e alojamentos para até doze pessoas. Demilke obtém comida através de doações, milagres e sua própria rede de contatos (quando conseguem chegar até este ponto isolado). Nunca se soube de uma ocasião em que não tivesse o que oferecer a viajantes. Ela mesma não parece se preocupar com isso, confiando que Marah irá ajudá-la. Ao redor do templo (cerca de 20 metros em todas as direções) há uma aura mágica idêntica às magias *acalmar emoções* e *santuário*, combinadas, com CD para resistir igual a 25. Isso faz com que criaturas hostis em geral desistam de qualquer perseguição ao chegar perto do templo.

Demilke acolhe todos os necessitados, independente de sua tendência, até mesmo grupos rivais ou inimigos ao mesmo tempo. No entanto, frequentemente "trapaceia", ajudando mais aventureiros Bondosos do que seus inimigos cruéis. Qualquer grupo de aventureiros em necessidade pode ser acolhido por Demilke, e passar no templo o período que quiserem. Durante esse tempo, receberão comida e abrigo, além de confortos (banho, roupas limpas...) e toda a cura que a clériga puder prover. Demilke nunca expulsará um hóspede, mas sugerirá que aqueles que estão "abusando" da boa vontade de Marah devem contribuir de alguma forma. Depois de um tempo exagerado (decisão do mestre), esse tipo de abuso é visto como um ato hostil, e quaisquer hóspedes ingratos sentem-se compelidos a partir.

Demilke é alegre, amorosa e descontraída. Incentiva o amor de todas as formas e tenta "dar um empurrãozinho" para que os hóspedes que podem se envolver romanticamente entreguem-se a seus sentimentos. Não tem meias palavras neste assunto, tratando-o como a coisa mais natural do mundo (como de fato é). Com frequência, passa a noite com hóspedes bonitos, simpáticos ou atraentes de alguma outra forma. Se você tiver o suplemento *Valkaria: Cidade sob a Deusa*, considere que Demilke possui o talento *Carícias Revigorantes*.

Anilatir, Deusa Menor da Inspiração

Anilatir, quando ainda era uma jovem mortal, trancou-se numa torre, para que fosse resgatada por heróis. Ela mesma inventou uma série de perigos e desafios para seus salvadores e prometeu se casar com quem a libertasse. Muitos o fizeram, e ela viveu feliz para sempre por algumas semanas com cada um, até que se trancava de novo num lugar ainda mais inóspito, com mais perigos, para instigar heróis mais valorosos.

Quando enfim, depois de alguns anos, cansou-se do jogo, foi ela mesma uma aventureira, tendo sido clériga de Khalmir, Thyatis, Lena, Nimb e Oceano. Após ter roubado uma fortuna de um dragão, decidiu entregá-la ao bardo que compusesse a melhor balada. Escolheu crianças que julgava terem potencial e arranhou para que suas famílias fossem chacinadas, impulsionando-as assim ao caminho de aventuras. Depois decidiu ser

vilã, maquinando planos ilógicos de dominação e destruição para que heróis se levantassem para detê-la. Enfim, após estas e muitas outras peripécias, acabou ascendendo a Deusa da Inspiração, musa de bardos e centro de um minúsculo mas imaginativo culto.

• **Adoradores típicos:** Anilatir conta com pouquíssimos clérigos (talvez nenhum), mas é cultuada por bardos, aventureiros e, em especial, seu paladino, Tex Scorpion Mako. Como todo deus menor, Anilatir só pode ter um paladino — mas é possível que um dia abra um torneio para que ele seja desafiado e tirado do posto.

• **Locais de adoração:** masmorras, locais perigosos, conservatórios musicais, ateliês, tavernas que reúnem artistas, bailes, qualquer lugar por onde Tex Mako passe.

Novo Talento: Inspiração (Poder Concedido)

Servos de Anilatir são aventureiros natos.

Pré-requisito: devoto de Anilatir.

Benefício: você recebe 1 ponto de ação a mais por sessão de jogo.

Tex Scorpion Mako

"Ora, aonde mais podemos ir depois de chacinar tantos orcs, querido? Vamos dançar até cair!"

Tex Scorpion Mako, o único paladino de Anilatir, é um homem, no mínimo, estranho. Extremamente inteligente, ágil, forte, bonito e vaidoso, Tex Mako personifica o ideal de mudança constante, criação frenética e entusiasmo juvenil de Anilatir. Na verdade, mais parece uma mistura de seguidor de Nimb e de Valkaria: fala coisas sem sentido, está sempre insatisfeito, usa roupas estranhas e tem atitudes inusitadas.

É magro, musculoso e esguio, com um ar felino e selvagem. Dá muita importância à própria aparência, sendo quase obcecado com a beleza. Contudo, o que chama de "belo" não costuma combinar com a opinião da maioria. Na última vez em que foi visto, Tex Mako trazia a cabeça e o corpo totalmente depilados, e vestia uma roupa justa de couro preto, repleta de rebites e fivelas polidos. Carregava inúmeras armas (adagas, dardos, bestas e uma espada tamuraniana) presas às vestes. Utilizava, em combate, uma máscara que lhe cobria a cabeça inteira, com um rosto monstruoso e uma longa cabeleira branca e amarelada, que ocultava minúsculas navalhas. Tinha uma enorme tatuagem de escorpião nas costas. Mas é bem pouco provável que Tex Mako apresente essa mesma aparência em sua próxima aparição. Ele valoriza muito a variedade, e vê uma "mudança de estilo" como algo fundamental, de tempos em tempos.

Além de ser um lutador mortal (criador do estilo de luta dos Sete Escorpiões), Tex Mako é ex-aluno da Academia Arcana, filósofo (discípulo de nível dois da doutrina da Libertação Suprema da Alma Volátil), poeta, pintor, escultor, astrônomo, escritor e teólogo (tendo desenvolvido uma teoria de que aquilo que chamamos de "alma" é apenas um segundo estágio do

corpo, e que existe uma segunda alma, a verdadeira, muito mais permeável que essa), além de ótimo dançarino. Cultiva um estilo de vida algo hedonista (adora tavernas e grandes festas, principalmente depois de uma luta) e tem um comportamento que alguns chamariam de, bem... Afeminado. Mas tudo isso pode mudar de um momento para o outro.

Em *O inimigo do mundo*, Tex Mako é amante de Anilatir. Ele diz que já foi filho da deusa, "mas isso cansou rápido".

Tex Scorpion Mako acredita que existe uma conspiração, encabeçada por Yasshara, a Deusa da Opressão, para enclausurar o mundo em parâmetros rígidos e ordenados. Para

combater isso, ele e Anilatir teriam formado sua própria conspiração, com o objetivo de libertar Arton dos conceitos tirânicos de realidade aos quais as pessoas estão presas. Não se sabe se a tal Yasshara existe mesmo, ou se realmente há duas conspirações batalhando há séculos em Arton. Mas Tex Mako e Anilatir continuam na sua cruzada por liberdade e diversão.

Tex Scorpion Mako: humano, Bardo 7/Monge 6/Paladino 6, Neutro; ND 19; tamanho Médio, desl. 15m; PV 122; CA 39 (+9 nível, +6 Des, +3 sexto sentido, +1 Esquiva, +4 *máscara de Mako*, +6 *braçadeiras da armadura* +6); corpo-a-corpo: desarmado +21/+21 (1d8+15) e *katana afiada da velocidade* +2 +23/+23 (1d10+17, 17-20); à distância: adaga obra-prima +24 (1d4+12, 19-20) ou *besta leve* +2 +25 (1d8+11, 19-20); hab. arma da fé, ataque chi, aura de coragem, canalizar energia positiva (1d6; 5/dia), código de conduta, conhecimento de bardo +10, cura pelas mãos (2d8+2; 5/dia), destruir o mal (ataque +4, dano +6; 2/dia), detectar o mal, divindade (Anilatir), evasão, graça divina, música de bardo (fascinar em massa, sugestão, inspirar coragem aprimorada; 11/dia), movimento ágil +5, movimento rápido +6m, rajada de golpes, remover condição (fatigado), saúde divina, sexto sentido; Fort +15, Ref +21, Von +17; For 16, Des 22, Con 14, Int 17, Sab 14, Car 19.

Perícias & Talentos: Acrobacia +33, Atletismo +30, Atuação (dança) +26, Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (religião) +25, Cura +24, Diplomacia +26, Enganação +26, Furtividade +28, Iniciativa +28, Obter Informação +26, Percepção +24; Acuidade com Arma, Alma Livre, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Duplo (katana), Ataque em Movimento, Ataque Sagaz, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Especialização em Combate, Esquiva, Homem dos Sete Instrumentos, Meditação Autoafirmativa, Mobilidade, Saque Rápido, Sete Escorpiões, Usar Arma Exótica (katana).

Magias de Bardo Conhecidas (PM 17; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia*, *mensagem*, *orientação*, *pasmar*; 1º — *auxílio divino*, *causar medo*, *mãos flamejantes*, *névoa obscurante*, *queda suave*, *salto*, *ventriloquismo*; 2º — *agilidade do gato*, *encontrar armadilhas*, *invisibilidade*; 3º — *deslocamento*.

Equipamento: adaga obra-prima x6, *besta leve* +2, *braçadeiras da armadura* +6, *katana afiada da velocidade* +2, *máscara de Mako* (fornece as habilidades autoconfiança e presença paralisante).



Novos Talentos

Alma Livre (Destino)

Arton tem muitas maravilhas a serem exploradas, muitos caminhos a serem percorridos — e você não é louco de se prender a um só.

Benefício: você pode ignorar pré-requisitos de tendência de classes e classes de prestígio. Por exemplo, pode ser um bárbaro Leal ou um monge Caótico.

Homem dos Sete

Instrumentos (Perícia)

Você aprendeu de tudo um pouco, e um pouco de tudo.

Benefício: você pode fazer testes de perícias que exigem treinamento sem ser treinado nelas. Além disso, você recebe um bônus de +1 em testes de perícias nas quais *não* é treinado.

Meditação Autoafirmativa (Destino)

Você pode entrar num transe hipnótico no qual convence a si mesmo de que possui certas habilidades.

Pré-requisitos: Sab 13, Car 17, Vontade de Ferro.

Benefício: você pode meditar por um dia para receber um benefício da tabela abaixo. No fim do dia, faça um teste de Carisma. Se você for bem-sucedido, adquire o benefício.

Benefício	CD
"Eu sei lutar" (+1 nos ataques).	15
"Eu sei lutar muito bem" (+2 nos ataques).	20
"Por Anilativ, como eu luto bem!" (+3 nos ataques).	25
"Eu sei fazer isso" (treino em uma perícia).	17
"Ninguém vai tocar em mim" (+2 na CA).	20
"Nada me afeta" (+3 num teste de resistência).	20
"Eu sou bom demais!" (recebe um talento cujos pré-requisitos você cumpria).	22

O efeito dura um dia. Enquanto medita, você não pode fazer mais nada e sofre -4 em testes de Percepção. Você pode meditar por mais de um dia seguido; nesse caso, cada dia fornece um bônus de +1 no teste de Carisma, até um máximo de +7 para uma semana. Mestres malvados podem exigir testes de Fortitude para personagens que passem vários dias sem se alimentar (veja *Tormenta RPG*, página 227).

Sete Escorpiões (Combate)

O estilo de luta dos Sete Escorpiões baseia-se em usar diversas armas diferentes para maximizar as oportunidades de ataque.

Pré-requisitos: Des 19, Combater com Duas Armas, Saque Rápido, bônus base de ataque +8.

Benefício: se você gastar uma ação padrão para atacar, pode fazer um ataque extra. Entretanto, este ataque deve ser feito com uma arma diferente das que você já utilizou na rodada.

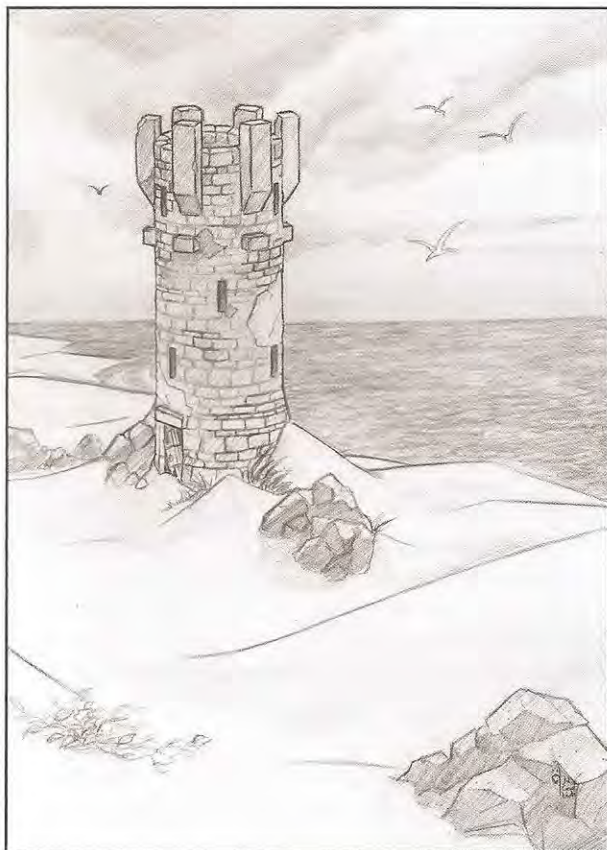
A Torre de Andaluzia

A torre da terrível bruxa Andaluzia fica numa ilha a oeste do Istmo de Hangpharstyth, em Tyrondir. É seu laboratório, esconderijo e cativeiro para suas vítimas.

A torre de Andaluzia é uma ruína próxima a uma praia, mas está sempre sob efeito de *imagem programada*, *imagem permanente* e magias de ilusão similares. Em alguns aposentos, essas imagens escondem armadilhas, criando a impressão de quartos seguros banhados pelo sol, quando a verdade é mais sinistra. Em outros, o oposto ocorre: o que parece ser ameaçador é na verdade inofensivo, fazendo com que aventureiros desperdicem magias e recursos.

Andaluzia muitas vezes aprisiona e tortura aventureiros a mando dos lefeus ou por suas próprias razões insanas. Existem incontáveis armadilhas na torre, para ferir e prender, todas sob efeito de alguma ilusão. O poder das ilusões, a presença da Tormenta e a quantidade de armadilhas têm um efeito perigoso: sempre que um personagem fizer um teste para verificar se uma armadilha real é ilusória (ou seja, se mesmo por um segundo duvidar de que seja real), a CD para evitá-la aumenta em +5 e, se causar dano, este aumenta em 1 dado.

A aparência que Andaluzia mais aprecia para sua torre (criada por um misto de ilusões e sutis efeitos da Tormenta) é de uma vermelhidão extrema. As sombras são vermelhas, em vez de negras ou escuras. A luz é avermelhada. É difícil ter noção de espaço, e todos os limites (paredes, chão, teto) perdem-se no escar-





Andaluzia, a Bruxa sem Rosto

“Não, não — repetiu Andaluzia. — Os avós estão aqui, eles fizeram uma promessa. Temos de ser bons.”

Andaluzia foi uma grande maga élfica em Lenórienn. Sua magia era devotada à beleza e à arte, produzindo imagens e melodias capazes de comover o mais duro coração. Ela própria teria sido uma das elfas mais lindas da história, muitas vezes comparada à própria Glórienn. Então veio a queda de Lenórienn. Após testemunhar a morte de todos os seus entes queridos, Andaluzia foi capturada, torturada e desfigurada.

Espelhando a própria atitude de Glórienn, em seu sofrimento a prisioneira invocou nomes antigos e terríveis, demônios conhecidos apenas pelos maiores estudiosos arcanos élficos. Talvez esses demônios conhecessem os lefeu, em suas próprias lendas. Talvez os atos de Glórienn tenham facilitado o contato com o povo da Tormenta. O fato é que não apenas demônios foram contatados — Andaluzia foi tocada pela Anticriação. Foi salva, mas passou a ser uma escrava das criaturas aberrantes. Sua sanidade se esvaiu. Seu rosto, arruinado pela tortura, tornou-se uma máscara de pele e nódulos, solidificando

para sempre sua aparência bizarra. Hoje em dia, é uma das principais colaboradoras na invasão.

Andaluzia fala em uma espécie de linguagem própria, bastante infantil, que faz pouco sentido para qualquer um além dela mesma. Em *O inimigo do mundo*, ainda é capaz de proferir algumas frases coerentes, mas, à medida que a história avança, vai se tornando progressivamente mais louca, a ponto de ser incompreensível.

Andaluzia: elfa, Maga 11/Bruxa da Tormenta 5, CM; ND 16; tamanho Médio, desl. 9m; PV 54; CA 28 (+8 nível, +2 Des, +1 pele rígida, +3 Carapaça, +4 *anel de proteção*); corpo-a-corpo: —; hab. acostumado ao horror, conjurador rubro (Estender Magia, Magia Silenciosa, Magia sem Gestos), convite à corrupção, imunidade a acertos críticos, involução, item de poder (grimório), pele rígida, redução de dano 3, sacrifício, visão no escuro 18m; Fort +12, Ref +13, Von +12; For 8, Des 14, Con 12, Int 23, Sab 9, Car 6.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (natureza) +25, Conhecimento (religião) +25, Conhecimento (Tormenta) +25, Identificar Magia +25, Iniciativa +10, Ofício (escultura) +25, Percepção +18; Acelerar Magia, Anatomia Insana, Anatomia Insana Total, Carapaça, Corpo

late. Todos os testes de Percepção e Sobrevivência têm CD +10. Nenhuma magia, habilidade racial ou habilidade de classe pode ignorar essas ilusões. Apenas itens e magias específicos (como a *libertação total de Rufus* ou o *escudo de Azgher*) têm esse poder.

Armadilhas da Torre

Gancho cruel: Reflexos (CD 22) para evitar; 2d12+5 pontos de dano e a vítima fica presa (pode escapar com uma ação completa e um teste de Acrobacia CD 25; cada tentativa causa 1d12 pontos de dano, independente de ser bem-sucedida ou não); Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 25); ND 5.

Lança empaladora: Reflexos (CD 25) para evitar; 6d8+10 pontos de dano; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 25); ND 5.

Serra giratória: Reflexos (CD 22) para evitar; 6d6+6 pontos de dano em uma linha com 6m de comprimento e 1,5m de largura; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 25); ND 6.

Aberrante, Duro de Matar, Foco em Magia (*imagem permanente*), Foco em Magia (*sonho de dor*), Magias em Combate, Monte Caótica, Poder Mágico x4.

Magias de Mago Preparadas: 3º — *confusão*, *relâmpago* x2; 4º — *invisibilidade aprimorada*, *momento de Tormenta* x2; 5º — *telecinesia*, *teletransporte*; 6º — *corrente de relâmpagos*; 7º — *deito da morte*, *inverter a gravidade*; 8º — *evaporação*, *sonho de dor* (CD 26). **PM:** 67. **CD:** 16 + nível da magia.

Equipamento: *anel de proteção* +4, *anel do arcano*, *grimório*, *manto da resistência* +3, robes esfarrapados.

Nova Magia: Sonho de Dor

Nível: arcana 8

(Gestão): Tempo

de Execução: ação

padrão; Alcance:

Área: emanação

com 9m de raio;

Duração: 1 minuto;

Teste de Resistên-

cia: Vontade parcial.

No início de cada rodada, cada inimigo dentro da área é atingido por dores terríveis, sofrendo 4d8 pontos de dano e uma penalidade de -4 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência até o início de seu próximo turno. Um teste de Vontade bem-sucedido reduz o dano à metade e evita a penalidade.

Entretanto, o dano é ilusório, e desaparece no fim da duração da magia. Uma criatura que tenha caído inconsciente pelo dano acorda dentro de uma hora.

Bruxo da Tormenta

Em 1388, os artonianos já começam a se deparar com uma das piores facetas da Tempestade Rubra: as pessoas que traem sua própria realidade, aliando-se voluntariamente aos invasores. O bruxo da Tormenta é um destes.

Embora os lefeu não usem magia como a conhecemos, a Anticriação tem efeitos poderosos sobre as capacidades arcanas, distorcendo a

magia, corrompendo-a e moldando-a em paródias horrendas. Enquanto muitos magos e feiticeiros envolvem-se em estudos de demonologia (e até mesmo o mago da Tormenta, surgido mais tarde, usa o poder dos invasores), o bruxo da Tormenta faz algo muito pior: deixa que a corrupção tome conta de sua alma e seu corpo. Não estuda a Tormenta — *transforma-se* na Tormenta.

O bruxo da Tormenta é alguém que desistiu de qualquer noção de sanidade e moralidade. Talvez Andaluzia tenha sido o primeiro exemplo, e simboliza perfeitamente este tipo de corrupção: em agonia eterna, sacrificando tudo sem receber coisa alguma em troca, apenas numa servidão cega e eterna aos lefeu.

Enquanto alguns buscam a Tormenta por poder, o bruxo conhece apenas sacrifício. É uma figura patética, digna de pena — mas muito, *muito* perigosa.

Pré-Requisitos

Para se tornar um bruxo da Tormenta, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em *Conhecimento (arcano)* e *Conhecimento (Tormenta)*.
- **Talentos:** pelo menos dois talentos da Tormenta.
- **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 4º nível.
- **Especial:** deve ter contato com lefeu poderosos ou outro tipo de corrupção da Tormenta.

Características de Classe

Pontos de Vida: um bruxo da Tormenta recebe 2 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Conjurador Rubro: o bruxo da Tormenta começa a dominar sua maior arma, a magia *momento de Tormenta*. Caso precise estudar magias, não precisa mais estudar *um momento de Tormenta*, sendo capaz de lançá-la à vontade, apenas gastando os PM necessários. Além disso, no 1º nível, sempre que lança esta magia, ela está sob efeito do talento *Magia sem Gestos*. No 3º nível, de *Magia Silenciosa*. No 5º nível, de *Estender Magia*. No 7º nível, de *Am-*



Bruxo da Tormenta

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Conjurador rubro (Magia sem Gestos), convite à corrupção, magias, sacrifício
2º	+1	Involução
3º	+1	Acostumado ao horror, conjurador rubro (Magia Silenciosa)
4º	+2	Presentes sinistros
5º	+2	Conjurador rubro (Estender Magia)
6º	+3	Autofagia
7º	+3	Conjurador rubro (Ampliar Magia)
8º	+4	Presentes sinistros
9º	+4	Conjurador rubro (Maximizar Magia)
10º	+5	Conjurador rubro (Acelerar Magia), lar rubro

pliar Magia. No 9º nível, de Maximizar Magia. Por fim, no 10º nível, *momento de Tormenta* estará sob efeito de Acelerar Magia. Estes efeitos são cumulativos e não custam PM adicionais.

Convite à Corrupção: os mestres do bruxo tornam a corrupção cada vez mais atraente. O bruxo da Tormenta pode adquirir talentos da Tormenta perdendo apenas metade dos pontos de Carisma (um ponto para cada dois talentos).

Magias: níveis de bruxo da Tormenta acumulam-se com níveis numa classe conjuradora arcana que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Sacrifício: o bruxo da Tormenta deve entregar algo de si mesmo para os invasores. Ele é marcado como um servo, adquirindo alguma deformidade física, algum tipo de loucura macabra ou mesmo uma aura corrupta ao seu redor. Passa a falhar automaticamente em todos os testes de perícias baseadas em Carisma, exceto quando trata com os lefeu.

Involução: ao ter contato tão íntimo com a Tormenta, o bruxo abandona sua própria raça. No 2º nível, se não for um lefeu, perde todas as habilidades raciais, adquirindo em vez disso as habilidades raciais dos lefeu. Seu tipo passa a ser considerado monstro.

Acostumado ao Horror: no 3º nível, o bruxo da Tormenta aprende a conviver com seus mestres. Ele se torna imune a todos os efeitos de insanidade da Tormenta (veja na Parte 2).

Presentes Sinistros: no 4º nível, o bruxo recebe um talento da Tormenta. No 8º nível, recebe mais um. Estes talentos provocam, ao todo, a perda de apenas 1 ponto de Carisma (de acordo com a habilidade convite à corrupção).

Autofagia: o bruxo da Tormenta destrói a si mesmo para servir a seus senhores. A partir do 6º nível, pode, como uma ação de movimento, sofrer -1 de penalidade temporária em qualquer habilidade. Esta penalidade se converte em 10 PM, que podem ser usados livremente, até o máximo de PM que o bruxo possui

normalmente. O bruxo da Tormenta pode fazer esse sacrifício quantas vezes quiser, mas apenas uma vez por rodada. As penalidades desaparecem à taxa de 1 ponto por dia. Quando uma penalidade desaparece, os PM vindos dela também se esvaem.

Lar Rubro: ao alcançar o 10º nível, o bruxo da Tormenta não sofre nenhuma penalidade por estar em uma área de Tormenta, ou mesmo na Anticriação. Torna-se imune a todo dano de matéria vermelha, e nenhum fenômeno em uma área de Tormenta pode prejudicá-lo. Em geral, bruxos da Tormenta com este poder contam com um covil dentro do território lefeu, ou com o modelo estrutura da Tormenta (veja na Parte 2).

Ferimentos Permanentes

Tormenta RPG não tem regras para ferimentos permanentes, como amputações e gangrenas. As razões são duas: simplicidade (seria tedioso registrar a integridade de cada parte do corpo) e heroísmo (heróis aventureiros resistem a muitos ferimentos, sem ficar comprometidos). Contudo, em termos de narrativa, um ferimento permanente como o de Ashlen pode ser interessante. Se você quiser incluir ferimentos permanentes em sua campanha, pode usar as regras opcionais a seguir.

Sempre que um personagem ficar com pontos de vida negativos, deve fazer um teste de Fortitude (CD igual ao número de pontos de vida negativos). Por exemplo: um guerreiro tem 5 PV e sofre um ataque que causa 15 pontos de dano. Estando com -10 PV, deve fazer um teste de Fortitude contra CD 10. Caso o personagem seja bem-sucedido, sofre apenas os efeitos normais de estar com PV negativos. Em caso de falha, sofre um ferimento permanente.

A localização do ferimento deve ser determinada com uma rolagem de 1d8. Os efeitos são descritos abaixo.

1) Cabeça. Crânio rachado, com danos sérios ao cérebro. O personagem sofre -4 em Inteligência, Sabedoria e Carisma. Como alternativa, o personagem pode ficar cego (*Tormenta RPG*, página 229).

2) Braço direito. Mão amputada. O personagem não pode mais usar armas de duas mãos, arma e escudo ou duas armas. Sofre -2 de penalidade em testes de Acrobacia, Atletismo, Ladinagem e Ofício. Se o personagem é destro, sofre -4 de penalidade em todas as jogadas de ataque por um mês. Se nada tiver sido especificado em contrário, todos os personagens são considerados destros.

3) Braço esquerdo. como "braço direito", acima, mas o personagem sofre penalidade em ataques se for canhoto.

4-6) Tronco. Ferimento severo em órgãos importantes, dores crônicas para o resto da vida. -4 em testes de Fortitude, -1 PV permanente por nível.

7) Perna direita. Pé amputado ou joelho destruído. O deslocamento do personagem é reduzido à metade. Sofre -4 de penalidade em testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade e Iniciativa.

8) Perna esquerda. como "perna direita", acima.

Apenas as magias *regeneração*, *desejo* ou *milagre* (ou itens que as simulem) podem curar ferimentos permanentes.

Portsmouth

O “Reino” da Magia Proibida

Em 1388, Portsmouth é um condado pertencente a Bielefeld. Conquistará sua independência apenas mais tarde, graças às maquinacões do Conde Ferren Asloth.

Portsmouth tem duas particularidades. A primeira é a total proibição da prática de magia. A presença de magos é tolerada — mas aquele que for flagrado lançando magias arcanas é preso no mesmo instante, e pode ser condenado à morte, dependendo da circunstância. Livros de magia ficam em poder da guarda durante a permanência do mago. O culto à deusa Wynna é tolerado, embora seja visto com desconfiança. A outra característica é a total intolerância quanto aos cavaleiros da Ordem da Luz (fortemente aliados ao regente de Bielefeld, representando a “opressão” pelo reino).

O povo de Portsmouth apoia as convicções do conde. A verdade é que Ferren é, secretamente, um mago de considerável poder. Ninguém no Reinado conhece esse fato. A explicação mais simples para sua postura é que, sem outros magos por perto, o conde pode concentrar todos os conhecimentos arcanos em si mesmo. Sua política tirânica (alternando entre atitudes quase ilegais e a desobediência flagrante às ordens de Bielefeld) fez com que Portsmouth prosperasse. Além da exportação de produtos internos, boa parte da renda vem dos abusivos impostos cobrados dos halflings de Hongari — que precisam atravessar o território para levar seus carregamentos de fumo a outras partes.

Características: floresta entrecortada por colinas e planícies.

Clima: temperado.

Cidades de destaque: Milothiann (capital), Cambur, Ith, Adoloth.

População: humanos (97%), outros (3%).

Divindades principais: Keenn, Tanna-Toh.

“Regente”: Conde Ferren Asloth.

Tomo da Criação Mágica

Um dos livros mágicos mais poderosos de que se tem notícia, o *tomo da criação mágica* é ao mesmo tempo muito potente e muito perigoso. É um livro grosso e pesado, com capa de madeira escura e páginas amareladas. À primeira vista, nada do que está escrito no *tomo* parece fazer sentido. É um ajuntamento de línguas arcaicas, jargão mágico obscuro e metáforas ininteligíveis. Pior ainda: o que está escrito parece mudar, mas o leitor nunca enxerga as palavras se reformulando, nunca tem certeza de que isso não é um truque da memória.

Qualquer mago pode estudar o *tomo da criação mágica*. É necessário um teste estendido de Identificar Magia (CD 20, 12 sucessos exigidos, um teste por dia). Em caso de sucesso, o mago vê que, subitamente, os escritos passam a fazer sentido. O que antes parecia obscuro torna-se claro — e, mais do que isso, torna-se *exatamente o que ele precisa*. O mago então

Por que Ashlen Desistiu?

Como os próprios personagens destacam, Ashlen não precisava ficar mutilado para sempre. Existem magias capazes de restaurar um membro perdido — mesmo que ninguém no grupo fosse capaz de lançá-las, poderiam arranjar um jeito de pagar por isso. Ashlen não precisava descartar a carreira de aventureiro.

Mas, como ele mesmo falou, o risco provava-se grande demais. Ashlen era movido por curiosidade, diversão, desejo de aventura. Com a ferida horrível e os meses preso na torre de Andaluzia, algo mudou dentro dele. Aquela aventura era diferente das outras — companheiros morrendo, tragédias por toda parte. Não era mais divertido.

Vallen chegou a julgar Ashlen um traidor, num acesso momentâneo de raiva. No entanto, ele mesmo não soube a hora de desistir. Se todos soubessem sua própria hora de parar, talvez a grande tragédia não tivesse ocorrido.

é capaz de simular qualquer magia (como pela magia *desejo*), mesmo que normalmente não seja capaz de lançá-la, ou então criar uma magia completamente nova. Durante este primeiro uso, o *tomo* detecta e interpreta as necessidades do usuário, oferecendo uma magia adequada.

Usos posteriores exigem apenas 9 sucessos, e o usuário pode pesquisar a magia que desejar. Caso deseje criar uma magia nova, o usuário pode combinar os efeitos de até três magias arcanas ou divinas, desde que a soma de seus níveis não ultrapasse 10. Por exemplo: um mago deseja ver seus inimigos surdos e em agonia. Então pesquisa e cria a magia *urro de morte*, que produz um grito horrendo a partir da garganta do usuário, combinando *grito* (arcanas 4) e *drenar temporário* (arcanas 4).

Com a permissão do mestre, essas novas magias podem, em vez de combinar magias já existentes, aumentar o efeito de outra magia. Rufus usou *viagem planar* para levar o albino até a Anticriação — mas uma versão que alcançava esse outro universo, não um mero Plano de existência. Nenhuma magia lançada a partir do *tomo* exige componentes materiais.

No entanto, como já foi dito, o *tomo* é perigoso. Ao estudar uma magia nova, o usuário deve concentrar-se profundamente em seu objetivo. A energia mágica do *tomo* traz esse objetivo mais para perto do mago — muitas vezes com resultados desastrosos. O usuário deve, ao final do estudo, fazer um teste de Vontade (CD 20 + 2 para cada uso do *tomo* além do primeiro). Em caso de sucesso, nada acontece. Em caso de falha, é afetado permanentemente por parte do efeito da magia que estava pesquisando. Por exemplo, o mago que criou *urro de morte* poderia ficar surdo para sempre. Rufus foi afetado pela loucura e corrupção da Tormenta ao criar um portal para a Anticriação.

A magia criada fica nas páginas do *tomo* até ser lançada. Depois disso, o texto volta a parecer incongruente.

Aura avassaladora.

Manto do Morcego

Esta capa escura, capaz de cobrir todo o corpo de um homem adulto, parece absorver toda a luz em suas dobras negras. Mesmo quando sua magia não é utilizada, o manto se assemelha um pouco às asas fechadas de um morcego.

Quando ativado, o *manto do morcego* transforma o usuário em um morcego de tamanho Mínimo. O usuário adquire voo com deslocamento de 12 m, +8 em Furtividade (pelo tamanho) e percepção às cegas. Contudo, sofre -2 de penalidade em todas as jogadas e testes sob luz direta do sol. O usuário pode ficar assim por quanto tempo quiser, e não pode ser detectado por magias ou habilidades capazes de enxergar ilusões — pois não é uma ilusão, ele é efetivamente transformado. Em todos os outros aspectos, isto é tratado como a magia *metamorfose*.

Aura moderada; Criar Itens Maravilhosos, *metamorfose*, voo; Preço 26.000 TO; Peso 1kg.

Helladarion, o Sumo-Sacerdote de Tanna-Toh

Todos os deuses maiores do Panteão artoniano possuem sumo-sacerdotes. E de todos os sumo-sacerdotes, um dos mais marcantes é o Helladarion, líder do clero de Tanna-Toh. O Helladarion não é uma pessoa, mas um artefato consciente. Servido por clérigos que vivem em seu esconderijo, a Caverna do Saber, o Helladarion existe para armazenar informações e responder perguntas. É uma espécie de globo de cristal enorme, com cerca de um metro de diâmetro, sobre uma estrutura metálica. No interior do globo giram névoas leitosas, que se movimentam com mais rapidez quando o objeto está pensando. Ele fala com uma voz clara e límpida, nítida demais para qualquer criatura natural — e, por isso mesmo, alienígena.

Diz-se que o Helladarion abriga todo o conhecimento de Arton e sabe todas as respostas, mas isso é falso. A realidade é que o Helladarion absorve os conhecimentos de todos os clérigos de Tanna-Toh que morrem. Pode fornecer qualquer informação conhecida por um clérigo de Tanna-Toh (embora existam formas de impedir que este conhecimento seja transmitido), mas não é onisciente.

Seguindo os dogmas da Deusa do Conhecimento, o artefato nunca mente e nunca recusa informações que conhece. Contudo, o clero de Tanna-Toh preocupa-se com a forte presença de Keenn nas proximidades da Caverna do Saber, e tenta evitar que servos do Deus da Guerra conversem com o Helladarion. Aventureiros em qualquer missão que não seja ativamente contrária a Tanna-Toh (especialmente aqueles que se opõem a Keenn) em geral podem contar com o artefato para obter conhecimentos muito difíceis. Quando há assuntos delicados em questão (especialmente se o requerente pode vir a utilizar mal o conhecimento), o sumo-sacerdote pode exigir que alguma missão seja cumprida, para garantir a segurança da informação ou certificar-se das boas intenções do aventureiro.

A Caverna do Saber

Próxima à cidade de Galienn fica a notória Caverna do Saber, refúgio do Helladarion. É na verdade um complexo de túneis e aposentos naturais, habitado por poucos clérigos (em geral dois, um mestre e um discípulo) que servem ao sumo-sacerdote.

Estando nas profundezas do reino de Yuden, a Caverna do Saber localiza-se em território hostil. A política governamental de Yuden em 1388 restringe a divulgação de conhecimento — o reino tenta manter a população ignorante e facilmente controlável. Patrulhas percorrem as imediações da Caverna, interrogando quaisquer viajantes sobre suas intenções, muitas vezes forjando leis e acusações para impedi-los de prosseguir. Essas patrulhas são frequentemente lideradas por clérigos de Keenn, aumentando a rivalidade entre os servos das duas divindades.

Apesar de sua natureza incomum, a Caverna do Saber também funciona como muitos templos normais: abriga necessitados, fornece locais de prece e meditação, possui uma biblioteca e cuida dos enfermos (embora esse não seja o foco do clero da Deusa do Conhecimento). Os clérigos mantêm vigilância nos arredores (através de magias de adivinhação), atrapalhando as patrulhas e ajudando aventureiros dignos a chegar ao local.

Em 1388, a Caverna do Saber é habitada pelo velho clérigo Cedric e sua discípula Allystra. Cedric valoriza *muito* a obtenção de novos conhecimentos, e é capaz de esforçar-se bastante em troca de qualquer tipo de informação sobre o mundo. Ele está próximo à aposentadoria, e não tardará para que Allystra assuma o posto de mestra, guiando um jovem pupilo.

Yuden

O Exército com uma Nação

Yuden, o segundo país mais poderoso do continente, por vezes é considerado a maior ameaça ao Reinado. Possui o melhor e mais disciplinado exército e um sentimento de “pureza racial” que agride qualquer raça não humana. Antes que o Reinado fosse oficializado, Yuden anexou alguns reinos pequenos, em campanhas militares que até hoje são estudadas como exemplos para qualquer comandante. Há um ditado em Arton: “Toda nação possui um exército, mas Yuden é um exército com uma nação”. É tradição que os nobres de Yuden estudem estratégia e formas mais eficientes de se resolver uma batalha. Muitas técnicas e estratégias nunca foram vistas fora dessas fronteiras. A população apoia cada ação de seus regentes. Eles se veem como a melhor e mais avançada sociedade de Arton.

Existe uma espécie de divisão não oficial em Yuden: enquanto os habitantes das cidades e os soldados são disciplinados, rígidos e marciais, os moradores de pequenas aldeias e vilas do interior são mais rústicos e impetuosos. Enquanto os mais “civilizados” mantêm cabelos curtos e barbas bem aparadas, vestem-se de forma sóbria e precisa e usam equipamentos padronizados, os mais “bárbaros” às vezes usam grandes barbas e bigodes, orgulham-se de seus anéis de guerreiros, lutam com técnicas exóticas e vestem peles. Até mesmo seus nomes costumam ser diferentes: enquanto nas cidades vemos nomes como Yudennach ou Klinsman, no interior é mais comum ouvir Murganwulf ou Da-

guerrilha. Recebem os apelidos, respectivamente, de "soldados" e "guerreiros". Contudo, fiar-se muito nessa divisão é tolice. Todos os yudenianos são marciais e ferozes. Mesmo quando há competições entre os dois grupos, elas são postas de lado em nome de inimigos comuns (qualquer estrangeiro ou não humano).

Em 1388, o regente de Yuden é Fiodor Yudennach. É um governante incomum para o país, pois tem certo apreço pelas tradições bárbaras e gosta de maneiras mais "chamativas" e visões de combate (preferidas pelos guerreiros do interior). Esse traço de ingenuidade pode acabar custando-lhe a vida...

Características: planícies e pradarias entrecortadas por rios e florestas.

Clima: temperado.

Cidades de destaque: Kannilar (capital), Galienn, War-Drekelllar, Gavanir, Thornwell, Bonwa.

População: humanos (90%), goblins (8%), outros (2%).

Divindades principais: Keenn, Khalmyr, Tanna-Toh.

Regente: Fiodor Yudennach (depois substituído por Mitkov Yudennach).



O Dançarino de Guerra

Em busca de informações e suprimentos, os aventureiros vasculham Yuden. Vallen, Ellisa, Gregor e Rufus entram na aldeia de **Sagrann**, enquanto que os não humanos (e Kodai, que pode ser confundido com um não humano) ficam nas proximidades. Vallen, Ellisa e Gregor são admitidos no salão dos guerreiros, mas Rufus é obrigado a ficar de fora. Enquanto os três enfrentam os guerreiros da aldeia para mostrarem-se dignos de receber suprimentos, Rufus é provocado por garotos e deixa escapar que Artorius, Kodai e Michaela estão escondidos fora da vila. Isso é considerado traição, e os yudenianos atacam. No meio da luta, o grupo consegue se reunir, mas Kodai é capturado. Os demais fogem, até que a floresta parece se mover para escondê-los. Eles são salvos pelos clérigos de Tanna-Toh da Caverna do Saber, e lá são acolhidos.

Cedric e Allystra, clérigos que servem ao Helladarian, ajudam os aventureiros. Rufus afirma ter deixado seu livro em **Sagrann**, mas ele aparece em sua bolsa; ele interpreta isso como sinal de estranhos poderes. Os aventureiros falam com o Helladarian, perguntando sobre a localização do albino — mas o artefato não tem essa informação. O Helladarian oferece-se para revelar quem é o pai de Vallen, mas ele diz não se importar com isso. Rufus e Ellisa conversam. Rufus mais uma vez afirma seu amor por ela, e ela mais uma vez o despreza com palavras cruéis. Balthazaar, o homem que havia traído-os em Collen, também está na Caverna — mas é um farrapo humano, devastado por ter visto a aparência verdadeira do albino com seus olhos mágicos. É a primeira confirmação de que o albino é alguma criatura desconhecida. Balthazaar acaba oferecendo mais informações que o próprio sumo-sacerdote de Tanna-Toh: o albino está na cidade de **Galienn**. O grupo bebe hidromel no **cálice** que haviam encontrado na torre de Andaluzia, e a magia do objeto enche-os de ânimo e força.

Mestre Arsenal, sumo-sacerdote de Keenn, passa pela vila de **Sagrann**, encontrando o chefe da aldeia e seguindo a uma congregação em **Galienn**. Masato Kodai, aprisionado, é levado para ser sacrificado. **Galienn** está tomada por soldados e guerreiros de todos os tipos. O regente, **Fiodor Yudennach**, e seu filho, o **Príncipe Mitkov Yudennach**, também estão lá. Com eles, está o albino. Numa grande cerimônia religiosa, o albino vai ser sagrado como um **Dançarino de Guerra**. Mestre Arsenal testa o albino, fazendo-o recitar a **Litania de Keenn**, e determina que o estranho está pronto para assumir o posto cerimonial. Os aventureiros infiltram-se em **Galienn** e salvam Masato do sacrifício na forca. Contudo, ao fazer isso interrompem a cerimônia de sagração e colocam-se na mira de milhares de soldados e guerreiros inimigos — e do albino. Gregor usa o **escudo mágico** que havia encontrado na torre da bruxa. Seu poder de revelar a verdade, unido à magia do livro de Rufus, mostra a verdadeira aparência do albino. Os yudenianos são tomados pelo horror e loucura ante a visão, e o caos se instaura. Os aventureiros então atacam seu inimigo.

O **combate** é acirrado, mas Vallen e seus companheiros triunfam, matando o fugitivo. Em meio ao pandemônio, Mítkov Yudennach mata seu pai, tomando o poder. Masato estripa o chefe da vila de Segrann, que havia aprisionado-o. Mesmo assim, eles seriam mortos por todos os yudenianos restantes — mas Mestre Arsenal intervém. Após repreender Vallen e arremessá-lo a vários metros de distância com um tapa, *teletransporta* todo o grupo para a segurança, em Petrynia.

Durante um tempo, tudo parece ficar bem. A justiça foi feita. Vallen passa seu tempo contando a história da perseguição na *Estalagem do Macaco Caolho*, em Petrynia.

Sagrann

Sagrann é uma aldeia muito típica do interior de Yuden. Pouco mais que um povoado: com quarenta ou cinquenta pessoas, é o tipo de lugar onde todos se conhecem e todos estão ligados uns aos outros por sangue ou casamento. Segrann é governada pelo chefe Athelwulf, auxiliado por seus guerreiros — mas, durante os acontecimentos de *O inimigo do mundo*, Athelwulf é morto por Masato Kodai. Além das "pessoas" (sinônimo de "humanos" em Yuden), existem vários goblins em Segrann, verdadeiros escravos servindo aos habitantes.

Sagrann tem uma população anormalmente grande de guerreiros. Num lugarejo desse tipo, deveria haver poucas pessoas com poder de combate — mas, aqui, cerca de *metade da população* tem níveis de guerreiro ou bárbaro! Isso ocorre porque todos são treinados em combate desde o nascimento. Ape-

sar de seus modos quase bárbaros e postura orgulhosa, usam nas vestimentas marcações (cores, bandanas, faixas amarradas) que os dividem em batalhões, como um verdadeiro exército. As crianças carregam armas desde que conseguem segurá-las sem se ferir, e são incentivadas a resolver seus problemas com violência.

No centro de Segrann há o salão dos guerreiros, um costume típico do interior de Yuden. É uma casa comprida, feita de madeira, com teto de sapé. Ostenta o símbolo de Keenn — espada, machado e martelo de guerra, cruzados sobre um escudo. No interior do salão, o chefe e os guerreiros se reúnem para beber, decidir o futuro da vila e relaxar. As paredes são decoradas com os escudos dos antigos chefes, cada um de seus nomes escrito em uma placa, e com cabeças de monstros e inimigos perigosos. Forasteiros podem entrar no salão, mas apenas lutadores são admitidos. Isso significa personagens com níveis em uma classe com bônus de ataque como o do guerreiro (ou outros obviamente marciais e agressivos, que portem armas). É possível tentar enganar os guardas e o chefe (por exemplo, disfarçando um mago como guerreiro). Mas, se isso for descoberto, será considerado uma grande ofensa. Homens, mulheres e até mesmo crianças são igualmente aceitos no salão, desde que sejam guerreiros.

Nenhum favor (ou mesmo o direito de comprar suprimentos) é gratuito em Segrann; o chefe exige subserviência ou duelos. Alguém que escolha subserviência será humilhado, tratado de forma pior que os goblins que lambem a cerveja do chão. Aqueles que escolhem os duelos lutam com os campeões da aldeia (lutadores com vários estilos exóticos e diferentes), até a morte ou a rendição, parando apenas quando o chefe fica satisfeito.



Como é típico em Yuden, os habitantes de Sagrann são muito preconceituosos com estrangeiros e principalmente não humanos. Não se preocupam com questões técnicas (não consideram tamuranianos, collenianos e outros de aparência "exótica" humanos). Apenas discriminam todos que sejam diferentes.

Apesar de seu pequeno porte (e da dizimação que o Esquadrão do Inferno causa em seus guerreiros), Sagrann é um ponto de interesse para os guerreiros de Yuden e devotos de Keenn. A fama de Mestre Arsenal e a fama de seus lutadores faz com que muitos passem por aqui em peregrinação ou para treinar.

Galienn

Galienn é a cidade mais conhecida e visitada de Yuden, depois da capital — é a sede do culto a Keenn, o Deus da Guerra, e também fica próxima à famosa Caverna do Saber. O principal templo de Keenn no mundo conhecido foi erguido em Galienn justamente para manter sob controle a fé em Tanna-Toh e suas ideias "subversivas" a respeito de difusão do conhecimento.

Clérigos de Keenn, soldados e outros fiéis vêm a Galienn todos os anos, para prestar homenagens e em funções oficiais. É uma das cidades mais bem patrulhadas do Reinado, sendo um símbolo da rigidez e do poderio de Yuden. Existem poucos portões, e todos os visitantes são examinados. É raro que estrangeiros ou não humanos tenham permissão de entrar na cidade — apenas em casos especiais, como grandes devotos de Keenn de lealdade comprovada. Mesmo que um estrangeiro ou não humano consiga entrar, há 50% de chance por hora que seja detido por uma patrulha e questionado. Se estiver sem os papéis necessários, será preso. Em geral será executado imediatamente, mas é possível que seja "reservado" para algum sacrifício ritual, especialmente no caso de guerreiros poderosos. Habitantes de Yuden não recebem a mesma atenção da guarda. Assim, muitas vezes é mais fácil para intrusos fingir-se de yudenianos.

Falsificar um visto de entrada a Galienn exige um teste de Enganação com uma penalidade de -4, devido à complexidade do documento. Este teste é oposto pelo teste de Percepção de qualquer pessoa que conferir o visto (guardas de Galienn recebem um bônus de +4, pois estão habituados a conferir esses documentos).

Ocasionalmente, a cidade é visitada por Mestre Arsenal, tratado aqui com grande reverência. A população local vê o sumo-sacerdote de Keenn como um herói, e torneios e sacrifícios são realizados em sua honra. O fato de que é considerado um vilão em outras partes do Reinado apenas reforça a convicção de que os yudenianos estão sempre certos e os outros, sempre errados.

Use a ficha a seguir para os soldados que patrulham Galienn e compõem as fileiras yudenianas.

Soldado de Yuden

ND 2

Humano, Guerreiro 3, Leal e Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +5.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 39.

Resistências: Fort +6, Ref +1, Von +0.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada bastarda +7 (1d10+4, 19-20).

Habilidades: For 16, Des 11, Con 16, Int 9, Sab 8, Car 8.

Perícias: Ofício (soldado) +6.

Lutar em Formação: se o soldado de Yuden estiver adjacente a um aliado que também possua este talento, recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e CA.

Trespasar: quando o soldado derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O soldado pode usar este talento uma vez por rodada.

Equipamento: escudo pesado, espada bastarda, meia-armadura.

Tesouro: metade do padrão.

Cálice dos Deuses

Este cálice feito de metal é trabalhado com motivos divinos (representando todos os deuses do Panteão) em toda a sua superfície. Apresenta algumas mossas e partes amassadas, mas essas imperfeições apenas escondem seu verdadeiro poder. Ninguém sabe se foi realmente criado pelos deuses, por clérigos ou por conjuradores poderosos que desejavam incentivar o heroísmo. Apenas uma coisa é certa: o *cálice dos deuses* tem a finalidade de possibilitar lendas, criar heróis, incentivar grandes feitos.

Quando o *cálice dos deuses* é cheio de qualquer líquido (mas preferencialmente hidromel, a bebida dos heróis), transforma-o em uma versão potável, não venenosa e mágica da bebida. Assim, água pode ser purificada, veneno pode ser anulado, etc., ao ser derramado dentro do *cálice*.

Contudo, o efeito mais impressionante é a inspiração e entusiasmo que toma conta de todos que consomem a bebida. Os usuários recebem 1 ponto de ação imediatamente. Além disso, recebem +4 em duas habilidades à sua escolha, +2 em todos os testes de resistência e tornam-se imunes a todos os efeitos de medo. Cada usuário também pode escolher um dos seguintes efeitos: um uso do talento Duro de Matar, 10 PM adicionais ou +8 em testes de duas perícias à sua escolha. Caso um personagem sem níveis de aventureiro (ou seja, um plebeu) beba do *cálice*, recebe imediatamente um nível de guerreiro (ou outra classe apropriada). Os efeitos funcionam apenas sobre criaturas inteligentes e duram 24 horas. Uma mesma criatura pode beber do *cálice* apenas uma vez por dia.

Usar o *cálice dos deuses* tem um efeito colateral: os usuários veem-se como heróis, tornam-se muito entusiasmados e otimistas, acreditando que nada pode vencê-los. Qualquer tarefa à frente, mesmo as mais tediosas ou sofridas, passa a ser vista com alegria, ou ao menos por um prisma positivo. Ficar parado (guardando ou esperando algo) é quase intolerável, e os usuários querem, acima de tudo, *agir*.

Mestre Arsenal, Sumo-Sacerdote de Keenn

"ODEIO INTERFERIR COM GRUPELOS DE CANDIDATOS A HERÓIS, MEU SENHOR."

A verdadeira origem deste infame clérigo da guerra se perde no tempo. Diz a lenda que ele veio de um mundo arrasado por um terrível conflito global, onde ergueu-se triunfante como o último sobrevivente. Como recompensa, os deuses da guerra transportaram-no para outro mundo, onde poderia continuar pregando sua doutrina de batalha e destruição.

Arsenal pode ser definido como um colecionador compulsivo de armas mágicas. Até onde se sabe em 1388, está empenhado em algum tipo de missão, que envolve coletar todas as grandes armas e armaduras mágicas do mundo. Rumores dizem que ele planeja usar essas peças para equipar um exército invencível. Seja qual for seu "grande objetivo", Arsenal talvez esteja próximo de alcançá-lo: conta-se que objetos mágicos imensamente poderosos fazem parte de sua coleção.

Quando possível, Arsenal consegue seus itens através de compra ou troca. Sua riqueza é vasta, e suas propostas são generosas, feitas através de mensageiros (clérigos de sua ordem ou mortos-vivos) e raramente recusadas. Quando isso acontece, contudo, acidentes desagradáveis podem ocorrer. Arsenal se envolve pessoalmente apenas quando persegue itens ou artefatos realmente raros.

Ciente de que sua coleção pode atrair aventureiros sedentos de poder, Arsenal esconde-a muito bem. Muitas vezes faz pactos com dragões e gênios, propondo que guardem uma ou mais de suas peças em troca de algum favor (geralmente a destruição de um inimigo). Os artefatos mais poderosos, contudo, ficam em seu esconderijo — um edifício metálico com a forma de uma gigantesca armadura, que ele trouxe de seu mundo nativo. Dizem que o clérigo da guerra construiu essa estrutura assustadora de forma que pudesse andar e lutar...

O verdadeiro plano de Mestre Arsenal será revelado apenas anos mais tarde. Estes eventos (que levam ao fim, desaparecimento ou vitória do vilão) podem ser vistos em *Contra Arsenal*.

Fiodor Yudennach

"Talvez na corte, no salatório da diplomacia o vil Thormy tenha sido vitorioso, mas quando o Reinado tomar suas decisões pelo ordálio, Yuden será imbatível."

O regente de Yuden em 1388 não é uma figura de tanto brilho quanto viria a ser seu sucessor. Fiodor Yudennach governa com a mão de ferro de todos os regentes de Yuden, mas sem o mesmo pragmatismo que é parte do Exército com uma Nação. Também deixou a preguiça e a gordura tomarem seu corpo, confiando em guardas e campeões para lutarem em seu nome. Fiodor aprecia as histórias de batalha, a glória espalhafatosa dos grandes heróis militares e o exotismo dos guerreiros bárbaros. Despreza a diplomacia, os jogos políticos e a movimentação cuidadosa de tropas para fazer ameaças sutis aos inimigos. Gostaria de que tudo se resolvesse em arenas ou campos de batalha heróicos, e deseja acima de tudo o fim da "guerra fria".

Essa noção um pouco romântica da guerra já levou-o a tomar decisões mais voltadas à glória do que à praticidade. Fiodor tentou formar um grupo de "aventureiros oficiais" de Yuden, aos moldes do Protetorado do Reino, anos atrás, mas a iniciativa resultou em fracasso (os soldados e oficiais comuns ressentiram-se do tratamento especial). Também criou um torneio entre os vários batalhões do exército, em que cada um deveria escolher um campeão para desafiar os outros — isso provou-se um fator de discórdia, prejudicial à união do reino. Seu último ato de "grandeza" foi tentar instituir um Dançarino de Guerra em Yuden.

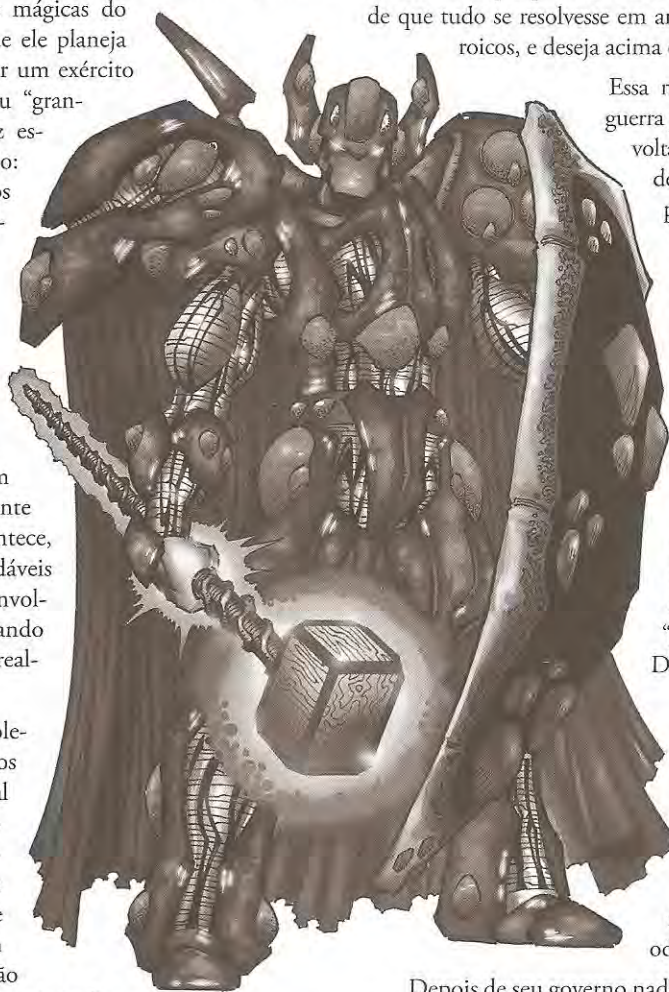
Fiodor é o único regente de Yuden nos últimos anos que contrata aventureiros. Antes de sua morte em Gallienn, pode ocasionalmente empregar grupos em missões — mas mantém o mesmo preconceito e postura odiosa de todos os yudenianos.

Depois de seu governo nada notável, é substituído por seu filho, Mitkov — este sim um tirano adorado por todos.

Príncipe Mitkov Yudennach III

"Você tem que aprender a matar com suas próprias mãos."

Filho e sucessor de Fiodor Yudennach, Mitkov é um tirano mais eficiente, carismático e ardiloso do que o pai jamais foi. Em 1388, Mitkov ainda é apenas o filho do rei, sem atribuições



responsabilidades verdadeiras além de manter o bom nome da família e do reino. Ainda no fim da adolescência, Mitkov tem uma postura arrogante e superior — que viria a se manter no futuro, mas temperada por pragmatismo e estratégia. É um típico "garoto mimado" e insolente, mas com tendências assassinas e o poderio de um reino apoiando-o.

Crescendo sob a sombra do pai, Mitkov chegou a comparar as noções de glória de Fiodor, mas logo viu que não passavam de tolices. Uma de suas últimas idiossincrasias é sua força de guarda-costas: os Órfãos, crianças treinadas desde o berço para servir ao príncipe e lutar com ferocidade. Mitkov apreciava a juventude e achava que meninos seriam mais fiéis que guardas comuns, vendo-o como um pai. E os Órfãos eram mesmo ótimos lutadores. Mas a verdade é muito mais pragmática: crianças guerreiras não conseguem fazer frente a adultos guerreiros.

Aos poucos, Mitkov foi passando a desaproveitar as decisões de seu pai, chegando a desprezá-lo. Mitkov é fascinado pelos costumes yudenianos, e parte disso envolve esmagar tradições antigas e bárbaras, em nome do que é mais novo, mais eficiente e mais cruel.

Durante os eventos de *O inimigo do mundo*, Mitkov aproveita uma chance e mata seu pai, tomando o posto de regente. Esta postura implacável marcaria todo o seu governo. É um ponto de transição para Mitkov: após isso ele se livra dos próprios Órfãos e nunca mais hesita em usar qualquer tática traiçoeira. Logo após a tomada do poder, fica um longo tempo de luto e encontra suspeitos convenientes para o assassinato, que então são executados. Enquanto isso, bardos espalham seu nome pelo reino, e logo ele viria a se tornar o regente mais amado da história recente de Yuden.

O Dançarino de Guerra

Diz-se que em tempos antigos (no velho continente, antes da Grande Batalha, e também em certas nações bárbaras) cada reino possuía um grande campeão. Este era um posto tanto sagrado quanto militar e político. Embora exércitos e guerreiros "comuns" sempre fossem necessários, o campeão era um verdadeiro símbolo para o reino, representante de toda a sua força.

Muitas vezes, disputas que poderiam resultar em guerras eram resolvidas em duelos entre dois campeões — algo que poupava vidas, em geral sendo vantajoso para todos.

Não se sabe se isso foi mesmo verdadeiro ou apenas produto de relatos românticos. Caso tenha sido real, ninguém sabe se *todos* os reinos possuíam um campeão. De qualquer forma, diz-se que o refinamento de táticas militares como a parede de escudos e a cavalaria pôs fim a essa era de heróis, em que poucos indivíduos de grande poder eram capazes de tomar o lugar de milhares de pessoas comuns.

As atribuições de um campeão eram cerimoniais, militares e, digamos, secretas. Ele visitava vários pontos do reino,

mostrando-se forte e acalmando a população. Em territórios rebeldes, desafiava qualquer um a enfrentá-lo, debelando a insurreição. Também participava de combates rituais contra outros campeões, substituindo debates e julgamentos. Alguns dizem que, com campeões, não havia necessidade de um Rei-Imperador. O campeão, como herói poderoso, também podia infiltrar-se em reinos rivais, fazer missões de assassinato ou mesmo destruir sozinho alguma construção importante.

O campeão de cada reino recebia as bênçãos de uma ou várias divindades específicas. Cada um tinha um título diferente. Entre os bárbaros que viviam onde hoje é Yuden, o campeão era o Dançarino de Guerra, abençoado por Keenn.

Difícilmente haverá a volta do costume de utilizar campeões, principalmente após os eventos desastrosos em Galienn. Contudo, pode ser que algum reino artoniano volte a empregá-los, ou talvez sociedades secretas ou nações bárbaras descubram as cerimônias necessárias para sagrar um campeão. De qualquer forma, se você quiser introduzir campeões em sua campanha, use o modelo a seguir.

Criando um Campeão

Para criar um campeão, escolha um humanoide nativo do reino em questão que possa ser devoto da divindade padroeira e faça as modificações a seguir.



Classe de Armadura: +4.

Resistências: adquire +2 em todos os testes de resistência. Torna-se imune a efeitos de medo.

Ataques: a margem de ameaça de todos os ataques aumenta em 1, cumulativo com quaisquer talentos, itens e habilidades de classe.

Habilidades: +4 em Força, Destreza e Constituição. Recebe +2 em uma habilidade adicional à sua escolha.

Perícias: recebe treinamento em Atuação (exibição de combate) e Intimidação. Caso já seja treinado em uma ou mais dessas perícias, recebe Foco em Perícia.

Talentos: recebe dois talentos de combate à sua escolha, além de um talento de poder concedido da divindade padroeira (desde que cumpra seus pré-requisitos). Seu nível é considerado nível de guerreiro para adquirir talentos.

Desafio: o campeão pode desafiar um oponente para um duelo formal (em geral até a morte). Isto pode ser feito por honra pessoal, para resolver disputas entre reinos ou em substituição a qualquer teste oposto de perícias baseadas em Carisma. Assim, um campeão pode desafiar um personagem que esteja tentando influenciá-lo com Enganação ou Intimidação, por exemplo, e poderá ignorar o teste, seja qual for o resultado do duelo. Se o desafiado recusar o duelo, deve fazer um teste de Vontade contra CD igual a 10 + o nível do campeão + seu modificador de Carisma. Em caso de falha, o desafiado adquire um nível negativo por um mês, por pura vergonha da própria covardia. O campeão pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Obrigações: o campeão precisa servir a seu reino e/ou sua divindade. Caso contrarie as ordens do regente ou os dogmas do deus, perde todos os poderes deste modelo. Uma magia *penitência* lançada por um clérigo da divindade em questão que possua um posto oficial no reino pode devolver os poderes ao campeão.

ND: +2.

Ajuste de Nível

Algumas raças são mais poderosas que as raças padrão de *Tormenta RPG*. Para manter o jogo equilibrado, essas raças possuem um *ajuste de nível*, um número que normalmente varia de +1 a +3. Para subir de nível, um personagem com ajuste precisa acumular XP equivalente ao seu próximo nível *mais* seu ajuste de nível. Por exemplo, um guerreiro 5 precisa de 15.000 XP para subir de nível. Um guerreiro 5 que pertença a uma raça com ajuste de nível +2 precisa de 28.000 XP (XP para o 8º nível).

Alguns modelos também impõem um ajuste de nível, para compensar as habilidades especiais que fornecem — é o caso do campeão, que impõe um ajuste de nível de +2. Assim, um bárbaro 11 que se torne um campeão só vai subir para o 12º nível quando acumular XP suficiente para o 14º nível.

A Litania de Keenn

A litania de Keenn é um tipo de prece que resume os preceitos do Deus da Guerra. É ensinada a todos os clérigos e à maior parte dos devotos. Muitos habitantes de Yuden conhecem-na (a maioria conhece pelo menos alguns trechos), e vários soldados e oficiais no mundo todo recitam-na como um mantra. É usada em sagrações, coroações, funerais, batismos e até mesmo casamentos realizados pelos clérigos da guerra.

A versão a seguir é a mais completa e difundida.

A morte não é suficiente para meus inimigos. A vida não é suficiente para mim. Eu desejo a luta e o sangue, e que nunca viva em paz. A lâmina assassina antes da morte na cama, o fogo da batalha antes do esquecimento do tempo.

Quem não luta merece o sofrimento, a piedade gera fraqueza. A guerra me torna melhor, a guerra revela quem sou. Se todos os inimigos morrerem, lutarei contra os aliados. E se restar apenas eu, acharei outros e lutarei de novo. Abro mão do repouso, condeno minha alma se não morrer no combate.

Digo estas palavras para que palavras não me enganem na batalha. Falo agora, para que minha lâmina fale por mim.

Matar é viver. Viver é lutar.

Escudo de Azgher

Um poderoso item do Deus-Sol, o *escudo de Azgher* não se destina apenas a seus servos, mas também aos aliados do Vigilante que lutam pela justiça e (acima de tudo) pela verdade.

O *escudo de Azgher* é um belíssimo *escudo pesado* +3 feito de ouro, com a face de Azgher esculpida em sua superfície. Sua aparência marcante chama a atenção, e destaca-se em qualquer campo de batalha. Contudo, seu verdadeiro poder é revelar a verdade.

Ao comando do usuário, o *escudo de Azgher* emite um cone de luz de 12 metros, que revela quaisquer ilusões ou efeitos de mudança de forma, como forma selvagem, *metamorfose* e outros. Todos que estiverem olhando para a área afetada pelo cone enxergam a aparência real das coisas, não apenas o usuário do escudo. Contudo, o *escudo* não dissipa as magias e efeitos, apenas revela a verdade. Assim, o alvo de uma *metamorfose* ainda manterá as estatísticas de sua forma modificada, mas será visto como sua forma original. O *escudo de Azgher* também revela disfarces e mentiras (o alvo fica cercado por uma névoa leitosa), mortos-vivos (cercados por uma aura pálida) e quaisquer espíritos, criaturas etéreas e outros seres invisíveis na área.

Pode ser desconcertante enxergar algo sob o efeito do *escudo de Azgher* (por exemplo, um humano sob o efeito de forma selvagem atacando com garras que não parece possuir). O objetivo de Azgher é exatamente esse: revelar essas metamorfoses e truques como as tolices que são. Alguns efeitos poderosos (como a aparência humana do albino) podem ser imunes aos poderes do *escudo*, mas isso é extremamente raro. O efeito do cone dura 10 minutos, e pode ser usado uma vez por dia.

Aura poderosa.

Os Aventureiros contra o Albino

A luta dos aventureiros contra o fugitivo em Yuden é seu combate mais sofrido até o momento. E agora você verá por quê.

O combate começa quando a forma real do albino é revelada, o que força todos que estão vendo-o a fazer um teste de Vontade (CD 25) para não ficarem apavorados e um teste de Vontade (CD 17) para não receberem pontos de insanidade. Veja as habilidades forma humana e insanidade da Tormenta, na ficha do albino, para as regras completas. Os soldados de Yuden falham nos testes e fogem. Os aventureiros não precisam fazer o primeiro teste de Vontade, pois beberam do *cálice dos deuses* e ficaram imunes a medo — com exceção de Masato, que não bebeu, falha no teste e fica apavorado. Os heróis ainda precisam fazer o segundo teste de Vontade, mas todos são bem-sucedidos — com exceção de Rufus, que falha no teste e cai inconsciente (um efeito de insanidade igual à magia *sono*, veja na Parte 2).

— Fugitivo — Vallen apontou a espada Inferno na direção da coisa. Sua voz tremia e fraquejava, mas ele considerava que apenas ser capaz de falar era uma prova de força incrível. — Viemos aqui para trazê-lo à justiça. Entregue-se ou sofra as consequências.

A coisa fez um barulho indescritível.

— É agora — disse Vallen.

Agarrou com força os cabos das duas espadas.

— Atacar!

Todos os envolvidos no combate — Vallen, Ellisa, Gregor, Nichaela, Artorius, Rufus, Masato e o albino — então testam Iniciativa. Note que Masato (apavorado) e Rufus (inconsciente) não podem agir até que algo altere suas condições.

Vallen Allond propeliu-se com um salto pelo vão entre o cadafalso e o palco. Aterrisou pesado, com as duas solas das botas fazendo um estampido na madeira, e investiu com estocadas gêmeas contra a criatura. Atrás dele, vinham Gregor e Artorius. Antes de todos, chegou uma flecha emplumada, que se cravou no peito coberto de muco da coisa.

Duas quelíceras se abriram na cabeça horrenda, e ouviu-se um chiado doloroso. As pontas das duas espadas mágicas vieram certas, mas a criatura, um instante antes de ser atingida, deu um salto prodigioso, e passou por cima das cabeças dos guerreiros. Virou-se com uma velocidade cegante e, com uma das garras deformadas, cortou fundo as costas de Artorius. A coisa saltou de novo, para trás, e pousou no cadafalso, onde Rufus estava desacordado, Masato lutava contra si mesmo e Nichaela o segurava, com olhos duros e frios de determinação.

Na primeira rodada, Vallen faz uma investida contra o albino, mas erra os ataques. Ellisa dispara uma única flecha (por não saber o quanto difícil é acertar o albino, não arrisca usar Tiro Rápido ou Tiro Múltiplo) e acerta, causando 13 pontos de dano. Infelizmente, como o albino tem redução de dano 10, perde apenas 3 pontos de vida. Gregor e Artorius usam suas ações padrão para lançar magias e se fortalecer (*força do touro* e *poder divino*, respectivamente) e suas ações de movimento para se aproximar do monstro. O albino usa sua ação de movimento para saltar no cadafalso. No meio do salto (graças ao talento Ataque em Movimento), usa sua ação padrão para atacar Artorius com suas garras, acertando o minotauro. A rodada termina com Nichaela lançando *remover medo* em Masato.

A criatura investiu contra Masato e Nichaela.

“Eu não me arrependo”, pensou a clériga, enquanto reafirmava seu juramento de nunca lutar.

A criatura foi arremessada para trás.

Masato Kodai emitiu um grito de gelar os ossos e, libertando-se do abraço da meio-elfa, correu ao encontro do inimigo antes que este pudesse golpear. Com a cabeça abaixada, abalroou o intruso e, se este respirasse, teria tido todo o ar roubado de si. Homem e monstro caíram no chão de pedra da praça de Galienn, e encharcaram-se do sangue dos guerreiros de Yuden. Masato tentava segurar a coisa, mas ela era forte como cinquenta homens. O samurai foi jogado para trás e ouviu um barulho nauseante enquanto sentia o braço direito se partir, o osso rasgando a carne para surgir, branco e afiado, do lado de dentro do cotovelo.

O intruso se ergueu.

Vallen se virou para ver, ao seu lado, impassível como uma estátua, o sumo-sacerdote de Keenn.

— Faça algo! — gritou o jovem. — Aquilo é maligno demais! Faça algo!

Mestre Arsenal não movia um músculo.

— Com os diabos, você é o maior guerreiro de Arton — Vallen empurrou o clérigo, mas era como empurrar um castelo. — É covarde? Vamos, faça algo!

A mão coberta de ferro voou num tabefe casual, que acertou Vallen no rosto e arremessou-o a três metros.

— NÃO ESPERE QUE OS MAIS PODEROSOS FAÇAM O SEU TRABALHO — proclamou o clérigo. — ESTA MISSÃO É SUA.

Virou as costas para um Vallen incrédulo.

Na segunda rodada, Ellisa e Nichaela recuam, enquanto Gregor e Artorius avançam na direção do albino. Vallen perde tempo tentando um teste de Diplomacia contra Mestre Arsenal (boa sorte, Vallen...). Masato não está mais apavorado, e pode agir. Para impedir que o albino se aproxime de Nichaela, usa uma ação derrubar contra ele. Para aumentar suas chances,

usa um grito de *kiai*, que fornece um bônus de +2 na jogada de ataque oposta. Com isso, é bem-sucedido e consegue deter a criatura — pelo menos por alguns instantes. Em sua vez de agir, o albino faz um acerto crítico em Masato, deixando-o inconsciente, e se levanta. Rufus ainda está inconsciente.

E, nisso, a criatura já estava no ar, os braços e pernas encolhidos como se para dar um bote, com o brilho de Azgher por trás de si. Aterrissou sobre Artorius, derrubando o minotauro no chão de madeira do palco. Em um piscar de olhos, a coisa estava sentada sobre o peito do clérigo de Tauron, arrancando pedaços de sua carne.

— Thyatis, guie minha lâmina! — urrou Gregor, enquanto deixava cair o escudo e segurava a espada com as duas mãos. Desceu a arma com uma força avassaladora contra a cabeça disforme do intruso, e ouviu um som molhado e repugnante enquanto a casca que revestia o crânio se partia, e um fluido acinzentado emergia.

A criatura se voltou.

O cheiro que vinha do ferimento era nauseabundo, tão ofensivo que fazia doer as cabeças e turvava a visão. Vallen, que subira de novo ao palco e vinha em investida contra as costas da coisa, não pôde conter uma golfada de vômito amargo.

Na terceira rodada, o albino salta sobre Artorius (com sua ação de movimento) e ataca-o com suas duas garras e mordida (com sua ação padrão). Usa o primeiro ataque para derrubar Artorius, e os outros dois para causar dano. Gregor usa destruir o mal e acerta um ataque no albino, causando 32 pontos de dano — que, devido ao talento Arma Sagrada, não são afetados pela redução de dano do lefeu. Vallen e Michaela se aproximam do albino, de Artorius e de Gregor. Ellisa usa uma ação preparar, para disparar flechas assim que o albino sair de trás de seus amigos. Rufus continua inconsciente.

O albino agora está com um total de 35 pontos de dano.

O intruso golpeou com suas garras contra Gregor, mas o paladino foi capaz de bloquear com a grande espada. Mas a coisa era rápida demais, e batia sem dar a ele tempo para respirar. No quinto golpe, a espada se partiu, e o sexto acertou-lhe o rosto. Gregor cambaleou para trás, segurando a cabeça, o vermelho escorrendo-lhe por entre os dedos, quando a criatura ergueu de novo uma das bizarras patas para um novo corte. Parou quando sentiu as perfurações gêmeas de Inverno e Inferno nas costas de sua carapaça. Vallen, o queixo e o peito imundos, conteve a náusea quando a gosma cinza escorreu farta de seus golpes.

— Artorius! — ordenou o guerreiro.

A força da criatura era prodigiosa, mas Vallen conseguiu mantê-la presa às duas espadas por um mo-

mento, o suficiente para Artorius agarrá-la com seus braços imensos. O minotauro tinha a cabeça curvada, e os dois chifres afiados penetraram fundo no peito da coisa. Vallen a prendia com as lâminas, Artorius a prendia com os braços, e o clérigo foi erguendo a cabeça, os chifres ainda dentro da carne esponjosa, rasgando a coisa do meio do peito até o pescoço, quando sentiu uma resistência grande demais. Seus chifres trancaram logo abaixo da cabeça do intruso, e ele soltou-o, jogando a própria cabeça para trás.

Artorius possuía uma força imensa, mesmo para um minotauro. E assim, quando, com os chifres enfiados na criatura, corcoveou com sua cabeça, ela foi arremessada no ar. A gosma acinzentada de cheiro horrível respingou longe e, pelo que pareceu um tempo imenso, a coisa voou, desengonçada e alquebrada.

— Ellisa! — chamou Vallen. Mas era desnecessário, porque a arqueira já estava pronta. Tinha quatro flechas entre os dedos, preparadas na corda retesada do arco e, assim que o intruso voou pelo ar, ela disparou, e já tinha a corda retesada de novo antes que a primeira saraivada atingisse seu alvo.

Ellisa Thorn sabia que, num combate mortal como aquele, precisava ficar atenta para disparar suas flechas na hora certa, ser eficiente, não desperdiçar munição e não acertar um amigo. Estava mais do que pronta quando Vallen deu a ordem e, graças aos seus olhos de águia, as pontas metálicas se cravarão aos borbotões nos ferimentos já abertos da coisa, enquanto ela girava pelo ar. A criatura despencou pesada fora do palco, com doze novas flechas cravadas em seu corpo.

— Ele é nosso! — gritou Vallen.

Na quarta rodada, o albino se volta para Gregor. Seu primeiro ataque erra (Gregor tem a maior classe de armadura dos aventureiros, a única alta o suficiente para ter chance de impedir um acerto do lefeu). O segundo é uma manobra separar contra a espada do paladino. O terceiro acerta para causar dano, mas não o suficiente para derrubá-lo. Gregor escolhe recuar — mais uma rodada como essa e ele irá precisar de seu Dom da Imortalidade!

Vallen ataca com suas duas espadas e acerta, causando ao todo 36 pontos de dano. O dano poderia ser maior, mas o lefeu é imune a fogo e frio. Felizmente, como as lâminas são mágicas, não são afetadas pela redução de dano.

Artorius enfim consegue atacar. Aproveitando o bônus de flanquear que Vallen está fornecendo, usa seus chifres e causa 7 pontos de dano, já descontando a redução de dano. Vendo que Ellisa está preparada, Artorius gasta um ponto de ação para ter uma ação padrão extra, e com ela arremessa o albino. Não há uma manobra “arremessar” na lista das páginas 216 e 217 de *Tormenta RPG*. O mestre usa a mesma mecânica de empurrar,

Dados & Descrições

Uma das perguntas mais comuns logo após a publicação de *O inimigo do mundo* era: "Então isso foi uma campanha?". A verdade é que não, a história do livro não se originou na mesa de jogo (com exceção de alguns detalhes, como os itens feitos a partir de sentimentos).

Até mesmo a transcrição do combate contra o albino é apenas isso: uma transcrição. Nunca ocorreu na realidade. Está aqui para ilustrar como é possível traduzir narrativa em termos de regras e vice-versa. RPG e literatura são duas mídias diferentes, nunca será possível adaptar *exatamente* um para o outro. Mas, com um pouco de criatividade e descrições vivas, podemos obter algo bem parecido — como você pode conferir.

Nem todos os golpes precisam se resumir a "eu ataco com a espada". Nem todas as magias devem ser apenas "eu uso *curar ferimentos leves*". Pode haver descrições de ferimentos profundos, invocações de nomes de deuses, palavras de encorajamento... Tudo para enriquecer o jogo e (se você quiser) deixá-lo mais parecido com uma narrativa literária. Além disso, não fique preso às ações básicas, use o ambiente, os vários recursos de cada personagem e as opções que as regras concedem. Isso deixa o jogo mais dinâmico, variado e parecido com um livro ou filme, além de fornecer algumas vantagens bem interessantes. Afinal, se Artorius não tivesse derrubado o tal muro, o resultado da luta contra o albino poderia ser outro...

mas sem exigir que Artorius se mova junto com o albino e fazendo o lefeu ficar caído no fim da manobra. Estes dois benefícios são concedidos em troca do fato de Artorius ter usado seus chifres, em vez de seu machado (uma arma mais poderosa). Este tipo de "acordo" pode ser feito na mesa de jogo, para deixar os combates mais dinâmicos — mas lembre-se de que a palavra final é sempre do mestre.

Assim que o albino é arremessado, Ellisa dispara — ela havia usado a ação preparar na rodada anterior para isso. Sabendo que poderia não ter outra chance, ela arrisca e usa Tiro Rápido e Tiro Múltiplo. As flechas acertam, causando um total de 41 pontos de dano (já descontando a RD do albino).

Nichaela lança *curar ferimentos críticos* em Gregor, restaurando praticamente todos os seus pontos de vida — com Domínio da Cura, Cura Gentil e Potencializar Cura, Nichaela recupera em média 43 PV com esta magia! Rufus continua inconsciente.

O albino agora está com um total de 119 pontos de dano.

O líder do grupo correu, brandindo as espadas, esperando pular sobre a coisa antes que ela pudesse se levantar. Mas, para sua surpresa, a criatura não parecia tão abatida — já estava de pé e com as garras prontas antes que Vallen pudesse saltar do palco. E já começava um golpe quando sentiu um agarrão por trás — era Masato Kodai.

O samurai segurava o corpo da criatura com um braço, enquanto o outro pendia, sangrando em profusão. Ele gritava, gritava como se tivesse fôlego infinito, e puxou-a para trás, fazendo com que caísse sobre ele. A gosma cinzenta se derramou, seu nariz foi invadido pelo cheiro terrível e ele sentiu a bile do enjoo amargar-lhe a boca.

Vallen ia saltar com as duas espadas sobre o intruso, mas deteve-se quando viu que, daquele jeito, iria ferir Kodai.

— Não hesite! — gritou o tamuraniano.

Vallen decidiu não pensar e, antes que a coisa pudesse se livrar do abraço de Masato, pulou com Inverno e Inferno em estocada, caindo sobre o amigo e o adversário, sentindo o metal perfurar a criatura e sair do outro lado, penetrando a carne do samurai. Vallen tentou não ficar horrorizado.

— Ele está preso! — rugiu Kodai em um sorriso vermelho de sangue.

Mais atrás, Nichaela tinha as mãos sobre o rosto picotado de Gregor, e o paladino terminava de se erguer ante o toque abençoado da meio-elfa. Pegou a espada quebrada e o Escudo de Azgber.

— Artorius? — Nichaela se voltou para o minotauro, que estava coberto da gosma nauseabunda.

— Estou bem — embora estivesse muito ferido, o clérigo de Tauron não parecia nada abatido. Era como se não sentisse os cortes fundos das garras da coisa. Ergueu o machado e correu para voltar à luta.

— Thyatis! Thyatis! — gritava Gregor.

— Tauron! Tauron! — Artorius também invocava a proteção de seu deus.

A quinta rodada começa com Masato, que estava inconsciente, gastando um ponto de ação para recuperar pontos de vida. Com sua ação de movimento, Masato se arrasta até o albino e, com sua ação padrão, usa a manobra agarrar — sem suas espadas, o melhor que Masato pode fazer é ajudar seus amigos. Novamente, o samurai usa seu grito de kiai para aumentar suas chances, e é bem-sucedido. O mestre determina que, além de agarrar o albino, Masato consegue derrubá-lo. Em troca disso, o samurai irá sofrer metade de todo o dano que Vallen causar no monstro. Vallen ataca, causando 27 pontos de dano no albino e 13 no samurai, que fica muito próximo de cair novamente.

Gregor e Artorius correm para o combate, Ellisa posiciona-se para ter ângulo de disparo e Nichaela se volta para Rufus, já que Artorius recusou sua cura.

O albino agora está com um total de 146 pontos de dano.

E, de súbito, Vallen foi arremessado de novo pelo ar. Ele e Kodai tinham achado que a coisa estava presa, mas ela tinha sido capaz de dobrar as pernas num ângulo impossível, e chutar o guerreiro para longe. Vallen caiu de costas, sem fôlego. O intruso se ergueu, deixando Kodai moribundo no chão, e foi logo atacado por Gregor e Artorius. Os dois, ainda berrando os nomes dos deuses, desferiram uma tempestade de golpes afiados.

De volta ao cadafalso, as mãos de Nichaela brilharam, e Rufus acordou. A primeira coisa de que se lembrou foi a visão terrível do intruso, e então olhou em volta e viu que ele ainda existia.

— Fique acordado! — disse a meio-elfa. — Vamos, os outros precisam de você.

Rufus apenas tremia.

— Vamos, faça outra magia. Um relâmpago. Um ataque de energia arcana. Qualquer coisa, vamos.

Rufus deixou a boca pender, frouxa.

— Mas, se eu fizer — choramingou. — Vou esquecer tudo depois...

Nichaela arregalou os olhos, pasma.

Então, ouviu seu nome dito com um fiapo de voz, com um sotaque quebrado.

— Nichaela — gemeu Kodai. — Por favor, se pudesse vir até aqui, seria ótimo.

E, no chão emporcalhado de sangue, ao lado de Masato Kodai, Gregor e Artorius golpeavam como se mais nada existisse no mundo. Tinham já esgotado as bênçãos que seus deuses lhes haviam concedido naquele dia — embora nenhum dos dois houvesse curado a si mesmo, todos os milagres se haviam convertido em bênçãos de combate. Nem mesmo a proteção divina haviam pedido para si. Não queriam proteção, só matar o inimigo. E, mesmo com toda a determinação cega, já sentiam os braços começarem a falhar, pois o cansaço era extremo e demasiado. Gregor lutava com sua espada quebrada, batia com o Escudo de Azgher, chutava, socava. Artorius descia o machado com tamanha velocidade que a arma não parecia pesar nada. E a criatura era obrigada a se defender, mas, horror dos horrores, não parecia estar à beira da morte.

Na sexta rodada, o albino se levanta, solta-se de Masato e golpeia Vallen, derrubando-o (como o albino pode fazer três ataques por rodada, pode usar um deles para se soltar e os outros dois para causar dano em Vallen). Nichaela lança restau-

ração sobre Rufus, que finalmente acorda. Masato pede ajuda. Gregor e Artorius atacam o albino, causando um total de 48 pontos de dano. Tiveram sorte nesta rodada — como a classe de armadura do lefeu é muito alta, as chances de ambos acertarem-no são bem baixas. Note que quase todos os ataques que acertaram o albino até agora tiveram um bônus circunstancial — como quando Masato agarrou-o e derrubou-o (penalidade total de -8 na CA), na rodada anterior. Ellisa está numa situação ainda pior, pois seus colegas acabam fornecendo cobertura para o albino, o que aumenta sua CA em +4 contra os ataques da arqueira. Levando tudo isso em conta, é hora de uma mudança de estratégia. Ellisa usa a ação preparar.

O albino agora está com um total de 194 pontos de dano.

— Artorius — ofegou Gregor. — Aquela parede!

Enquanto eles lutavam, haviam, por puro acaso, levado a coisa para perto de uma das muralhas do templo de Keenn. Empurrar o intruso era uma tarefa árdua e penosa, porque a força da criatura era impressionante, mas, pouco a pouco, eles haviam sido capazes de fazê-la se mover.

Artorius assentiu com a cabeça.

Gregor então deixou de golpear por um instante e colocou o Escudo de Azgher à frente do corpo, preparando uma corrida para prensar a criatura contra aquele muro. Começou o empurrão, mas, para sua surpresa, ela foi capaz de saltar, saindo da frente.

— Nem pense nisso — ouviu-se a voz de Ellisa. Ela estivera encarapitada sobre um dos postes dos quais pendiam as forcas. Quando o intruso começou o salto, quando curvou as patas bizarras, Ellisa já havia pulado, e jogou seu corpo contra o da criatura, fazendo com que ela desabasse no chão de novo.

Rolando com agilidade, a arqueira saiu do caminho de Gregor. Ele correu, jogando o corpo protegido pelo escudo contra a coisa, empurrando-a, arrastando-a pelo chão encharcado de sangue até encostá-la na parede.

— Artorius! — chamou o paladino.

O clérigo de Tauron correu, girando o machado, e golpeou não o inimigo, mas a alta muralha atrás dele. Foi um golpe magnífico, e a pedra se rachou, mas a parede permaneceu de pé.

Na sétima rodada, Gregor usa a manobra empurrar para levar o albino até a parede. Ele não conseguiria sozinho, mas Ellisa usa a ação prestar ajuda, e com isso o paladino é bem-sucedido. Artorius ataca o muro — um alvo mais fácil do que o albino... O mestre baseia as estatísticas da parede em uma porta de pedra (CA 4, RD 8, PV 60; *Tormenta RPG*, página 221). Artorius causa 32 pontos de dano — ou 24, após descontar a RD 8 do muro. Menos da metade do necessário! Enquanto isso, Nichaela cura Vallen.

Gregor não foi capaz de segurar o intruso, foi empurrado, e seus pés cederam. E a criatura estava pronta a saltar de novo quando Vallen chegou, berçando, de trás. Não tinha suas espadas, apenas brandia as próprias mãos como se fossem armas, e, assim que Gregor fraquejou um instante, jogou-se no corpo do intruso, espalmando as duas mãos contra a cabeça e prensando a coisa de novo contra a parede.

— Agora! — gritou o líder do grupo.

— Tauron! — urrou Artorius, enquanto girava o machado de novo. A lâmina enorme bateu de novo no mesmo ponto e, desta vez, a pedra se estilhaçou, a parede inteira veio abaixo.

Gregor e Vallen mal tiveram tempo de sair de baixo do desmoronamento, quando centenas de quilos de pedra desabaram sobre a criatura. A muralha caiu sobre o corpo insetoide, e também uma pequena torre que decorava com motivos bélicos a entrada do templo de Keenn. E a gosma cinza e fedorenta espirrou por todo lado, enquanto o corpo do intruso era esmagado pela pedra.

Vallen e Gregor estavam jogados no chão, cada um com novos ferimentos devido às pedras, fazendo companhia aos múltiplos cortes. Artorius, coberto de suor branco e espumoso, ofegava, de machado em punho.

Uma poça cinza que não se misturava ao sangue no chão, e estilhaços da carapaça boiando.

O albino estava imóvel.

Na oitava rodada, Gregor perde o teste oposto contra o albino — mas Vallen surge para continuar o plano. Sabendo que não podia perder uma única rodada, Vallen não pega suas armas, gastando sua ação de movimento para se aproximar e sua ação padrão para usar a manobra agarrar. Artorius ataca a parede novamente. É o momento de "tudo ou nada", e, urrando para Tauron, Artorius usa o Domínio da Força, que lhe concede um bônus de Força igual ao seu nível. Ele ataca, e dessa vez causa 45 pontos de dano — por pouco derrubando o muro, mesmo descontando sua RD! Para determinar o dano causando pelo desabamento, o mestre confere a lista de armadilhas (*Tormenta RPG*, página 226) e encontra "desabamento do teto", que causa 15d6 pontos de dano. O mestre permite um teste de Reflexos para Vallen e Gregor, mas não para o albino, que está agarrado. Os pedregulhos causam um total de 67 pontos de dano. Mesmo descontando a RD 10 do albino, isso é o suficiente para derrubá-lo.

O combate, enfim, termina.

Lentamente, todos se juntaram em volta do desmoronamento. Ellisa abraçou Vallen. Nichaela amparava Kodai. Nenhum par de olhos se desviava da carcaça despedaçada.

— Só isso? — Vallen riu feroz. — Achei que fosse ser difícil.

Difícil, Vallen, foi transcrever este combate.

Rumo ao Inferno

O grupo se separa. Afirmam que vão se reencontrar em breve, mas na verdade suspeitam de que nunca mais vão se ver. Kodai e Nichaela vão visitar a filha da clériga. Kodai conta a Nichaela sua história: forçado a seguir o ofício de Executor Imperial de sua família, vive sob o peso de todas as mortes que sua linhagem causou. Vallen e Ellisa vão para Valkaria, tendo aventuras pelo caminho. Vallen planeja pedi-la em casamento na capital do Reinado. Tentam visitar Ashlen na cidade, mas não são recebidos por sua família opulenta. Artorius visita a União Púrpura. Gregor volta a Cosamhir, com a promessa de não visitar sua família. Rufus retorna à fazenda de seus pais, em **Sambúrdia**.

Na aldeia de Adolan, a jovem Irynna morre — aparentemente, apenas por ter perdido a vontade de viver, após saber que o albino estava morto.

Em Sambúrdia, Rufus consome achbuld e afunda-se em sonhos — mas é visitado pelo albino. O estranho assassino não aparenta nenhum sinal de ter sido "morto" em Galienn. Então, revela a razão de ter dado a Rufus seu livro mágico: quer que o mago realize uma magia a partir do livro, para devolvê-lo a seu lar. É a junção do que descobriu em Arton: a escrita e a magia (que também não existia em sua realidade) contribuindo para o objetivo de trazer seu povo a este mundo e transformá-los em deuses. O albino mantém Rufus aprisionado na fazenda, alimentando-o com animais que caça pela região, enquanto ele estuda o livro. Descreve seu universo para Rufus, e isso lentamente vai enlouquecendo o mago. O corpo de Rufus também se corrompe e se deteriora durante os três meses em que ele e o livro criam a magia. Por fim, abre-se um portal para o outro universo, e a mente de Rufus sofre o golpe final ao vislumbrar os horrores do outro lado. O albino volta para casa, tendo cumprido sua missão, levando o livro consigo.

Uma família de antigos vizinhos descobre Rufus prostrado em estado lamentável, e conseguem contatar Vallen e os outros, que vêm em seu socorro. Nichaela diz que Rufus parece estar "menos aqui", como se seu corpo e mente estivessem deixando Arton. Eles não sabem o que aconteceu com Rufus, mas sa-

Estatísticas dos Personagens

Quando enfrentam o albino em Yuden, Vallen e os outros já não são mais aventureiros de 7º ou 8º nível — os desafios que enfrentaram ao longo da perseguição forneceram XP suficiente para que evoluíssem. Não vamos repetir suas fichas aqui por questões de espaço — se colocássemos estatísticas para cada estágio de evolução do grupo, este livro seria ainda maior do que já é! Entretanto, há mais um conjunto de fichas no fim da Parte 1, representando o auge do Esquadrão do Inferno. Se você quiser saber como Vallen e os outros estariam na batalha contra o albino em Yuden, faça uma média entre suas estatísticas iniciais e finais.

bem que tem algo a ver com o albino, e que Rufus "abriu para ele uma passagem ao inferno" (embora, tecnicamente, não exista um "inferno" na cosmologia artonian). Decidem encontrar a única pessoa que conhecem que pode saber algo sobre demônios: o bardo Senomar. Senomar revela a forma que conhece de entrar em contato com demônios, sem um mago que possa abrir um portal. Vallen decide seguir ao local indicado, mas não pode pedir que os outros façam o mesmo — mesmo assim, eles os o seguem, por lealdade. Solidificando a união do grupo, Vallen batiza o bando de "Esquadrão do Inferno" — pois seu destino é o inferno, para tentar ajudar um companheiro. Contudo, insatisfeito com a própria liderança, leva o grupo até o reino de **Tollon**, onde um clérigo de Nimb realiza o **Ritual da Troca**. Assumindo papéis diferentes dentro do grupo (e agora liderados por Gregor), eles rumam às **Montanhas Uivantes**, onde se localiza o portal indicado por Senomar.

Nas Montanhas Uivantes, os aventureiros sofrem com as **condições climáticas**. Após lutar contra **hobgoblins do gelo** e serem salvos pela druida **Espírito-de-Pedra** e seu **rinoceronte lanudo**, o Esquadrão do Inferno acaba na cidade de **Giluk**, governada pelo pai de Andilla, o chefe Dente-de-Urso. O homem perdoa-os pela morte da filha. Usando as **ferraduras** que haviam recebido na torre de Andaluzia, os aventureiros conseguem ver Andilla uma última vez — com os objetos mágicos, ela cavalga pelos Reinos dos Deuses, livre, explorando e aventurando-se. Não há ressentimento entre ela e os outros. Gregor revela a Dente-de-Urso que eles procuram um portal para o inferno, e alguns bárbaros acompanham-nos numa jornada até a **Catedral de Gelo**.

Tendo atravessado a Catedral de Gelo, o Esquadrão do Inferno posta-se frente a uma porta de gelo, esperando que derreta. Durante a noite de espera, **Vallen** e **Ellisa** ficam juntos pela última vez, declarando seu amor mútuo. Masato e **Nichacla** também passam a noite juntos, mas apenas com o sutil toque de uma mão sobre a outra. Por fim, de manhã, o pórtico derrete. Os aventureiros entram em uma **dimensão minúscula**, do tamanho de uma pequena casa, na forma de uma oficina de ferreiro. Objetos de metal, armas, pedaços de armaduras e outros itens estão pendurados nas paredes. Os demônios são **diabretes negociantes**, pequenas criaturas magriças e histéricas. Podem revelar sobre o lar do albino, mas apenas em troca de algo. Desejam a alma de **Nichacla**, mas o grupo recusa-se. Por fim, através de **barganhas** horrendas, Vallen entrega sua felicidade, sua coragem, sua juventude e seu amor em troca das informações. Cada um dos sentimentos e conceitos é transformado em um objeto — um anel, uma adaga, uma manopla e um escudo. A natureza do albino e de sua raça é revelada: os **lefeu** são para os demônios o que os demônios são para camponeses — criaturas de maldade infinita, poder ilimitado e natureza incompreensível. Um portal é aberto até a **Anticriação**. O Esquadrão do Inferno adentra.

Após uma travessia enlouquecedora por uma região intermediária, através de uma escadaria aparentemente infinita em ângulos impossíveis, eles chegam à Anticriação. Assim que conseguem enxergar com alguma clareza, veem estar na beira

de um precipício. O albino já está lá, esperando por eles. O **Esquadrão do Inferno** luta contra o **albino**. Durante a luta, ele revela mais horrores sobre os lefeu, diz que Arton foi escolhido como alvo para uma invasão. O albino quebra os chifres de Artorius, arranca-lhe os dois braços e abre seu estômago, deixando-o inconsciente — mas o minotauro consegue impedir que **Nichacla** seja morta. A clériga, no entanto, recebe uma enorme ferida no rosto, ficando cega de um olho. **Ellisa** é horivelmente ferida e jogada precipício abaixo. Vallen morre com o pescoço quebrado, após salvar Gregor uma última vez. Gregor então é decapitado. Masato consegue vencer o albino, enfraquecido pelos outros. O inimigo revela onde ocorrerá o ritual que levará a Anticriação a Arton — em **Petrynia**, numa praia próxima a **Adolan**. O livro de Rufus será usado. Ele implora por sua vida, mas Masato não demonstra piedade, executando-o. **Nichacla** e Masato levam os corpos de Artorius e Gregor (o primeiro ainda com um fio de vida, o segundo com esperança de ressurreição) e fogem do universo alienígena.

Os senhores da Anticriação sentem o impacto da morte de um de seus súditos. Como retaliação pela morte de um soldado, decidem destruir todo o universo de Arton.

Kodai e **Nichacla** conseguem salvar a vida de Artorius e esperam Gregor ressuscitar. Por uma coincidência extraordinária, encontram no reino de **Fortuna** o navio **Cação Cego IV**, agora capitaneado por **Izzy Tarante**. No navio já está Rufus, com o corpo inchado e deformado. Ele expele insetos lefeu, e parece aliviado. A pirata concorda em levá-los a **Petrynia** — diz que **Sig Olho Negro** teria enganado-os de novo, mas foi morto por Vallen meses antes. Masato deseja finalmente entregar-se a seu amor por **Nichacla**, mas a clériga quer que a primeira vez em que se deitem seja motivada por alegria e amor, não desespero e tristeza. Em **Petrynia**, samurai e clériga encontram um grupo de **lefeu especializados** em meio ao ritual para trazer a invasão a Arton. **Nichacla abandona seus votos a Lena**, toma o machado de Artorius e luta. Os dois vencem o grupo de lefeu.

Pensando ter impedido a invasão, Masato e **Nichacla** vão a **Tamu-ra**, onde pretendem se casar. No dia do casamento, no outono, Masato olha seu próprio reflexo em sua *wakizashi* mágica — **Nichacla** não queria que ele conhecesse o momento da própria morte, mas ele acha que é seu dever, agora que terá uma esposa. Atônito, vê que morrerá numa chuva de sangue, sob ataque lefeu, durante a cerimônia de casamento. Com os poucos momentos de aviso, consegue garantir a sobrevivência de pelo menos alguns tamuranianos. O Imperador **Tekametsu**, presente no casamento, conjura uma magia que permite que parte da população fuja. **Ágata**, a filha de **Nichacla**, é levada também. Nuvens vermelhas começam a se formar no céu, relâmpagos começam a destruir as casas e palácios tamuranianos. A chuva de sangue corrói tudo. Então, os demônios insetoides atacam, chacinando todos em seu caminho. Um sacerdote ainda tem tempo de casar Masato e **Nichacla** antes que ambos partam para a batalha.

O samurai e a clériga lutam contra os lefeu, mas morrem enquanto **Tamu-ra** é destruída no primeiro ataque da Tormenta.

Sambúrdia

O Celeiro de Arton

Um dos mais ricos reinos de Arton, Sambúrdia tem a maior produção agrícola do Reinado. Enormes fazendas se espalham por todo o país. Sambúrdia é um dos melhores lugares para se viver em Arton — pelo clima e facilidade de plantio, e devido a uma campanha do regente. Ainda faltam pessoas para trabalhar nas plantações e em outras atividades, e o reino dá boas-vindas a todos. A nobreza é uma das mais ricas do Reinado, comparável aos nobres de Deheon e Yuden. Os impostos são considerados altos — mas, com a riqueza local, qualquer cidadão pode viver com conforto. Sambúrdia tem excelentes relações comerciais com praticamente todos os reinos vizinhos.

A grande extensão florestal do reino ainda abriga muitos perigos selvagens. Devido a isso, aventureiros também são muito bem-vindos. As florestas atraem uma quantidade razoável de elfos — mas, até onde se sabe, nenhuma comunidade élfica chegou a ser formada. Allihanna é a deusa mais popular. Clérigos e druidas são comuns, mesmo nas grandes cidades.

Curiosamente, diversos magos de renome (como Lorde Vectorius) são naturais de Sambúrdia. Não existe tradição mágica própria do reino, mas talvez a simples prosperidade acabe gerando pessoas estudadas e curiosas, bons candidatos a magos. Contudo, como Rufus pode comprovar, nem todos os magos de Sambúrdia são bem-sucedidos...

Características: florestas densas.

Clima: tropical a oeste, subtropical a leste.

Cidades de destaque: Sambúrdia (capital), Mehnat, Tallban, Collarthan.

População: humanos (88%), elfos (6%), halflings (2%), goblins (3%), outros (1%).

Divindades principais: Allihanna, Khalmir, Wynna.

Regente: Beldrad Isonorn.

O Que Aconteceu com Rufus

Rufus foi uma das primeiras criaturas artonianas corrompidas pela Tormenta — e talvez sua corrupção tenha sido mais extensa que qualquer outra. Seus companheiros não conseguem entender o que houve.

No início, Rufus torna-se “apenas” insano: as palavras do albino, combinadas com o estudo profundo sobre a Anticriação para criar uma passagem mágica, esfacelam sua mente. Gradualmente isso se reflete em seu corpo: Rufus expele pequenas criaturas lefeu (ninguém sabe, mas é o início de uma invasão muito grave, mesmo que os “insetos” sejam individualmente fracos). A forma física de Rufus “incha” gradualmente, tornando-o mais débil e ainda menos são, incapaz de se mover e mal conseguindo falar. Então as coisas insetoides jorram de seu corpo, e ele “desinfla” mais uma vez, recuperando um pouco de sanidade, ficando capaz de agir, etc. Isso acontece repetidamente, e o ciclo se acelera cada vez mais.



Nos volumes seguintes, descobrimos a verdade: Rufus não foi apenas corrompido. Ele passou a abrigar uma área de Tormenta dentro de si (até onde se sabe, a primeira área de Tormenta de Arton). Áreas de Tormenta são descritas nas partes seguintes, mas esta é diferente, pois não há um Lorde — pelo menos de início. Mais tarde, é sugerido que Crânio Negro seja o Lorde desta área.

Em geral, este nível de corrupção não se destina a personagens jogadores. Os heróis devem ter chance de triunfar contra o mal, não estar condenados a espalhá-lo. Contudo, o mestre pode repetir o que ocorreu com Rufus em casos de corrupção extrema de um personagem jogador. Se o herói for “aposentado” por ter ficado com Carisma 0 devido a excesso de talentos da Tormenta (veja em *Tormenta RPG*), se decidir servir à Tormenta e depois acabar morrendo, se tiver chegado ao nível máximo de corrupção (veja regras para corrupção na Parte 2), se tiver adquirido insanidade total (veja na Parte 2) ou em outros casos semelhantes, você pode transformá-lo em um portal vivo — um personagem do mestre, a não ser que o jogador queira interpretar algo muito diferente de um herói...

Portal Vivo

A corrupção lefeu mais grave transforma o próprio interior de uma criatura em uma área de Tormenta. Apenas indivíduos que tenham passado por contato íntimo com a Anticriação estão sujeitos a isso.

Um portal vivo começa com um ciclo de 1d3 meses. Durante este ciclo, seu corpo incha, retendo pequenos insetos lefeu em um espaço interdimensional. No primeiro terço do ciclo (1 mês com um resultado 3, 10 dias com um resultado 1, por exemplo) a criatura sofre -2 em todas as habilidades e 2 níveis negativos, e sua tendência muda para Caótica e Maligna, por influência lefeu. No segundo terço, todas as penalidades triplicam (-6 em todas as habilidades, 6 níveis negativos). A criatura está ficando inchada, com aparência doentia. No terceiro terço, todas as habilidades da criatura são reduzidas a 1. Ela mal consegue falar e se mover, e percebe o mundo apenas vagamente. Fica horrivelmente inchada. No final do ciclo, o portal vivo expelle 1d4 enxames infernais (veja adiante). Então mostra-se desinchado e aliviado, voltando ao início do ciclo.

Após expelir os enxames, a criatura deve fazer um teste de Fortitude (usando os valores do primeiro terço do ciclo, ao qual acabou de voltar) contra CD 20. Em caso de sucesso, o ciclo se repete. Em caso de falha, o período muda para 1d4 semanas. Após um ciclo de 1d4 semanas, um novo teste de Fortitude (CD 20) deve ser feito, para impedir que o ciclo se torne 1d10 dias. Ao fim de um ciclo de 1d10 dias, o teste de Fortitude (CD 20, mais uma vez) tenta impedir que o período se torne 1d3 dias. O ciclo não se acelera mais depois disso. Um resultado 20 natural em qualquer teste de Fortitude transforma o ciclo em 1d3 meses.

Opcionalmente, um portal vivo pode expelir uma versão diferente dos insetos, que forcem quaisquer criaturas que tenham contato com eles a fazer testes de Vontade para evitar corrupção (veja as regras de corrupção na Parte 2). Outra versão expelle simbioses (veja na Parte 2).

A própria criatura que se tornou o portal vivo é considerada o Coração da área de Tormenta em seu interior (veja mais detalhes sobre o Coração da Tormenta na Parte 3). Em alguns casos, um órgão ou artefato dentro da criatura torna-se o Coração. Isso pode ter efeitos únicos e inesperados contra os próprios lefeu (como visto em *O terceiro deus*).

Como se pode ver, em geral este é um caminho sem volta. Com testes de Fortitude bem-sucedidos, o melhor que a vítima pode conseguir é adiar o inevitável, fazendo o ciclo voltar ao começo. No entanto, como regra opcional, o mestre pode permitir que um *desejo* ou *milagre* reverta essa condição. Isso diminui bastante o impacto de ser um portal vivo — a condição torna-se um problema a ser contornado, e não uma espécie de "morte".

Enxame Infernal

ND 7

Formado por demônios-inseto minúsculos, um enxame infernal pode surgir de muitas maneiras. Às vezes eles vagam através da Tormenta, comportando-se como enxames comuns — ainda que muito mais agressivos. Mas também podem surgir de formas inesperadas: emergem das entranhas de um lefeu destruído, saltam das páginas de um livro com conhecimentos profanos ou são expelidos pelos olhos e boca de um cultista que realiza rituais proibidos.

Examinadas de perto, as criaturas que formam o enxame são minúsculos horrores: formas humanoides distorcidas, com vários pares de asas úmidas e número variável de patas. Nas cabeças existem rostos humanoides contorcidos em agonia, lembrando antigas vítimas da Tormenta. O zumbido do enxame é insuportavelmente parecido com sussurros de crianças. Existem

exceções: os enxames expelidos por Rufus são muito mais parecidos com insetos, sem características humanoides. Talvez porque, na época, os lefeu ainda não conhecessem os artonianos tão bem.

Enxames infernais são perigosos justamente por seu surgimento imprevisível. Podem brotar, ao acaso, em quase qualquer lugar — embora seu aparecimento seja quase sempre ligado à Tormenta.

Monstro 13, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +21

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 117.

Resistência: Fort +11, Ref +13, Von +7, resistência a magia +4.

Deslocamento: 3m, voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: enxame (4d6 mais drenar energia).

Habilidades: For 1, Des 21, Con 16, Int 9, Sab 12, Car 8.

Distração: um enxame infernal é extremamente repugnante, e seu zumbido pode afetar a mente de qualquer um. Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 21) ou ficará enjoado durante uma rodada.

Drenar Energia: uma criatura que sofra dano de um enxame infernal deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou sofrerá um nível negativo.

Enxame: um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, funciona como uma criatura Média, com a diferença de que pode entrar no espaço ocupado por um personagem (rastejando ou pousan-



do sobre ele). No início de seu turno, o enxame causa o dano de seu ataque corpo-a-corpo a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente.

Um enxame é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e a manobras de combate. Além disso, sofre apenas metade do dano de ataques com armas.

Tesouro: nenhum.

Tollon

O Reino da Madeira

O reino de Tollon é assim chamado devido a uma árvore de mesmo nome, que cresce apenas em suas fronteiras. Sua madeira negra tem ótima qualidade, e pode ser usada para fabricar armas, como se fosse aço. Na verdade, as armas de madeira de Tollon são ainda melhores. Os nativos do reino são exímios lenhadores. Além da madeira negra, o reino produz um outro tipo — de beleza e qualidade inigualáveis para a fabricação de mobília, carruagens e embarcações. No passado, druidas de Allihanna temeram que a ação do homem pudesse arriscar as próprias árvores, levando a medidas de reflorestamento.

Características: totalmente florestal.

Clima: subtropical.

Cidades de destaque: Vallahim (capital), Trodaar, Follen.

População: humanos (78%), anões (12%), halflings (5%), outros (5%).

Divindades principais: Khalmir, Allihanna, Lena.

Regente: Solast Arantur.

O Ritual da Troca

O Ritual da Troca é uma cerimônia bastante rara, praticada apenas por clérigos de Nimb. Presume que, em um grupo (seja de aventureiros, seja outro qualquer), cada pessoa assume um "papel" definido, uma personalidade típica e previsível, fazendo o que os outros esperam. Isso, segundo os devotos do Deus do Caos, faz com que todos fiquem muito presos em personalidades pré-concebidas, incapazes de pensar de forma inovadora. No Ritual da Troca, essas personalidades são trocadas entre os participantes, gerando um pouco de caos (que os seguidores de Nimb acham muito necessário) e abrindo novas maneiras de enxergar o mundo.

É tudo muito simples: os papéis ou tipos de personalidade são escritos, misturados em um chapéu e tirados aleatoriamente pelos participantes. Ou então o clérigo celebrante fecha os olhos, gira até ficar tonto e aponta alguém às cegas, dizendo o papel que assumirá. Parece um jogo infantil, e nada impressionante ou visivelmente sobrenatural ocorre. O Ritual da Troca é tanto simbólico quanto mágico, modificando de forma sutil a mente dos participantes. Alguns dizem que essa modificação é apenas um placebo, mas funciona mesmo assim.

Em geral, grupos de jogadores assumem "papéis" naturalmente, sem que haja necessidade de regras. O paladino acon-

selha os outros a fazer o bem, o clérigo cura-os, o ladino age de modo esperto... Mas, se o grupo quiser interpretar mais a fundo esses papéis, o mestre pode conceder um ponto de ação adicional por sessão, quando um aventureiro fizer algo muito representativo do papel que desempenha. Contudo, fazer algo muito contrário ao papel determinado (como um líder mostrar-se indeciso) provoca uma penalidade de -2 em um teste de Vontade ou de perícia, à escolha do mestre. A seguir está uma lista de papéis possíveis, embora possa haver outros.

O líder: mesmo que não seja o mais sábio ou experiente, toma a frente na maior parte das situações, diz aos outros o que fazer, delega tarefas. Pode pedir conselhos dependendo da situação, mas sempre tem a palavra final (mesmo que esta seja seguir outra pessoa). No Esquadrão do Inferno, é Vallen.

A rocha: mantém-se forte e otimista mesmo nas piores situações. Abre mão de brilhar para que outros fiquem com a glória. Pode parecer apagado ou desimportante, mas sua ausência faz com que o grupo fique desestabilizado. Assume os deveres mais mundanos, para que os demais mostrem seus talentos extraordinários. No Esquadrão do Inferno, é Nichaela.

O segundo: faz o papel de "melhor amigo" ou "parceiro" do líder. Possui alguma idiossincrasia ou poder que seria exótico demais no líder. Muitas vezes é aquele que tem mais brilho, grande glória sem tantas responsabilidades. Não se importa em obedecer, ficar em segundo plano ou auxiliar o líder em seus próprios objetivos, e deve manter-se confiante quando o líder duvida de si mesmo. No Esquadrão do Inferno, é Gregor.

A mãe: independente da idade, comporta-se como se fosse mais velho que os demais. Ignora glória, honra e diversão em nome da praticidade. Pode enganar os colegas com mentiras inofensivas, para que eles permaneçam inocentes, sem se confrontar com algumas realidades duras. Capaz de qualquer coisa para defender aqueles que considera seus protegidos; nenhum ato é muito violento ou drástico quando sua "família" está em jogo. Quando os outros partem para conquistar o mundo, é aquele que lembra-os de levar um casaco, porque pode esfriar. No Esquadrão do Inferno, é Ellisa.

O estrangeiro: vindo de longe ou apenas com costumes e hábitos diferentes dos demais, fica isolado em muitas situações, para mostrar como a união entre o grupo é forte e como o mundo lá fora é estranho. Entra em conflito com outros membros por questões que os demais aceitam sem pensar duas vezes. No Esquadrão do Inferno, é Masato.

A consciência: responsável por apontar as falhas dos demais, mostrar como todos poderiam ser melhores em algum aspecto. Não precisa de glória para si, mas costuma exigir bastante dos companheiros. Em geral possui uma postura bastante rígida, e não deixa seu próprio comportamento escorregar. No Esquadrão do Inferno, é Artorius.

A vítima: entre os heróis, aquele que não é heroico. Possui algum defeito grave ou debilidade, que pode provocar piedade ou desprezo. Não é exigido que seja tão forte ou capaz quanto os outros — mas recebe piadas, comentários ácidos e pequenas humilhações em troca. Quando brilha por si só, pode enfrentar revolta dos companheiros. No Esquadrão do Inferno, é Rufus.

O tolo: não se enquadra nos métodos do grupo, cumprindo as tarefas de um jeito que os outros não conseguiriam. Não leva as situações muito a sério, pelo menos na superfície. Não tenta ser engraçado, *é* engraçado — consciente ou inconscientemente. Invariavelmente sabe a hora certa de fazer uma piada e ser solene. No Esquadrão do Inferno, é Ashlen.

O sacrifício: alguém adorado pelo grupo, com muito brilho e potencial. Pode ser considerado "bom demais para este mundo" ou tão nobre e especial que é visto como superior. Em algum ponto, morre, sofre uma perda terrível ou passa a ser odiado. Sua função é ser elevado e então destruído. No Esquadrão do Inferno, é Andilla.

Quando um grupo realiza o Ritual da Troca, todos passam a receber +4 em uma jogada ou teste que tenha a ver com seu papel uma vez por dia. Assim, a mãe pode receber +4 em uma jogada de ataque para defender um membro do grupo, ou o segundo pode receber +4 em um teste de Enganação para "fingir que está tudo bem" quando o líder duvida de si mesmo. Este benefício dura um mês (depois disso, esses novos papéis já não são mais tão novos assim...). Os antigos benefícios por aderir a um papel continuam valendo.

Um aviso: monitorar a interpretação de cada jogador, para ter certeza de que ele está sendo fiel à personalidade que escolheu, pode ser uma dor de cabeça para o mestre. Assim, recomendamos usar esta regra apenas caso o grupo todo queira interpretar profundamente os personagens e as implicações de suas ações.

Montanhas Uivantes

O Reino Gelado

As Montanhas Uivantes permanecem geladas durante o ano todo. Estudiosos tentam encontrar explicações para esse fenômeno, tecendo as mais variadas teorias. Uma delas diz que as montanhas são mantidas nessa temperatura por um gigantesco demônio de gelo adormecido, que está se preparando para despertar e invadir as aldeias da região. Outras envolvem complicações explicações sobre correntes de ar, frentes frias, constituição geológica das montanhas, etc. (não possui muitos adeptos). A verdade tem ligação com os Dragões-Reis. Beluhga, a Rainha dos Dragões Brancos (também chamados dragões do gelo) foi presa na cordilheira por Khalmyr. Tamanho é o poder de Beluhga que sua presença prolongada afetou o clima local, resultando nas Montanhas Uivantes que conhecemos. Beluhga é adorada como deusa por bárbaros e esquimós que suportam o terrível clima.

Características: terreno montanhoso com vales e lagos.

Clima: glacial.

Cidades de destaque: Giluk, Cidadela de Khalmyr, Terra dos Pequenos, Tundorak.

População: humanos (92%), anões (4%), halflings (2%), minotauros (1%), outros (1%).

Divindades principais: Beluhga (deusa menor), Allihan-na, Lena, Khalmyr, Ragnar.

Regente: Beluhga.



Perigos Ambientais nas Uivantes

O ambiente e o clima das Montanhas Uivantes são inclementes, e podem afetar personagens de diversas formas.

Altitude: em grandes altitudes — como as encontradas nas partes mais elevadas das Uivantes — a falta de oxigênio afeta tanto o corpo quanto a mente, e pode ser letal. Personagens a mais de 4 mil metros de altura devem fazer um teste de Fortitude a cada seis horas (CD 15 + 1 por teste anterior). Uma falha resulta em 1 ponto de dano em todas as habilidades.

Avalanches: a combinação de picos altos com nevascas fortes pode causar avalanches de neve e gelo. Uma avalanche tem duas áreas, a zona de soterramento (o caminho direto dos escombros) e a zona de deslizamento (o caminho pelo qual os escombros se espalham). Um personagem na zona de soterramento sofre 16d6 pontos de dano e fica preso; um personagem na zona de deslizamento sofre 8d6 pontos de dano e não fica preso. Em ambos os casos, um teste de Reflexos (CD 25) reduz o dano à metade. Personagens presos sofrem 1d6 pontos de dano por rodada, e podem se libertar com um teste de Força (CD 25) como uma ação completa. Personagens que não estiverem presos podem fazer testes de Força para prestar ajuda a seus amigos.

Personagens podem tentar escapar da avalanche antes que ela os atinja. Para isso, devem percorrer 45m para escapar da zona de soterramento ou 90m para escapar da zona de deslizamento (ou seja, escapar completamente) em duas rodadas. Um personagem treinado em Sobrevivência pode fazer um teste contra CD 20 para perceber a avalanche um pouco antes que ela ocorra. Nesse caso, o personagem — e seus companheiros, se ele der um grito de aviso — tem uma rodada extra (para um total de três) para escapar.

Frio: personagens expostos ao frio (ou seja, que não estejam dentro de uma construção aquecida) devem fazer um teste de Fortitude por hora (CD 15 + 1 por teste anterior). Uma falha resulta em 1d6 pontos de dano. Em situações extremas, como durante uma nevasca, o teste deve ser feito a cada minuto.

Hipotermia: sempre que um personagem sofre 6 pontos de dano por frio, deve fazer um teste de Fortitude (mesma CD do teste para evitar o dano). Uma falha causa 1d4 pontos de dano temporário de Destreza, devido à rigidez muscular causada pela hipotermia. O frio causado por magias instantâneas, como *cone de frio*, não dura o suficiente para causar hipotermia.

Neve: precipitação de neve causa -4 em testes de Percepção. Uma tempestade de neve (ou nevasca) causa -8 em testes de Percepção e -4 em jogadas de ataque à distância, além de frio extremo (veja acima). Neve acumulada no chão cria terreno difícil (reduz o deslocamento à metade).

Gelo: andar sobre gelo exige um teste de Acrobacia contra CD 10, se o personagem reduzir seu deslocamento à metade, ou contra CD 20, se quiser manter seu deslocamento normal (exigido para realizar ações de corrida ou investida). Se o personagem falhar, não consegue andar. Se falhar por 5 ou mais, cai.

Novo Item: Traje de Frio

Botas grossas, calças, casaco e gorro de lã e uma capa pesada — tudo para que um personagem se sinta quentinho mesmo nas regiões mais geladas de Arton. Um personagem usando um traje de frio recebe um bônus de +5 em testes de Fortitude para evitar dano por clima frio.

Preço: 15 TO • **Peso:** 5kg.

Hobgoblin do Gelo

ND 2

Esta variação do hobgoblin comum é encontrada nas Montanhas Uivantes, onde vive de caça e ataques a eventuais viajantes. Diferentes dos hobgoblins típicos, são desorganizados e bárbaros, sem qualquer traço da disciplina militar que caracteriza sua raça na maior parte de Arton. De fato, suas tribos são pequenas, seus objetivos se resumem a comer e suas táticas não passam de esconder-se sob a neve e confiar na força bruta. Mesmo assim, são *extremamente* adaptados ao seu ambiente, e representam sério perigo a aventureiros sem experiência em terreno gelado.

Hobgoblins do gelo são cobertos de pelos brancos, que protegem-nos do frio e escondem-nos em meio à neve. Talvez por causa do próprio frio, sua higiene é ainda pior que a de outros goblinoides, e exalam um fedor nauseabundo. Os pelos retêm a gordura que brota de sua pele, e eles costumam passar sebo de iaque ou mamute para reforçar o aroma e a proteção térmica. Seus pés são largos, adequados para caminhar sem afundar na neve. Seus rostos são achatados, com olhos pequenos e maléficos e presas protuberantes emergindo da mandíbula.

Humanoide 4, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 36.

Resistências: Fort +7, Ref +2, Von +1, resistência a frio 10, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (1d6+5) ou mordida +4 (1d6+5) e 2 garras +4 (1d4+5).

Ataques à Distância: azagaia +3 (1d6+5).

Habilidades: For 17, Des 11, Con 20, Int 8, Sab 9, Car 4.

Perícias: Furtividade +11 (+19 em terrenos nevados).

Devorar Sangue Quente: um hobgoblin do gelo recebe +2 nas jogadas de ataque e dano quando luta em climas frios contra criaturas que não são nativas de climas frios.

Passo do Frio: pode andar sobre neve sem sofrer redução em seu deslocamento e sobre gelo sem precisar fazer testes de Acrobacia para se equilibrar.

Equipamento: azagaia x4, gibão de peles.

Tesouro: metade do padrão.

Espírito-de-Pedra

"Chifres-verdes! Não têm lugar aqui! O lugar de gente fraca é nas terras quentes."

Nas Montanhas Uivantes, é costume que um xamã ou druida aconselhe o chefe de uma aldeia. Assim é em Giluk, onde o chefe Dente-de-Urso é aconselhado pela druida Raposa Cinzenta. E, assim como o chefe prepara seu sucessor, um druida prepara um aprendiz para tomar seu lugar algum dia. Em Giluk, Raposa Cinzenta treina sua discípula, a druida Espírito-de-Pedra.

Desde muito jovem, Espírito-de-Pedra foi acolhida por Raposa Cinzenta e iniciada nos mistérios dos druidas. Contudo, ao contrário do que ocorre muitas vezes, sua escolha não se deu por algum augúrio ou demonstração de aptidão especial. A verdade é que, desde criança, a menina era teimosa, irascível, beligerante e em geral quase insuportável, mesmo para sua família. Possuía um outro nome, algo gentil que foi escolhido quando nasceu, mas sua personalidade logo deixou claro que teria para sempre uma cabeça tão dura quanto a rocha mais sólida. Quando até mesmo sua mãe notou que era incapaz de lidar com a filha, ela foi deixada na boca da caverna de Raposa Cinzenta — a druida saberia o que fazer.

Foram longos anos até que Espírito-de-Pedra aceitasse as ordens e cuidados de Raposa Cinzenta sem reclamar muito. No entanto, quando a mentora venceu sua resistência, a jovem tornou-se a mais leal das aprendizes. Com o tempo, Espírito-de-Pedra atenuou seu comportamento — passou a dirigir sua arrogância e desprezo quase só para estrangeiros (que chama de "chifres-verdes"), protegendo e valorizando muito sua própria terra.

Nunca deixou de ter personalidade difícil e espinhosa. Mas, em meio aos insultos e acusações de fraqueza, ela ajuda qualquer um em necessidade (até para mostrar como é superior). Foi ótimo que se tornasse uma druida — pois nenhum rapaz consegue imaginar um casamento com ela! No entanto, a mesma lealdade e apego que demonstrou para com Raposa Cinzenta poderá recair sobre qualquer um que supere seus incessantes testes e revide sua insolência. Raposa Cinzenta tem certeza de que Espírito-de-Pedra será uma *excelente* conselheira algum dia: nenhum chefe poderá fazer bobagens sem que ela esbraveje, deixando bem clara a estupidez desses atos!

Espírito-de-Pedra veste-se com ornamentos de druida muito agressivos. Usa uma pele de lobo sobre os ombros e as costas, com a cabeça do animal recobrimdo a sua própria. Uma galhada de alce projeta-se sob a cabeça de lobo, e seus cabelos são espetados e duros, armados com bosta de mamute. Tem pele curtida de sol, mas, sob os trapos e ferocidade, chega quase a ser bela. Em geral está acompanhada por seu rinoceronte lanudo, Tsikut, talvez a criatura que mais ame no mundo.

Rinoceronte Lanudo

ND 6

Rinocerontes são animais irritadiços e terríveis, imensamente fortes e muito territorialistas. Mesmo sendo herbívoros, sua ferocidade é quase inigualável, pois atacam qualquer um em seu território. Possuem uma grossa carapaça protetora e um

terrível chifre, que usam para empalar seus alvos. Podem pesar mais de uma tonelada.

O rinoceronte lanudo, encontrado apenas nas Montanhas Uivantes, é ainda maior e mais assustador. Chega a ter 2,5 m de altura na cernelha e pesar duas toneladas. É coberto por uma grossa camada de pelos, que podem variar do branco ao quase negro. Apesar de sua forma e volume serem desajeitados para as montanhas, dominam as áreas de planícies geladas. São muito raros, e por isso mesmo procurados por caçadores de troféus e aventureiros em busca de companheiros animais.

Animal 10, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +14, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 120.

Resistências: Fort +16, Ref +7, Von +7, redução de dano 2, resistência a frio 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: chifrada +15 (2d6+14).

Habilidades: For 28, Des 10, Con 25, Int 2, Sab 13, Car 2.

Investida Poderosa: quando usa a manobra investida com sua chifrada, o rinoceronte lanudo causa o dobro do dano (4d6+28).

Tesouro: nenhum.

Companheiro animal: um druida de 13º nível (ou um ranger de 16º nível) pode escolher um rinoceronte lanudo como companheiro animal. O rinoceronte passa a subir de nível junto com o druida (ou seja, o rinoceronte sobe para o 11º nível quando o druida subir para o 14º, para o 12º quando o druida subir para o 15º e assim por diante).

Giluk

A maior aldeia esquimó das Uivantes, Giluk abriga quase metade dos seres humanos do reino. O modo de vida local é simples. Os homens passam a maior parte do tempo fora, caçando e pescando. As mulheres, jovens e idosos cuidam das tarefas domésticas, que incluem cozinhar, curtir peles, fabricar medicamentos e criar mamutes (embora também existam mulheres guerreiras e caçadoras). Giluk é a única aldeia no reino com mamutes domesticados. Eles são vitais para a sobrevivência do povo, oferecendo carne e leite, e sendo usados como animais de carga.

A maioria do povo de Giluk não conhece a linguagem escrita — portanto, tecnicamente são bárbaros. Mas também são um povo amistoso e hospitaleiro, que jamais nega ajuda a forasteiros. Qualquer viajante que não demonstre hostilidade receberá comida e hospedagem. Essas visitas são muito raras, em geral comemoradas com uma grande festa. A tradição diz que todos os participantes devem beber gullikin (leite de mamute tirado na hora).

Outro costume interessante da aldeia diz que toda criança recebe um nome de acordo com seu nascimento ou circuns-

ciências em sua infância — mas esse nome deve ser confirmado por merecimento ao chegar à idade adulta, ou será perdido e trocado. Assim, alguém chamado Alma-de-Mamute (porque mostrava-se calmo e nunca chorava, mesmo na infância) pode ser rebatizado como Alma-de-Coelho caso, na tentativa de confirmar o nome, mostre-se assustadico e impulsivo.

A aldeia é liderada por Dente-de-Urso, um caçador experiente, aconselhado por Raposa Cinzenta, uma xamã de Allihanna. Giluk comercializa carne, peles, ferramentas e equipamento de pesca com outras aldeias, e às vezes recebe mercadores de outros reinos, interessados em peles e no artesanato de marfim de mamute.

Ferraduras Planares

Este conjunto de quatro ferraduras brilha como se o metal tivesse sido polido há poucos minutos. Não há muito em sua aparência, exceto a grande qualidade, que sugira seu enorme poder. Contudo, suas capacidades são tremendas.

Quando as *ferraduras planares* são dispostas no chão, surge um grande cavalo com aparência fantasmagórica, galopando pelo ar até pousar cada casco em uma ferradura. As ferraduras então ajustam-se a seus cascos, como se fossem colocadas pelo melhor dos ferreiros.

Este cavalo não é realmente um animal, mas a manifestação do poder das *ferraduras planares*. Ele pode transportar um usuário (e apenas um) livremente por quaisquer Reinos Divinos dentro do multiverso artoniano, sem qualquer limitação de usos diários ou distância percorrida. A passagem de uma dimensão a outra demora uma rodada completa. Quando não está viajando entre Planos, o animal tem deslocamento de voo 24m. Não pode ser destruído ou ferido, a menos que as *ferraduras* o sejam, e não é afetado por nenhum efeito que afete animais ou construtos. Pode ser dissipado apenas por efeitos que dissipem magia de artefatos — nesse caso, voltará assim que as ferraduras sejam dispostas da forma apropriada mais uma vez. O cavaleiro não precisa fazer testes de cavalgar, e nunca pode ser derrubado do animal.

O cavalo espectral é único para cada usuário. Um cavaleiro cruel pode receber um corcel negro, com chamas no lugar dos olhos, enquanto que uma usuária pura e inocente pode se comparar com um unicórnio magnífico. As *ferraduras* são capazes de sentir seu dono por direito. Assim, caso sejam presenteadas a alguém já morto, podem trazer a alma ao mundo material, para que receba o presente.

Aura poderosa.

A Catedral de Gelo

Erguendo-se majestosa sobre o topo de uma montanha, esta misteriosa construção é inteiramente feita de Gelo Eterno — um tipo de gelo mágico que nunca derrete.

A estrutura é formada por dezenas de aposentos, corredores e escadas que descem cada vez mais fundo na montanha. Ninguém tem qualquer pista sobre o povo que poderia tê-la construído. Al-

gumas esculturas de gelo trazem a figura de um galante cavaleiro humano que poderia ser Khalmyr, exceto pela longa barba.

Dizem os boatos que existem na Catedral portais para outras dimensões, incluindo os Reinos de alguns deuses. Pelo menos um desses portais foi confirmado pelo Esquadrão do Inferno, mas leva a uma simples dimensão de bolso, habitada por demônios. Isso (e os tesouros que dizem haver no local) atrai aventureiros. Infelizmente, o lugar está repleto de esqueletos, zumbis, trolls do gelo e outras ameaças, incluindo armadilhas.

Um mapa completo da Catedral de Gelo está fora do escopo deste livro. Contudo, você pode considerar que é uma "masmorra" de pelo menos cinco níveis, adequada para um grupo de personagens a partir do 10º nível. Muitos dos corredores possuem armadilhas (veja em *Tormenta RPG*) com efeitos de gelo. Se você tiver o suplemento *Bestiário de Arton*, pode rolar encontros aleatórios na Catedral combinando as tabelas de encontros na tundra e no subterrâneo.

Vallen Allond

"Que se registre isso, pois foi a coisa mais importante que disseram em suas vidas."

Logo antes de entrar na dimensão de bolso dos diabretes negociantes, Vallen está no auge de suas habilidades. A perseguição ao albino testou-o e aperfeiçoou-o — além de ensiná-lo sobre o que realmente importa em sua vida. Apesar de continuar impetuoso e cabeça dura, Vallen nota que deve valorizar o que é mais importante: Ellisa e o grupo.

Assim, logo antes de embarcar naquele que seria seu destino final, dentro da última masmorra que enfrentaram juntos, Vallen e Ellisa deitam-se. Dizem as palavras que, mesmo repetidas muitas vezes, ressoam mais do que quaisquer outras: declaram seu amor. E esse amor, de certa forma, decidirá o destino de Arton mais tarde.

Vallen Allond: humano, Guerreiro 13, CB; ND 13; tamanho Médio, desl. 9m; PV 119; CA 25 (+6 nível, +4 Des, +4 armadura, +1 Bloqueio Ambidestro); corpo-a-corpo: *Inferno* +21 (1d8+16 mais 1d6 de fogo, 17-20) e *Inverno* +21 (1d6+16 mais 1d6 de frio, 17-20); Fort +11, Ref +10, Von +5; For 16, Des 19, Con 16, Int 12, Sab 9, Car 17.

Perícias & Talentos: Atletismo +18, Cavalgar +20, Intimidação +19, Iniciativa +20, Percepção +15; Ataque Desarmado Aprimorado, Bloqueio Ambidestro, Comandar, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Duro de Matar, Especialização em Arma (espada curta), Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Arma Aprimorada (espada curta), Especialização em Arma Aprimorada (espada longa), Foco em Arma (espada curta), Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma Aprimorado (espada curta), Foco em Arma Aprimorado (espada longa), Surto Heroico.

Equipamento: camisa de cota de malha obra-prima, *Inferno* (espada longa afiada flamejante +3), *Inverno* (espada curta afiada congelante +3).

A Dimensão de Bolso

Existem incontáveis dimensões no multiverso artoniano. Algumas são tão vastas quanto o Plano Material (onde se localiza o mundo de Arton) e os Reinos dos Deuses. Outras são minúsculas. É o caso da dimensão de bolso que abriga os diabretes negociantes. Do tamanho de uma pequena casa, esta dimensão com forma de oficina de ferreiro tem como única função servir de covil a esses seres desprezíveis. Não há nada de notável na dimensão inteira, exceto os diabretes e sua forja. Há uma entrada para este lugar na Catedral de Gelo, mas pode haver outras em locais igualmente inóspitos e protegidos.

Apesar de seu tamanho e função limitada, é uma das mais perigosas dimensões já conhecidas, pois o poder dos diabretes é capaz de abrir uma passagem para a própria Anticriação. Os próprios diabretes não desejam que os lefeu descubram e invadam seu lar, e não abrem a passagem por vontade própria.

Exceto pela maldade palpável e o fedor da dimensão de bolso, mortais artonianos não sofrem nenhum efeito negativo em seu interior. Devem ter cuidado apenas com as criaturas e os negócios que realizam.

Diabrete Negociante

ND 4

Existem duas raças extraplanares voltadas para o mal: diabos e demônios. Vivem em eterna guerra entre si e dividem-se em vários tipos e espécies. Entre os demônios, alguns dos menos conhecidos, mais subestimados e mais perigosos são os diabretes negociantes.

Seu próprio nome é um tipo de engodo: lembrando a palavra "diabo", pode sugerir que essas são criaturas da ordem. Mas são demônios enganadores, que vivem para ludibriar quaisquer outros seres, deleitando-se com sua miséria.

Até hoje, diabretes negociantes só foram vistos na minúscula dimensão que pode ser alcançada a partir da Catedral de Gelo, mas é possível que existam em outros lugares.

No entanto, sempre vivem em locais exíguos (outras dimensões em miniatura, fortalezas planares ou mesmo masmorras no Plano Material), porque não apreciam distrações de sua ocupação: forjar itens a partir de emoções, ideias e almas. Seus covis sempre têm a forma de oficinas de ferreiros, e os diabretes frequentemente estão ocupados forjando um objeto.

São baixos, magros e muito feios. De relance, quase parecem crianças horivelmente deformadas e subnutridas, mas um olhar direto revela seu couro amarelado, quatro olhinhos inquietos, o buraco no lugar do nariz e a boca imensa, cheia de dentes grossos e afiados. Protuberâncias ósseas brotam em lugares desconhecidos, e as criaturinhas cobrem-se apenas de aventais de couro. Seu comportamento é frenético e enervante. Gargalham o tempo todo, saltam e dão piruetas, machucam a si mesmos ou uns aos outros quando ficam nervosos ou empolgados.

Diabretes negociantes desejam apenas espalhar a miséria e o sofrimento. Procuram engambelar todos aqueles com quem barganham, mesmo sem benefício para si mesmos. Através de seus negócios, podem extrair quase qualquer coisa (alma, sentimentos, juventude, força, memórias, futuro) de alguém, e transformar isso em um item. Estes itens invariavelmente têm grandes poderes, mas também carregam impressões das pessoas que lhes deram origem. Até onde se sabe, os diabretes não fazem nada com os itens assim criados além de pendurá-los nas paredes de sua oficina. Às vezes podem até mesmo deixar que o requerente fique com o item, se isso for aumentar seu sofrimento.

Os diabretes negociantes não estão tão interessados em ganhar: seu maior objetivo é fazer os outros perderem.



Espírito 6, Pequeno, Caótico e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +9, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 36.

Resistências: Fort +7, Ref +8, Von +4, imunidade a ácido e venenos, redução de dano 10/mágica, resistência a fogo 10 e frio 10.

Deslocamento: 6m, voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (2d4+4) ou mordida +8 (2d4+4) e instrumento de forja +9 (1d4+5 mais 1d6 de fogo).

Habilidades: For 13, Des 16, Con 15, Int 15, Sab 9, Car 17.

Perícias: Enganação +16, Intuição +8.

Confusão (M): um diabrete negociante pode lançar *confusão* (CD 18) três vezes por dia.

Barganhas: aceitando "algo" de um requerente, o diabrete pode conceder-lhe seu maior anseio. Os diabretes podem aceitar almas consideradas "puras" (em geral, apenas personagens muito bondosos, a critério do mestre), mas preferem coisas mais tênues, como sentimentos ou conceitos.

Um personagem que deseje fazer uma barganha pode receber dois tipos de benefício: menor (equivalente a um *desejo*) ou maior (virtualmente ilimitado). Cada tipo de benefício tem um preço.

Benefício menor: o preço deste benefício é equivalente a dois talentos, -4 em uma habilidade ou 1 nível negativo permanente. Por exemplo, ao perder sua honra, um personagem pode sofrer -4 permanente em Carisma (ou -6, se Carisma for uma habilidade descartável para o personagem). Ou, ao abrir mão de sua inocência, perder os talentos Aparência Inofensiva e Devoto.

Benefício maior: o preço deste benefício equivale a quatro talentos, -8 em uma habilidade muito importante (como Força para guerreiros ou Sabedoria para clérigos), transformação de todos os níveis de classe em níveis de plebeu, etc. Por exemplo, ao perder sua voz, um bardo poderia se tornar um plebeu. Ou, ao entregar sua dignidade, um cavaleiro poderia perder todos os talentos relativos a cavalaria e todas as perícias baseadas em Carisma.

Após o personagem sofrer as penalidades, o benefício é concedido instantaneamente. Além disso, surge um novo item, com poderes a critério do mestre (veja as descrições dos itens criados a partir de Vallen para algumas sugestões).

Embora os diabretes possam permitir que o requerente fique com o item, por sadismo, um personagem jogador *não* deve receber qualquer bônus além do benefício que já alcançou.

Não se sabe de nenhuma forma de devolver o que foi perdido aos requerentes. Apenas recuperar os itens não é o bastante. Pode haver um meio, mas certamente seria o objetivo de uma grande busca, ou mesmo uma campanha inteira.

Risada Enervante: personagens a até 9m de um diabrete negociante sofrem uma penalidade de -2 em testes de Intuição e Vontade.

Por que Vallen Tomou essa Decisão?

Não estou me referindo a nada específico. Vallen toma *muitas* decisões questionáveis. De continuar com a missão após a morte de Andilla até confiar em Rufus, de tentar enfrentar os guerreiros em Galienn até barganhar seus próprios sentimentos. Sempre que você questionar uma decisão de Vallen, a resposta é a mesma.

Vallen é impulsivo, mas também *totalmente* leal a seu grupo e às pessoas que dependem dele (ou que ele pensa dependerem dele). Assim como encara a milícia para defender sua mãe, Vallen recusa-se a abandonar a missão em nome da órfã Irynna, e nunca deixa um companheiro para trás se tiver escolha. Essa lealdade junta-se com sua teimosia e excesso de confiança, em uma combinação perigosa — mas também bastante atraente, já que ele é seguido por pessoas muito mais sábias e de melhor posição social.

Há outro defeito em Vallen, talvez o mais desastroso: ele é um péssimo juiz de caráter. Vallen ama seus amigos — e esse amor deixa-o cego para as falhas deles. A partir do momento em que aceita Rufus no grupo, Vallen defende-o mesmo contra todas as evidências. O mago tenta conquistar Ellisa, esconde que voltou a usar achbult, esconde ter visto o albino na torre de Andaluzia... Mesmo assim, Vallen vai literalmente até o inferno para tentar achar uma cura para ele. Ellisa também mostra-se um tanto cruel — maltratando Rufus, traindo o pacto de Artorius com o xamã goblinóide, matando uma criança para evitar problemas mais tarde... O amor de Vallen torna-o cego para tudo isso.

Isso significa que Vallen (ou Rufus, ou Ellisa) é um canalha ou mau caráter?

Na minha opinião, não. Se você estiver em busca de apoio em regras, vai ver que as tendências dos três não indicam nada Maligno. Vallen (assim como os demais) tem defeitos, até mesmo defeitos graves, mas é bem intencionado. Quando julga que não está apto a liderar o grupo, faz questão de que Gregor assuma. Pensando que isso só vai afetar ele mesmo, sacrifica sua felicidade, sua juventude, sua coragem e seu amor para ajudar Rufus. Mesmo sabendo que o mago foi desleal, sua amizade é forte o bastante para que entregue tudo isso pela *chance* de ajudá-lo.

Talvez *falte* a Vallen um pouco de malícia, para notar quando seus amigos são imperfeitos, e quando o herói se transforma em tolice.

Equipamento: diabretes negociantes carregam diversos instrumentos de forja, como tenazes, pinças e martelos, que usam para moldar sentimentos barganhados em itens. Em suas mãos, esses instrumentos podem ser usados como *armas flamejantes* +1 que causam dano de esmagamento.

Tesouro: padrão e possivelmente um ou mais itens feitos dos sentimentos de alguém.

As Barganhas de Vallen

Felicidade (benefício menor): Vallen perdeu todos os seus pontos de ação e a capacidade de receber outros. Além disso, tornou-se muito suscetível às outras barganhas (já que nada mais lhe dava prazer ou alegria), recebendo -4 nos testes de Intuição para resistir a elas. Sua felicidade foi transformada em um anel.

Coragem (benefício maior): Vallen passou a falhar automaticamente em todos os testes para resistir a efeitos de medo. Além disso, passou a ficar abalado (*Tormenta RPG*, página 229) em qualquer situação de combate. Qualquer efeito de medo passou a deixá-lo apavorado. Mostrando covardia, também passou a receber -4 de penalidade em testes de perícias baseadas em Carisma. Sua coragem foi moldada em uma adaga.

Juventude (benefício menor): enxergando a oportunidade de enganar Vallen com um jogo de palavras, os diabretes pediram “apenas” sua juventude, julgando que ele aceitaria antes de pensar. Vallen tornou-se velho (*Tormenta RPG*, página 118), sofrendo -3 em Força, Destreza e Constituição, mas recebendo +1 em Inteligência, Sabedoria e Carisma. A juventude tornou-se uma manopla.

Amor (benefício maior): vendo o fogo que existia em Ellisa transformar-se em piedade, Vallen perdeu boa parte da motivação para seguir em frente. Passou a sofrer -2 em todas as jogadas e testes, e -6 adicional (para um total de -8) em Vontade. Já Ellisa passou a sofrer -4 em todas as jogadas e testes para ajudar Vallen (inclusive jogadas de ataque contra alguém que lutasse contra ele). Seu amor tornou-se um escudo.

Lefeu

Os membros do Esquadrão do Inferno foram talvez as primeiras pessoas a saber o que são as criaturas conhecidas como *lefeu* — embora, na época, nem fizessem ideia de seu nome. O nome real é impronunciável pelos artonianos (de fato, ouvir sua pronúncia é um sério risco à sanidade), mas “lefeu” é uma aproximação razoável que pode ser vocalizada e escrita.

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

Os lefeu são definidos por um conceito: evolução, crescimento, conquista. Dominaram todos os Planos, mundos e dimensões de sua Criação. Haviam sido forjados assim, para a conquista e evolução. E podiam assassinar deuses. Devem ter feito isso em outras dimensões, outros Planos. Poder físico, ciência, conhecimento — tudo foi explorado por eles até o máximo, dominado, levado ao ápice. E chegando à perfeição, estagnou-se. Não há como imaginar a sociedade lefeu neste ponto. Suas artes e ciência, diferentes de quaisquer outras, atingiram um estágio que mesmo os maiores pensadores não podem conceber.

Grande parte deles havia vencido as limitações do indivíduo. Faziam parte de um todo, eram tudo e nada. Outros, no entanto, eram tão poderosos ou diferentes que não podiam ser dissipados. Continuaram existindo como seres individuais. Tempo e espaço, vida e morte não guardavam mais segredos. Os lefeu não estavam mais vivos, nem mortos. Estavam em todos os lugares e épocas. Eles ocuparam tudo em sua Criação. Ou melhor, eles *substituíram* sua Criação.

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

Formou-se o tédio.

A Criação viva que era lefeu estava à beira da ruptura. Sua motivação original, a busca pela perfeição, havia sido concluída. Eles então descobriram a existência de outras Criações, lugares além de todas as dimensões e Planos que conheciam. Mas apenas *ocupar* novas realidades não bastava — isso já havia sido feito. Eles buscaram coisas *novas*. Seres, ideias, conceitos que não existiam em sua Criação original. Mandaram batedores para explorar diversas realidades, em busca de qualquer coisa digna de interesse para um povo perfeito. Dentre esses, aquele que veio a Arton teve sucesso — o albino.

Os lefeu são vistos pelos artonianos como criaturas insetoides, com carapaça muito dura, garras, pinças, antenas, quelíceras e outros apêndices. No entanto, isso é uma ilusão, um truque da mente artoniana para não enxergar o verdadeiro horror, capaz de enlouquecer instantaneamente com um só vislumbre. Os lefeu são tão diferentes de tudo que conhecemos que não conseguimos compreendê-los. A monstruosidade e a chuva vermelha são muito menos aterrorizantes do que a verdade.

Os lefeu não possuem qualquer conceito de moralidade ou qualquer distinção entre “certo” e “errado”. Para eles, não existe nenhuma razão para não fazer algo quando fazê-lo é possível. Não entendem os conceitos de lealdade, piedade ou clemência, e são incapazes de compreender o sofrimento e os desejos alheios. Isso não se origina de sadismo, mas de sua ânsia incontrolável de *crescimento*, de quebra de limites, de vitória sobre quaisquer obstáculos.

Não existe, para um lefeu, nada que justifique desperdiçar uma oportunidade, por menor que seja, de evolução ou melhoria. Sugerir isso para um lefeu seria como sugerir para uma mãe humana que matasse seus filhos, ou para um clérigo devoto que insultasse seu deus. Nenhum deles hesitaria em exterminar uma raça inteira para aprender um detalhe sobre sua fisiologia interna. Nenhum deles teria qualquer pudor em eviscerar uma centena de mulheres grávidas apenas para estudar a reprodução dos humanoides. E, acima de tudo, nenhum deles consegue compreender como é possível que haja seres com esse tipo de escrúpulos. Para os lefeu, privar-se de qualquer tipo de vantagem, conhecimento ou poder é roubar sua raça inteira — *sua realidade inteira* — da chance de se tornar melhor.

Curiosamente, os lefeu não costumam competir entre si (exceto entre as castas mais poderosas, como os Lordes da Tormenta). O fato de que experimentam presente, passado e futuro ao mesmo tempo (e, na verdade, são incapazes de fazer distinção entre os três) torna esse tipo de rivalidade bastante inútil.

A Anticriação

A Anticriação é o universo dos lefeu. Não uma dimensão ou Plano, mas algo completamente separado do multiverso artoniano, que um dia já possuiu suas próprias dimensões, até que todas essas foram dominadas. Na época de *O inimigo do mundo*, ninguém nunca vira um lefeu, muito menos adentrara sua realidade alienígena. Até onde se sabe, o Esquadrão do Inferno foi o primeiro grupo de artonianos a conhecer o “outro lado”.

Qualquer lugar nessa Criação bizarra tem quase a mesma aparência: solo rochoso e árido, montanhas de centenas de quilômetros de altura, penhascos escarpados e colunas pedregosas — tudo em vermelho mais intenso que qualquer coisa vista por um artoniano. E o céu lembra um vasto domo escarlate, formado por constelações de formas de vida.

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

A verdadeira aparência da Anticriação não pode ser compreendida, não pode ser aceita. Por isso nossas mentes e almas trancam as portas diante dela. Melhor virar um vegetal que permitir a invasão de tamanho horror.

Devido às vastas realizações dos lefeu, sua realidade tem características peculiares. Não há diferença entre o que é vivo e o que não é: *tudo é lefeu*. A geografia, o ar, os objetos, os próprios planetas — todos são variações da raça dominante. Não ocorre passagem do tempo, pois este também foi vencido e absorvido. O espaço é controlado, criaturas podem se locomover à vontade entre os milhares de mundos e dimensões de seu domínio. Alguns lefeu podem estar em vários lugares ao mesmo tempo. As cidades lefeu, maiores que o mais extenso reino artoniano, abrigam bilhões de indivíduos (isto é, se ainda podem ser chamados assim) de variadas castas e formatos.

Nativos do Plano Material que visitam a Anticriação sofrem os efeitos descritos a seguir.

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

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

- **Itens mágicos:** nenhum item mágico funciona aqui, seja arcano, divino ou mesmo um artefato.

- **Níveis negativos:** criaturas não nativas recebem 8 níveis negativos na realidade lefeu. Magias de proteção contra energia

negativa não evitam esse efeito, porque a Anticriação não é formada por energia negativa.

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

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

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

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

Os Lordes Detestavam-se?

Em *O inimigo do mundo*, há menção de que os lefeu mais poderosos (ou seja, os Lordes da Tormenta) detestavam-se. Isso contradiz em termos o material que afirma que “tudo é lefeu”, que a Anticriação é uma única entidade, uma realidade consciente. Qual é a resposta?

A verdade nos bastidores é que, quando *O inimigo do mundo* foi escrito, nem todos os detalhes sobre os lefeu estavam plenamente decididos. Hoje em dia, eu não usaria a palavra “detestavam-se” para descrever a competição e rivalidade entre os Lordes.

Sendo (ao menos em parte) indivíduos, e tendo às vezes objetivos conflitantes, os Lordes da Tormenta podem agir um contra o outro. Isto, no entanto, *não é uma guerra*, não significa que eles coloquem sua inimizade acima da raça como um todo. Por outro lado, devido a seu poder extremo e a enormidade das questões com que lidam, seus pequenos atos podem mesmo parecer manobras de guerra — mas sempre envolvendo artonianos, nunca comprometendo a realidade lefeu. Quando, nos próximos volumes, os Lordes chegam a agir como indivíduos, isso é apresentado como algo chocante e repugnante. Portanto, talvez seja exagero dizer que se detestavam.

Mas também é possível pensar de outra forma. Um lefeu não conhece a diferença entre si mesmo e as outras coisas. O simples fato de existirem coisas (pessoas, animais, objetos, ar) que não são lefeu é algo horrendo para eles. Assim, a demonstração de individualidade por parte de um Lorde pode gerar reações extremadas — que poderiam ser chamadas de ódio, de “detestar”.

O mais importante é lembrar que, por maior que seja a competição entre os lefeu, os artonianos *sempre* são mais odiados.

O Esquadrão do Inferno

Ao enfrentar o albino na Anticriação, os membros que ainda restam do Esquadrão do Inferno estão no auge de suas capacidades — exceto por Vallen, é claro. As fichas abaixo apresentam os heróis em seu confronto derradeiro.

Note a diferença em seu equipamento em relação às primeiras fichas. Os aventureiros perderam seus itens mágicos no *Cação Cego* (com exceção das espadas de Vallen e de Masato), mas receberam “o apoio do reino de Ahlen” (segundo as palavras do próprio regente) após a invasão do Palácio Rishantor. Esse apoio incluiu novos itens mágicos.

Vallen Allond

“Nunca se meta comigo.”

Vallen Allond: humano, Guerreiro 13, CB; ND 9; tamanho Médio, desl. 9m; PV 80; CA 22 (+6 nível, +1 Des, +4 armadura, +1 Bloqueio Ambidestro); corpo-a-corpo: *Inferno* +16 (1d8+13 mais 1d6 de fogo, 17-20) e *Inverno* +16 (1d6+13 mais 1d6 de frio, 17-20); hab. sem amor, sem coragem, sem felicidade; Fort +6, Ref +5, Von -6; For 10, Des 13, Con 10, Int 12, Sab 9, Car 17.

Perícias & Talentos: Atletismo +13, Cavalgar +15, Intimidação +10, Iniciativa +15, Percepção +10; Ataque Desarmado Aprimorado, Bloqueio Ambidestro, Comandar, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Duro de Matar, Especialização em Arma (espada curta), Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Arma Aprimorada (espada curta), Especialização em Arma Aprimorada (espada longa), Foco em Arma (espada curta), Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma Aprimorado (espada curta), Foco em Arma Aprimorado (espada longa), Surto Heroico.

Sem Amor: sofre -2 em jogadas e testes, com uma penalidade adicional de -6 em testes de Vontade (para um total de -8). Estas penalidades já estão contabilizadas nas estatísticas acima.

Sem Coragem: fica automaticamente abalado em combate. Além disso, falha automaticamente em testes para resistir a efeitos de medo, e qualquer efeito que fosse deixá-lo abalado em vez disso deixa-o apavorado. Por fim, sofre uma penalidade de -4 em testes de perícia baseados em Carisma (já contabilizado).

Sem Felicidade: não possui e não pode ganhar pontos de ação.

Equipamento: camisa de cota de malha obra-prima, *Inferno* (espada longa afiada flamejante +3), *Inverno* (espada curta afiada congelante +3).

Ellisa Thorn

“Não valeu a pena.”

Ellisa Thorn: humana, Ranger 12, N; ND 12; tamanho Médio, desl. 12m; PV 54; CA 27 (+6 nível, +7 Des, +3 armadura, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: adaga +14 (1d4+7, 19-20); à distância: arco longo obra-prima +21 (1d8+13, 18-20/x3) ou

+19/+19 (1d8+13, 18-20/ x3) com Tiro Rápido ou +15/+15 (2d8+26, 18-20/x3) com Tiro Rápido e Tiro Múltiplo; hab. armadilhas, caminho da floresta, empatia selvagem, evasão, inimigo predileto (espíritos +2, humanoides +4, monstros +4), movimento rápido, rastreador eficaz, rastro invisível, terreno predileto (floresta +2, planície +4); Fort +10, Ref +15, Von +8; For 14, Des 24, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 11.

Perícias & Talentos: Acrobacia +22, Atletismo +17, Cavalgar +22, Furtividade +22, Iniciativa +22, Intuição +17, Ofício (arquearia) +16, Percepção +17, Sobrevivência +17; Acerto Crítico Aprimorado (arco longo), Esquiva, Foco em Arma (arco longo), Foco em Perícia (Percepção), Iniciativa Aprimorada, Mira Apurada, Mira Mortal, Na Mosca, Rastrear, Tiro Certo, Tiro Longo, Tiro Múltiplo, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado, Tiro Rápido, Tolerância.

Equipamento: adaga, arco longo obra-prima, couro batido obra-prima, flechas x40, *luvas da destreza* +4.

Gregor Vahn

“Não há morte! — urrou o paladino. — *Thyatis!*”

Gregor Vahn: humano, Paladino 12, LB; ND 12; tamanho Médio, desl. 6m; PV 71; CA 32 (+6 nível, +1 Des, +10 armadura, +5 escudo); corpo-a-corpo: espada bastarda obra-prima +19 ou +14/+14 (1d10+11, 17-20); hab. aura de coragem, canalizar energia positiva 3d6, código de conduta, cura pelas mãos 3d8+3, destruir o mal 6/dia, detectar o mal, divindade (Thyatis), graça divina, remover condição (abalado, apavorado, doente), saúde divina; Fort +15, Ref +11, Von +11; For 18, Des 12, Con 16, Int 11, Sab 13, Car 18.

Perícias & Talentos: Cavalgar +16, Conhecimento (nobreza) +15, Conhecimento (religião) +15, Diplomacia +19; Acerto Crítico Aprimorado (espada bastarda), Arma Sagrada (espada bastarda), Ataque Duplo (espada bastarda), Ataque Poderoso, Destruir o Mal Adicional, Dom da Imortalidade (O&R), Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Armadura (pesada), Prosperidade, Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Magias de Paladino Preparadas: 1º — *auxílio divino* x2, *escudo da fé* x2, *proteção contra o mal*; 2º — *força do touro, tendência em arma*. PM: 9. CD: 11 + nível da magia.

Equipamento: armadura de batalha +1, escudo de Azgher, espada bastarda obra-prima, *manto do carisma* +2.

Artorius

“Vou matá-lo! Vou matar todos!”

Artorius: minotauro, Clérigo 12, LN; ND 12; tamanho Médio, desl. 6m; PV 108; CA 23 (+6 nível, +1 natural, +7 armadura, -1 machado táurico); corpo-a-corpo: *machado táurico de adamantite* +2 +18 (3d8+20, x3) ou *machado táurico de adamantite* +2 +16 (3d8+20, x3) e chifres +13 (1d6+12); hab. canalizar energia positiva 6d6, divindade (Tauron), faro, lógica labiríntica, magias, medo de altura, redução de dano 3; Fort +12, Ref +6, Von +11; For 22, Des 10, Con 19, Int 10, Sab 16, Car 10.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +15, Percepção +18; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Coragem Total (O&R), Domínio da Força, Domínio da Terra, Foco em Arma (machado táurico), Golpe com Duas Mãos, Tolerância, Sangue de Ferro, Usar Arma Exótica (machado táurico).

Magias de Clérigo Preparadas: 0 — detectar venenos, orientação, resistência, virtude; 1º — comandar, escudo da fé; 2º — curar ferimentos moderados x2, proteger outro; 3º — oração, proteção contra energia; 4º — cólera da ordem, curar ferimentos críticos, poder divino; 5º — força dos justos; 6º — força do touro em massa. PM: 37. CD: 13 + nível da magia.

Equipamento: cota de talas de adamantite obra-prima, machado táurico de adamantite +2.

Nichaela

"Eu estou bem — o rosto coberto de sangue seco, dilacerado de cima a baixo, cada palavra dolorida."

Nichaela: meio-elfa, Samaritana 12, NB; ND 12; tamanho Médio, desl. 9m; PV 60; CA 20 (+6 nível, +1 Des, +3 anel de proteção +3); corpo-a-corpo: — (Nichaela não luta...); hab. aura de vida, canalizar energia positiva 6d8, código de conduta, divindade (Lena), cura instantânea 2/dia, cura sem esforço, magias, ordem de paz (qualquer tipo) 2/dia (CD 20), visão na penumbra; Fort +8, Ref +7, Von +15; (+17 contra encantamentos); For 9, Des 13, Con 10, Int 14, Sab 20, Car 18.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +17, Cura +24, Diplomacia +19, Identificar Magia +19, Iniciativa +16, Intuição +20, Percepção +22; Cura Gentil, Domínio da Cura (O&R), Foco em Perícia (Cura), Maximizar Cura, Poder Mágico x4, Potencializar Cura, Vontade de Ferro.

Magias de Samaritano Preparadas: 0 — detectar magia, luz, orientação, virtude; 1º — curar ferimentos leves x3, proteção contra o mal, remover medo, santuário; 2º — curar ferimentos moderados x3, emanções de paz, remover paralisia, restauração menor; 3º — remover cegueira/surdez; 4º — adivinhação, curar ferimentos críticos x2, restauração; 6º — cura completa, dissipar magia maior. PM: 49. CD 15 + nível da magia.

Equipamento: anel de proteção +3.

Masato Kodai

"Diga-me como serão os ataques — proclamou Masato. — E irei lhe conceder um momento a mais de vida."

Masato Kodai: humano, Samurai 8/Samurai Executor 4, LB; ND 12; tamanho Médio, desl. 6m; PV 99; CA 26 (+6 nível, +2 Des, +8 armadura); corpo-a-corpo: katana afiada +5 +22 ou +17/+17 (1d10+15, 19-20); hab. golpe do executor, grito de kiai, olhar assustador, sem mente; Fort +10, Ref +9, Von +12; For 18, Des 16, Con 14, Int 12, Sab 15, Car 12.

Perícias & Talentos: Atletismo +19, Conhecimento (no-breza) +16, Diplomacia +16, Iniciativa +22, Intimidação +16, Intuição +17, Percepção +17; Ataque Desarmado Aprimorado,

Ataque Duplo (katana), Ataque Poderoso, Diligente, Foco em Arma (katana), Foco em Perícia (Iniciativa), Golpe com Duas Mãos, Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido, Separar Aprimorado, Trespasar, Vontade de Ferro.

Equipamento: cota de talas de mitral +2, katana afiada +5, wakizashi da morte.

O Albino

"Apenas mais um instante — suplicou a criatura."

O albino modificou Arton para sempre — mas Arton também modificou-o. Antes um lefeu como qualquer outro, em nosso mundo o explorador aprendeu a crueldade, o humor e até mesmo o medo. Confrontado com a própria destruição, chega a suplicar para viver mais um segundo. É a prova de que, mesmo que toda a Anticriação seja uma consciência coletiva, o mundo de Arton criou no albino uma espécie de individualidade. Por outro lado, a criatura também está mais poderosa e ardilosa — e, em sua realidade nativa, não está mais em desvantagem.

O albino: monstro 15/Guerreiro 6, CM; ND 16; tamanho Médio, desl. 15m; PV 288; CA 37 (+10 nível, +6 Des, +8 natural, +3 percepção temporal); corpo-a-corpo: 2 garras +32 (1d10+23, 19-20/x3) e mordida +32 (1d8+23, 19-20/x3); hab. coordenação perfeita, forma humana, imortalidade, imunidades, insanidade da Tormenta, membros poderosos, percepção temporal, redução de dano 10/mágica, visão ampla, visão no escuro 18m; Fort +21, Ref +21, Von +13; For 28, Des 23, Con 24, Int 19, Sab 16, Car 16.

Perícias & Talentos: Acrobacia +30, Atletismo +33, Furtividade +30, Intimidação +27, Iniciativa +30, Percepção +27; Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Duro de Matar, Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Insulto Sagaz, Mobilidade, Treino em Perícia (Enganação), Treino em Perícia (Intuição), Trespasar, Vitalidade.

Coordenação Perfeita: o albino pode atacar com todos os seus membros sem sofrer penalidades por ataques múltiplos.

Forma Humana: o albino está permanentemente sob um efeito similar ao da magia *metamorfose*, que esconde sua forma verdadeira. Em sua forma humana, o albino tem todas as necessidades de um mortal, e precisa se alimentar, dormir e respirar, ao contrário dos outros lefeus. Se este efeito for dissipado, todas as criaturas que estiverem vendo o albino serão afetadas pela insanidade da Tormenta e devem ser bem-sucedidas num teste de Vontade contra CD 22 ou ficarão apavoradas por um minuto.

Imortalidade: em sua forma verdadeira, o albino não precisa se alimentar, dormir ou respirar. Também não envelhece, e só pode morrer por causas violentas.

Imunidades: o albino é imune a acertos críticos, ácido, dano de habilidade, doença, dreno de energia, eletricidade, fogo, frio, metamorfose, paralisia, petrificação, sono e veneno.

Insanidade da Tormenta: uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) que veja a forma verdadeira do albino deve fazer um teste

de Vontade (CD 17). Em caso de falha, adquire 7 pontos de insanidade (veja na Parte 2). Em caso de sucesso, fica imune a esta habilidade por um dia.

Membros Poderosos: o albino tem braços e mandíbula destruidores. O dano de seus ataques naturais é maior do que o padrão para o seu tamanho, assim como sua margem de ameaça e multiplicador de crítico.

Percepção Temporal: o albino consegue enxergar alguns instantes no futuro, sendo capaz de esquivar-se de golpes antes que eles ocorram, ou atacar seus oponentes no lugar onde estarão. Ele soma seu bônus de Sabedoria em suas jogadas de ataque, testes de Reflexos e CA.

Fortuna

O Reino da Boa Sorte

Em nenhum lugar de Arton superstições têm tanta força quanto em Fortuna. Ninguém entra em casa sem cruzar o punho direito fechado à frente do peito para barrar os maus espíritos. Ninguém monta em cavalos negros, pois é mau agouro. Quando uma coruja pia doze vezes em uma noite sem lua, é certo que um membro da família irá falecer. Embora tudo isso possa parecer tolice, os habitantes de Fortuna levam esses costumes muito a sério. Isso coloca os visitantes em situação constrangedora: pegar uma moeda com a mão esquerda pode ser sinal de terrível azar, impedindo que você seja bem aceito em uma taverna ou estalagem. Para complicar mais as coisas, em Fortuna alguns atos *realmente* afetam a sorte. Mas não há como saber quais. Ninguém sabe a origem disso, mas muitos suspeitam de uma área de magia selvagem, uma maldição de Nimb ou uma peça de Hyninn.

Características: floresta entrecortada por planícies e colinas.

Clima: frio ao norte, temperado ao sul.

Cidades de destaque: Nimbarann (capital), Luvian, Karitania.

População: humanos (90%), goblins (2%), halflings (3%), outros (5%).

Divindades principais: Nimb, Khalmir.

Regente: Hosur Allim.

Cyraxel

ND 4

Os prestigiados cyraxel são os sábios, cientistas e artistas lefeus.

Seu tronco longo é sustentado por duas pernas arqueadas, e a cabeçorra desproporcional repousa sobre ombros estreitos e arredondados. Seus quatro pares de braços, todos finos e aparentemente frágeis, terminam em grandes mãos com dez dedos cada. São capazes de precisão absoluta, operando instrumentos e ferramentas que o mais talentoso artífice de Arton não conseguiria sequer segurar.

Sua carapaça é relativamente frágil, concentrada nas costas, enquanto o peito e ventre ficam mais vulneráveis. A cabeça também é bem protegida, a carapaça grossa abrigando uma grande gema da Tormenta. Sua aparência geral é solene e sinistra.

Os cyraxel passam a maior parte do tempo em estruturas de áreas de Tormenta como Ateliês, Hospitais e Usinas. Cada um tem uma especialidade definida, e não costuma realizar qualquer outra função. É raro que lutem, mas podem proteger seus "pacientes" ou "obras" com ferocidade.

Os cyraxel carregam consigo numerosos instrumentos estranhos, que utilizam em seu trabalho macabro. Embora não possam ser manuseadas por nenhum habitante de Arton, essas peças são valiosas para pesquisadores da Tormenta.

Os cyraxel não possuem armas naturais, mas alguns carregam espadas, prontos para matar aqueles que ousam interromper sua genialidade. No entanto, quando enfrentam um combate difícil, preferem tentar a fuga — pois entendem que são mais valiosos vivos.

Monstro 7, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +18, visão no escuro.



Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 36.

Resistências: Fort +9, Ref +11, Von +9, redução de dano mágica.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa obra-prima +12 (Des+7, 19-20).

Habilidades: For 18, Des 14, Con 20, Int 23, Sab 18, Car 18.

Perícias: Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (engenharia) +17, Cura +14, Diplomacia +14, Ofício (alquimia) +17, Ofício (outro qualquer) +17, Intuição +14.

Diligente: um cyraxel pode gastar uma ação de movimento para se concentrar na tarefa à frente. Se fizer isso, recebe +2 nos testes de perícia realizados até a próxima rodada.

Insanidade da Tormenta: uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) que veja um cyraxel deve fazer um teste de Vontade (CD 15). Em caso de falha, sofre 7 pontos de insanidade (veja na Parte 2). Em caso de sucesso, fica imune a esta habilidade por um dia.

Tesouro: padrão (cyraxel estão entre os poucos lefeu que colecionam objetos artonianos).

Abandonando uma Divindade

Ao contrariar as obrigações e restrições de Lena, Nichaela abre mão de todos os seus poderes, deixando de ser uma sacerdotisa. Como isso ocorreria em jogo?

Normalmente, as habilidades de classe do personagem devoto seriam suspensas, até que ele se redimisse frente a sua divindade (através de uma *penitência* lançada por um clérigo da mesma divindade e de posto superior). Contudo, caso um jogador queira abandonar para sempre sua classe, o mestre pode permitir que se torne um plebeu e mais tarde treine para substituir os níveis de plebeu por níveis de uma outra classe qualquer. Um mês de treinamento (sem nenhuma outra atividade extenuante) deve ser gasto por nível substituído.

Outra opção (para mestres generosos, principalmente no final de uma campanha) é permitir que o personagem converta instantaneamente seus níveis de clérigo (ou paladino, druida, samaritano...) em níveis de uma classe "simples", como guerreiro ou bárbaro. Neste caso, ele perde dois níveis, mas tem acesso às novas habilidades assim que abandona as antigas. Se ele se tornar clérigo de uma divindade completamente oposta (Lena e Ragnar, Keenn e Marah, Khalmyr e Nimb...), não perde níveis, já que o novo deus está mais do que satisfeito com a conversão. Em todos os casos, a mudança é permanente.

Apesar de tudo, considero que Nichaela simplesmente tornou-se uma samaritana sem habilidades de classe, nunca sequer tentando se redimir. Não porque estivesse proibida, mas porque a luta com os lefeu representou o fechamento de um capítulo em sua vida. Seria possível considerar que, ao abandonar Lena, ela tornou-se uma plebeia. Afinal, pensava que teria uma vida pacata como mãe de família em Tamu-ra. Mas Nichaela merece mais do que isso, não?

Como Nichaela e Masato Venceram os Lefeu?

Algumas pessoas podem estranhar o fato de Nichaela e Masato sozinhos vencerem um grupo de lefeu, enquanto que todo o Esquadrão do Inferno sofreu para derrotar o albino.

Como visto no suplemento *Área de Tormenta*, os lefeu "nascem" de forma peculiar — são fabricados deliberadamente. Existem lefeu "padrão", feitos em grande escala, mas também existem muitas variedades de indivíduos especializados. Os lefeu vencidos por Nichaela e Masato — chamados "cyraxel" — eram cientistas, criados para realizar um ritual, não lutar. Um cyraxel tem nível de desafio 4; um grupo deles poderia ser vencido por dois aventureiros experientes como Masato e Nichaela. Seria possível enviar com eles guerreiros mais fortes — mas no final das contas isso não foi necessário. Masato e Nichaela detiveram um grupo, mas a Tormenta recaiu sobre Arton assim mesmo.

Talvez destruir aqueles lefeu tenha parecido uma grande vitória, mas significou pouco para a Anticriação. Os lefeu não se preocupam com "indivíduos". Se a invasão ocorreu, qual o problema?

Tamu-ra O Império de Jade

Tamu-ra é uma ilha distante, a nordeste do Reinado. Apesar do tamanho diminuto, é chamada por seus habitantes de "império" — talvez por mero orgulho, talvez porque já foi mesmo senhora de outras terras além-mar. A cultura de Tamu-ra é exótica, baseada em honra, disciplina, esforço e, acima de tudo, a crença de que todas as coisas devem ser feitas com arte e perfeição. Todas as atividades (da luta à cerimônia do chá, da caligrafia à lavoura) podem ser expressões de harmonia. Tamu-ra é habitada por humanos de pele amarelada e olhos amendoados. São grandes devotos de Lin-Wu, o deus que se dedica praticamente apenas aos conceitos e ideias da própria Tamu-ra. Os samurais, guerreiros honrados, jurados a servir a um senhor, são talvez os maiores símbolos dessa terra. Tamu-ra é governada pelo Imperador Tekametsu, que muitos dizem ser um dragão de grande poder.

No final de *O inimigo do mundo*, ocorre a destruição de Tamu-ra, no primeiro ataque da Tormenta. O império outrora glorioso cai, mas seus habitantes não se deixam esmorecer. Este quadro só se reverterá mais tarde, no final de *O terceiro deus*.

Características: montanhas, com algumas florestas, planícies e campos alagados.

Clima: temperado (mais frio ao norte e mais quente ao sul).

Cidades de destaque: Yamadori (capital), Dorubakku, Makuro, Zhian-jin.

População: humanos (99%), outros (1%).

Divindades principais: Lin-Wu.

Regente: Imperador Tekametsu.

A Jornada de Glórienn

Glórienn, a Deusa dos Elfos, foi fundamental na chegada da Tormenta a Arton. O Panteão observa o mundo de perto — mesmo que intervenção direta seja rara, algo tão sério seria impedido pelas divindades. Contudo, Glórienn interveio, e os deuses ficaram parados. Existem até mesmo sinais de que ajudaram ativamente no caminho do Esquadrão do Inferno.

A Deusa dos Elfos desejava uma arma contra Ragnar e sua Aliança Negra. Cega de ódio e dor, não foi capaz de notar que a Tormenta seria incontrolável. Sua arrogância (mesmo sob a derrota) também contribuiu para que pensasse que podia direcionar a Tormenta contra os inimigos. Em suma, Glórienn foi tola. A primeira a saber sobre “a tempestade”, além da própria Glórienn, foi Tanna-Toh. A Deusa do Conhecimento tentou dissuadir a outra, mas Glórienn mostrou-se obstinada e Tanna-Toh, por piedade (e também curiosidade de obter conhecimento novo), não se opôs. Foi a primeira a concordar.

Depois de Tanna-Toh, Glórienn entrou em contato com Nimb, o Deus do Caos, da Sorte e do Azar. Nimb tentou enganar Glórienn e enlouquecê-la, mas a deusa escapou. Ele concordou com a chegada da Tormenta porque desejava a aleatoriedade suprema, o risco máximo: arriscar a própria realidade. Nimb aceitou justamente porque não sabia o que poderia acontecer. Contudo, como visto nos volumes posteriores, talvez ele tenha se prevenido (moldando o destino de Vallen e Orion através do Cavaleiro Risonho). Foi Nimb quem conversou com Thyatis, para convencer o Deus da Ressurreição e da Profecia a permitir a chegada da Tormenta. Seguro de enxergar o futuro e de que, não importava o que houvesse, sempre haveria ressurreição, Thyatis afirmou não temer a tempestade. Foi mais um caso de arrogância divina — ou talvez tenha sido ignorância. Afinal, Thyatis não conhecia nada que pudesse destruir tão completamente quanto a Tormenta, algo que pudesse matar além de qualquer ressurreição.

Arrogância foi o que motivou Oceano, o Deus dos Mares, a permitir a chegada da tempestade. Julgando que o mar é eterno, achou que seu domínio seria imune à Tormenta, assim como sempre passou incólume por todas as guerras travadas no mundo seco, todas as crises que tanto preocupam os demais. Azgher foi contra — tentou convencê-lo, mas, vendo que era inútil, resignou-se. Allihanna foi tomada por um desejo de vingança similar ao de Glórienn: ainda sentindo a dor das eras em que Megalokk dominava o mundo, achou que a tempestade poderia ser usada como arma contra o Deus dos Monstros (que é um aliado de Ragnar).

Tenebra decidiu colaborar com a chegada da Tormenta porque viu o potencial destrutivo da tempestade. Não enxergou-a como arma, mas como algo que cobriria o mundo para sempre, acabando com a luz de Azgher e criando uma era de trevas. Foi convencida por Glórienn, e visitou o Reino de Ragnar para convencê-lo — e garantir que não teria sua inimizade. Ragnar, sendo por vontade própria um deus brutal e estúpido, disse não temer qualquer arma de Glórienn. Fez questão de que a tempestade viesse, para mostrar que era imune a qualquer estratégia que ela pudesse conceber.

Keenn, o Deus da Guerra, desejava a Tormenta por julgar que seria a guerra suprema contra o maior dos inimigos, que poderia enfim jogar Arton em um estado de conflito perpétuo. Mestre Arsenal, seu sumo-sacerdote, foi contra, mas obedeceu à ordem de auxiliar indiretamente o Esquadrão do Inferno e fazer com que tudo ocorresse como planejado em Yuden. Por mais simplórios que possam parecer seus motivos, Keenn foi talvez o único deus que viu com clareza o que ocorreria, e que teve um pouco de sucesso (durante *O crânio e o corvo* e *O terceiro deus*, a guerra efetivamente chegou muito perto de tomar Arton). Keenn convenceu Megalokk da única maneira que o Deus dos Monstros entenderia: lutando. Vencendo-o em combate corporal, ordenou que ele não interferisse.

Os últimos deuses reuniram-se no Reino de Khalmyr, para decidir o que fazer. Hyninn, Deus dos Ladrões, estava a mando de Nimb (também presente), e falou no Tribunal do Deus da Justiça, convencendo todos a permitir a “tempestade de Glórienn”. Seus argumentos não foram os mais fortes: para Lena, afirmou que seria melhor usar uma arma do que um exército. Para Wynna, disse que o povo da Tormenta deveria ser capaz de vir a Arton para aprender a magia. Para Lin-Wu, arengou sobre a honra de permitir que Glórienn lutasse em igualdade de condições. Para Marah, garantiu que a guerra seria mais curta (e a paz, mais duradoura) se uma arma definitiva fosse usada. Tauron não precisou ser convencido, pois disse que não temia a tempestade. Por fim, até mesmo Khalmyr concordou.

Hyninn conseguiu isso porque, no Reino de Khalmyr, o resultado mais provável sempre acontece. Não há improbabilidade, não há incerteza. O melhor falador sempre irá enredar os outros com sua lábia. A certeza e ordem do Reino do Deus da Justiça acabou sendo sua grande falha.

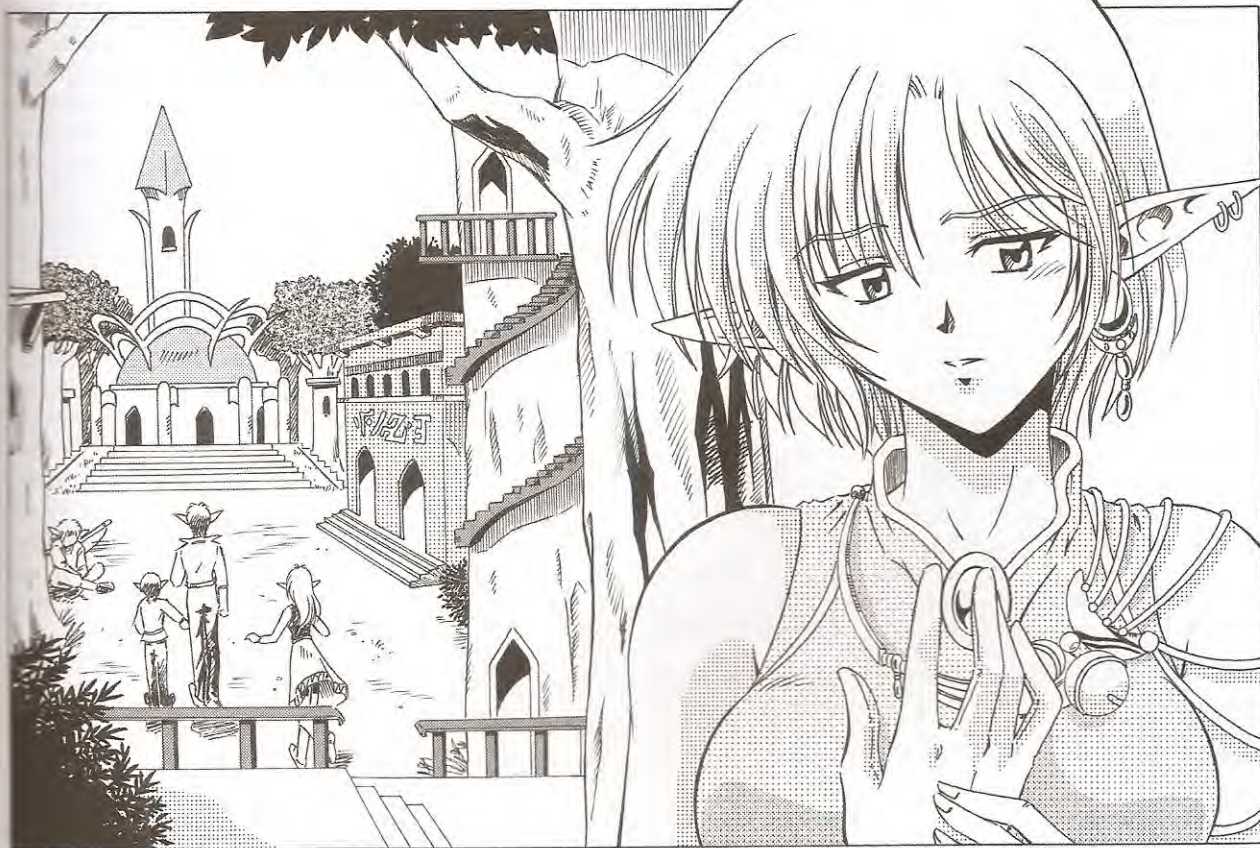
Valkaria estava presa em sua estátua, incapaz de agir. Sszaas ainda fingia estar morto, e não arriscou seu grande plano para interferir.

No fim, Glórienn percebeu seu erro. Mas já era tarde.

Nivenciuén

O Reino de Glórienn

O Reino da Deusa dos Elfos é muito semelhante ao Plano de Allihanna, com suas terras intocadas pela civilização. Ou pelo menos assim parece: capazes de uma harmonia sem igual com a natureza, os elfos conseguem mesclar sua sociedade ao mundo natural quase sem alterá-lo. Assim, embora este Plano pareça quase inteiramente tomado por áreas selvagens, na verdade muitas são habitadas. Florestas tropicais, subtropicais e temperadas dominam a maior parte da paisagem. Abrigam as árvores mais altas encontradas nos Reinos dos Deuses — algumas com quilômetros de altura, e com troncos tão amplos que poderiam esconder vastas redes de túneis. Na verdade, escondem! Cidades e povoados inteiros podem estar no interior de uma única árvore, bem como antigas masmorras que escondem monstros e tesouros.



Nas florestas, os elfos constroem suas cidades e palácios, em formas harmoniosas que só trazem ainda mais beleza ao cenário natural. Escadas espiraladas, pontes entre os galhos, casas suspensas em cordas, palácios mesclados às copas das árvores... Tudo realizado com técnica e arte desenvolvidas durante existências muito longas. Nem todas as comunidades de Nivenciuén são invisíveis. Algumas grandes cidades exibem todo o esplendor da arte élfica, através de uma arquitetura que apenas a sensibilidade dessa raça poderia produzir. Visitar uma metrópole totalmente erguida por elfos é uma experiência difícil de igualar.

Extremamente sensíveis a mudanças ambientais, os elfos de Nivenciuén estão percebendo algo diferente em seu mundo — coisas sutis, que humanos ou anões jamais notariam. O sol não brilha tanto. O céu traz melancolia. O verde das árvores parece mais pálido. Até mesmo as cidades parecem ter perdido um pouco de sua graça. Todos entendem que tais mudanças se devem à tristeza de sua própria deusa, magoada com o massacre de Lenórienn e com os elfos que abandonam seu culto em Arton.

Glórienn vive na maior das metrópoles, em sua Torre da Harmonia, entregue à melancolia. Até recentemente era um lugar de alegria, beleza e encanto, onde milhares de servos prestavam tributo à deusa na forma de canções, danças e outras formas de arte. Hoje, Glórienn decidiu viver sozinha.

Al-Gazara O Reino de Nimb

Basta um olhar para perceber que este mundo só poderia ter sido criado por um deus louco. Os campos e florestas formam figuras impossíveis. Montanhas se equilibram de cabeça para baixo. Rios correm ao contrário. Chuvas pesadas caem sem aviso sobre os desertos. Dias de quatro horas são seguidos por noites que duram uma semana, ou vice-versa. *Nada* acontece como deveria. A geografia está sempre em mutação. Mapas são inúteis, pois mesmo entre cidades vizinhas as direções e distâncias mudam o tempo todo. O que é oceano hoje pode ser deserto, abismo ou floresta amanhã. Nenhuma biblioteca poderia registrar todos os estranhos eventos, formações e ambientes que ocorrem em Al-Gazara. O viajante pode encontrar em seu caminho a imensa estátua de um kobold dançarino, um vulcão que expele mel, uma montanha de pés de sapato esquerdo, uma plantação de âncoras de navio...

Na verdade, se existe alguma coisa constante no Plano do Caos, são os jogos — é normal que sua paisagem louca apresente símbolos ligados a jogos. Amuletos da sorte também aparecem com regularidade em todos os lugares.

A vida animal em Al-Gazara é tão ilógica quanto todo o resto. *Nenhum* animal se comporta como deveria. Cavalos podem ser carnívoros, insetívoros, comedores de pedra ou podem

simplesmente não comer nada. Tartarugas são mais velozes que coelhos. E quando você começa a acreditar que está entendendo tudo, os animais simplesmente mudam de comportamento. A quantidade de criaturas fantásticas em Al-Gazara é superior à de qualquer outro Plano. Temos cidades habitadas por dragões, gigantes, medusas, ninfas, harpias e vampiros, entre outros.

Humanoides? Em Al-Gazara são minoria, e isso quando você consegue reconhecê-los. Após algum tempo aqui, todos ficam loucos — e essa loucura acaba afetando sua própria aparência. Um paranoico pode ter, literalmente, olhos na nuca. Uma vítima de dupla personalidade pode ter duas cabeças. E um homicida pode se transformar em algum tipo de monstro assassino, com garras e presas. Quase não existem sociedades, pois todos são loucos demais para conseguir viver juntos. Mas existem cidades. Em geral, são erguidas por criaturas poderosas, com propósitos desconhecidos. Algumas brilham com luzes mágicas e abrigam casas de jogos, como imensos cassinos. Outras são grandes prisões, sanatórios que reúnem loucos perigosos. E outras apenas refletem a loucura de seus construtores — como uma cidade inteiramente feita de açúcar e doces com o propósito de capturar crianças.

É raro que Nimb use uma mesma forma várias vezes, mas em seu próprio Plano ele pode ser visto como um velho de cartola e olhar insano. Sua morada é a Mansão de Nimb, um imenso palácio de cabeça para baixo, com sua base nos céus e apenas a torre mais alta tocando o chão. É impossível mapear suas salas e corredores, que mudam a todo momento. Apenas seus moradores conseguem percorrer a Mansão sem se perder.

Pyra

O Reino de Thyatis

Chegando ao Reino de Thyatis, o viajante pode acreditar que está no Plano Elemental do Fogo. É um mundo de chamas — grande parte do Plano é formada por oceanos de lava, pontilhados por ilhas vulcânicas. Colunas de fogo sobem até os céus, criando turbilhões de chamas que atingem quilômetros de diâmetro. Essas colunas fornecem luz ao mundo, uma vez que o céu é eternamente tomado por uma densa camada de fumaça. Mesmo em áreas continentais, as terras selvagens são desoladoras. Grandes cordilheiras de vulcões — quase sempre ativos, seus cumes acesos em fúria — e desertos de cinzas vulcânicas são o tipo de terreno mais comum. Rios de lava formam lagos e cachoeiras que brilham contra a rocha escura. Abismos descem até as entranhas do mundo, emanando mais calor.

É surpreendente que um Plano tão árido consiga suportar tantas formas de vida — quase todas resistentes ou imunes ao calor. Uma estranha vegetação cristalina cresce mesmo nas áreas mais quentes e oferece sustento aos herbívoros, enquanto esses são caçados por predadores. Temos versões rochosas e/ou flamejantes de muitos animais de Arton, além de monstros fantásticos ligados ao fogo, como hidras, salamandras, gênios do fogo e dragões vermelhos. O pássaro fênix, extremamente raro em Arton, pode ser encontrado nesse Plano em grandes bandos — atraindo caçadores e aventureiros.

Pouquíssimas regiões podem ser habitadas por humanos, e mesmo nessas áreas (quase sempre montanhosas ou desérticas) a sobrevivência é dura. Água potável é um tesouro mais precioso que ouro e joias. A agricultura é impossível, pois a vegetação de silício local não serve para consumo humano, e plantas de outros Planos não crescem. Felizmente, alguns animais locais podem ser caçados ou criados para abate. Pode-se pensar que os habitantes de Pyra vivam em medo e desespero constantes, mas isso não é verdade. Thyatis é o patrono da ressurreição e da renovação, e uma característica de seus súditos é sua confiança na possibilidade de vitória e de um futuro melhor. Por piores que sejam as condições, em Pyra predomina o otimismo.

Sendo Thyatis o Deus da Ressurreição, o Plano de Pyra oferece uma estranha dádiva a seus habitantes: todo aquele que morre lá — seja um visitante ou um nativo — sempre volta a viver. A ressurreição em geral ocorre alguns dias depois da morte. Note, entretanto, que alguns tipos de morte não podem ser revertidos: alguém que caia em um oceano de lava vai queimar continuamente, e nunca poderá voltar a viver (a menos que seu corpo seja resgatado de alguma forma). Da mesma forma, mortes por fome, sede ou asfixia também não são revertidas, a menos que a vítima seja alimentada ou possa voltar a respirar. Infelizmente, muitos viajantes planares já descobriram (da pior maneira!) que morrer em Pyra não é uma boa ideia. Quando isso acontece, a vítima não pode mais abandonar o Plano.

Outra particularidade de Pyra é que esse Plano fica no futuro! Isso tem ligação com o fato de que Thyatis é também o Deus da Profecia, e seus clérigos têm visões do que está por vir.

Thyatis, na forma de uma majestosa e gigantesca fênix, habita a Montanha de Fogo — o maior vulcão de Pyra, no centro do Plano. Um castelo encravado na lateral do vulcão abriga uma raça de homens-pássaros que atuam como observadores dos Planos, registrando o futuro em seus pergaminhos e bibliotecas. Suspeita-se que esses servos sejam também encarregados de enviar visões e missões aos clérigos de Thyatis em Arton.

Pelágia

O Reino do Grande Oceano

O Plano de Oceano é uma infinita extensão de água salgada. Pouco acontece acima das ondas: dias e noites normais, com clima variável — do sol cáldo à tempestade bravia. Acima das ondas, é um mundo de pescadores, marujos e piratas. As terras emersas são raras, e nenhuma ilha é grande o bastante para abrigar um reino, apenas algumas vilas. Quase não há animais terrestres. Madeira e metal são raríssimos. Tipicamente, navios e outras estruturas são construídos com ossos, carapaças, couro e outros produtos animais. Ilhas artificiais, construídas por humanos e outros povos, são comuns. Algumas chegam a ser gigantescas, abrigando poderosas cidadelas. Também há rumores sobre cidades instaladas no dorso de monstros colossais — vivos, mortos ou adormecidos — que flutuam eternamente.

Abaixo da superfície, entretanto, encontramos a verdadeira riqueza do Grande Oceano. Ao contrário do que acontece nos mares de Arton, a luz do sol penetra generosa a grandes

profundidades. Na maioria das regiões, a água é cristalina, revelando paisagens de beleza incomparável. Florestas de algas avançam por centenas de quilômetros. Recifes formam montanhas e cordilheiras. Cardumes movem-se em sincronia perfeita, tão imensos que sua passagem pode levar dias.

Pelágia é o mundo das raças submarinas. Elas erguem impérios, demarcam territórios e vivem em guerras constantes. Nem só elfos-do-mar e sereias povoam Pelágia: também estranhos homens-peixe, homens-lagosta e outros, vivendo em tribos ou cidades isoladas. Embora não seja possível acender fogo e os metais sejam raros, Pelágia é rico em recursos naturais. Peixe e algas são o alimento mais comum. Coral e madrepérola são as mais populares matérias-primas. Roupas são confeccionadas a partir de couro de peixe ou seda de aranha-do-mar, enquanto que armas são feitas de ossos ou dentes de animais.

Pelágia também é um Plano repleto de perigos. Nereidas estão sempre à procura de vítimas para suas brincadeiras cruéis. Dragões marinhos acumulam tesouros em covis submersos. E os profundos abismos subaquáticos escondem horrores com tentáculos que poderiam esmagar um continente.

No centro de Pelágia está o Palácio de Coral, uma estrutura tão imensa que as maiores baleias podem atravessar suas menores salas. Ali vive o Grande Oceano, em sua galante forma élfica. É servido pelos anjos-do-mar — uma raça de grande beleza, formada por humanoides com asas que lembram nadadeiras multicoloridas. É muito raro encontrar um deles fora do Palácio.

Deathok

O Reino de Ragnar

Se existe um Reino que possa ser chamado de inferno, é o Plano de Ragnar. Toda e qualquer beleza parece ter sido expulsa. Montanhas pontiagudas lembram presas que tentam devorar o céu cinzento e sem sol. Florestas de árvores queimadas lutam para reviver até que sejam novamente violentadas pelo próximo incêndio. Desertos de rocha e ferro acolhem os esqueletos daqueles que ousam desafiar sua aridez. Rios vulcânicos trazem veneno das profundezas. O próprio ar queima nos pulmões.

E quem se surpreenderia ao saber que orcs, goblinoides, ogros e outros monstros apreciam esse mundo mais do que qualquer outro? Formando a maior parte da população nativa de Deathok, essas raças infestam cada montanha, vale ou caverna. Na verdade, grandes porções do reino ficam no subsolo e formam redes de cavernas, algumas do tamanho de continentes.

Exceto pelas bestas de carga e guerra usadas pelos humanoides, quase não há vida animal em Deathok. Nem mesmo outros monstros. Entre as poucas exceções estão gigantes de vários tipos vivendo em áreas isoladas, às vezes no comando de aldeias de ogros. Temos também uma grande quantidade de vermes e pestes, que prosperam na imundície.

Para humanos e outras raças civilizadas, viver em Deathok é um pesadelo constante. São caçados como animais, perseguidos por patrulhas humanoides que percorrem as áreas mais inacessíveis. Quando capturados com vida, são levados para trabalhar

como escravos ou servir de comida para os monstros. Os poucos que conseguem escapar vivem em pequenas comunidades escondidas, tentando localizar e acolher outros fugitivos. Humanos, elfos, anões, minotauros... Em Deathok, todos se consideram irmãos. Preconceito racial é um luxo ao qual não podem se dar.

Goblins, hobgoblins, bugbears, orcs e ogros formam nações próprias, sempre em guerra com as demais. Não praticam qualquer forma de agricultura, pecuária ou comércio: seu sustento vem unicamente de pilhagens, quando conquistam povos, tomam seus bens e escravizam ou devoram os sobreviventes.

Ragnar, na forma de um grande e feroz bugbear, vive em sua Cidadela da Morte — uma torre feita de armas e ossos de inimigos vencidos, que desaparece nos céus. Acampamentos com milhares de soldados se estendem por quilômetros à volta. Com o avanço da Aliança Negra sobre Arton, a Cidadela parece cada vez mais alta. Ragnar devora grandes banquetes de carne humana ou élfica, sua favorita, na companhia de seus servos (ocasionalmente incluindo alguns no cardápio).

Werra

O Reino de Keenn

As paisagens do Plano de Keenn exalam violência. As montanhas são íngremes, desafiando aqueles que ousam conquistá-las e punindo fracassos com a morte. As estradas são longas, acidentadas e rigorosas. As praias são rochosas, com ondas que quebrariam um homem ao meio. Os rios são rápidos, repletos de corredeiras e cascatas. Em Werra, durante o que se pode chamar de "bom tempo", o céu traz nuvens tempestuosas através das quais se consegue às vezes enxergar o céu e o sol vermelhos.

Não há nada fraco ou delicado. As árvores são grossas e fortes, jamais se curvando ao vento — mas às vezes quebrando-se, sob a força das borrascas constantes. Não há flores, exceto aquelas repletas de espinhos. Não há animais inofensivos: herbívoros e carnívoros são igualmente ferozes, atacando sem provocação. Mesmo animais pequenos não temem atacar seres maiores. Na verdade, "medo" parece ser uma emoção desconhecida.

Werra é habitado principalmente por raças violentas e guerreiras: humanos, anões, minotauros, trogloditas, ogros, orcs e goblinoides. No entanto, há poucos membros de raças diferentes vivendo juntos. Os nativos são os mais intolerantes que existem — pois, como se sabe, a intolerância é o alimento principal da guerra. Formando exércitos agrupados em cidadelas e fortalezas, os nativos não parecem encontrar outra forma de viver que não seja a luta. Cidades, nações e reinos são conquistados e pilhados. Povos são escravizados para oferecer força de trabalho. Minas são exploradas para fabricar armas. Monstros são domados como bestas de guerra.

Rege a lei do mais forte — mas os exércitos são mais fortes que os indivíduos. Os conflitos sempre envolvem grandes tropas, cobrindo o chão de cadáveres e tingindo os rios com sangue. Hordas de mortos-vivos se erguem nos campos de batalha para lutar outra vez. Os povos de Werra não são governados por reis, mas por generais.

Qual Foi a Rolagem de Hyninn?

Aparentemente, a estratégia de Hyninn para enganar Khalmyr e os demais é perfeita: em Ordine, o resultado mais provável sempre ocorre. Portanto, o melhor enganador *sempre* conseguirá engambelar suas vítimas. Mas, verificando as fichas dos deuses no suplemento *O Panteão*, pode-se notar que Khalmyr *conseguiria* notar a farsa, pois tem um modificador de perícia maior que o de Hyninn! Então como o Deus dos Ladrões triunfou?

Hyninn é uma divindade *dedicada* a enganar. Caso tentasse enganar Azgher ou Thyatis (deuses dedicados a enxergar a verdade) em Ordine, não conseguiria. Mas a função de Khalmyr é julgar, não vigiar ou investigar. Assim, o próprio poder do Deus da Justiça fez com que Hyninn enganasse-o.

Isso mostra que os deuses artonianos *não são* oniscientes. Mesmo com suas imensas habilidades (ou, em termos de regras, suas fichas poderosíssimas), são vítimas de paixões ainda maiores. Os deuses não são como os mortais, não têm total liberdade para moldar seu comportamento. Um mortal, mesmo muito brigão, pode aprender a controlar sua ira, respirar fundo e evitar uma luta. Keenn, o Deus da Guerra, nunca sequer *pensa* nisso. Ele não gosta de luta: ele *é* a luta.

Se você precisar quantificar as decisões dos deuses em números e rolagens, pense da seguinte forma: mesmo que o modificador de Intuição de um deus seja +50, seus bônus e penalidades também estarão na casa das dezenas. Acusar um bárbaro de covardia para provocá-lo a uma briga pode impor uma penalidade de -2 em seu teste de Vontade. O mesmo insulto para Keenn provocaria -30 de penalidade — ou muito mais.

Como disse Tanna-Toh: "...nós estamos para sempre presos em nossas celas de poder imensurável. Nunca poderemos mudar".

O Reino de Keenn tem uma ligação planar com o Reino de Khalmyr, uma região intermediária onde os mundos se cruzam — um lugar desolado, conhecido apenas como a Área de Batalha. Nada existe ali além de rochas e pedras. É permitido a viajantes entrar na área através de seus respectivos Planos e então retornar, mas não atravessar para o outro Plano. Khalmyr e Keenn comandam seus maiores exércitos um contra o outro há milênios, para tentar determinar quem é o verdadeiro Deus da Guerra. Até agora nada foi resolvido, e os conflitos continuam.

No centro de Werra, em sua Fortaleza da Fúria, o próprio Keenn comanda suas legiões. Sempre trajado em sua armadura, parece passar grande parte do tempo discutindo estratégias com seus generais, inspecionando suas tropas e armas ou apreiciando iguarias e escravas provenientes de povos conquistados.

De tempos em tempos, Werra sedia o Torneio do Deus Guerreiro, que reúne os maiores guerreiros do multiverso — vivos ou mortos. A maior parte dos competidores é composta por divindades menores de Arton. As lutas são até a morte. O campeão será desafiado pelo próprio Keenn, em sua forma de avatar: se vencer, de acordo com os regulamentos, o desafiante poderá tomar seu lugar como o novo Deus da Guerra.

Desnecessário dizer que, até hoje, ninguém nunca derrotou Keenn.

Chacina O Reino de Megalokk

Chacina é um reino de medo, fome, selvageria e luta pela sobrevivência. Os fracos são devorados pelos fortes, que por sua vez são devorados pelos mais fortes. Cada sombra esconde um predador faminto. Cada minuto de vida pode ser o último.

As paisagens de Chacina são desoladas. O sol é vermelho, assim como a lua e estrelas. Quase nenhuma vegetação cresce — apenas cactos, espinheiros e árvores negras retorcidas. O terreno é rochoso, com infinitas cordilheiras, grandes cavernas e vulcões. Os desertos são vastos, tão quentes que a água da chuva evapora antes de chegar ao solo — ou seja, nunca chove. As geleiras são cruéis. Os mares são ferventes, corrosivos ou venenosos. As tempestades são furiosas. E esqueletos fossilizados do tamanho de cidades oferecem mais pavor aos viajantes.

Chacina é uma terra onde apenas monstros sobrevivem. Dos kobolds rastejantes aos maiores dragões, existem em todos os tamanhos e formas. Gigantes combatem nas montanhas, arremessando pedras do tamanho de navios. Dinossauros herbívoros lutam pela pouca água e comida, enquanto evitam ser devorados pelos carnívoros. Hidras aguardam escondidas nos pântanos. Trolls aterrorizam florestas e cavernas. Dragões jovens são apanhados em teias de aranhas gigantes. Dragões antigos governam vastas extensões de território à volta de seus covis, reunindo fartos tesouros e formando grandes haréns de companheiras.

Quando se sentem cruéis, os deuses permitem que humanos e semihumanos venham para esse Plano depois de morrer. Esses infelizes vivem como nômades primitivos, sem construir cidades, pois essas jamais poderiam resistir à investida de tantos monstros. Abrigam-se em cavernas e acampamentos, e combatem as feras como podem, vivendo como homens das cavernas.

Megalokk, o Deus dos Monstros, vive na Montanha da Fúria — um vulcão ativo, cuja cratera é maior que o reino de Deheon. O vulcão fica no centro de um oceano de lava, infestado de dragões vermelhos. No interior da Montanha da Fúria, em uma rede de túneis e câmaras, vivem os servos pessoais de Megalokk: homens-lagarto, homens-escorpião, harpias, medusas e outras criaturas horríveis que Arton nunca conheceu.

O próprio Megalokk costuma ser encontrado em uma vasta câmara, imerso em um lago de lava. O deus tem muitas cabeças monstruosas, que mudam a todo momento. Quando deseja, pode abandonar essa forma colossal e usar um corpo menor, em geral um dragão, mantícara ou algum tipo grotesco de centauro.

Ordine

O Reino de Khalmyr

No Plano do Deus da Justiça, governa a ordem absoluta. Um simples vislumbre das paisagens de Ordine oferece ao visitante uma ideia de como a lei e a ordem são importantes. Os campos e florestas são limitados em formas geométricas perfeitas, como se fossem lavouras e jardins plantados pelo homem. Os rios correm em linha reta, como canais. Os lagos são perfeitamente redondos. As montanhas são cônicas. Até mesmo as nuvens parecem correr pelo céu em formas ordenadas.

Apenas quando aproximamos o olhar podemos notar irregularidades, e mesmo assim encontramos ordem escondida no caos. As árvores, embora pareçam normais, têm galhos (e folhas!) em números pares. Pedras e seixos lembram figuras geométricas. A margem desgastada de um rio, aparentemente irregular, mostra um desgaste idêntico na outra margem.

A vida animal local não é muito diferente daquela encontrada em Arton, exceto pela ausência de monstros ou animais gigantes. Herbívoros se alimentam de vegetação e servem de alimento aos carnívoros, seguindo a ordem natural das coisas. Os animais são simétricos — as manchas no lado esquerdo de um cavalo são idênticas às do lado direito.

O clima segue estações rígidas. A transição entre elas não é gradual: após o último dia de outono, sempre haverá neve na primeira manhã de inverno. Durante uma estação o clima será rigorosamente igual todos os dias. No verão, sempre há chuva forte das três às cinco da tarde, com precisão de segundos.

As leis da probabilidade funcionam de forma diferente. Quando a chance de que certo evento ocorra é maior do que a chance de que não ocorra, o evento *vai* ocorrer. Quando jogamos dois dados de seis faces, são maiores as chances de um resultado sete; ao jogar esses dados em Ordine, o resultado *sempre* será sete!

O mesmo vale para todas as possíveis variações da existência: todos vivem o mesmo número de anos, fazem tudo da forma mais provável. Não há espaço para sorte ou azar — em Ordine, um guerreiro superior *sempre* derrotará um adversário inferior, mesmo que ambos lutem todos os dias por mil anos. Tudo isso torna os nativos de Ordine todos muito parecidos e previsíveis. Encontramos vastos reinos humanos com cidades muito bem organizadas. Os anões preferem viver na superfície — construindo cidadelas em grandes montanhas. Ambas as raças entregam o governo de seus reinos aos clérigos e paladinos de Khalmyr.

No centro exato do Plano de Ordine está o Jardim dos Caminhos Bifurcados — um labirinto que só pode ser vencido por uma mente absolutamente lógica. Em seu interior encontramos o Tribunal de Khalmyr, onde o Deus da Justiça reside. É um castelo de torres perfeitas, sempre em número par, e com salões simétricos. O Tribunal original mede centenas de metros de altura, mas reproduções menores podem ser encontradas em outras regiões do Plano. O Deus da Justiça está presente em todas ao mesmo tempo, eternamente em sua armadura de batalha.

Estudiosos acreditam que Khalmyr e seus juízes decidem, nesses tribunais, o destino de todas as almas na Criação, escolhendo qual Plano vai acolher cada alma após sua morte. Além disso, também julgam crimes cometidos por divindades menores — e, às vezes, até por deuses maiores.





Parte 2

“Por Arton!”

Em cada extremo da cancha, sob o barulho da plateia e o dourado de Azgher, os dois cavaleiros talvez se olhassem. Ou talvez não. Dentro dos elmos, a visão era estreita, enxergava-se à frente, mas não para os lados, para cima ou para baixo. Ambos suavam cachoeiras, sob os quilos de metal e ornamentos. A primeira justa estava prestes a começar.

As lanças eram longas, muito mais longas do que lanças de combate. Quase quatro metros de comprimento, coloridas, ponta rombuda de torneio, feitas para quebrar ao impacto certo. As armaduras eram ainda mais pesadas que o normal, por beleza e proteção. O grande objetivo da justa era acertar o peito do oponente, tirá-lo da sela, e por isso a placa peitoral recebia ainda mais uma camada no lado esquerdo, onde se concentrava a maioria dos golpes.

Os escudos erguidos, os dois esperavam.

Os dois primeiros competidores seriam sir Peltas, o Cão que Cavalga, e sir Nathan Garret, da Ordem da Luz. Sir Peltas era alto e esguio, e vestia uma armadura simples — mas notável, adaptada a seu físico de homem-lobo. O elmo, sem nenhum enfeite de crista, era maravilhoso, adequado à cabeça lupina. Sir Nathan Garret portava com honra o brasão da Ordem da Luz no escudo, mas também trazia, na túnica, o símbolo de sua família — duas mãos agarradas, em cumprimento.

Um clérigo de Khalmyr fazia as últimas preces.

— Que o Deus da Justiça olhe a honra e a bravura de todos os que aqui competem, e que os cavaleiros deixem-no orgulhoso.

Um pombo branco foi solto e voou, e a justa havia começado.

Os dois cavalos partiram a galope. Os cavaleiros ergueram os escudos e as lanças, preparando o golpe e encaixando a grande haste de madeira onde deveria estar, em instantes, o tronco do oponente. Os corcéis se cruzaram, as duas lanças explodiram em furpas, suas pontas indo girar desordenadas pelo azul. A multidão urrou de prazer. A quebra de ambas as armas era espetacular: não havia augúrio melhor para um torneio do que iniciar com tal façanha.

Os dois trotaram para seus escudeiros, que lhes alcançaram lanças novas.

Embora houvesse pelo mundo vários tipos de regras, naquela justa vencia quem derrubava o oponente do cavalo. Era um esporte cordial, até onde podia ser cordial um esporte de guerra.

Mais uma vez os oponentes cavalgaram, as enormes patas dos corcéis levantando poeira e areia de fazer tossir. Sir Nathan galopava à velocidade máxima, mas Peltas segurou as rédeas, fazendo sua montaria começar vagarosa e ir ganhando velocidade ao longo da cancha. Nathan dobrou-se para frente, ergueu o escudo, todo curvado na direção do outro. Peltas, cada vez mais rápido, manteve-se ereto, a lança baixa. Nathan Garret agora era um borrão, e já quase podia sentir a ponta da haste tocando o adversário, e Peltas já galopava. No último instante, Peltas ergueu a ponta da lança, e fez um movimento minúsculo e ágil, tirando o tronco do caminho do outro. Sua própria arma acertou em cheio o peito de sir Garret, quebrando-se com grande estrondo. O cavaleiro da Luz pareceu saltar da sela, e caiu de costas na areia quente.

A multidão aplaudiu. O Cão que Cavalga vencera, e cumprimentava nobres e povo, galante.

A segunda justa não tardou. Sir Redlum, a Raposa de Deheon, que tinha esculpida sobre o elmo uma cabeça de raposa com olhos de rubi, enfrentou sir George Raymond, um homem magro de vestes espalhafatosas em roxo e vermelho. As lanças se quebraram seis vezes, numa demonstração extraordinária de habilidade, e por fim George Raymond foi ao chão. Seu oponente apeou e ajudou-o a se levantar, cumprimentando-o com uma saudação respeitosa.

Darien olhava tudo aquilo meio embasbacado.

— Repita o que eu tenho que fazer — disse.

— Por enquanto, você é um inútil — respondeu Orion. — Mas isso não importa, porque toda esta demonstração é inútil.

Os dois mal viam a justa, estavam em uma posição lateral, num pavilhão apertado da Ordem da Luz. Como sempre, Orion recusara coisa melhor.

— Você não tem uma túnica colorida, ou um símbolo ber-rante, como esses sujeitos todos? — disse Darien.

— Não.

— Ainda bem. Sir.

Não se passara um dia desde que Darien fora solto. Ele ainda não estava acostumado com o sol de novo, e não vira Vincent, nem sabia de sua sagração. Pensava, a todo momento, em fugir. Já percebera alguns cavalos que pareciam bem velozes, e muito fáceis de roubar.

— O que eu faço, então? — perguntou de novo.

— Você não sabe ajustar uma armadura, polir uma cota de malha, e nem fazer nada. Alcance-me a minha lança quando eu mandar. Por enquanto, só isso.

— Posso tratar do cavalo.

— Não!

Darien pensou que Orion Drake tinha um ciúme muito estranho de seu cavalo, e que Bandido era um ótimo nome, embora esquisito para um cavaleiro da Luz.

— Bandido é perigoso — disse Orion.

— Todos são — riu o garoto, mas levou um tapa na cabeça, com manopla.

Mais dois cavaleiros garbosos se enfrentaram. Sir Warren o Barba-de-Ferro, um homem tão largo quanto era alto, pernas, braços, tronco e pescoço como barris, contra sir Robert Guarnere, que ria o tempo todo, e incitava a multidão com gestos festivos. Enquanto os dois cavalgavam, e quebravam lança após lança, Guarnere não parou de rir um momento. Na quarta vez em que se cruzaram, sir Warren já estava desconcertado, e demorou demais para se mover. Nem mesmo todo o seu peso manteve-o na sela, e ele fez um estrondo terrível ao cair na areia. Sir Robert Guarnere fez sua montaria empinar as patas, relinchar como se estivesse rindo.

E as justas prosseguiram. Uma quantidade imensa de cavaleiros havia se inscrito. Orion via que alguns escudeiros haviam sido sagrados às pressas para que pudessem competir, e caíam como folhas no outono. E, finalmente, na décima justa, um homem voou da sela, caiu sobre a cerca da cancha, e ouviu-se som de ossos quebrando. A plebe tapou os olhos e chegou mais perto, pois os braços e pernas do cavaleiro exibiam ângulos criativos.

— Clérigo! — gritou alguém.

De pronto, estavam lá dois clérigos curandeiros, que honravam o Panteão como um todo. Pela graça dos deuses, o cavaleiro viveu.

— Desta vez demorou — disse Orion.

— É comum haver ferimentos assim? — Darien, de alguma forma, esperava que a corte fosse um pouco menos sangrenta.

— Muito. Os competidores quebram ossos, ficam aleijados. Morrem o tempo todo.

— Então por que continuam fazendo isso?

Orion apenas olhou-o. Não disse palavra, mas fez com que a cabeça de Darien trabalhasse.

— Porque são tolos em busca de glória? Sir?

— Exatamente.

As lanças continuavam explodindo contra os escudos. Sir Mark Sander, da Ordem da Luz, enfrentou sir Isaak Branche, um dos azedos convidados vindos de Portsmouth. Isaak Branche era esquálido, desajeitado e brigava o tempo todo com seu cavalo. No entanto, milagrosamente derrubou sir Mark, sem ao menos quebrar a lança, com um mero toque. Sir Mark Sander era um grande amigo e assecla de Justin Gherald, e sua derrota traria muita boa vontade e acordos com Portsmouth. Ele parecia já estar contando o dinheiro.

Surgiu sir Shamus, vindo de Wynlla, o Reino da Magia, e sussurrava-se que era um praticante menor das artes arcanas. Fosse ou não verdade, o cavalo de seu oponente escorregou em algo invisível, bem a tempo de Shamus derrubá-lo.

O povo aplaudia, os nobres entusiasmavam-se, bebiam e comiam. Havia donzelas suspirando, flores e Tibares trocando de mãos. Entrou na cancha sir Reuben de Tollon, o elmo com uma crista em forma de machado, o aço da armadura com um toque de verde.

E, do outro lado, Vincent.

— Vista-me de elfa e me jogue aos minotauros — disse Darien, boca aberta. — Já vi tudo.

Vincent sorria e acenava para a multidão.

• • • • •

Vincent tocou de forma imperceptível os lados de seu cavalo, e o animal curvou-se sobre uma pata, como em saudação. Ele próprio fez uma mesura ao rei e ao Alto Comandante. Colocou o elmo, prateado e decorado com asas de bronze, e cumprimentou o adversário com a lança.

Depois da justa, chamaram-no de "Jovem Ciclone", porque Vincent era devastador. Cruzou com sir Reuben e defletiu o golpe do oponente com seu escudo. Enquanto isso, encaixou a própria lança com perfeição, quebrando-a em explosão, faiscando fúrpas. E, mais impressionante, o cavaleiro mais velho já caía, quando Vincent agarrou-o pela túnica, ajudou-o a se equilibrar e prosseguiu a justa. A multidão soltou um longo murmúrio de assombro. Cavalgaram de novo. Sir Reuben não quebrou a lança, porque não tocou em Vincent. O jovem, por sua vez, estilhou o escudo do oponente no segundo embate, e por fim mandou-o para a areia no terceiro. Todo perfeição galante, Vincent cumprimentou os nobres e a plebe, e retirou-se, a montaria de cabeça erguida.

— Ele não sabe fazer isso — disse Darien.

As justas seguiram.

E, por fim, Orion foi à cancha. Sua armadura de torneio não é mais do que a mesma armadura de guerra, apenas consertada. É a mesma armadura que um cavaleiro novato receberia da Ordem da Luz, se não pudesse pagar nada melhor. Orion não imprimou a plateia, e não era favorito, porque era sisudo, e graça e notável por tão comum. Seu oponente, sir Christopher Zetull, ostentava com orgulho o laranja da família, o brasão das Albas e o elmo magnífico, na forma de cabeça de alce. Entregou uma rosa branca a uma aristocrata jovem e bela, que se desfez em um acesso de risinhos, e postou-se no seu extremo da cancha.

— Por Khalmir, por Valkaria e por Deheon — recitou, e jogou o elmo.

Cavalgaram. Bandido cruzou a distância em um momento, e Orion encaixou a lança no peito do outro, derrubando-o. Então se emborou.

A plateia deu uns vivas mortíferos.

— Você é bom — disse Darien.

— Cale a boca — disse Orion.

O Mundo Antes

Logo antes de *O crânio e o corvo*, Arton é um mundo mergulhado em grandes problemas e tragédias — mas a situação não é tão grave quanto viria a ficar.

A Aliança Negra já é uma ameaça reconhecida, e todos os governantes do Reinado (especialmente o regente de Tyrondir, o Reino da Fronteira) temem o dia em que Thwor Ironfist decida avançar além da cidade-fortaleza de Khalifor. Szzaas, o Deus da Traição, já retornou ao Panteão. Já houve a ascensão e queda do Paladino de Arton e toda a saga de *Holy Avenger*. Acima de tudo, Arton já conhece seu maior inimigo — a Tormenta, que atacou pela primeira vez no final de *O inimigo do mundo*.

O Reinado é unificado, não há sequer sombra de Guerras Táuricas ou divisão política. Thormy é o Rei-Imperador, e seu principal rival é o Príncipe Mitkov Yudennach, regente de Yuden. Em resumo, pode-se dizer que, em 1403, o mundo é como os leitores mais antigos conheceram-no, com um pequeno punhado de atualizações importantes.

1403 é a época em que o conhecimento sobre a Tormenta está se expandindo. Estudiosos, aventureiros e regentes estão começando a saber mais sobre a Tempestade Rubra. Há poucos anos, a única área de Tormenta numa região civilizada ficava na ilha de Tamu-ra, e todos os relatos sobre a invasão eram os delírios dos sobreviventes e refugiados. Mas então surgiu a área de Tormenta de Trebuck, em pleno Reinado. Isso levou à formação do Exército do Reinado e à ascensão de Lady Shivar Sharpblade, rainha de Trebuck, como uma das principais líderes artonianas. Shivar levou o Exército do Reinado a um ataque contra a Tormenta em seu reino, mas foi derrotada. Durante a batalha, conheceu-se o primeiro Lorde da Tormenta, Garzvalith. Mais tarde, surgiu a área de Tormenta de Zakharov,

governada por Aharadak, o Devorador. Esse foco de invasão levou a conhecimentos mais aprofundados sobre o inimigo, pois Aharadak estuda e interage com os artonianos. A Companhia Rubra, uma equipe de exploradores da Tormenta épica, invadiu a área de Zakharov e foi derrotada. Algumas pessoas já conhecem a palavra "lefeu" — as criaturas antes chamadas de "demônios da Tormenta".

No terreno político, o Reinado vive sob tensão, mas poucas pessoas realmente acham que uma guerra pode estourar. Deheon e Yuden são reinos rivais, e houve um conflito diplomático quando o casamento da herdeira de Deheon com Mitkov foi cancelado (pela fuga da noiva). O condado de Portsmouth separou-se de Bielefeld em uma sangrenta guerra civil, tornando-se um reino independente. Felizmente, o conflito não se espalhou ao resto do mundo. Na verdade, Bielefeld não é considerado um reino especialmente importante — apenas nos anos seguintes seus nativos iriam decidir boa parte do destino de Arton.

Khalmir lidera o Panteão. Mestre Arsenal está ativo e ainda não tentou completar seu plano-mestre. Valkaria já foi libertada, mas Tillian ainda é um mendigo louco, e quase ninguém jamais ouviu falar no "Terceiro" — quaisquer menções ao seu verdadeiro nome, Kallyadranoch, são desconhecidas.

Obviamente, Crânio Negro está na ativa. É um caçador de recompensas temido e um dos principais criminosos do continente, tendo se aliado aos lefeu e traído sua realidade. Ninguém conhece seu verdadeiro nome ou rosto.

O crânio e o corvo, de muitas formas, marca a mudança de Arton. Ao longo da narrativa, o mundo deixa de ser aquele velho conhecido dos leitores antigos e torna-se mais ameaçador, mais perigoso, mais cheio de escuridão e corrupção. Durante a história, ocorre o primeiro uso de simbioses em larga escala, e todo o Reinado se desestabiliza na luta contra os lefeu. Mas ninguém ainda tem ideia de quanto as coisas iriam piorar.

Sangue e Juventude

O Bando do Dente Quebrado, um grupo de bandoleiros muito jovens, liderados por Darien e Vincent, espanta suas próximas vítimas em uma ravina, na **União Púrpura**. Os alvos são um grupo de cavaleiros da **Ordem da Luz** em patrulha. Vincent está preocupado com uma "picada de inseto venenoso, ou planta, ou outra coisa qualquer" que sofreu recentemente, causando uma doença estranha. Darien quer atacar vítimas ricas justamente para pagar um xamã e curá-lo. O ataque é um fracasso: todos os bandoleiros são mortos, com exceção dos dois líderes. Contudo, durante a luta, Vincent demonstra estar infectado por um **simbionte** — salva a vida de Darien usando os poderes da coisa e mata todos os cavaleiros, exceto pelo líder, um cavaleiro corrupto chamado sir Justin Gherald. Secretamente, sir Justin também possui um simbionte, e lentamente enlouquece por sua influência. Considera Vincent "abençoado" e decide poupá-lo. Tanto Vincent quanto Darien não parecem nativos da União Púrpura. Por isso Justin também poupa Darien, levando-o como prisioneiro. Para eliminar testemunhas, o cavaleiro massacra todos os escudeiros e servos que acompanhavam-no.

Longe dali, no reino de **Treback**, o cavaleiro da Luz chamado **sir Orion Drake** trabalha incógnito como um mero cavaleiro no **forte Arantar**. Está numa jornada, acompanhado pelo anão **Ingram Brassbones** e pelo **druida centauro** chamado **Trebane**. Em meio a uma tempestade, um estranho bate às portas do forte, pedindo que o deixem entrar — é **Ashlen Ironsmith**. Admitido dentro do forte, ele revela que está sendo perseguido pelo caçador de recompensas **Crânio Negro**. Ouvindo isso, Orion toma o controle do forte e prepara todos para o ataque do caçador. Logo **Crânio Negro** chega, acompanhado por bárbaros da União Púrpura infectados por simbioses. Orion e seus companheiros enfrentam-nos. Ingram usa suas armas de pólvora; Trebane, seus poderes de druida. Usando uma armadilha (**barris de pólvora** explodindo sob as chamas da magia do centauro), os heróis conseguem fugir de **Crânio Negro**. Na verdade, o caçador morre, mas logo volta à vida. Os três companheiros, junto com Ashlen e os homens do forte, escapam por uma passagem secreta.

Orion exige explicações de Ashlen. Ele revela que sua família foi morta por **Crânio Negro**, e que vem fugindo desde então. Não menciona seu antigo grupo (o Esquadrão do Inferno), a perseguição ao albino ou os anos que passou em treinamento: após voltar a sua família, Ashlen esteve perdido e sem rumo, bebendo todas as noites. Foi encontrado pela mulher conhecida apenas como "a Malabarista", membro de uma **guil-da** que treina pessoas aparentemente inofensivas como espões, infiltradores e **escapistas**. Orion decide ajudar Ashlen.

Em outra parte, a **clériga de Keenn** chamada **Vanessa Drake** está em uma taverna, atraindo atenção por sua gravidez avançada. É acompanhada por um mago, membro de uma **guil-da de teleportadores** que leva-a em viagem. Durante a noite, Vanessa é atacada por um grupo de **clérigas de Lena radicais**, acompanhadas por um paladino da Deusa da Vida, que desejam impedir que uma devota de Keenn tenha um filho e crie-o sob os preceitos do Deus da Guerra. Paralisada pelos preparados alquímicos das clérigas, Vanessa é forçada e engolir uma pasta que vai forçar o parto. É salva por outro cliente da taverna: o **Doutor Zebediah Nash**, que vinha observando-a. Eles acabam forçando os devotos de Lena a trair seus dogmas e cair em desgraça. Vanessa mata o mago que acompanhava-a, por ter se recusado a ajudá-la. Nash é um **médico de Salistick**, e trata de Vanessa, impedindo o parto prematuro. Vanessa conta a Nash que está atrás de **sir Orion Drake**, seu marido, que por sua vez saiu atrás de seu próprio pai, um criminoso há muito desaparecido. Tentando escapar de algo que não revela, o médico decide acompanhá-la.

Emergindo da passagem secreta, Orion, Ingram, Trebane, Ashlen e os soldados rumam ao **Exército do Reinado**. A última pista que Orion tem sobre seu pai, o **Cavaleiro Risonho**, diz que ele passou pelo imenso acampamento do Exército. Mas, liderado pelo general **Thomas Yerik** (infectado por um simbiote que corrói sua sanidade), o Exército do Reinado está à beira de desmoronar. Sua líder, **Lady Shivar Sharpblade**, está ausente há meses, e o general aos poucos põe tudo a perder. Quando os heróis chegam ao Exército, Ashlen é preso sob alegações de que é procurado pela morte

de sua família. Os soldados são acolhidos. Orion, Ingram e Trebane tornam-se "prisioneiros em algemas de ouro", tratados como convidados mas impossibilitados de sair. Trebane sente "algo ruim" no general Yerik. Orion decide "resolver" a situação do Exército.

Preso, Ashlen é abordado por **Zara Lysande**, uma estranha garota que está refugiada no acampamento. Zara surge na tenda de Orion, afirmando que vai ajudá-lo durante o **julgamento** de Ashlen. No julgamento presidido por Thomas Yerik, todos fazem o que podem, mas Ashlen é considerado culpado. Zara tenta empenhar a honra da família Lysande na defesa do acusado. É levada como prisioneira, maculando todos os Lysande. Zara e Orion notam que o general Yerik não quer executar Ashlen imediatamente, mas mantê-lo preso.

Crânio Negro chega ao acampamento à noite. Thomas Yerik prostra-se, mostrando ser seu servo. O caçador está atrás de Ashlen. A vigilância ao redor dos prisioneiros triplica, mas Ashlen consegue escapar de sua cela e soltar Zara. Trebane nota a presença da **corrupção da Tormenta**, e Orion lidera a parte ainda não corrompida do Exército do Reinado contra aqueles leais a Thomas Yerik. Ocorre um grande combate, e Trebane mata o general corrompido. Em meio ao caos da batalha, Orion nota a magia de sua esposa, e vai até ela. Ambos acabam se separando do resto dos combatentes, pois Vanessa vai dar à luz naquele momento. O **parto** ocorre, com muito risco para a mãe e a criança, mas ambas triunfam. Em meio ao combate, **Crânio Negro** surge com **Andaluzia** e captura Ashlen, levando-o embora. **Lady Shivar Sharpblade** volta ao Exército do Reinado para encontrá-lo no caos da luta interna. Toma o comando, garantindo a vitória.

Pela manhã, enquanto os soldados corrompidos pela Tormenta são executados e a ordem volta ao Exército, Shivar reúne-se com Orion e Vanessa. Revela que passou os últimos meses em missões diplomáticas sem muito sucesso — ameaçados pela Tormenta e outros perigos, os reinos individuais arranjam desculpas para chamar seus homens de volta, desmoronando o Exército do Reinado. Nash estuda os simbioses extraídos dos inimigos mortos. Finalmente surge a razão pela qual o Cavaleiro Risonho estivera no Exército: deixou o belíssimo cavalo **Bandido** como um presente para seu filho, junto com uma carta mencionando Nimb, o Deus do Caos. Através de pergaminhos encontrados com o general traidor, descobre-se que **Crânio Negro** tem um enorme contingente de guerreiros na União Púrpura, e planeja marchar contra Treback.

Vanessa convence Orion a deixar a busca pelo Cavaleiro Risonho, acompanhando-a de volta a Bielefeld, para que ambos criem seu filho. Orion diz que falará com o Alto Comandante da Ordem da Luz, para que o reino envie tropas em auxílio a Treback. Ingram decide tomar a busca do Cavaleiro Risonho para si. Para a surpresa de todos, o Doutor Nash declara que vai acompanhá-lo, por razões pessoais, que não revela a ninguém. Trebane e Zara acompanham Orion, Vanessa e o bebê.

Crânio Negro entra na **área de Tormenta** de Treback. Falando com o **Lorde da Tormenta** conhecido como **Gatzvalith**, diz que vai atacar Treback — mas é mentira.

Darien

“Como você está? Pode lutar direito ou vai ficar treinando todo, como uma virgem?”

Darien é um bandoleiro sem qualquer importância, com dezesseis ou dezessete anos, que vive em meio a fugas e roubos na União Púrpura. As únicas coisas notáveis a seu respeito são sua capacidade de luta (irrisória, mas acima da média para um garoto sem treinamento formal), sua esperteza (ainda que seja muito menor do que ele mesmo julga) e sua aparência. Darien é alto e magro, um pouco desengonçado por ser tão jovem. Tem boca enorme, sempre em um sorriso debochado, cabelos castanhos escuros desleixados e olhos verdes. Além de ser bonito, Darien destaca-se porque sua etnia é incomum na União Púrpura. Provavelmente foi abandonado por alguma família de Bielefeld, o reino vizinho, ou então é filho de uma vítima de bárbaros e bandidos.

Criou-se em meio ao crime junto com seu melhor amigo, Vincent. Ambos lideram o Bando do Dente Quebrado, um ajuntamento irregular de garotos que, como eles, sobrevivem de roubos.

Debochado, malandro e confiante demais, Darien tem poucas qualidades. Uma delas é a lealdade por Vincent. A outra é o fiapo de consciência que ainda lhe resta. Darien já matou, mas nunca sequer pensou em executar uma vítima indefesa, em torturar ou em tomar garotas à força. Rouba constantemente, mas prefere não vitimar pessoas aparentemente “boas” (que não sejam outros fora da lei, chefes bárbaros, etc.). Noites em viagem (especialmente quando se rendem sem luta) são algumas de suas vítimas favoritas.

Não há muita coisa positiva a ser dita sobre Darien. É um jovem bandido e mau caráter — mas pode ter redenção.

Darien: humano, Ladino 2/Swashbuckler 1, CN; ND 3; Médio, desl. 9m; PV 25; CA 18 (+1 nível, +3 Des, +3 autoconfiança, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: espada longa +4 (1d8+3, 19-20); à distância: adaga +5 (1d4+3, 19-20); hab. ataque furtivo +1d6, autoconfiança, encontrar armadilhas, evasão, rolamento defensivo; Fort +3, Ref +8, Von +0; For 14, Des 17, Con 14, Int 13, Sab 9, Car 16.

Perícias & Talentos: Acrobacia +9, Atletismo +8, Cavalgar +9, Enganação +9, Furtividade +9, Iniciativa +9, Intimidação +9, Ladinagem +9, Obter Informação +9, Percepção +5, Sobrevivência +5; Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Tolerância.

Equipamento: adaga, espada longa.

Vincent

“Darien, seu idiota!”

Mais um bandido juvenil com pouca coisa que o torne especial, Vincent é o companheiro de Darien na vida de crimes e no comando do Bando do Dente Quebrado. É mais prudente e controlado que o amigo, hesitando ao atacar alvos poderosos demais e preocupando-se com a sobrevivência e o dia seguinte. Contudo, ainda é um fora da lei e um garoto metido — apenas não tanto quanto o outro.

Vincent possui grande beleza: alto, robusto, tem olhos azuis brilhantes e cabelos loiros cacheados (que até chega a lavar de vez em quando). Destaca-se na União Púrpura, já que dificilmente as etnias da região produziram essas características. É vaidoso e está acostumado a conquistar o coração de garotas, mas não é arrogante. A dor de cabeça representada por Darien faz com que se preocupe constantemente.

Vincent também esconde algo mais sinistro: está infectado por um simbiote. Não sabe o que vem a ser a coisa, julgando ter sido mordido por um inseto ou tido contato com uma planta venenosa qualquer. Vem tendo tremores, febre e pedaços de carapaça sobre a pele (considerados “irritações” por ele e por Darien). No início da narrativa, ainda não começou a enlouquecer e não demonstrou qualquer poder ligado ao simbiote — mas isso ocorre assim que precisa salvar a vida de seu amigo.

Vincent: humano, Ladino 1/Guerreiro 2, CN; ND 3; Médio, desl. 9m; PV 31; CA 25 (+1 nível, +3 Des, +10 armadura, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: espada longa +7 (1d8+5, 19-20) ou ferrão +6 (1d8+5, x3); à distância: adaga +5 (1d4+5, 19-20); hab. ataque furtivo +1d6, encontrar armadilhas, redução de dano 5/mágica; Fort +4, Ref +5, Von +1; For 18, Des 15, Con 16, Int 13, Sab 11, Car 14.

Perícias & Talentos: Acrobacia +8, Atletismo +10, Cavalgar +8, Enganação +8, Furtividade +8, Iniciativa +8, Intimidação +8, Ladinagem +8, Obter Informação +8, Percepção +6, Sobrevivência +6; Atraente, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Saque Rápido.

Equipamento: adaga, bioarmadura, espada longa.

União Púrpura

Os Reinos Menores

Formada por uma série de pequenos reinos independentes, a União Púrpura é a evolução natural das antigas tribos bárbaras que já habitavam o continente antes da chegada dos exilados do sul. O reino é governado por um conselho de tribos presidido por um grande chefe. As tribos, "nações" e reinos que compõem a União Púrpura conservam sua independência e autonomia. Cada regente ou chefe tribal é integrante do Conselho (ou indica outra pessoa para tomar seu lugar), e todos têm igual poder de decisão nos assuntos que afetam o conjunto. O chefe Guryann representa a União Púrpura perante o Reinado, mas (mesmo que seja tratado assim pelos regentes "civilizados"), *não* é um rei. Não tem os direitos e deveres de um rei e nem autoridade absoluta.

A União Púrpura não possui nobres descendentes do grande êxodo de Lamnor. Em muitos outros locais, seus nativos são considerados bárbaros — mesmo que haja pouca base para essa opinião. Com etnias variadas e bem diferentes daquelas de outros reinos (em geral têm pele escura), os habitantes da União Púrpura muitas vezes sofrem preconceito nas terras "civilizadas". Isso pode variar de tratamento mal-educado até, em casos extremos, violência. Mesmo assim, não há preconceito institucionalizado em nenhum reino.

Características: florestas entrecortadas por colinas e platôs.

Clima: temperado.

Cidades de destaque: Grael (capital), Galleann, Ghord.

População: humanos (97%), halflings (1%), outros (2%).

Divindades principais: Allihanna, Khalmyr, Megalokk.

Regente: nenhum.

Ordem da Luz

Fundada por Arthur Donovan II, um clérigo de Khalmyr, e sediada no reino de Bielefeld, a Ordem da Luz é uma das organizações mais respeitadas pelo povo do continente, composta por cavaleiros da mais alta estirpe. Embora existam alguns poucos cavaleiros de origem camponesa, a maioria provém de famílias nobres. Costuma-se dizer na alta sociedade de Bielefeld: "uma família não é realmente nobre se não contar com pelo menos um cavaleiro da Luz". A cidade que abriga o Castelo da Luz, sede da Ordem, é Norm — um lugar de muita beleza, prestígio e ouro.

Infelizmente, esse prestígio começou a perverter o propósito da Ordem da Luz. Mais e mais nobres começaram a ver a Ordem como símbolo de status, descartando os preceitos de honra, bondade, coragem e devoção em nome de arrogância, riqueza e fama. Quando os primeiros nobres deslumbrados entraram, possibilitaram a entrada de outros, e assim por diante. Muitas vezes, os testes de seleção não são tão severos com filhos de famílias importantes, e crimes e desvios de conduta são convenientemente ignorados.

Exceto por esses casos, a seleção é muito rígida, e exige dos candidatos uma série de duros testes. O candidato começa como escudeiro, aos dez anos. Após os testes, o escudeiro deve acompanhar um cavaleiro, até que seu treinamento seja considerado completo (um período que pode demorar até dez anos) e ele seja levado a Norm e sagrado cavaleiro pelo Alto Comandante. Cavaleiros normais podem sagrar escudeiros, mas isso ocorre principalmente em situações de combate e outras emergências. Um cavaleiro que sagra um escudeiro sem a presença do Alto Comandante empenha sua honra e posição na conduta do novo cavaleiro, e pode ser considerado culpado por quaisquer crimes ou desvios de seu pupilo. Candidatos a cavaleiros acima dos trinta anos são aceitos apenas se forem capazes de derrotar um cavaleiro em combate corporal não-letal — mas, de novo, já houve casos de nobres mais velhos ignorando essa norma.

A Ordem da Luz é liderada pelo Alto Comandante — atualmente, Alenn Toren Greenfeld. Nativo da União Púrpura, Alenn Toren talvez seja o melhor cavaleiro que a Ordem já possuiu, mas sua etnia, nacionalidade e falta de sangue nobre atraem muito preconceito. Cabem a ele todas as decisões finais (políticas, militares e de justiça), mas sua posição está embasada no apoio dos demais cavaleiros. Um Alto Comandante odiado pelo restante da Ordem não é nada, e um líder que se mostrasse desonrado seria logo levado a julgamento e derrubado. Abaixo do Alto Comandante está a Trindade: três cavaleiros de grande influência que têm por dever encaminhar e debater as sugestões do Círculo junto ao Alto Comandante. As medidas são aprovadas apenas quando há consenso entre as partes. Alenn Toren não conta com o apoio da Trindade atualmente. Seus membros (Culoch Garoon, Estold Hergh e Vizzall Denant) estão mais preocupados com posição social, riqueza e "pureza" na Ordem do que com honra ou justiça. Abaixo da Trindade, há o Círculo, um grupo de cem cavaleiros que apresentam medidas para melhorar o desempenho da Ordem. Eles se reúnem periodicamente no Castelo da Luz, e lá discutem os rumos a serem tomados. Os Comandantes vêm abaixo do Círculo, sendo responsáveis pela defesa e cuidado dos quatro setores do reino de Bielefeld: norte, sul, central e oeste (não há um Comandante para o setor leste, pois é onde fica a sede). Os Comandantes são indicados pelo Círculo e aprovados pelo Alto Comandante e a Trindade. Permanecem no cargo até o fim da vida. Não há organização formal além dessa estrutura entre os cavaleiros da Luz. Todos devem obediência a seus superiores, mas agem de forma independente.

Existem alguns pontos de orgulho curiosos na Ordem da Luz. O primeiro são os cavalos. Todos os cavaleiros devem ser exímios na sela, e existe certa competição sobre quem possui os melhores corcéis. Outro são as barbas. Segundo a tradição, todo cavaleiro da Luz deve ter uma barba cheia e bem cuidada. Alguns fazem troça dessa vaidade, mas muitos cavaleiros levam isso mais a sério que sua própria honra!

Os cavaleiros da Luz seguem algumas regras simples mas rígidas, baseadas na Norma utilizada pelos Cavaleiros de Khalmyr. Em suma, um cavaleiro da Luz não deve desobedecer às ordens de um superior, jamais deve ignorar um pedido de socorro, não pode usar itens de magia arcana e jamais deve ser ressuscitado. Além disso, regras gerais de honra (não faltar com

A palavra, portar-se com dignidade, não usar de táticas traiçoeiras, justiça (ajudar os mais fracos, não permitir que crimes fiquem impunes, combater o mal) e devoção (servir a Bielefeld, seguir os preceitos de Khalmyr) são fundamentais. Um cavaleiro da Luz tem o direito de ser julgado por um tribunal de seus semelhantes, e o Círculo, a Trindade e o Alto Comandante analisam acusações dúbias e casos incertos de quebra das regras (como um cavaleiro aliado a um reino rival, ou usando métodos cruéis ou questionáveis). Quando um cavaleiro é considerado culpado, a pena varia muito. Em geral envolve expulsão da Ordem e/ou perda de títulos e terras, além de confinamento. Cair em desgraça dessa forma é uma tragédia tanto para cavaleiros honrados quanto para aqueles que só desejam status.

Apesar de seu prestígio e tradição, a Ordem da Luz não é vista atualmente como uma das forças mais importantes de Bielefeld, muito envolvida com seus próprios jogos e problemas internos. Isto está para mudar.

Cavaleiro da Luz

A Ordem da Luz é formada em sua maioria por clérigos, guerreiros e paladinos, mas não é proibida a personagens de outras classes, desde que esses sigam seus preceitos. Com base na cidade de Norm, em Bielefeld, esses bravos heróis levam a justiça aonde quer que seja necessária, e mantêm os ideais de seu fundador, Arthur Donovan II.

Embora em tempos recentes inúmeras circunstâncias tenham contribuído para que o objetivo da organização e a conduta de seus membros fossem cada vez mais descurados, os cavaleiros da Luz continuam sendo respeitados e idolatrados por muitos, graças à sua história de honra e glória.

Nem todos os membros da Ordem da Luz adotam esta classe de prestígio. No entanto, os líderes e oficiais mais graduados possuem pelo menos alguns níveis.

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro da Luz, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Bônus base de ataque:** +5.
- **Perícias:** treinado em Cavalgar, Conhecimento (nobreza) e Diplomacia.
- **Talentos:** Combate Montado, Foco em Armadura (pesada).
- **Tendência:** qualquer Leal.
- **Especial:** deve integrar a Ordem de Luz e seguir as obrigações e restrições de Khalmyr — jamais desobedecer às ordens de um superior, jamais ignorar um pedido de socorro e jamais utilizar itens mágicos arcanos.

Cavaleiro da Luz

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Ataque subjugante 1/dia, etiqueta, montaria especial
2º	+2	Alcunha
3º	+3	Ataque subjugante 2/dia, estandarte
4º	+4	Força da honra
5º	+5	Ataque subjugante 3/dia, chamado às armas
6º	+6	Estandarte
7º	+7	Ataque subjugante 4/dia
8º	+8	Poder da honra
9º	+9	Ataque subjugante 5/dia, estandarte
10º	+10	Armadura da integridade



Características de Classe

Pontos de Vida: um cavaleiro da Luz recebe 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Ataque Subjugante: o poderio e tradição da Ordem da Luz são materializados na espada do cavaleiro. Uma vez por dia, você pode subjugar uma criatura através de um ataque corpo-a-corpo. Se você acertar o ataque, a criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 10 + seu nível de classe + mod. Car) ou ficará subjugada (incapaz de realizar ações, -4 na CA) por uma rodada. No 3º nível, e a cada dois níveis seguintes, você recebe um uso diário adicional.

Etiqueta: nos últimos anos, a política se tornou uma das forças motrizes da Ordem da Luz. Atualmente, alguns cavaleiros passam mais tempo nos salões de baile do que nos pátios de treinamento... Você soma seu nível de classe em seus testes de Conhecimento (nobreza). Além disso, uma vez por dia você pode repetir um teste de Diplomacia que tenha acabado de fazer. Você deve aceitar o novo resultado, mesmo que seja pior que o original.

Montaria Especial: um cavaleiro não é nada sem seu corcel. No 1º nível, você recebe uma montaria especial, que funciona exatamente como a habilidade de classe montaria sagrada do paladino. Caso você possua níveis de paladino, os níveis de cavaleiro da Luz se acumulam para determinar as características de sua montaria especial.

Alcunha: a maioria dos cavaleiros é conhecida por alguma alcunha ou apelido — como “o Jovem Ciclone”, “o Cavaleiro da Nuvem Negra” ou “o Paquiderme Galante”. Uma vez por dia, como uma ação padrão, você pode se apresentar com esta alcunha para gerar um efeito de *hipnotismo*, *medo* ou *sugestão*. A CD é 10 + seu nível de classe + mod. Car.

Estandarte: ao angariar renome e poder, um cavaleiro da Luz recebe o direito de usar um estandarte com um brasão. A partir do 3º nível, você e todos os aliados a até 9m recebem um ponto de ação no início de cada combate. Caso não seja usado até o final do combate, este ponto de ação é perdido. No 6º nível, o estandarte atrai devoção. Você recebe o talento Liderança. A partir do 9º nível, o estandarte é um ícone. Uma vez por dia, como uma ação livre, você pode gerar um efeito igual ao da magia *heroísmo maior* em você e todos os aliados a até 9m. O efeito dura até o fim do combate. Todas essas habilidades só funcionam se você estiver com seu estandarte, e se ele estiver sendo visto por seus aliados.

Força da Honra: um cavaleiro da Luz tira força de seu estrito código de conduta. Uma vez por dia, como uma ação livre, você pode ganhar um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano. Esta habilidade dura um número de rodadas igual a 5 + seu modificador de Carisma.

Chamado às Armas: a partir do 5º nível, um cavaleiro da Luz recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano quando faz uma investida (para um total de +4 nas jogadas de ataque e +2 nas jogadas de dano).

Poder da Honra: a partir do 8º nível, o bônus que um cavaleiro da Luz recebe ao usar a habilidade força da honra dobram (+4 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo).

Armadura da Integridade: no 10º nível, um cavaleiro da Luz que esteja usando armadura pesada recebe um bônus de +2 na classe de armadura e tem 50% de chance de ignorar acertos críticos.

Simbiontes

A Tormenta atua de formas estranhas e diferentes sobre os habitantes de Arton. Alguns de seus Lordes parecem interessados apenas em matar e destruir. Outros querem transformar os artonianos. E outros, ainda, tentam corromper e seduzir, atrair os nativos. Os simbiontes servem a todos esses objetivos. E talvez a outros que não conhecemos.

Simbiontes estão entre os mais estranhos tipos de lefeu conhecidos. São criaturas modificadas para existir em uma bi-zarra comunhão com os nativos de Arton.

Antes de encontrar um hospedeiro, simbiontes existem na forma de pequenos ovos, casulos, vermes ou larvas. Neste estado são inofensivos, e podem ser destruídos com facilidade: aqueles que podem se mover são tratados, em termos de regras, como insetos de tamanho Miúdo, sem qualquer tipo de veneno ou ataque. Seu verdadeiro objetivo é ligar-se a outra criatura — normalmente um humanoide inteligente — e oferecer-lhe poderes variados, em troca de locomoção e proteção.

O método exato de união varia conforme a espécie, mas sempre consome uma rodada completa, e só pode ser realizado com um hospedeiro voluntário ou indefeso (sem direito a testes de resistência). O simbiote então enterra-se na carne da vítima e liga-se a seu sistema nervoso, tão profunda e completamente que não pode mais ser removido por meios mundanos.

Uma vez unido a um hospedeiro, um simbiote não é mais considerado uma criatura separada. Não pode ser alvo de ataques ou efeitos, nem é afetado por ataques contra o hospedeiro. Entretanto, se o hospedeiro morrer, o simbiote também morrerá.

Um simbiote não pode abandonar seu hospedeiro voluntariamente. As únicas maneiras de removê-lo são com as magias *cura completa* (mas o hospedeiro tem direito a um teste de resistência para negar o efeito, se quiser), *desejo* ou *milagre*. Se o simbiote for removido, é destruído.

Pelas regras normais, um hospedeiro pode possuir apenas um simbiote por vez. Contudo, em *O crânio e o corvo*, alguns personagens possuem vários simbiontes, representando sua corrupção cada vez maior. Isto pode ser interpretado de dois jeitos: o mais simples é considerar que os “simbiontes adicionais” são apenas talentos da Tormenta, e que o método de “aprendizado” desses talentos é a fusão com pequenos lefeu. A outra opção é permitir mais simbiontes para um mesmo personagem. Neste caso, para cada simbiote adicional, o personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 +5 por simbiote já possuído). Em caso de sucesso, consegue ligar-se ao simbiote. Em caso de falha, sofre todas as penalidades por ligar-se ao simbiote (veja abaixo), mas *nenhum* dos benefícios.

Simbiontes são muito valorizados por servos da Tormenta, e também considerados tesouros preciosos para a maioria dos demais heróis e vilões. É difícil rejeitar as habilidades incríveis oferecidas pela criatura — mesmo quando elas tornam você menos natural. Talvez seja esta, justamente, a estratégia dos lefeu: simbiontes tornam a corrupção *atraente*.

Por outro lado, alguns poucos sábios acreditam que os simbiontes são *traidores* dos lefeu. Eles tentariam preservar os nativos de Arton, oferecendo-lhes poderes para que resistam à invasão.

Usando um simbionte: além dos poderes oferecidos por cada espécie (veja adiante), o hospedeiro de um simbionte é considerado portador de dois talentos da Tormenta para efeito de satisfazer pré-requisitos, e também para efeitos ligados ao número de talentos da Tormenta possuídos. Infelizmente, isso também significa que o hospedeiro perde 2 pontos de Carisma.

O hospedeiro de um simbionte também não recebe níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta.

Simbiontes indetectáveis: em *O crânio e o corvo*, alguns simbiontes só podem ser detectados quando suas habilidades são ativadas. Esses simbiontes custam 50% a mais que seu preço normal. Contudo, mesmo esse tipo se mostra de alguma forma — por exemplo, *sir Justin Gherald* suava vermelho, e *Vincent* apresentava pequenos focos de carapaça na pele, de tempos em tempos. Sempre que o hospedeiro de um desses simbiontes for submetido a um exame detalhado, o examinador pode perceber um desses efeitos com um teste de Percepção contra CD 25 ou Conhecimento (Tormenta) contra CD 15.

Preços de simbiontes: apesar de sua origem sinistra, existe mercado para simbiontes em suas formas larvais, ainda não unidos a hospedeiros. Eles são considerados itens mágicos valiosos, que não podem ser roubados (embora também não possam ser removidos com facilidade). Uma vez que não podem ser fabricados, aventureiros realizam expedições em busca de ninhos onde costumam ser encontrados. Mas é sempre raro achar simbiontes à venda, mesmo em lugares como *Vectora*. Após (e durante) os eventos em *O crânio e o corvo*, o melhor lugar para achar simbiontes fora de uma área de Tormenta é provavelmente a União Púrpura.

Bioarmadura

Alterando os processos fisiológicos do hospedeiro, este simbionte consegue fazer brotar de sua própria pele uma couroça orgânica.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 20): a *bioarmadura* tem a habilidade de revestir seu hospedeiro com uma fortíssima armadura, sacrificando sua astúcia. Mas nem sempre esse processo pode ser controlado.

Descrição: em sua forma natural, este simbionte lembra um tatuzinho de jardim, mas do tamanho de uma mão aberta. Ele rasteja até a frente do hospedeiro, ancorando-se firmemente ao crânio, assumindo o aspecto de uma tiara ou elmo macabro. Quando sua habilidade especial é ativada, placas orgânicas revestem o corpo do usuário, assumindo a aparência de uma bizarra armadura de batalha.

Ativação: a *bioarmadura* é ativada como uma ação livre. Ela é ativada por vontade própria, ou quando seu hospedeiro recebe qualquer dano (um teste de Vontade bem-sucedido, contra CD 10 + dano sofrido, impede uma ativação involuntária).

A *bioarmadura* não tem um número limite de utilizações. No entanto, uma vez que o simbionte se alimenta de fluidos cerebrais, cada ativação causa 1 ponto de dano temporário de Inteligência. Cada ativação dura 3 rodadas +1 para cada talento da Tormenta que o hospedeiro possui, ou até ser interrompida. Por exemplo: para um personagem que possui um talento da Tormenta, cada ativação dura 6 rodadas (lembre-se de que um simbionte conta como dois talentos da Tormenta). Qualquer efeito capaz de cancelar a habilidade de classe fúria (como a magia *acalmar emoções*) também pode desativar a *bioarmadura*.

A ativação da *bioarmadura* expulsa ou destrói qualquer outra armadura que o hospedeiro esteja vestindo, e também vai arruinar roupas comuns. No entanto, algumas variações englobam roupas e armadura — as armaduras não oferecem nenhuma proteção, mas o usuário pode voltar a usá-las após desativar a *bioarmadura*.

Efeito: quando ativada, a *bioarmadura* fornece +10 na classe de armadura, redução de dano 5/mágica e uma arma natural de ferrão (1d8 de perfuração, crítico x3).

Enquanto a *bioarmadura* está ativada, o hospedeiro não precisa respirar.

Preço: 46.500 TO.

Braquiolampreia

Este simbionte prende-se ao corpo do hospedeiro para funcionar como um braço adicional.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 18): uma *braquiolampreia* presa ao corpo de um hospedeiro obedece a seus comandos, atuando como um tentáculo sob seu controle. Seu longo alcance é uma grande vantagem em combate.

Descrição: este simbionte, em sua forma natural, tem a aparência de uma enguia viscosa, medindo menos de 50cm de comprimento, com uma boca redonda em forma de ventosa. Quando essa boca se prende ao torso de um hospedeiro, a lampreia aumenta de tamanho, transformando-se em um tentáculo monstruoso com 1,5m de comprimento.

Ativação: a *braquilampreia* está sempre ativa.

Efeito: uma *braquilampreia* oferece a seu hospedeiro um tentáculo que pode ser usado para segurar uma arma, ou como uma arma natural. O tentáculo é considerado uma mão inábil, que permite realizar um ataque adicional como se o personagem possuísse o talento *Combater com Duas Armas*. Caso o personagem já possua este talento, pode realizar dois ataques adicionais. Se for usado como uma arma natural, o tentáculo causa 1d6 pontos de dano de esmagamento. O tentáculo, e qualquer arma usada por ele, tem alcance de 3m (ou +1,5m em relação ao alcance natural do hospedeiro).

Preço: 60.000 TO.

Escorpião da Tempestade

Preso ao braço do hospedeiro, esta criatura permite disparar rajadas de energia alienígena.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 22): o *escorpião da tempestade* oferece a seu hospedeiro a habilidade de disparar raios mortais, mas cada rajada cobra um preço em bom senso.

Aparência: este simbiote realmente lembra um grande escorpião, com a aparência agressiva e alienígena dos lefeu. Ele prende-se ao antebraço do hospedeiro, suas garras enterrando-se profundamente até os ossos, e suas raízes sinistras espalhando-se pelo corpo todo, salientes sob a pele.

Ativação: o *escorpião da tempestade* pode disparar uma rajada de energia como uma ação padrão. As rajadas do *escorpião* não têm um número limite de utilizações. No entanto, cada disparo desorienta um pouco o hospedeiro, causando 1 ponto de dano temporário de Sabedoria.

Efeito: o *escorpião da tempestade* pode disparar rajadas de energia da Tormenta, de um único tipo (ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico, conforme o simbiote). Cada rajada exige um ataque de toque para atingir o alvo, tem alcance de 27m e causa 1d4 pontos de dano por talento da Tormenta que o hospedeiro possui (mínimo 2d4, pois todo hospedeiro de simbiote é considerado portador de dois talentos da Tormenta).

A carapaça couraçada do escorpião preso ao pulso é considerada um escudo leve.

Preço: 16.000 TO.

Forjador

O hospedeiro deste simbiote pode fazer armas monstruosas nascerem de suas mãos.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 20): o *forjador* permite ao usuário usar sua força vital para produzir armas ósseas com a dureza do aço.

Descrição: este simbiote, em sua forma natural, é parecido com uma grande centopeia. Ele agarra-se

ao tronco do hospedeiro, suas patas encravadas na carne, em uma forma serpenteante que lembra uma cicatriz ou tatuagem tribal. As armas criadas pelo simbiote têm o aspecto de ossos, garras ou presas, e cor avermelhada.

Ativação: o hospedeiro de um *forjador* pode produzir uma arma como uma ação de movimento. A arma surge em sua(s) mão(s). O *forjador* não tem um número limite de utilizações. No entanto, cada arma é fabricada com elementos orgânicos do próprio hospedeiro, causando 1 ponto de dano temporário de Constituição.

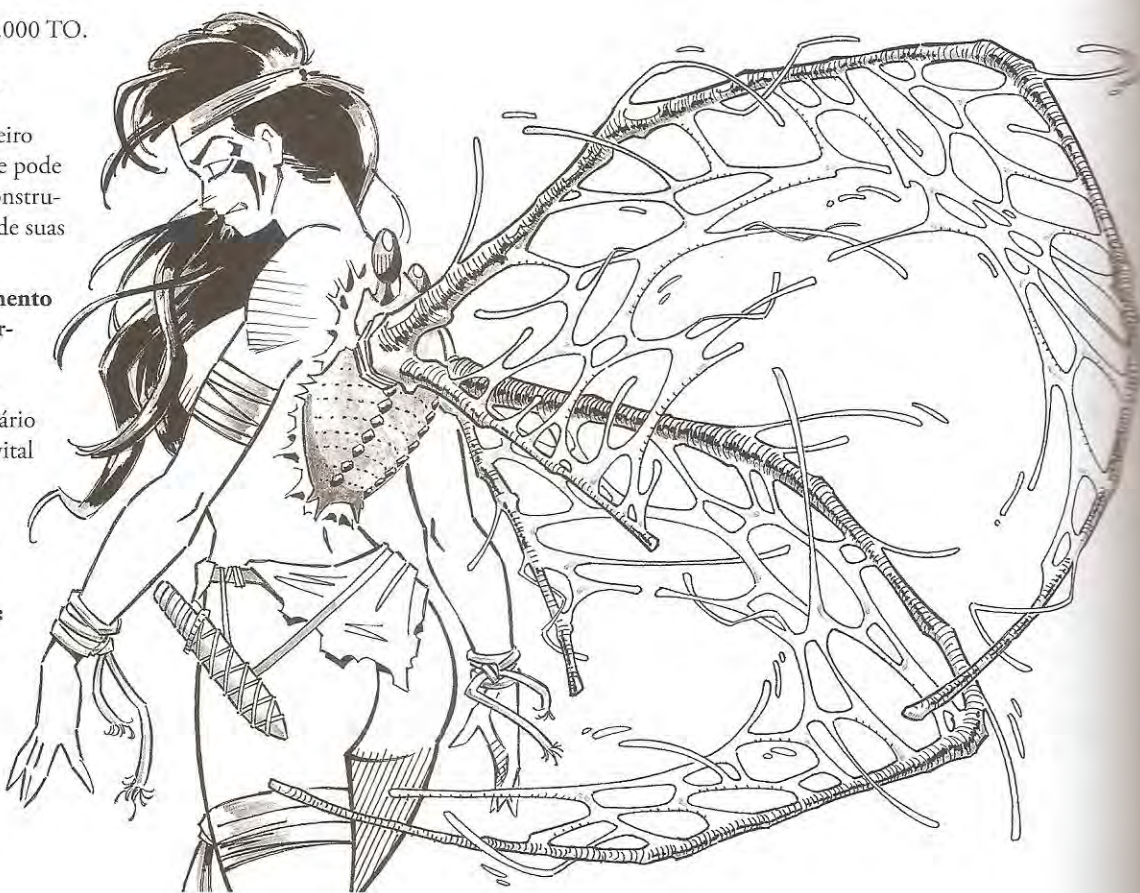
Efeito: o *forjador* pode criar armas de combate corpo-a-corpo e arremesso (mas não armas de disparo) de tamanho até uma categoria acima do próprio hospedeiro. O hospedeiro deve saber usar a arma, através do talento apropriado; o simbiote não pode gerar armas que o hospedeiro não saiba usar.

Por seu modelo grotesco e agressivo, as armas do *forjador* causam 1 ponto de dano adicional para cada talento da Tormenta possuído pelo hospedeiro. Armas geradas pelo *forjador* duram uma hora, e então se decompõem.

Preço: 24.000 TO.

Prótese Rubra

Com a forma de um inseto vagaroso, este simbiote oferece cura para ferimentos aparentemente irremediáveis, mas cobra um alto preço.



Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 20): a *prótese rubra* substitui um membro ou órgão do usuário — quer tenha sido removido anteriormente, quer isso ocorra no momento da fusão. O novo membro ou órgão tem aparência insetoide e é feito de carapaça rubra, mas se comporta como parte do corpo do usuário. Também pode oferecer poderes especiais, ao custo da sanidade do hospedeiro. Em alguns casos, a *prótese* não substitui um membro, apenas recobre-o e concede-lhe novas capacidades.

Aparência: este simbiote tem a forma de um inseto ova-
do, com cerca de 20 centímetros de comprimento e inúmeras
patas. Lento e pegajoso, ele possui um único olho, vermelho e
brilhante, na parte inferior do abdome, oculto por sua carapaça.

Ativação: a substituição do membro ou órgão está sempre
ativa. Os poderes especiais não têm limite de utilizações, mas
cada uso provoca 1 ponto de dano temporário de Sabedoria.
Ativar as habilidades especiais é uma ação livre, mas o uso que
o hospedeiro faz delas segue as regras normais. Por exemplo,
ativar alcance adicional é uma ação livre, mas fazer um ataque
usando esse alcance adicional é uma ação padrão.

Efeito: se você estiver usando as regras para ferimentos
permanentes vistas na Parte 1 deste livro, uma *prótese rubra*
cancela todos os efeitos de um desses ferimentos — o simbio-
te forma um braço decepado, conserta um crânio partido, etc.

Além disso, cada *prótese rubra* oferece um poder adicional,
de acordo com o tipo de membro ou órgão que será formado
(por exemplo, alcance para um braço, ou velocidade para uma
perna). O hospedeiro deve escolher um dos poderes a seguir.

- *Alcance:* alcance natural +1,5m.
- *Carapaça:* resistência a dano 1.
- *Cérebro lefeu:* +2 em Inteligência.
- *Garras:* suas mãos passam a ser tratadas como armas
naturais que causam dano de corte equivalente a uma espada
curta para seu tamanho.
- *Órgãos reforçados:* Fortitude +4.
- *Músculos lefeu:* +2 em Força, Destreza ou Constituição.
- *Sangue da Tormenta:* passa a ser imune a todos os efeitos
negativos de uma área de Tormenta (mas não a dano causado
pela Tormenta ou pelos lefeu).
- *Velocidade:* deslocamento em terra +6m.

Preço: 16.000 TO.

Psinídeo

Esta criatura sinistra amplia as capacidades mentais do
hospedeiro.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 20): o *psinídeo*
estimula e acelera os processos mentais do hospedeiro,
aumentando seu poder de raciocínio e percepção.

Aparência: o *psinídeo* lembra uma grande aranha, com
um abdome macabro em forma de cérebro humano. Ele agar-
ra-se à cabeça do hospedeiro com suas longas patas, enterrando
ali seu corpo.

Ativação: os bônus em habilidades oferecidos pelo *psiní-
deo* estão sempre ativos. As magias oferecidas pelo *psinídeo* não
têm um número limite de utilizações. No entanto, cada magia
lançada enfraquece o hospedeiro, causando 1 ponto de dano
temporário de Força.

Efeito: o *psinídeo* oferece um bônus de +2 em Inteligência
e Sabedoria. O hospedeiro também pode lançar as magias *en-
feitiçar pessoa*, *hipnotismo*, *psamar* e *sono* (CD 10 + metade do
nível do hospedeiro + número de talentos da Tormenta).

Preço: 24.000 TO.

Pterodracô

Este simbiote também é conhecido como "asas-de-dra-
gão" (mas não mencione isso perto de um dragão!).

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 20): o *ptero-
draco* oferece ao hospedeiro poder de voo, e também um par de
olhos extras que previnem contra ataques pelas costas. Certos
povos bárbaros desenvolveram complicados rituais e tradições
de comunhão com estes simbioses.

Aparência: o *pterodracô* lembra uma grande concha, com
olhos telescópicos e centenas de pequenas patas. Quando está
preso às costas de um hospedeiro, firmemente ancorado em
seus ossos e coluna vertebral, o simbiote desenvolve um par
de grandes asas membranosas.

Efeito: o hospedeiro recebe deslocamento de voo igual ao
dobro de seu deslocamento em terra. Graças aos olhos extras
do simbiote, o hospedeiro recebe +4 de bônus em testes de
Percepção e não pode ser flanqueado.

Preço: 41.600 TO.

Visorg

Embora lembre a mão de uma bruxa, com gemas doentias
incrustadas, este simbiote é extremamente valorizado entre
aventureiros.

Conhecimento (arcano ou Tormenta, CD 18): o *visorg*
oferece ao hospedeiro grande poder visual e também habilida-
de de *vidência*.

Aparência: esta criatura achatada lembra uma mão com
dedos compridos e dois grandes olhos no dorso, vermelhos e
brilhantes como rubis. Ele prende-se ao rosto do hospedeiro,
cobrindo seus olhos e substituindo-os.

Ativação: a visão no escuro e bônus em Percepção ofere-
cidos pelo *visorg* estão sempre ativos. A habilidade de *vidência*
não tem um número limite de utilizações, mas cada ativação
provoca forte tontura ao hospedeiro, causando 1 ponto de
dano temporário de Destreza.

Efeito: o hospedeiro recebe visão no escuro (alcance 18m)
e +4 de bônus em testes de Percepção. O hospedeiro também
pode lançar a magia *vidência*, sem limite de vezes por dia e sem
precisar de foco (seus próprios olhos servem a esse propósito).

Preço: 57.000 TO.

Trebuck

O Reino da Tormenta

Formado por vilas surgidas após o abandono de torres e fortes, Trebuck era um reino pacato de cultura campestre. Entretanto, uma tragédia mudou tudo: uma área de Tormenta surgiu perto do Forte Amarid. Antes abandonada, a fortificação tornou-se um dos principais focos do reino, abrigando boa parte do exército disponível. Então, uma tragédia ainda maior se abateu. A área de Tormenta expandiu-se repentinamente, tomando o Forte Amarid e uma considerável faixa de terra além do Rio dos Deuses. Milhares de pessoas morreram, vítimas do ataque dos demônios e da chuva ácida. Isso levou à formação do Exército do Reinado, um agrupamento de soldados de todos os reinos, que enfrentou a Tormenta. O resultado foi derrota. A regente de Trebuck, Shivara Sharpblade, escapou por pouco.

Shivara continuou à frente do Exército do Reinado, mesmo ante todas as adversidades. Em 1403, Trebuck é uma terra sob uma mortalha de medo, em que todos temem uma nova manifestação da Tormenta. Também é um lugar muito militarizado, sob influência dos soldados de todas as partes do continente.

Características: campos entrecortados por florestas e colinas.

Clima: tropical.

Cidades de destaque: Crovandar (capital), Prodd, Tyros.

População: humanos (90%), outros (10%).

Divindades principais: Khalmir, Keenn.

Regente: Lady Shivara Sharpblade.

Sir Orion Drake

“Trajado na armadura, com espada e escudo em mãos, sir Orion Drake, cavaleiro da Ordem da Luz, era um homem todo cinza. Cabelos e olhos, e barba de aço de espada, e peito de pedra. Uma muralha em forma de gente, mais sólido que o mundo, e muito mais mortal.”

Orion Drake é um cavaleiro da Ordem da Luz, um homem sóbrio e rígido, exímio lutador e incansável no combate e na justiça. Em 1403, Orion se aproxima dos quarenta anos, mas parece ter bem mais — talvez devido à preocupação constante, seus cabelos e barba são grisalhos, cinzentos, e rugas marcam seu rosto de traços retos. É um homem grande e forte, mas sem orgulho. Em geral usa equipamento simples e funcional, sem adornos ou estandarte. Orion não aprecia a glória e a pompa, é dedicado somente ao dever. Mesmo sendo amigo pessoal do Alto Comandante e um dos melhores cavaleiros da Ordem, nunca ascendeu na hierarquia. Costuma recusar honrarias ou títulos e considera-se pouco merecedor de quaisquer aclamações.

Isso se origina antes de seu nascimento. Orion é filho de lady Serina Drake, uma baronesa de Bielefeld. Durante um torneio, Serina apaixonou-se por um cavaleiro misterioso, que não falava e escondia-se sob um elmo em forma de um rosto gargalhando. O Cavaleiro Risonho venceu a justa invicto e, durante o baile final, ainda sem revelar sua identidade, deitou-

se com Serina. Ela foi encontrada sozinha e seminua, em posição vergonhosa. Estava grávida de um bastardo. O Cavaleiro Risonho sumira. A família Drake acabou desgraçada, perdendo prestígio, terras, título e toda a sua riqueza.

O bastardo era Orion.

Serina morreu meses depois de dar à luz. Embora desprezado pela nobreza, o menino foi acolhido por Philipp Donovan, Alto Comandante da Ordem da Luz — que não adotou-o, mas garantiu que a Ordem iria criá-lo e educá-lo. Orion sempre demonstrou aptidão e esforço incríveis, destacando-se entre todos os escudeiros. Com cinco anos, descobriu a verdade sobre seu pai, que destruíra sua família aparentemente sem motivo, e jurou um dia matá-lo. Aos quatorze anos, salvou a vida do cavaleiro a quem servia, chacinando bandoleiros que atacavam. Mesmo assim, era desprezado entre os cavaleiros, por seu sobrenome e nascimento. Seria fácil tornar-se um clérigo de Khalmir, mas desejava ser guerreiro. Sisudo e perigoso, sem amigos ou namoradas, acabou conhecendo em Bernard Branalon, o jovem conde de Muncy, seu único companheiro próximo. Foi acolhido na família de Bernard. Mais tarde conheceu Vanessa Derrigan, também considerada uma indesejável, porque fugira de casa e tornara-se clériga de Keenn. Ambos apaixonaram-se.

Enfim, casado com Vanessa, aos dezenove anos, Orion sagrou-se cavaleiro, apesar de julgar não merecer. Orion e Vanessa passaram então a residir em um castelo da Ordem. Ele destacou-se em inúmeras missões, inclusive na guerra civil que levou à independência de Portsmouth. Orion continuava amargurado e odiando seu pai criminoso. Para adicionar aos problemas do casal, não conseguiam ter filhos. Isso durou quase vinte anos.

Quando enfim Vanessa engravidou, Orion viu-se em desespero, pois achava que a mácula do Cavaleiro Risonho podia recair sobre seu filho. Então partiu para caçar e matar seu pai, deixando Vanessa para trás.

Em termos de virtudes, Orion é tudo que um cavaleiro deve ser: justo, corajoso, piedoso quando necessário, humilde, altruísta. Mas também é severo demais — consigo mesmo e com outros — e muitas vezes não sabe diferenciar uma necessidade urgente de uma mera aventura tola. Seu instinto de responder a qualquer pedido de ajuda pode fazê-lo ignorar até mesmo as necessidades de sua família. E sua humildade excessiva por vezes não permite que veja seu próprio valor ou note quando deve assumir a liderança. Orion não dá as costas ao dever — mas pode-se dizer que se preocupa em excesso com bobagens sem muita importância.

Sir Orion Drake: humano, Guerreiro 9/Cavaleiro da Luz 6, LB; ND 15; Médio, desl. 6m; PV 165; CA 35 (+7 nível, +1 Des, +12 armadura, +5 escudo); corpo-a-corpo: espada longa de adamante obra-prima +23 ou +18/+18 (2d6+15, 19-20) ou espada longa de adamante obra-prima +21 ou +16/+16 (2d6+15, 19-20) e escudo pesado de adamante do esmagamento +3 +21 (3d6+14) ou lança montada obra-prima +22 (1d8+13, x3); hab. alcunha, ataque subjugante 3/dia, chamado às armas, etiqueta, estandarte, força da honra, montaria especial, redução de dano 6, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sô-

Força 10; Fort +14, Ref +8, Von +11; For 22, Des 13, Con 21, Sab 14, Car 12.

Perícias & Talentos: Cavalgar +19, Conhecimento (no reino) +26, Conhecimento (estratégia) +20, Diplomacia +19, Iniciativa +19, Percepção +20; Ataque com Escudo, Ataque com Escudo Aprimorado, Ataque Duplo (espada longa), Ataque Poderoso, Combate Montado, Duro de Matar, Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Armadura Pesada, Foco em Arma (espada longa), Foco em Armadura Pesada, Liderança, Investida Implacável, Investida Montada, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Equipamento: armadura completa de adamantite da absorção +3, escudo pesado de adamantite do esmagamento +3, espada longa de adamantite obra-prima, lança montada obra-prima.

Novo Talento: Ataque com Escudo

Você é treinado em atacar com uma arma e um escudo.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: se estiver usando um escudo, você pode fazer um ataque adicional com ele. No entanto, você sofre uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque e perde o bônus que o escudo fornece à CA até sua próxima rodada.

Novo Poder de Armadura e Escudo: Absorção

Uma armadura (ou escudo) com este poder é cinzenta e opaca. Fornece ao usuário resistência 10 a todos os tipos de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico). Além disso, se o usuário for alvo de uma magia prejudicial, há 25% de chance de que a magia não tenha efeito.

Aura moderada;
Criar Armas e Armaduras Mágicas,
resistência a energia, resistência a magia;
Preço +4 de bônus.

Forte Arantar

Esta já foi uma das fortificações mais importantes de Trebuck, no tempo dos conflitos com o reino de Sambúrdia. Foi aqui que Coravandor e seus trinta homens detiveram sozinho uma invasão de Sambúrdia, que contava com cento e cinquenta soldados.

Porém, hoje em dia a manutenção do forte é quase figurativa, já que a possibilidade de conflito entre Trebuck e Sambúrdia é praticamente nula. Os veteranos defendem a importância do forte Arantar com unhas e dentes, mas a verdade é que os soldados que aqui se encontram servem muito mais para defender as comunidades próximas de ocasionais monstros errantes e bandidos do que qualquer outra coisa. Devido a essa calma, o forte tornou-se uma espécie de depósito para todos os militares que não têm serventia para Trebuck, mas que não podem ser dispensados por algum motivo. Sargentos velhos demais para o combate, oficiais nobres que não devem ser postos em perigo, incompetentes com amigos no poder ou outros pouco úteis são enviados para cá. Alguém já disse que é um crime deixar aqui os veteranos, principalmente os sargentos — já que, segundo muitos, os sargentos fazem qualquer exército funcionar, e os mais velhos têm ainda mais experiência e sabedoria para oferecer. A verdade é mais cínica: os sargentos postados em Arantar são aqueles que, apesar da idade e experiência, não fazem o exército funcionar...

Muitos viajantes que visitam Trebuck evitam entrar no reino pelo caminho do forte Arantar.

Os oficiais costumam fazer longos interrogatórios para se certificar de que nenhum inimigo está entrando no reino.

"Tudo para manter a soberania de Trebuck", como eles costumam dizer.

Em 1403, o comandante do forte é o capitão Ulam, um homem gordo, um pouco estúpido e indolente, fascinado pelo próprio poder. Ulam não é maligno, mas adora submeter a desmandos todos aqueles sob sua autoridade (inclusive visitantes). Isto inclui proibição de vestir certa cor, pois "é uma das cores de Sambúrdia" (mesmo que todas



as vestes do visitante tenham este matiz); forçar os subalternos a cantar um verso de um hino militar *sempre* que virem um oficial, ou mesmo obrigar alguém a sacrificar um cavalo doente na frente de outros cavalos (em vez de fazê-lo num canto afastado).

Arantar tem outra característica notável: uma passagem secreta subterrânea, que leva por um longo túnel, durante vários dias de viagem, até uma caverna próxima ao acampamento do Exército do Reinado. Esta passagem é um segredo muito bem guardado — e, embora seja útil, raramente é usada, pois serve de covil para vários monstros. Aventureiros em viagem por esta passagem demorarão 1d6 dias para chegar do forte Arantar até a caverna, e serão atacados por pelo menos um monstro por dia (apenas monstros subterrâneos). Se você possuir o *Bestiário de Arton*, use a tabela para encontros aleatórios no subterrâneo, presente nos apêndices do livro.

Ingram Brassbones

"O olhar do anão fez o outro engolir. Era o olhar de alguém que ama o seu trabalho, ama suas ferramentas, e está prestes a começar o expediente."

O anão Ingram Brassbones é tudo, menos um membro típico da raça. Em vez de machados e martelos, usa pistolas e rifles. Em vez de longas barbas, usa bigode — pois "pólvora pode incendiar barba muito longa". Também não demonstra nenhum grande amor por Doherimm, o Reino dos Anões — vaga pela superfície na companhia de humanos e até mesmo um centauro. Contudo, é tão turrão e rabugento quanto seus compatriotas.

A história de Ingram explica todas essas peculiaridades. Membro da Guilda dos Armeiros (a mais poderosa de Doherimm, junto à Guilda dos Mineradores e à Guilda dos Joalheiros), contrariou leis ancestrais ao dedicar-se às armas de pólvora. Fazia parte de um grupo que as fabricava em segredo. O restante do grupo era na verdade um culto a Tenebra, a Deusa das Trevas. Tenebra foi responsável pela criação dos anões, junto com Khalmyr, mas sua religião sempre foi desencorajada em Doherimm. A introdução de armas de pólvora fazia parte de um plano para desestabilizar as tradições e afastar os anões das rígidas leis do Deus da Justiça. A influência de Tenebra era forte na dissidência da Guilda: os membros do culto transformaram-se em vampiros. Quando Ingram recusou-se, Tenebra enviou Nadia, uma súcubo, para corrompê-lo. Ingram e Nadia acabaram apaixonando-se, e ele nunca cultuou Tenebra. Mesmo assim, quando suas atividades clandestinas foram descobertas, foi expulso do reino. O segredo do caminho para Doherimm foi apagado de sua mente. Seus ex-companheiros fugiram.

Ingram e Nadia passaram a viajar por Arton. Um dos vampiros, considerado um armeiro cronicamente incompetente, encontrou-os certa noite na estrada. Sugou todo o sangue de Nadia enquanto Ingram dormia, na tentativa de transformá-la em vampira e "preservar a amizade dos três para sempre". Isso provocou a morte do corpo da súcubo, enviando-a de volta ao Reino de Tenebra. Ingram matou o vampiro ao acordar, mas não sabia se ele mesmo havia sido transformado em sanguessuga. Sozinho, encontrou e matou os outros vampiros, mas tinha

medo de descobrir se a maldição fora-lhe passada. Evitava o sol e adia a descoberta.

Isso mudou apenas quando ele conheceu *sir* Orion Drake. O cavaleiro forçou-o a enfrentar a verdade, obrigando-o a assistir ao nascer do sol. Ingram então teve certeza de que continuava sendo um mortal.

Hoje em dia, Ingram planeja resgatar Nadia do Reino de Tenebra, mas considera-se em dívida para com Orion. Ajuda-o na busca por seu pai, e a vida de justiça e aventuras do cavaleiro deu-lhe um foco após ter sido expulso de sua terra natal.

Ingram ainda estranha a vida na superfície. Chuva, planícies abertas, céu azul e outros fenômenos parecem-lhe loucura. Sua personalidade, apesar de irritadiça e impaciente com "bobagens", é muito criativa. Afinal, ele é um inventor nato; já criou armas de pólvora nunca vistas antes e trabalha constantemente para melhorá-las. Muitas vezes é a voz da razão, quando Orion é muito fatalista ou dramático e Trebane é muito impetuoso e selvagem. Não tem preconceitos com qualquer raça (o estereótipo de que "anões não gostam de elfos" soa-lhe idiota), mas não é imune a resmungar sobre "humanos neuróticos". Costuma vestir um manto escuro com capuz. Seu rosto fica meio escondido, deixando aparecer apenas o grande bigode loiro.

Ingram Brassbones: anão, Ladino 3/Guerreiro 5/Mestre Armeiro 5, NB; ND 13; Médio, desl. 6m; PV 115; CA 23 (+6 nível, +7 Des); corpo-a-corpo: adaga obra-prima +13 (1d4+7, 19-20); à distância: pistola obra-prima +19 (2d6+13, 19-20/x3) ou rifle de adamantite obra-prima +22 (4d8+15, 17-20/x3); hab. +4 na CA contra inimigos Grandes ou maiores, +4 nos testes de resistência contra magias e venenos, arma de estimação, ataque furtivo +2d6, desabilitar rápido, é assim que se faz (Acerto Crítico Aprimorado [rifle]), encontrar armadilhas, evasão, inovação tecnológica, prata da casa, profissional completo, sentir armadilhas +1, visão no escuro; Fort +13, Ref +18, Von +11; For 12, Des 24, Con 19, Int 18, Sab 14, Car 10.

Perícias & Talentos: Acrobacia +23, Atletismo +17, Conhecimento (engenharia) +20, Furtividade +23, Iniciativa +23, Intimidação +16, Ladinagem +23, Ofício (alquimia) +20, Ofício (armeiro) +24, Ofício (metalurgia) +20, Ofício (carpintaria) +20, Percepção +18; Acerto Crítico Aprimorado (rifle), Criar Obra-Prima, Especialização em Arma (rifle), Foco em Arma (rifle), Foco em Perícia (Ofício [armeiro]), Mira Apurada, Na Mosca, Tiro Certo, Tiro Longo, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Equipamento: adaga obra-prima, kit de armeiro obra-prima, luvas da destreza +6, manto da resistência +3, munição x30, pistola avançada obra-prima x2, rifle de adamantite obra-prima. A pistola avançada é uma pistola comum modificada por Ingram — a pólvora é inserida por trás, junto com a bala. Possui a inovação tecnológica recarga rápida. O rifle, uma invenção de Ingram, é um mosquete com ranhuras ao longo da parte interna do cano, que aumentam a precisão do tiro. Em termos de regras, é um mosquete com as inovações tecnológicas dano adicional e preciso. O rifle também é a arma de estimação de Ingram, e possui 1 nível de guerreiro, fornecendo a Ingram o talento Rapidez de Recarga.

Mestre Armeiro

Em Arton, existe certa rivalidade entre soldados e guerreiros. Os primeiros vivem a disciplina do exército, os últimos aventuram-se em masmorras e ermos selvagens. Os dois grupos disputam o título de maiores mestres das armas.

E o mestre armeiro chama todos de amadores.

O mestre armeiro é mais que um combatente: é alguém que aprecia e domina toda a arte envolvida nas armas, desde sua fabricação até seu uso. Desde a escolha do aço e a temperatura da forja até o ângulo do golpe. Um mestre armeiro é tanto um artesão quanto um pesquisador, tanto um cientista quanto um guerreiro. Em seu campo, é tão especializado quanto qualquer mago — pode discorrer sobre a teoria por trás do fio de uma espada e conhece a composição da melhor pólvora. A maioria desses artistas testa suas obras na prática; o prazer de um mestre armeiro ao ver suas criações funcionando pode ser assustador.

Também assustador é o lado inventor de um mestre armeiro. Insatisfeito com o que já existe, ele imagina novas maneiras de destruir. Observando seu trabalho, pode-se imaginar que Arton está se encaminhando a uma corrida armamentista, e que logo qualquer aldeão terá acesso a machados giratórios capazes de destroçar um ogro.

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre armeiro, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Bônus Base de Ataque:** +4.
- **Perícias:** Ofício (armeiro) 8 graduações.
- **Talentos:** Criar Obra-Prima, Foco em Arma (qualquer).

Características de Classe

Pontos de Vida: um mestre armeiro recebe 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Prata da Casa: ao adquirir esta classe de prestígio, você se livra das armas que já possui ("Velharias malfeitas!") e fabrica suas próprias. Com um dia de trabalho, pode fabricar qualquer arma que saiba usar, sem necessidade de teste de perícia, mas ainda pagando um terço do preço do item. Além disso, recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque com armas que tenha fabricado.

É Assim que se Faz: você sabe usar seus produtos melhor do que ninguém! No 2º nível (e novamente no 6º e 10º níveis) você recebe um talento de combate. Entretanto, só pode usar este talento com armas que tenha fabricado.

Inovação Tecnológica: insatisfeito com suas próprias armas (e as de seus companheiros), você passa a melhorá-las.

Implementar uma melhoria exige um dia de trabalho, um teste de Ofício (armeiro) e um gasto em TO. Em caso de

Opção: Usar Arma Exótica (armas de fogo)

As regras de *Tormenta RPG* exigem que o personagem tenha um talento para cada arma exótica que queira usar. Assim, um aventureiro que queira usar pistola e mosquete (como Ingram) precisa de dois talentos Usar Arma Exótica. Se o mestre achar isso demasiado, pode permitir o talento Usar Arma Exótica (armas de fogo). Um personagem com este talento pode usar pistolas, mosquetes e todas as armas de fogo avançadas descritas neste livro.

falha no teste, você não implementa a melhoria, mas perde os TO. No 3º nível, você pode implementar uma melhoria da lista abaixo por arma. A cada dois níveis seguintes, pode implementar uma melhoria extra (duas melhorias no 5º nível, três no 7º e quatro no 9º).

Dano adicional: usando materiais mais pesados ou munição especial, a arma causa dano como uma categoria de tamanho acima. **CD:** 25. **Custo:** 1.000 TO.

Leve: a arma passa a ser considerada uma categoria de tamanho menor, embora continue causando o mesmo dano. **CD:** 25. **Custo:** 1.000 TO.

Precisa: a arma fornece um bônus de +2 nas jogadas de ataque. **CD:** 25. **Custo:** 1.000 TO.

Recarga rápida: apenas para armas de disparo. A ação necessária para recarregar a arma diminui em uma categoria — de ação completa para padrão, de ação padrão para movimento, de ação de movimento para livre. **CD:** 25. **Custo:** 1.000 TO.

Trava de segurança: a arma recusa-se a funcionar com qualquer um além do(s) usuário(s) designado(s). **CD:** 25. **Custo:** 1.000 TO.

Amigável ao usuário: a arma não exige qualquer talento para ser usada. **CD:** 30. **Custo:** 2.000 TO.

Mira telescópica: apenas para armas de ataque à distância. O alcance da arma dobra, e o usuário pode usar ataque furtivo a qualquer distância. **CD:** 30. **Custo:** 2.000 TO.

Explosiva: a arma causa dano em uma área de 3m de raio. Criaturas na área têm direito a um teste de Reflexos (CD 10 + metade do nível do usuário + mod. Int do mestre armeiro) para reduzir o dano à metade. Uma criatura atingida diretamente pela arma não tem direito a esse teste. Pode ser aplicado a armas de corpo-a-corpo — mas nesse caso o usuário também sofre o dano! **CD:** 35. **Custo:** 5.000 TO.

Truque: através de uma miríade de aparatos, você melhora o desempenho da arma. Usando a arma, o usuário tem acesso a um talento de combate com até um pré-requisito. Você pode adicionar mais talentos (através de novas aplicações desta melhoria), desde que a arma cumpra seus pré-requisitos. **CD:** 40. **Custo:** 10.000 TO.

Mestre Armeiro

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Prata da casa
2º	+1	É assim que se faz
3º	+2	Inovação tecnológica (1 melhoria)
4º	+3	Profissional completo
5º	+3	Arma de estimação, inovação tecnológica (2 melhorias)
6º	+4	É assim que se faz
7º	+5	Improviso versátil, inovação tecnológica (3 melhorias)
8º	+6	Cinto de utilidades
9º	+7	Inovação tecnológica (4 melhorias)
10º	+7	É assim que se faz, nada detém o progresso

Giratória: o usuário pode fazer dois ataques adicionais com a arma. Se fizer isso, todos os seus ataques na rodada sofrem uma penalidade de -5. **CD:** 45. **Custo:** 20.000 TO.

Acessibilidade: os armeiros não toleram que certos efeitos estejam disponíveis apenas para quem se enche de itens mágicos. A arma recebe um efeito igual a um bônus mágico de +1 a +5 (um bônus numérico ou um efeito equivalente). A arma não é mágica, e não conta contra o limite de itens mágicos que um personagem pode usar. **CD:** 30 (bônus equivalente a +1), 35 (+2), 40 (+3), 45 (+4), 50 (+5). **Custo:** 2.000 TO (bônus equivalente a +1), 5.000 TO (+2), 10.000 TO (+3), 20.000 TO (+4) e 50.000 TO (+5).

Profissional Completo: você não depende de treinamento de combate para lutar, contando com seu conhecimento e olho de artesão. A partir do 4º nível, pode usar seu bônus de Ofício (armeiro) no lugar de seu bônus de ataque para atacar com quaisquer armas que tenha criado ou alterado. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 1 + mod. Int.

Ingram Brassbones e as ferramentas de seu ofício



Arma de Estimação: ao chegar ao 5º nível, você passa a tratar suas armas como se fossem bichos de estimação — ou filhos!

Sempre que você subir de nível (incluindo aquele em que recebeu esta habilidade), pode conceder um nível de qualquer classe básica a uma de suas armas. A arma recebe todas as habilidades de classe correspondentes (mas não outras características, como pontos de vida, bônus base de ataque, etc.). Assim, você pode conferir a uma pistola níveis de ladino, dando à arma a habilidade ataque furtivo, ou a uma espada níveis de ranger, com a habilidade inimigo predileto. Você pode usar essas habilidades como se fossem suas enquanto estiver usando a arma. Use suas próprias habilidades básicas (For, Des, Con, Int, Sab, Car) para calcular PM e CD de resistência de habilidades de classe da arma. Quando sobe de nível, você pode continuar a progressão da arma na mesma classe, mudar para uma classe diferente ou conceder um nível a outra arma. Caso você possua níveis na classe que concedeu à arma, os níveis se acumulam. Apenas você conhece os segredos da arma; ela não funciona com nenhum outro personagem.

Improviso Versátil: no 7º nível, você aprende a fazer modificações rápidas para qualquer situação. Você pode usar a habilidade inovação tecnológica com uma ação completa e sem custo algum (mas ainda deve ser bem-sucedido no teste de perícia). Contudo, as modificações duram apenas um minuto.

Cinto de Utilidades: você tem um arsenal aparentemente inesgotável. A partir do 8º nível, pode usar um efeito idêntico a qualquer magia arcana ou divina de até 5º nível, uma vez por dia.

Nada Detém o Progresso: ao alcançar o 10º nível, você está entre os melhores do mundo. Você recebe um bônus de +10 em testes de Ofício (armeiro) e pode usar a habilidade inovação tecnológica pagando metade do custo.

Centauros

Centauros são um povo orgulhoso, impetuoso e rústico, que vive em diversas partes de Arton. Apesar de seus números reduzidos, são considerados uma das grandes raças civilizadas do mundo.

Centauros têm tronco, braços e cabeça humanos, mas sua metade inferior é a de um cavalo, com quatro patas, cascos e cauda. Existem centauros com a metade inferior de outras criaturas, mas são muito raros — em geral, criaturas semelhantes aos cavalos, como gamos, zebras ou gazelas.

Centauros vivem em pequenas comunidades silvestres, ocultas em florestas, planícies e savanas. Constroem grandes cabanas coletivas para abrigar suas famílias, e não fazem questão de erguer grandes centros urbanos, muito menos visitar cidades. Na verdade, a noção de uma metrópole parece loucura para a maioria deles! São bastante gregários entre si, mas reservados quanto a estranhos. Quando existem comunidades de outras raças próximas a suas aldeias, não é incomum que haja disputas por território ou pequenas escaramuças. Os próprios centauros raramente iniciam essas rixas, mas seus caçadores podem abrir hostilidades contra outros seres em "seu" campo

de caça. Percebendo a aproximação de estranhos, os centauros costumam enviar guerreiros para interceptá-los. Há maior receptividade com elfos e outras "criaturas da natureza", mas humanos e anões quase sempre encontram bastante resistência. Goblinoides e kobolds são extremamente odiados por centauros, em geral atacados à primeira vista!

Em uma comunidade de centauros, os machos caçam e lutam, enquanto as fêmeas se ocupam da colheita e dos afazeres domésticos. A liderança geralmente é exercida pelo maior e mais forte macho, normalmente aconselhado por um xamã — um druida ou clérigo de Allihanna. Existem lendas e boatos sobre um príncipe ou rei dos centauros, que seria capaz de unir as tribos de uma região ou mesmo do continente inteiro, mas ninguém sabe se existe qualquer fundo de verdade nisso.

Centauros são muito suscetíveis aos efeitos do álcool; o vinho e a cerveja deixam-nos rudes e agressivos com poucos goles. Existem até mesmo lendas de que um centauro transforma-se em demônio ao beber! Obviamente isso não é verdade, mas o comportamento de um centauro bêbado pode mesmo lembrar o de um demônio — qualquer salão "civilizado" parece ter sido devastado por uma legião de abissais depois da passagem de um centauro embriagado. Eles jamais aceitam ser cavalgados — não são bestas de carga e odeiam ser tratados como tal. Podem ajudar companheiros doentes ou desacordados, mas nunca serviriam de montaria. Por isso mesmo, um dos passatempos favoritos dos kobolds é pular de cima das árvores nas costas de um centauro, competindo para ver quem fica mais tempo montado...

Armas típicas dos centauros incluem lanças, arcos e tacapes. Eles raramente usam armaduras.

Traços Raciais

- +4 Força, +2 Sabedoria, -2 Inteligência.
- Tamanho Grande, deslocamento 12m.
- +4 em testes de Sobrevivência.

• **Cascos.** Centauros têm uma arma natural de cascos (1d6, esmagamento). Um centauro pode atacar com os cascos e armas, mas sofre uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque do turno.

• **Medo de Altura.** Centauros sofrem uma penalidade de -4 em jogadas e testes se estiverem a 3m de uma queda de 3m de altura ou mais.

Trebane

"Morte à sua civilização! — gargalhava o centauro. — Morte aos castelos, morte aos reis, morte aos homens! Allihanna!"

Trebane é tudo que se poderia esperar de um centauro — selvagem, estabonado, brigão, falastrão e um grande devoto de Allihanna. Desprezando a vida "civilizada", não demonstra qualquer aptidão para as delicadezas do povo das cidades e castelos. Sua solução para a maior parte das coisas envolve quebrá-las ou

queimá-las. Ao tentar afetar uma risada para enganar um guarda, dá um berro tão espalhafatoso que quase mata o coitado de sus-to. E, perdido no júbilo da batalha, grita pelo fim da civilização, mesmo que seus grandes amigos sejam civilizados.

Trebane é um druida de Allihanna. Enquanto alguns devo-tos da Deusa da Natureza abraçam seu lado harmonioso, pacífico e tranquilo, o centauro volta-se à sua face devastadora, faminta e implacável. O objetivo de Trebane não é realmente queimar cidades e destruir a civilização — mas, exagerando dessa forma, ele espera conseguir um equilíbrio entre natureza selvagem e civi-lização ordenada, ou pelo menos retardar o avanço dessa última.

Sendo um centauro tão típico, é surpreendente que Tre-bane *não seja* realmente um centauro por nascimento. Na ver-dade, ele nasceu como humano, de uma mãe égua, junto com um irmão gêmeo cavalo. Esse evento só pode ser explicado como um milagre de Allihanna. O cavalo (um animal único e inteligente) era um druida, e Trebane era seu “companheiro animal”, seu servo e protetor.

No entanto, após anos o cavalo foi vitimado por algu-ma doença desconhecida, e estava à beira da morte. Trebane arrastava-o para um templo de Allihanna quando encontrou *sir Orion Drake*. O cavaleiro convenceu-o a desistir da cura (pois nunca chegariam a tempo) e dedicar-se à ressurreição. Trebane e seu irmão foram até um vulcão milagroso, onde se jogaram e renasceram como um só — um centauro. Trebane passou a considerar Orion como seu grande salvador, e agora acompanha-o por gratidão.

Foi encontrado por centauros atrás de seu príncipe profe-tizado — a profecia dizia que um centauro nasceria adulto e governaria todas as tribos. Trebane recusou-se a aceitar o posto, preferindo ficar com Orion.

Trebane usa poucas roupas — apenas alguns tecidos deco-rativos. Luta com uma enorme foice e sua magia divina. Tem cabelos castanhos selvagens e expressão quase sempre extrema — gargalhando ou rosnando. Apesar de seus modos rústicos, é um grande adepto do sarcasmo, rebatendo comentários estú-pidos com piadas ácidas.

Trebane: centauro, Druida 16, CB; Grande, desl. 12m; ND 16; PV 188; CA 26 (+8 nível, +1 Des, +7 Casca Grossa); corpo-a-corpo: *Ruína da Civilização* +22 (3d6+26, mais 2d6 contra criaturas Leais, 19-20/x4) ou *Ruína da Civilização* +20 (3d6+26, mais 2d6 contra criaturas Leais, 19-20/x4) e 2 cascos +18 (1d8+15); hab. caminho da floresta, código de conduta, corpo atemporal, divindade (Allihanna), empatia selvagem (+17), forma selvagem aprimorada (três habilidades, 4/dia), imunidade a venenos, mil faces, rastro invisível; Fort +17, Ref +9, Von +13; For 24, Des 12, Con 24, Int 10, Sab 17, Car 12.

Perícias & Talentos: Atletismo +26, Conhecimento (natu-reza) +19, Percepção +22, Sobrevivência +22; Arma Natural Aprimorada (cascos), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Casca Grossa, Domínio dos Animais (O&R), Empunhadu-ra Poderosa, Foco em Arma (cascos), Foco em Arma (foice), Golpe com Duas Mãos, Magias em Combate, Magia Natural, Memória Racial, Poder Mágico, Potencializar Magia.

Magias de Druida Preparadas: 1º — *auxílio divino*; 3º — *curar ferimentos graves* x2; 6º — *coluna de chamas, coluna de chamas* Potencializada, *cura completa*; 7º — *destruição rastejan-te*; 8º — *campo antimagia, manto do caos*. PM: 50. CD: 13 + nível da magia.

Equipamento: amuleto da saúde +6, *Ruína da Civilização*.

Novo Artefato: Ruína da Civilização

Esta arma foi criada eras atrás, quando os povos racionais começaram a erguer suas primeiras cidades — e a roubar o espa-ço dos animais. Não se sabe se foi feita por um círculo de druidas radicais, que tentavam impedir o surgimento da civilização, ou pela própria Allihanna. A verdade se perdeu no tempo, pois a natureza não mantém registros escritos de sua história.

A *Ruína da Civilização* é uma *foice Enorme afiada anár-quica de trespassar poderoso* +4, com o poder anticriatura contra seres racionais (ou seja, seu bônus mágico aumenta em +2, e ela causa +2d6 de dano, contra criaturas com Int 3 ou maior).

Druida de Allihanna

Servos de Allihanna, a Mãe Natureza, dividem-se em dois tipos básicos: druidas e xamãs (clérigos). Na verdade são pou-cas as diferenças: ambos são sacerdotes devotados à proteção dos animais e da vida selvagem.

“Druida de Allihanna” é praticamente uma redundância. Todos os druidas amam a natureza, e existe apenas uma Deusa da Natureza — ambos são indissolúveis. Poucos druidas de Ar-ton não demonstram devoção profunda a esta deusa. Aqueles que seguem Megalokk ou Oceano são por vezes considerados meros impostores.

Uma vez que os animais são seus maiores companheiros, os druidas costumam vestir apenas trapos. Encontram for-mas criativas de conseguir material para suas roupas: couro de grandes répteis (que descamam de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, flores, plumas...

Tendência: Leal e Bondosa, Neutra e Bondosa, Caótica e Bondosa, Leal e Neutra, Neutra, Caótica e Neutra.

Poderes Concedidos: Amigo dos Animais, Dom da Pro-fecia, Domínio dos Animais, Domínio do Bem, Domínio da Cura, Domínio das Plantas, Forma Selvagem Adicional, Gar-ras de Fera, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Obrigações e Restrições: druidas de Allihanna não po-dem usar armaduras de metal. Armaduras de couro são per-mitidas somente se forem feitas com o couro de animais que tiveram morte natural. A morte de animais selvagens só é per-mitida em defesa própria.

Druidas de Allihanna não conseguem descansar adequa-damente em cidades (não recuperam pontos de vida ou magia). Por isso, sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Amigo dos Animais (Poder Concedido)

Os animais entendem que você não oferece perigo.

Pré-requisito: devoto de Allihanna.

Benefício: você recebe a habilidade de classe empatia com a natureza, como se fosse um druida de nível igual ao seu nível de personagem. Caso já possua esta habilidade, recebe um bônus de +4 em seus testes.

Forma Selvagem Adicional (Poder Concedido)

A fera em você se manifesta mais vezes.

Pré-requisitos: devoto de Allihanna, Megalokk ou Oceano, habilidade de classe forma selvagem.

Benefício: você pode utilizar a habilidade de classe forma selvagem duas vezes adicionais por dia.

Especial: este talento pode ser escolhido diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Garras de Fera (Poder Concedido)

Suas mãos podem se transformar em garras mortais.

Pré-requisitos: devoto de Allihanna, Megalokk ou Oceano, capacidade de lançar magias divinas.

Benefício: você recebe duas armas naturais de garras, que causam dano de corte equivalente a uma espada curta para seu tamanho. Você pode atacar com as duas, mas sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Usar este talento é uma ação livre, seu efeito dura uma hora e pode ser usado uma vez por dia.

Especial: este talento pode ser escolhido várias vezes. A cada vez, você recebe uma utilização diária adicional.

Memória Racial (Poder Concedido)

Você pode acessar lembranças de seus ancestrais selvagens.

Pré-requisito: devoto de Allihanna ou Megalokk.

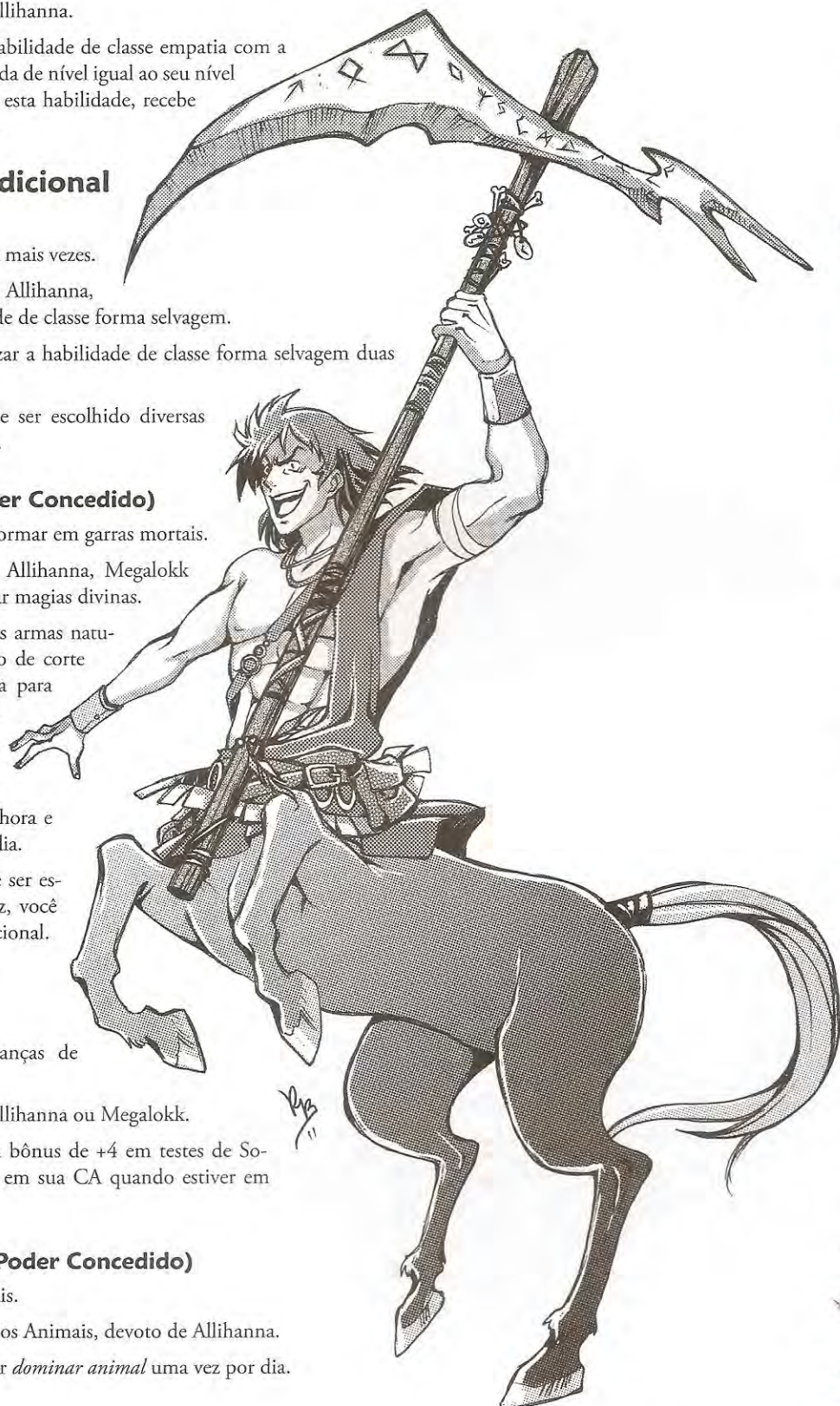
Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Sobrevivência e um bônus de +1 em sua CA quando estiver em ambiente natural.

Voz de Allihanna (Poder Concedido)

Você pode falar com animais.

Pré-requisitos: Domínio dos Animais, devoto de Allihanna.

Benefício: você pode lançar *dominar animal* uma vez por dia.



Ashlen Ironsmith

"Nos velhos tempos, ele próprio seria capaz de enredar qualquer um com a língua. Agora, só pensava em fugir."

Ashlen mudou bastante desde *O inimigo do mundo*. O aleijão que sofreu na torre de Andaluzia deixou-o abalado demais para continuar a vida de aventureiro. Voltou para a casa de sua família, em Valkaria, mas sentia falta do que deixou para trás. Acabou dedicando-se à bebida e às meretrizes, sempre em tavernas de má reputação, muitas vezes sendo espancado e roubado. Mandou que lhe forjassem um pé de metal para substituir o que havia perdido. Seu pai, mesmo dando-lhe dinheiro para outras coisas, recusou-se a pagar pela magia que iria recuperá-lo — queria que o filho obtivesse o dinheiro trabalhando, para que se reerguesse e recuperasse o orgulho.

Tudo mudou quando Ashlen conheceu a Malabarista, uma estranha mulher que introduziu-o à guilda que treinou-o durante onze anos para ser um mestre infiltrador e escapista.

A família de Ashlen foi massacrada por Crânio Negro, e ele mesmo escapou por pouco. Desde então, é perseguido pelo caçador de recompensas. É considerado culpado do massacre em vários lugares, mas nunca teve chance de provar sua inocência. Sua fuga levou-o ao forte Arantar, onde conheceu *sir* Orion.

Ashlen, mesmo sendo mais habilidoso e experiente do que era na época do Esquadrão do Inferno, nunca recuperou a coragem totalmente. Em vez de um malandro esperto que vence pela astúcia e lábia, tornou-se um especialista em fugas. É menos um aventureiro do que um perito em sobreviver. Não é covarde, mas algumas coisas — principalmente ameaças de novos aleijões e a presença de Andaluzia — deixam-no apavorado. Conserva boa parte da lealdade para com seus amigos, mas temperada por horror e a certeza de que nem sempre conseguirá salvá-los. Acima de tudo, perdeu quase todo o bom humor. Deixa-se relaxar e fazer comentários mais leves apenas na presença de figuras otimistas e entusiásticas, como a Malabarista ou Zara Lysande.

Ashlen Ironsmith: humano, Ladino 10/Escapista 6, NB; ND 16; Médio, desl. 9m; PV 73; CA 28 (+8 nível, +8 Des, +2 *anel de proteção* +2); corpo-a-corpo: adaga de mitral obra-prima +19 (1d4+9, 18-20); hab. aparência insignificante, ataque furtivo +5d6, camuflagem, discrição, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, evasão aprimorada, fujão (testes de resistência, CA; 6/dia), furtividade rápida, mão leve (8/dia), mente escorregadia, mimetismo, peguei um bobo (3/dia), rolamento defensivo, sentir armadilhas +3, vantagem secreta; Fort +9, Ref +18, Von +9; For 10, Des 27, Con 12, Int 15, Sab 12, Car 16.

Perícias & Talentos: Acrobacia +27, Atletismo +27, Conhecimento (nobreza) +21, Diplomacia +22, Enganação +26, Furtividade +37, Iniciativa +27, Intuição +20, Jogatina +22, Ladinagem +27, Obter Informação +22, Percepção +20; Acrobacia Audaz, Acuidade com Arma, Ágil, Aparência Inofensiva (CD 26), Foco em Perícia (Enganação), Fraudulento, Iniciativa Aprimorada, Persuasivo, Prosperidade, Sorrateiro.

Equipamento: adaga de mitral obra-prima, *anel de proteção* +2, kit de ladrão obra-prima, *manto cinzento*, *luvas da destreza* +6.

Novo Item Mágico: Manto Cinzento

Este manto púido e cinzento é muito discreto — e tem o poder de tornar quem o está vestindo igualmente discreto. O usuário de um *manto cinzento* recebe um bônus de +10 em testes de Furtividade e o benefício do talento Aparência Inofensiva. Se já possuir este talento, a CD para resistir a seu efeito aumenta em +5.

Aura moderada; Criar Item Maravilhoso, *dificultar detecção*, *invisibilidade*; Preço 20.000 TO.

Crânio Negro

"Sua postura, o corpo quase amolecido em enfado, sugeria tédio, e não batalha. Crânio Negro não era imponente: era perigoso."

Há alguns anos surgiu em Arton um novo vilão e criminoso: Crânio Negro. Começou a ser notado como mercenário e assassino, mas depois de entrar na área de Tormenta de Trebuch, passou a servir aos lefeu. Hoje em dia obedece aos invasores aberrantes e deles recebe bênçãos macabras, traindo sua própria realidade.

Em 1403, sua identidade, seus objetivos e até mesmo suas plenas capacidades são um mistério. Seu principal mestre lefeu é Gatzvalith, embora obedeça a todos os Lordes. Gatzvalith deixou-o bastante livre para cumprir seus próprios objetivos, além das missões que ele mesmo designa. Assim, Crânio Negro tornou-se o maior e mais famoso caçador de recompensas de Arton.

Como caçador, Crânio Negro trabalha para "clientes" muito variados. Alguns dos maiores nobres e senhores da guerra de Arton já contrataram-no para eliminar alvos "inatingíveis", e ele sempre triunfa. Também já deu cabo de criminosos comuns e desafetos menores, a mando de plebeus simplórios. Pode aceitar como pagamento tanto o tesouro de um dragão quanto uma moeda de prata — tudo depende da identidade e localização do alvo e de seu próprio humor instável. Por exemplo, tem ódio especial por Sambúrdia e despreza magos.

Crânio Negro veste uma armadura negra completa, com elmo em forma de caveira, que lhe valeu a alcunha. A armadura esconde cada centímetro de seu corpo e parece protegê-lo como se fosse viva. Suas placas deslizam para bloquear lâminas e mostram grande resistência mesmo onde deveriam ser mais vulneráveis. A armadura também não restringe seus movimentos: o caçador luta num estilo acrobático e veloz. Sua postura, no entanto, é desleixada e casual — Crânio Negro não faz pose ou tenta parecer ameaçador, apenas mata seus alvos com a maior rapidez possível. Costuma usar duas espadas, mas sua característica mais surpreendente em combate é a capacidade de voltar da morte. Crânio Negro não é invencível; já foi derrotado mais de uma vez. No entanto, sempre retorna, e inevitavelmente dá cabo dos inimigos.

A armadura esconde sua identidade — até mesmo sua raça e sexo. A voz é mascarada pelo elmo metálico. O segredo do caçador de recompensas permanece.

Na verdade, em 1403 nem mesmo o próprio *Crânio Negro* conhece sua identidade. Não lembra de sua vida antes de possuir a armadura, não tem nome ou passado. Assaltado por memórias de um antigo grupo de aventureiros (o Esquadrão do Inferno), combina lembranças, poderes, técnicas e personalidade de vários de seus membros, sem saber quem eles são. Isso torna-o instável — ou louco.

Parte de suas atividades serve a objetivos lefeus. Parte é sua busca pela própria identidade. Parte é apenas trabalho, diversão, treinamento ou manifestação de sua insanidade. Mas sempre leva a morte consigo.

O passado de *Crânio Negro* é revelado em *O terceiro deus* e na Parte 3 deste livro.

Crânio Negro: humano/a, Ranger 13/Algoz da Tormenta 4; CM; ND 17; Médio, desl. 12m; PV 152; CA 40 (+8 nível, +7 Des, +13 armadura, +1 Bloqueio Ambidestro, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: 2 *cimitarras do sangramento* +3 +27 (2d6+15, mais 1 de Constituição, mais 2d8 contra artonianos, 15-20) e Desarmado +24 (1d4+12, mais 1d6, mais 2d8 contra artonianos); à distância: *arco longo caçador* +4 +28 (2d6+12, mais 2d8 contra artonianos, x3); hab. anticarisma, armadilhas, aspecto de corrupção (imunidade a paralisia e metamorfose), ataque corrupto +2d8, bênção da insanidade, caminho da floresta, camuflagem, cura acelerada 2, empatia selvagem, evasão, inimigo predileto (espíritos +2, humanoides +6, monstros +2), movimento rápido, rastreador eficaz, rastro invisível, terreno predileto (área de Tormenta +2, planície +6, floresta +2), terrorismo; Fort +14, Ref +17, Von +10; For 18, Des 25, Con 18, Int 14, Sab 14, Car 11.

Perícias & Talentos: Acrobacia +27, Atletismo +24, Conhecimento (Tormenta) +22, Furtividade +27, Iniciativa +27, Intimidação +20, Intuição +22, Obter Informação +20, Percepção +22, Sobrevivência +22; Acuidade com Arma, Aparar, Arma Secundária Grande, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque em Movimento, Ataque Preciso, Bloqueio Ambidestro, Chuva de Golpes, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Especialização em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Rastrear, Tolerância, Visão no Escuro.

Equipamento: *arco longo caçador* +4, *armadura de Crânio Negro*, *anel da felicidade de Vallen*, 2 *cimitarras afiadas do sangramento* +3, flechas de adamantite x20.

Novo Talento:

Arma Secundária Grande (Combate)

Você fortaleceu sua mão secundária para usar uma arma grande.

Pré-requisito: Combater com Duas Armas.

Benefício: você pode empunhar duas armas de uma mão com o talento Combater com Duas Armas.

Normal: o talento Combater com Duas Armas só pode ser usado com uma arma de uma mão e uma arma leve, ou com duas armas leves.

Crânio Negro ou Black Skull?

Os leitores mais antigos devem lembrar que *Crânio Negro* surgiu originalmente com o nome *Black Skull*. Apenas no romance *O crânio e o corvo* houve a mudança. Por quê?

Embora seja muito comum adotar nomes em inglês ou outros idiomas estrangeiros em RPGs nacionais, o mesmo não ocorre em literatura. A explicação mais simples é que o RPG se originou nos EUA e tem pouco mais de trinta anos de existência, enquanto que a literatura é uma manifestação muito antiga, presente em todas as culturas. Ou seja, o RPG ainda é "produto americano", mas a literatura é universal. Além disso, o público RPGista costuma apreciar esses nomes "exóticos". Mas um vilão com nome em inglês (principalmente um nome derivado de uma característica visual marcante) soaria estranho para leitores não RPGistas.

É diferente com Ashlen Ironsmith ou Ingram Brassbones: seus nomes em inglês são meras curiosidades, não algo que define a maneira como são vistos no mundo. E mesmo assim, admito, hoje em dia dificilmente eu usaria tantos nomes em inglês.

Em geral, os jogadores abraçaram a mudança e gostaram de chamar o vilão de *Crânio Negro* (pessoalmente, acho que soa muito bem). Mas, obviamente, se você preferir, chame-o de *Black Skull* na sua mesa.

Novo Talento:

Chuva de Golpes (Combate)

Em combate, cada parte de seu corpo é letal.

Pré-requisito: Ataque Desarmado Aprimorado, Combater com Duas Armas Aprimorado.

Benefício: quando usa o talento Combater com Duas Armas, você recebe um ataque desarmado adicional.

Armadura de Crânio Negro

Esta armadura completa foi criada pelos diabretes negociantes (veja na Parte 1) a partir das memórias de Ellisa Thorn, ex-membro do Esquadrão do Inferno. Sua aparência é notável e ameaçadora: completamente negra, parece sugar a luz e destaca-se até mesmo contra o céu noturno. O elmo tem a forma de um crânio estilizado, com adornos que o tornam ainda mais sinistro.

A *armadura de Crânio Negro* é uma *armadura completa da fortificação moderada* +5, que parece se mover sozinha (suas placas deslizam para manter o usuário protegido e defendê-lo). Apesar de seu peso e solidez, não atrapalha os movimentos, permitindo grandes saltos e acrobacias em meio ao combate: seu usuário conta como se estivesse sem armadura.

Contudo, por ser feita a partir das memórias de uma artoniana, a *armadura* tem um efeito colateral: bombardeia o usuário com impressões da vida de Ellisa Thorn. Molda o estilo de luta e até mesmo parte do comportamento do usuário para refletir os membros do Esquadrão do Inferno. Por exemplo, Crânio Negro luta com duas espadas (como Vallen Allond), rastreia (como a própria Ellisa ou Andilla Dente-de-Ferro) e repete "não há morte" (como Gregor Vahn).

Aura poderosa.

Anel da Felicidade de Vallen

Este anel foi criado pelos diabretes negociantes a partir da felicidade de Vallen Allond. Foi concedido a Crânio Negro por motivos que apenas os diabretes conhecem — mas que, de forma geral, podem ser resumidos a sadismo e desejo de destruição.

O *anel da felicidade de Vallen* é um *anel de regeneração*, mas oferece cura acelerada 2 e funciona mesmo que o usuário

esteja morto — ou seja, ressuscita-o. A ressurreição demora o tempo necessário para o usuário retornar aos pontos de vida suficientes para estar vivo.

Sendo feito a partir da felicidade de Vallen Allond, o *anel* tem um efeito colateral: o usuário é assaltado por visões desse aventureiro, e sente compulsão de protegê-lo, estar perto dele ou garantir sua felicidade. É claro que, para um usuário insano, os conceitos de "proteger" e "garantir a felicidade" tornam-se bem distorcidos... O *anel* também influencia o comportamento do usuário (tornando-o um pouco mais semelhante a Vallen).

Aura poderosa.

Algoz da Tormenta

O algoz da Tormenta é um campeão corrupto, um guerreiro vil que retira poder da Tempestade Rubra e da Anticriação. Embora sejam raros, os algozes estão entre os maiores vilões do mundo — traidores de sua própria realidade, espalhando morte e terror por onde passam.

Alguns algozes pensam obter vantagens em sua relação com os lefeu. Outros são apenas subservientes e devotados aos invasores, cultuando-os como deuses. De qualquer forma, estão entre os mais valorizados servos dos lefeu; alguns chegam a conviver diretamente com um Lorde da Tormenta.

Casos de aventureiros que tenham tornado-se algozes da Tormenta são raros. Na verdade, existe apenas um amplamente conhecido: Crânio Negro, um caçador de recompensas que mantém sua identidade escondida sob uma máscara de caveira (que muitos sustentam ser seu verdadeiro rosto). O mercenário já era notório por sua dedicação ao cumprimento de seus contratos e por "voltar da morte" várias vezes. Após emergir da área de Tormenta em Trebuch, tornou-se ainda mais perigoso.

Pré-Requisitos

Para se tornar um algoz da Tormenta, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Perícias:** treinado em Conhecimento (Tormenta).
- **Talentos:** qualquer talento da Tormenta.
- **Tendência:** qualquer Maligna.
- **Especial:** deve fazer contato pacífico com um Lorde da Tormenta ou outro lefeu de alta casta.



Características de Classe

Pontos de Vida: um algoz da Tormenta recebe 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Anticarisma: a Tormenta corrompe o algoz — mas ele continua capaz de interagir com o mundo normal, atraindo ainda mais servos para a tempestade. O algoz não perde pontos de Carisma por adquirir talentos da Tormenta, e recupera quaisquer pontos já perdidos por este motivo.

Ataque Corrupto: um algoz da Tormenta imbui seus golpes com a força profana dos invasores. No 1º nível, seus ataques em corpo-a-corpo e à distância até 9m causam 1d8 pontos de dano adicional de matéria vermelha contra criaturas artonianas. O dano aumenta em +1d8 no 4º, 7º e 10º níveis.

Aspecto da Corrupção: o algoz torna-se mais e mais parecido com seus senhores lefeu. No 2º nível, recebe um talento da Tormenta ou uma característica racial dos lefeu (coordenação perfeita, imortalidade, uma imunidade, insanidade da Tormenta, etc.) à sua escolha. A cada dois níveis seguintes, recebe um talento ou característica adicional.

Bênção da Insanidade: aquilo que pode destruir a mente dos artonianos apenas fortalece o algoz. No 2º nível, ele pode escolher entre tornar-se imune à habilidade insanidade da Tormenta ou receber a “bênção” dessa loucura. Caso escolha a bênção, continua sofrendo os efeitos normais de insanidade da Tormenta, mas recebe +2 em uma habilidade à sua escolha sempre que sua categoria de insanidade aumentar (de suave para moderada, de moderada para severa, etc.).

Terrorismo: a simples presença do algoz da Tormenta é capaz de encher de pavor os corações artonianos. A partir do 3º nível, qualquer criatura artoniana que veja o algoz deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + nível de classe do algoz + mod. Carisma). Se falhar, fica abalada por um minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia. No 7º nível, sempre que o algoz reduzir uma criatura a 0 ou menos PV, todos os aliados da criatura que vejam isso devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + nível de classe do algoz + mod. Carisma). Em caso de falha, ficam apavorados.

Escravo e Senhor: no 5º nível, o algoz passa a ser respeitado e obedecido pelos lefeu mais baixos. Ele recebe um ou mais servos lefeu (ou criaturas artonianas com o modelo criatura da Tormenta) com ND total igual ao dobro de seu nível de personagem.

Desprezo Profano: o algoz da Tormenta ri dos poderes do Panteão. A partir do 9º nível, pode usar um efeito idêntico a *dissipar magia* sobre qualquer magia divina, usando seu nível de personagem como nível de conjurador. Esta habilidade pode ser usada três vezes por dia. Além disso, o algoz recebe um bônus de +8 nos testes de resistência contra magias divinas.

General Rubro: no 10º nível, o algoz da Tormenta é um líder entre os invasores. Qualquer lefeu ou artoniano corrom-

Algoz da Tormenta

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Anticarisma, ataque corrupto +1d8
2º	+2	Aspecto da corrupção, bênção da insanidade
3º	+3	Terrorismo (abalado)
4º	+4	Aspecto da corrupção, ataque corrupto +2d8
5º	+5	Escravo e senhor
6º	+6	Aspecto da corrupção
7º	+7	Ataque corrupto +3d8, terrorismo (apavorado)
8º	+8	Aspecto da corrupção
9º	+9	Desprezo profano
10º	+10	Aspecto da corrupção, ataque corrupto +4d8, general rubro

pido (com o modelo criatura da Tormenta ou com qualquer nível de corrupção da Tormenta) que tenha menos níveis que o algoz deve fazer um teste de Vontade (CD 20 + mod. Carisma) para evitar obedecer a suas ordens.

Nova Arma: Barril de Pólvora

Esta forma muito simples de explosivo funciona com o princípio básico de acender um pavio e sair correndo para não ser apanhado na explosão.

Um barril de pólvora causa 12d6 pontos de dano (6d6 por fogo e 6d6 por esmagamento) em um raio de 6m ao redor do centro da explosão. Um teste de Reflexos (CD 20) reduz o dano à metade.

O tamanho do pavio determina o número de rodadas até que o barril exploda. Estimar esse tempo exige um teste de Inteligência (CD 10). Em caso de falha, o barril explode 1d4 rodadas mais cedo ou mais tarde que o esperado (decida aleatoriamente). Uma trilha de pólvora no chão também serve como pavio improvisado. Acender um pavio (ou trilha) exige uma ação padrão.

Preço: 800 TO • Peso: 10 kg.

A Guilda sem Nome

Operando em Valkaria, a capital do Reinado, a Guilda sem Nome treina e emprega pessoas aparentemente inofensivas como espões, assassinos, ladrões e infiltradores. Sua organização é frouxa, liderada pela anciã conhecida como Mendiga — embora possa haver algum líder acima dela. Os objetivos da guilda são simples: seus membros querem dinheiro. Podem ser contratados por qualquer pessoa rica o bastante. No entanto, *ninguém* os procura: eles oferecem seus serviços a quem acham que pode

pagar. Nem mesmo seus clientes conhecem sua verdadeira natureza; julgam estar contratando espíões ou ladrões independentes, e nem sequer sonham com a existência da Guilda sem Nome.

Outra fonte de renda é treinamento pago — a guilda oferece "aulas" a clientes ricos, que nem sempre tornam-se parte do grupo. No entanto, a Guilda sem Nome age principalmente em suas próprias missões. Furtam objetos que podem ser vendidos ou descobrem informações que podem ser usadas para chantagem.

Só há um requisito para receber o treinamento: ser aparentemente inofensivo. Vários membros da guilda são aleijados. Outros são pessoas de quem ninguém desconfiaria, como governantas, crianças, idosos ou deficientes mentais. Em alguns casos raros, um membro é apenas alguém que passa despercebido ou se mescla com a multidão — é o caso da Malabarista, que não tem nenhuma deformidade visível ou desvantagem óbvia, mas consegue andar incógnita por sua profissão "insignificante". Existem membros que adotam uma aparência "inocente" (ou até mesmo infligem um aleijão em si mesmos) para conquistar o direito de serem treinados pela guilda, mas a grande maioria já nasceu dessa forma, ou usa o treino para compensar por algum acidente.

Os membros fixos conhecidos são a Malabarista (que trabalha como acrobata e, bem, malabarista em festas nobres e feiras de rua), a Mendiga (uma anciã que passa os dias pedindo esmolas), a Governanta (uma matrona extremamente forte, que atua como guarda-costas e criada de famílias ricas), o Menino (um adorável garotinho de seis ou sete anos — na verdade um homem na casa dos trinta, especialista em ser adotado e assassinar seus novos pais), o Gordo (um homem horivelmente obeso, sempre chorando ou lamentando-se, capaz de acrobacias inimagináveis e extremamente furtivo) e o Verme (um homem sem braços ou pernas, exímio infiltrador e ladrão, além de instrutor da maioria dos deficientes físicos). Como se pode ver, seus nomes não têm criatividade alguma. Parte do treinamento da guilda faz com que cada membro seja visto e lembrado como uma figura típica, sem qualquer característica que o diferencie de outros como ele — alguém descrevendo a Mendiga conseguiria apenas dizer que é uma mendiga velha, por exemplo. *Ninguém* conhece os nomes verdadeiros. Mesmo um traidor da guilda conseguiria dizer apenas que foi treinado pelo Menino, pelo Gordo...

A sede da guilda fica em uma casa totalmente comum em Valkaria, embora possa haver outras bases. Não é secreta ou mesmo escondida — pelo contrário, é o tipo de prédio pelo qual muitas pessoas passam. Apenas não chama atenção. Incontáveis vizinhos e transeuntes já cumprimentaram a Governanta, o Menino ou mesmo a Malabarista, sem nunca suspeitar de qualquer atividade fora do normal. A casa esconde uma grande estrutura subterrânea, que inclui salas de tortura, celas com animais e monstros, corredores cheios de armadilhas, salas de baile e outros ambientes úteis no treinamento.

É possível para um personagem ser treinado pela Guilda sem Nome. O preço deve ser muito elevado (fica a cargo do mestre). Em geral, aventureiros não são bem recebidos, pois chamam atenção demais. Contudo, caso um personagem jogador seja "comum" o bastante, pode ser abordado por um membro

da guilda (em geral a Malabarista) e receber a oferta. Até hoje, ninguém encontrou a sede da guilda ou foi treinado por iniciativa própria, mas isso pode vir a acontecer. Caso um personagem seja aceito, seu principal dever é manter o segredo e não mudar sua aparência ou rotina durante ou após o treinamento. *Todos* (inclusive família, amigos e maridos/esposas) devem ser enganados. Ashlen, por exemplo, foi obrigado a continuar sua rotina autodestrutiva enquanto era treinado. A Malabarista continua se apresentando em festas. A Mendiga continua pedindo esmolas.

Em *O crânio e o corvo*, o treinamento de Ashlen dura onze anos. Isso torna-o impraticável para um personagem jogador — a menos que seus companheiros estejam dispostos a esperar mais de uma década antes da próxima aventura! No entanto, com todo esse tempo, Ashlen atingiu níveis bastante elevados na classe de prestígio escapista (veja abaixo). Um personagem que deseje apenas o primeiro nível (progredindo depois como qualquer aventureiro) pode treinar por um período de apenas seis meses.

Escapista

Em Arton, nem sempre a profissão de "ladrão" é vista com maus olhos. Entre os aventureiros a palavra designa infiltradores, espíões e outros tipos matreiros. Os ladrões muitas vezes pensam ser os reis da atividade furtiva, capazes de escapar de qualquer perigo.

E os escapistas querem que eles continuem com essa ilusão.

O escapista é o verdadeiro mestre da ação invisível, o espião supremo e o maior dos sobreviventes. Escapistas são treinados para passar despercebidos, agir à vista de todos sem serem notados, descobrir segredos parecendo tolos ou insignificantes. Também para fugir de qualquer armadilha ou prisão, esgueirar-se por qualquer espaço, enganar qualquer carcereiro. Um escapista é tudo, menos famoso — os maiores mestres escapistas são conhecidos como "foi muito azar todos os guardas morrerem de indigestão" ou "a maldição ancestral fez a joia sumir". O escapista é tão notável quanto o ar ou a pedra do calçamento.

Esse treinamento é muito raro. Sabe-se de apenas um lugar onde é oferecido — a Guilda sem Nome, em Valkaria. Em geral, um escapista independente *não* treina outros.

Se houver um escapista em um grupo de aventureiros, será o "plebeu" que carrega a tocha, o escudeiro ou mesmo o aleijado que pede ajuda. Escapistas nunca são perfeitos. São ordinários e comuns, ou deficientes de alguma forma.

Pré-Requisitos

Para se tornar um escapista, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Perícias:** Enganação e Furtividade 9 graduações.
- **Talentos:** Aparência Inofensiva.
- **Tendência:** qualquer não Leal.
- **Especial:** deve ser escolhido por um grupo de instrutores e passar pelo treinamento (que pode demorar meses ou anos, exigir pagamento, etc., a critério do mestre).

Características de Classe

Pontos de Vida: um escapista recebe 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Camuflagem: você pode usar a perícia Furtividade para se esconder mesmo sem cobertura disponível.

Vantagem Secreta: todo escapista precisa de algum “defeito” muito evidente. Isso pode ser um ferimento permanente (veja na Parte 1), uma categoria de idade (como criança ou velho) ou apenas algo muito incômodo (como uma roupa com guizos). Ao adquirir o 1º nível nesta classe de prestígio, o escapista desconsidera quaisquer penalidades advindas de seu defeito — seu ferimento permanente não impõe penalidades, seus guizos fazem barulho apenas nos momentos certos, etc. Se o escapista livrar-se do defeito, perde todas as habilidades de classe.

Fujão: você se esconde tão bem que nem mesmo a morte pode encontrá-lo! A partir do 2º nível, você pode substituir um teste de resistência por um teste de Furtividade um número de vezes por dia igual ao seu nível nesta classe. A partir do 5º nível, também pode substituir sua CA quando for atacado.

Mão Leve: você pode roubar a espada, o anel mágico ou mesmo a armadura do inimigo que está atacando-o! A partir do 2º nível, como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Ladinagem contra o teste de Percepção de um adversário adjacente. Em caso de sucesso, você rouba um item qualquer que ele esteja usando. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Destreza.

Mimetismo: a partir do 3º nível, você pode usar a perícia Furtividade para se esconder mesmo que esteja sendo observado.

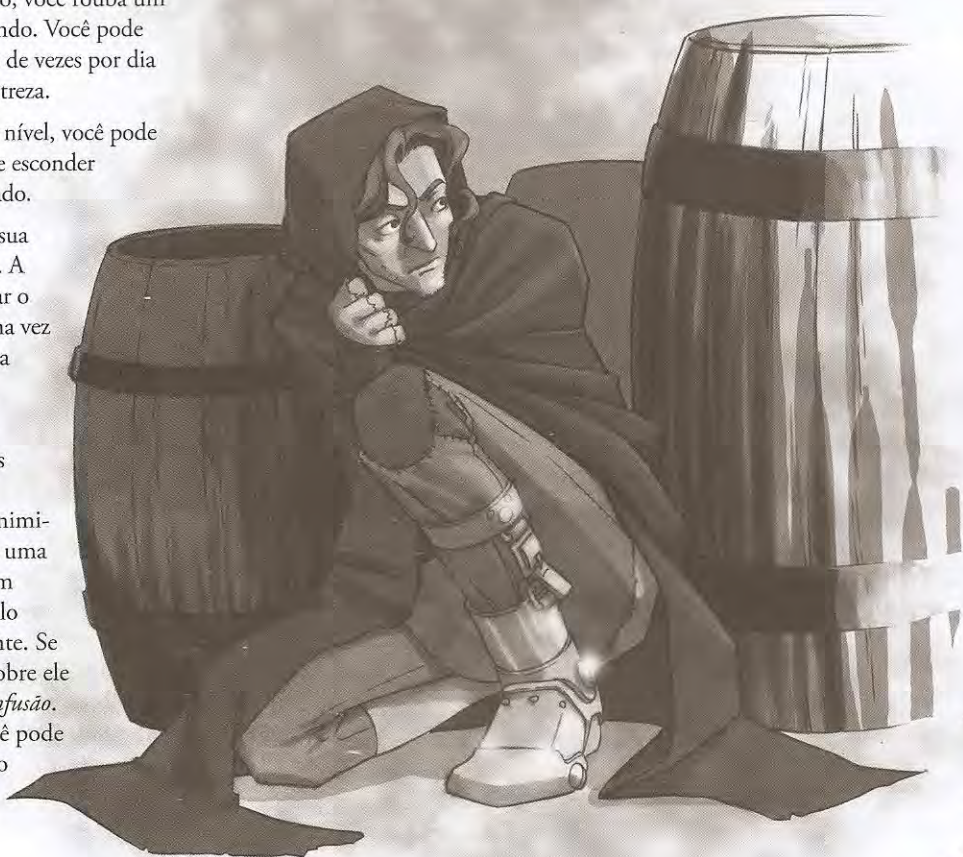
Aparência Insignificante: sua aparência é *realmente* inofensiva. A partir do 4º nível, você pode usar o talento Aparência Inofensiva uma vez por combate contra *cada* criatura inteligente que tentar atacá-lo.

Peguei um Bobo: surgindo nos lugares mais inesperados e fazendo ruídos estratégicos, você consegue confundir seus inimigos. A partir do 4º nível, como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Ladinagem resistido pelo teste de Vontade de um oponente. Se for bem-sucedido, você lança sobre ele um efeito igual ao da magia *confusão*. O efeito dura uma rodada. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma.

Escapista

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Camuflagem, vantagem secreta
2º	+1	Fujão (testes de resistência), mão leve
3º	+1	Mimetismo
4º	+2	Aparência insignificante, peguei um bobo
5º	+2	Fujão (CA)
6º	+3	Discrição
7º	+3	Esgueirar-se, marionete
8º	+4	Aparência ordinária
9º	+4	Escorregadio
10º	+5	Titereiro invisível

Ashlen Ironsmith,
escapista



Discrição: seu treinamento faz com que agir escondido seja natural. A partir do 6º nível, você não sofre mais penalidade por fazer testes de Furtividade em rodadas nas quais você tenha atacado ou corrido.

Esgueirar-se: você é capaz de deslocar suas juntas e torcer-se de modo a tornar seu corpo mais flexível e maleável. Ou atrai atenção para longe de si, e todos abrem caminho sem notá-lo. A partir do 7º nível, você é considerado duas categorias de tamanho menor para passar por aberturas e espaços ocupados por inimigos.

Marionete: seus inimigos ficam tão confusos e enervados que acabam agindo conforme o que *você* quer. A partir do 7º nível, como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Enganação resistido pelo teste de Vontade de um inimigo. Se você for bem-sucedido, pode decidir o que este inimigo fará na próxima rodada. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma.

Aparência Ordinária: no 8º nível, você é menos que uma sombra. Nenhum efeito capaz de detectar pessoas ou revelar a verdade (sejam magias, itens ou mesmo habilidades de classe) mostra qualquer coisa sobre você. Se você for alvo de *localizar criatura*, a magia encontrará dez outros "exatamente iguais", e não haverá como saber qual é o verdadeiro. Se sua tendência for examinada, você aparecerá como Neutro. Apenas artefatos conseguem superar esta habilidade.

Escorregadio: é quase impossível prendê-lo. A partir do 9º nível, você está permanentemente sob um efeito idêntico ao da magia *movimentação livre*.

Titereiro Invisível: você é um ladrão tão habilidoso que pode roubar ações! No 10º nível, como uma reação, você pode fazer um teste de Furtividade resistido pelo teste de Vontade de um inimigo que tenha acabado de agir. Caso seja bem-sucedido, você pode decidir quais alvos serão afetados pela ação que o inimigo acabou de realizar. Quaisquer munições, usos de habilidades, magias, etc. são gastos pelo oponente. Como esta habilidade é uma reação, você ainda pode agir normalmente durante a rodada. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Destreza.

Clérigo de Keenn

Servos do sanguinário deus Keenn, os clérigos da guerra existem por toda Arton. Sem dúvida há pelo menos dois ou três deles ocupando cargos importantes em cada nação do Reinado.

Ao contrário do que se pensa, nem sempre os servos de Keenn são Malignos; boa parte deles divide suas obrigações entre seu deus e o reino que defendem. Durante uma guerra entre reinos vizinhos, é normal ver clérigos desta ordem digladiando-se até a morte. Aqueles que não têm vínculo com reino algum costumam se dedicar exclusivamente a Keenn, incitando conflitos onde quer que estejam.

Nem só de músculos e armas vive um servo de Keenn. Muitos seguem os ensinamentos do deus através de intriga e lábia. Boa parte dos reinos hostis de Arton tem um clérigo da

guerra como conselheiro ao lado de seu regente. Eles incentivam conflitos, sussurrando ideias expansionistas e reacendendo velhas rivalidades. Cogita-se que um deles alimente animosidades entre o reino de Portsmouth e a Ordem da Luz.

Os templos de Keenn mais parecem fortalezas, abrigando dezenas de acólitos em treinamento. Lá, eles aprendem técnicas com armas e são submetidos a duros testes de resistência. O desafio final é uma série de combates até a morte, realizados em arenas dentro dos próprios templos. Em média, dentre cada quinze candidatos, apenas um sobrevive e é escolhido.

O típico clérigo de Keenn se veste como um guerreiro, usando armaduras pesadas, armas impressionantes e escudos imensos — mesmo aqueles em cargos diplomáticos. Exibem com orgulho o símbolo sagrado de Keenn: um escudo onde se cruzam um martelo de guerra, um machado de batalha e uma espada longa.

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

Poderes Concedidos: Conjurar Arma, Coragem Total, Cura sem Restrição, Domínio da Destruição, Domínio da Força, Domínio da Guerra, Domínio do Mal, Força da Fé, Fúria Guerreira, Mestre de Cerimônia, Sangue de Ferro, Toque da Ruína.

Obrigações e Restrições: um clérigo de Keenn jamais recua diante de uma oportunidade de combate. Além disso, nunca pode lançar magias de cura (exceto quando adquire o talento Cura sem Restrição).

Conjurar Arma (Poder Concedido)

Armas surgem do nada em suas mãos.

Pré-requisito: devoto de Keenn.

Benefício: você pode, uma vez por dia, como uma ação de movimento, criar uma arma de combate corpo-a-corpo ou de arremesso à sua escolha. A arma é comum (não mágica), mas de qualidade obra-prima. A arma dura uma hora, e então se desfaz.

Este talento não cria armas de ataque à distância, mas pode criar 10 projéteis (flechas, virotes de besta ou balas de funda).

Cura sem Restrição (Poder Concedido)

O Deus da Guerra não oferece magias de cura. Exceto para gente como você.

Pré-requisito: devoto de Keenn.

Benefício: você pode preparar e lançar magias de cura como qualquer outro clérigo.

Normal: clérigos de Keenn não lançam magias de cura.

Mestre de Cerimônia (Poder Concedido)

Você sabe como impressionar entidades malignas com as vítimas que oferece em sacrifício.

Pré-requisitos: treinado em Conhecimento (religião), tendência Maligna, devoto de Keenn, Megalokk, Ragnar, Sszzzs ou Tenebra.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Conhecimento (religião) para realizar sacrifícios em nome de uma divindade Maligna. Veja regras completas para sacrifícios na Parte 3.

Toque da Ruína (Poder Concedido)

Você pode desintegrar com um toque.

Pré-requisito: devoto de Keenn, Nimb, Ragnar, Sszzaas ou Tenebra.

Benefício: você pode, uma vez por dia, realizar um ataque de toque que causa 1d6 pontos de dano por nível de personagem, até um máximo de 10d6 (Fortitude contra CD 10 + metade de seu nível + seu modificador de Carisma para meio dano). Este ataque reduz os PV do alvo a zero ou menos, o corpo será completamente desintegrado, restando somente pó.

Vanessa Drake

"Vocês não estão enfrentando uma mulher grávida — enlouqueceu Vanessa. — Estão enfrentando dois servos de Keenn."

Vanessa Drake é uma clériga de Keenn natural de Bielefeld. Uma combinação estranha — num reino conhecido por seus cavaleiros tementes a Khalmyr, a fé no Deus da Guerra não é muito popular. Mesmo assim, Vanessa é uma figura de relativa importância, considerada uma vilã apenas por gente preconceituosa (que geralmente acaba com alguns ossos quebrados).

Vanessa nasceu na família Derrigan, nobres menores de Bielefeld, em um feudo não muito longe da cidade de Norm. Como uma menina nobre, deveria tornar-se uma dama, casar-se com um cavaleiro (de preferência endinheirado) e ter uma vida pacata. No entanto, desde criança mostrou desejo por algo mais — muito mais. Vanessa sempre foi forte, destacava-se nos jogos dos garotos, gostava de brigar e cavalgar. Não era alheia às atividades das meninas (também apreciava vestidos, bonecas e coisas do gênero), mas só isso não a satisfazia. Também tornou-se uma leitora voraz, o que foi mais um hábito que marcou-a como estranha. Tinha amigos, mas nunca realmente se encaixava em nenhum grupo — uma das únicas exceções era Camille, sua grande companheira, embora fosse oposta a Vanessa em quase tudo.

A estranheza só aumentou à medida que a menina cresceu. Durante a adolescência, tornou-se cada vez mais agressiva, sentindo-se desconfortável e ansiosa. Algo parecia chamá-la. A família começava a sondar seus futuros pretendentes, mas nada disso lhe interessava. Enfim, certa noite Vanessa teve um sonho, que interpretou como uma visão.

Estava sendo convocada por Keenn, o Deus da Guerra.

Fugiu de casa e, com determinação e esperteza incomuns para sua pouca idade, chegou ao reino de Yuden. Provando seu valor e convencendo clérigos e guardas com seus conhecimentos e habilidade de luta, conseguiu entrar na cidade de Galienn, sede da religião de Keenn. Lá, ingressou como acólita no templo.

Enquanto isso, sua família procurava-a. A primeira aposta foi mesmo que tivesse fugido de casa, mas ninguém suspeitava de que estivesse em Yuden — mais provável que se escondesse dentro de uma armadura, fingindo ser um cavaleiro, ou se me-

tesse com grupos de aventureiros. Quando, enfim, Vanessa foi localizada, obteve permissão para sair do templo por um curto período, para falar com os emissários dos Derrigan. Pediram que ela voltasse. Se queria ser uma clériga guerreira, havia ordens militantes de Khalmyr. Ninguém insistiria que fosse só uma dama nobre — desde que abandonasse Keenn.

Mas Vanessa nunca abandonaria sua fé. Com calma e tranquilidade, explicou que o Senhor da Guerra era seu senhor agora. Os Derrigan nunca mais tentaram dissuadi-la.

Depois de passar pelos anos de árduo treinamento e estudo e vencer outros acólitos em combate, Vanessa ordenou-se clériga. Voltou a Bielefeld (que, apesar de tudo, era seu lar) e viu-se uma indesejada. Encontrou alguns amigos em Norm (principalmente Camille, agora uma clériga de Khalmyr), mas sua vida era difícil. Meteu-se em masmorras, combateu bandidos e monstros em troca de ouro, mas nem isso trouxe-lhe prosperidade. Então conheceu outro "indesejado" — Orion Drake.

Primeiro como jovens amantes e depois como marido e mulher, os dois se aventuraram, fizeram amigos e conquistaram seu lugar em Bielefeld. A família Branalon acolheu Vanessa, como fizera com Orion. Alenn Toren Greenfeld, o Alto Comandante da Ordem da Luz, viu nela o mesmo valor que Orion enxergava. Vanessa continuava diferente de todos, e muitas vezes suas ações eram reprovadas. Mas tinha uma casa. A vida de aventuras continuou — inquieta, ela combateu incessantemente, sozinha e ao lado do marido. Lutou na guerra civil, envolveu-se em torneios e espalhou a guerra e o conflito, como ditam os dogmas de Keenn. Ela e Orion tiveram uma vida plena, variada e cheia de emoções, e compartilham uma enorme quantidade de memórias. Mesmo assim, Vanessa nunca abandonou seu lado nobre. É uma dama de Norm, além de clériga e lutadora. Sabe se portar em bailes tão bem quanto no campo de batalha, e deseja um lar e uma família além de uma vida de combate.

Um de seus grandes desejos sempre foi ter um filho, mas muito tempo passou-se até que ela e Orion conseguissem. Quando enfim Vanessa engravidou, Orion saiu à procura de seu pai. Ao ver que a busca pelo Cavaleiro Risonho nunca terminaria, a clériga grávida partiu atrás do marido.

Vanessa tem pouco menos de quarenta anos. É bela, mas carrega as marcas de uma vida de conflito e alegria. Tem ombros largos e é alta, com porte físico robusto. Os seios são avantajados, e seus cabelos ruivos completam uma figura que, por não ser perfeita, destaca-se ainda mais em sua beleza.

Apesar de não ser desnecessariamente cruel, Vanessa não é o epítome da bondade. Acredita que a guerra é benéfica, tornando as pessoas mais fortes e resolvendo disputas sem meias palavras. Mata inimigos sem pestanejar, não tem paciência para duplicidade e não está acima de fazer sacrifícios humanos em nome de Keenn (embora use como vítimas apenas bandidos condenados). Esconde parte dessas atividades de Orion e dos outros cavaleiros, pois eles não entenderiam. Seu amor e amizade são profundos, mas Vanessa é ferozmente independente. É confiante ao extremo, e raramente mostra qualquer dúvida de si mesma, acreditando que seu deus irá guiá-la.

Na verdade, parte dessa confiança tem uma razão adicional. Além de conhecer sua própria força e inteligência, Vanessa já teve algumas visões que sugerem que um dia será sumo-sacerdotisa de Keenn. Não sabe como isso acontecerá, mas acredita que, com dedicação e força, conquistará tudo algum dia.

Vanessa Drake: humana, Clériga 14, LM; ND 14; Médio, desl. 6m; PV 138; CA 26 (+7 nível, +2 Des, +6 armadura, +1 *manto de Keenn*); corpo-a-corpo: *maça de guerra trovejante do toque espectral* +3 +19 ou +14/+14 (1d12+14, x3); hab. divindade (Keenn), canalizar energia positiva 7d6; Fort +14, Ref +9, Von +13; For 18, Des 14, Con 20, Int 14, Sab 18, Car 13.

Perícias & Talentos: Conhecimento (estratégia) +19, Conhecimento (religião) +19, Diplomacia +18, Identificar Magia +19, Iniciativa +19, Intimidação +18, Percepção +21; Alma Livre, Assustar, Assustar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Duplo (maça de guerra), Ataque Poderoso, Coragem Total, Cura sem Restrição (O&R), Domínio da Destruição, Foco em Arma (maça de guerra), Força da Fé, Reflexos de Combate, Usar Arma Exótica (maça de guerra).

Magias de Clérigo Preparadas: 1º — *auxílio divino*; 2º — *força do touro*; 3º — *curar ferimentos graves* x2; 4º — *enviar mensagem, poder divino*; 5º — *coluna de chamas, comandar maior, pele rochosa*; 6º — *barreira de lâminas, cura completa*. PM: 44. CD: 14 + nível da magia.

Equipamento: cota de talas de mitral obra-prima, *maça de guerra trovejante do toque espectral* +3, *manto de Keenn*.

Novo Talento: Assustar (Combate)

Você grita, rosna ou apenas mantém uma postura desconcertante em combate. Seus inimigos tremem.

Pré-requisitos: Car 13, treinado em Intimidação.

Benefício: como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de um oponente a até 9m. Se você for bem-sucedido, o oponente fica desprevenido até o início do próximo turno dele.

Novo Talento: Assustar Aprimorado (Combate)

Você consegue assustar rapidamente.

Pré-requisito: Assustar.

Benefício: você pode usar o talento Assustar como uma ação de movimento.

Nova Arma: Maça de Guerra

Uma versão mais perigosa da maça comum, com uma cabeça formada por grandes placas de metal. O peso da maça de guerra torna seu golpe poderoso, mas desajeitado. Um personagem usando uma maça de guerra sofre -1 de penalidade nas jogadas de ataque.

Arma Exótica de Uma Mão • Preço: 25 TO • **Dano:** 1d12 • **Crítico:** x3 • **Peso:** 6kg • **Tipo:** esmagamento.

Novo Item Mágico: Manto de Keenn

Um manto com bordados ou pinturas típicas do Deus da Guerra. Concede +1 nas jogadas de ataque e na classe de armadura do usuário.

Aura moderada; Criar Item Maravilhoso, bênção, escudo da fé, Preço 17.000 TO.



A Guilda de Teleportadores de Wynlla

Wynlla, o Reino da Magia, possui a maior quantidade de magos e feiticeiros de todo o Reinado. Sua economia gira em torno das artes arcanas. Assim, não é surpreendente que lá a magia encontre usos práticos e comerciais.

A Guilda de Teleportadores é uma ordem de magos (até agora, nenhum feiticeiro) especializados em magias de *teletransporte*. Muitos veem-nos com decepção ou até desprezo, pois usam o longo e exaustivo estudo arcano para o mais prosaico dos fins. São, em resumo, meios de transporte vivos. Vendem seus serviços para pessoas muito ricas — especialmente damas (a guilda considera mais seguro viajar com mulheres) e famílias. Os teleportadores não são aventureiros: mantêm-se quietos e educados, sem jamais entrar em combate ou mesmo ajudar seus clientes. Quando não estão lançando seus encantos, são extremamente discretos. Nunca revelam o que veem e ouvem durante as viagens. Assim, muitos nobres "respeitáveis" usam-nos para levá-los a encontros com amantes e atividades ilegais.

No esforço de tornarem-se tão inofensivos e dóceis quanto possível, os teleportadores são eunucos. Quase todos são castrados na infância, ingressando na guilda como aprendizes e lá sendo instruídos nos segredos da magia (acima de tudo, do *teletransporte*). Uns poucos são treinados em outros lugares (como a Academia Arcana) e castram-se quando adultos, em busca de trabalho na guilda. Embora isso possa parecer muito extremo apenas para "conseguir um trabalho", algumas pessoas acham que o dinheiro compensa. Os preços exorbitantes da Guilda dos Teleportadores garantem uma vida de ostentação a todos os seus membros. Eles vivem na sede da guilda, em Wynlla, em uma espécie de alojamento comunitário — mas *muito* luxuoso, com confortos mágicos praticamente desconhecidos em Arton, servidos por golens e paparicados por esqueletos maquiadores. Todos os teleportadores raspam as cabeças (e quase não têm pelos no resto do corpo, por serem eunucos). Em serviço, vestem mantos enfeitados e aristocráticos, e são sempre muito refinados.

A guilda não aceita mulheres, o que é visto por muitos como preconceito. Os líderes dizem que mulheres teleportadoras são procuradas por homens que desejam "meretrizes teleportadoras", e não apenas transporte. Provavelmente a razão real tem mais a ver com proteção de seu próprio mercado e rivalidade mesquinha. Existe uma guilda de verdadeiras prostitutas teleportadoras em Wynlla, mas é muito menor e menos notável.

A sede da Guilda dos Teleportadores localiza-se em Sophand, capital de Wynlla. É liderada por um conselho de três magos: Jinnian Sarust, um humano; Callionderaniall, um elfo, e Mahkûd, um qareen. É possível contratar a guilda em outras partes do Reinado, através de comunicação mágica e pagando o *teletransporte* do mago até a localização do cliente.

A guilda pode ser contratada tanto para um serviço rápido de ida e volta quanto para longas viagens com vários *teletransportes*. O preço é 900 TO para cada *teletransporte* ou 1.820 TO para cada *teletransporte maior* (em todos os casos, mínimo dois: ida e

Casal que Luta Unido...

Alguns leitores podem estranhar a pequena diferença de níveis entre Orion e Vanessa (o cavaleiro está no 15º nível; a clériga, no 14º). Afinal, acabamos de ler que os dois aventuraram-se juntos durante boa parte da vida, e sabemos que têm mais ou menos a mesma idade. Por que Orion é mais experiente?

O que ocorre é que, no início de *O crânio e o corvo*, ele está no meio de uma busca por seu pai — enfrentando inimigos, conhecendo novos companheiros e sobrevivendo a desafios. Vanessa, por outro lado, acaba de passar alguns meses "de molho", grávida. Ela só parte em uma nova aventura para encontrar Orion. Esse período é a única causa da diferença de níveis; normalmente, ambos teriam a mesma experiência.

A situação se inverte no início de *O terceiro deus* (como você pode ver nas fichas de Orion e Vanessa na Parte 3). Nessa fase, Orion acaba de passar meses prostrado em seu castelo, enquanto Vanessa *nunca* para de se aventurar em busca de seu filho. Assim, a clériga acaba superando o cavaleiro em níveis.

volta). Isso paga pela discrição, segurança e prestígio que a guilda oferece. Caso um teleportador seja contratado para acompanhar uma pessoa ou família, o custo é de 200 TO por dia (suficiente para pagar o custo de vida do mago, mais as taxas da guilda), além de cada *teletransporte* em separado. Os custos incluem pesquisa para obter exatidão quanto aos destinos. Embora as atividades dos clientes não sejam da conta da guilda, os teleportadores nunca concordam e levar alguém a destinos ilegais (como o interior da sala de tesouro de um nobre, por exemplo).

Um teleportador pode ser contratado por grupos de aventureiros, mas *nunca* irá levá-los até dentro de masmorras ou qualquer lugar que represente perigo. Em geral, os custos para grupos de aventureiros aumentam em 50% — pois esses tipos estão sempre arranjando problemas, mesmo quando só querem "passar". Vanessa, por exemplo, estava envolvida em aventuras quando era levada pelo teleportador, mas ele apenas transportava-a, e então ela se metia em confusões por conta própria, longe dele. A menos que os personagens façam amizade com um teleportador específico, nenhum deles jamais entrará em combate (nem mesmo lançando magias de auxílio) em nome de um cliente. É claro que isso pode atrair represálias — Vanessa ameaçou contar à igreja de Keenn que o teleportador não ajudou-a quando estava em perigo. Contudo, seu caso foi extremo, já que o mago nunca estaria em perigo real (clérigas de Lena não são conhecidas por sua violência...).

Em geral, um membro da Guilda dos Teleportadores terá apenas as magias *teletransporte* e *teletransporte maior* preparadas, além de algumas poucas para autodefesa em emergências (nunca para ajudar aventureiros). Alguns carregam adagas ou outras pequenas armas, mas a maioria prefere fugir ao menor sinal de perigo.

Os Radicais de Lena

Lena, a Deusa da Vida, é conhecida por sua bondade e pacifismo. Suas clérigas e até mesmo seus paladinos estão entre as almas mais puras de Arton, com um respeito pela vida que faz até mesmo o clero de Marah empalidecer.

Mas existem exceções.

Não se sabe exatamente onde os radicais de Lena começaram, mas hoje estão espalhados em vários reinos. São pouquíssimos, e ninguém considera-os uma ameaça real — até serem vitimados. Os radicais não são um movimento organizado e não têm líder. São apenas pequenos grupos de clérigas e paladinos que se comunicam através de pergaminhos inflamatórios, disseminando suas ideias de forma clandestina. Agem em separado — um grupo não conhece as atividades dos outros. Pode haver uma ou duas clérigas de Lena que aderem à filosofia radical em uma igreja comum, enquanto que suas irmãs nem desconfiam. Elas tentam notar possíveis candidatas a conversão e então sussurrar suas ideias em segredo, talvez entregando-lhes alguns livros de conteúdo subversivo. Quando percebem interesse, levam a nova convertida para uma reunião secreta.

Os radicais de Lena desejam acabar com o conflito de qualquer forma. Acreditam que certas pessoas não devem criar filhos, morar em determinadas cidades ou possuir determinados livros ou itens. Atacam principalmente clérigos de divindades opostas (como Keenn, Ragnar e Megalokk), mas também perseguem armeiros, mercadores de armas, guerreiros ou nobres à beira de conflitos. *Tecnicamente*, não contrariam os dogmas de Lena em suas atividades. Ou seja, não ferem ninguém, não provocam lutas, não negam-se a curar qualquer pessoa. Mas raptam bebês (ou forçam partos prematuros para depois rapta-los), roubam itens mágicos, forjam documentos que incriminam pessoas “indesejáveis”, etc.

Um aventureiro que deseje fixar residência em uma aldeia pacífica pode se ver subitamente acusado de violentar uma garota — pois os radicais de Lena não querem “esse tipo de gente” na comunidade. Um ex-criminoso regenerado pode se ver encarcerado, porque os radicais acham que “é melhor não arriscar”. Membros de raças consideradas belicosas (como meio-orcs, centauros ou até mesmo anões) podem ser “incentivados a se retirar” de certas cidades. Filhos de nobres podem ser sequestrados, para que sejam educados longe de doutrinas guerreiras. Oficinas que fabricam armas podem queimar no meio da noite, quando ninguém está lá dentro. Em casos extremos, os portões de um castelo cercado podem ser abertos, para que os inimigos entrem e “acabem com esse conflito tolo”. Os radicais aproveitam-se de detalhes técnicos nas obrigações e restrições de sua deusa — que fala sobre violência, mas não diz nada sobre mentir, roubar, destruir propriedades, incriminar, falsificar, discriminar... Nem sempre o ódio é violento.

Mesmo que não contrariem os dogmas de Lena, os radicais arriscam-se a traír sua própria tendência, afastando-se demais de sua divindade. Alguns especulam que Szzaas, o Deus da Traição, concede poderes a clérigas “degeneradas”, o que faz com que elas acreditem que ainda são abençoadas pela Deusa da Vida.

Independente de quaisquer detalhes técnicos, lideranças no clero de Lena invariavelmente investigam essas atividades, quando as notam. Infelizmente, nem sempre consideram-nas algo ruim...

Doutor Zebediah Nash

“Todo cavaleiro deve dominar algumas artes fundamentais — proclamou Nash. — Medicina. Magia. Pugilato. Esgrima.”

Zebediah Nash é um médico formado em Salistick — um autoproclamado “cavaleiro”. Homem de gostos refinados e modos extravagantes, valoriza a ciência, a coragem, a boa educação e a cultura. Alto e magro, dotado de jeito aristocrático, fala empolada, espírito inquebrável e ironia incessante, é igualmente capaz de irritar e encantar. Às vezes, ao mesmo tempo.

Sua característica mais marcante é o ceticismo. Seguindo os costumes do reino de Salistick, o Doutor Nash não acredita em deuses. Acha que quaisquer “milagres” são apenas fenômenos naturais ainda não compreendidos, e que até mesmo encontros com “divindades” podem ser explicados como ilusões criadas pela própria fé. Quando confrontado com provas inegáveis da existência de um deus, Nash afirma que coisas como relâmpagos e chuva também eram “provas inegáveis” do sobrenatural, até serem examinadas. E, a despeito de quaisquer “provas”, lembra que os assim chamados deuses são inconstantes, caprichosos, incompreensíveis e imprevisíveis, enquanto que a ciência (magia, medicina...) é confiável. Mesmo que seus argumentos sejam falhos, sua filosofia de autonomia e independência pode cativar até mesmo alguns devotos.

Nash esforça-se para ser um cavaleiro completo. Pratica esgrima e pugilato, pois um cavaleiro deve ser capaz de se defender. É um mago, pois a magia é uma das ciências mais avançadas de Arton. Veste-se com refinamento mesmo em aventuras, pois não se deve deixar que as circunstâncias forcem a falta de estética (tampouco aceita comprar roupas prontas, preferindo alfaiates que costurem-nas sob medida). Lê com voracidade, aprende novos jogos, ouve música e deleita-se com iguarias que poucos conhecem, como o café — costuma carregar um conjunto de xícaras e bule de porcelana, para tomar café e chá com o requinte necessário. Não hesita ao ver uma dama ou pessoa mais fraca em perigo, saltando para o combate com sabre em punho. Também não é estranho às diversões mais rudes e masculinas, como uma boa briga de taverna. Mantém o “queixo para cima” (como ele mesmo fala): combina otimismo com exibicionismo e fala sem parar, com teorias a respeito de tudo e todos.

Mas a verdadeira vocação de Nash é a medicina. Com mãos ágeis e mente afiada, cuida da saúde de todos que necessitam — provando que ninguém precisa de clérigos e deuses para se curar. Não admite ser contrariado por seus pacientes, assumindo um ar de autoridade assim que começa a exercer sua profissão. Foi treinado no Colégio Real de Médicos de Salistick, destacando-se mesmo lá. Curiosamente, isso fez com que parasse em busca de “algo” que distraísse-o.

Fugas são algo constante na vida de Nash. Apesar de seu refinamento, ele é natural do rústico Namalkah, o Reino dos

Cavalos. Nesse lugar, cada criança é criada com um cavalo — quando seu cavalo morreu, Zebediah convenceu seu pai a pagar seus estudos de medicina em Salistick e renegou sua herança. E, quando as coisas em Salistick ficaram “sérias demais”, ele também arranhou uma justificativa para sair de lá. Ajudou Vanessa, envolveu-se na busca pelo Cavaleiro Risonho. Empreitadas incessantes para (nas palavras de seu tio) “não sossegar o penacho”.

Zebediah Nash é alto e esguio, sempre com uma expressão aristocrática ou risonha e entusiasmada. Já não é mais um garoto, e seu rosto mostra alguns efeitos da idade. Pode parecer arrogante, mas também é um amigo leal e valente. Além das vestes refinadas e incomuns (casaca, camisa de seda, luvas), usa sempre um grande chapéu — que varia de um chapéu de abas largas até uma cartola.

Doutor Zebediah Nash:

humano, Swashbuckler 2/
Mago 9/Médico de Salistick 3, NB; ND 14;
Médio, desl. 9m; PV 102; CA 26 (+7 nível,
+3 Des, +3 autoconfiança, +3 *anel de proteção*
+3); corpo-a-corpo: *florete afiado* +3 +15
(1d6+15 mais 1d6 mais 1d8 contra animais,
humanoides e monstros, 15-20); hab. aten-
ção médica, autoconfiança, conhecimento
anatômico, evasão, item de poder (florete),
maleta médica, medicina avançada, remé-
dios; Fort +12, Ref +12, Von +10; For 12,
Des 17, Con 16, Int 19, Sab 17, Car 16.

Perícias & Talentos:

Adestrar Animais +20, Atletismo +18, Cavalgar +20, Conhecimento (arcano) +21, Cura +26, Diplomacia +20, Identificar Magia +21, Iniciativa +20, Jogatina +20, Ofício (café) +20, Percepção +20; Acelerar Magia, Acuidade com Arma, Aparar, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Sagaz, Desarmar Aprimorado, Diligente, Especialização em Combate, Foco em Arma (florete), Foco em Perícia (Cura), Magias em Combate, Poder Mágico x3.

Magias de Mago Preparadas: 1º — *armadura arcana, leque cromático, mísseis mágicos* x3; 2º — *agilidade do gato, esfera flamejante, raio ardente*; 3º — *relâmpago, relâmpago Acelerado, sugestão, velocidade, voo*; 5º — *cone glacial*. PM: 35. CD: 14 + nível da magia.

Equipamento: amuleto da saúde +4, *anel de proteção* +3, *florete afiado* +3.

Médico de Salistick

Os nativos de Salistick, o Reino sem Deuses, não confiam em milagres. Muitos nem mesmo acreditam nos deuses. E parece que os deuses também não acreditam muito em Salistick: no reino, a magia divina não funciona bem.

Felizmente, existe a medicina.

O médico de Salistick é uma pessoa racional, cética e estudiosa, um verdadeiro cientista, que substitui fé por ciência e conhecimento. A maioria destes tipos se forma no Colégio Real de Médicos de Salistick, onde suas técnicas são ensinadas, pesquisadas e criadas.

Os médicos de Salistick (tratados pelo título “doutor”) podem ser reconhecidos por seus trajes brancos, muitas vezes manchados de sangue (alguns acreditam que, quanto mais suja a roupa, maior a experiência do médico). Costumam carregar inúmeros frasquinhos de remédios e outras substâncias, além de estranhos instrumentos cirúrgicos.

É vital para os doutores duvidar dos deuses — ou pelo menos desconfiar de seu interesse e benevolência. No momento em que um médico passa a confiar mais em milagres do que em ciência, seus pacientes sofrem. Assim, estes são tipos orgulhosos (e muitas vezes arrogantes) com relação a seu conhecimento.

Mas uma coisa é certa: conseguem consertar você.

Pré-Requisitos

Para se tornar um médico de Salistick, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em Conhecimento (qualquer), Cura 6 graduações.
- **Talentos:** Diligente.
- **Especial:** não pode ser devoto de nenhum deus.

Características de Classe

Pontos de Vida: um médico de Salistick recebe 4 PV (+ mod. Con) por nível.



Médico de Salistick

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Maleta médica, medicina avançada
2º	+1	Conhecimento anatômico, remédios
3º	+2	Atenção médica
4º	+3	Cirurgia, médico de campo
5º	+3	Saúde perfeita

Habilidades de Classe

Maleta Médica: você recebe um conjunto de instrumentos cirúrgicos, remédios, seringas e até mesmo sanguessugas, sem custo algum. A maleta conta como um kit de medicamentos obra-prima (+2 em testes de Cura). Sem a maleta, você não pode usar as habilidades medicina avançada e cirurgia.

Medicina Avançada: como uma ação completa, você pode fazer um teste de Cura (CD 15) em uma criatura. Se você for bem-sucedido, ela recupera 1d10 PV. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD, o alvo recupera 1d10 pontos de vida adicionais (2d10 com um resultado 20, 3d10 com um resultado 25 e assim por diante). Você só pode usar esta habilidade uma vez por dia numa mesma criatura. Você precisa de sua maleta médica para usar esta habilidade.

Conhecimento Anatômico: sua compreensão do corpo torna-o letal em combate. Você causa 1d8 pontos de dano adicional em ataques corpo-a-corpo contra animais, humanoides e monstros.

Remédios: com um dia de trabalho e o gasto de 20 TO, você pode criar um remédio que funciona como...

uma poção de curar ferimentos leves ou uma poção de restauração menor. O remédio não é mágico, e é imune a efeitos que dissipam magia.

Atenção Médica: você toma conta de seus companheiros, mantendo-os saudáveis — mesmo que à força! Enquanto estiverem andando com você (dormindo no mesmo acampamento, viajando juntos, dentro da mesma masmorra...) seus colegas (até um número máximo igual a seu modificador de Sabedoria +1) recebem +2 em Fortitude e 10 PV adicionais, que podem ultrapassar seu máximo. Quando eles se separam de você, os bônus desaparecem após 24 horas. Você pode conceder estes bônus a si mesmo, mas conta no limite de pacientes.

Cirurgia: você pode consertar estragos que parecem irremediáveis. Se estiver usando as regras para ferimentos permanentes (veja na Parte 1), pode fazer uma cirurgia em alguém que tenha sofrido um desses ferimentos. Uma cirurgia demora 1d6 horas e exige um teste de Cura (CD 30). Se você for bem-sucedido, elimina todas as penalidades pelo ferimento permanente. Se falhar, não pode tentar de novo para o mesmo ferimento. Você precisa de sua maleta médica para usar esta habilidade.

Médico de Campo: você está acostumado a cuidar de ferimentos muito graves. Como uma ação completa, pode fazer um teste de Cura (CD 40) para ressuscitar um personagem que tenha morrido há 1 minuto ou menos.

Saúde Perfeita: um médico sabe cuidar de si mesmo (ou assim esperamos). Você soma seu modificador de Sabedoria ao seu modificador de Constituição para calcular seus PV. Por exemplo, um médico com Con 13 (+1) e Sab 18 (+4) recebe 5 PV adicionais por nível, além dos PV pela classe. Isto funciona retroativamente

(ou seja, recalcule seus PV ao adquirir esta habilidade).



O Exército do Reinado

A história de Trebuck mudou para sempre depois da formação de uma área de Tormenta no reino. A Tempestade Rubra tomou Forte Amarid, outrora um símbolo do poderio de Trebuck, causando incontáveis mortes e um duro golpe contra os defensores. Então a regente, *Lady Shivara Sharpblade*, empreendeu uma expedição oficial a Deheon. Após extensas negociações diplomáticas, o Rei-Imperador Thormy concordou em ceder parte de seu exército a Trebuck. O monarca fez um apelo a todas as nações do Reinado para que fizessem o mesmo. De início, alguns reinos se negaram: Tyrendir ocupava-se com a ameaça da Aliança Negra, Yuden alegou “motivos próprios”, Zakharov não desejava desagradar Yuden (embora concordasse em fornecer suas excelentes armas), Portsmouth simplesmente ignorou o pedido e Sckharshantallas sequer foi comunicado. O restante dos reinos atendeu ao apelo de Thormy e Shivara. A rainha de Trebuck teve reuniões com inúmeros regentes, e seu carisma mostrou-se contagiante. Era o início do Exército do Reinado, uma força conjunta da coalizão, com o objetivo de proteger todos contra perigos em comum — especialmente a Tormenta.

Em pouco tempo, mesmo alguns reinos que antes se recusavam passaram a integrar o Exército. E não apenas soldados faziam parte. Mercenários deixaram de lado seus ganhos para aderir à causa. Companhias inteiras eram recrutadas. Grupos de aventureiros reforçaram as fileiras com suas habilidades variadas.

A primeira grande incursão do Exército do Reinado foi um ataque contra a Tormenta, na tentativa de retomar Forte Amarid. Mesmo com a união das nações e a participação de grandes heróis, resultou em fracasso e tragédia. Morte, loucura e corrupção assolaram as fileiras artonianas — figuras poderosas como Talude e Vectorius experimentaram a tentação lefeu. Nesta batalha revelou-se o primeiro Lorde da Tormenta, Gatzvalith.

Mesmo com a derrota, o Exército do Reinado manteve-se unido, talvez pela liderança forte de Shivara. Acampado nos arredores da cidade de Crovandar, sob centenas de estandartes, os guerreiros treinam, vigiam e aguardam novas ordens.

Nos últimos tempos, a situação do Exército do Reinado vem piorando. A formação da área de Tormenta de Zakharov fez com que o reino retirasse seus homens. Yuden vem negando apoio, alegando necessidade de auxiliar Zakharov e também preocupação com suas próprias fronteiras — mas sugerindo que, com uma situação política diferente, tudo poderia mudar. Sentindo essa tensão (e também o peso de outras ameaças), vários reinos começam a chamar de volta seus próprios contingentes. Em 1403, o Exército do Reinado ameaça desmoronar.

O Cavaleiro Risonho

“Lembre-se — disse o Cavaleiro Risonho. — Tudo que você tem, eu posso tirar.”

Em 1403, pouco se sabe sobre este misterioso e enigmático cavaleiro. Trajado em uma magnífica armadura prateada, polida e reluzente como um espelho, ele oculta cada centímetro de seu corpo. A característica mais inquietante é o elmo

— totalmente fechado, escondendo sua face, tem a forma de uma grande cabeça humana, o rosto congelado numa gargalhada maníaca. O elmo é moldado à perfeição. Cada mecha de cabelo e detalhe do rosto metálico está presente. O riso enorme e estático cria uma impressão desconcertante, de zombaria e até mesmo crueldade. A voz do Cavaleiro Risonho é a de um homem adulto, distorcida pelo elmo fechado.

Seus objetivos são ainda mais incertos. Em geral, o Cavaleiro Risonho semeia o caos, especialmente em famílias nobres e tradicionais. Embora boa parte de suas ações notáveis (como a sedução de Serina Drake, levando ao nascimento de Orion) tenha ocorrido em Bielefeld, de forma alguma ele está restrito ao reino. Onde quer que haja tradição e ordem, o Cavaleiro Risonho pode atacar. Suas ações podem ser vistas como sadismo e maldade pura — afinal, seus alvos não são apenas nobres arrogantes ou opressores, mas aparentemente qualquer um que lhe chame a atenção. No entanto, também gosta de “brincar” com suas vítimas, ajudando-as de tempos em tempos e fornecendo pequenas pistas quando decidem caçá-lo.

Pelo que se sabe nesta época, o Cavaleiro Risonho é uma espécie de anarquista. Tentando subverter a nobreza e as instituições, não se preocupa com as vidas que arruína ou as mortes que causa, desde que o caos seja disseminado.

Mesmo assim, o Cavaleiro Risonho usa os métodos da nobreza e da cavalaria. É um exímio guerreiro, além de ótimo ginete e experiente em justas (saiu invicto em pelo menos um torneio importante em Bielefeld). Sabe se portar na corte, é um grande dançarino e sedutor (mesmo que fale muito pouco). É capaz de atravessar áreas selvagens sem dificuldade e até mesmo agir furtivamente.

Mais tarde, Ingram Brassbones e Zebediah Nash confirmam o que vários já suspeitavam: o Cavaleiro Risonho é um servo de Nimb, o Deus do Caos, agindo em conjunto com seu sumo-sacerdote em pelo menos uma ocasião.

O Cavaleiro Risonho: humano, ???, CN; ND 19; Médio, desl. 9m; PV 150 mais 1d100; CA 40; corpo-a-corpo: *espada longa anárquica da velocidade* +3 +25/+25 mais 1d10 (1d8+19 mais 2d6 contra criaturas Leais, 19-20); hab. ataque furtivo +5d6, ataque incapacitante, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, mente escorregadia, oportunismo; Fort +11 mais 1d10, Ref +14 mais 1d10, Von +7 mais 1d10; For 22, Des 20, Con 18, Int 16, Sab 10, Car 19.

Perícias* & Talentos: Acrobacia +23, Atletismo +25, Atuação (dança) +22, Cavalgar +23, Conhecimento (nobreza) +21, Diplomacia +22, Enganação +26, Furtividade +23, Iniciativa +23, Intimidação +22, Ladinagem +23, Obter Informação +22, Percepção +18, Sobrevivência +18; Ataque Duplo (espada longa), Ataque Poderoso, Combate Montado, Devoto (Nimb), Domínio da Sorte, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (espada longa), Foco em Perícia (Enganação), Fraudulento, Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável, Investida Montada, Lutar às Cegas, Pisotear, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Trespasar, Trespasar Aprimorado.

*Os bônus de perícia do Cavaleiro Risonho são iguais aos valores descritos mais 1d10.

Equipamento: Armadura Risonha, *espada longa anárquica da velocidade +3*, lança montada obra-prima. O Cavaleiro Risonho muitas vezes cavalga Bandido (veja a página 128).

Ninguém conhece as reais capacidades do Cavaleiro Risonho. Para representar isso, algumas de suas estatísticas são variáveis. Para defini-las, role os dados e some os resultados aos valores na ficha. Repita o processo a cada encontro com o Cavaleiro.

Novo Artefato: Armadura Risonha

Um dia alguém encontrou uma armadura que parecia ter caído do céu.

Ou não.

Ninguém conhece as razões de Nimb, o Deus do Caos. Ninguém tem certeza se elas sequer existem. Mas sabe-se (?) que o poder da divindade louca está imbuído na *Armadura Risonha*, um artefato de origem incerta, concedido àqueles destinados a ser grandes servos de Nimb. Ou seus inimigos. Ou ambos.

Prateada, brilhante e polida como um espelho, a *Armadura Risonha* é uma versão magnífica (e bizarra) de uma tradicional armadura de cavaleiro. Cobre totalmente o corpo do usuário, emprestando-lhe um ar forte e digno. Entretanto, o elmo é moldado na forma de uma cabeça humana gargalhando. O rosto do usuário fica oculto, gerando uma impressão inquietante de frenesi estático e deboche, mesmo em combate.

A *Armadura Risonha* é uma *armadura completa +5*. Não restringe os movimentos de seu usuário, que conta como se não estivesse usando armadura e fica sob efeito de *movimentação livre*. Além disso, gera um efeito de caos e aleatoriedade, que força todas as criaturas Leais e Caóticas a até 9m a rolar duas vezes cada teste ou jogada. Criaturas Leais usam o pior resultado; criaturas Caóticas, o melhor. Criaturas Neutras não são afetadas.

A armadura às vezes é acompanhada por um *escudo pesado da reflexão +4*. A habilidade *reflexão* pode ser usada uma vez por rodada (em vez de apenas uma vez por dia, como normal).

Ao contrário do que alguns pensam, a armadura *não* afeta a mente ou as ações de seu usuário. Apenas torna o caos atraente.

Aura avassaladora.

Thomas Yerik

"Você vai conhecer nosso mestre em breve, Lawrence — continuou Thomas Yerik. — Agora, vai saber de nossa verdadeira missão."

Thomas Yerik sempre foi um militar de destaque em Trebuck. Sua juventude e carreira foram normais, uma ascensão gradual mas sólida pela hierarquia do exército, até chegar ao posto de general. Serviu em muitas batalhas, à vontade tanto com espadas quanto com mapas e estratégias. Muito cedo, seu amigo Lawrence Thelkian decidiu que Thomas estava destinado a grandes feitos e dedicou sua própria carreira a apoiá-lo. Quando Shivara Sharpblade formou o Exército do Reinado,

Yerik foi destacado para a nova força e continuou cumprindo seus deveres de forma exemplar. A ascensão foi ininterrupta, até que, quando Shivara teve de ausentar-se para passar vários meses em reuniões diplomáticas pelo Reinado, nomeou Thomas como líder de todo o exército da coalizão. Foi o ápice de uma carreira que seguia em linha reta a esse rumo.

Mas *Lady Shivara* não sabia que Thomas havia sido corrompido pela Tormenta.

A proximidade de uma área de Tormenta tem vários efeitos negativos, e um deles é a facilidade de corrupção. Crânio Negro infiltrou-se no Exército do Reinado e enxergou o potencial de Yerik. Inseriu um simbiote no corpo do militar, que então começou sua derrocada à loucura. Os desmandos de Thomas começaram a erodir a força do Exército. Ele enviava tropas comuns à área de Tormenta. Executava culpados de crimes menores. Mostrava intransigência e instabilidade. Crânio Negro continuou comunicando-se com ele, embora raramente. Mesmo assim, a corrupção lefeou é forte em Thomas Yerik, e ele serve ao caçador de recompensas com devoção absoluta.

A real missão de Thomas Yerik é simples: capturar Ashlen Ironsmith. Ainda mais importante é enfraquecer (e corromper) o Exército do Reinado. Yerik conhece os planos de Crânio Negro, e foi informado sobre o contingente que o caçador está reunindo na União Púrpura. Ele deverá juntar-se às forças de Crânio Negro para permitir (e auxiliar) a invasão à área de Tormenta de Trebuck.

Thomas é alto e magro, de aparência endurecida, com pele da cor de madeira. Seu rosto é comprido e sério, e seu longo nariz apresenta marcas de ter sido quebrado incontáveis vezes.

Thomas Yerik: humano, Guerreiro 13, NM; ND 13; Médio, desl. 6m; PV 145; CA 32 (+6 nível, +1 Des, +5 Carapaça, +10 bioarmadura); corpo-a-corpo: espada grande (produzida pelo forjador) +15 (2d6+23, 19-20) e ferrão +13 (1d8+10, x3); hab. corrupção da Tormenta (terceiro estágio), redução de dano 5, redução de dano 5/mágica, resistência a fogo 20; Fort +11, Ref +7, Von +6; For 18, Des 13, Con 16, Int 14, Sab 11, Car 7.

Perícias & Talentos: Cavalgar +17, Conhecimento (estratégia) +22, Conhecimento (nobreza) +18, Intimidação +14, Iniciativa +17, Percepção +16; Anatomia Insana, Ataque Poderoso, Carapaça, Comandar, Corpo Aberrante, Especialização em Arma (espada grande), Foco em Arma (espada grande), Foco em Arma Aprimorado (espada grande), Foco em Perícia (Conhecimento [estratégia]), Golpe com Duas Mãos, Liderança, Membros Estendidos, Resistência a Energia (fogo), Separar Aprimorado, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vitalidade x2.

Equipamento: bioarmadura, forjador.

Nota: esta ficha usa a regra que permite que um personagem possua mais de um simbiote. Ambos estão ativados, diminuindo em 1 ponto a Constituição e a Inteligência de Thomas. Também usa a regra de corrupção — o general está no terceiro estágio, recebendo dois talentos da Tormenta e mudando sua tendência dois passos em direção a Caótico e Maligno (originalmente, era Leal e Neutro). Por fim, note que os simbioses e os talentos da Tormenta diminuíram o Carisma de Thomas; atualmente, ele não pode utilizar Comandar.

Zara Lysande

"Zara era uma maldita praga dupla. Ele iria salvá-la, e depois iria matá-la, por arrastá-lo até ali."

Esta não é Zara Lysande. Zara Lysande está morta. Esta é a garota que assumiu sua identidade.

Zara (sem sobrenome) nasceu em Valkaria, a capital do Reinado, em uma família humilde. Inteligente, esperta, dotada de grande labia e muito bonita, empregou-se como serva na poderosa família Lysande. Uma de suas filhas compartilhava com ela o mesmo nome. Foi uma piada engraçada durante cerca de cinco minutos, e Zara passou a ser dama de companhia de Zara Lysande desde então.

A família Lysande, além de rica, nobre e poderosa, é conectada ao crime organizado da capital. Sua fortuna foi construída por meios ilegais, e eles estavam entre as mais notórias irmandades (organizações criminosas) de Valkaria. Contudo, ao longo dos séculos os Lysande legalizaram seus negócios e se tornaram figuras respeitáveis. Mas, obviamente, suas origens continuam exercendo influência. Eles protegem seu bom nome com extrema ferocidade. Se alguém acusa-os de qualquer crime, não hesitam em recorrer ao crime para livrar-se do mentiroso e provar como são honestos. A reputação é seu bem mais precioso.

Zara (a serva) adotou o nome de Zara (a nobre) quando sua senhora foi morta por orcs, enquanto viajava até o acampamento do Exército do Reinado. Ia encontrar seu noivo (um oficial que já havia desertado, sem que ela soubesse), mas toda a comitiva foi chacinada. Apenas a Zara mais pobre sobreviveu, escondendo-se entre as carruagens destruídas e os corpos. Chegando ao Exército, adotou o nome Zara Lysande — afinal, longe de casa, no meio de milhares de soldados, era melhor ser nobre.

Zara não conta com grandes habilidades além de sua língua rápida. Sabe se portar entre aristocratas (bem o bastante para

fingir ser uma delas) e brilha nos jogos e intrigas da corte. Contudo, talvez por ser muito jovem, é bastante ingênua, e nem sempre sabe julgar o tamanho dos perigos em que se mete.

Há mais um detalhe importante no passado de Zara: em seus primeiros tempos como serva dos Lysande, ela foi abordada pela Malabarista, da Guilda sem Nome. Vendo imenso potencial na jovem (que poderia ser sua sucessora),

a Malabarista convidou-a a ingressar na guilda.

Zara chegou a começar o treinamento, mas era perfeita demais. Também "aparecia" demais — diferente da própria Malabarista, não se satisfazia com sumir na multidão. Não estava pronta, e abandonou a guilda. Mesmo assim, o curto contato causou uma forte impressão em Zara. Parte de seu jeito sarcástico, capaz de distrair e enredar os outros, é derivado da antiga mestra. Talvez, com um pouco menos de perfeição e mais humildade, um dia Zara seja uma escapista.

Zara tem pouco menos de vinte anos. Cabelos castanhos claros, olhos muito azuis e sardas que lhe emprestam um ar ainda mais juvenil e atrevido. Ninguém discorda de sua beleza notável.

Zara: humana, Ladin 3, NB; ND 3; Médio, desl. 9m; PV 21; CA 14 (+1 nível, +2 Des, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: adaga +2 (1d4+2, 19-20); hab. ataque furtivo +2d6, encontrar armadilhas, evasão, mente escorregadia, sentir armadilhas; Fort +2, Ref +5, Von +1; For 10, Des 14, Con 12, Int 15, Sab 10, Car 19.

Perícias & Talentos: Atuação (dança) +10, Conhecimento (nobreza) +8, Diplomacia +10, Enganação +10, Furtividade +8, Iniciativa +8, Ladinagem +8, Obter Informação +10, Ofício (dama de companhia) +8, Percepção +6; Atraente, Esquiva, Foco em Perícia (Enganação), Impostor.

Equipamento: adaga, traje da corte.



Julgamentos

Em Arton, existem dois tipos básicos de julgamentos: civis e militares. Em julgamentos civis, um nobre, clérigo de Khalmyr ou (nas grandes metrópoles) oficial da cidade preside a função, ouvindo ambas as partes e decidindo culpa ou inocência, além de decretar a pena. Julgamentos militares são muito semelhantes, mas o oficial superior no forte, quartel ou acampamento tem a opção de presidir (nenhuma autoridade civil está acima dele, exceto altos nobres). Julgamentos militares não se aplicam somente a soldados, mas a qualquer um acampado ou hospedado, mesmo que temporariamente, em uma área comandada por um exército. Até mesmo crimes cometidos fora desses lugares podem ser julgados por um tribunal militar, se o criminoso for capturado dentro da jurisdição do comandante.

O procedimento específico de um julgamento varia bastante de um reino a outro e de cidade para cidade. Enquanto que, em Valkaria, existem magistrados e Lordes Urbanos, que ouvem acusação e defesa em tribunais, em Tollon é tudo mais simples e direto, com decisões rápidas sendo tomadas na praça central da aldeia. De acordo com o costume, o tamanho da comunidade e a fama do acusado, julgamentos podem ser longos ou curtos, secretos ou públicos. Até onde se sabe, não existe em lugar algum a profissão de advogado. Acusação e defesa escolhem representantes (que podem ser os próprios acusadores e réus, ou até mesmo o juiz) e ambos expõem seus argumentos. Talvez a forma mais primitiva disto sejam as decisões dos senhores feudais, tomadas após ouvir as reclamações de duas partes em desacordo (sejam nobres menores ou plebeus). Algumas pessoas oferecem-se para defender ou acusar em julgamentos de grande destaque, esperando obter fama por sua oratória para então concorrer a cargos públicos ou obter convites para bailes da corte.

Todos os réus têm direito a serem ouvidos por um clérigo de Khalmyr. Embora isso seja muito bonito na teoria, é óbvio que nem sempre há um clérigo da Justiça disponível, e o juiz assume seu papel. Devotos comprovados de Khalmyr (como paladinos, cavaleiros da Luz de boa posição ou até mesmo heróis famosos) também podem assumir o papel do clérigo, na ausência deste. Contudo, os costumes e a lei são nublados e contraditórios. Em geral, apenas alguém abençoado por Khalmyr (em termos de regras, capaz de lançar magias divinas) consegue essa permissão.

A máxima de que alguém é inocente até que se prove o contrário nem sempre vale. Muitas vezes, uma simples acusação é vista como sinal de que há algo de errado, e vários julgamentos acabam sendo lutas para provar inocência, ao invés de culpa. Também não há um procedimento padronizado. Quando o juiz é um clérigo, são usadas magias para determinar a verdade. Nos outros casos, há mais ênfase em oratória, discursos inflamados e demonstrações do caráter (ou falta dele) do réu do que provas e evidências. Mais de um réu já foi condenado após ter apresentado provas de sua inocência, apenas porque a acusação foi muito convincente. Alguns juízes, convencidos da má índole de um acusado, preferem condená-lo apenas para "livrar a sociedade de tipos como esse". Se houver público, convencê-lo é tão ou mais importante que convencer o juiz, em alguns casos. Muitos juízes

(principalmente nobres em posição incerta ou oficiais militares ambiciosos) desejam agradar a "plateia", e renegam a justiça em nome de uma decisão popular.

Em tribunais civis, qualquer uma das partes pode pedir a presença de um clérigo de Tanna-Toh. Os servos da Deusa do Conhecimento são considerados os maiores defensores da verdade — incapazes de mentir e com magias divinas que podem revelar a falsidade. No entanto, tribunais militares não costumam aceitar esse tipo de intervenção (pois, há muito tempo, notou-se que meter civis em assuntos marciais subvertia a autoridade dos comandantes). Além disso, mesmo tribunais civis podem rejeitar o pedido, quando não há clérigos de Tanna-Toh num raio de muitos quilômetros. Como as demais partes de um julgamento, tudo depende da oratória e lábia do requerente. Contudo, juízes legitimamente preocupados com a lei dificilmente negam a presença de um clérigo do Conhecimento, quando é razoável.

Teoricamente, a lei se aplica de forma igual a nobres e plebeus. No entanto, na prática isso nem sempre ocorre. Nobres, em especial os mais poderosos, dificilmente são levados a julgamento — muitas vezes porque não há nenhuma autoridade superior por perto! Quando são julgados, é sempre perigoso condená-los (pois o juiz pode conseguir inimigos poderosos). Existe ainda o costume de uma família nobre inteira empenhar sua honra no nome de um acusado. Quando isso ocorre, caso o acusado seja condenado, *tudo o sobrenome* é considerado culpado. Assim, *todos* os membros da família deveriam sofrer a punição decretada pelo juiz! Por um lado, nobres só usam esse privilégio quando têm certeza da inocência de um acusado, pois é uma aposta perigosa. Por outro, é quase impossível que um juiz considere o réu culpado quando isso ocorre — punir toda uma legião de nobres é *garantia* de inimigos poderosos, e possivelmente vida curta. Essa prática, segundo o costume, significa que alguém é tão honrado que uma família nobre está disposta a bancar sua inocência e apostar em seu caráter. Mas na verdade é uma forma de nobres e seus amigos passarem por cima da lei.

Em termos de regras, julgamentos são testes opostos de Diplomacia, Enganação, Intuição e Intimidação. Cada parte faz os testes apropriados segundo o ângulo que desejam usar — Diplomacia para falar sinceramente, Enganação para mentir, Intimidação para provar que é má ideia contrariar o que se está dizendo. Quando qualquer parte (exceto o juiz) faz um teste de Enganação, o juiz tem direito a um teste de Intuição. Caso seja bem-sucedido, nota a mentira, e o mentiroso é imediatamente condenado à mesma punição do réu! Também é possível dirigir-se ao público. Nesse caso, os testes opostos não servem para convencer o juiz ou derrubar argumentos, mas para conquistar o coração do povo. As regras são as mesmas, mas os resultados são mais espetaculares (vaias, aplausos, choro, revolta popular...). Provas irrefutáveis (testemunhas de confiança, armas ensanguentadas, roupas com sinais de luta) oferecem bônus nos testes, segundo a decisão do mestre. Uma boa prova vale +2, enquanto que uma prova crucial (por exemplo, a arma do crime é pesada demais para que o acusado erga-a) vale +5. Você pode resolver o julgamento com três testes opostos — a primeira parte a vencer dois deles ganha. Como alternativa,

cada parte pode trazer um pequeno arsenal de argumentos e provas — digamos, não mais de cinco para cada lado. Cada argumento ou prova dá direito a um teste oposto, com os bônus apropriados. Pedidos especiais (como a presença de clérigos de Khalmir ou Tanna-Toh) também são tratados como testes opostos, direcionados ao juiz. Caso haja intervenção de clérigos e magias para revelar a verdade, em geral isso é aceito sem necessidade de testes.

As punições variam muito — desde execução ou chibata até prisão ou multas. Exceto nas maiores metrópoles (onde há leis codificadas e detalhadas), o juiz determina a pena, e seu humor e clemência decidem a vida e a morte de um condenado. Veja o suplemento *Valkaria: Cidade sob a Deusa* para um resumo de crimes e suas respectivas penas na capital do Reinado.

A Corrupção da Tormenta

A Anticriação não está apenas destruindo o mundo: está infectando-o. Além das próprias áreas de Tormenta (lugares transformados pelos lefeu), a corrupção da Tempestade Rubra espalha-se de outras formas. Os próprios artonianos são distorcidos, suas mentes e corpos tornando-se coisas profanas e blasfemas, cada vez mais semelhantes aos invasores.

A corrupção da Tormenta surge de várias formas. Em *O Crânio e o Corvo*, os artonianos recebem simbioses por vontade própria, muitas vezes na esperança de que possam controlá-los. A própria loucura (veja adiante) é uma forma de degradação. Também há o culto a Aharadak (e, mais tarde, à Tormenta como um todo) e a simples entrega ao poderio lefeu.

Use estas regras para simular a corrupção da Tormenta em jogo. Elas podem representar mais um risco aos personagens jogadores que ousam desafiar a tempestade, ou apenas funcionar como uma medida da depravação de vilões ou coadjuvantes que escorregam para a maldade alienígena.

Na trilogia, vários personagens e situações poderiam ser cobertos por esta progressão: Justin Gherald e Lawrence Thelkian certamente estão corrompidos. Nas fichas presentes neste livro, podemos ver que Vincent e Thomas Yerik possuem estágios de corrupção. Mais tarde, em *O terceiro deus*, inúmeros artonianos são tocados pela corrupção da Tormenta e experimentam esta

progressão — desde aldeões de Zakharov até aqueles que têm contato com a coluna fantasmagórica.

Um personagem pode usar talentos da Tormenta, simbioses ou mesmo servir aos lefeu sem necessariamente sofrer corrupção. Estas regras descrevem uma derrocada do corpo e da mente à depravação lefeu.

A corrupção da Tormenta é medida em estágios. Para chegar em um estágio, é necessário passar por todos os anteriores.

Primeiro Estágio

Uma criatura artoniana pode ser tocada pela corrupção da Tormenta quando sua mente é muito abalada pelos lefeu ou quando aceita parte da tempestade em si mesma. Qualquer personagem que receba insanidade moderada (veja adiante), sofra algum tipo de trauma relacionado à Tormenta (como presenciar os lefeu massacrando heróis artonianos, ter contato direto com um Lorde da Tormenta, etc.), receba um simbiote ou adquira dois ou mais talentos da Tormenta deve fazer um teste de Vontade contra CD 15. Em caso de sucesso, nada acontece. Em caso de falha, é considerado "corrompido". Está no primeiro estágio de corrupção.

Neste estágio, a vítima recebe um talento da Tormenta (pelo qual perde 1 ponto de Carisma, como normal).

Segundo Estágio

Uma criatura no primeiro estágio que conviva um mês com a Tormenta (com um simbiote dentro de si, interagindo diariamente com outras criaturas corrompidas, vivendo muito perto de uma área de Tormenta, etc.) deve fazer um teste de Vontade contra CD 15. Em caso de falha, cai ao segundo estágio de corrupção.

Neste estágio, a vítima recebe mais um talento da Tormenta. Além disso, sua tendência muda um passo em direção a Caótica e Maligna (por exemplo, um personagem Leal e Bondoso torna-se Neutro e Bondoso ou Leal e Neutro). Se a criatura já é Caótica e Maligna, torna-se serva dos lefeu (tornando-se um personagem do mestre, se era um personagem jogador). É possível notar que "algo está errado" com a criatura com um teste de Intuição (CD 20).

Estágio	Causa	CD do Teste de Vontade	Efeito
Primeiro	Ter dois ou mais talentos da Tormenta; ter um simbiote; ter insanidade moderada; sofrer um evento traumático ligado à Tormenta.	15	Recebe 1 talento da Tormenta.
Segundo	Um mês de convívio com a Tormenta.	15	Recebe 1 talento da Tormenta; tendência muda um passo para CM.
Terceiro	Intervenção lefeu.	20	Tendência muda um passo para CM.
Quarto	Um mês de convívio com um lefeu ou algo intimamente ligado aos lefeu.	20	Tendência muda um passo para CM; perde habilidades divinas.
Quinto	Um mês no quarto estágio.	25	Adquire o modelo criatura da Tormenta.
Sexto	Um mês no quinto estágio.	30	Sofre um destino horrível.

Até mesmo grandes heróis podem ser corrompidos pela Tormenta

Parte 2: "Por Artori!"



Terceiro Estágio

Este nível de corrupção só é alcançado por intervenção direta dos lefeu — raptos, doutrinação, contato com mais um *símbionte*, incursão em uma área de Tormenta, etc. A vítima deve fazer um teste de Vontade contra CD 20. Em caso de falha, cai ao terceiro estágio de corrupção.

Neste estágio, a tendência da vítima muda mais um passo para Caótica e Maligna.

Quarto Estágio

Felizmente, não são muitos aqueles que chegam ao quarto estágio de corrupção. É necessário que a vítima conviva um mês com um lefeu ou algo intimamente ligado aos lefeu (como um artefato da Tormenta, sacerdotes que cultuam os invasores, alguém num estágio de corrupção maior, etc.). Se isto acontecer, a vítima deve fazer um teste de Vontade contra CD 20. Em caso de falha, cai ao quarto estágio de corrupção.

Neste estágio, a tendência da vítima muda mais um passo para Caótica e Maligna (a esta altura, a maioria das criaturas já serve aos lefeu). A vítima também perde a capacidade de lançar magias divinas e todos os talentos de poder concedido, se os possuía. Um teste de Intuição contra CD 20 revela que a criatura está seriamente afetada por "algo". Embora a presença de lefeu não seja detectada automaticamente, fica claro que há algum tipo de influência profana.

Quinto Estágio

A partir deste ponto, escorregar para uma corrupção cada vez mais profunda é questão de tempo. A cada mês no quarto estágio, a criatura deve fazer um teste de Vontade contra CD 25. Em caso de falha, cai ao quinto estágio de corrupção.

Neste estágio, a vítima adquire o modelo criatura da Tormenta (veja a seguir).

Sexto Estágio

A não ser que a vítima sofra alguma intervenção drástica ou faça algo para se livrar da corrupção (como pedir a um clérigo que conjure um *milagre*, buscar uma forma de retirar seus *símbiontes*, etc.), uma vez que o quinto estágio de corrupção seja alcançado, a queda ao sexto é quase certa. A cada mês no quinto estágio, a criatura deve fazer um teste de Vontade contra CD 30. Em caso de falha, cai ao sexto estágio de corrupção — quando sofre um destino horrível.

Os mais sortudos apenas morrem, seus corpos incapazes de suportar mais distorções. Aqueles menos afortunados adquirem insanidade total, tornando-se cultistas loucos e fanáticos, ou então assassinos frenéticos. Alguns transformam-se em *coisas* que nenhum artoniano deveria conhecer — tornam-se portais vivos (veja na Parte 1) ou sofrem maldições similares.

Revertendo a Corrupção

É possível (embora muito difícil) reverter a corrupção da Tormenta. O sexto estágio é irreversível, mas os outros podem ser anulados através de medidas que cancelem seus efeitos.

Por exemplo: o quinto estágio pode ser anulado através de um *desejo* ou *milagre*, que retira o modelo criatura da Tormenta da vítima. Então, a vítima reverte ao quarto estágio. O quarto estágio pode ser anulado com uma *penitência*, um *desejo* ou um *milagre*. Note, contudo, que a vítima ainda deve fazer testes de Vontade caso sofra qualquer uma das condições que podem levar ao próximo estágio de corrupção. Ela estará livre apenas caso o primeiro estágio seja anulado, e nunca mais haja contato com os efeitos que provocaram-no.

Criatura da Tormenta (Modelo)

Se antes aberrações eram raras em Arton, agora estão se tornando mais e mais comuns. A corrupção da tempestade cresce a cada dia. Animais e monstros naturais são contaminados por sua influência, transformados em versões distorcidas, macabras. Essas metamorfoses ocorrem por intervenção direta dos lefeu, em seus laboratórios horrendos, ou ao acaso, como fenômenos sobrenaturais.

Fisicamente, uma criatura da Tormenta é uma versão horrenda e aberrante de si mesma. Os detalhes variam, mas quase todas apresentam carapaças ou protuberâncias de matéria vermelha, secreções de gosma sangrenta pelo corpo e/ou traços insetoides como antenas, olhos multifacetados e patas articuladas. Seu comportamento também é imprevisível, pois quase todas as vítimas da transformação tornam-se malignas ou insanas.

Tendrículo da Tormenta

ND 8

Tendrículos são plantas ambulantes carnívoras, semelhantes a um amontoado de vegetação úmida, unida por vinhas e cipós. Este espécime habitava uma floresta nas cercanias de uma área de Tormenta e foi afetado pela corrupção lefeu. Agora seu corpo expele gosma rósea e borbulhante, e seus cipós possuem espinhos de quitina, em uma mistura grotesca de vegetal e inseto.

Monstro 9, Enorme (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 126.

Resistências: Fort +13, Ref +5, Von +5, cura acelerada 10/ácido, imunidade a acertos críticos, atordoamento, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno, redução de dano 10/mágica, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 10.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +17 (2d8+13) ou mordida +15 (2d8+13) e 2 tentáculos +15 (1d6+13).

Habilidades: For 28, Des 9, Con 24, Int 3, Sab 8, Car 3.

Perícias: Furtividade -5 (+11 para se esconder em florestas).

Agarrar Aprimorado: se o tendrículo acertar um ataque de tentáculo, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +25).

Paralisia: uma criatura que seja engolida pelo tendrículo deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 21) ou ficará paralisada por 1d6 rodadas.

Engolir: se o tendrículo da Tormenta começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, pode realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engole a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 2d8+4 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano ao estômago do tendrículo (CA 17). Depois de sair, reações químicas fecham a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Insanidade da Tormenta: qualquer ser inteligente (Int 3 ou mais) que veja um tendrículo da Tormenta deve fazer um teste de Vontade (CD 14). Em caso de falha, adquire 4 pontos de insanidade. Em caso de sucesso, fica imune a esta habilidade por um dia.

Mente Alienígena: qualquer um que tente ler ou estudar a mente de um tendrículo da Tormenta deve fazer um teste de Vontade (CD 14). Em caso de falha, adquire 4 pontos de insanidade.

Tesouro: nenhum.

Criando uma Criatura da Tormenta

Para aplicar o modelo criatura da Tormenta, escolha um animal, espírito, humanoide ou monstro e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

Tipo: muda para monstro.

Tendência: muda para Caótica e Maligna.

Sentidos: adquire visão ampla (Percepção +4 e não pode ser flanqueado), visão no escuro 18m (ou +18m se já possuía esta habilidade) e sentido sísmico (pode perceber outras criaturas em contato direto com o chão a até 1,5m por nível, apenas em áreas de Tormenta).

Classe de Armadura: +2.

Resistências: adquire imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno. Também adquire redução de dano e resistência a todas as formas de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico), de acordo com a seguinte tabela.

Nível	Redução de Dano	Resistência a Energia
1 a 3	5/mágica	5
4 a 9	10/mágica	10
10 ou mais	15/mágica	20

Insanidade da Tormenta: qualquer ser inteligente (Int 3 ou mais) que veja uma criatura da Tormenta deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível da criatura). Em caso de falha, sofre um número de pontos de insanidade igual ao nível da criatura. Em caso de sucesso, fica imune a esta habilidade por um dia.

Mente Alienígena: qualquer um que tente ler ou estudar a mente de uma criatura da Tormenta deve fazer um teste de

Vontade (CD 10 + 1/2 do nível da criatura). Em caso de falha, adquire pontos de insanidade em quantidade igual à metade do nível da criatura.

Magias: a criatura perde quaisquer habilidades de lançar magias, ou similares a magia.

ND: +1 para criaturas até 3º nível; +2 para criaturas entre 4º e 9º nível; +3 para criaturas acima de 9º nível.

Gravidez e Partos

Em geral, sexo e suas consequências são assuntos deixados de lado na mesa de jogo. No entanto, Vanessa Drake está grávida no início de *O crânio e o corvo*, e o nascimento de Vallen Drake é um momento importante, até mesmo decisivo, da história. Então, se você quiser incluir isto em sua campanha, aqui vão algumas regras e sugestões.

Na imensa maior parte dos casos, é melhor deixar que uma gravidez ocorra apenas quando e se a personagem quiser (num mundo mágico como Arton, não devem faltar magias ou preparados alquímicos contraceptivos). Muitas vezes personagens masculinos passam noites agradáveis com raparigas na taverna, sem maiores consequências. Um mestre que imponha um "risco" adicional (na forma de gravidez) a personagens femininas que decidam fazer o mesmo estará chegando muito perto do machismo. Portanto, em geral, a gravidez ocorre apenas se a/o dona/o da personagem desejar.

Mas digamos que o grupo *todo* concorde com a gravidez como um elemento aleatório, adicionando mais realismo ao jogo. Nesse caso, você pode considerar que há 11% de chance de gravidez por relação sexual. Caso um casal esteja tentando conceber, é possível observar o ciclo reprodutivo da mulher. Nos dias mais férteis, a chance aumenta para 50% (mas, se um casal de personagens estiver tentando ter um filho, é melhor decretar que eles tiveram sucesso, e fim de papo).

Uma mulher sabe que está grávida em poucas semanas. Às vezes, percebe quase instantaneamente, num instinto maternal ainda inexplicável. Qualquer magia capaz de notar auras detecta a criança ainda no ventre, como uma presença pura e intocada por qualquer maldade. No primeiro terço da gravidez (três meses no caso de mulheres humanas), não há nenhum modificador em termos de regras. A partir do segundo terço, a gravidez torna-se aparente, e a futura mãe sofre -2 de penalidade em Reflexos e perícias baseadas em Destreza. Roupas e armaduras tornam-se desconfortáveis — todas as penalidades de armadura aumentam em 1. Em compensação, a personagem ganha uma nova motivação e vontade de lutar. Passa a receber 1 ponto de ação adicional por sessão e +2 de bônus em Vontade. No último terço da gravidez (terceiro trimestre para mulheres humanas), todas as penalidades duplicam. É impossível usar roupas e armaduras que não sejam feitas sob medida. Os bônus continuam, e a futura mãe recebe +1 de bônus em todas as jogadas e testes feitos para defender seu filho ou sua família (incluindo ela mesma).

O parto é o momento crucial. Recomendamos que o mestre simplesmente descreva que "tudo correu bem", e o novo

bebê é saudável e forte. Histórias sobre problemas em partos podem ser muito desconfortáveis para algumas pessoas, e apenas grupos maduros devem sequer pensar em incluir esses assuntos na mesa de jogo.

Mas, como uma tragédia quase aconteceu com Vanessa, aqui vão algumas regras.

Um parto exige da mãe um teste de Fortitude contra CD 15. Um outro personagem pode prestar ajuda (*Tormenta RPG*, página 81) com um teste de Cura. Em caso de sucesso, o parto transcorre sem problemas. Em caso de falha, ocorre uma complicação. A mãe deve então fazer três testes de Fortitude contra CD 15 e consultar a tabela abaixo — o número de sucessos determina o resultado do parto. Mais uma vez, pode receber ajuda de outro personagem através de testes de Cura.

Sucessos	Consequência do Parto
3	Tudo transcorre bem (mãe e bebê saudáveis).
2	A mãe ou o bebê (50% de chance para cada) sofre uma seqüela: 2 pontos de dano permanente em um valor de habilidade decidido aleatoriamente.
1	A mãe ou o bebê morre (50% de chance para cada).
0	Tragédia! A mãe e o bebê morrem.

Um bebê em um grupo de aventureiros é uma grande responsabilidade. Se algum jogador quiser passar por isso, o mestre pode permitir que ele jogue com o filho do personagem, assim que chegar à idade mínima para se aventurar. Como recompensa por sua dedicação, o jogador recebe um talento adicional para o novo personagem.

As histórias de aventura costumam incluir filhos de protagonistas apenas como bebês (para serem raptados pelos vilões e salvos pelos heróis, como ocorre com Vallen Drake) ou então já mais velhos, podendo lutar ao lado de seus pais (como a relação entre Sandro e Leon Galtran em *Holy Avenger*). É raro vermos uma criança de seis anos numa parede de escudos...

Em tempo: se você está pensando em usar estas informações como dicas de prevenção de gravidez no mundo real, não tem maturidade suficiente para sequer estar pensando nisso. Estas são apenas regras de um jogo, não se aplicam à realidade!

Andaluzia, a Bruxa sem Rosto

"As visitas vêm e vão embora. Veio a visita dos avós, e voou. Volta também? Você traz visitas, eu gosto."

Desde os eventos em *O inimigo do mundo*, Andaluzia não realizou grandes façanhas, nem se fez notável. Escondida em sua torre, apenas capturava, torturava e matava aventureiros que ousassem invadir em busca de tesouros e fama. Permaneceu louca e desfigurada, ocasionalmente servindo a seus mestres lefeu em tarefas menores.

Com a ascensão de Crânio Negro, ela passou a ter um papel mais ativo.

O caçador de recompensas chegou à torre de Andaluzia com o respaldo dos Lordes da Tormenta. Ofereceu iguais partes de brutalidade, reconforto, conversa gentil e ameaças para que a bruxa obedecesse. Então, pela primeira vez em mais de uma década, Andaluzia deixou seus domínios.

No início, experimentava grande pânico apenas por ver o mundo exterior. Aos poucos, acostumou-se, mas nunca deixou de choramingar e lamuriar-se por seu destino. Não pensa em desobedecer ou sequer questionar Crânio Negro — quando deixa de cumprir uma de suas ordens, é porque o pânico e a demência impedem.

Em 1403, Andaluzia é essencialmente uma escrava de Crânio Negro, integrando o início do que viria a ser seu "grupo de aventureiros". Realiza *teletransportes* e outras magias, além de aterrorizar Ashlen Ironsmith.

Andaluzia não aprendeu muita coisa desde *O inimigo do mundo* — sua ficha continua a mesma mostrada na Parte 1. Contudo, recuperou lembranças apagadas por sua loucura. É cada vez mais uma arma poderosa e imprevisível nas mãos dos lefeu.

Lady Shivara Sharpblade

"Treback vai ter de enfrentar este ataque sozinho."

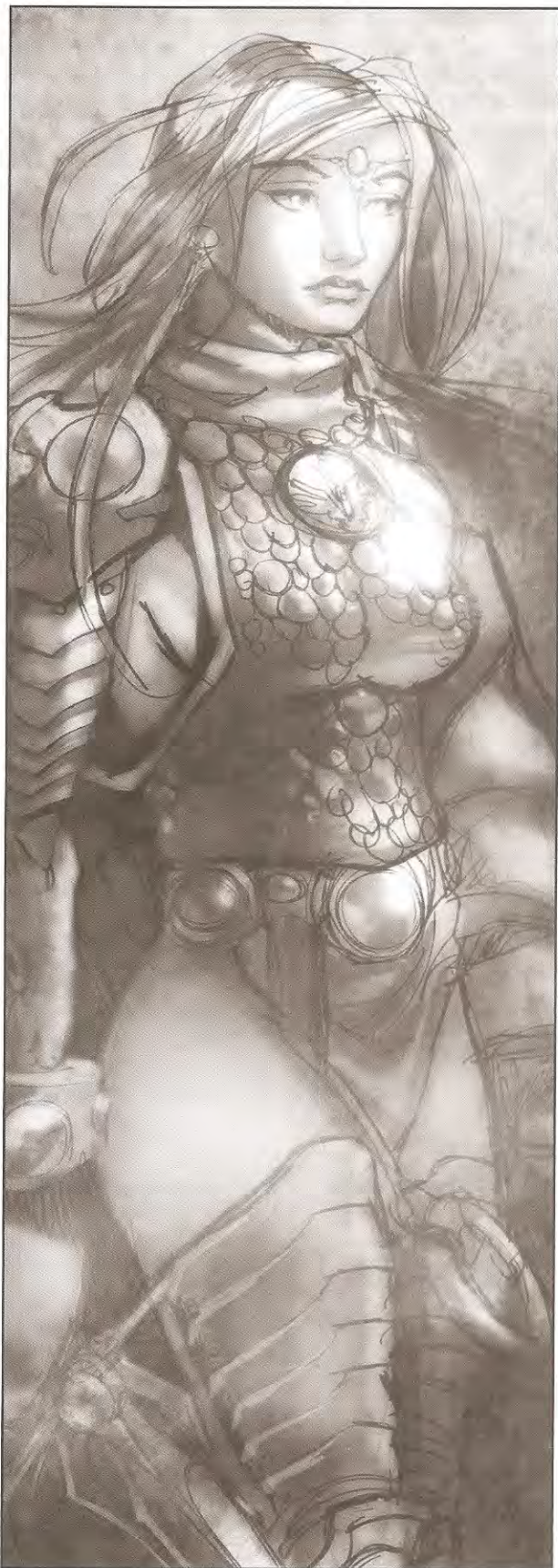
Normalmente, o nascimento de uma menina como futura herdeira de um reino é tido como mau presságio ou, no mínimo, um inconveniente. Mas não em Treback.

Quando Shivara Sharpblade nasceu, fruto da união do regente Althar e sua esposa, Valanya, houve festa durante uma semana no Forte Amarid, sede da corte de Treback. As comemorações só foram interrompidas com a morte da rainha, vítima de uma doença repentina. Triste, Althar ordenou que um novo palácio fosse construído em Crovandir. Era impossível continuar vivendo no Forte Amarid. Em dois anos, toda a corte se transferiu para a nova sede.

Shivara cresceu em tempos de calmaria. O reino passava por um período de prosperidade. Foi instruída tanto nas artes de combate quanto na escrita. Ao mesmo tempo, aprendia com seu pai e tutores a tratar seus empregados como iguais. Sabia que, apesar de serem divididos entre nobres e plebeus, todos eram filhos de Treback.

Mesmo com tudo isso, Althar preocupava-se com o futuro da filha. Não queria que Shivara estivesse despreparada quando chegasse a hora de assumir o trono de Treback e empunhar Carthalkhan, a Espada Cristalina, símbolo máximo da família real. Assim, quando a filha completou dezessete anos, Althar despachou-a numa viagem secreta por todo o Reinado. Após conhecer a vida de aventureira e batalhar por seu ouro e segurança todos os dias, ela seria capaz de reinar com sabedoria.

Seis anos haviam se passado desde que Lady Shivara partira, quando a Tormenta surgiu na margem do Rio dos Deuses oposta a Treback. As tropas foram colocadas em estado de alerta, e acampamentos foram estabelecidos nas proximidades do rio. Althar acabou morrendo num ataque lefeu, e Shivara voltou para casa, assumindo o trono que quase foi usurpado.



por nobres inescrupulosos. Passou a governar, conquistando o amor do povo. No entanto, a ameaça da Tormenta permanecia.

Quando a Tempestade Rubra atacou e corrompeu o Forte Amarid, Shivara soube que precisava tomar uma providência. Em uma longa série de acordos e manobras diplomáticas, criou o Exército do Reinado, composto por tropas de quase todas as nações da coalizão. O Exército enfrentou a Tormenta, juntamente com alguns dos maiores heróis de Arton, mas foi vencido. A rainha guerreira não triunfara — mas lutara. Assim, obteve para sempre o respeito de nobres e plebeus de todo o continente.

Atualmente, Shivara tenta proteger seu reino ao mesmo tempo em que se esforça para manter o Exército do Reinado inteiro — talvez esses dois objetivos sejam inseparáveis. Não pode controlar tudo e todos pessoalmente, e precisa confiar em seus comandados. Contudo, como a corrupção dentro de suas próprias fileiras provou, nem sempre sabe distinguir quem merece sua confiança. Durante *O crânio e o corvo*, Shivara é uma rainha forte e carismática, mas encurralada por problemas sem fim. A politicagem e o medo da Tormenta dissolvem aos poucos a força militar que ela construiu. Seu reino é ameaçado por um imenso contingente de guerreiros corrompidos. Para defender seu povo (e seu mundo), está disposta a sacrificar tudo — inclusive a si mesma.

Bandido

“Cavalos não entendem o que a gente fala. Isso é impossível. Não é, sua mula branca?”

Em todo o Reinado, os cavalos de Namalkah são considerados especiais. E fazem jus à fama: são mais fortes, rápidos, vigorosos e até mesmo inteligentes que os maiores corcéis de outras partes do mundo.

Bandido é um cavalo de Namalkah. E é ainda mais extraordinário que os outros.

Possui inteligência muito maior — é capaz de compreender rudimentos do idioma valkar, conhece conceitos como posição social e organizações da civilização, e até mesmo possui uma espécie de senso de humor. Também é capaz de se orientar muito bem em estradas ou ermos e obedecer (ou contrariar) comandos verbais. Em suma, sua inteligência coloca-o no mesmo nível de humanos limitados (embora sua esperteza e astúcia às vezes sugiram que é ainda mais inteligente, capaz de enganar bípedes à vontade).

Não se sabe se foi abençoado por Nimb ao nascer ou se decidiu segui-lo por vontade própria, mas é certo que não se trata de uma mera montaria. Bandido é um servo do Deus do Caos, trabalhando da melhor forma que pode para cumprir os desígnios de sua divindade. Foi visto pela primeira vez na aldeia de Izzileria, em Namalkah. Izzileria há muito enfrentava efeitos bizarros, aparentemente obra do caos. Depois da aparição de Bandido, tudo piorou — prédios viravam vidraças, as pessoas transformavam-se em coisas. Sabe-se também que foi montaria do Cavaleiro Risonho, então entregue como um presente a Orion Drake.

Bandido é um belíssimo corcel branco, de pelo reluzente e expressão atenta. É traiçoeiro, e usa sua aparência notável (descrevo muitas vezes como "o melhor cavalo que já existiu") para seduzir bípodes ingênuos. De forma semelhante ao Cavaleiro Risonho, odeia autoridade e tradições — parte de seus deveres para com Nimb envolve minar instituições antigas e sólidas. Seus atos podem variar de simples brincadeiras e "peças" até truques potencialmente fatais, como coices em indivíduos desprevenidos ou uma "mudança de ideia" bem no meio de um combate. Contudo, em geral não demonstra inteligência excessiva. Age como um garanhão agressivo e temperamental, tentando morder todos que chegam perto, exceto por seu "dono" atual.

A magia *falar com animais* e efeitos similares não funcionam com Bandido — mas ele também não é afetado por magias de comunicação com criaturas inteligentes. Como um enigma quase impenetrável, o cavalo parece debochar dos bípodes à sua volta...

Bandido: animal 15, CN; ND 9; Grande (comprido), desl. 15m; PV 165; CA 26 (+7 nível, -1 tamanho, +6 natural, +4 Des); corpo-a-corpo: cascos +19 (1d8+21, 19-20); hab. aura de sorte e azar, faro, visão na penumbra; Fort +16, Ref +13, Von +9; For 30, Des 19, Con 25, Int 6, Sab 15, Car 10.

Aura de Sorte e Azar: uma vez por rodada, Bandido pode fazer uma jogada ou teste (seus ou de outras criaturas a até 9m) serem rolados novamente.

Perícias & Talentos: Atletismo +25, Enganação +15, Iniciativa +19, Percepção +17; Acerto Crítico Aprimorado (cascos), Ataque Poderoso, Corrida, Foco em Arma (cascos), Tolerância, Treino em Perícia (Atletismo), Treino em Perícia (Enganação), Treino em Perícia (Iniciativa).

Áreas de Tormenta

Uma manifestação da Tormenta começa com nuvens escarlates que se formam a baixa altitude, e o perturbador tom avermelhado que o próprio céu adquire. Relâmpagos encarnados começam a despencar, destruindo construções e matando indiscriminadamente. Em seguida, vem a terrível chuva ácida. Gotas sanguinolentas caem em profusão, queimando ao toque. Quase ninguém sobrevive ao dilúvio corrosivo, que também compromete a maioria das construções. O próprio solo é devorado por essa polpa horrenda, formando lagos e pântanos cáusticos. Até mesmo o ar e a luz parecem impregnados de granulação vermelha. Então vêm os lefeu, atacando e massacrando todos ao redor. A esta altura, toda a região afetada adquire uma cor avermelhada, como se o próprio ar estivesse manchado. O lugar nunca mais será o mesmo — é a formação de uma área de Tormenta.

A destruição *não* é o pior. Nem mesmo a chacina. Em uma área de Tormenta, o que ocorre é uma *corrupção* absoluta.

A terra torna-se ácida e árida. Toda a vida vegetal desaparece, com exceção de algumas árvores negras e retorcidas. A água transforma-se em algo ácido, venenoso ou ambos. O ar é pesado, doloroso nas narinas, tomado por imprevisíveis nuvens tóxicas. Rachaduras no solo seco revelam fontes de vermelhi-



Fronteiras

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

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

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

Efeitos nocivos nas fronteiras são mais fracos. A classe de dificuldade de testes exigidos diminui em 5, e as penalidades caem pela metade, arredondadas para cima.

dão borbulhante, ou expelem uma lenta fumaça escarlate. O céu é encarnado, sombreado por nuvens da mesma cor. Pançadas ocasionais de chuva ácida caem sem aviso, derretendo mais ainda qualquer matéria natural que tenha restado.

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

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

Penetrar em uma área de Tormenta é um desafio para os maiores heróis — mesmo esses correm o sério risco de nunca mais voltar. O próprio ambiente ataca, corrompe, desgasta e agride. Em uma área de Tormenta, há tanto fenômenos constantes (que nunca deixam de afetar um explorador) quanto manifestações súbitas e imprevisíveis. Além, é claro, dos lefeu.

Efeitos Permanentes

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

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

Morte Lenta: o enfraquecimento cresce a cada dia. Para cada 24 horas em uma área de Tormenta, toda criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD 20 +2 por teste anterior). Uma falha resulta em dois níveis negativos adicionais.

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

Insanidade: a Tormenta enlouquece apenas por existir. Veja mais adiante, neste capítulo, regras simplificadas para insanidade (ou regras completas no suplemento *Área de Tormenta*).

Magia Débil: itens mágicos enfraquecem frente ao poderio da Tormenta. Armas e armaduras mágicas têm seu bônus diminuído em 2 (por exemplo, uma arma ou armadura +4 torna-se +2). Itens com bônus +2 ou +1 comportam-se como peças não mágicas (mas ainda de qualidade obra-prima). Armas e armaduras com poderes especiais equivalentes a um bônus (por exemplo, a habilidade *sagrada* equivale a um bônus de +2) perdem primeiro essas habilidades, e depois seus bônus numéricos. Itens mágicos de outros tipos devem fazer um teste de Fortitude contra CD 15. Se falharem, perdem seus poderes enquanto estiverem dentro da área. Uma vez fora da área de Tormenta, todos os itens devem fazer um teste de Fortitude (CD 10 +2 para cada dia de exposição). Em caso de sucesso, retornam ao normal. Em caso de falha, as penalidades são permanentes. O bônus de resistência de um item mágico depende de sua aura: +2 para aura tênue, +5 para aura moderada e +10 para aura poderosa.

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

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

Fenômenos Aleatórios

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

A cada hora, o mestre pode escolher um dos efeitos a seguir, ou então fazer uma jogada na Tabela de Fenômenos Aleatórios. Um teste bem-sucedido de Conhecimento (Tormenta) contra CD 20 permite prever qualquer desses fenômenos com 2d4 minutos de antecedência.

Chuva Ácida: o mais comum, conhecido e temido fenômeno da Tormenta. Nuvens rubras despejam torrentes de ácido sangrento, corroendo tudo, durante 2d6 minutos. Personagens e objetos desprotegidos sofrem 1 ponto de dano por rodada de exposição.

Calor Infernal: altas temperaturas não parecem afetar os lefeu, mas podem facilmente matar artonianos. Durante estas ondas de calor tórrido, os personagens devem ser bem-sucedidos num teste de Fortitude a cada minuto (CD 15 +1 por teste anterior). Falha resulta em 1d6 pontos de dano. Usar roupas pesadas ou armaduras de qualquer tipo impõe -4 de penalidade nestes testes. Criaturas usando armaduras de metal sofrem os efeitos de uma magia *esquentar metal*. Cada onda de calor infernal dura 2d6 minutos.

Frio Implacável: destruindo nossa matéria e energia, a Tormenta também devora nosso calor — e o frio não é nada mais que ausência de calor. Assim, embora o fogo e calor infernal sejam mais comuns, áreas de Tormenta também são assoladas por rajadas gélidas. Criaturas desprotegidas devem ser bem-sucedidos num teste de Fortitude a cada minuto (CD 15 +1 por teste anterior). Falha resulta em 1d6 pontos de dano. Criaturas usando armaduras de metal sofrem os efeitos de uma magia *esfriar metal*. Cada onda de frio implacável dura 2d6 minutos.

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

Escuridão Vermelha: é sempre difícil enxergar em uma área de Tormenta. No entanto, por vezes essa condição fica ainda mais agravada, como uma névoa de vermelhidão impenetrável. O efeito é idêntico à magia *escuridão*, com a diferença de que magias como *luz* e *luz do dia* não exercem nenhum efeito. Apenas a magia *visão da verdade* permite enxergar normalmente na escuridão vermelha. Esta condição dura tipicamente 1d6x10 minutos (mas há relatos de áreas onde é permanente).

Pesadelos Reais: imagens, sons e cheiros horrendos formam-se ao redor das vítimas. Os personagens devem ser bem-sucedidos em testes de Vontade (CD 22) ou ficam atordoados por 1d6 rodadas.

Objetos Hostis: com a fraqueza da realidade, coisas absurdas acontecem. Objetos próximos dos viajantes são afetados pela magia *animar objetos*, com a diferença de que itens carregados por personagens também podem ser afetados (neste caso, o personagem tem direito a um teste de Reflexos contra CD 23 para evitar). Os objetos afetados também adquirem uma aparência distorcida e assustadora.

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

- Aumentam ou diminuem uma categoria de tamanho (use o efeito das magias *aumentar* e *encolher pessoa*).
- Seu deslocamento é dobrado ou reduzido à metade.
- Seu alcance natural aumenta em 1,5m.
- Ficam sob efeito da magia *deslocamento*, mas de forma invertida: para a vítima afetada, *todas* as outras criaturas parecem estar deslocadas.

Estes efeitos normalmente duram 2d6 minutos.

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

- Ficam sob efeito da magia *lentidão* ou *velocidade*.
- O tempo de execução de magias aumenta em um passo (ação livre para ação de movimento; movimento para padrão; padrão para completa; completa para um minuto).
- Envelhecem 1d10 anos.

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

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

Terrenos e Estruturas

Diferentes tipos de topografia (montanhas, planícies, pântanos...) e estruturas artonianas ou lefeu (castelos, oficinas, templos, matadouros...) existem em áreas de Tormenta, sempre com aparência horrenda e repulsiva. Use as regras para terrenos difíceis, aumentando as dificuldades de quaisquer testes em +5, e adapte as funções de quaisquer estruturas para os horrores da Tormenta. Existem regras detalhadas para terrenos e estruturas (com descrições completas) no suplemento *Área de Tormenta*.

Estruturas da Tormenta

A corrupção rubra não afeta apenas criaturas vivas. Qualquer construção ou mesmo terreno natural pode sofrer a distorção lefeu. Os lares de algumas pessoas corrompidas (ou os covis de monstros impregnados pela Anticriação) podem apresentar aspecto bizarro e alienígena, verdadeiros pedaços do inferno em Arton. Estas regras também se aplicam a estruturas encontradas dentro de uma área de Tormenta, ou em seus arredores.

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

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

Pontos de Vida de Objetos: objetos sofrem uma redução (nunca aumento) em seus pontos de vida, conforme a magnitude da estrutura. Uma porta de madeira normal tem 10 PV; em uma estrutura com magnitude 3, a mesma porta terá 7 PV.

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

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

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

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

Magnitude 1-4: nenhum efeito.

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

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

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

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

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

Magnitude 1-4: nível de encontro +0.

Magnitude 5-6: nível de encontro +1.

Magnitude 7-8: nível de encontro +1.

Magnitude 9: nível de encontro +2.

Magnitude 10: nível de encontro +2.

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

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

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

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

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

Vulcão Vermelho: subitamente, uma bocarra rochosa emerge do solo para expelir lava sobre os infelizes nas proxi-

midades. Um vulcão leva 1d6 rodadas para se formar, e então despeja uma torrente de vermelhidão flamejante em todas as direções. O efeito é idêntico às magias *tempestade de fogo* e *chuva de meteoros* simultâneas, ambas com CD 27, mas atingindo todas as criaturas a até 45m. O vulcão permanece em atividade durante 1d6 minutos após sua formação.

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

Tabela de Fenômenos Aleatórios

d%	Fenômeno
01-30	Chuva ácida
31-45	Calor infernal
46-55	Frio implacável
56-60	Definhamento
61-65	Escuridão vermelha
66-70	Pesadelos reais
71-75	Objetos hostis
76-80	Distorção do espaço
81-85	Distorção do tempo
86-87	Ciclone
88-89	Incêndio
90-91	Chuva de meteoros
92-93	Neblina venenosa
94-95	Tempestade elétrica
96-97	Terremoto
98-99	Vulcão vermelho
100	Transformação de terreno

Lordes da Tormenta

Os mais poderosos lefeu em Arton, revelados apenas durante a Batalha de Amarid, são os lekael, ou Lordes da Tormenta. Um deles comanda cada foco de infestação: a própria existência de uma área de Tormenta parece estar ligada à presença destes seres tremendamente poderosos.

Parecem ter seus próprios objetivos — alguns mais interessados em destruir Arton (como vingança ou por simples asco), outros voltados a corromper e transformar nosso mundo. Seus métodos também variam: enquanto alguns oferecem tentação, outros estudam. Alguns usam de força bruta, outros apresentam-se para serem adorados como deuses.

Sua aparência é horrenda, ainda mais do que outros lefeu. As descrições são conflitantes, e sua anatomia muitas vezes é incompreensível. Exalam uma aura de corrupção que repugna

ao mesmo tempo em que fascina, parecendo exigir respeito e temor. Os Lordes (assim como outros lefeu) não falam — comunicam-se usando sentidos que não possuímos, emitindo ideias puras diretamente a seus interlocutores. Presenciar a “voz” de um Lorde da Tormenta é ser assaltado pelo horror em forma bruta.

Até agora, nenhum dos Lordes da Tormenta foi destruído, ou mesmo seriamente ameaçado. Seu poder rivaliza com os próprios avatares do Panteão — mas os deuses maiores de Arton não parecem, no momento, interessados em confrontá-los diretamente.

Características dos Lordes

Todos os Lordes da Tormenta são criaturas do tipo monstro e subtipo lekael. Uma criatura do subtipo lekael tem todas as habilidades de um lefeu. Além disso, tem +2 PV por nível, cura acelerada de 20, redução de dano 20, resistência a magia +8 e as seguintes habilidades especiais.

- **Domínio sobre o Tempo:** os Lordes da Tormenta não podem somente perceber o tempo passado e futuro — podem *controlá-lo*. Um lekael soma seu modificador de Sabedoria em seus testes de Iniciativa, e pode realizar o dobro de ações a cada rodada (pode realizar duas ações padrão e duas ações de movimento, ou duas ações de rodada completa). Em outras palavras, é como se um Lorde da Tormenta agisse duas vezes a cada rodada.

- **Imunidades:** além das imunidades de todo lefeu, lekael são imunes a magias e efeitos de encantamento. Contra conjuradores que tenham o talento Energia da Tormenta (do suplemento *Área de Tormenta*), os Lordes da Tormenta têm resistência 20 contra todos os tipos de energia.

- **Invocar Lefeu:** uma vez por dia, com uma ação completa, um lekael pode invocar 4d10 uktril, 2d10 geraktril ou 1d4 lefeu mais poderosos, à escolha do Lorde.

- **Percepção Perfeita:** os lekael estão sempre sob o efeito da magia *visão da verdade* e têm a habilidade percepção às cegas com alcance de 150m.

- **Poder sobre a Realidade:** através das eras, os Lordes da Tormenta aprenderam maneiras de distorcer a realidade à sua própria vontade. Um lekael pode criar qualquer um dos efeitos a seguir com uma ação padrão: sem limite — *alterar forma, comandar maior, controlar água, controlar o clima, cura completa, desejo restrito, dissipar magia maior, enviar mensagem, escuridão profunda, imobilizar monstro em massa, implosão, inverter a gravidade, luz do dia, metamorfosear objetos, moldar madeira, moldar rochas, mover terra, palavra de poder: matar, portal, regeneração, telecinesia, teletransporte maior, tempestade de fogo e terremoto; 1/dia — chuva de meteoros, círculo de teletransporte, desejo e parar o tempo*. Note que estes efeitos *não* são magias, apenas usam os mesmos parâmetros em termos de jogo.

- **Telepatia:** os lekael podem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que tenha um idioma num raio de 1km.

Gatzvalith

O Lorde de Trebuck

O povo da Tormenta é totalmente diferente dos habitantes de Arton, em todos os sentidos. Quando agem como nós, eles provavelmente estão apenas imitando nosso comportamento por curiosidade, adaptação, escárnio... Ninguém sabe ao certo.

Gatzvalith, o primeiro Lorde da Tormenta abertamente revelado, parece seguir essa norma à risca. Sejam quais forem seus motivos, ele tornou-se um senhor da guerra, um tirano comandante de tropas, todo-poderoso em sua fortaleza. Não uma entidade alienígena de horror incompreensível, mas um verdadeiro inimigo. Ele não destrói cegamente, ele *conquista*.

Sua forma física reflete essa tentativa de proximidade com o povo de Arton: um humanoide robusto, pesadamente protegido por uma armadura de placas — que é, na verdade, formada por sua própria carapaça natural. A cabeça ostenta um elmo fechado, ornamentado com chifres de carneiro.

Ao contrário de Igashra — o Lorde de Tamura, que devastou aquela terra com tempestades furiosas —, Gatzvalith parece ser um estrategista, um apreciador das artes da guerra. Não escolheu um alvo fácil ou desolado: sua área de Tormenta manifestou-se vizinha a Trebuck, uma nação componente do poderoso Reinado, sob comando de uma regente forte e carismática.

Gatzvalith não atacou furioso. Aguardou que o tabuleiro fosse adequadamente preparado. Anunciou sua vinda com uma manifestação modesta, uma pequena Tormenta às portas

de um antigo forte militar. Então esperou, paciente. Viu os exércitos de Trebuck reunidos, displicentes, e fez seu primeiro movimento. A Tormenta expandiu-se, engolindo a fortaleza.

Como resultado, o maior exército jamais visto em Arton reuniu-se contra Gatzvalith — apenas para sofrer uma derrota esmagadora. Até hoje, estudiosos e estrategistas tentam imaginar qual teria sido o objetivo do Lorde com a Batalha de Amarid. Medir forças? Observar a atuação dos nativos? Detectar os seres mais poderosos neste mundo? Esta última meta parece ser verdadeira — porque heróis épicos como Talude, Vectorius e Shivara Sharpblade foram todos tentados com promessas de poder.

Com suas capacidades, um Lorde da Tormenta poderia erguer um exército invencível de demônios. Gatzvalith, de fato, possui tal exército

— mas também parece interessado em recrutar soldados entre os habitantes de Arton. Ele teria sido responsável pela criação de Crânio Negro, o primeiro entre os infames algozes da Tormenta. Hoje, grande parte de suas forças é formada por humanos (e outros humanoides) corrompidos, equipados com artefatos ou simbioses.

A sedução de Gatzvalith tem mantido os maiores heróis de Arton prudentemente afastados: se pessoas como Talude, Vectorius ou Arsenal caírem, será impossível vencê-los. Por outro lado, a simples possibilidade de “barganhar” com a Tormenta oferece um perigo ainda maior — se qualquer vilão artoniano tiver sucesso em obter favores de Gatzvalith, nada poderá detê-lo.



No Reino da Cavalaria

Em **Bielefeld**, na cidade de **Norm**, **sir Justin Gherald** educa **Vincent**, forçando-o a aprender a história da Ordem da **Luz** e perguntando se ele “se sente um santo”. Julga que talvez o rapaz seja a reencarnação de um antigo cavaleiro, e que a corrupção da Tormenta que afeta ambos é na verdade uma manifestação de **Khalmyr**. Vincent não se acha um santo, e pensa que Justin Gherald está completamente **louco**. Enquanto isso, **Darien** está preso em uma masmorra, e **sir Justin** também interroga-o. Ao contrário do amigo, **Darien** tenta convencer o cavaleiro de que é um santo, mas sem sucesso. Na verdade, sente-se culpado por ter matado cavaleiros na emboscada — pede para ser libertado ou morto. Justin Gherald não sabe o que pensar, e deixa-o na prisão. Vincent sente cada vez mais seus pensamentos se distorcendo devido à influência da Tormenta, e recebe mais simbioses, vindos de **sir Justin**. O cavaleiro afirma querer “purificar a Ordem da Luz”.

Quando **Orion**, **Vanessa**, **Trebane**, **Zara**, **Bandido** e o bebê ainda sem nome chegam a **Norm**, **Vincent** já é conhecido como **Vincent Gherald**, tendo sido adotado por Justin. A cidade está em festa: um grande **torneio** está em vias de ser realizado, em honra ao jovem “resgatado da União Púrpura”. **Orion** reencontra seu velho amigo, **sir Bernard Branalon**, que explica-lhe sobre **Vincent** e **Darien**. Também encontra o Alto Comandante da Ordem da Luz, **sir Alenn Toren Greenfeld**, e ambos falam sobre o iminente ataque a **Trebuck** — dificilmente os outros reinos prestarão qualquer ajuda, devido às tensões crescentes em todo o Reinado. **Alenn Toren** ressent-se da **relação entre Bielefeld e a União Púrpura**, e amaldiçoa **Crânio Negro** por corromper os Reinos Menores. Decreta que **Orion** vai liderar as tropas de **Bielefeld** em auxílio a **Trebuck** — e que, por isso, ele deve vencer o torneio, para conquistar a notoriedade necessária e a aclamação dos cavaleiros que irão segui-lo. Ambos conversam sobre **Vincent**, **Darien** e **sir Justin**, de quem desconheciam. **Vanessa** reencontra sua amiga **Camille**, uma clériga de **Khalmyr**, e questiona sua relação com **Orion**. **Orion** e **Vanessa** sonham com o Esquadrão do Inferno — no sonho, surge o nome com que batizam seu filho: **Vallen**. Uma vidente devota de **Thyatis** afirma que **Vallen Drake** é “filho dos mortos”.

Enquanto o torneio se aproxima, muitos competidores chegam de várias partes do mundo. **Trebane** e **Zara** observam as festividades, ficando mais e mais amigos. **Orion** visita a cela de **Darien**, que conta-lhe a verdade (até onde sabe) sobre o incidente quando foi capturado. Apiedando-se, **Orion** decide tomá-lo como escudeiro e regenerá-lo. **Vincent Gherald** é sagrado **cavaleiro** logo antes do torneio — após tudo terminar, entrará oficialmente na Ordem da Luz. Sua aparência e história marcante conquistam o coração da multidão, e ele é aclamado. O torneio começa. O Cavaleiro **Risonho** surge como competidor — em sua primeira justa, fere gravemente seu adversário, o príncipe de **Bielefeld**. **Orion** decide matar seu pai na justa, mesmo que para isso seja necessário usar táticas desleais. **Darien** aborda **Vincent** furtivamente, convidando-o a fugir, mas o novo cavaleiro mal parece lembrar do amigo, e

recusa-se. **Vanessa** vence a liça. **Orion** chega à final do torneio após o **homem-lobo** chamado **sir Pelvas** conceder-lhe a vitória, jurando segui-lo na guerra. O Cavaleiro **Risonho** enfrenta **Vincent**, que passa mal devido à corrupção da Tormenta — o pai de **Orion** é declarado vencedor. Na final, **Orion** enfrenta o Cavaleiro **Risonho**, e está decidido a matá-lo. Quando perfura-o com uma lança de guerra disfarçada como lança de torneio (presente de **Vanessa**), a armadura mostra-se vazia: apenas três dados de seis faces onde deveria haver um corpo. A trapaça é abafada, e **Orion** é sagrado campeão.

Ashlen é prisioneiro na cidade de **Grael**, na **União Púrpura**. Após fugir e ser capturado duas vezes, não tem mais coragem de tentar escapar. Os chefes das tribos do reino reúnem-se para decidir se haverá mesmo um rei de toda a **União Púrpura**. **Ashlen**, escondido, observa o **ritual** que definirá esse acontecimento inédito. Para sua surpresa, surge **Artorius**. Após um sacrifício de pessoas civilizadas, **Megalokk**, o Deus dos Monstros, responde à cerimônia. Do massacre sangüinolento promovido por suas criaturas bestiais, emerge a **coroa da União Púrpura** — sinal de que o deus indicou **Artorius** como Rei das Tribos. O minotauro afirma que **Arton** vai se curvar sob seu deus. Não **Tauron**, ou mesmo **Megalokk**, mas o Deus da Tormenta.

A maioria dos guerreiros da **União Púrpura** (e todos os chefes das tribos) está infectada por simbioses. **Ashlen** confronta **Artorius**, pergunta sobre as razões daquilo tudo, os objetivos e identidade de **Crânio Negro**. O minotauro não sabe responder, mas diz que **Crânio Negro** salvou-o e que a Tormenta já triunfou — os artonianos apenas ainda não perceberam isso. Inesperadamente, **Artorius** diz a **Ashlen** que é fraco, e pede que ele o proteja. **Guryann**, antigo representante da **União Púrpura** nos assuntos do Reinado, desafia **Artorius** e é vencido. **Artorius** doutrina os bárbaros no culto à Tormenta. O exército de guerreiros e simbioses parte em direção a **Trebuck**.

Durante a viagem, a coluna é visitada pelo **Deus da Tormenta** — na verdade, o Lorde da Tormenta conhecido como **Aharadak**. **Crânio Negro** conversa com o Lorde: ambos planejam atacar a área de Tormenta de **Trebuck**, traindo **Gatzvalith**. **Aharadak** afirma desejar “um mundo híbrido”. É esse o grande objetivo de **Crânio Negro**: um lugar entre a Tormenta e **Arton**, onde possa viver sem dor (apenas as áreas de Tormenta oferecem algo parecido com isso), além de respostas sobre sua própria identidade, seu passado e suas memórias. **Aharadak** também afirma que “ainda existem dois em **Tamu-ra**”, dois membros do grupo de aventureiros que parece conter as respostas sobre a identidade e o passado de **Crânio Negro**. **Artorius** maravilha-se com a presença do “deus”, mas **Ashlen** tenta lembrá-lo de seus dias de aventuras, principalmente seu amor por **Andilla** e **Nichaela**. Depois, **Ashlen** é torturado e interrogado por **Crânio Negro**, que deseja saber sobre o grupo e sobre “quem está em **Tamu-ra**”. **Ashlen** não conhece a maior parte das respostas, e recusa-se a entregar o que sabe. **Artorius** encontra alguns objetos que **Crânio Negro** mantém guardados: o escudo de **Azgher**, o Cálice dos Deuses, o arco de **Ellisa Thorn** e **Inferno**, a espada de **Vallen Allond**. Invadido pelo sentimento de lealdade ao grupo e pelas memórias, **Artorius** **expele um simbiote**.

Ingram Brassbones e o Doutor Nash estão no que pensam ser o rastro do Cavaleiro Risonho, em **Callistia**, acompanhando uma caravana que ia na mesma direção. Chegam à cidade de **Tyros**. Nash insiste em sua crença de que **os deuses não existem**. À noite, vai até a zona de prostituição da cidade, para oferecer exames às garotas e garantir sua boa saúde. Elas, no entanto, estão sendo caçadas e mortas por algum assassino misterioso e monstruoso. Médico e anão acabam envolvidos quando um ataque ocorre durante sua visita, e enfrentam um homem com partes de monstros implantadas em seu corpo. Nash reconhece isso como trabalho do **Grêmio dos Médicos Monstros**, sediado em Vectora, o Mercado nas Nuvens. O homem-monstro alega ser muito rico e suicida-se com algum tipo de veneno que carregava dentro de si. Ingram e Nash são abordados por um estranho homem que se autodenomina **Lorenzo Blimey, o Rei dos Mendigos**.

Em Bielefeld, Orion continua tentando educar Darien e mostrar-lhe as consequências de seus atos. Vanessa faz um sacrifício a Keenn, obtendo a revelação sobre o que deve fazer a seguir. Há um baile para encerrar o torneio. Trebane enfrenta preconceito, mas impressiona os nobres usando sua magia, incentivado por Zara. Alenn Toren, Orion, Bernard e Vanessa falam sobre a guerra que está por vir — Vanessa diz que fará com que Yuden permita a passagem das tropas de Bielefeld. Vanessa pede a Orion que recuse o comando das tropas, ficando em Norm para tomar conta de Vallen Drake. Ambos discutem seriamente. Zara é reconhecida como uma farsante. Orion expulsa-a e repreende-a por ter mentido. Ela vai embora escondida, enquanto todos estão dormindo. Vanessa parte em sua missão. Orion recebe terras e um estandarte — o estandarte do Corvo — para liderar o exército de Bielefeld. Deixa seu filho com Bernard Branalon e segue rumo a Trebuck.

Bielefeld

O Lar da Ordem da Luz

Bielefeld tornou-se conhecido por abrigar a cidade de Norm, que serve de sede para os cavaleiros da Ordem da Luz, uma das organizações benígnas mais notórias em Arton.

Atualmente, este grupo de servos de Khalmyr não se encontra na melhor das situações. Além das evidências de corrupção dentro dos mais altos escalões, as divergências com Portsmouth e seu regente Ferren Asloth têm se tornado cada vez mais acirradas. Igor Janz, o regente de Bielefeld, vem tentando contornar a situação, pouco interessado em mais uma guerra. Mesmo com todos esses problemas, o status dos cavaleiros em Bielefeld é alto. Costuma-se dizer que uma família nobre que não possui um membro entre os cavaleiros não é realmente nobre. Rendendo-se a pressões de famílias tradicionais, a Ordem tem aceitado cada vez mais membros da nobreza, independente de suas reais qualificações. Assim, a Ordem é cada vez mais controlada pelas maquinções da nobreza do reino, e cada vez mais envolvida em sua política.

As intrigas e tramas envolvendo a Ordem da Luz ofuscam quase todos os outros aspectos de Bielefeld. Contudo, como

quase todas as outras nações do Reinado, esta é uma terra onde aventureiros encontram muitas oportunidades de trabalho, risco e heroísmo.

Características: planícies entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: temperado; subtropical ao sul.

Cidades de destaque: Roschfallen (capital), Portfeld, Highter, Norm.

População: humanos (94%), anões (3%), goblins (1%), halflings (1%), outros (1%).

Divindades principais: Khalmyr, Lena, Tanna-Toh.

Regente: Igor Janz.

Norm

Norm é muito parecida com outras cidades, exceto por um detalhe: o castelo que se ergue em seu centro abriga os cavaleiros da Ordem da Luz, uma das mais importantes ordens de cavalaria de Arton.

Erguido por anões, o Castelo da Luz é talvez a mais impressionante construção do reino. Suas torres de prata e marfim imitam a espada de Khalmyr, enquanto o escudo do Deus da Justiça aparece em todas as portas e paredes. No pátio central, subindo acima das muralhas, o próprio deus Khalmyr aparece reproduzido em uma imensa estátua, medindo sessenta metros de altura — sua maior representação conhecida no Reinado. Sua mão direita erguida simboliza a justiça divina que recai sobre todos. Além disso, uma técnica secreta empregada pelos anões faz com que o castelo brilhe à noite, oferecendo uma visão magnífica — e um significado literal ao nome "Castelo da Luz".

O Castelo não é apenas magnífico, mas também poderoso. Suas catapultas e balestras podem repelir qualquer exército, enquanto centenas de seteiras estão prontas para acomodar os melhores arqueiros do reino. E uma série de armadilhas, passagens secretas, muralhas e rampas móveis cuidam para que uma tropa invasora jamais consiga acesso ao interior.

A cidade cresce a partir de suas muralhas, com uma profusão de estalagens, tavernas e estabelecimentos comerciais — que logo cedem lugar às residências, pastos e campos de cultivo. Boa parte dos recursos locais é empregada para manter o Castelo, abastecendo suas tropas com armas, armaduras, boa comida e serviços.

Mas a Ordem da Luz não explora seu povo. Expedições regulares de cavaleiros são enviadas em missões de caça a tesouros. Itens mágicos poderosos são negociados a altos preços (uma vez que os próprios membros da Ordem são proibidos de usá-los). As riquezas conquistadas assim são revertidas para fortalecer a economia local.

A admiração do povo pelos cavaleiros é tamanha que tornou Norm a cidade mais populosa de Bielefeld, superando a capital — todos querem viver e servir ao lado dos grandes heróis. A população demonstra uma devoção que muitos deuses não conseguem de seus clérigos!

Loucura

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

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

São e Insano

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

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

Sanidade e insanidade não têm ligação direta com a tendência de um personagem. Pessoas Malignas ou Caóticas não são, necessariamente, insanas — agem de acordo com suas próprias convicções, sua visão de mundo. No entanto, por não ter controle total sobre suas decisões, uma pessoa insana pode agir de forma contrária à sua tendência. Assim, em termos de jogo, “insano” é alguém incapaz de tomar decisões livremente. A insanidade limita as opções, impede a vítima de fazer ou deixar de fazer algo.

Pontos de Insanidade

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

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

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



túrbio mental qualquer. Esses distúrbios são classificados em suaves, moderados ou severos.

Opcionalmente (simulando o que ocorre em *O crânio e o corvo*), personagens podem receber pontos de insanidade ao adquirir talentos da Tormenta. Transforme cada perda de 1 ponto de Carisma no recebimento de 1d6 pontos de insanidade. Isso é tentador: a aleatoriedade permite que um personagem sortudo receba apenas 1 ponto de insanidade, em vez de uma penalidade permanente em uma habilidade básica. No entanto, esses pontos de insanidade *não podem ser curados*, da mesma forma que a perda de Carisma também seria permanente. O personagem não nota que está escorregando rumo à loucura. Assim, um simples encontro com um lefeu pode jogá-lo para a loucura total, devido ao acúmulo de PI anteriores — e, totalmente louco, ele perde *todo* o seu Carisma, além de sua Sabedoria!

Sabedoria e Insanidade

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

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

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

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

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

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

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

Distúrbios Mentais

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

Distúrbio Suave: uma crise imediata, de curta duração (1d10+4 rodadas). A vítima sofre seus efeitos e recobra o con-

trole pouco depois. Quando a crise termina, a vítima não volta a sofrer qualquer outro efeito (mas ainda tem danos mentais, na forma de pontos de insanidade acumulados).

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

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

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

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

Uma discussão detalhada de diferentes distúrbios mentais e suas descrições foge ao escopo deste livro — você pode encontrar isso em *Área de Tormenta*. O mestre deve criar distúrbios mentais que julgar apropriados para o que causou a loucura do personagem. Por exemplo, um aventureiro com um distúrbio suave por ter visto um lefeu pode ficar em pânico, como se estivesse sob o efeito da magia *medo*. Já alguém com um distúrbio severo devido a encontros com a Tormenta e talentos da Tormenta pode se convencer de que é “o escolhido” de uma divindade, destinado a alguma grande missão megalomaniaca (e corrupta). É exatamente isso que ocorre com Justin Gherald. Vincent, influenciado pelo cavaleiro louco, compartilha de sua fantasia quando está acometido por crises (insanidade moderada). Mais tarde, cria seu próprio mundo fantasioso, considerando-se um santo que deve “purificar” a Ordem da Luz — este é um distúrbio severo e irreversível. Sua fantasia torna-se insanidade total quando ele passa a integrar os exércitos de Crânio Negro, após a queda de Norm.

Em geral, considere que um distúrbio suave tem o mesmo efeito de uma magia. Exemplos são *medo* (como descrito acima), *confusão*, *riso histérico*, *cegueira/surdez* e *sono* (representando um desmaio). Um distúrbio moderado deve provocar -2 de penalidade em ataques ou classe de armadura (por medo constante ou tremedeira, por exemplo), -3 em um teste de resistência ou -4 em testes de um grupo de perícias (todas as perícias que exijam concentração, ou todas as baseadas em Carisma). Um distúrbio severo provoca os efeitos de um distúrbio moderado, além da perda de um talento ou -2 de penalidade em uma habilidade básica (por exemplo, -2 em Carisma porque o personagem tornou-se soturno e depressivo). Um distúrbio total provoca “apenas” a perda de todo o Carisma e a Sabedoria, e transformação em personagem do mestre...

Vincent sofreu o efeito de *confusão* quando possuía insanidade suave. Sua insanidade moderada manifestava-se como uma penalidade de -3 nos testes de Vontade. Quando adquiriu insanidade severa, continuou com essa penalidade, e ainda sofreu -2 em Sabedoria (tornando-se ainda mais vulnerável à loucura). Quanto a sua insanidade total... Bem, a essa altura ele não era mais Vincent. Era lefeu.

Recuperando a Sanidade

Em geral, a loucura não pode ser revertida apenas com uma vontade e palavras positivas. É necessário um tratamento extenso — através de medicina ou magia. Existem alguns clérigos de Tanna-Toh, Lena e Marah que, através de magias e talentos específicos, podem curar 1d8 pontos de insanidade a cada 2d6 dias de cuidados constantes. Em uma emergência, um teste bem-sucedido de Cura contra CD 20 pode interromper um distúrbio suave ou aliviar temporariamente (durante uma hora) um distúrbio moderado. Isso não remove pontos de insanidade, apenas seus efeitos exteriores.

Em casos raros, um teste bem-sucedido de uma perícia baseada em Carisma contra uma CD igual à quantidade total de pontos de insanidade do “paciente” pode aliviar *qualquer* nível de distúrbio por 1d4 rodadas. Um general pode fazer com que um louco sob seu comando acalme-se por alguns segundos, usando Intimidação. Um aventureiro pode forçar outro a lembrar-se da amizade entre os dois, usando Diplomacia. Em geral, isso serve apenas para que alguém colabore por alguns instantes, permitindo que seja sedado ou preso. É o que ocorre com Vincent no final de *O crânio e o corvo*: Darien consegue arrancar dele uma lembrança, e ele abre sua carapaça, permitindo que o amigo o mate.

Vincent Gherald

“Vista-me de elfa e me jogue aos minotauros — disse Darien. — Já vi tudo.”

Vincent mudou muito entre a emboscada aos cavaleiros da União Púrpura e o início do torneio em Bielefeld. Além de ser doutrinado por *sir* Justin e sucumbir cada vez mais à loucura, aceitou outros simbiontes em seu corpo, adquiriu mais poderes da Tormenta e aprendeu com velocidade impressionante todos os aspectos da vida de cavaleiro (sempre numa versão distorcida, é claro).

Em termos de regras, o que aconteceu com Vincent foi um simples avanço de nível — embora não estivesse entrando em masmorras ou enfrentando monstros, os desafios e experiências pelos quais passou foram mais do que suficientes para render uma boa quantidade de XP. Seus “inimigos” foram cavaleiros desconfiados, clérigos e outros que questionavam sua presença e, embora não tenham sido mortos, certamente foram derrotados.

A ficha abaixo descreve Vincent durante o torneio.

Vincent Gherald: humano, Ladino 1/Guerreiro 6, CM; ND 7; Médio, desl. 6m; PV 63; CA 30 (+3 nível, +2 Des,

+10 armadura, +4 escudo, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: espada longa de mitral obra-prima +13 (1d8+8, 18-20) ou lança montada obra-prima +12 (1d8+8, x3); hab. ataque furtivo +1d6, corrupção da Tormenta (segundo estágio), encontrar armadilhas; Fort +6, Ref +7, Von +3; For 20, Des 15, Con 16, Int 13, Sab 11, Car 12.

Perícias & Talentos: Acrobacia +10, Atletismo +13, Cavalgar +12, Enganação +11, Furtividade +10, Iniciativa +12, Intimidação +11, Ladinagem +12, Obter Informação +11, Percepção +10, Sobrevivência +10; Anular Indivíduo, Atraente, Combate Montado, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável, Investida Montada, Moldar Alma, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Usar Armaduras (médias), Usar Armaduras (pesadas).

Equipamento: armadura completa de mitral +2, bioarmadura, escudo pesado +2, espada longa de mitral obra-prima, lança montada obra-prima.

Novos Talentos

Anular Indivíduo (Tormenta)

Em seu universo, os lefeu não têm individualidade. Entregando-se à corrupção lefeu, você também está perdendo a sua.

Pré-requisitos: dois talentos da Tormenta quaisquer.

Benefício: você é capaz de suprimir sua individualidade — incluindo suas opiniões, moralidade e pensamentos. Sempre que estiver sob efeito de magias de adivinhação e efeitos similares capazes de detectar sua tendência, seus pensamentos, suas mentiras, etc., você simula a tendência e pensamentos do usuário da magia ou efeito. Por exemplo, caso um conjurador Bondoso lance *detectar o mal* sobre você, irá percebê-lo como Bondoso, independente de sua tendência verdadeira.

Caso conjuradores de tendências diferentes lancem a mesma magia ou efeito sobre você, irão percebê-lo de forma contraditória (por exemplo, um conjurador Neutro irá percebê-lo como Neutro; um Bondoso, como Bondoso). É possível que notem esse fenômeno comparando suas impressões, mas cada um terá certeza do que notou.

Moldar Alma (Tormenta)

A realidade artonianiana já não sabe mais como reagir a você. Sua mente e seu espírito são tão alienígenas quanto os próprios lefeu.

Pré-requisito: Anular Indivíduo.

Benefício: você é imune a todos os efeitos negativos que afetam tendências específicas, e recebe todos os efeitos benéficos relativos a tendências. Por exemplo, um personagem Caótico e Maligno com este talento não é detectado por *detectar o mal*, não é afetado pela habilidade destruir o mal, não sofre dano extra por uma arma *axiomática* e pode empunhar uma arma *sagrada* sem sofrer um nível negativo.

Torneios

A tradição da cavalaria não diz respeito apenas a guerra, ou mesmo aventuras. Toda a vida de um cavaleiro é regida pelas normas e códigos de conduta. Isso envolve funções da corte, cerimônias e — talvez acima de tudo — torneios.

Torneios são ocasiões em que cavaleiros de uma região (desde um feudo até todo o Reinado e além) reúnem-se para competir, testar suas habilidades, trocar histórias, comemorar, decidir rixas antigas e ganhar dinheiro. Embora Bielefeld seja a nação com a maior tradição de cavalaria em Arton, todos os reinos possuem cavaleiros, e muitos sediam torneios com regularidade.

Ao falar em torneios, em geral as pessoas se referem a justas — os eventos mais tradicionais. Sempre que o texto mencionar torneios, estará falando do evento principal. Contudo, também há outros eventos, como a liça ou competições de arco e flecha, que gozam de menor prestígio.

Torneios são realizados em diversos formatos, por uma variedade de motivos. Alguns ocorrem todos os anos (ou com

outra periodicidade regular), marcando alguma ocasião importante, como a sagração de novos cavaleiros ou um feriado. Outros são eventos isolados, patrocinados por um nobre ou reino em honra a um acontecimento específico (como a maioridade de um príncipe ou o estreitamento de relações entre dois vizinhos). A junção dos eventos periódicos e isolados forma o “circuito de torneios”, quase equivalente a um “campeonato” incessante. Existem cavaleiros que se dedicam quase exclusivamente a essas competições. Embora o formato mais comum seja simples (cavaleiros enfrentando-se até uma final, de onde emerge um vitorioso), alguns torneios são verdadeiras peças teatrais, com enredos e regras rocambolescos. Em uma variação, uma nobre anfitriã assume o papel de “Rainha do Amor e da Beleza” e escolhe alguns cavaleiros como seus campeões. Os desafiantes então enfrentam os campeões, até que restem apenas esses defensores (que dividem o prêmio entre si) ou um desafiante invicto (que recebe o prêmio sozinho e “rapta” a “Rainha” em uma grande encenação). Existem ainda muitos outros temas — competidores assumindo o papel de “cavaleiros negros” e defendendo-se de “heróis”, donzelas nobres mantidas “presas” e levadas por cavaleiros vitoriosos, etc.

As razões para promover torneios são óbvias. Em primeiro lugar, todo torneio atrai público. Tanto plebeus quanto nobres adoram ver cavaleiros se enfrentando de forma espetacular, e as cidades anfitriãs recebem muito ouro. Além disso, torneios mantêm cavaleiros ocupados — em épocas sem guerra ou grandes ameaças, guerreiros entediados podem significar problemas, e os governantes gostam de dar aos cavaleiros um “brinquedo” que os mantenha entretidos. Quando é necessário atrair atenção e aclamação para algo específico (como a apresentação de Vincent Gherald à sociedade, em *O crânio e o corvo*), um torneio é um bom método. Além disso, torneios muitas vezes evitam derramamento de sangue: cavaleiros rivais podem resolver suas disputas como desportistas, sem correr o risco de morte ou ferimentos sérios (espera-se). Assim, mesmo que um nobre gaste milhares de Tibares promovendo um torneio, isso pode sair mais barato do que perder dez ou doze de seus cavaleiros em uma disputa com o feudo vizinho. E existe a motivação bastante simples de aplacar o ego de cavaleiros fanfarrões e manter o povo contente com uma política de “pão e circo”. Em muitos aspectos, torneios de cavaleiros são equivalentes a lutas de gladiadores.

Qualquer cavaleiro pode participar de qualquer torneio, bastando que apresente-se com sua armadura, cavalo de batalha e lança (pré-requisitos indispensáveis) e inscreva-se junto às autoridades anfitriãs. Em Arton, um cavaleiro é qualquer homem que tenha sido sagrado por outro cavaleiro, podendo usar o título *sir* (veja mais adiante, neste capítulo). Mesmo assim, mulheres também participam de torneios com certa regularidade (veja abaixo). Não é necessário ter sangue nobre, mas poucos plebeus conseguem pagar por todo o equipamento exigido.

Estas são ocasiões cheias de encenação e pompa, e aceita-se (até mesmo espera-se!) que alguns “personas-



gens" apareçam. Tais "personagens" muitas vezes ignoram certas exigências — são admitidos sem o título ou equipamento necessários, por exemplo, em nome do espetáculo. A seguir estão alguns "personagens" comuns em torneios.

- **O cavaleiro misterioso:** oculto por armadura completa e elmo, sem estandarte (ou com um símbolo que ninguém reconhece), apresenta-se às autoridades como anônimo, e é listado como um "cavaleiro misterioso" ou por uma alcunha enigmática ("o Cavaleiro Azul", "o Vingador", etc.). O Cavaleiro Risonho participou de torneios em Bielefeld desta maneira. Obviamente, aceitar um desses cavaleiros é um risco, mas a tradição fala mais alto. Se o cavaleiro misterioso escolher se revelar, espera-se que seja uma donzela disfarçada, um nobre há muito desaparecido ou outro que traga bastante dramaticidade. Alguns anfitriões incluem cavaleiros misteriosos "artificiais", disfarçando um de seus homens, mas isto é visto como *extremamente* brega.

- **O cavaleiro pobre:** é muito improvável que um jovem maltrapilho realmente tenha sido sagrado cavaleiro — invariavelmente ele mente, inventando algum cavaleiro convenientemente morto ou desaparecido que tenha concedido-lhe o título. No entanto, seu entusiasmo, aderência às regras da cavalaria e galanteria conquistam o coração do público. Com o equipamento mínimo indispensável para participar, o cavaleiro pobre inscreve-se e arrisca perder tudo que (não) tem.

- **O cavaleiro negro:** um "vilão" autoproclamado. Pode ou não revelar sua identidade. Usa um escudo totalmente negro (e armadura também, nos casos mais tradicionais), ou então exibe um brasão de cabeça para baixo. Entra no torneio para resolver algum antigo ódio ou rixa com outro cavaleiro, ou mesmo com o anfitrião. Mesmo que, pelos resultados, ele e seu rival não fossem se enfrentar, é de bom tom arranjar para que isto ocorra (muitos competidores chegam a conceder a vitória a um cavaleiro negro honrado). É um dos únicos casos em que aceita-se que alguém entre em um torneio *após* seu início: diz a tradição que o cavaleiro negro pode surgir já nas finais, desafiando seu desafeto, sem que os outros sintam-se injustiçados. Também é um dos únicos casos em que lutas letais são toleradas em um torneio. Alguém que recuse um duelo até a morte contra um cavaleiro negro é visto como um covarde (afinal, ele se deu o trabalho de seguir toda a tradição...).

- **O cavaleiro belo:** muitas vezes visto como afeminado ou frouxo, é dotado de grande beleza e imediatamente conquista o coração das donzelas mais jovens. Seus cabelos são perfeitos, mesmo depois de suar sob o elmo, e o brilho de seus olhos é visível mesmo das arquibancadas. Em geral, beleza não é suficiente para que outros requisitos sejam ignorados, mas alguns anfitriões desesperados podem abrir exceções.

- **O cavaleiro velho:** um veterano que ensinou muitos competidores a cavalgar, já viu muitas guerras e já foi campeão de muitos torneios. Aquele que enfrenta-o no primeiro embate fica em posição muito ruim, pois é *extremamente* mal visto eliminar o cavaleiro velho logo de início. Ele deve triunfar algumas vezes, para mostrar seu valor, e então ser derrotado pelos mais jovens, passando a tocha da glória. Contudo, um cavalei-

ro velho que vença um torneio é um sinal preocupante: indício de que a geração mais jovem é fraca!

- **O cavaleiro sagrado:** invariavelmente um paladino ou clérigo, em geral usando um estandarte em branco (representando humildade e pureza) ou apenas o símbolo de seu deus. Compete para mostrar o valor de sua religião. Muitos pensam que um cavaleiro sagrado não pode perder enquanto mantiver-se puro e bom. Em geral, é vencido por um competidor também honrado e valoroso, a quem então jura lealdade.

- **O cavaleiro sobrenatural:** Arton é um mundo de muitas raças, e não é incomum que seres não humanos participem de torneios. No entanto, um cavaleiro sobrenatural é alguém *muito* incomum, como uma fada, um anjo, um gênio ou mesmo o avatar de uma divindade. Para um legítimo cavaleiro sobrenatural, as restrições sobre possuir um cavalo não se aplicam (muitos cavalgam animais mágicos e exóticos). Um torneio que conte com um cavaleiro sobrenatural é tido como abençoado e sortudo, e sempre atrairá multidões. Existem casos de torneios regularmente visitados por uma pequena delegação sobrenatural, e são alguns dos mais notáveis no mundo todo.

Todo torneio oferece algum tipo de prêmio. Às vezes é algo muito valioso, como um item mágico divino, uma joia ou mesmo terras. Outras vezes, apenas um título pomposo (o "Cavaleiro do Escudo Escarlate" é o campeão do Grande Torneio do Vale Espectral, realizado a cada trinta anos). Outras vezes é apenas a vitória em si, que garante notoriedade ao campeão. Em geral, todos os cavaleiros que competem apostam suas armaduras e armas. O vencedor tem direito a ficar com o equipamento do perdedor, e muitas vezes fortunas são ganhas e perdidas desta forma. Muitos cavaleiros honrados recusam-se a ficar com estes espólios, mas um perdedor que *espere* ser poupado desta obrigação quase certamente ficará sem suas posses. Não há restrição de equipamento mágico: possuir equipamento melhor é parte do desafio do torneio, e parte da razão pela qual os nobres costumam dominar o esporte! Armaduras e armas mágicas poderosas podem garantir a vitória, mas seu usuário se arrisca a perdê-las...

O "circuito de torneios" é algo informal, o conjunto de todos os torneios de um ano. Não há um campeão formalizado, já que não existe uma associação que os regule. No entanto, o cavaleiro que tiver vencido a maior parte dos torneios (ou todos os mais importantes) é conhecido como "grande campeão", ou diz-se que "dominou o circuito" em determinado ano. Os verdadeiros desportistas passam o ano inteiro viajando de torneio em torneio, acumulando riquezas e perdendo-as. Coisas como bancas de apostas oficiais são desconhecidas. No entanto, a maioria dos nobres faz algum tipo de aposta informal, como em qualquer arena.

Justa

Como já foi dito, é nisto que as pessoas pensam quando se fala em "torneios". Uma justa é disputada em uma cancha comprida, que pode ou não ser dividida longitudinalmente por uma cerca. Os cavaleiros começam em cada extremo da cancha, sobre suas montarias, então galopam um em direção

ao outro com suas lanças em riste. O objetivo é acertar o peito do adversário e derrubá-lo do cavalo. Usa-se lanças especiais de torneio, muito mais longas que as normais. As lanças costumam se quebrar ao impacto: a explosão de farpas e o estrondo resultante é um dos grandes prazeres da plateia. Quando duas lanças se quebram ao mesmo tempo, o público vai ao delírio — é um dos pontos altos de um torneio.

Em termos de regras, cada cavaleiro deve fazer um teste de Cavalgar. Este teste conta como uma ação de prestar ajuda (*Tormenta RPG*, página 81) à sua própria jogada de ataque. Então, cada um deve fazer uma jogada de ataque (os ataques são realizados ao mesmo tempo; não há teste de Iniciativa). Em caso de acerto, rola-se o dano (sempre não letal, enquanto lanças de torneio forem usadas). No entanto, lanças de torneio são frágeis: todo o dano é dividido pela metade. Cada cavaleiro que sofreu dano deve então fazer um teste de Cavalgar contra o dano sofrido. Em caso de falha, cai do cavalo.

Sempre que uma lança de torneio causar dano, há 50% de chance de que se quebre. Em geral, quebrar uma lança não tem efeito além de agradar ao público, mas algumas variações nas regras oferecem pontos para cada lança quebrada. Cada lança quebrada é logo substituída por uma nova. Um cavaleiro que fique sem lanças pode conceder a vitória ao adversário ou usar outra arma (desde que cause dano não-letal). Contudo, a lança de torneio é muito mais longa que qualquer lança normal e sempre ataca primeiro. Caso seja derrubado, um cavaleiro usando outra arma não tem chance de revidar.

Embora existam outros tipos de regras (o primeiro cavaleiro a quebrar três lanças vence, o primeiro cavaleiro a resistir a três lanças quebradas sem cair vence), em geral vence aquele que conseguir derrubar o adversário.

Caso ambos caíam, em geral a justa se decide a pé, usando armas brancas. Espera-se que *nenhum* cavaleiro cause dano letal em uma justa (aceitando -4 de penalidade em seus ataques). Nessa circunstância, a regra é simples: o primeiro que cair perde.

A justa geralmente usa um sistema de eliminatória simples: de dois cavaleiros na cancha, um progride, até que só reste um.

Liça

A liça é o segundo evento mais importante de um torneio (ou terceiro, para alguns nobres que consideram o baile importante...). Regras valem pouco numa liça: todos podem participar, embora ainda haja predomínio de cavaleiros e nobres. Alguns participam disfarçados, mas em geral há menos pompa.

A liça é muito simples: todos os competidores que desejam participar são reunidos em uma área delimitada por uma cerca. Então lutam entre si, até que só reste um. Todos os tipos de armas e armaduras são permitidos, mas em geral recebem proteções, para que não causem muito estrago. Em termos de regras, uma arma preparada para a liça impõe apenas -2 de penalidade para causar dano não-letal. Embora espere-se que todos causem dano não-letal, é muito difícil para os juízes (em geral clérigos ou nobres) averiguar todos os detalhes de uma liça, e "acidentes" acontecem em quase todos os torneios.

Existem versões mais elaboradas da liça: em algumas, os competidores são divididos arbitrariamente em dois times ou em diversas equipes (que repartem o prêmio ou lutam entre si por ele). Em outras, uma espécie de torre de madeira é construída, e alguns lutadores devem defendê-la dos demais. De qualquer forma, é só uma justificativa para uma grande briga generalizada.

Em termos de regras, uma liça é apenas um grande combate. Os competidores caem quando seus PV chegam a 0, ou então rendem-se antes que o pior aconteça.

O prêmio de uma liça é sempre bem menor que o da justa, e nunca há coisas realmente valiosas (como terras ou títulos de nobreza) em jogo. Em algumas liças, respeitam-se as regras da guerra: todos os adversários derrubados por um mesmo lutador são considerados seus "prisioneiros", e seus amigos ou familiares devem pagar um resgate para que sejam "libertos". Embora seja comum, a liça não é considerada parte do circuito, e raros cavaleiros competem em ambos os eventos.

Competição de Arquearia

Um evento comum, mas de pouco prestígio, em geral reservado aos plebeus. De fato, considera-se deselegante para um nobre participar da competição de arquearia, já que isso seria "injusto" com aqueles que não têm sangue azul...

Em termos de regras, há um número de rodadas na competição (em geral cinco ou dez). A cada rodada, cada atirador dispara uma flecha (uma jogada de ataque) e confere a tabela abaixo para determinar onde acertou e quantos pontos obteve. No final, o competidor com a maior quantidade de pontos vence. Caso haja empate, os alvos são movidos para longe (impondo uma penalidade de -2 por distância) e mais cinco rodadas são disputadas entre aqueles que estavam empatados.

Ataque	Posição	Pontos
9 ou menos	Erro	0
10-14	Borda externa	1
15-19	Anel externo	3
20-24	Anel interno	5
25 ou mais	"Na mosca"	10

O prêmio é parco se comparado à justa e à liça — normalmente moedas ou joias no valor de 1d6x100 TO —, mas suficiente para sustentar uma família plebeia por vários meses. Muitos jovens aspirantes a aventureiros compram seu equipamento inicial com o dinheiro advindo do prêmio de uma dessas competições. Obviamente, arquearia não é contada no circuito.

Outros Eventos

Torneios específicos podem incluir competições de bardos, corridas (a pé ou a cavalo), demonstrações de força (como levantamento de peso, arremesso de troncos ou queda de braço) e até mesmo coisas mais estranhas, como duelos de resistência (resistir a água fervente sendo derramada sobre o corpo, resistir a um coice) ou escalada competitiva. Todos esses são vistos como curiosidades, distrações nos intervalos da justa.

Sir Bernard Branalon, o Paquiderme Galante

"Filhos e guerra eram o melhor da vida. Faltava apenas uma boa mulher, pensou sir Branalon, mas isso estava sendo arranjado."

Bernard Branalon é um homem de excessos. Filho mais velho de uma família de altos nobres, tornou-se conde de Muncy ainda muito jovem, quando seu pai morreu em uma escaramuça com goblinoides. Nunca teve dificuldades para assumir o condado, mas também nunca enfrentou grandes desafios administrativos: Muncy é uma região tranquila de Bielefeld, e o maior risco são ocasionais bandidos e monstros insignificantes.

Também seguindo a tradição familiar, Bernard tornou-se um cavaleiro da Luz. Possui conduta exemplar, embora não notável, e nenhuma mácula em sua história. Foi um dentre incontáveis heróis na guerra civil da independência de Portsmouth, e continuou equilibrando sua importância como nobre, seus deveres de cavaleiro e seus crescentes apetites por comida, mulheres e vida familiar.

Bernard sempre foi imenso. Diz-se que seu nascimento apavorou os clérigos da região. Desde pequeno era muito gordo, alto e forte, o que só aumentou com o tempo — e lhe valeu a alcunha de "Paquiderme Galante". É exagerado em todos os seus gostos, que se resumem principalmente ao combate, ao amor e à comida. Casou-se muito cedo, foi um marido apaixonado e devotado, mas sua esposa morreu de doença. Após um período de luto desesperado, perseverou e casou-se de novo. A segunda esposa, a quem foi igualmente fiel e fervoroso, morreu caindo de um cavalo. O mesmo padrão repetiu-se ao longo dos anos. Bernard não é capaz de permanecer solteiro, embora sofra tristeza inimaginável sempre que uma de suas esposas morre. Foram seis até agora; a última morreu dando à luz seu filho mais novo.

E filhos não faltam ao Paquiderme Galante. Bernard tem nove ao todo, de todas as suas esposas (nenhum bastardo, pois nunca fraquejou em sua fidelidade). Ele não hesita ao demonstrar amor por suas esposas, e todas foram extremamente férteis, garantindo uma prole imensa e saudável. Bernard ama seus filhos ainda mais que as mulheres, se isso for possível. Todos são homens, até agora, e todos seguem o mesmo caminho do pai, formando uma enorme família de cavaleiros. Bernard não deseja os heroísmos que outros cavaleiros buscam: embora adore uma boa briga, o que importa mesmo é sua família.

Mas não apenas seus filhos e esposa fazem parte dessa família: Bernard acolheu Orion quando ele ainda era muito jovem, injetando um pouco de seu bom humor e postura bonachona na alma soturna do amigo. Bernard é todo entusiasmo, otimismo e amor, e não poupa nenhum desses sentimentos. Seu peso e porte impedem que cavalgue com desenvoltura, e por isso costuma lutar a pé. É um grande campeão de liças, mas sempre ressalta que os maiores campeões (e maiores cavaleiros) serão seus filhos. Ao falar isso, seus olhos brilham.

Bernard está sempre rindo, com as mãos sobre sua pança e sua farta barba castanha tremendo de bom humor.

Sir Bernard Branalon: humano, Guerreiro 12, LB; ND 12; Médio, desl. 6m; PV 183; CA 22 (+6 nível, -1 Des, -1 Grandão, +8 armadura); corpo-a-corpo: *mangual pesado Enorme de adamantite* +3 +20 ou +15/+15 (6d6+23); Fort +15, Ref +5, Von +8; For 22, Des 8, Con 24, Int 10, Sab 14, Car 14.

Perícias & Talentos: Conhecimento (nobreza) +15, Diplomacia +17, Iniciativa +14, Percepção +17; Agarrar Aprimora-





do, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Duplo (mangual pesado), Ataque Poderoso, Duro de Matar, Empunhadura Poderosa, Empurrar Aprimorado, Especialização em Arma (mangual pesado), Foco em Arma (mangual pesado), Foco em Arma Aprimorado (mangual pesado), Golpe com Duas Mãos, Grandão, Trespasar, Vitalidade x2.

Equipamento: armadura completa obra-prima, mangual pesado *Enorme de adamantite* +3.

Novo Talento: Grandão (Destino)

Você é muito maior que o normal para sua raça.

Pré-requisito: Con 15.

Benefício: você conta como uma categoria de tamanho maior para propósitos de manobras de combate e armas que pode usar (por exemplo, uma criatura Média com este talento pode usar armas Grandes sem penalidades, ou armas Enormes com uma penalidade de -4). Entretanto, você sofre uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque e na classe de armadura, e uma penalidade de -4 nos testes de Furtividade.

Especial: este talento só pode ser escolhido no 1º nível.

Nova Arma: Mangual Pesado

Uma versão mais pesada do mangual, feita para ser usada com duas mãos. Assim como um mangual comum, fornece +4 em jogadas de ataque para desarmar.

Arma marcial de duas mãos • Preço: 15 TO • **Dano:** 1d12 • **Crítico:** x2 • **Peso:** 5kg • **Tipo:** esmagamento.

Alenn Toren Greenfeld

"Fúria de bárbaro e fúria de cavaleiro, Orion — Bernard sorriu. — É por isso que eu gosto de Alenn Toren Greenfeld."

Alenn Toren Greenfeld é a prova viva de que a honra pode nascer em qualquer lugar — mesmo longe dos salões refinados da corte. Também é o símbolo de um momento de transição da Ordem da Luz: é o Alto Comandante, mas não descende de família nobre, e nem mesmo é natural de Bielefeld. Pelo contrário, começou como um chefe bárbaro, na União Púrpura.

Tendo crescido nas tribos dos Reinos Menores, Alenn Toren ascendeu entre os "bárbaros" por sua força e senso de estratégia. Embora muitos usem a palavra "bárbaro" por simples preconceito, sua infância e juventude confirmavam os estereótipos: foi criado em meio à violência, incentivado a matar e triunfar a qualquer preço. Muito jovem, já era chefe de uma tribo. Não era tão cruel quanto outros chefes, mas mesmo assim era um flagelo. Liderava seus guerreiros em saques e confrontos, e tinha à sua frente um caminho de glória e sangue.

Até que conheceu Philipp Donovan.

Filho do fundador da Ordem da Luz, Philipp Donovan era um homem honrado e devoto, assumindo o posto do pai

depois de sua morte. Mas também era amargurado — ele e sua esposa desejavam um herdeiro, mas pareciam incapazes de conceber. Philipp então fez um juramento para Khalmyr: em troca de um filho, faria uma peregrinação por todo o continente, deixando uma gota de suor e de sangue em cada templo do Deus da Justiça por que passasse. A promessa foi atendida, e seu filho, Arthur Donovan III, nasceu. Philipp então partiu em sua jornada, que viria a durar dez anos.

Sua última parada foi a União Púrpura, já no caminho de volta a Bielefeld. Encontrou Alenn Toren Greenfeld da maneira mais óbvia — em um combate. Foi atacado pelo chefe bárbaro, e ambos lutaram por muito tempo, sem que nenhum sáísse vencedor. Para Philipp, estava claro: era um sinal de Khalmyr, a prova de que a selvageria não gerava vencedores. Entregou suas armas e propôs-se a conversar e aprender com os assim chamados "bárbaros". Era a oportunidade perfeita para Alenn Toren matá-lo — mas o senso de justiça do chefe tribal falou mais alto.

Philipp Donovan passou semanas na tribo, aprendendo seus costumes e técnicas, e em troca ensinando os modos de Bielefeld e o que aprendera em sua peregrinação. Vendo a honra inerente em Alenn Toren, esforçava-se para tirá-lo da vida de saques e sangue, mas o outro resistia, embora também não o expulsasse. Quando o cavaleiro decidiu partir, Alenn Toren abandonou seus homens "apenas para acompanhar o forasteiro até a fronteira" — na verdade, desejava continuar conversando. A viagem se estendeu muito mais do que seria necessário, pois os dois haviam se tornado amigos. Alguns contam que Philipp teve de realizar façanhas incríveis para enfim convencer Alenn Toren: desde vencê-lo em combate desarmado até uma competição de beber aguardente e depois nocautear um búfalo a cabeçadas! Mas a verdade é muito mais simples. Na fronteira, quando estavam para se despedir, Philipp Donovan convidou o amigo para se ajoelhar e rezar a Khalmyr. Entregar seu coração ao Deus da Justiça, pelo menos uma vez. Alenn Toren concordou. Depois da prece, Philipp abraçou-o e recomendou que voltasse então a sua vida de sangue. E decidir se o ouro, a glória e o combate eram mais satisfatórios que aquela comunhão simples com a Justiça.

Dois meses depois, Alenn Toren Greenfeld apresentou-se no Castelo da Luz, solicitando treinamento como cavaleiro.

O ex-chefe bárbaro mostrou-se um cavaleiro nato, assimilando o treinamento da Ordem com rapidez impressionante. Sempre enfrentou preconceito das alas mais conservadoras, mas ninguém podia negar seu potencial incrível. Sagrou-se, participou de muitas missões gloriosas, destacou-se na guerra civil contra Portsmouth. Nunca fraquejou, jamais demonstrou qualquer falha. Fez amizade com muitos cavaleiros importantes de sua geração, incluindo Orion Drake, que sempre viu-o como um exemplo a ser seguido.

Nessa época, todos aqueles capazes de enxergar o óbvio sabiam: Alenn Toren era o melhor cavaleiro da Ordem da Luz. Houve quem o chamasse de "o cavaleiro perfeito". Era o braço direito de Philipp Donovan. Enquanto o Alto Comandante envelhecia, ele mesmo preparava-se para continuar servindo a seu filho Arthur Donovan III, quando este assumisse o posto de Alto Comandante.

No entanto, a tragédia atacou: Arthur foi capturado por inimigos misteriosos durante uma caçada. Dias depois, voltou sozinho, ferido e cansado. Dormiu por três dias e, quando acordou, já não era mais o mesmo. Tornara-se sanguinário, executando prisioneiros e até mesmo servos que "obviamente estavam desrespeitando-o". Para horror de todos, seu coração tornara-se negro, e foi organizado um julgamento, que certamente resultaria em sua expulsão da Ordem. Mas Arthur Donovan III desapareceu antes da cerimônia, sem nunca alcançar redenção.

Abalado pela desgraça, Philipp Donovan definiu e morreu de desgosto. Logo antes, pediu que o posto de Alto Comandante fosse assumido por Alenn Toren Greenfeld.

Alenn Toren é um Alto Comandante tão bom quanto Philipp — talvez até melhor. Mas enfrenta dificuldades que seu antecessor não conheceu: suas decisões são constantemente questionadas, seu comportamento está sempre sob escrutínio. Os nobres cercam-no, tentando incitá-lo a cometer erros. Os estratagemas para derrubá-lo vão desde procurar leis obscuras e pronunciamentos ambíguos do fundador da Ordem até forçar situações de tensão com a União Púrpura. Talvez por isso, Alenn Toren nunca se casou, e não tem herdeiro. Não deseja que sua família seja um alvo (já que alguns cavaleiros não estão acima de adagas e venenos sutis...). Diz-se que escolherá seu sucessor entre os próprios cavaleiros, e preferirá alguém experiente no "mundo lá fora", como ele próprio foi. De preferência um cavaleiro que tenha vivido muitas aventuras e que não esteja envolvido na política de Bielefeld.

Alenn Toren Greenfeld continua sendo "o cavaleiro perfeito", mesmo que muitos não admitam isso. É um homem sério e solitário, com pouco tempo para frivolidades. Muito alto e forte, usa cabelos em tranças curtas e grossas, e não possui barba (outro motivo de "escândalo"). Sua pele negra possui várias cicatrizes, e seu olho direito é coberto por um tapa-olho, tendo sido arrancado em seus dias de chefe tribal. Ostenta uma magnífica armadura dourada e costuma usar uma imensa espada de duas mãos.

Sir Alenn Toren Greenfeld: humano, Bárbaro 2/Guerreiro 6/Cavaleiro da Luz 10, LB; ND 18; Médio, desl. 12m; PV 218; CA 36 (+9 nível, +3 Des, +12 armadura, +2 armadura da integridade); corpo-a-corpo: *Espada da Luz* +33 ou +28/+28 (2d6+35, mais 2d6 contra criaturas Malignas, 17-20); hab. alcunha, armadura da integridade, ataque subjugante 5/dia, chamado às armas, esquiva sobrenatural, estandarte (*heroísmo maior*, Liderança, ponto de ação), etiqueta, força da honra, fúria 1/dia, montaria especial, movimento rápido, poder da honra, resistência a magia +4; Fort +20, Ref +15, Von +14; For 30, Des 16, Con 22, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias & Talentos: Atletismo +26, Cavalgar +24, Conhecimento (nobreza) +33, Diplomacia +23, Iniciativa +24, Intimidação +23, Percepção +23, Sobrevivência +23; Acerto Crítico Aprimorado (espada grande), Ataque Duplo (espada grande), Ataque Poderoso, Combate Montado, Especialização em Arma (espada grande), Foco em Arma (espada grande), Foco em Armadura (pesada), Fúria Leal, Golpe com Duas Mãos, Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável, Investida Montada, Prontidão, Trespasar, Trespasar Aprimorado.

Fúria: ex-chefe bárbaro, Alenn Toren não esqueceu suas origens selvagens. Mais que isso, disciplinou sua mente para unir o vigor natural à técnica de cavaleiro. Uma vez por dia, como uma ação livre, Alenn Toren pode entrar em fúria. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 35; corpo-a-corpo: *Espada da Luz* +35 ou +30/+30 (2d6+37, mais 2d6 contra criaturas Malignas, 17-20); redução de dano 1. A fúria dura 11 rodadas.

Equipamento: Alenn Toren possui a *Espada da Luz*, uma relíquia de Khalmyr. Ela é uma *espada grande sagrada* +4, que irradia luz num raio de 9m. Qualquer criatura Caótica nessa luz fica ofuscada (-1 nas jogadas de ataque). Além disso, a espada concede ao seu usuário resistência a magia +4, e permite que ele lance *dissipar magia maior* à vontade.

O Alto Comandante também possui uma *armadura completa de mitral* +3, um *cinto de força do gigante* +6 e um *amuleto do chefe bárbaro* (+3m no deslocamento, +4 na Constituição e +3 nos testes de resistência).

Novo Talento: **Fúria Leal (Regional)**

Mesmo que seu comportamento tenha mudado do selvagem para o civilizado, você ainda consegue manifestar sua fúria.

Pré-requisitos: tendência Leal, ser um ex-bárbaro, nativo de Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah ou União Púrpura.

Benefício: você ainda é capaz de usar sua fúria. A penalidade na classe de armadura que você sofre por usar fúria diminui para -1.

Normal: um bárbaro que se torne Leal perde sua habilidade fúria. Mais detalhes em "Ex-Bárbaros" (*Tormenta RPG*, página 47).

A Relação entre **Bielefeld e a União Púrpura**

Bielefeld é o país dos cavaleiros, e deveria ostentar todas as virtudes de Khalmyr. Contudo, infelizmente nem sempre é o caso. A União Púrpura é uma junção de inúmeros pequenos reinos e tribos, e muitos pensam que se trata de "um país de bárbaros". Felizmente, não é o caso.

A União Púrpura mantém muitas das tradições dos povos que viviam em Arton antigamente, é verdade. E muitas das tribos não conhecem a escrita — sendo, tecnicamente, bárbaros. Mas a selvageria não é sempre a norma entre esse povo. Existe uma cultura rica, baseada na independência de cada grupo e em um forte senso de valor pessoal e coragem. No entanto, isso não impediu que fossem vistos como inferiores por alguns. Em parte, devido a um preconceito vil: baseado na cor da pele.

Nenhum reino vizinho da União Púrpura é totalmente inocente a esse respeito, nem mesmo Bielefeld. Embora a tradição da cavalaria proíba esse tipo de comportamento e a família real nunca o tenha apoiado, existem inúmeros nobres que desprezam os "selvagens". Guerreiros da União Púrpura

às vezes são incriminados por crimes cometidos por cavaleiros "honrados". Podem ser apontados como responsáveis pelo sumiço de impostos e até mesmo de povoados inteiros que geram problemas para senhores feudais tirânicos. Em casos extremos, nobres de Bielefeld simplesmente odeiam-nos sem motivo e matam-nos por esporte — é o caso de *sir* Justin Gherald.

Existe um ditado antigo (e cheio de ódio) que afirma: "Bielefeld é o pai, a União Púrpura é o cão vadio". Isso simboliza bem o preconceito; Bielefeld afirma tolerar a União Púrpura, até mesmo oferece caridade, mas nunca vê os Reinos Menores como iguais. E, às vezes, precisa "disciplinar" o cachorro.

A ascensão de Alenn Toren Greenfeld pouco fez para diminuir a irracionalidade. Pelo contrário, alguns conspiradores acham que um "bárbaro" está tomando o cargo que deveria pertencer a um deles.

Desnecessário dizer, ninguém que possa chamar a si mesmo de herói (ou mesmo de "pessoa decente") pensa assim. No entanto, o ódio e exploração da União Púrpura estão presentes em muitos vilões, como Justin Gherald e o próprio Crânio Negro.

Camille

"Seus crimes são graves. Sua punição é passar o resto da vida lavando louça, escovando o chão, bordando e tricotando."

Camille Nussbaum é, de muitas formas, um exemplo para todas as damas de Bielefeld. Nascida numa família nobre, estudou e praticou tudo que se esperava dela (boas mancinhas, música, poesia, dança), para agradar à família — mas não deixou de lado sua verdadeira vocação. Ainda jovem, soube que seu destino seria o sacerdócio de Khalmyr. Assim, após cumprir todas as obrigações, Camille ordenou-se clériga. Reconhecendo o lado guerreiro de Khalmyr como parte importante da divindade, submeteu-se ao treinamento marcial, mesmo que não fosse seu maior dom. Em suma, formou-se como uma perfeita dama e clériga, alguém a ser admirada por todos.

O que não deixava de surpreender, pois sua melhor amiga sempre foi Vanessa. Mesmo alguns anos mais nova que a futura clériga de Keenn, Camille completava-a, e vice-versa. Ambas equilibravam-se: Vanessa emprestava força e insolência a Camille, que rebatia com moderação e polidez. As pessoas lamentavam-se por Vanessa não seguir o exemplo da amiga mais nova, e alguns preocupavam-se que fosse ela a influenciar Camille — o que também não aconteceu. Eram unidas por serem diferentes, duas personalidades fortes e irreduzíveis, e mantiveram-se assim pela vida toda. Quando Vanessa ouviu o chamado de Keenn, confidenciou apenas a Camille, que soube guardar segredo. Ambas temeram que a inimizade entre seus deuses acabasse com o amor que tinham uma pela outra, mas concordaram em deixar os assuntos teológicos de lado. Surpreendentemente, isso deu certo. Quando Vanessa retornou, reataram a amizade como se nada houvesse ocorrido, apenas adicionando um ocasional elemento de competição saudável. Foi Camille que celebrou o casamento de Vanessa e Orion e, que, anos mais tarde, batizou Vallen Drake.

Curiosamente, a própria Camille nunca se casou. Permaneceu em Bielefeld (pois a vida de aventuras não lhe apetecia) e sempre foi disputada por nobres e cavaleiros, mas nenhum esteve à sua altura. Teve vários relacionamentos, que resultaram em maior ou menor decepção. Alguns especulam que Camille já encontrou seu grande amor — mas este amor se casou com um certo cavaleiro amargurado e barbudo.

Camille nunca teve ambições além de ser uma perfeita sacerdotisa — o que alcançou. Desde cedo notou que não estava destinada a ser uma grande heroína, e nem deseja isso. Sua vida já envolve complicações e responsabilidades suficientes, guiando espiritualmente grande parte da Ordem da Luz, administrando as terras de sua família, ensinando jovens acólitos e sempre de prontidão para defender Norm caso seja necessário. Usa os cabelos negros e lisos compridos, até a cintura. Seu rosto oval exibe um sorriso largo com muita frequência, fazendo seus olhos negros brilharem. Seu corpo atrai a atenção de um sem-número de galanteadores, alguns bem mais jovens que ela mesma. Mas sua beleza, sua educação, sua fortuna e sua força física são apenas vantagens secundárias para Camille — ela mesma dá mais atenção à sua alma.

A Cavalaria em Arton

Embora a Ordem da Luz e a Ordem de Khalmir sejam as mais tradicionais ordens de cavalaria no continente, nem todos os cavaleiros pertencem a elas. Existem também a Ordem dos Cavaleiros Libertadores (formada recentemente, logo após a libertação de Valkaria) e várias ordens menores. Contudo, a maioria dos cavaleiros não pertence a ordem alguma!

Muitas pessoas confundem-se sobre o que é um "cavaleiro". Em sentido mais estrito, cavaleiro é o mais baixo título de nobreza. Um cavaleiro pode ter acesso a funções e direitos disponíveis apenas a nobres, e deve ser tratado pelo título "sir". No entanto, um simples cavaleiro sem terras (que não seja também um barão, conde, etc.) dificilmente será visto como igual pelos nobres "verdadeiros". Mesmo o mais baixo aristocrata com terras é superior.

Nem todos os nobres são cavaleiros (a maioria não é), e nem todos os cavaleiros acabam envolvidos na corte. A única maneira de se tornar um cavaleiro é ser sagrado por outro cavaleiro mais experiente. Filhos de famílias tradicionais de cavaleiros quase sempre são sagrados por seus pais. Mas também é possível ser sagrado sem um sobrenome nobre, apenas por seu próprio valor e dedicação aos ideais da cavalaria. É uma maneira de um plebeu ascender à nobreza (mesmo que ao degrau mais baixo).

A cavalaria é uma instituição tradicionalmente humana e masculina. Isso origina-se do papel dos homens como guerreiros nas sociedades que deram origem ao Reinado, e no fato de que, na época, a humanidade via-se cercada de monstros e humanoides hostis, e não sabia em quem confiar. Assim, pelas normas estritas, apenas homens humanos podem ser cavaleiros. Hoje em dia, quase ninguém presta atenção à restrição de raças não humanas. E mulheres "cavaleiras" (ou amazonas) são cada vez mais comuns. Apenas ordens e eventos mais tradicionais (como a própria Ordem da Luz) dão valor a essas proibições.

Assim que um candidato (em geral um escudeiro ou um guerreiro que tenha demonstrado valor excepcional) é escolhido por um cavaleiro, pode ser sagrado. Esta é uma cerimônia simples, mas considerada *muito* séria por qualquer um que dá valor à cavalaria. Não é necessário haver testemunhas — a própria palavra de um cavaleiro deve valer mais do que tudo. É claro que *existem* casos de "cavaleiros" que afirmam terem sido sagrados por algum cavaleiro que já está morto, e ninguém pode confirmar ou desmentir a história...



O candidato deve se ajoelhar. O cavaleiro então recita: "Eu aqui te imponho um dever", citando o nome do candidato. "De defender a vida, por Lena. De ter coragem e esperança, por Thyatis. De ser piedoso e humilde, por Marah. De ser sábio, por Tanna-Toh. De ser vigilante, por Azgher. E de proteger os fracos, obedecer ao teu Rei (ou Rainha), ser honesto e ser justo, por Khalmыр. Jura cumprir estes deveres, em Arton e nos Reinos dos Deuses, sem temer a morte, temendo apenas a covardia?". Em caso afirmativo, o cavaleiro diz: "Ergue-te, *sir* (nome do novo cavaleiro). Tua honra seja tua armadura e tua vontade seja tua espada". Então surge um novo cavaleiro, com todos os direitos e deveres que isso acarreta. Mulheres às vezes são chamadas de *lady*, mas muitas exigem manter o título *sir*. Muitos escudeiros e candidatos de uma ordem formal (como a Ordem da Luz) são sagrados no momento em que ingressam na ordem. Não é preciso uma cerimônia separada.

Um cavaleiro tem atribuições bastante específicas. Em geral, deve ter servido como escudeiro antes de ser sagrado (embora muitos não passem por esta etapa). Deve ser um guerreiro, e lutar para defender os mais fracos e preservar a justiça (além de cumprir todos os ideais citados em seu juramento de sacração). Mesmo que inúmeros cavaleiros sejam cruéis e inescrupulosos, o ideal da cavalaria envolve a bondade. Um cavaleiro também deve possuir seu próprio cavalo (ou ter condições de adquirir um) e uma armadura (de preferência completa), além de armas tradicionais, como espada e lança. O papel do cavaleiro vem da época em que o dinheiro não era tão difundido ou útil, e recompensava-se aqueles que lutavam contra monstros e ameaças com títulos honoríficos. Assim, um cavaleiro é uma espécie de "aventureiro profissional tradicional", tendo o dever de lutar e procurar aventuras em todos os dias de sua vida. Existem cavaleiros que só desejam o título e a glória, e outros que usam-no para intimidar e oprimir — mas todo bom cavaleiro é um guerreiro que defende os mais fracos. Não é à toa que existe confusão entre cavaleiros e paladinos.

Desse papel de guerreiros incansáveis surge a tradição da cavalaria errante. É algo curioso: espera-se que um cavaleiro sem terras e sem uma ordem (como a Ordem da Luz ou a Ordem de Khalmыр) literalmente vague pelo mundo procurando a maldade e enfrentando-a! Enquanto aventureiros podem precisar de motivação para embarcar em suas missões, para um cavaleiro errante a motivação pode ser apenas "sou um cavaleiro". O sustento de um herói como esse vem dos tesouros que encontra em suas aventuras, da gratidão de plebeus e nobres, de torneios e da piedade dos deuses. É uma vida difícil — o verdadeiro cavaleiro não é um aristocrata cheio de manias, mas alguém vigoroso e sofrido. Em uma ordem de cavalaria organizada, tudo é mais rígido: os cavaleiros podem receber missões específicas e ter deveres que envolvem ficar em um mesmo lugar, para patrulhar uma região ou guarnecer uma fortaleza. A vida de cavaleiro independente é ao mesmo tempo mais exigente e mais livre.

À medida que vão ficando mais velhos, até mesmo os maiores cavaleiros errantes procuram "empregos" mais estáveis. Alguns juram fidelidade a nobres, defendendo suas terras. Outros transformam a riqueza que amealharam em terras

e um castelo próprios. Embora haja muitas exigências de um cavaleiro, constituir família e fixar residência não contraria as normas da cavalaria.

Existe uma espécie de pacto de respeito entre cavaleiros, mesmo que sejam inimigos. Um cavaleiro que se apresente a outro com seu título pode esperar ser tratado com deferência. Se houver combate entre os dois, ambos permitirão tempo para que se equipem totalmente e façam quaisquer preces antes da luta. Alguns cavaleiros menos honrados tomam para si trechos de estradas ou pequenos bosques, e cobram tributo de outros cavaleiros de passagem — mas apenas de cavaleiros, que têm a opção de pagar ou duelar. Apenas verdadeiros rufiões cobrarão esse tributo de plebeus. Render-se para outro cavaleiro que tenha demonstrado superioridade não é desonrado, e um inimigo que faça isso pode esperar ser tratado com respeito (mesmo que seja feito prisioneiro e um resgate seja cobrado de sua família ou seus amigos). Assim, muitas vezes lutas entre cavaleiros não resultam necessariamente em morte.

Como não existe uma "autoridade suprema dos cavaleiros independentes", é difícil retirar de alguém o título de cavaleiro, mesmo com comportamento deplorável. É mais comum ouvir que "*sir* Rautnyr é um cavaleiro bandido", "um cavaleiro cruel" ou mesmo "um cavaleiro negro". Já houve inúmeros cavaleiros que raptaram donzelas e prenderam-nas em uma torre — e quando confrontados por um cavaleiro heroico, foram chamados de *sir*. Em geral, apenas o regente do reino natal de um cavaleiro pode retirar o título — mesmo assim, não há como espalhar isso aos quatro ventos, e muitas vezes o renegado continua chamando a si mesmo de cavaleiro. Dentro de uma ordem, tudo é muito mais organizado, e as lideranças podem expulsar alguém e retirar seu título.

A cavalaria artoniana é uma tradição antiga e rica, além de uma espécie de irmandade de guerreiros. Cavaleiros costumam se juntar a grupos de aventureiros de todos os tipos (alguns dos únicos que toleram sua vida errante). Nobres possuem suas coroas, magos possuem seus segredos — mas os cavaleiros possuem sua honra orgulhosa, e para eles isso vale mais do que qualquer coisa.

Os Moreau

Embora Arton seja às vezes chamado de "mundo", é apenas um continente. É todo o mundo que a grande maioria de seus habitantes conhece, então isso não costuma importar muito. Mas existem outras terras no planeta. Um exemplo é Lamnos, a continente sul. Outro é a distante terra de Moreania.

Moreania é um lugar exuberante, composto de três reinos principais, com costumes semelhantes aos do Reinado. É ao mesmo tempo mais selvagem e mais civilizado: em Moreania, cultua-se apenas aspectos de Allihanna e Megalokk, "a Dama Altiva" e "o Indomável", conhecidos como "os Irmãos". Por outro lado, há civilizações avançadas, que usam armas de pólvora, vestem roupas elaboradas e praticam alquimia. O mais notável, contudo, é que Moreania é dominada por uma raça desconhecida em Arton: os moreau.

Os moreau descendem de animais. Os humanos atacaram os animais, e então os animais pediram aos deuses para ser humanos.

No entanto, para nativos de outras terras, é óbvio que os moreau são diferentes. Todos eles trazem vestígios discretos de suas origens selvagens. São traços bestiais mínimos — como orelhas pontiagudas, dentes caninos salientes, manchas leves sobre a pele... Exceto por tais pormenores excêntricos, estes moreau são considerados humanos para todos os efeitos.

Um humano de Moreania pode adotar qualquer aspecto exótico, como pés parecidos com patas, olhos e cabelos em cores estranhas, grandes orelhas, caudas, cristas, manchas, listras e assim por diante — mas nunca uma característica que ofereça qualquer bônus em termos de jogo, como asas para voar ou barbatanas para nadar. Para humanos, traços animais são puramente cosméticos, não têm qualquer serventia prática. Orelhas maiores não oferecem bônus nos testes de Percepção. Garras, chifres ou presas não afetam o dano de seus ataques desarmados.

Herdeiros

Embora sejam também considerados "humanos", certos moreau têm uma ligação mais evidente com sua natureza animal. Conhecidos como herdeiros, demonstram características animais muito acentuadas. Assim, os herdeiros da serpente são astutos, sagazes, com olhos ofídios e pele de cores brilhantes; os herdeiros do coelho são ágeis, têm longas orelhas e assim por diante.

Herdeiros são encontrados em sociedades humanas, vivendo normalmente em grandes cidades — mas todos sabem que nem sempre foi assim. No passado, eles formavam grandes clãs bárbaros que guerreavam entre si. Ainda hoje há comunidades formadas apenas por herdeiros de determinado animal, e também há lugares onde eles são mais ou menos numerosos.

É verdade que herdeiros às vezes apresentam maneirismos animais em sua personalidade — um herdeiro do urso pode ser mal-humorado ou comilão, enquanto um herdeiro do crocodilo demonstra imensa paciência. Mas, como humanos que são, herdeiros podem ser imprevisíveis, adotando qualquer comportamento.

Herdeiros estão longe de serem primitivos (exceto aqueles que escolhem ser assim). Pelo contrário, podem ser muito sofisticados e cortesões. Muitos, inclusive, ficam ofendidos caso sejam tratados como animais. Seu comportamento é tão civilizado que confunde as diferenças entre animais e humanos. Há quem diga que eles são "mais humanos que os humanos".

Herdeiros do Lobo

Herdeiros do lobo são identificados por suas orelhas pontiagudas, olhos azuis muito claros e cauda peluda, além de dentes caninos salientes. Os homens por vezes apresentam barba rala, ou costeletas. Mulheres têm grandes lábios negros.

Alguns, como *sir* Pelvas, demonstram características lupinas ainda mais acentuadas.

Ninguém deseja ser um "lobo solitário". Entre os Doze Animais míticos que originaram os moreau, os lobos estão entre os poucos que vivem socialmente em bandos, e também foram os primeiros domesticados pelos humanos. Talvez por isso têm as melhores habilidades sociais entre os herdeiros. São muito admirados por seu espírito de equipe. No entanto, como também acontece na natureza, herdeiros do lobo tentam constantemente conquistar a liderança do grupo ao qual pertencem.

Traços Raciais

- +4 Carisma, +2 Constituição, -2 Inteligência. Herdeiros do lobo são extremamente sociais, além de fisicamente resistentes. Entretanto, não se dedicam muito aos estudos.

- Faro. Um herdeiro do lobo automaticamente detecta a presença de criaturas a até 9m.

- Mordida. Herdeiros do lobo possuem uma arma natural de mordida (1d6, corte). Um herdeiro do lobo pode atacar com a mordida e armas, mas sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

- Espírito de equipe. Um herdeiro do lobo recebe um bônus adicional de +2 nos ataques quando flanqueia (para um total de +4). Além disso, suas ações de prestar ajuda concedem um bônus adicional de +1.

- Visão na penumbra. Herdeiros do lobo ignoram camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

Sir Pelvas, o Cão que Cavalga

"Sua alcateia é minha."

Sir Pelvas foi um dos primeiros moreau a vir a Arton quando houve contato entre os dois lugares. Nativo do reino de Brando, em Moreania, Pelvas é um herdeiro do lobo singular: em vez de apenas alguns traços lupinos, tem cabeça de lobo e corpo intermediário entre humano e fera, coberto de pelos marrons. No entanto, consegue falar e mover-se com perfeição, além de usar ferramentas humanas sem nenhum problema. É alto e esguio.

Não há uma grande tradição de cavalaria em Moreania, mas Pelvas era quase um legítimo cavaleiro. Desde muito jovem, experimentou o desejo pela aventura e a glória, passando a vagar sobre seu cavalo pelos reinos e envolvendo-se em missões diversas. Participou de muitos duelos (sua imensa espada de esgrima tornou-se notável), mas isso não era o suficiente. Integrou alguns grupos de aventureiros, mas sentia que não conhecia realmente seu chamado.

Na época do primeiro contato entre Arton e Moreania, Pelvas ficou fascinado. Algo lhe dizia que aquele continente novo abrigava o que estava faltando em sua vida. Embarcou em um dos primeiros navios que vieram a aportar em Arton, chegando a Malpetrim após a longa viagem. Nos arredores da cidade, salvou um cavaleiro de um ataque de hobgoblins. O



cavaleiro observou-o por um instante e chamou-o de “sir”. Afinal, Peltas parecia um cavaleiro: montado, com armadura completa, galante, educado e heroico, impressionava tanto por sua aparência quanto por seus modos. Ao saber que aquele era apenas um guerreiro de terras distantes, o homem sagrou-o na própria floresta, em meio aos inimigos caídos.

Sir Peltas viveu em cortes (levado por seu novo amigo) durante algum tempo, aprendendo sobre os deuses cultuados em Arton e os modos da cavalaria do continente. Um nobre local, impressionado por seus atos, concedeu-lhe um estandarte. Numa alusão bem-humorada a inúmeros cavaleiros e nobres que usam cabeças de animais como seus símbolos, Peltas adotou como brasão a cabeça de um humano. Embora fosse um herdeiro do lobo, obteve nessa época a alcunha “o Cão que Cavalga”. Espirituoso e brincalhão, abraçou o nome como símbolo de honra.

Sir Peltas então passou a cavalgar por Arton como um legítimo cavaleiro errante, corrigindo injustiças e enfrentando vilões. Seus dois desejos eram uma “alcateia” a quem se juntar e glória. Participou de alguns torneios em busca dessa última, e num deles acabou conhecendo sir Orion Drake.

Peltas é um tipo honrado e orgulhoso. Seu espírito inquieto não permite que fique muito tempo no mesmo lugar — mas, quando se junta a um grupo ou causa, é o mais leal dos amigos.

Grael, a Cidade sem Tribo

Quando as nações bárbaras foram obrigadas a se submeter ao povo que vinha do sul (nos eventos que viriam a formar o Reinado como o conhecemos), tiveram de ficar confinadas a um único território. Foi chamado de União Púrpura. E a “civilização” decretou que a União Púrpura era um reino, embora esse fosse o modo dos recém-chegados, não dos bárbaros. Todo reino deveria ter um regente e uma capital. Assim, foi criada Grael.

A capital oficial da União Púrpura fica na região chamada de Darem Borah — “Coração da União”, na antiga língua dos bárbaros. Esta região fica bem no centro do reino, e não pertence a nenhuma das tribos. Como diz o ditado local: “O que não é de ninguém é de todos”. Nominalmente, é comandada pelo regente em vigor.

Diferente do que ocorre em outros reinos, a capital da União Púrpura é tímida e pequena, uma vila pouco desenvolvida. Os modos da União Púrpura ditam que cada tribo tem o direito (até mesmo o dever, segundo alguns) de guerrear contra as demais, roubar terras, conquistar aldeias. É o que mantém os bárbaros fortes. Mas Grael não é de ninguém, e por isso ninguém se interessa por roubá-la. É considerada uma cidade sagrada, pois é onde se reúnem os chefes, onde se decide quem será o regente. Mas é mais preciso chamá-la de “intocável”, pois é tanto sagrada quanto maldita, um símbolo da submissão

dos povos antigos. É uma cidade que existe apenas porque foi decretado que deveria existir.

Poucas pessoas moram em Grael. O comércio e os negócios (coisas pouco comuns no resto da União Púrpura) existem para acomodar os visitantes e dignitários de outros reinos. Por outro lado, estrangeiros adaptam-se a Grael com muito mais facilidade: livre dos costumes específicos de cada tribo (e emulando, mesmo que de má vontade, a civilização), a Cidade sem Tribo acolhe melhor os forasteiros.

Existem duas estalagens em Grael: a *Punho de Aço* e a *Leite Assada*. Outros pontos interessantes são a Arena do Torneio (onde o regente pode ser desafiado por chefes ou campeões de outras tribos) e o Salão dos Cadáveres, onde os chefes se reúnem. O Salão dos Cadáveres, ao contrário do que o nome sugere, é o único ponto realmente vivaz e alegre em Grael. Diz-se que foi construído sobre os cadáveres dos inimigos (motivo de felicidade), e que cada oponente caído engrossa suas paredes. São permitidos no Salão apenas os chefes, seus campeões, guerreiros considerados valorosos (membros das tribos, ou estrangeiros excepcionais) e as raparigas que dançam e servem bebidas.

O Ritual de Coroação da União Púrpura

Um ponto de honra da União Púrpura é a ausência de um rei supremo. Há um regente, mas esta é uma imposição dos povos civilizados. O regente tem pouco poder de decisão sobre os demais chefes, e prefere assim. A independência de cada tribo é importante, é parte do que torna a União Púrpura única.

Contudo, há uma maneira de sagrar um rei absoluto.

Os chefes não fazem isso levemente. Na verdade, só há um caso conhecido — justamente durante os eventos de *O crânio e o corvo*. O rei da União Púrpura surge apenas quando há necessidade absoluta de união entre as tribos, quando a divisão resultar na aniquilação de todos. Por ser algo tão contrário aos costumes, o rei é apontado pelos deuses. E, para garantir que a selvageria seja preservada, os bárbaros dão as costas até mesmo a Allihanna, sua grande padroeira: a coroação é um rito de Megalokk, o Deus dos Monstros.

São necessárias semanas de preparação antes do ritual. Todos os principais xamãs da União Púrpura são envolvidos. Obviamente, há preferência por servos de Megalokk, mas devotos de Allihanna colaboram sem perder seus poderes. Fazem sacrifícios, consomem plantas alucinógenas e tentam se certificar de que a tentativa de coroação não será uma blasfêmia.

Assim que houver confirmação de que é uma boa ideia realizar o ritual (o que não dá certeza de sucesso), os chefes, seus melhores guerreiros, seus xamãs e seus druidas reúnem-se em Grael. Até este ponto, os xamãs e druidas não estiveram juntos. Há muita desconfiança entre místicos de tribos rivais, e eles procuram se proteger de quaisquer maldições e feitiços. Sacerdotes e seus guerreiros escolhidos (em termos de regras, todos capazes de entrar em fúria) vão até a Clareira dos Mis-

térios, nas profundezas da floresta, conduzindo prisioneiros. Esses prisioneiros devem representar cada uma das principais raças civilizadas na época. Durante o ritual de Artorius, eram um humano, um elfo, um anão, um centauro, um minotauro, um halfling, uma sereia, uma nagah, uma fada, um elfo-do-mar e um goblin. Isso pode variar: no período retratado em *Tormenta RPG* haveria um qareen e um lefou.

O local do sacrifício é uma depressão cercada de pedras. Os prisioneiros aguardam lá, enquanto os sacerdotes entoam cânticos e arengas, suplicando a bênção de Megalokk. Esses cânticos aumentam para um frenesi à medida que a noite chega. Se Megalokk aprovar a cerimônia, surgem monstros do meio das árvores. Sacerdotes e guerreiros entram num transe místico. Se a oferenda for aceita, os monstros atacam os prisioneiros, chacinando-os. Caso contrário, voltam-se aos sacerdotes e guerreiros (eis porque a cerimônia é tão arriscada...).

Enquanto isso, o candidato a rei esteve se preparando há pelo menos um dia. Deve aguardar sozinho, afastado da Clareira, coberto de pinturas cerimoniais. Parte do ritual envolve a intuição do candidato, que deve saber quando é hora de se aproximar. Ao receber essa "iluminação", ele vai até o local do sacrifício e continua seguindo seu instinto. Se julgar que deve ser agressivo, ataca os próprios xamãs e guerreiros.

Se o candidato for considerado digno, os monstros não irão atacá-lo. Ele então deve enfiar a mão na maçaroca de carne e sangue que restou dos prisioneiros, e procurar a coroa da União Púrpura. Se Megalokk tiver sido agradado, um objeto macabro em forma de coroa, feito de tendões, ossos, dentes e outros restos de cadáveres, terá se formado espontaneamente, "por acaso", em meio ao massacre.

De posse da coroa, o candidato deve desafiar o regente atual na Arena do Torneio. Caso vença, enfim é coroado Rei das Tribos.

O mestre decide se Megalokk aceita as oferendas e o candidato — mas aqui vão algumas regras gerais. Em geral, o candidato deve ter tendência Caótica e/ou níveis na classe bárbaro. Deve incorporar os valores da União Púrpura ou algo de que as tribos necessitam muito em um momento específico. No caso de Artorius, sua condição de "escolhido" por Crânio Negro e os lefeu determinou que conseguiria transformar as tribos em um exército (através dos simbioses).

Além dos prisioneiros, o ritual exige um teste de Conhecimento (religião) do principal xamã de cada tribo. A soma dos testes é igual à soma do ND dos monstros que aparecerão. São necessários pelo menos 100 ND somados para que o ritual dê certo. Quando o candidato chega, deve fazer um teste de Vontade oposto pelo teste de Intimidação do monstro com o maior modificador (que recebe um bônus de +1 para cada monstro adicional). Caso seja bem-sucedido, o candidato não é atacado e pode procurar pela coroa. A presença ou ausência da coroa da União Púrpura é um fator importante demais para ser deixado aos dados, e deve ser determinado pelo mestre. Se Megalokk estiver satisfeito, ela surgirá — mas o desafio contra o atual regente ainda deve ser vencido.

A Coroa da União Púrpura

A *coroa da União Púrpura* é um artefato único, formado quando um ritual de coroação é realizado com sucesso. É feita de partes de seres civilizados e monstros, com materiais como tendão e osso. A *coroa* pinga sangue assim que é retirada do local do sacrifício, mas este coagula com o tempo. Os materiais nunca apodrecem, mas adquirem um aspecto seco e escurecido.

A *coroa da União Púrpura* concede ao seu usuário a habilidade fúria, uma vez por dia. Caso o usuário já possua essa habilidade, recebe um uso diário adicional, e todos os bônus que ele recebe ao entrar em fúria dobram. O usuário também recebe treinamento nas perícias Diplomacia, Enganação e Intimidação, e o talento Liderança (mas recebe seguidores com uma quantidade de níveis igual ao dobro do seu nível de personagem multiplicado por seu bônus de Força). Por fim, a atitude de todos os membros da União Púrpura torna-se uma categoria melhor em relação a ele (veja *Tormenta RPG*, página 85).

Em princípio, a *coroa da União Púrpura* funciona apenas com o rei que foi escolhido para usá-la e que retirou-a da Clareira dos Mistérios. Entretanto, o artefato é caprichoso, e pode conceder seus poderes a um desafiante que mate o Rei das Tribos em combate ritual e tome seu lugar. Caso o rei morra ou abandone seu posto por outro motivo (por exemplo, sendo derrotado em um combate campal), a *coroa* perde seus poderes, tornando-se um mero ajuntamento de pedaços de cadáveres, e começa a apodrecer. Caso o Rei das Tribos comece a contrariar seu propósito original ou volte-se contra os princípios da União Púrpura (por exemplo, tornando-se Leal em vez de Caótico, ou propondo a paz se foi escolhido para fazer a guerra), a *coroa* começa a trabalhar *contra* seu usuário, tornando-se um item amaldiçoado. A *coroa* perde todos os seus poderes, e faz a atitude de todos os membros da União Púrpura *piorar* uma categoria em relação ao usuário. Além disso, caso o usuário possua a habilidade de fúria, passa a ficar exausto, em vez de fatigado, depois de utilizá-la.

Aura avassaladora.

Artorius

“Crânio Negro me salvou, Ashlen.”

Quando ressurgiu em *O crânio e o corvo*, Artorius já não é mais o mesmo. Durante *O inimigo do mundo*, demonstrou apreciar e conhecer a União Púrpura, por suas infindáveis chances de combate e demonstração de força. Agora toma o poder como Rei das Tribos. No entanto, Artorius não é mais um clérigo de Tauron: em vez disso, cultua Aharadak, o Devorador.

A queda de Artorius foi causada pelos ferimentos que sofreu na Anticriação. Deixado em um templo quando Masato e Nicahela foram a Tamu-ra (pois permanecia inconsciente), não encontrou opção a não ser a caridade quando despertou. Sem os dois braços, foi reduzido à mendicância em Petrynia.

Após cerca de uma década de humilhação constante, suplicando para viver e tentando o suicídio sem sucesso, foi abordado por Crânio Negro. Já contava com a combinação certa de desespero e decepção consigo mesmo para aceitar as próteses simbiotes que substituíram seus braços e chifres.

Hoje em dia, Artorius considera-se fraco e sabe que a servidão aos lefeu é tão indigna quanto a vida de mendigo. Mas não vê opção.

Artorius: minotauro, Clérigo 12/Bárbaro 5, NM; ND 17; Médio, desl. 9m; PV 175; CA 28 (+8 nível, +1 natural, +7 armadura, +3 Carapaça, -1 machado táurico); corpo-a-corpo: *machado táurico de adamantite* +2 +25 (3d8+26, x3) ou *machado táurico de adamantite* +2 +23 (3d8+26, x3) e chifres +20 (1d6+16); habilizar energia negativa 6d6, divindade (Aharadak), esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, faro, fúria 2/dia, instinto selvagem +1, lógica labiríntica, magias, medo de altura, movimento rápido, redução de dano 3; Fort +15, Ref +9, Voe +13; For 27, Des 10, Con 20, Int 10, Sab 16, Car 10.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +20, Diplomacia +20, Enganação +20, Iniciativa +9, Intimidação +20, Percepção +23; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Carapaça, Corpo Aberrante, Domínio da Tormenta, Domínio do Terror, Foco em Arma (machado táurico), Golpe com Duas Mãos, Poder Mágico, Tolerância, Trespasar, Usar Arma Exótica (machado táurico).

Fúria: três vezes por dia, como uma ação livre, Artorius pode entrar em fúria. Suas estatísticas alteradas pela fúria são: CA 26; corpo-a-corpo: *machado táurico de adamantite* +2 +27 (3d8+30, x3) e chifres +24 (1d6+20); redução de dano 5. A fúria dura 10 rodadas.

Magias de Clérigo Preparadas: 1º — comandar, causar medo; 3º — oração, proteção contra energia, praga; 4º — curar ferimentos críticos x2, inseto gigante, poder divino; 5º — força dos justos; 6º — cura completa. PM: 38. CD: 13 + nível da magia.

Equipamento: coroa da União Púrpura, cota de talas obra-prima, machado táurico de adamantite +2, prótese rubra (braço +2 de Força) x2.

Aharadak

O Lorde de Zakharov

A mais recente área de Tormenta, surgida no reino de Zakharov, é também aquela governada pelo Lorde que demonstra mais abertamente uma das principais metas lefeu: tornar-se um deus. Ele é Aharadak, o Devorador.

Entre todos os Lorde, Aharadak parece o menos interessado em guardar segredos — ele até mesmo permite que exploradores visitem seus domínios! Tudo indica que a criatura não considera nenhum grupo de aventureiros como ameaça séria. O Lorde prefere que quaisquer “visitantes” retornem às suas terras (não necessariamente são e salvos...) para falar de sua glória e grandeza. De fato, muitas descobertas recentes a respeito dos lefeu só ocorreram porque Aharadak assim permitiu.

O Devorador demonstra ser um estudioso da psicologia e cultura dos artonianos — especialmente nossos medos. Seu plano, muitos acreditam, é conquistar Arton pelo terror. Ele espera ser venerado como um deus terrível, capaz de mergulhar o mundo em pesadelos caso seja contrariado. Por isso, mostra declaradamente os horrores da Tormenta, sem reservas ou segredos (pelo menos até onde a sanidade de seus visitantes pode aguentar).



21
L. D. 1998
Brecht Horst 1998

Aharadak está construindo um vasto culto a si mesmo. A área de Zakharov tem altares, templos e escravos para adorá-lo — ou morrer, se o negarem. Seus sacerdotes coordenam cerimônias ao Deus da Tormenta. E seus agentes estão espalhados pelo Reinado, no comando de cultos malignos que realizam rituais e sacrifícios. O Devorador também demonstra muito interesse em aperfeiçoar a escrita lefeu, na tentativa de reproduzir essa extraordinária capacidade de "capturar" coisas na forma de palavras.

Fisicamente, Aharadak é repugnante. Com quase vinte metros de altura, ele mais parece um enorme estômago inchado, sustentado por dez pequenas pernas dispostas em simetria radial. O corpanzil sugere mantas infundáveis de gordura, sob grossas placas de matéria vermelha rígida. Fissuras entre as placas revelam carne esponjosa e coberta de muco. Tem oito braços em posições e tamanhos desiguais, terminando em mãos com garras — e dezenas de dedos pequenos e gordos.

Aharadak tem vários pares de asas, que parecem pequenas e atrofiadas demais para permitir voo verdadeiro. Não tem ombros, pescoço ou mesmo uma cabeça evidente: a parte superior do tronco termina em um amontoado de bocarras com várias fileiras de dentes afiados. Essa estrutura é cercada de protuberâncias que poderiam ser "pétalas", e encimada por um grande olho central coroado de dentes.

Em nome da revelação de sua lenda e glória, Aharadak muitas vezes permite que aventureiros venham vê-lo em pessoa. Existe até mesmo a suspeita de que seus cultistas atuam disfarçados através do Reinado como contratadores, enviando heróis para confrontá-lo. Claro, isso não significa que a empreitada será simples ou segura — como pura demonstração de seu poder, é bem possível que o Devorador decida matar ou mutilar alguns de seus "convidados".

O Deus da Tormenta

Aharadak já é um deus menor, cultuado na União Púrpura, em Zakharov e por vários degenerados ao redor de Arton.

Tendência: Caótico e Maligno.

Poderes Concedidos: Domínio da Loucura, Domínio do Mal, Domínio do Terror, Domínio da Tormenta.

Novos Poderes Concedidos

Domínio da Loucura

Você enxerga o mundo através de parâmetros diferentes e errados. Ou não.

Pré-requisito: devoto de Aharadak ou Nimb.

Benefício: você sofre uma penalidade de -1 em testes de perícias baseadas em Sabedoria. Contudo, uma vez por dia, pode ver e agir com a clareza da verdadeira loucura — adicione seu nível em um teste ou jogada qualquer. Você deve escolher utilizar este benefício antes de fazer o teste.

Domínio do Terror

Monstros comuns causam medo. A Tormenta causa *terror*.

Pré-requisito: devoto de Aharadak.

Benefício: a CD para resistir às suas magias com o descritor medo aumenta em +2. Além disso, uma criatura que falhe no teste de resistência contra uma dessas magias sofre 1 ponto de insanidade.

Domínio da Tormenta

Mais do que seu corpo, sua alma já é parte lefeu.

Pré-requisitos: um talento da Tormenta, devoto de Aharadak.

Benefício: ao calcular o efeito de talentos da Tormenta, você é considerado possuidor de três talentos da Tormenta adicionais (mas sem perder pontos de Carisma devido a isso). Por exemplo, um personagem com este domínio, Corpo Aberrante, Visão no Escuro e um simbiote conta como possuidor de sete talentos da Tormenta.

Expelindo um Simbiote

De acordo com as regras normais para simbioses, não é possível reverter o processo (com exceção das magias *cura completa*, *desejo* ou *milagre*). No entanto, Artorius expela um simbiote quando começa a rejeitar a corrupção lefeu. Como simular isso?

Existe sempre a opção de considerar que "expelir um simbiote" é apenas o efeito estético de um personagem que recupera sanidade (veja acima) ou apenas decide que não vai mais servir à Tormenta (talvez mudando para uma tendência Bondosa). Se você estiver usando a opção básica que permite apenas um simbiote por personagem (com todos os outros sendo efeitos estéticos), é melhor seguir por este caminho.

Contudo, se você permitir que um personagem tenha mais de um simbiote (ou se considerar que cada talento da Tormenta vem na forma de um simbiote), pode usar a regra opcional a seguir. Um personagem pode fazer um teste de Vontade contra CD 20 + 2 para cada simbiote ou talento da Tormenta que possua. Assim, um personagem com dois simbioses e dois talentos da Tormenta faria o teste contra CD 28. O personagem sofre -1 de penalidade para cada categoria de insanidade que possuir (-1 para suave, -2 para moderada e assim por diante). Caso seja bem-sucedido, o personagem começa a expelir o simbiote. Deve então fazer um teste de Fortitude contra a mesma CD (mas sem os modificadores por insanidade). Caso seja bem-sucedido, expelle o simbiote. Perde todos os bônus que o simbiote concedia, mas *conserva* todas as penalidades! Caso falhe no teste de Fortitude, não expelle o simbiote, e as penalidades *dobram*. Em caso de falha crítica, o personagem morre.

Se só há penalidades, qual é a vantagem?

Rejeitar a corrupção já é uma grande vantagem para alguns. De acordo com o mestre, um personagem corrompido pela Tormenta pode ter sua corrupção diminuída em um estágio ao expelir um simbionte. Além disso, o personagem cura 2d8 pontos de insanidade, e recebe +5 de bônus no próximo teste de Vontade que fizer para resistir a efeitos da Tormenta.

Para alguém que já começou a se entregar à corrupção, a redenção exige sacrifícios. Artorius sentiu isso na própria pele. Nunca é fácil livrar-se da influência lefeu.

Callistia

O Reino das Águas

Callistia é um reino pacato, com economia baseada na pesca no Rio dos Deuses e no Rio Vermelho. É entrecortado por diversos outros rios, que formam a base da cultura local. Pequenos barcos e canoas são os principais meios de transporte, quase todas as aldeias são formadas às margens de rios, ou mesmo em palafitas ou casas flutuantes sobre eles. O povo de Callistia é humilde e simplório, comandado por famílias nobres muito mais preocupadas com estilo e moda do que com as necessidades da população.

Alguns anos atrás, as vilas e cidades ribeirinhas de Callistia passaram a sofrer ataques de criaturas aquáticas vindas dos rios. São seres humanoides até então desconhecidos — nem sequer lendas a seu respeito existiam. Lembram uma combinação de homem, lagarto, sapo e peixe, e receberam o nome de lursh-lyins — algo como “tiranos das águas”. Os ataques não seguem nenhum padrão que se possa identificar, exceto pelo fato de que sempre ocorrem ao anoitecer. Isso apenas agravou as dificuldades econômicas do reino, e aumentou ainda mais sua inveja do eterno rival Namalkah. O Reinado costuma dar pouca importância aos ataques, mais preocupado com a Tormenta e outras ameaças, o que gera ainda mais ressentimento. Hoje em dia, quase todo o diminuto exército do reino dedica-se a combater os lursh-lyins.

Características: planícies entrecortadas por muitos rios menores.

Clima: subtropical a temperado.

Cidades de destaque: Fross (capital), Ankhorandir, Tyros, Zuri, Darian.

População: humanos (95%), outros (5%).

Divindades principais: Nerelim (deusa menor), Grande Oceano, Allihanna, Khalmyr, Nimb, Lena.

Regente: Planthor Drako.

Tyros

Mantida pela família Nuiden, Tyros deveria ser um entreposto comercial para caravanas e mercadores vindos por terra de Namalkah e outros reinos. Seria também a sede do poder militar callistiense. Os Nuiden tentaram trazer prestígio para suas terras, mas sua influência não era tão forte junto à corte.

Tyros ainda sedia a guarda do reino — principalmente por estar em uma localização geográfica estratégica —, mas não consegue ser bem-sucedida como centro comercial. Isso porque não foi construída próxima a um rio (e, suspeitam alguns, por implicância de Namalkah, com quem cultivava uma rivalidade antiga). Os outros habitantes do reino não confiam em uma família sem consideração pela deusa Nerelim e suas águas. O resultado foi bastante pobreza. Tyros possui certo movimento (pois recebe viajantes e caravanas, embora não em número sequer perto do esperado), mas quase nenhum ouro. Isso resultou em ruas sujas, desemprego, profetas pregando o fim do mundo, uma grande zona de prostituição, falta de segurança e uma nobreza cada vez mais distante da população comum.

Ateísmo

Em Arton, os deuses existem. Isso é um fato, está evidente nos poderes de clérigos, druidas, paladinos e outros. No entanto, há quem não acredite neles. Salistick é um reino cheio dessas pessoas. Como esses descrentes conseguem negar todas as provas?

Na verdade, a maioria das pessoas não vê milagres com regularidade. Muitas *nunca* verão uma única magia divina sendo lançada em sua vida inteira! Para aldeões comuns, acreditar nos deuses é um ato de fé (e eles não saberiam diferenciar uma magia arcana de outra divina...). Assim, muitos ateus de Salistick questionam a crença na simples palavra dos clérigos, aceita por tantos outros.

Alguns têm uma visão mais comedida: aceitam a existência de deuses, mas não acreditam que eles se envolvem com os mortais. Aham que a magia divina é apenas uma disciplina que por acaso envolve os deuses. Na pior das hipóteses, que é algo caprichoso e perigoso, em que não se pode confiar.

Aqueles que têm mente mais científica (como o Doutor Nash) duvidam de tudo isso. Afirmam que, no passado, fenômenos como relâmpagos, estrelas cadentes ou mesmo o fogo e a chuva também foram chamados de “milagres” — mas, quando foram compreendidos, passaram a ser considerados naturais. A própria magia arcana já foi (e ainda é) considerada um milagre, uma “dádiva dos deuses”. Mas é possível estudá-la, compreendê-la e codificá-la! O que há de milagroso nisso? Um ateu voltado à ciência acredita que todas as magias dos clérigos e demais fenômenos “divinos” um dia serão explicados pela ciência. Alguns dedicam suas vidas a esse estudo, provando a falsidade de “milagres” e expondo as fraudes.

Quando confrontado com provas irrefutáveis (por exemplo, sendo levado ao Reino de uma divindade e vendo-a em primeira mão), um ateu pode ter várias reações. Alguns aceitarão que estavam errados. Outros continuarão questionando o interesse e envolvimento dos deuses (talvez até mesmo criticando a divindade!). Os mais analíticos farão anotações, coletarão dados e tentarão compreender afinal o que é essa criatura extraplanar que afirma ser um deus.

O Grêmio dos Médicos Monstros

Os humanos governam Arton.

Mesmo assim, muitos acham os humanos fracos, até mesmo patéticos. Afinal, a humanidade é dominante, mas individualmente não é tão poderosa. Monstros como dragões e demônios poderiam ter tomado o controle do mundo, se não fosse a atuação de heróis. Humanos não são perfeitos, e poderiam aprender muito com os tais “monstros”, dizem alguns.

Os humanos devem ser destruídos pelos monstros? Claro que não.

Devem ser transformados em monstros?

Por que não?

O Grêmio dos Médicos Monstros é uma sociedade secreta fundamentada nessa ideia simples (ainda que assustadora e cho-

cante para muitos). Tem uma reputação sinistra entre os poucos cidadãos comuns que sabem de sua existência. Pessoas normais entram em suas clínicas e saem dali deformadas, com garras, presas, asas e caudas. Vítimas inocentes de rituais macabros? Isso é o que muitos pensam, quando na verdade as “vítimas” são clientes importantes — que pagam imensas quantias em ouro e tesouros mágicos pelos serviços dos Médicos Monstros.

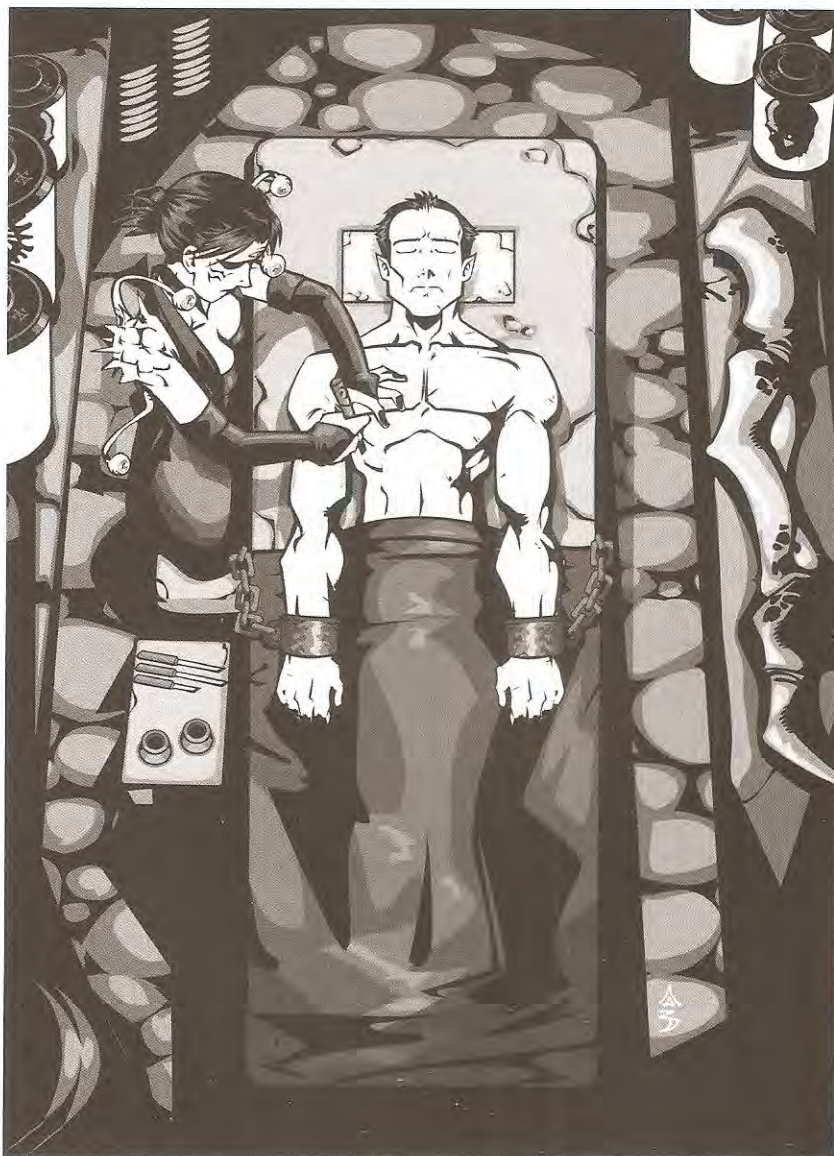
O Grêmio é formado por anatomistas, curandeiros, magos e outros especialistas em diversos campos, e presta um serviço incomum. Mediante uma soma em dinheiro, pode implantar partes de monstros em humanos e humanoides. Suas clínicas podem ser encontradas em muitas grandes cidades do Reino-do, inclusive em Vectora, o Mercado nas Nuvens.

Poucos conhecem as origens do Grêmio. Foi fundado a partir de três pessoas muito diferentes entre si, mas com maneiras de pensar semelhantes. Sharith, uma maga humana, foi capturada por cultistas loucos e deformados no reino de Col-

len, enquanto viajava com seu grupo de aventureiros. Submetida a cirurgias que deveriam torná-la “mais perfeita”, recebeu implantes dos olhos monstruosos de um tirano ocular. Após fugir, decidiu usar seu novo conhecimento e poderes para ganhar a vida de outra forma. Bharakus nasceu com uma estranha aparência feral — muitos pelos, presas e outros traços bestiais. Abandonado pelos pais, foi criado por um gentil clérigo de Tanna-Toh. Educado em muitas áreas de conhecimento no templo, decidiu usar isso para fazer “justiça poética”, transformando humanos voluntários em “coisas” mais parecidas com ele mesmo. O terceiro médico é um halfling chamado Osborn. Em sua antiga vila, diz-se a boca pequena que nasceu com a alma de um demônio. Desde criança matava e mutilava pequenos animais. Adulto, foi para o reino de Salistick, estudar medicina — mas foi expulso do Colégio Real de Médicos, por praticar experimentos monstruosos com seus pacientes.

Reunidos pelo destino, os três périas juntaram seus conhecimentos para oferecer um serviço que mais ninguém podia. Combinando magia e ciência, desenvolveram métodos (quase) seguros de implantar partes monstruosas em pacientes endinheirados.

A maior parte dos clientes do Grêmio é formada por exploradores, mercenários e outros aventureiros ambiciosos, que buscam poder maior para desafiar ameaças maiores — um braco com a força de um ogro será de grande



cauda para um guerreiro, enquanto uma cauda venenosa de escorpião seria muito útil para um ladino.

Os doutores conduzem seus negócios discretamente. Em geral, o modo mais simples de localizar uma clínica do Grêmio é através de um antigo cliente — qualquer rumor sobre pessoas com implantes vale a pena ser investigado. Aventureiros experientes conhecem os Médicos Monstros, mas em geral evitam falar deles para poupar problemas. Fazer contato com uma clínica (supondo que exista uma delas na cidade) exige um teste de Obter Informação (CD 27) ou conhecimento de bardo (CD 30).

Embora não sejam vilões, os Médicos Monstros têm algumas atividades que beiram a ilegalidade. Muitos dos "doctores" de partes são criaturas inteligentes — mesmo que consideradas monstruosas, são tidas como pessoas com todos os direitos, em lugares como Vectora. Além disso, o Grêmio faz questão de ignorar o uso que seus clientes fazem da mercadoria fornecida. Sejam aventureiros bravos ou assassinos depravados, o Grêmio nunca interfere, desde que seu ouro seja suficiente.

Implantes

Receber um implante não é muito diferente de adquirir um objeto mágico: asas implantadas fazem você voar da mesma forma que um *manto do morcego*, um *anel de voo* e outros itens. A vantagem está no fato de que implantes não podem ser roubados ou perdidos. A desvantagem, claro, está na dificuldade de conviver normalmente com outras pessoas quando você tem partes de monstros costuradas. Mas é espantosa a quantidade de aventureiros que não se importa muito com isso...

Um personagem treinado (veja adiante) pode enxertar um implante em outra criatura, necessitando apenas de um laboratório bem equipado, ingredientes mágicos e — é claro — o órgão doador. Este deve estar bem preservado, de preferência ainda vivo. Os preços listados adiante incluem os próprios implantes: caso o paciente traga a parte a ser enxertada, o preço cai pela metade. Note que nem todas as opções estão disponíveis em todas as clínicas.

Em termos de regras, um implante não é um item mágico. Não emana magia quando está completo e não é levado em conta no número limite de itens mágicos de um personagem.

A aparência estética dos implantes pode variar — por exemplo, o mesmo efeito em regras pode ser obtido com asas ou com órgãos de algum monstro capaz de flutuar. A Confraria do Rugido usa implantes com aparência diferente (por exemplo, uma boca monstruosa em vez de garras, ou uma língua serrilhada em vez de um tentáculo), mas os efeitos de jogo são os mesmos.

Realizar Implante (Magia)

Através de processos misteriosos e complexos, você pode enxertar partes monstruosas em pacientes voluntários.

Pré-requisitos: treinado em Cura, capacidade de lançar magias arcanas de 3º nível.

Benefício: você pode realizar uma cirurgia para enxertar um implante (em geral uma parte de uma criatura monstruo-

sa) em um paciente. A cirurgia dura um dia, e você precisa de um laboratório equipado (no valor de pelo menos 1.000 TO). Ao fim do dia, deve fazer um teste de Cura contra CD 25 e um teste de Identificar Magia contra CD 20. Caso seja bem-sucedido, você conseguiu realizar o implante. O procedimento é parcialmente mágico e consome 20 PM.

Após a cirurgia, o paciente deve fazer um teste estendido de Fortitude (CD 20, três sucessos exigidos), com um teste por dia. Se for bem-sucedido, seu corpo aceita o implante, e ele agora pode usar seus poderes normalmente. Se falhar, o corpo rejeita o implante, que deve ser removido ou apodrecerá e causará uma doença grave. Em geral, os pacientes ficam sob observação, em uma clínica, até que este período passe.

Asas

Podem ter penas, ou então ser membranosas como asas de um morcego gigante ou dragão (com tamanho correspondente ao paciente). O paciente pode voar, com deslocamento igual ao dobro de seu deslocamento em terra.

Pré-requisitos: Realizar Implante, *voo*; *preço de mercado:* 10.000 TO.

Braço de Ogro

Apesar do nome, este enorme braço pode pertencer a quase qualquer raça humanoide uma categoria de tamanho maior que o paciente. O paciente recebe um bônus de +4 em Força e passa a ter alcance de 3m com o braço implantado.

Pré-requisitos: Realizar Implante, *aumentar, força do touro*; *preço de mercado:* 20.000 TO.

Cauda com Ferrão

Possivelmente extraída de um escorpião gigante, esta cauda possui um ferrão venenoso. O paciente recebe uma arma natural de ferrão (2d4 de perfuração, crítico x2) que injeta um poderoso veneno (Fort CD 10 + 1/2 do nível do paciente + mod. Con, 1d6 de dano de Constituição).

Pré-requisitos: Realizar Implante, *veneno, velocidade*; *preço de mercado:* 50.000 TO.

Escamas

Extraídas de vários tipos de monstros e implantadas em várias partes do corpo, formam uma armadura poderosa, que não atrapalha os movimentos. Fornecem um bônus de +2 em classe de armadura (que se acumula com quaisquer outros bônus).

Pré-requisitos: Realizar Implante, *armadura arcana* ou *pele de árvore*; *preço de mercado:* 5.000 TO.

Garras

Fornecem duas armas naturais de garras (1d6 de corte, crítico x2).

Pré-requisitos: Realizar Implante, *arma mágica*; *preço de mercado:* 3.000 TO (cada mão).

Olho Anulador

Extraído de monstros conhecidos como tiranos oculares e implantado no peito do paciente, este olho projeta uma *campo antimagia*. Contudo, o olho afeta apenas um cone de 9m de comprimento, e só pode ser usado três vezes por dia. Cada uso dura um minuto.

Pré-requisitos: Realizar Implante, *campo antimagia*; *preço de mercado:* 80.000 TO.

Olho Desintegrador

Também retirado de um tirano ocular, este olho monstruoso fica na ponta de uma haste carnosa, em geral implantada nas costas do paciente. Uma vez por dia, o paciente pode lançar a magia *desintegrar*. Outros olhos implantados dão direito a mais usos por dia.

Pré-requisitos: Realizar Implante, *desintegrar*; *preço de mercado:* 50.000 TO.

Olho Petrificante

Um olho amarelo com pupila vertical, reptiliano, extraído de um basilisco ou medusa. Oferece ao paciente o poder de transformar suas vítimas em pedra (ele mesmo é imune à petrificação). O olho pode ser usado até três vezes por dia. Uma vítima a até 9m deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos (CD 10 + 1/2 do nível do paciente + mod. Carisma), ou será transformada em pedra permanentemente.

Pré-requisitos: Realizar Implante, *carne para pedra*; *preço de mercado:* 60.000 TO.

Patas de Aranha

Extraídos de uma aranha gigante, estes dois pares de patas são implantados no tronco. Não servem para atacar, mas permitem escalar superfícies íngremes com facilidade, mantendo as mãos e pés livres. O paciente recebe deslocamento de escalar igual à metade de seu deslocamento normal, e não sofre qualquer penalidade em classe de armadura quando estiver escalando. Além disso, é claro, pode continuar usando quaisquer armas ou objetos que tenha nas mãos.

Pré-requisitos: Realizar Implante, *patas de aranha*; *preço de mercado:* 10.000 TO.

Tentáculos com Garras

Estes tentáculos são extraídos de monstros como otyughs e tigres-de-Hyninn. Fornecem uma arma natural de tentáculo (1d4 de esmagamento, crítico x2, alcance natural +1,5m).

Pré-requisitos: Realizar Implante, *velocidade*; *preço de mercado:* 45.000 TO.

Nota: armas naturais fornecidas por um implante podem ser usadas para fazer ataques adicionais. Entretanto, se fizer isso, o personagem sofre uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque realizadas durante a rodada.

Lorenzo Blimey I, o Rei dos Mendigos

"Sentem-se, sentem-se. Não há necessidade de tantas honrarias, obrigado."

Lorenzo Blimey é um homem — no mínimo — excêntrico. À primeira vista, não se pode dizer que é nada mais que um mendigo: veste roupas sujas e esfarrapadas, com um chapéu-coco em frangalhos. Seu rosto envelhecido e maltratado parece amassado, como se ele mesmo estivesse amarrutado. Seus dentes são podres, e ele exala um cheiro de álcool e falta de higiene. Está sempre cercado por outros mendigos, que prestam-lhe deferência incessante.

Porque Blimey (segundo ele mesmo) não é apenas um mendigo: é o Rei dos Mendigos.

Lorenzo Blimey vive na cidade de Tyros, em Callistia, onde a pobreza é grande e os pedintes são inúmeros. Contudo, já foi visto em outros lugares, quando consegue algum meio de transporte. Em especial, sabe-se que já esteve na cidade voadora de Vectora. Seus modos são os de um bizarro aristocrata. Fala de modo empolado (embora enrole a língua um pouco, quando está bêbado), estufa o peito como um lorde e brande uma bengala feita de perna de cadeira como se fosse um cetro. Age como se estivesse sempre na corte, sendo precedido por seu séquito de mendicantes e "agraciando" os plebeus comuns com sua presença.

Possui incontáveis histórias sobre todos os assuntos. A maior parte é bobagem (pelo menos até onde se sabe). Blimey afirma ter ganho seu indefectível chapéu-coco numa partida de Wyrth contra Bibbilan, o Deus Menor dos Chapéus — mas nunca ninguém ouviu falar do tal deus. Diz que o próprio Rei-Imperador Thormy já veio pedir seu conselho sobre como lidar com os cultistas de Szzaas. Contudo, também diz coisas que, embora aparentemente absurdas, são reais: sabe da existência da Guilda sem Nome, em Valkaria, e da Confraria do Rugido, na própria Tyros. A verdade é que Lorenzo Blimey é muito bem informado sobre diversos assuntos, coletando boatos por onde quer que passe. Infelizmente, mistura essas informações reais com invenções e mentiras, e é difícil discernir qual é qual. Para piorar, sendo um grande falastrão, Blimey consegue convencer muita gente de suas lorotas — o que leva a testemunhas "idôneas" confirmando absurdos sem qualquer base na realidade. Sua rixa com Vectorius, o senhor de Vectora, é ambígua: ele afirma que venceu o lorde em alguma disputa, e alguns membros da milícia de Vectora juram que isso é verdade, e certamente o Rei dos Mendigos não é bem-vindo na cidade voadora. Contudo, Vectorius afirma nunca ter ouvido falar de tão extravagante pessoa...

A razão no centro de tudo é que Lorenzo Blimey é um dérgo de Nimb, o Deus do Caos. Não é maligno ou sádico, mas toma como parte de sua missão espalhar mentiras junto com fatos cruciais. Também lidera o culto a Nimb entre os mendigos de Tyros e cumpre missões ditadas por sua divindade — por exemplo, empurrar aventureiros na direção certa. Existe um propósito na loucura de Lorenzo Blimey. Contudo, mesmo em particular, ele mantém seu ar empolado, bonachão e tagarela.

Ou não.

Rumo à Guerra

Em Tyros, Zebediah Nash e Ingram Brassbones conversam com Lorenzo Blimey. Nash discursa sobre um **livro** que encontrou na cidade. O Rei dos Mendigos afirma que os assassinatos de prostitutas são obra da **Confraria do Rugido**, um grupo de ricos degenerados. A cidade voadora de **Vectora** está para chegar a Tyros, e Blimey afirma que a Confraria operará lá mais partes monstruosas. Vectora é um bom meio de transporte, e Ingram e Nash embarcam, conduzindo uma investigação sobre o Grêmio dos Médicos Monstros. Invadem sua sede e encontram os membros da Confraria do Rugido, que enfrentam pela cidade, ajudados pelos "súditos" do Rei dos Mendigos. Vencendo os assassinos, despedem-se de Lorenzo Blimey e seguem, a bordo de Vectora, rumo a Namalkah.

O exército de Crânio Negro, formado pelos guerreiros da União Púrpura, passa pelo reino de Sambúrdia, deixando um rastro de corrupção da Tormenta. Penetram na **Floresta das Escamas Verdes**, onde encontram um **dragão verde**. Crânio Negro diz à fera que vai fazer um acordo com os dragões da floresta, mas ordena um ataque ao dragão. Andaluzia havia espalhado **sementes corrompidas** no solo da floresta, e o dragão é enredado por gavinhas lefeu, enquanto os guerreiros bárbaros matam-no. Quando outros dragões vão ao encontro do exército, Crânio Negro já provou seu poder. Oferece sua vida em troca da passagem de suas tropas, e as feras aceitam, matando-o (assim seu orgulho seria preservado, mas eles não precisariam enfrentar o bípede que podia matar dragões). Mais tarde, o caçador de recompensas volta à vida, juntando-se de novo a seus soldados.

A coluna prossegue, e já não há mais nenhum guerreiro livre de simbioses e influência lefeu. Crânio Negro mais uma vez **tortura** e interroga Ashlen sobre o Esquadrão do Inferno, em sua carruagem feita de cadáveres e carapaça insetoide. Ashlen fala tudo que sabe, mas o caçador não está satisfeito — diz que vai conseguir todas as respostas quando tiver todos os membros do antigo grupo. Ele ainda afirma que há três sobreviventes (ou seja, alguém além de Ashlen e Artorius).

Artorius questiona cada vez mais seu papel como general do exército profano, mas mesmo assim lidera um ataque à capital de Sambúrdia, também chamada **Sambúrdia**. Além de guerreiros corrompidos, o exército usa **esmagadores coletivos**, e obtém a rendição da cidade. Recebem suprimentos e armas, e não serão mais incomodados enquanto estiverem no reino. Mais tarde, Artorius e Ashlen conversam. O minotauro oferece um simbiote ao outro, dizendo que isso trará alívio, irá torná-lo parte de algo. Ashlen diz que, enquanto houver membros do grupo vivos, Artorius sempre será parte de algo. Isso deixa o minotauro abalado. Antes que possa mudar de ideia, liberta Ashlen e ordena que ele fuja. Então sai da carroça e desafia Crânio Negro.

O caçador de recompensas mata Artorius — já não precisa mais dele para comandar a União Púrpura, pois todos os guerreiros estão infectados e pertencem à Tormenta. Enquanto isso, Ashlen escapa. Vê Andaluzia transtornada, balbuciando incoerências, frente a um portal. Pensa em matá-la com uma adaga nas costas, mas enxerga o outro lado do portal — é a tor-

re da bruxa, com suas jaulas. Vê que há alguém preso lá dentro: **Rufus**. Então, engolindo seu pavor, esgueira-se por Andaluzia e atravessa o portal, indo libertar o mago.

Vanessa Drake cruza a fronteira entre Bielefeld e Yuden, em sua missão diplomática para Keenn. Certa noite, encontra um estranho pistoleiro chamado **Wayne Bogart**. O homem demonstra fazer parte do culto ao Deus da Guerra. Depois de uma conversa tensa, Vanessa revela-lhe parte de seus planos, e ele oferece conselhos enigmáticos. Pela manhã, ataca Vanessa subitamente, arrancando seu olho e então partindo. A clériga tem certeza de que Wayne Bogart era um enviado ou avatar de Keenn, e que isso é um sinal de que ela está no rumo certo. Vanessa então chega à aldeia fronteiriça de **Annvillia**, já no território de Yuden. Na única grande taverna da cidade, a clériga vê os habitantes em um estado de preguiça e indolência, bem contrário ao modo yudeniano. Um dos fregueses diz que ela deve se apresentar ao chefe Ulaf, no salão dos guerreiros, mas Vanessa diz que o salão dos guerreiros em uma aldeia tão patética deve ser desprezível. Cria uma luta na taverna, matando um homem e expulsando os demais, e declara que a taverna é o novo salão dos guerreiros. Um habitante afirma que Ulaf é um frouxo, o clérigo de Keenn do povoado é um bêbado que nunca fez um milagre e o campeão é um criminoso. Vanessa percebe que Keenn deseja que ela "conserte" Annvillia.

O chefe Ulaf conspira com seu campeão, **Thelgarad**, e alguns de seus homens, no salão dos guerreiros. Thelgarad é um fugitivo da temida **Fortaleza Hardof**, e possui **metade do corpo horripelantemente deformada**: sem pele, como se estivesse queimada. Ulaf deseja manter o sossego de Annvillia, ameaçado pela chegada de Vanessa. Enquanto isso, a clériga executa estupradores em seu "salão", após ouvir as queixas e acusações das prostitutas locais. Ulaf vai ter com Vanessa, fingindo ser um yudeniano durão. Tenta enredá-la com mentiras, afirmando que Annvillia é uma legítima aldeia yudeniana, temente a Keenn, mas ela duvida. Exige que o clérigo local recite a litania de Keenn, mas ele não consegue. Então Vanessa traz o homem de volta à fé no Deus da Guerra, através da magia **penitência**. Com fervor renovado, ele ataca-a. Ulaf vê que não será possível resolver a situação sem violência, e também ordena um ataque — Thelgarad obedece com prazer. Uma grande batalha toma conta de Annvillia. Vanessa emerge triunfante. Consegue vencer Thelgarad usando magias de cura contra sua metade morta-viva. Vanessa encontra o chefe Ulaf e, após uma rápida conversa, mata-o também.

Usando a história de Annvillia (que envolve falhas graves como uma fuga de Hardof, um clérigo caído e uma aldeia inteira vivendo fora dos costumes yudenianos), Vanessa consegue se fazer notar na capital de Yuden. É recebida pelo **Príncipe Mitkov Yudennach**.

O exército de Bielefeld está parado na fronteira com Yuden, aguardando a permissão de passar pelo território. **Darien** conhece outros escudeiros, acostumando-se à vida no exército e em meio à Ordem da Luz. Certa noite, eles trocam histórias sobre as façanhas de **sir Orion**. Quando, enfim, um mensageiro traz uma resposta oficial de Yuden, é uma recusa — eles não poderão

entrar no reino. Mas Orion já tem um plano de contingência: uma fortuna é paga a Wynlla, o Reino da Magia, em troca de um **ritual mágico** para transportar as tropas. Semanas depois, o exército de Bielefeld é levado para **Nova Ghondriann**.

Viajando por Nova Ghondriann, Orion e Trebane conversam — o centauro sente-se incomodado com algo. Na verdade, está preocupado com Zara. Orion arrepende-se do que fez com ela e afirma que, quando tudo acabar, vai procurá-la e consertar tudo. Trebane repreende-o, diz que isso é inútil, ele deve se concentrar em seu filho. Darien conspira com Bandido para pregar uma peça em um cavaleiro arrogante. Orion acha que haverá tempo de chegar a Trebuck antes do inimigo, pois Crânio Negro será atrasado na Pondsmanía. Os cavaleiros encontram um grupo de bárbaros corrompidos, atacam-nos e matam todos. Darien pergunta a Orion se não há salvação para os corrompidos. O general diz que não. Orion pergunta se Darien sabe sobre alguém corrompido, e o escudeiro mente — já reconhece os sintomas de Vincent como corrupção da Tormenta, mas não diz nada. Vanessa usa uma magia *enviar mensagem* para se comunicar brevemente com Orion — pede desculpas por seu fracasso em convencer Mitkov a permitir a passagem das tropas. Trebane deixa o exército, para rumar a Valkaria e ver se Zara está bem.

Ingram e Nash chegam a **Namalkah**, no rastro do Cavaleiro Risonho. Encontram o tio do Doutor, Xavier Nash, liderando um grande grupo de tropeiros. Após uma corrida de cavalos vencida por Nash, anão e médico juntam-se aos tropeiros.

Em Norm, Vincent conquista cada vez mais admiração e respeito dos jovens cavaleiros e escudeiros. Na verdade, já começou um culto secreto, espalhando a corrupção da Tormenta e distribuindo simbioses entre os rapazes. Eles planejam "purificar" a Ordem da Luz. Vendo seus próprios filhos fascinados com Vincent, Bernard Branalon pede que a clériga Camille examine o rapaz. Numa conversa particular, usando magias, Camille fica convencida de que Vincent é bondoso.

Vincent enfim organiza seus discípulos e ataca a cidade por dentro. Bernard Branalon entra no quarto de um de seus filhos e encontra Camille morta. As ruas estão tomadas por luta, massacre e incêndios. Vincent mata *sir* Justin Gherald, afirmando ser o verdadeiro escolhido para purificar a Ordem da Luz. Diz ainda que vai à guerra, encontrar Crânio Negro, a quem ambos devem obediência. Dentro do Castelo da Luz, Bernard tira seu filho pequeno do quarto. Encontra outro de seus filhos, Malcolm, carregando Vallen Drake no colo. Malcolm está infectado por um simbiote, e Bernard luta contra ele. O rapaz corrompido mata seu irmão, mas é morto por Bernard, que consegue salvar Vallen Drake. Alenn Toren Grenfeld derrota muitos inimigos corrompidos, mas o Castelo da Luz é tomado. Bernard e Alenn Toren se encontram. O Alto Comandante diz que os filhos do Paquiderme estavam corrompidos e foram mortos. Norm é consumida por um grande incêndio. Alenn Toren e Bernard lideram uma fuga de Norm, levando os sobreviventes não infectados para a segurança. Os poucos cavaleiros que ainda restam rumarão a Trebuck, para juntar-se a Orion Drake.

O Livro do Doutor Nash

Embora essa não seja uma informação de extrema importância, existem pistas sobre qual é o livro que Zebediah Nash está lendo em Tyros. Nada menos que a história que Tex Scorpion Mako diz estar escrevendo em *O inimigo do mundo!* Seu título é *Jornada invisível*.

Jornada invisível foi reproduzido por diversos copistas empregados por Anilati, para ajudar a difundir sua mensagem de quebra da realidade. Mais tarde, o culto da Deusa da Inspiração alugou uma prensa em Valkaria (uma das poucas existentes no mundo) e produziu uma quantidade muito maior de exemplares. *Jornada invisível* permanece um livro obscuro, mas é conhecido por alguns apreciadores de esquisitices.

O enredo é quase inexistente: uma sucessão de aventuras sem grande conexão entre si, misturando passagens reais e fictícias. O próprio Tex Mako é um personagem, assim como muitas das pessoas que conheceu durante sua vida, e encontra-se com inúmeros personagens fictícios e reais. Em certa passagem, o personagem Tex Mako encontra uma versão fictícia de si mesmo, e ambos duelam para estabelecer quem é o verdadeiro — no fim da luta, já esqueceram qual é qual, e a realidade e a ficção se confundem (principalmente porque revela-se que um terceiro Tex Mako estava lendo sobre o duelo em um livro dentro do livro, embora continue a interagir com os demais personagens como se tudo fosse real, ou ele tivesse penetrado na história). Em certo ponto, um personagem "volta-se para a página" e conversa com o leitor. A narrativa então passa a chamar o protagonista de "você", e o leitor é incluído como personagem. O grande objetivo dos heróis da história é fragmentar a realidade, substituindo-a com nada. Assim, a crença pessoal de cada um poderia criar uma realidade particular — um paraíso sob medida para cada mortal. O livro alterna entre a simples narrativa e discussões sobre essa doutrina. Essas passagens dogmáticas não são apreciadas pelo Doutor Nash.

Jornada invisível é, em grande parte, uma mera curiosidade. Entretanto, um leitor que saiba o que procurar pode encontrar em suas páginas pistas sobre os eventos que levaram à chegada da Tormenta, já que o albino aparece como uma versão ficcional de si mesmo. Também existe a possibilidade de que, caso leitores suficientes aceitem a história e suas ideias, a realidade se fragmente, levando a uma eternidade perfeita para cada um.

Pensando bem, não. Isso é esquisito demais.

A Confraria do Rugido

A Confraria do Rugido é um grupo de nobres e outros ricos entediados e degenerados que, em busca de algo a fazer, decidiram alterar seus próprios corpos. Seus fundadores (um pequeno bando de jovens aristocratas) já haviam experimentado com achbuld, todo tipo de prazeres carnavais, caçadas e até mesmo demonologia. Quando descobriram o Grêmio dos Médicos Monstros, não pensaram duas vezes. O fato de submeterem-se a mudanças irreversíveis não parece preocupá-los — afinal, acreditam que o dinheiro pode reverter tudo.

Houve um brevíssimo tempo (alguns dias) em que esses nobres estiveram satisfeitos apenas com seus implantes, desistindo das novas sensações. Logo ficaram entediados. Então decidiram pagar para que meretrizes fossem modificadas (eram voluntárias — pelo menos até que acabassem os efeitos das magias de controle mental). Elas ofereceram um pouco mais de novidade com suas partes bizarras, mas isso também ficou cansativo. Os amigos então organizaram uma espécie de arena, lutando entre si com as partes monstruosas. Era divertido, mas logo viram que ferir-se era o lado ruim. Assim, voltando-se às prostitutas, combinaram as duas atividades: foi sua primeira leva de assassinatos.

Os nobres disseram a si mesmos que era um passatempo aristocrático, como caçar ou aventurar-se. Adotaram o nome pomposo de Confraria do Rugido e dedicaram-se a matar as garotas "indesejáveis" de Tyros, com a certeza de que ficariam impunes. Quando Vectora chega à cidade, os confrades logo embarcam, rumam ao Grêmio dos Médicos Monstros e submetem-se a mais cirurgias, entrando em uma nova onda de crimes. As partes monstruosas logo tornam-se entediadas, e os confrades buscam outras novas. Eles tentam convencer o Grêmio a abrir uma clínica em Tyros, mas até agora os Médicos Monstros recusam-se — os membros da Confraria do Rugido são praticamente seus únicos clientes na cidade empobrecida, e uma clínica ali atrairia atenção para suas atividades ilegais e ligação com criminosos.

Se você precisar de fichas para os confrades, use plebeus de 2° e 3° níveis, com talvez dois ou três nobres de 3° nível. Os membros da Confraria são jovens entediados, não aventureiros. Contudo, entupa-os de implantes! De preferência os mais caros. Use os implantes já existentes como guia para criar outros novos, se necessário. Praticamente qualquer criatura do *Bestiário de Arton* pode fornecer ideias de habilidades.

Vectora, o Mercado nas Nuvens

O título de mais poderoso mago vivente de Arton está dividido entre duas pessoas. Uma delas é Talude, o Mestre Máximo da Magia, senhor da Grande Academia Arcana e grande devoto da deusa Wynna. Seu grande rival não é devoto de deusa alguma e prefere crer que a magia é um recurso natural, a ser ex-

plorado em benefício da humanidade. Seu nome é Vectorius. Para provar seu ponto de vista, ele ergueu Vectora, uma cidade-mercado voadora que percorre todo o território do Reinado.

Vectora fica instalada sobre uma enorme rocha flutuante que viaja a centenas de metros do chão. É uma visão impressionante. Um enorme mercado, do tamanho de uma pequena cidade, com torres de arquitetura exótica... Tudo isso nos céus, sobre uma montanha voadora.

Vectora tem dois quilômetros de diâmetro, montanhas ao norte e uma pequena planície ao sul. Uma grande avenida circular cerca toda a cidade, enquanto outras duas cruzam-na nos sentidos norte-sul e oeste-leste. Dezenas de ruas menores abrigam as casas comerciais e tavernas. As duas maiores estruturas são a Prefeitura (no centro, onde se reúne o Conselho dos Seis) e a Torre de Vectorius (no extremo norte, junto às montanhas). Existe, ao redor de Vectora, um campo de levitação que protege a integridade das estruturas da cidade e impede que





os visitantes simplesmente caíam da beirada. Este campo se estende por cerca de 50 metros ao redor de Vectora e faz com que inúmeras pedras de vários tamanhos flutuem ao redor das rochas sob a cidade. Todos dentro do campo ficam sob efeito da magia *queda suave*. Como opção para cenas mais dramáticas (como ocorre em *O crânio e o corvo*), o mestre pode determinar que o campo gera o efeito da magia *levitação*.

Nas ruas da cidade voadora, o que mais se pode encontrar são casas de comércio. Elas existem em todos os tamanhos e formas, desde pequenas barracas até lojas imensas, com vários andares. Há também suntuosas tavernas, lojas de bebidas e comidas finas, tendas vendendo tapetes e tecidos, vendedores ambulantes empurrando carroças lotadas de itens exóticos... Praticamente qualquer objeto existente neste mundo (e em outros) pode ser encontrado, incluindo itens mágicos e monstros fantásticos.

Vectora percorre grande parte do Reinado, fazendo paradas de alguns dias em cada cidade pelo caminho. Algumas metrópoles, como Valkaria, são equipadas com atracadouros especiais, que permitem chegar à cidade voadora através de vagões suspensos em cabos. Em outras localidades, deve-se empregar meios próprios para subir — como magias de *voo* ou *teletransporte*, montarias aladas ou balões goblins. Vectora também faz rápidas incursões por outros Planos ou dimensões, quando há negócios a serem feitos. Assim, é possível encontrar em suas ruas *todos* os tipos de criaturas, até mesmo aquelas que não existem em Arton! Membros de raças completamente desconhecidas podem ser vistos olhando vitrines, seres elementais e fadas bebem nas tavernas junto com todos os outros.

A maior parte das poucas estalagens e hospedarias de Vectora é caríssima, com preços até cem vezes maiores que o normal. Isso ocorre porque o espaço na cidade é escasso (e portanto valioso).

Não há templos em Vectora (ou, se houver, são poucos, pequenos e escondidos). Seus habitantes preferem se manter neutros quanto à religião (é melhor para os negócios...). Também pesa nisso o fato de que Vectora não é devotado a nenhum deus.

Lorde Vectorius é um governante prático e desapassionado, tão respeitado quanto temido. Ninguém conhece com certeza suas convicções morais. É justo, mas também muito rigoroso. Abaixo dele está o Conselho dos Seis, formado por magos especializados em magias elementais, ilusão e necromancia. Os integrantes do Conselho mudam a cada ano, numa eleição realizada pela Junta do Comércio de Vectora, mas reeleições são permitidas.

A milícia mantém a lei no Mercado nas Nuvens, empregando animais voadores conhecidos como baleotes. Vectora é independente de qualquer reino, mas em geral sua lei não difere muito de outras partes do Reinado. Há grande ênfase em proteger a propriedade privada e punir roubos (afinal, é uma cidade de comércio). Magia de ilusão também é proibida na cidade, para preservar a honestidade de todos (a presença de um ilusionista no Conselho dos Seis serve justamente para garantir a fiscalização). Além disso, é importante notar que *todos* as criaturas inteligentes têm os mesmos direitos em Vectora, não importa sua origem ou mesmo se "todos sabem que são monstros malignos". Um hobgoblin, um sapo humanoide de outra dimensão ou mesmo um demônio têm tanto direito de circular pelas ruas quanto um humano ou elfo. Matar um desses seres em Vectora não é heroísmo — é assassinato.

A Floresta das Escamas Verdes

Em Sambúrdia, é difícil dizer onde termina uma floresta e começa outra, mesmo para os druidas e rangers, já que a imensa maior parte do território é coberta pela floresta de Greenaria.

Mas isso não acontece na Floresta das Escamas Verdes. Situada quase no meio do reino, entre as cidades de Sambúrdia e Mehnat, esta região conta com a maior concentração de dragões verdes em todo o mundo conhecido. Os druidas afirmam que os dragões clamam o território para si, como um local especial, e não querem nenhuma vila ou cidade dentro da área.

Os dragões não interferem na vida dos habitantes ao redor, desde que suas exigências sejam cumpridas. Demandam certa dose de segredo a respeito do local, pois não querem ser incomodados por aventureiros.

Há séculos os regentes concordam com as exigências dos dragões e se esforçam para evitar que eles sejam perturbados. Caçar dragões nesta região é um crime punido com banimento do reino. Os próprios dragões, contudo, em geral se encarregam de punir qualquer infrator — e as autoridades de Sambúrdia em geral não interferem nesses casos.

Dragão Verde Variante ND 13

Os dragões verdes que aparecem em *O crânio e o corvo* são basicamente iguais àqueles apresentados no *Bestiário de Arton*. Feras selvagens e curiosas, julgam-se grandes planejadores, mas podem ser enganados por “meros bípedes”. Crânio Negro engana um dragão verde e negocia com os demais, que se satisfazem apenas em matá-lo, sem enxergar o esquema maior.

Mas existe uma diferença básica: sua baforada. Enquanto que o *Bestiário* apresenta dragões verdes que cospem um jato de ácido, *O crânio e o corvo* se atém a uma visão mais “clássica” dessas criaturas, capaz de vomitar nuvens de gás venenoso. A verdade é que existem vários tipos de dragões em Arton, e certamente o mundo pode comportar diferenças dentro da mesma espécie. Se você quiser um dragão verde idêntico àquele apresentado no romance, use a ficha abaixo.

Monstro 19, Enorme (comprido), Neutro e Maligno

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +25, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 29.

Pontos de Vida: 228.

Resistências: Fort +16, Ref +11, Von +14, imunidade a paralisia, sono e veneno, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +28 (2d8+19, 19-20) ou mordida +26 (2d8+19, 19-20) e 2 garras +26 (2d6+19, 19-20).

Habilidades: For 31, Des 11, Con 21, Int 12, Sab 17, Car 12.

Perícias: Furtividade +14, Sobrevivência +25.

Presença Aterradora: a mera visão de um dragão ameaça o mais valente dos aventureiros. Qualquer criatura a até 60m do dragão deve fazer um teste de Vontade contra CD 20. Se falhar, fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 6 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Rastrear: pode fazer testes de Sobrevivência para seguir rastros.

Sopro: cone de gás venenoso de 9m. Fort CD 24; 1d8 de dano de Constituição por minuto durante dois minutos.

Trespasar: quando o dragão verde derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O dragão verde pode usar este talento uma vez por rodada.

Tesouro: triplo do padrão.

Nova Magia: Sementes Rubras

Nível: arcana 8 (transmutação); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** toque; **Área:** quadrado com 18m de lado; **Duração:** 1 dia ou até ser descarregado, então 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você corrompe sementes comuns com a energia da Tormenta, transformando-as em pequenos receptáculos de poder lefeu. Este processo leva um minuto. Depois que estiver completo, qualquer magia ou habilidade que permita detectar corrupção pela Tormenta apontará as sementes como lefeu. As sementes duram um dia; depois desse tempo, se desfazem em pequenas poças gordurosas e repugnantes de matéria vermelha.

As sementes podem ser “plantadas” em qualquer tipo de solo, e permanecem dormentes até que sejam ativadas. O conjurador pode definir um gatilho específico para ativá-las (por exemplo, “assim que um dragão verde pisar neste solo”) ou ativá-las com um comando vocal (uma ação padrão). Assim que forem ativadas, as sementes brotam, expelindo grandes tentáculo ou gavinhas de matéria vermelha que atingem uma área quadrada com 18m de lado.

No início de seus turnos, cada inimigo na área deve fazer um teste de agarrar contra os tentáculos, que possuem bônus +25. Se o inimigo falhar, é agarrado. Além das penalidades normais — não pode se mover, fica desprevenido e sofre -2 nas jogadas de ataque — um alvo agarrado por um tentáculo sofre 1 nível negativo por rodada.

Os tentáculos são imunes a qualquer forma de dano e permanecem ativos por 10 minutos. Uma vítima que consiga se afastar da área não será mais atacada pelos tentáculos.

Tortura

Nenhum herói Bondoso tortura um prisioneiro. Muitas vezes, aventureiros precisam interrogar um inimigo capturado, mas existem inúmeras outras maneiras de obter informações — desde perícias como Diplomacia e Enganação até magias como *detectar pensamentos*. Heróis muitas vezes ameaçam seus inimigos (com Intimidação ou mesmo *medo*), mas aqueles genuinamente Bondosos *nunca* irão torturar sem um sério risco ao seu caráter e até mesmo sua alma. No entanto, Crânio Negro (um vilão) tortura Ashlen. Orion “interroga” bárbaros corrompidos antes de matá-los, e é sugerido que usa de violência — mas não faz isso sem grande peso na consciência, emergindo da tenda com “expressão fúnebre” e abatido. Tortura é um dos atos mais Malignos que existem, e deve ficar reservado a vilões, exceto nas circunstâncias mais extremas. Qualquer personagem Bondoso ou mesmo Neutro que use tortura arrisca escorregar para uma tendência Maligna. E isso *certamente* ocorrerá com quem usar tortura como qualquer coisa além de um último recurso.

Para incluir essa prática macabra em seus jogos, use as regras a seguir.

O tipo mais básico de tortura resume-se a infligir dor contra uma vítima indefesa, para que revele ou faça algo contra sua vontade. Isso é feito com um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade da vítima. Cada hora de tortura oferece um bônus cumulativo de +2 ao torturador. Caso o torturador vença, a vítima revela uma informação (sempre começando pelas menos importantes ou comprometedoras). Cada hora de tortura causa 1d4 pontos de dano temporário de Constituição na vítima.

Torturadores mais astutos (e mais cruéis) vão além até mesmo dessa prática horrenda. Eles brincam com os sentimentos da vítima, fazem ferimentos especialmente inquietantes, criam jogos mentais e até mesmo fingem ser benevolentes. Em termos de jogo, um torturador experiente possuirá a perícia Ofício (torturador). Esta perícia não está listada como uma perícia comum de propósito, pois *não* se destina a personagens jogadores. Um vilão com este treinamento pode fazer dois testes a cada hora de tortura — um de Intimidação e um de Ofício (torturador), representando o uso de todas essas táticas — e escolher o melhor resultado entre ambos. A vítima ainda resiste com um único teste de Vontade. Além disso, torturadores treinados podem escolher causar apenas 1 ponto de dano temporário de Constituição por hora de tortura (sabem fazer a dor se prolongar) e impõem uma penalidade cumulativa de -1 nos testes de Vontade de suas vítimas para cada dia que elas passam em cativeiro.

Além disso, torturadores treinados fingem ser amigos da vítima, mesmo após causar-lhe tanto sofrimento. Dizem que são obrigados a fazer aquilo, pedem com delicadeza que o prisioneiro conte o que sabe. Abalada, a vítima às vezes acredita no torturador, por mais absurdo que isso pareça. Ou então o torturador afirma que a família ou amigos da vítima estão presos na sala ao lado, e sofrerão em seu lugar. Em termos de re-

gras, após o primeiro dia, o torturador pode substituir seu teste de Intimidação por um teste de Diplomacia ou Enganação. Esses testes não são resistidos com testes de Vontade, mas com a perícia Intuição. Contudo, a vítima deve escolher qual teste fazer (Vontade ou Intuição) *antes* que o torturador revele qual tática irá usar. Caso escolha o teste errado, a vítima falha automaticamente. Parte da tortura envolve confundir e subjugar a vítima, não apenas machucá-la fisicamente.

Apenas grupos muito maduros devem sequer pensar em incluir esse tipo de situações em seus jogos. E, mais uma vez, lembre-se: as táticas realmente cruéis e manipuladoras são usadas apenas por Crânio Negro nas páginas do romance. Orion, mesmo sendo rígido e implacável, nunca emprega tamanha brutalidade.

Sambúrdia, Capital de Sambúrdia

A capital de Sambúrdia tem o mesmo nome do reino. Como capital de uma nação rica, a cidade é majestosa. Suas ruas e construções são limpas e estão sempre em ótimo estado. Vários prédios são novos ou foram reformados há pouco tempo, para acomodar um andar a mais ou algumas salas nos fundos.

A capital é dividida em duas partes: a cidade velha e a cidade nova. A parte mais antiga data de sua fundação, com prédios menores e mais modestos, rodeando o Fortim Sambur, local de reunião do Conselho do reino e sede do governo. Existem grandes praças destinadas a feiras e a comerciantes com suas caravanas. Essas praças são seguras, bem patrulhadas e vigiadas por oficiais treinados para resolver quaisquer problemas. A mais tradicional é a Praça do Venha-Ver, na parte velha da cidade, onde os primeiros mercadores e fazendeiros faziam seus negócios.

À medida que a cidade foi enriquecendo, mais pessoas vieram, e os antigos moradores quiseram melhorar suas moradias. Pouco menos de um século depois da fundação da capital, o Conselho teve de estabelecer regras para que a cidade não crescesse desenfreadamente com os recém-chegados. A parte antiga foi restaurada e mantida, enquanto outros prédios foram construídos. A sede da guarda mudou-se para um quartel próprio, e foram erguidos a Biblioteca Sambur, o Grande Templo da Justiça e outros marcos importantes. Uma das mais recentes construções de destaque é o Salão dos Mistérios, um local de culto a Wynna, a Deusa da Magia. Seus clérigos parecem dispostos a ensinar magia a qualquer um, o que vem causando preocupações ao regente Beldrad (que também acumula o cargo de prefeito).

Esmagador Coletivo

ND 15

Produzidos pelos “artistas” lefeu, estes horrores são fabricados com humanoides vivos, fundidos em uma única e agnizante forma.

A criatura lembra um gigante brutal, feito de matéria verde, de onde emergem incontáveis cabeças, braços e pernas. A cabeça não tem feições próprias. Um coro constante de gemidos acompanha o esmagador, e seus passos retumbantes deixam horrendas marcas de sangue.

Em combate, um esmagador coletivo golpeia com as enormes mãos sem dedos. Apesar da força de seus golpes, sua técnica mais comum é agarrar e prender a vítima, enquanto as cabeças e mãos em sua superfície mordem e arranham. Caso consiga manter uma vítima segura em seu abraço por tempo suficiente, o esmagador consegue absorvê-la, reunindo mais corpo à sua forma pavorosa.

Essas monstruosidades podem ser vistas dentro ou fora de casas de Tormenta. Às vezes são empregadas nas legiões dos lobos ou enviadas para espalhar destruição pelo mundo exterior. Raros servos da Tormenta também recebem um esmagador como "ajudante", como recompensa por bons serviços.

Construto 30, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +15, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 190.

Resistências: Fort +15, Ref +14, Von +15, redução de dano 10/adamante, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +34 (4d6+29) ou 2 pancadas +30 (4d6+29).

Habilidades: For 39, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Absorver: se um esmagador coletivo mantiver uma criatura Média ou menor agarrada por três rodadas consecutivas, poderá, na terceira rodada, usar uma ação padrão para absorvê-la. Uma criatura absorvida morre imediatamente. O esmagador coletivo recebe 10 pontos de vida temporários sempre que absorve uma criatura.

Agarrar Aprimorado: se o esmagador coletivo acerta um ataque de pancada, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +42).

Arranhar: uma criatura agarrada pelo esmagador coletivo é atacada pelas cabeças e mãos que compõem o monstro, e automaticamente sofre 1d12+15 pontos de dano de corte por rodada.

Forma Horrenda: devido à forma assustadora do esmagador coletivo, e às lamúrias dos corpos que o compõem, toda criatura a até 18m deve fazer um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, fica apavorada por um minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.



Rufus Domat

"Eu quero ficar aqui."

Assim como outros membros do Esquadrão do Inferno, Rufus sofreu um destino pior que a morte: está preso na torre de Andaluzia, ainda em seu ciclo incessante de inchar e desinchar, expelindo pequenas criaturas lefeu. Ao ser encontrado por Ashlen, Rufus mal lembra um ser humano. Quando não está inflado pelo acúmulo de coisas insetoides em seu interior, é uma figura esquelética, com órbitas fundas, camadas e camadas de pele frouxa e crostas de sujeira. Mesmo inchado, parece magro: o crânio surge sob a pele retesada, os ossos não conseguem sustentar o volume horrendo.

Rufus está em um estágio ainda pior de corrupção. Não expele apenas enxames, mas simbioses. Também está completamente louco: deseja permanecer prisioneiro e tenta lutar contra Ashlen quando ele vai libertá-lo. Contudo, mal tem força para mexer os braços e balbuciar protestos, e é facilmente levado.

Wayne Bogart

"E sabe qual é a melhor coisa das armas de fogo? — disse Wayne Bogart, em sua fala mansa de lobo preguiçoso. — É que com elas, qualquer pé-rapado pode começar uma bela briga."

Wayne Bogart, como pode-se adivinhar na narrativa de *O crânio e o corvo*, é um avatar de Keenn, o Deus da Guerra. Avatares são personificações que os deuses usam para caminhar no mundo material — muito poderosos, mas com apenas uma fração do poder do deus. Alguns são simplesmente versões materiais de um deus, outros contam com conhecimento limitado, sendo "versões menores" da consciência divina. Avatares podem ser mortos, sem que isso afete permanentemente a divindade.

Os avatares mais conhecidos de Keenn são figuras tradicionais, como grandes guerreiros de armadura ou elfos arqueiros. Bogart é um avatar quase desconhecido, mais exótico e sutil: um pistoleiro alto, malandro, de fala mansa, que vaga pelas planícies e ermos com suas armas de pólvora. Poucos sabem disso, mas Keenn incentivou a invenção dessas armas: como o próprio Wayne diz, são ferramentas com enorme potencial destrutivo, capazes de colocar nas mãos de um mero plebeu um poder letal que rivaliza com o de guerreiros e magos. Em suma, são uma ótima forma de gerar conflitos, emprestando coragem artificial a quem não lutaria normalmente.

Wayne Bogart auxilia sutilmente clérigos de Keenn e aventureiros envolvidos em missões interessantes para a divindade, sempre de forma casual: deixa escapar uma informação aqui, remove um obstáculo ali... Nunca há provas incontestáveis de intervenção divina, mas tudo conspira convenientemente para o sucesso (ou fracasso) dos mortais escolhidos. Mas Wayne Bogart sempre cobra algo por seu auxílio: remove um olho ou mão do devoto, rouba-lhe um item mágico, mata um amigo ou familiar... Isso é uma espécie de teste. Se o mortal for forte o bastante para perseverar com a desvantagem, tudo continua como previsto. Caso acovarde-se e não prossiga sem condições

ideais, todo o auxílio é retirado. Quando não tem missões específicas, Wayne Bogart semeia a luta entre quaisquer pessoas que encontra, ou apenas mata por diversão.

Annvillia

Ao contrário do que os ingênuos pensam, o Reinado não é totalmente civilizado. Embora existam grandes metrópoles e política bastante ativa, há enormes áreas que não são patrulhadas ou mesmo mapeadas. Existem incontáveis aldeias perdidas pelo mundo, onde monstros e vilões vivem com impunidade, mesmo em um reino com leis rígidas. Eis por que aventureiros são sempre necessários. E, embora cada reino seja identificado por algumas características mais marcantes (recebendo até mesmo uma alcunha), nem todas as cidades seguem esse padrão. Em regiões de fronteira, tudo isso fica bem aparente: entre a lei de um reino e de outro, numa espécie de terra de ninguém, muitas aldeias fronteiriças vivem em anarquia, intracadas pela civilização das nações de qualquer lado.

Annvillia é um dos maiores exemplos.

Situada em Yuden, perto da fronteira com Bielefeld, esta cidade com cerca de oitocentos habitantes beneficia-se de sua localização para descartar quase todas as leis. Criminosos e desertores de Bielefeld encontram em Annvillia um lar sem todas as normas e códigos de honra de seu país (e as autoridades de Bielefeld não podem alcançá-los na aldeia). Já os indesejados de Yuden veem lá uma terra menos rígida, sem tanto apego aos costumes yudenianos. Annvillia reúne o pior dos dois reinos.

A aldeia é formada basicamente por construções de madeira — desde residências propriamente ditas até casebres despoltráveis. Também há muitas tendas e barracas, pertencentes a moradores que "estão só de passagem" há vários anos, ou que vão construir uma casa de verdade "ano que vem". Há um salão dos guerreiros, como em quase todas as aldeias no interior de Yuden — mas, tão perto de Bielefeld, este costume tem pouco significado. O salão não é muito grande, tem apenas um escudo adornando seu exterior e admite a entrada dos amigos do chefe, mesmo que não sejam guerreiros. O maior prédio de Annvillia é a taverna *Colina Verde* (um nome inaceitável para uma legítima taverna yudeniana), grande centro de prostituição que abriga a maioria da população feminina. As pessoas não são agressivas, rígidas ou marciais, nem andam armadas. Pelo contrário: há um clima de permissividade, e todos preferem beber cerveja a lutar. O clérigo de Keenn mal sabe reme. Também não há preocupação com prosperidade: ninguém trabalha muito, os animais são magros, as ruas são barrentas. A pobreza impera, junto com a preguiça.

Annvillia nunca foi um exemplo de militarismo, mas tornou-se quando foi dominada pelo assim chamado chefe Ulaí. Ulaí transformou o lugar em um verdadeiro antro, subornando soldados, abrigando fugitivos e fornecendo diversão para criminosos. Um oficial yudeniano realmente fiel e patriota nunca deixaria algo assim passar, nunca seria adoçado com propina. Mas Ulaí aposta que os oficiais desse tipo estão mais preocupados com patrulhar as fronteiras perigosas e guarnecer as cidades im-

portantes. Sabe que o Reinado não é totalmente civilizado, os mapas não registram todas as cidades e nem mesmo em Yuden é possível vigiar cada metro quadrado.

Após a passagem de Vanessa, tudo muda em Annvillia. Ela denuncia os costumes da aldeia, e o governo de Yuden passa a prestar atenção. Contudo, os escroques sempre acham um lugar onde se reunir — depois da “reforma” de Annvillia, duas ou três cidades tão ou mais decadentes devem ser fundadas na fronteira.

Thelgarad

“Sou yudeniano?”

Thelgarad sempre foi como todo yudeniano deve ser: grande, forte e beligerante. Contudo, era filho de um tram-biqueiro que abandonara o exército para se dedicar ao lucro, e isso acabou determinando seu futuro. O pai de Thelgarad, Rhaeldred, envolveu-se com um homem chamado Frederic Illsian, nativo de Ahlen. Ambos desviavam armas de ótima qualidade do exército de Yuden e vendiam-nas no mercado negro (comprando armas inferiores e entregando-as ao exército em seu lugar). Faziam parte de um bando extenso, mas certa vez resolveram tentar um golpe supremo, capaz de deixá-los ricos. Um enorme carregamento de armas, que os dois iriam tomar sozinhos, sem a participação dos demais. Foram descobertos e caçados. Quando Rhaeldred foi encurralado num esconderijo, morreu junto com sua esposa. Mas Thelgarad, seu filho, matou vários soldados antes de ser capturado.

Isso garantiu a fuga de Frederic Illsian.

Thelgarad foi parar na Fortaleza Hardof, sendo torturado por anos a fio. Mas, quando Frederic quis largar a vida de fugitivo e tomar para si uma aldeia, soube que precisaria da ajuda do filho do antigo amigo. Assim, arranhou a fuga de Thelgarad — segundo ele mesmo, negociando com demônios que habitam a prisão. O jovem já não era o mesmo: as torturas inimagináveis haviam transformado-o em algo menos que um humano.

Manipulado por Frederic (que agora adotara um nome yudeniano, Ulaf), Thelgarad serve como seu campeão na aldeia fronteira de Annvillia. Seu maior desejo é ser um “yudeniano verdadeiro” — lutar, ser guerreiro, deixar de lado as tramoias e enganações. Contudo, sob o comando de “Ulaf”, isso é quase impossível. Thelgarad é um homem amargurado, carregando dentro de si uma raiva borbulhante que parece prestes a emergir. Tem metade do corpo horrivelmente queimada e deformada, e vive em dores constantes. É alto e muito forte, mas raramente tem oportunidade de fazer uso dessa força.

Thelgarad: humano meio morto-vivo, Guerreiro 13, N; ND 15; Médio, desl. 9m; PV 184; CA 22 (+6 nível, +2 Des, +4 armadura); corpo-a-corpo: machado de batalha de adamantite obra-prima +24 (2d6+26, x3); hab. aparência inquietante, sadismo, imunidade a frio, redução de dano 10/mágica, saúde inversa; Fort +14, Ref +10, Von +8; For 28, Des 15, Con —, Int 9, Sab 11, Car 9.

Perícias & Talentos: Atletismo +25, Iniciativa +18, Intimidação +15, Percepção +6; Agarrar Aprimorado, Ataque Desar-

mado Aprimorado, Ataque Poderoso, Corrida, Empunhadura Poderosa, Especialização em Arma (machado de batalha), Foco em Arma (machado de batalha), Golpe com Duas Mãos, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Tolerância, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vitalidade x2.

Equipamento: amuleto da resistência +2, brunea, machado de batalha de adamantite obra-prima.

Durante a luta contra Vanessa, Thelgarad usa a viga de uma casa como arma. Isto pode ser considerado um tacape Enorme (bônus de ataque +20, dano 3d8+24).

Meio Morto-Vivo (Modelo)

Após os anos de tortura mundana e sobrenatural na Fortaleza Hardof, Thelgarad tornou-se algo além — ou aquém — de humano. Não estava apenas ferido e mutilado para sempre: sua própria essência havia se transformado. Não era (pelo menos ainda) um morto-vivo verdadeiro, mas também já não era um homem completo.

Thelgarad tornou-se um meio morto-vivo, um raro tipo de criatura que está apenas um passo afastada do mundo dos vivos. Enquanto um morto-vivo normal está entre a vida e a morte, um meio morto-vivo está entre a vida e esse estado intermediário.

Meio mortos-vivos apresentam alguma deformidade horrenda e muito evidente em grande parte de seus corpos. Alguns, como Thelgarad, têm metade do corpo queimada e descarnada. Outros não têm pele ou músculos na cabeça, apenas um crânio pavoroso e globos oculares esbugalhados. Outros mostram uma espécie de rombo no peito. Invariavelmente esses são “ferimentos” que matariam qualquer pessoa — portanto, fica evidente sua origem sobrenatural.

Um meio morto-vivo mantém sua autonomia, tendência e personalidade. Comporta-se como uma pessoa em todos os aspectos, embora muitas vezes seja rejeitado pela sociedade normal. Apenas eventos muito traumáticos, em geral causados por demônios ou outros mortos-vivos, podem transformar alguém em um desses seres. Assim, as memórias de sofrimento também afetam o meio morto-vivo, tornando-o amargurado e furioso. Ainda mais inquietante é saber que existem animais e mesmo monstros meio mortos-vivos. Tendo sofrido torturas e humilhações nas mãos de “cientistas” ou meros sádicos, essas criaturas tornam-se versões ainda mais agressivas de si mesmas.

Criando um Meio Morto-Vivo

Para aplicar o modelo meio morto-vivo, escolha um animal, humanoide ou monstro e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

Tipo: permanece o mesmo.

Pontos de Vida: recebe 6 PV adicionais por nível.

Resistências: adquire imunidade a frio, redução de dano 10/mágica e +4 em Fortitude.

Ataques: adquire um ataque de pancada que causa 1d6 pontos de dano de esmagamento (para uma criatura Média).

Habilidades: Força +4, Constituição nula.

Aparência Inquietante: quase ninguém está preparado para lidar com o meio morto-vivo. Aqueles que esperam uma criatura das trevas deparam-se com um ser vivo, e aqueles que abordam-no como uma pessoa veem apenas um desmorto. A CD para testes de perícias baseadas em Carisma contra o meio morto-vivo (e para resistir às perícias baseadas em Carisma do meio morto-vivo) aumenta em +5.

Sadismo: atormentado pelos eventos que levaram a sua transformação, o meio morto-vivo fica mais forte à medida que causa dor. Sempre que causar dano físico a criaturas vivas, ele recupera um valor de PV igual à metade do dano que causou.

Saúde Inversa: apesar de não ser um morto-vivo verdadeiro, o meio morto-vivo já não se beneficia mais de magias de cura e efeitos similares. Essas magias causam dano contra ele, ao invés de curá-lo. Contudo, magias de energia negativa (como *infligir ferimentos leves*) não recuperam seus PV — simplesmente não têm efeito.

Nível de Desafio: +2.



A Fortaleza Hardof

O sistema ditatorial e opressor de Yuden resulta em muitos inimigos ou descontentes. Quando há um julgamento, nem sempre o resultado é a morte do acusado. Algumas vezes ele é condenado a cumprir pena em Hardof.

A Fortaleza Hardof é considerada a pior prisão do Reinado. Foi construída para ser inexpugnável, mas não contra invasores externos. Suas defesas e muralhas são feitas para conter fugas — e muitos afirmam que invasores são, na verdade, *bem-vindos*, pois tornam-se novas vítimas para os terríveis carcereiros do local. A propaganda yudeniana afirma que nunca ocorreu uma fuga de Hardof, mas isso é mentira. Embora sejam raríssimas, fugas já existiram (não mais de duas ou três, em toda a história da prisão). Contudo, nem sempre o fugitivo tem a mesma aparência de antes...

Em geral, considera-se que uma pena em Hardof é pior que a morte. Isso porque os oficiais que construíram-na fizeram pactos com demônios e monstros, que atuam como carcereiros e torturadores. Existem alas em Hardof que lembram prisões comuns, embora muito seguras: têm celas trancadas, vigiadas por guardas atentos. Outras abrigam monstros terríveis, que devoram quaisquer prisioneiros em tentativa de fuga (e às vezes alguns guardas...). Pelo menos uma ala é habitada por criaturas sobrenaturais, que deleitam-se com a tortura de corpos e almas. Os oficiais humanos não costumam chegar muito perto dessa ala, e todos temem os seres malignos e imprevisíveis.

O maior risco para a fortaleza é que algum prisioneiro escape *antes* de passar pelas torturas demoníacas. Caso isso ocorra, a recaptura do fugitivo será uma grande prioridade para os oficiais — afinal, terá sido alguém que realmente venceu Hardof.

Príncipe Mitkov Yudennach III

"Não sou casado, portanto não sou rei."

Mitkov Yudennach mudou muito desde sua aparição em *O inimigo do mundo*. Antes um rapaz ambicioso e arrogante, tornou-se um homem respeitado, temido e amado por seu povo — embora ainda ambicioso e arrogante. Mantém uma política de propaganda oficial e seleção de informações muito eficiente: graças a um verdadeiro pelotão de bardos leais à coroa, todas as notícias que envolvem o reino e o regente são alteradas para garantir apoio popular. Comanda Yuden com leis duras e rígidas, apoiadas por seus

súditos. É um estrategista hábil e um político astuto, e tem como principal objetivo a coroa do Reinado, substituindo o Rei-Imperador Thormy.

Contudo, Mitkov ainda é chamado de príncipe, mesmo após a morte de seu pai e sua ascensão como regente. Segundo a tradição yudeniana, um governante só pode ter o título de rei após casar-se. Mitkov poderia escolher qualquer alta nobre de Yuden e reinos aliados, mas quer que seu casamento seja mais um triunfo, elevando-o como uma verdadeira manobra de guerra. Há algum tempo, o Rei-Imperador prometeu sua filha a Mitkov, numa tentativa de diminuir a tensão política. Esse casamento seria a consumação de todos os seus planos: ele iria se tornar o herdeiro da coroa de Deheon. Contudo, a princesa fugiu antes da cerimônia. Embora os yudenianos continuem apoiando seu regente (condenam apenas a "princesa volúvel"), Mitkov sofreu uma humilhação pessoal, e sua raiva só aumentou.

Hoje em dia, o Príncipe Mitkov Yudennach é uma pedra no sapato de Deheon e de todos aqueles que amam a paz no Reinado. Usa o poderio militar de Yuden como uma ameaça e uma ferramenta de barganha, sugerindo que pode fortalecer o Exército do Reinado e até mesmo vencer a Aliança Negra. Contudo, caso suas "ofertas" fossem aceitas, o continente estaria nas mãos de um tirano...

Darien

"Bolas de Khalmyr, você é o escudeiro de sir Orion!"

Após ser libertado da masmorra por Orion e transformado em seu escudeiro (uma punição talvez pior do que alguns meses numa cela...), Darien passou por muitas experiências. Além de assistir ao torneio e interagir com cavaleiros, começou a aprender disciplina e o valor da lealdade, além de técnicas de luta. Quando se encontra com os outros escudeiros para ouvir histórias sobre o general, Darien já não é mais um mero bandedeiro juvenil: é um guerreiro. Está no início de um caminho que vai levá-lo mais longe do que jamais sonhou.

Mas continua adorando beber hidromel e contar vantagem.

Darien, escudeiro: humano, Ladino 2/Swashbuckler 1/Guerreiro 3, N; ND 6; Médio, desl. 9m; PV 46; CA 20 (+3 nível, +3 Des, +3 autoconfiança, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: espada longa +8 (1d8+6, 19-20); à distância: adaga +8 (1d4+6, 19-20); hab. ataque furtivo +1d6, autoconfiança, encontrar armadilhas, evasão, rolamento defensivo; Fort +5, Ref +10, Von +2; For 16, Des 17, Con 14, Int 13, Sab 9, Car 16.

Perícias & Talentos: Acrobacia +12, Adestrar Animais +12, Atletismo +12, Cavalgar +12, Enganação +12, Furtividade +12, Iniciativa +12, Intimidação +12, Ladinagem +12, Obter Informação +12, Percepção +8, Sobrevivência +8; Combate Montado, Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Tolerância, Usar Armaduras (médias), Usar Armaduras (pesadas).

Equipamento: adaga, espada longa.

O Acordo entre Bielefeld e Wynlla

Wynlla, o Reino da Magia, tem acesso a rituais arcanos desconhecidos na maior parte do mundo. Enquanto magos poderosos são capazes de façanhas quase divinas, vários magos trabalhando juntos, com os segredos de Wynlla, podem alterar a própria face de Arton.

Em *O crânio e o corvo*, o ritual "contratado" por Bielefeld transportou dezenas de milhares de soldados (além de seus equipamentos) por uma distância muito grande, atravessando boa parte do continente. Outros rituais possíveis seriam coisas como criar uma fortaleza em outro Plano de existência, congelar o tempo em uma aldeia ou proteger uma pessoa contra todos os efeitos negativos (mágicos e mundanos) durante um ou dois meses. Use como parâmetro o ritual visto no romance: um tipo de *teletransporte* multiplicado por dezenas de milhares.

Em geral, essa escala de poder não deve chegar às mãos de personagens jogadores — por isso, não há regras específicas para seu uso. Um ritual desse tipo depende de *muitos* magos (pelo menos vinte ou trinta) com conhecimento específico trabalhando juntos por dias ou semanas. O custo envolvido é alto demais até mesmo para aventureiros de nível elevado — Bielefeld raspou seus cofres, aumentou impostos e contraiu dívidas para ser capaz de pagar. As vidas de quase todos os habitantes foram afetadas (cavaleiros não tiveram apoio da coroa, nobres foram "incentivados" a contribuir com o esforço, aldeões sofreram dificuldades). É difícil calcular o custo exato, mas está na casa de *milhões* de Tibares de ouro. Não seria suficiente vender um castelo para pagar por um ritual como este. Se vários nobres juntassem seus recursos e vendessem todas as suas propriedades, talvez conseguissem reunir dinheiro suficiente.

Além disso, esse tipo de ritual é sempre um assunto político. O governo de Wynlla vigia de perto qualquer magia tão poderosa, e é proibido realizar rituais desse tipo sem autorização expressa. No caso de Bielefeld, foram os próprios magos do Estado que lançaram a magia! As motivações e implicações de qualquer ritual serão pesadas com cuidado antes que um acordo seja feito. E sempre há contratos para garantir os termos. Em suma, obter um ritual desse porte de Wynlla é tão difícil quanto obter o apoio do exército inteiro de um reino qualquer.

Se um ritual como este for utilizado em campanha, sempre será como um elemento de trama, não um poder a mais nas mãos dos aventureiros. Se por alguma razão o Conselho do reino sentir-se inclinado a negociar com indivíduos independentes, pode cobrar coisas como missões suicidas (digamos, uma incursão em uma dimensão demoníaca) ou um artefato poderoso. É mais apropriado que os personagens jogadores atuem como enviados e diplomatas de seus próprios reinos, negociando um preço que, embora altíssimo, seja justo.

Por outro lado, um ritual será uma imensa vantagem, e *sempre* deve funcionar uma vez que o preço seja pago. Seu efeito será algo, no mínimo, tão decisivo quanto mover um exército através do continente.

Nova Ghondriann

O "Novo Lar"

Embora carregue o nome da antiga nação que teria começado a Grande Batalha, não há descendentes dos nobres do velho continente na corte de Nova Ghondriann. O reino foi fundado por antigos servos e camponeses de Ghondriann, interessados em reerguer o nome da nação que tinham como pátria.

Embora o regente não tenha mostrado a ambição e intollerância do antigo rei de Ghondriann, há uma desconfiança generalizada a esse respeito dentro do Reinado e o medo de que, cedo ou tarde, Nova Ghondriann acabe seguindo os passos de sua antecessora. As medidas para facilitar a migração de fazendeiros de Trebuck — fugitivos da Tormenta — para lá foram vistas como uma das primeiras providências nesse sentido. Cauteloso, o regente Wyr Thorngrip afirma que a medida teve por intenção nada mais do que "ajudar o valoroso povo de Trebuck". Se o discurso é falso ou sincero, ninguém sabe dizer. O fato é que aqueles que optaram pela migração têm encontrado condições bem propícias nas novas terras. Aparentemente, para apagar a má impressão deixada por sua suposta boa ação, Wyr enviou uma boa quantidade de tropas para se juntar ao Exército do Reinado que se fixou em Trebuck.

Há quem diga que, por algum motivo desconhecido, os nativos deste reino são estéreis — e os refugiados de Trebuck serviriam para aumentar a população. Outros comentam que existe uma razão secreta para a redução na população do reino, uma razão escondida pelo regente e o Conselho.

Características: florestas a oeste, planícies a leste e sul.

Clima: temperado.

Cidades de destaque: Yukadar (capital), Crisandir, Norba, Marord.

População: humanos (92%), halflings (3%), outros (5%).

Divindades principais: Khalmyr, Lena.

Regente: Wyr Thorngrip.

Namalkah

O Reino dos Cavalos

Namalkah é conhecido em todo o Reinado pela qualidade de suas montarias — as mais fortes, rápidas e saudáveis de Arton. O cavalo é um animal sagrado no reino, sua vida é tão valiosa quanto a de um ser humano. Toda a cultura local é equestre. Namalkah é um dos poucos países do Reinado que têm como divindade principal um deus menor: Hippión, o Deus dos Cavalos.

O talento dos cavaleiros e amazonas namalkahnianos também é notório. Cada criança ganha sua primeira montaria aos seis anos de idade, e jamais deixa de praticar. Uma lenda local diz que, no mesmo momento em que nasce um futuro rei de Namalkah, nasce também um cavalo-rei — uma montaria extraordinária, que irá acompanhar o monarca por toda a vida.

Um cavalo-rei só morre quando o rei de Namalkah perece. Há generais humanos e, da mesma forma, também generais entre os cavalos.

Essa ligação pode transmitir a impressão de que nativos desse reino são rústicos. De fato, os namalkahnianos descendem de tribos bárbaras e têm uma forte ligação com a natureza, mas também são pessoas sofisticadas. O reino apresenta grandes cidades, com castelos e palácios, embora também tenha grandes extensões de terreno amplo e vazio, castigado pelo vento.

Características: planícies, campos e pradarias entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: subtropical

Cidades de destaque: Palthar (capital), Yron, Mínuia, Suth-Eleghar.

População: humanos (90%), halflings (5%), elfos (1%), outros (4%).

Divindades principais: Hippión (deus menor), Khalmyr, Allihanna.

Regente: Borandir Silloherom.

Contra a Tormenta

Atravessando o portal de Andaluzia, Ashlen penetra na torre da bruxa, para resgatar Rufus. Quase fica paralisado de medo devido às memórias que a torre traz, mas prossegue. É envolvido por ilusões de seu antigo grupo, que tentam convencê-lo de que ainda está no passado, mas consegue notar a falsidade. Repetindo o ato de decepar o próprio pé no mundo ilusório, liberta-se. Abre a gaiola de Rufus e arrasta-o para fora — sob protestos, porque o mago em frangalhos quer permanecer preso.

Trebane chega a **Valkaria**, capital do Reinado e do reino de **Deheon**, em busca de Zara. Tenta pedir ajuda a Arkam Braço Metálico, líder do Protetorado do Reino, mas seu pedido é rejeitado. Então tenta ir até o Palácio Imperial, mas é barrado e expulso. Decide resolver a situação pela força bruta: vai até uma taverna de criminosos e ameaça bater em todos caso ninguém forneça alguma informação sobre a garota. Um cliente da taverna revela saber algo e leva-o até Paollus, o líder de uma **irmandade** da capital. Paollus diz que pode ajudá-lo a chegar até Zara, por um preço a ser cobrado no futuro. Trebane concorda.

Zara está presa nos calabouços da **Arena Imperial**. Fala com Viktor Lysande, irmão da falecida senhora de Zara e representante da **Família Lysande**. Zara será executada publicamente na Arena — algo muito raro, que foi arranjado a muito custo. Zara ameaçou o bom nome dos Lysande ao usá-lo para defender Ashlen durante o julgamento, e deve ser transformada em um exemplo para todos que sugerem que os Lysande não são cidadãos de bem. Vestida em um traje provocante, Zara é levada para as feras da Arena, sob os urros do público.

Contudo, antes que ela seja atacada, um leão da Arena transforma-se em Trebane — o centauro galopa e tira-a do prédio, sendo perseguido pela milícia de Valkaria. Durante a fuga,

Trebane mata milicianos, tornando-se um alvo ainda maior. Os dois escondem-se em uma casa. Trebane então conta a Zara sobre como foi ajudado por Orion no reino de **Hongari** (após o cavaleiro ter passado pela cidade de **Sempre-Verde**), sobre a profecia falando do **rei dos centauros** e sobre como renasceu no **valcão** chamado **Olho de Thyatis**. Enquanto isso, a milícia cerca-os. Trebane decide sair, sacrificando-se para permitir a fuga de Zara. Ela recebe um golpe de espada no braço, que quase decepa sua mão. Enquanto Trebane morre sob as lâminas da milícia, Zara é abordada pela Malabarista. Ela já não é "perfeita demais", e agora pode começar seu treinamento na Guilda sem Nome.

Em Namalkah, Ingram e Nash viajam com os tropeiros e **ginetes** liderados pelo tio do Doutor. Ainda estão na pista do Cavaleiro Risonho, mas Xavier Nash não sabe nada a seu respeito. Contudo, já ouviu falar de Bandido — para ele, "cria de Nimb" e "um cavalo ruim como uma cascavel". Xavier conta a Ingram as origens de Zebediah Nash, sua juventude em Namalkah e a razão pela qual abandonou o reino. O médico e o anão passam dias com os tropeiros, até que Xavier Nash conta tudo que sabe sobre acontecimentos estranhos, que sugerem interferência do Deus do Caos, numa região próxima. Zebediah parece satisfeito em tratar dos animais por mais algum tempo, e Xavier não permite que os dois saiam apressados, pedindo que Ingram conte sua história — pois julga que o Cavaleiro Risonho os está provocando, atraindo-os para uma armadilha.

O anão narra suas origens, seu envolvimento com a **sú-cubo** chamada Nadia, o **culto de Tenebra em Doherimm**, sua luta contra os **vampiros** (na qual usou uma **arma extremamente destrutiva**, criada por ele mesmo) e sua dívida com Orion. Então Ingram e Nash partem para a **Pista do Unicórnio Negro**, onde há evidências de envolvimento do Caos. Também conseguem o apoio de Xavier Nash, seus tropeiros e guerreiros de Namalkah na batalha contra Crânio Negro.

Ingram e Nash chegam à aldeia de **Izzileria**, perto da Pista do Unicórnio Negro. O lugar está sob influência do Caos — a realidade parece se distorcer, com pedra transformando-se em vidro, animais falando, crianças com dois rostos no peito. Falam com Santhell, um cavalo inteligente, com minhocas no lugar dos pelos, senhor do local. Ele já ouviu falar do Cavaleiro Risonho. Na Pista do Unicórnio Negro, são atacados por efeitos caóticos, sofrem inúmeras mutações bizarras antes de voltar ao normal. Mas enfim encontram o Cavaleiro Risonho. Ele zomba de Orion Drake — que, segundo ele, desgraça as vidas dos outros e a sua própria. Ingram dispara seu rifle, mas a bala para no ar, a poucos centímetros do cano. O Cavaleiro Risonho diz que seus atos são aleatórios, caóticos, sem propósito, mas a destruição da família Drake tinha finalidade: desestabilizar a nobreza, arrasar a tradição. O pai de Orion afirma que até mesmo o nascimento tardio de Vallen Drake foi obra sua, de alguma forma. A tortura de Orion Drake é motivada pelo ódio.

Então Ingram e Nash são atacados pelo Cavaleiro Risonho, pelo próprio **Unicórnio Negro** e por **Dee**, o sumo-sacerdote de Nimb, montado no **Hipogrifo**. São espancados, mas suas vidas são poupadas. O Cavaleiro Risonho deixa-lhes com um recado para Orion: "*Tudo que ele tem, eu posso tirar*".

Crânio Negro, frustrado pela fuga de Ashlen e a perda de Artorius, é tomado pela fúria e tenta traçar um novo plano. Decide atravessar a **Pondsmânia** e exige conhecimento sobre as **fadas**, os principais habitantes do reino. A Rainha das Fadas, **Thantalla-Dhaedelin**, é avisada sobre a chegada do exército, em sua capital, **Linnanthas-Shaed**. Orion Drake enviou-lhe uma mensagem, pedindo que capturasse o caçador de recompensas. Mesmo sem levar a sério o perigo, a Rainha decide enfrentar a Tormenta. Reúne forças com sua contraparte sombria, recruta o auxílio de seu marido, o líder da **Caçada Selvagem**, e um imenso combate ocorre. A luta é difícil para ambos os lados, mas Crânio Negro usa as próprias idiossincrasias de Thantalla Dhaedelin (e as estranhas leis das fadas) contra ela mesma. Num jogo de xadrez, convence a Rainha de que é o vencedor. Irritada, ela ordena que ele se vá.

O exército corrompido atravessa a Pondsmânia, mas Crânio Negro perdeu cinco mil guerreiros e atrasou-se muito, pois o tempo corre de modo diferente no reino das fadas. O exército de Bielefeld já está em Trebuck, e agora ele terá de enfrentá-lo.

O exército de Bielefeld chega a Trebuck e encontra o Exército do Reinado em frangalhos. Ingram e Nash chegam, reunindo-se com Orion, trazendo consigo os homens de Namalkah. Orion conhece Anatole Zargo, atual general do Exército do Reinado, e nota que sua liderança não é boa o suficiente. O próprio Orion terá de tomar o controle, e faz isso desafiando o general a um **duelo**. Como seguidor de Keenn, Zargo não recusa — mas Orion não luta realmente, apenas provoca a desistência do outro, fazendo com que ele admita que não está à altura de enfrentar Crânio Negro. Humilhado, Anatole Zargo parte. Orion não desejava a grandeza, nunca quis exibir-se ou ascender acima dos demais, mas foi forçado a isso pelas circunstâncias. Agora é o general do Exército do Reinado.

Orion faz um discurso para os homens, exigindo que esqueçam seus reinos e suas origens. Agora todos são apenas artonianos, sem diferenças entre si.

Enquanto Orion traça estratégias para enfrentar o exército corrompido, os remanescentes de Bielefeld chegam, liderados por Alenn Toren e Bernard Branalon, trazendo as notícias da queda de Norm e a corrupção dos jovens cavaleiros. Vallen Drake está em segurança, mas muitos outros morreram. Orion nota que Darien ocultou o que sabia sobre a corrupção de Vincent, e acusa o rapaz. Ordena que Darien fique na linha de frente, para morrer no primeiro choque com o inimigo.

Vincent lidera seus cavaleiros até o exército da Tormenta. Crânio Negro ordena que ele apenas abra um caminho até a área de Tormenta de Trebuck. O exército de Yuden chega por trás, flanqueando o exército de Crânio Negro, inesperadamente.

Antes de tudo isso, Vanessa consegue enfim cumprir a missão sagrada que lhe havia sido designada por Keenn. Convence Shivara Sharpblade a casar-se com Mitkov Yudennach — dessa forma, o Exército do Reinado contará com o poderio militar de Yuden. Mas o preço é imenso, já que isso significa apoio ao tirano. Mitkov está satisfeito com o arranjo. Vanessa celebra a **cerimônia**, e as coroas de Trebuck e Yuden se unem.

Quando as tropas de Yuden chegam, Vanessa vai até o Exército do Reinado e reencontra Orion.

Crânio Negro envia uma mensagem a Orion, dizendo que não deseja enfrentá-lo. Mas Orion deseja — Crânio Negro é um vilão, é um servo da Tormenta, e deve ser punido.

Os exércitos se chocam, sob trovões e chuva, perto da área de Tormenta de Trebuck. É uma imensa **batalha campal**, e todos lutam como nunca antes. Darien encontra Vincent no campo de batalha e desperta suas memórias, fazendo com que a carapaça do amigo se desfaça por um instante. Então mata-o. Zebediah Nash morre no combate, até o fim recusando-se a pedir a ajuda dos deuses. **Vanessa** usa sua magia e armas na linha de frente, e faz até mesmo clérigos de Lena servirem à guerra. **Ingram** luta com suas armas e explosivos. Orion e Crânio Negro se enfrentam. **Orion** grita o nome de seu filho, Vallen, e isso deixa Crânio Negro transtornado, confuso com memórias. O caçador deseja apenas rumar para a área de Tormenta. O cavaleiro persegue-o.

Os cinco **Lordes da Tormenta** surgem no campo de batalha, forçando ainda mais a mente dos guerreiros de ambos os lados. Shivara Sharpblade observa o combate ao lado do novo marido e convence-o a participar da luta. Mitkov usa a espada da família Sharpblade (agora sua família também).

Orion Drake, montado em Bandido, enfrenta Crânio Negro dentro da área de Tormenta. Crânio Negro pergunta sobre "Vallen", sem saber que o nome refere-se ao filho de Orion. Enfim, Orion Drake consegue matar Crânio Negro, mas também desfalece, sob ferimentos letais. Bandido leva-o para fora da área de Tormenta, até sua tenda.

Crânio Negro volta à vida. Arrasta-se até os cinco Lordes da Tormenta, que estão reunidos sob a chuva de sangue. Os Lordes então revelam que tudo foi um plano. Aharadak nunca conspirou contra Gatzvalith, na verdade. Crânio Negro nunca teve chance de trair seu mestre. A corrupção da União Púrpura, a batalha, todas as mortes — tudo tinha o objetivo de fazer Crânio Negro notar que nada daquilo importa, que os lefeu são superiores a tudo. Com a compreensão de que a vida e a morte dos artonianos são insignificantes, Crânio Negro não precisa mais de respostas sobre seu passado, não deseja mais conhecer a si mesmo. Está completamente subordinado aos lefeu — por isso agora pode conhecer sua própria identidade.

Orion Drake desperta próximo a sua tenda. Vê o Cavaleiro Risonho carregando Vallen Drake nos braços. Bandido derruba Orion e lhe desfere um coice. O Cavaleiro Risonho monta em Bandido e rapta Vallen Drake, voltando a afirmar que "Tudo que você tem, eu posso tirar".

O Exército do Reinado vence o combate. Não há prisioneiros: para aqueles corrompidos pela Tormenta, só resta a morte. Orion está estirado no chão, ferido demais para se movimentar. Darien vai até ele com uma adaga, mas não mata-o. Apenas se ajoelha, abraça-o e chora, sem forças.

Mais tarde, Norm está sendo reconstruída. Os heróis celebram sua vitória amarga. Vanessa culpa Orion pelo rapto de Vallen Drake. Parte para perseguir o Cavaleiro Risonho. Trata o marido com frieza e abandona-o. Os dois se separam.

Ashlen e Rufus estão em **Lomatubar**, no rastro de Gregor Vahn. Seguem relatos de clérigos sendo raptados. Rufus repete de novo e de novo que "está com saudades". Enfim, chegam a uma casa no meio da floresta. Entram e encontram inúmeros clérigos sequestrados, de vários deuses do Panteão. E lá está **Gregor Vahn** — tentando morrer, libertar-se de seu sofrimento. **Ele morre todos os dias**, mas sempre volta, e rapta os sacerdotes na esperança de que algum consiga quebrar a maldição.

Mas é tudo inútil: Crânio Negro chega para levá-los de volta. Rufus sorri, diz que estava com saudades. Crânio Negro então remove o elmo, revelando sua verdadeira identidade: **Ellisa Thorn**.

Deheon

O Reino Capital

Marco zero da colonização do continente, o ponto onde fica a estátua de Valkaria foi a primeira área não hostil encontrada pelos exilados de Lamnor. Esse dia, que também marca o início da primavera, ficou conhecido como o Dia do Reencontro — celebrado como o feriado mais importante em Arton.

Caso único no Reinado, Deheon tem uma área circular com aproximadamente 1.050 km de diâmetro, centrada em Valkaria — mais exatamente, na estátua de Valkaria. As fronteiras foram marcadas no limite onde os clérigos de Valkaria perdiam seus poderes quando a deusa estava presa. A oeste, a fronteira circular é quebrada pelas Montanhas Uivantes; uma parte delas penetra no círculo, enquanto mais ao sul o território de Deheon avança além do círculo (estranhamente, os poderes dos clérigos de Valkaria ainda funcionam nessa parte mais distante). A cidade de Gorendill fica nessa área.

Deheon é, com certeza, o reino mais bem organizado de todo o Reinado. Não é à toa: o próprio Rei Thormy supervisiona tudo de perto no Palácio Imperial. A influência de Deheon, e principalmente de Valkaria, é grande em todo o Reinado. São os nobres da capital que lançam as mais populares modas e costumes. Ali são tomadas as decisões políticas mais importantes.

Infelizmente, o oposto também é verdadeiro — qualquer fato que abale Deheon abala todo o restante do Reinado. E não faltam problemas: os ímpetos modernistas de Gorendill e seu governante Guss Nossin; o recente incidente com os anões de Doherimm, que gerou mal estar na outrora amigável relação entre os dois povos; a recusa da princesa em casar-se com o Príncipe Mitkov de Yuden (e sua fuga secreta), e a inabilidade da Academia e do Protetorado em encontrar uma solução para a Tormenta, entre outras coisas. O mais recente incidente em Valkaria foi a notícia de que Shiro Nomatsu, *daimyo* do bairro oriental de Nitamu-ra, teria pedido ao Rei Thormy a concessão de terras ao norte de Deheon para a formação de um reino independente — uma Nova Tamu-ra.

Características: planície entrecortada por rios, florestas, colinas e montanhas.

Clima: subtropical; temperado a oeste.

Cidades de destaque: Valkaria (capital), Selentine, Go-
rendill, Pequena Colina, Bek'Ground, Villent, Ridembarr.

População: humanos (80%), halflings (4%), goblins
(4%), anões (4%), elfos (5%), outros (3%).

Divindades principais: Valkaria, Khalmir, Tanna-Toh.

Regente: Rei-Imperador Thormy.

Valkaria

Construída à volta da gigantesca e (na época) misterio-
sa estátua da Deusa da Humanidade, Valkaria não é apenas a
maior e mais importante cidade de Arton — é o centro polí-
tico do Reinado.

A visão da deusa não deixa de provocar emoções diversas
em todos que a contemplam. Ela representa exatamente o espí-
rito humano: imponente, grandiosa, mas
ainda assim buscando alturas mais ele-
vadas, desejando alcançar algo que está
além. Como dizem os clérigos de Valka-
ria, é esse eterno descontentamento que
torna a raça humana tão especial. Por
essa ambição e insatisfação os humanos
governam Arton, e a cidade de Valkaria
simboliza a soberania da humanidade.

Em Valkaria vemos numerosos
pontos únicos no mundo: o Palácio Im-
perial, a sede do Protetorado do Reino,
a Arena Imperial, a Vila Élfica, a prisão
conhecida como Rocha Cinzenta... Em
nenhum outro lugar há tanta diversida-
de e variedade de culturas. Nenhuma
outra cidade pode afirmar contar com
tanta riqueza, prodígios e habitantes fa-
mosos. Por outro lado, nenhuma outra
apresenta tanta miséria, perigos e vilões.

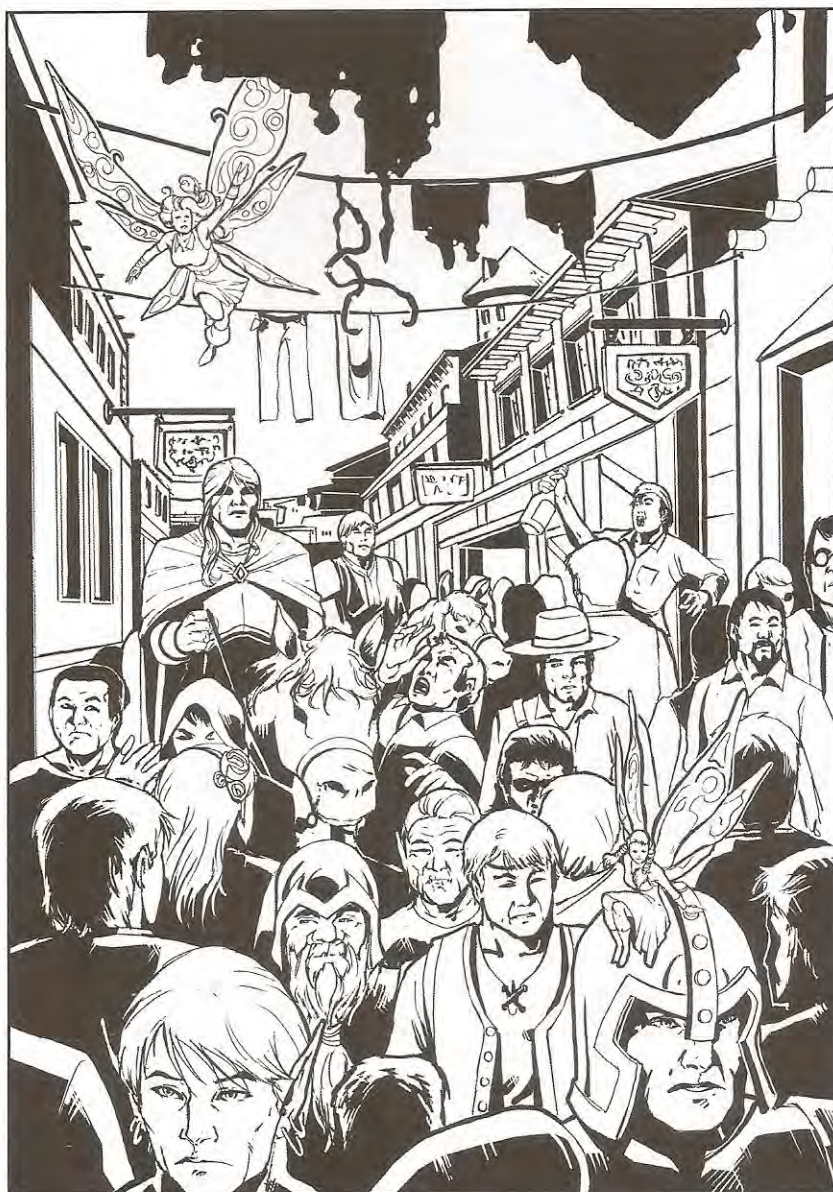
A capital do Reinado é descrita em
detalhes no suplemento *Valkaria: Cida-
de sob a Deusa*.

As Irmandades

As organizações criminosas de
Valkaria dividem-se em facções (cha-
madas de “famílias” ou “irmandades”)
que controlam diversas áreas da cidade,
como se fossem senhores feudais admi-
nistrando terras e seus habitantes. Todas
têm características em comum, origens
semelhantes e objetivos quase idênticos.
O mais importante para o crime organi-
zado de Valkaria é a tradição. O respeito
aos costumes das diversas irmandades e
a manutenção de certos rituais e códigos
de honra torna estes grupos algo mais

sofisticado e complexo do que meras gangues de facínoras, e
conquista a tolerância e (em alguns casos) até mesmo o amor
da comunidade. Cada irmandade é identificada com uma raça,
etnia, histórico ou mesmo linhagem. Em geral, os verdadeiros
membros da irmandade devem compartilhar desse traço em co-
mum — forasteiros quase nunca são aceitos. Assim, as irmanda-
des funcionam como uma espécie de “nobreza paralela”: firman-
do acordos através de casamentos, mantendo sua linhagem pura,
tendo poder sobre cidadãos como se por direito divino.

As irmandades também costumam exigir “bons valores
morais”, honra e respeito de seus membros. Neste caso, “bons
valores morais” em geral significam defender a irmandade aci-
ma de tudo, não mentir para seus irmãos, não cometer os tipos
de crimes que a irmandade não aprova, etc. Na verdade, os
valores exigidos de qualquer criminoso das famílias envolvem
manter a fachada de dignidade e romantismo que as cerca.



Qual Foi o Acordo entre Paollus e Trebane?

Quando Paollus infiltrou Trebane (na forma de um leão) dentro da Arena Imperial, os dois fizeram um acordo. A ajuda da irmandade teria um preço. Esse preço nunca é citado em *O crânio e o corvo*, e o próprio Trebane acha que isso não importa, pois “não achava que iria viver para cumprir o acordo”.

O preço combinado foi o mais vantajoso para Paollus, que se aproveitou bem do desespero de Trebane: um favor não especificado, a ser cobrado no futuro. Na prática, esse tipo de arranjo deixa um cliente da irmandade em dívida para o resto da vida, pois os criminosos sempre podem alegar que qualquer tarefa cumprida não é suficiente. Trebane poderia ser muito útil para Paollus: além de ser membro de uma raça não muito comum na cidade e possuidor de poderes a que a irmandade não tem acesso fácil (não há muitos druidas nas ruas de paralelepípedos), o centauro era amigo de um general importante e estava indiretamente envolvido em eventos grandiosos. Trebane era uma aposta e, se tivesse sobrevivido, prestaria muitos favores úteis a Paollus e à Companhia dos Irmãos.

Mas Trebane sabia que não tinha lugar na sociedade civilizada. Era uma criatura de selvageria e força primordial. Obrigado a interagir na cidade grande, logo notou que só havia um desenrolar possível: a morte. Por isso, não se importou com um acordo tão desvantajoso.

Caso você queira usar a servidão de Trebane à irmandade como fonte de tramas e aventuras em sua campanha, pode considerar que a Companhia dos Irmãos usou de magia divina para trazer o espírito de Trebane de volta ou mesmo ressuscitá-lo. Contudo, no contexto do romance isso diminui bastante o impacto de sua morte. Pode ser mais interessante que a dívida seja transferida para Zara, ou mesmo para outro personagem sobrevivente, como Orion ou Ingram.

Pensando bem, Orion *certamente* tomaria a dívida para si, num acesso de culpa, caso ficasse sabendo do arranjo.

Pode-se cobrar “proteção” de um comerciante, mas simplesmente roubá-lo é visto como falta de respeito. Pode-se pedir para passar uma noite com uma donzela (sugerindo que seus familiares sofrerão acidentes em caso de recusa), mas estuprá-la é impensável. Exige-se uma certa elegância dos membros das irmandades — praticar atrocidades sem perder a pose, sempre ter uma justificativa ou uma encenação na manga.

Obediência, lealdade e discrição são fundamentais. Nas comunidades com forte presença de famílias criminosas, cresce-se ouvindo sobre os atos de heroísmo dos senhores do

crime. Sobre como a milícia e os aventureiros nunca foram capazes de expulsar os espectros do velho moinho, mas os soldados da família fizeram o trabalho. Assim, existe uma verdadeira cultura de respeito. Se alguém se arrepende da vida de crimes e decide denunciar a família para as autoridades, é considerado a pior das víboras!

Os “clientes” da irmandade são pessoas comuns (ricos e poderosos, ou cidadãos simples) que pedem favores, serviços ou empréstimos à família. Alguns permanecem apavorados à simples menção do nome da irmandade, outros são tratados como amigos, tomando vinho na casa do general. No entanto, sempre há uma relação de superioridade, implícita ou explícita. Uma vez aceito como cliente, você pode pedir favores pelo resto da vida (desde que não desrespeite a irmandade). Mas também estará em dívida pelo resto da vida, sob o poder da organização.

Mesmo o grau mais baixo na hierarquia de uma família (os “soldados”, “primos” ou “caçulas”) é considerado um distintivo de honra e uma grande responsabilidade. Soldados fazem a maior parte do trabalho sujo: quebrar pernas, cobrar dívidas, matar culpados de desrespeito. Um mero soldado pode ter de se ajoelhar a seus superiores, mas em geral é tratado como um rei em qualquer taverna de má reputação. Acima dos soldados, estão os tenentes (ou “tios”, ou “irmãos do meio”). Responsáveis por uma pequena equipe de soldados, já possuem autonomia para tomar suas próprias decisões e são donos de seus próprios negócios. O segundo grau hierárquico mais poderoso é o de capitão (ou “filho”, ou “gêmeo”). Existem poucos destes em qualquer irmandade (cinco ou seis, no máximo). Um capitão administra uma área inteira de Valkaria (dentro do território comandado pela família). Ele tem sob seu controle diversos tenentes e inúmeros soldados. No topo de qualquer família criminosa está a figura do general, “pai” ou “irmão mais velho”. É o líder supremo de toda a organização, cuja palavra é final em todas as questões. Algumas decisões só podem ser tomadas por um general: resolução de disputas entre capitães, declaração de guerra a outra família, acordos com nobres importantes, retaliação contra a lei, etc.

As irmandades têm muito dinheiro e muito poder, e querem apenas mais dinheiro e mais poder. Não desejam um reino, não desejam elevar seus líderes a deuses ou o comando do Exército do Reinado. Já são supremas como poder paralelo, em uma sociedade oculta, e desejam permanecer assim. Cada irmandade está envolvida em muitas atividades ilegais, e algumas legais — como fachada, ou por interesse de seus membros de mais alto escalão. Coisas comuns como financiar a educação de um jovem clérigo aventureiro, administrar uma alfaiataria ou patrocinar um artista talentoso podem interessar a tenentes e capitães. No entanto, o sangue e a alma das irmandades estão em trabalhos mais sórdidos: tráfico de drogas ou pólvora, roubo, prostituição e principalmente extorsão. Também faz parte do cotidiano das irmandades “resolver problemas” de membros da comunidade ou mesmo forasteiros recomendados — é o que acontece com Trebane, por exemplo.

A Companhia dos Irmãos

Talvez a primeira organização criminosa real de Valkaria, que pode ter originado o termo “irmandade”. Teve início como um grupo de aventureiros, atuando durante a colonização do continente. Após um período como exército mercenário, a Companhia passou a se considerar uma espécie de clube, uma fraternidade, estabelecendo-se na nova capital e enriquecendo de formas cada vez menos lícitas.

Embora possua a forte característica de tradicionalismo presente em todas as irmandades, a Companhia dos Irmãos não está centrada em uma única etnia ou mesmo raça. A organização considera-se um grande exemplo da cultura de Valkaria, aceitando (quase) todos que se mostram valorosos. Contudo, dá grande preferência aos nativos da capital. Existe sangue élfico, halfling e até mesmo anão ou extraplanar na Companhia dos Irmãos, mas todos os membros de alto escalão vêm de linhagens descendentes dos primeiros colonos de Deheon, em especial do grupo de aventureiros original. Esta irmandade tem um desprezo especial por goblins, considerando-os criaturas nojentas e indesejáveis.

A Companhia possui tanta tradição que conta com seu próprio brasão — um urso e um anel.

Seu líder é Paollus, um meio-elfo filho de um soldado da Companhia e uma refugiada de Lenórienn. Possui um ténue parentesco com a linhagem de um dos aventureiros originais. Começou como caçula, ascendeu por todos os postos até ser o irmão mais velho. É considerado sábio, controlado e inteligente — suas decisões não usam de violência excessiva, e os castigos são “justos” (prejuízo material, quebra de alguns ossos). Contudo, quando considera um crime digno de retaliação verdadeira, cria um exemplo para todos, ordenando torturas e massacres impressionantes. Paollus não tem nenhum apreço por aventureiros, apesar da história de sua irmandade.

A Arena Imperial

Próximo ao centro de Valkaria está o maior anfiteatro dedicado a espetáculos e exibições em todo o continente. É a Arena Imperial, capaz de acomodar muitos milhares de espec-

tadores. É um misto de estádio de esportes, teatro e campo de batalha. Ali são realizados espetáculos semanais, que incluem competições de atletismo, corridas de bigas, torneios de magia e combates (simulados ou reais) entre gladiadores, animais selvagens e criaturas fantásticas. Também há apresentações de bardos (em geral para “aquecer” o público) e a simples exibição de criaturas mágicas ou exóticas.

A Arena é composta de uma “praça” principal, onde são realizados quase todos os eventos. O piso desse território central é recoberto de areia, mas na verdade é feito de madeira e possui um vasto subsolo. Em muitas ocasiões, os diversos alçapões e aberturas que existem no piso são abertos, e o terreno é preparado com fossos, armadilhas e outros elementos para deixar os combates “mais emocionantes”. Em volta da praça principal, existe um fosso murado. Esse fosso possui um sistema capaz de inundá-lo, para competições aquáticas como lutas ou corridas entre pequenos barcos. Além do fosso, encontram-se entradas gradeadas para os aposentos dos gladiadores, as enfermarias e as jaulas de feras. Quando necessário, pequenas pontes ligam esses lugares ao terreno principal, permitindo a passagem dos “astros”.

Por fim, a Arena é toda rodeada de arquibancadas. Existem tribunas especiais para a Família Imperial e para regentes de estado. No interior da Arena, localiza-se o escritório da direção e a única banca de apostas oficial. Pelas arquibancadas, circulam dezenas de vendedores de comida e bugigangas — por alguns Tibares, você pode comprar uma fritura de procedência duvidosa ou um boneco de madeira do unicórnio de Loriane, a Estrela!

A Arena Imperial é um exemplo de arquitetura, construída sob a supervisão dos anões de Doherimm. Atualmente, a Arena é patrocinada por uma liga de comerciantes, que visa atrair mais consumidores para a cidade (e esse objetivo foi alcançado, com muito sucesso).

Hoje em dia, a maior parte das lutas acaba com a mera derrota de um dos gladiadores. Dependendo da luta, isso pode significar a inconsciência ou o “primeiro sangue” (ou seja, o primeiro lutador a ter seu sangue derramado perde). Existem também muitas lutas que não passam de meras encenações — os gladiadores, embora em geral sejam lutadores treinados, fazem o papel de atores, fingindo grandes batalhas



com armas falsas, mortes teatrais e inimizades fictícias. Existem gladiadores especializados nessas lutas falsas. Eles combatem vestindo máscaras e armaduras elaboradas. Assumem vários personagens, que podem morrer ou ser vencidos, sendo mais tarde substituídos. Embora tais lutas sejam muito apreciadas por uma parte do público, os “atores” são bastante desprezados pelos gladiadores “reais”.

Todos os eventos devem ser aprovados pelo governo — principalmente no caso de combates mortais e uso de criaturas perigosas. Até agora, em toda a história da Arena, houve apenas um acidente grave — quando uma quimera sem asas fugiu, espalhando caos e terror pela cidade. Coincidência ou não, essa fuga ocorreu justamente durante uma visita de Katabrok, o Bárbaro...

Uma vez por mês, a guarda imperial concede aos prisioneiros condenados a oportunidade de lutar na Arena em troca da redução de suas penas. Esses combates são até a morte, mas nenhum prisioneiro é forçado a participar. Empresários são nomeados como responsáveis por esses detentos; aqueles que sobrevivem costumam abraçar a carreira de gladiador, mas lutando em modalidades menos perigosas.

Um costume antigo mas praticamente esquecido hoje em dia é a prática de execuções na Arena — não chances de redução de pena, mas simples espetáculos de morte, em que um prisioneiro é jogado, desarmado, às feras ou aos gladiadores, para que seu fim seja público e espalhafatoso. Atualmente, isso ocorre apenas em casos raríssimos. A coroa de Deheon não aprova exibições sanguinolentas, e só manobras políticas *muito* drásticas fazem alguém ser executado na Arena. Zara foi um desses casos: sua morte deveria ser um exemplo para todos que ameaçassem o bom nome dos Lysande, e a família não poupou esforços e recursos para garantir que a jovem fosse executada na frente de toda a capital, enviando uma mensagem clara a todos os inimigos em potencial.

Atualmente a maior atração na Arena Imperial é Loriane, a primeira gladiadora meio-elfa na história dos jogos. Antes de sua aparição, não se acreditava que mulheres pudessem realizar boas lutas, mas agora isso mudou para sempre. Ela tem beleza, carisma, habilidade e uma história comovente: todos os ingredientes para cativar e emocionar o público, fazendo milhares torcer e vibrar em suas lutas — especialmente agora que ela se apresenta com um unicórnio, animal que todos sabem aceitar apenas amazonas puras e virgens!

A Família Lysande

Os Lysande são (ou eram) uma família criminosa vinda de Ahlen, o Reino da Intriga. Durante muito tempo, controlaram o tráfico de achbult em Valkaria, e disputaram com a Companhia dos Irmãos a supremacia na capital. Mas, à medida que sua influência política aumentava e mais e mais de seus membros adquiriam títulos de nobreza ou casavam-se com pessoas importantes, a família afastou-se do crime.

Hoje em dia, os Lysande não têm qualquer negócio ilegal (ou talvez ainda existam alguns poucos...). Sua riqueza e

poder vêm de meios legítimos, como qualquer casa nobre. No entanto, muitos ainda ligam o sobrenome ao crime, e veem a família como uma irmandade — apenas um século de honestidade não apaga uma longa tradição sangrenta. Os Lysande protegem sua reputação a qualquer custo, muitas vezes usando os próprios métodos das irmandades. Pode-se dizer que obtiveram o ápice do poder para uma organização criminosa: converteram o crime em nobreza e negócios, e não mais podem ser tocados pela lei.

Hongari O Reino dos Halflings

Região quase totalmente habitada por halflings, Hongari é o terceiro maior reino não humano do continente (depois de Tapista e Doherimm). Povo pacato, os “pequeninos” não se envolvem em intrigas e maquinações com os outros reinos. Mesmo sua participação na política do Reinado é quase inexistente: Tildo Didowicz, o atual regente, não é mais que um mero representante da região. As maiores preocupações dos halflings hoje em dia dizem respeito às abusivas taxas impostas a seus comerciantes por Ferren Asloth, regente de Portsmouth. Essas medidas têm dificultado cada vez mais a exportação do fumo cultivado nas Colinas.

Características: península florestal, entrecortada por colinas e planícies; ligeira atividade vulcânica no extremo oeste.

Clima: temperado.

Cidades de destaque: Colinas dos Bons Halflings (capital), Sempre-Verde, Talinthar, Vollendann, Vila Nessie.

População: halflings (76%), humanos (17%), fadas (5%), elfos e outros (2%).

Divindades principais: Lena, Marah, Thyatis, Allihanna.

Regente: Tildo Didowicz, Prefeito das Colinas.

Sempre-Verde

Pode-se falar muito pouco desta próspera cidade halfling: assim como todo o reino de Hongari, é habitada primariamente pelos pequeninos, mais interessados em suas vidas pacatas cheias de boa comida, boa bebida e bom fumo do que em heroísmo, política ou guerra. Também seguindo a tradição do país, o principal produto de Sempre-Verde são os charutos. O nome se origina de um bosque próximo à cidade, com uma variedade de árvore que mantém copas cheias e folhas verdes durante o ano todo.

Os habitantes de Sempre-Verde são quietos e até mesmo tímidos, não muito acostumados a lidar com forasteiros. Ao ver humanos e outros “grandalhões”, costumam espiar com curiosidade (ou receio, em épocas de muito tráfego ou visitantes agressivos). Sempre-Verde chega a ser mais pacífica que o resto de Hongari: o povo praticamente nunca viu crime ou mesmo grandes brigas, e falar um palavrão é um escândalo que rende assunto por semanas.

talvez por esse isolamento, o xerife de Sempre-Verde é um halfling anormalmente alto, forte e robusto, chamado Gompo, "o Triturador". Considera-se durão e empedernido para que seus contrerrâneos possam permanecer tranquilos e ingênuos (não deixa de ser um dos halflings mais belicosos que vivem no reino). Gompo protege sua comunidade com zelo exagerado, respondendo quaisquer perguntas de forasteiros sem demora, raramente permitindo que entrem na aldeia em si e mandando-os embora, para que não atrapalhem mais. Apesar de um halfling durão ser uma visão meio cômica, Gompo sabe lutar, e pode se mostrar um desafio surpreendente a qualquer rufião que "estiver pedindo uma boa sova".

O Rei dos Centauros

Existem profecias, proferidas por sacerdotes de Allihanna e Thyatis, que falam do Rei dos Centauros: um centauro que não nasceria como membro da raça, mas que seria transformado. Nasceria já adulto, para liderar toda a raça. Teria uma vida de glórias, caçando nas planícies, nos ermos e no Reino de Allihanna. O linguajar da profecia dá a entender que o rei governaria sobre os centauros do mundo todo — e alguns druidas e xamãs da raça acreditam nisso. Em Deheon, algumas tribos aguardam o rei para exterminar os kobolds. Mas também é possível que "todos os centauros" seja uma referência aos habitantes de uma só região ou reino.

Com certeza, a profecia parece descrever Trebane. Afinal, as circunstâncias de seu "nascimento" são únicas o bastante. Seria coincidência demais haver *dois* centauros que surgissem dessa maneira.

Contudo, Trebane nunca foi rei. Não demonstrou interesse algum, rejeitou a profecia e prestou mais atenção aos seios da xamã que veio buscá-lo do que em suas palavras. Trebane também *não* cumpriu nenhuma parte da profecia após sua morte. Sejam quais forem suas atividades no Reino de sua deusa, não envolvem glórias sem fim liderando todos os centauros. Assim, se a profecia for real, é preciso que haja um substituto, ou então que os xamãs estivessem errados, e Trebane nunca tenha sido o escolhido.

Se você quiser usar a profecia sobre o Rei dos Centauros em sua campanha, deve arranjar um nascimento tão bizarro quanto o de Trebane. Um personagem centauro pode ter a mesma origem (ou uma origem parecida) apenas como elemento de histórico, sem efeito em regras. Ou então você pode fazer com que um personagem morto torne-se um centauro através da magia *reencarnação*. Outra opção ainda é distorcer as palavras da profecia — talvez "não nascer centauro" signifique nascer como membro da raça mas ser criado numa cidade, sendo apresentado aos costumes centauros apenas depois de adulto.

Se você quiser um viés cômico para a profecia, faça com que o "Rei dos Centauros" seja um kobold que, após anos atormentando essas criaturas, converteu-se e adotou seus costumes, e então passa a liderá-los. Faça isso e veja os jogadores com personagens centauros terem um ataque cardíaco!

A Cordilheira do Moóck e o Olho de Thyatis

Hongari, apesar de ser pacífico e habitado por halflings, também contém a maior concentração de locais sagrados de Thyatis no mundo conhecido. Ficam no reino a cidade de Triumphus (se você acreditar nas histórias dos halflings...), vários altares ao Deus da Ressurreição espalhados pelas estradas e também a Cordilheira do Moóck, onde fica o vulcão milagroso conhecido como o Olho de Thyatis.

Esta cordilheira foi nomeada pelos humanos, pois é onde surge o Moóck, o pássaro monstruoso que de tempos em tempos ataca a cidade de Triumphus. O terreno é ruim, e ninguém se assenta na região. Os únicos animais são os besouros do fogo, alguns pássaros marinhos e águias, mas de modo geral a cordilheira é desabitada.

Talvez um dos motivos (além da provável presença do Moóck) seja a atividade vulcânica. Alguns vulcões já entraram em erupção durante a história de Hongari, mas durante toda a presença humana no reino, apenas uma erupção ocorreu, justamente na época do despertar do Moóck. Este vulcão ficou conhecido como o Olho de Thyatis, e é muito explorado por aventureiros.

Seu interior ainda contém lava bem próxima à superfície. É uma montanha imensa, e sua bocarra tem o tamanho de uma aldeia de pequeno porte. Aqueles temerários o bastante para escalá-lo (e entrar em seu interior) podem contornar a boca

Isso Tudo Fica em Hongari?

Hongari é um reino pacato. No entanto, apresenta elementos como vulcões, cidades milagrosas (Triumphus) e um grande culto a Thyatis. Alguns leitores acham que isso não combina com o país. Já houve inclusive um artigo localizando a cidade de Triumphus (junto com a Cordilheira do Moóck e outros elementos) em Sckharshantallas — um local mais adequado a vulcões e coisas do gênero. Segundo essa visão, a presença desses lugares no Reino dos Halflings seria apenas um boato. Qual é o certo?

O *crânio e o corvo* presume que tudo isso fica mesmo em Hongari — na época em que foi escrito, era o consenso. Mas, como os personagens nunca chegam realmente a Triumphus, talvez a presença da cidade seja um boato ou haja outra cidade com o mesmo nome, confundida com sua contraparte milagrosa. Talvez haja lugares sagrados de Thyatis em ambos os reinos, mas sejam mais importantes em Sckharshantallas.

Se essa aparente contradição incomodá-lo ou atrapalhar sua campanha, considere que Orion e Trebane estavam mesmo confusos pelos boatos dos pequeninos, e que o Olho de Thyatis é uma anomalia no reino. Ou então mude toda essa parte da história para o reino de Sckharshantallas — afinal, além de um halfling brigão, os pequeninos não aparecem muito no romance.

Trebane Era Companheiro Animal de um Cavalo?!?

Sim.

Você quer uma resposta mais elaborada? Certo. Pelas regras, um humano não pode ser o companheiro animal de um druida. E animais não podem ser aventureiros... Então precisamos de algumas explicações.

Se Trebane fosse um personagem jogador, tudo isso seria apenas seu histórico, teria acontecido antes do início da campanha — portanto, não precisaria necessariamente ser traduzido em regras. Da mesma forma como você pode elaborar um histórico dizendo que “matou um conde maligno e agora é perseguido”, sem precisar fazer uma jogada de ataque contra o tal conde.

Por outro lado, se você quiser incluir um elemento como esse em sua campanha, pode utilizar animais inteligentes como personagens jogadores. Usando as raças já existentes em *Tormenta RPG* ou no *Bestiário de Arton*, julgue o ajuste de nível para um cavalo (ou qualquer outro animal) inteligente e inclua-o no grupo. Bandido é um exemplo de cavalo com Inteligência maior que 3.

Um humano como “companheiro animal” é algo bem poderoso — afinal, por mais forte que um animal seja em combate, um humano pode falar, usar equipamento e circular por cidades sem despertar suspeitas. Com a permissão do mestre, você pode pagar pelo direito de ter um humano (ou outra raça inteligente e “jogável”) como companheiro com um talento (mais ou menos como o talento Liderança). Para simular mais precisamente a relação entre Trebane e seu cavalo, faça algo diferente: o animal druida não pode falar, parece apenas um membro normal de sua espécie, e o humano não usa equipamentos (comportando-se quase como um animal). Nesse caso, o mestre pode permitir que você tenha seu companheiro exótico sem gastar um talento.

sem muito risco de cair lá embaixo, pois há uma boa superfície onde caminhar. Podem descer por cordas, pois há onde prender ganchos de rapel. Mas, se quiserem realmente testar os poderes milagrosos do vulcão, devem se jogar em seu interior às cegas.

Dizem as lendas e boatos que o Olho de Thyatis oferece uma “segunda chance” a todos que adentrarem dispostos a deixar sua antiga vida e suas escolhas erradas para trás, atirando-se em seu interior. Não é preciso ter fé, apenas vontade de recomençar. É possível até mesmo ser jogado no vulcão e receber a bênção, desde que não haja apego ao passado.

Em termos de regras, qualquer personagem que deseje deixar sua vida para trás pode jogar-se no vulcão e mudar sua classe, talentos, perícias ou mesmo raça. O único requisito é que *tudo* seja diferente: você até pode manter um ou dois talentos, ou continuar treinado em uma perícia que possuía antes, mas, no

geral, sua ficha *toda* deve mudar. Também não é possível controlar a bênção do vulcão, e o mestre deve manter pelo menos uma mudança fora do controle do jogador (decidida por ele mesmo, ou aleatoriamente). Alguns aventureiros já emergiram do vulcão na forma de animais ou com o sexo trocado. Relutância em aceitar a vida nova condena o personagem: em vez de receber chance de renovação, ele simplesmente morre queimado.

Até onde se sabe, o vulcão não ressuscita os mortos. Um cadáver não pode desejar renovação, então não é um candidato válido. Contudo, um morto-vivo pode receber uma segunda chance, ou um indivíduo morto pode se unir a outro vivo, para formar um terceiro.

Ginete de Namalkah

Namalkah é um reino de extensas planícies, vento frio e cortante, muito espaço aberto e povo orgulhoso e rústico. E, acima de tudo, é um reino de cavalos e cavaleiros.

Nesta nação em que o cavalo é sagrado, todos têm sua própria montaria, e não é preciso ser rico para ser um cavaleiro. Os nativos de Namalkah são ginetes, os grandes mestres e companheiros dos cavalos. O ginete vive tropeando livre na inverno, com o horizonte como meta e o céu como abrigo.

O ginete de Namalkah típico é um homem (ou mulher) de coragem mansa, aparência curtida e fôlego incansável, apreciador de uma boa história e uma boa briga. Trata seu cavalo como o que é — um amigo e irmão, não uma propriedade ou veículo. E, embora exista a tradição de cavalaria (com seus títulos, brasões e castelos) no reino, em geral os ginetes não usam armaduras brilhantes ou flâmulas pomposas. Vestem-se com ponchos, chapéus largos e botas de couro grosso, ostentam apenas o próprio rosto como símbolo de honra. Alguns ginetes chegam a rir dos tais “cavaleiros” — que parecem ligar mais para seus sobrenomes do que para seus cavalos.

Nem sempre o ginete de Namalkah faz questão de viver aventuras épicas ou obter glórias. Muitos estão satisfeitos com a vida quase nômade de tropeiro — cheia de perigos e recompensas, mas sem tantos tesouros ou canções de bardos.

Desde que tenha a planície aberta e seu irmão de quatro patas, o ginete está feliz.

Pré-Requisitos

Para se tornar um ginete de Namalkah, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em Adestrar Animais e Sobrevivência. Cavalgar 8 graduações.
- **Talentos:** Foco em Perícia (Cavalgar).
- **Bônus Base de Ataque:** +4.

Características de Classe

Pontos de Vida: um ginete de Namalkah recebe 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Irmão Campestre: um ginete de Namalkah não escolhe uma montaria — escolhe um irmão para toda a vida. Você recebe uma montaria sagrada, como se fosse um paladino de nível igual ao seu nível de personagem. Caso você já possua uma montaria sagrada, os níveis de ginete de Namalkah se acumulam com os níveis de paladino para determinar as características da montaria.

Rápido como o Vento: os cavalos de Namalkah são os melhores do mundo, principalmente quando carregam seus irmãos ginetes. Quando estiver transportando-o, seu cavalo tem o dobro de seu deslocamento normal.

Caminho das Coxilhas: um ginete está acostumado ao "mar da planície" — as coxilhas que sobem e descem na vastidão de Namalkah, como ondas em um oceano. Sabe contornar rapidamente todos os obstáculos do terreno. A partir do 2º nível, você não precisa se deslocar em uma linha reta para fazer uma investida montada quando cavalga seu companheiro.

Eial: ginetes encaram o perigo com um sorriso orgulhoso e uma exclamação característica. A partir do 2º nível, se estiver montado em seu companheiro, você pode substituir sua CA ou um teste de resistência pelo resultado de um teste de Cavalgar. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Sabedoria.

Morte Montada: o ginete de Namalkah é letal combatendo a cavalo. A partir do 3º nível, quando estiver cavalgando seu companheiro, você trata todas as armas de ataque corpo-a-corpo como se fossem lanças montadas quando fizer uma investida (ou seja, sempre dobra seu dano em uma investida montada).

Couraça de Orgulho: um verdadeiro bravo de Namalkah não tem medo de nada e não precisa de um monte de metal para defendê-lo. Enquanto você estiver montado em seu cavalo e usando armadura leve ou nenhuma armadura, vocês dois somam metade do nível de ambos em sua classe de armadura. Em outras palavras, você deve somar seu nível e o nível do cavalo, dividir o resultado por dois e somar esse valor à CA de ambos.

Inseparáveis: um ginete experiente dorme sobre a sela, come ao lado de seu irmão e leva-o até mesmo para o mais refinado salão de baile! Quando você está montado, você e seu

Ginete de Namalkah

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Irmão campestre, rápido como o vento
2º	+2	Caminho das coxilhas, eia!
3º	+3	Morte montada
4º	+4	Couraça de orgulho, inseparáveis
5º	+5	Fúria montada

cavalo passam a contar como uma única criatura Média para efeitos de tamanhos de passagens e corredores. Isso significa que você pode entrar montado na maior parte das masmorras. Além disso, seus pontos de vida são somados, e ambos caem apenas quando esse total chega a zero. Por fim, você não pode ser derrubado de seu cavalo, apenas desmontar voluntariamente. Se vocês se separarem, cada um fica com metade dos pontos de dano sofridos.

Fúria Montada: você e seu irmão equino são um verdadeiro ciclone em combate, complementando-se em um conjunto letal. No 5º nível, enquanto estiver montado em seu cavalo, vocês dispõem de uma ação padrão a mais por rodada (que pode ser usada por qualquer um dos dois).



Súcubo

ND 7

Esta criatura não parece um demônio. Sua beleza é estonteante, distribuída por todo o corpo escultural. Seus cabelos são compridos e brilhantes. Sua pele é macia. Seus seios são fartos. Seus lábios são carnudos na medida certa, e seu olhar ao mesmo tempo ingênuo e sedutor, convidando para o pecado... As asas demoníacas presas às costas parecem apenas servir de moldura para a obra de arte que é esta mulher.

As súcubos são as mais belas entre os demônios (e possivelmente entre qualquer espécie). Possuem uma aparência própria, individual — mas esta muda, refletindo os desejos de quem olha. Entretanto, não podem assumir forma masculina, nem conseguem tentar fêmeas que não tenham desejos por mulheres.

As súcubos vivem para seduzir e são os demônios mais comumente encontrados em Arton, que visitam em busca de almas para suas coleções. Também vêm a nosso mundo em busca de adoração, coisa que encontram facilmente em qualquer taverna — ou palácio. Sua estratégia preferida é fingir amizade ou admiração, aproximando-se para seduzir. Em um momento privado, dá seu beijo mortal, sugando a vida de sua vítima. Não hesitam em disfarçar-se de donzelas em perigo para atrair a atenção de grupos de aventureiros, muito menos em render-se a tórridas noites de prazer antes de aplicar seu beijo mortal. São bem comuns em Sombria, o Reino de Tenebra, sendo servas favoritas da Deusa das Trevas.

Súcubos evitam o combate a qualquer custo. Se forçadas a lutar, atacam com as garras, mas preferem enfeitiçar seus inimigos para que lutem entre si.

Espírito 6, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +7, imunidade a ácido e venenos, redução de dano 10/Bondosa, resistência a fogo 10 e frio 10.

Deslocamento: 9m, voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +7 (1d6+4) ou 2 garras +3 (1d6+4).

Habilidades: For 12, Des 15, Con 12, Int 16, Sab 15, Car 26.

Perícias: Diplomacia +18, Enganação +22, Intimidação +18, Intuição +12, Obter Informação +18.

Atraente: a súcubo recebe +4 em testes de Diplomacia e Enganação contra qualquer um que possa se sentir fisicamente atraído por ela.

Drenar Energia: um personagem que beije uma súcubo sofre um nível negativo e um efeito de *sugestão* (CD 21), que faz com que ele peça outro beijo (que gera outro nível negativo e outro efeito de *sugestão*, e assim por diante). Um personagem que seja bem-sucedido no teste de resistência pode se soltar da súcubo. Entretanto, a súcubo pode beijar um personagem mesmo contra sua vontade sendo bem-sucedida num teste de agarrar (bônus +7).

Invocar (M): a súcubo pode tentar invocar 1d4 carvare (Tormenta RPG, página 272 ou Bestiário de Arton, página 29), ou um aucharai (Bestiário de Arton, página 30), com 75% de chance de sucesso. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada uma vez por dia.

Magias (M): 1º — detectar o bem; 2º — alterar-se; 3º — sugestão; 4º — enfeitiçar monstro. PM: 26. CD: 18 + nível da magia.

Tesouro: padrão.



O Culto de Tenebra em Doherimm

Segundo a tradição, os anões foram criados por Tenebra, a Deusa das Trevas, e Khalmyr, o Deus da Justiça. O resultado foi uma raça confortável na escuridão do subterrâneo, mas ordeira e arraigada à lei. Contudo, os próprios anões, em sua maioria, renegam Tenebra. Talvez pelo aspecto dissimulado e enganador da deusa (ou por sua forte ligação com mortos-vivos e seres Malígnos), os anões identificam-se quase unicamente com Khalmyr.

É claro que Tenebra não fica nem um pouco satisfeita com isso.

A Deusa das Trevas vem encontrando maneiras de aumentar seus seguidores em Doherimm, o Reino dos Anões. Seu culto chega a ser proibido lá — o que apenas torna as coisas mais interessantes. A deusa não deseja destruir os anões, arruinar seu reino subterrâneo ou acabar com suas conquistas. Nem mesmo deseja que Khalmyr seja esquecido, ou que os filhos dos dois voltem-se ao mal. Ela só quer “bagunçar” as coisas um pouco. Inserir um pouco de trevas no reino repleto de justiça.

Um de seus estratagemas mais eficazes foi estimular a produção de pólvora e armas de fogo. Essas armas não têm nada a ver com Tenebra em si — mas o simples ato de anões questionarem leis e costumes e cometerem atos ilegais diminui o poder de Khalmyr. Além disso, ela introduziu as armas através de um culto que transformava anões em vampiros. Muitos armeiros não tinham nenhuma predileção pela deusa, mas se converteram porque o culto oferecia a chance de fabricar novas armas, aperfeiçoar sua arte, inventar melhores dispositivos. Tenebra é uma grande tentadora, e sabe oferecer o que cada vítima acha mais interessante.

Tudo isso poderia ser uma brincadeira, se não resultasse na expulsão dos cultistas. Outro fator agravante é a sede de sangue dos vampiros — mesmo que fossem motivados por amor às armas e à invenção, aqueles que se transformaram precisam matar para sobreviver. A mudança tornou-os Malígnos, quase sem exceção. Tenebra não se importa com isso. Afinal, o que significam rótulos como bondade ou maldade? E quaisquer pessoas mortas pelos vampiros poderiam voltar como belíssimos mortos-vivos...

Ingram foi o único membro da conspiração que não se deixou levar pelas palavras de Tenebra, não se transformou em vampiro. Uma súcubo foi enviada para tentá-lo e convencê-lo, mas o inverso aconteceu: a mulher-demônio apaixonou-se, e o casal virou as costas a Tenebra.

Hoje em dia, mesmo com a erradicação desse culto, o estrago está feito em Doherimm. Agora muitos anões associam armas de fogo a Tenebra — mais do que isso, associam inventividade, rebeldia saudável e inovação com a Deusa das Trevas. Assim, muitos jovens começaram a cultuar Tenebra em segredo. Muitos cidadãos (até mesmo nobres) opostos ao regime atual também identificam-se com a deusa. A resposta enérgica da coroa de Doherimm (considerar o culto e as armas como uma coisa só, sem diferenciar a gravidade dos crimes) teve o efeito contrário do desejado: em vez de causar rejeição pela pólvora, criou atração por Tenebra.

Vampiro (Modelo)

Vampiros parecem pessoas comuns, mas sua pele é pálida e seus olhos têm um brilho vermelho. Quando revelam as presas, é fácil entender sua verdadeira natureza.

Embora não sejam os mortos-vivos mais poderosos, vampiros são com certeza os mais temidos. Em Arton, vampiros têm origens e habilidades variadas. Podem surgir como resultado de maldições, contaminação por doenças raras, rituais demoníacos, pactos com seres das trevas... Mas a forma mais comum de criação de um vampiro é quando um mortal tem todo o seu sangue sugado por outro vampiro, até morrer, sendo então alimentado com o sangue da criatura. Cada vampiro é único e tem uma combinação própria de poderes e fraquezas, mas todos possuem algumas características em comum.

Todos os vampiros sofrem dano quando expostos à luz do sol. E todos precisam consumir o sangue de criaturas vivas para continuar existindo. Nem todo sangue mata a sede destas criaturas. Embora possam alimentar-se de animais e sobreviver assim, o gosto é “diferente”, pior e mais fraco que o de seres inteligentes — o que leva quase todos os vampiros a viver em grandes cidades.

Muitos vampiros também não conseguem deixar para trás sua existência mortal. Atormentados por sua condição, afastam-se de seus entes queridos, temendo feri-los, mas continuam em suas vidas, protegendo e guardando gerações de familiares. Outros vampiros deixam tudo para trás, até mesmo mudando de reino, tentando esquecer o que é ser mortal. Outros começam sua não-vida de assassinatos matando a própria família.

Sabe-se de círculos de vampiros vivendo em sociedade, com relações de vassalagem semelhantes às dos mortais. Mas eles são bastante secretos a respeito disso e mantêm a segurança dessas comunidades com grande cuidado.

São poucos os deuses que aceitam vampiros como clérigos. A mais notável exceção é Tenebra, que conta com um grande número dessas criaturas entre seus sacerdotes. Vampiros falam todos os idiomas que conheciam em vida.

Alguns vampiros lutam de maneira similar à que lutavam em vida. Outros, entretanto, rendem-se à fome sobrenatural e tornam-se pouco mais que feras ensandecidas.

Criando um Vampiro

Para aplicar o modelo vampiro, escolha um animal, humanoide ou monstro e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

Tipo: muda para morto-vivo.

Tendência: o eixo ético muda para Malígnos.

Resistências: cura acelerada 5, resistência a eletricidade e frio 10 e redução de dano 10/adamante mágica.

Ataques: adquire duas armas naturais de garra, que causam dano igual ao de uma adaga própria para seu tamanho.

Habilidades: For +6, Des +4, Car +2. Sua Constituição vira um valor nulo.

Perícias: +4 nos testes de Furtividade, Iniciativa e Percepção.

Talentos: adquire Ataques Múltiplos.

Cria: o vampiro pode fazer com que uma criatura morta pela habilidade drenar sangue se erga como um vampiro na noite seguinte. O vampiro e sua cria devem fazer um teste de Vontade oposto. Se a cria perder, fica sob o controle do vampiro que a criou até que ele a liberte ou seja destruído.

Drenar Sangue: um vampiro que esteja agarrando uma criatura viva pode drenar seu sangue. Isso exige um acerto num ataque desarmado, e causa 1d4 pontos de dano de Constituição. Para cada ponto de dano de Constituição causado, o vampiro recupera 5 PV.

Fraqueza à Luz Solar: um vampiro exposto à luz solar fica enjoado e, na segunda rodada, será destruído.

ND: +2.

Bazuca

Uma das maiores criações do armeiro Ingram Brassbones, esta arma tem potencial destrutivo comparável ao das mais avançadas magias. Uma bazuca é um cilindro de metal com um compartimento para pólvora e um grande pavio. A munição é um grande obus explosivo, capaz de obliterar a maior parte dos alvos. Cada obus pesa 2kg e custa 100 TO.

Para disparar a bazuca, o usuário deve antes acender o pavio (uma ação de movimento). Uma vez que o pavio seja aceso, a bazuca dispara em 1d2 rodadas — ou seja, dispara na rodada seguinte ou na rodada após a seguinte. O usuário *pode* acender o pavio de forma a que ela dispare na mesma rodada, mas deve ser bem-sucedido num teste de Ofício (armeiro) contra CD 20. Em caso de falha, a bazuca explode e o usuário sofre o dano do tiro. O disparo tem um “coice” extremamente forte. Criaturas com Força menor que 15 sofrem -4 de penalidade na jogada de ataque e são arrastadas 3 metros para trás no momento do disparo.

Mesmo assim, esta arma é terrível. A explosão atinge um raio de 6m, causando 10d8 pontos de dano e deixando todas as criaturas atordoadas por uma rodada. Um teste de Reflexos (CD igual ao resultado da jogada de ataque) reduz o dano à metade e evita o atordoamento. Uma criatura atingida diretamente não tem direito ao teste de Reflexos.

A bazuca é ainda mais destrutiva contra alvos não vivos. Qualquer armadura vestida por um alvo atingido deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 15) ou fica inutilizada, deixando de oferecer qualquer bônus. Itens normais têm bônus de resistência +0; itens mágicos têm bônus de resistência de acordo com sua aura: +2 para aura tênue, +5 para moderada e +10 para aura poderosa. Objetos atingidos por um tiro de bazuca aplicam apenas metade de sua redução de dano.

Uma bazuca fica inutilizada após um disparo. É necessário um teste de Ofício (armeiro) contra CD 20 e uma hora de trabalho para consertá-la.

Arma exótica de ataque à distância • Preço: 1.000 TO • Dano: 10d8 • Crítico: x3 • Distância 15m; Peso: 5kg • Tipo: fogo.

A Pista do Unicórnio Negro

Antigamente usada para sediar grandes competições entre ginetes (principalmente carreira em cancha reta), esta arena de jogos hoje está abandonada graças a um infeliz incidente ocorrido há cerca de trinta anos.

Durante uma corrida importante, os favoritos eram a amazona Sooliah e seu fabuloso unicórnio Andhes. Ele estava à frente no páreo, sem desconfiar que um ginete desonesto havia instalado armadilhas na pista. O unicórnio caiu em uma delas — um simples fio esticado, feito de tendão de boi. Tropeçou e derrubou sua dona, matando-a acidentalmente com o chifre.

Enlouquecido, Andhes matou todos os outros competidores, incluindo o assassino de Sooliah, e seus cavalos. Naquele instante, o unicórnio — animal mágico conhecido por sua bondade e pureza — tornou-se negro. Seus olhos tornaram-se vermelhos. Era agora uma fera amaldiçoada, corrompida pelo ódio.

Desde então a criatura protege a pista, atacando e matando qualquer invasor. Sabe-se que o Unicórnio Negro conserva todos os poderes de sua espécie, mas de forma invertida — por exemplo, em vez de curar, a magia de seu chifre provoca ferimentos.

Há quem diga que as coincidências nessa história são demasiadas. Andhes, um unicórnio acostumado a galopar nas mais diversas pistas, não deveria tropeçar em um simples tendão de boi. Sooliah, uma amazona como nenhuma outra, não deveria ser arremessada como uma boneca de pano por um simples tropeço. Uma armadilha tão simplória — produto da mente tacanha de um ginete cujo grande objetivo era ganhar uma carreira, mesmo que por meios ilegais — não deveria provocar um desastre de tamanha proporção. Por isso, afirma-se que há dedo de Nimb, o Deus do Caos. Os efeitos caóticos perto da região, semelhantes aos sonhos febris de uma mente enlouquecida, parecem confirmar a teoria.

Desde a passagem de Bandido e o aumento do caos na região, este local passou a afetar as criaturas com uma série aleatória de mudanças e acontecimentos. Sempre que um dado é rolado nas proximidades da Pista do Unicórnio Negro, os efeitos são mais extremos: um resultado máximo (20 em 1d20, 8 em 1d8, etc.) significa uma nova rolagem, que se soma com a anterior. Já um resultado mínimo (1 em qualquer dado) também provoca uma nova rolagem, e o segundo resultado é diminuído. Em ambos os casos, valores máximos na segunda rolagem provocam novas repetições. Por exemplo: um resultado de 1 em 1d8 provoca uma nova rolagem. Um resultado de 8 nessa nova rolagem significa -8, e provoca uma terceira rolagem, e assim por diante. A natureza caótica da região faz com que os maiores absurdos aconteçam: dano negativo, por exemplo, *cura* um adversário, e cura negativa provoca dano em um aliado.

Izzileria

Namalkah é um reino bastante simples e rústico — de fato, muitos acusam-no de ser simples demais. Mas Namalkah tem suas estranhezas, e algumas delas são mantidas em segredo. Talvez o maior exemplo seja Izzileria.

Situada próxima à Pista do Unicórnio Negro, Izzileria era uma aldeia como qualquer outra em Namalkah. Governada por homens e cavalos, recebendo periodicamente tropeiros e competidores das carreiras (antes da tragédia), a única coisa que diferenciava-a do resto eram ocasionais fenômenos estranhos, raros demais para provocar grande alarde. Vez por outra, um bezerro nascia com duas cabeças, ou uma criança nascia com a capacidade de ler mentes. Uma árvore apresentava folhas azuis, ou um córrego congelava em pleno verão. Esquisitices descartadas pelos ginetes, com sua mente objetiva e tranqüila.

Quando houve a tragédia na Pista do Unicórnio Negro, Izzileria perdeu uma de suas principais fontes de renda, e ganhou um perigo. Mas o povo não debandou por completo — em vez disso, os jovens desafiavam uns aos outros para ver quem tinha coragem de chegar mais perto do local maldito, os mais velhos repetiam de novo e de novo a história de Andhes e Sooliah. E as esquisitices pioraram. Alguns dizem que a região toda ficou marcada pelo caos, a sorte e o azar: assim como certas doenças ou venenos podem deixar sequelas permanentes em uma pessoa, os eventos deixaram um resíduo caótico que o tempo não apagou.

Já era possível notar que Izzileria não era como as outras aldeias. Não nasciam apenas bezerros de duas cabeças: agora eram bezerros com asas de mosca. Os humanos nasciam com pele transparente, os cavalos eram capazes de voar, as plantas falavam. Mesmo assim, tudo esporádico. Os tropeiros de passagem cada vez mais convenciam-se de que não valia a pena chamar atenção para aquilo: o povo da aldeia devia tomar conta de seus próprios assuntos, e Izzileria tornou-se um lugar a ser omitido de histórias, ignorado em mapas.

Houve uma nova piora depois da passagem de Bandido.

Agora eram raras as pessoas, cavalos, plantas e construções normais. As mutações ocorriam espontaneamente, em indivíduos já adultos. A água do poço não congelava: transformava-se em fogo, que crepitava com música de alaúde. As árvores nasciam de cabeça para baixo, as casas transformavam-se em cristal. Os habitantes acordavam para notar que seus pés haviam virado cabeças de cães, e seus filhos agora eram feitos de carvão. Já empobrecida, Izzileria caiu na miséria total, mal subsistindo com a raríssima passagem de tropeiros e as plantações de vegetais que podem ou não se transformar antes de serem consumidos.

O líder do povoado é Santhell, um cavalo inteligente e capaz de falar, coberto por finas minhocas no lugar do pelo. É bem intencionado, mas pouco pode fazer contra a loucura que existe no local. Os habitantes de Izzileria são naturalmente amedrontados e inquietos, e desconfiam de quaisquer forasteiros. Apenas Santhell faz qualquer esforço para acolher visitantes.

Para simular um personagem nativo de Izzileria, escolha aleatoriamente uma magia de 1º ou 2º níveis. O personagem estará permanentemente sob efeito da magia, seja benéfica ou prejudicial. Isso vale inclusive para magias de dano ou cura — no caso de uma magia de dano, o habitante terá vida bem curta, e então seu corpo irá se desintegrar... Nem todas as magias aparentemente benéficas ajudam alguém condenado a sofrer seus efeitos para sempre. Uma criança já morreu de fome, incapaz

de ser encontrada por seus pais, após adquirir *invisibilidade* permanente... Raras vezes o efeito estético é agradável: é mais comum que tome a forma de horríveis deformidades físicas — por exemplo, um efeito permanente de *constrição* poderia ser gavinhas crescendo dos ouvidos e boca do personagem, enredando-o para sempre. Note que, embora simulem magias, esses não são efeitos mágicos de verdade, e não podem ser dissipados.

O Unicórnio Negro

Depois dos terríveis eventos que levaram à morte da amazona Sooliah, Andhes transformou-se de criatura mágica e bondosa em uma terrível fera vingativa. Nem mesmo responde mais por seu antigo nome. Hoje em dia, o Unicórnio Negro vive apenas para atacar aqueles que se aventuram perto demais de seu território. As únicas pessoas que não parecem atrair sua hostilidade são poderosos e importantes servos do Caos, como Dee e o Cavaleiro Risonho. Isso apenas reforça a suspeita de que houve intervenção de Nimb na tragédia.

Unicórnio Negro: monstro 14, CM; ND 12; Grande (comprido), desl. 18m; PV 182; CA 24 (+7 nível, -1 tamanho, +4 natural, +4 Des); corpo-a-corpo: chifre +26 (1d8+19, 19-20/x3) ou chifre +24 e cascos +21 (2d6+16); hab. chifre, círculo mágico contra o bem, detectar o bem, empatia selvagem +13, faro, imunidade a encantamentos e venenos, visão no escuro; Fort +15, Ref +13, Von +12; For 28, Des 18, Con 23, Int 12, Sab 21, Car 22.

Perícias & Talentos: Iniciativa +21, Intimidação +23, Percepção +22; Acerto Crítico Aprimorado (cascos), Arma Natural Aprimorada (cascos), Ataques Múltiplos, Corrida, Foco em Arma (cascos), Foco em Arma (chifres), Vitalidade.

Chifre: o chifre do Unicórnio Negro é uma *arma mágica* +3. Possui 20 PM, que podem ser usados nas magias *envenenamento*, *infligir ferimentos leves*, *infligir ferimentos graves* e *praga*. Os PM são recuperados a cada manhã. Se for arrancado do Unicórnio Negro, o chifre pode ser usado como uma *arma marcial* +3, que causa 1d8 pontos de dano de perfuração, com crítico x3.

Círculo Mágico contra o Bem (M): o Unicórnio Negro está permanentemente sob efeito da magia *círculo mágico contra o bem*, fornecendo +2 na CA e nos testes de resistência contra criaturas Bondosas para ele e quaisquer criaturas a até 3m dele.

Detectar o Bem (M): o Unicórnio Negro está permanentemente sob efeito da magia *detectar o bem*.

Dee, Sumo-Sacerdote de Nimb

"Um palhaço no circo era engraçado. Mas e um palhaço sozinho, sorrindo, no meio da noite?"

Embora seja de conhecimento geral que os clérigos de Nimb não obedecem a um sumo-sacerdote, é fato que um deles (ou alguém que acredita-se ser um deles) ganhou bastante notoriedade em Arton, e em geral é considerado "o favorito" do Deus do Caos.

O homem (?) conhecido apenas como Dee tem sido um mistério que intriga os poucos habitantes de Arton que presenciaram alguma de suas passagens. Pelo que dizem, há pouca lógica em seus atos: um dia rouba os cavalos de todos os fazendeiros da cidade, mas deixa comida em troca, na porta de cada casa. No dia seguinte, pode enfrentar goblins que tentam invadir uma vila — para, mais tarde, dizimar ele próprio todos os habitantes! Todos os relatos sobre Dee são confusos. Uns veem-no como um santo generoso, outros como um demônio impiedoso.

Embora não seja uma presença muito antiga, Dee está ganhando um status quase lendário em várias partes do Reinado. Alguns nem acreditam se tratar de uma pessoa real — mas um personagem de contos de fada, uma lenda criada pelos próprios aldeões. Em muitas vilas, existe a crença de que, ao dormir, toda criança deve segurar na mão direita um dado: isso faz com que Dee apareça apenas para fazer coisas boas.

Dee veste uma roupa vermelha na parte frontal e negra nas costas, com luvas de cores opostas. Sobre a malha veste uma placa peitoral trazendo o símbolo de Nimb. A cabeça é coberta por uma estranha máscara de duas faces: uma face sorridente na frente, e uma raivosa atrás. Seu corpo é magro e esguio, e seus gestos são leves, rápidos e precisos — sugerindo que possa ser um elfo. Sua aparência e imprevisibilidade levam alguns a especular que "Dee" seja na verdade várias pessoas. Certos boatos afirmam que trata-se de uma conspiração de adoradores do Caos. Outros falam de um espírito ou força etérea que possui diferentes pessoas, fazendo com que elas se transformem em "Dee". O sumo-sacerdote usa, como armas, duas maçãs iguais. Às vezes essas maçãs são substituídas por enormes pirulitos! Isso é considerado algo bobo ou inocente (ou até mesmo ridículo) por alguns, mas outros garantem que os tais "doces" são na verdade maçãs cobertas de uma crosta açucarada e grudenta, atraindo moscas e repleta de pedaços de cérebro e osso colados.

Dee *nunca* fala. Comunica-se apenas através de gestos e mímica. Muitas vezes é visto montando um cavalo negro com duas manchas brancas em cada lado do quadril — que formam um "dois", como em um dado.

Dee: ??? sumo-sacerdote, Clérigo/a 16, CN; ND 18; Médio, desl. 9m; PV 156; CA 28 (+8 nível, +5 Des, +5 armadura); corpo-a-corpo: 2 *maças anárquicas* +4 +20 (1d8+15, mais 2d6 contra criaturas Leais, x3); hab. divindade (Nimb), canalizar energia 8d6 (50% de chance de ser positiva, 50% de chance de ser negativa), proteção divina, punição divina; Fort +13, Ref +13, Von +14; For 16, Des 20, Con 16, Int 18, Sab 18, Car 14.

Perícias & Talentos: Atuação (dramaturgia) +21, Cavalgar +24, Conhecimento (religião) +23, Enganação +21, Identificar Magia +23, Intuição +23; Anatomia Insana, Arma Secundária Grande, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Domínio da Enganação, Domínio da Sorte, Domínio do Caos, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (maça), Magia Oculta, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Poder Oculto, Poder Oculto Aprimorado, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Toque da Ruína, Transmissão da Loucura.

Magias de Clérigo Preparadas: 2º — *imobilizar pessoa*; 3º — *curar ferimentos graves*; 4º — *movimentação livre, poder divino*; 6º — *cura completa, palavra do caos*; 8º — *campo antimagia, manto do caos*. PM: 50. CD: 14 + nível da magia.

Equipamento: *anel do escudo mental, amuleto do teletransporte* (funciona como o *elmo*), duas *maças anárquicas* +4, couraça de mitral obra-prima.

Como não se sabe ao certo a raça de Dee, esta ficha exibe apenas suas habilidades mais frequentemente observadas. É possível que ele apresente outras.

Clérigo de Nimb

Ainda que a grande maioria da população de Arton prefira fazer suas preces ao Deus da Justiça, alguns questionam se ele está mesmo no comando. Estes arriscam-se a servir a Nimb, o Deus do Caos.

É difícil saber se os clérigos de Nimb se tornam insanos através do contato com o deus ou se entram em contato com ele por já serem loucos. De qualquer forma, seu comportamento é algo que todas as outras pessoas só podem considerar loucura. Alguns são exóticos, interessantes, até mesmo divertidos. Outros são psicopatas perigosos. E aqueles do primeiro tipo podem mudar para o segundo a qualquer momento!

Clérigos de Nimb aprendem que tudo é obra do acaso — mas, ao mesmo tempo, nada é inevitável. Não acreditam que exista um único futuro traçado e demarcado para cada um: o futuro muda a cada instante, pois assim é o caos. Por causa deste modo de pensar, estão entre os aventureiros mais obstinados.

Servos de Nimb dificilmente desistem de uma missão, embora evitem fazer planos muito extensos para o futuro. A aparência de cada um é única: podem se vestir de forma normal (o que é raro), mas em geral usam trajes que ninguém mais usaria. Escolhem uma das faces de um dado como seu símbolo sagrado.

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

Poderes Concedidos: Anatomia Insana, Domínio do Caos, Domínio da Sorte, Magia Oculta, Poder Oculto, Poder Oculto Aprimorado, Toque da Ruína, Transmissão da Loucura, mais três outros Poderes Concedidos quaisquer, à escolha do mestre.

Obrigações e Restrições: sempre que um clérigo de Nimb lança uma magia, existem chances iguais (50%) de que ela funcione muito bem (como se afetada pelo talento Maximizar Magia) ou muito mal (efeito mínimo). Além disso, clérigos de Nimb nunca podem desistir de uma missão, e ninguém confia neles, pois são considerados loucos. Sofrem uma penalidade de -2 em testes de perícias baseadas em Carisma.

Anatomia Insana (Poder Concedido)

A loucura não distorceu apenas sua mente, mas também sua carne. Seus órgãos internos não ficam exatamente onde deveriam, o que torna um pouco mais difícil atingi-lo em um ponto vital.

Pré-requisito: devoto de Nimb.

Benefício: você tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Magia Oculta (Poder Concedido)

Você pode se concentrar em sua divindade e aumentar o poder de suas magias.

Pré-requisito: devoto de Nimb ou Wynna.

Benefício: com uma ação de movimento, você pode fazer um teste de Vontade (CD 15). Se for bem-sucedido, aplica o talento Potencializar Magia a uma magia que lançar na próxima rodada. A cada vez que você utiliza este talento no mesmo dia, a CD do teste de Vontade aumenta em +5.

Poder Oculto (Poder Concedido)

Você pode invocar a força, rapidez ou vigor dos loucos.

Pré-requisito: devoto de Nimb.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação livre, você recebe +4 em Força, Destreza ou Constituição (escolhido aleatoriamente). Este efeito dura 1 minuto.

Poder Oculto Aprimorado

(Poder Concedido)

A loucura de Nimb pode torná-lo ainda mais forte, rápido ou resistente.

Pré-requisito: Poder Oculto.

Benefício: o bônus que você recebe utilizando o talento Poder Oculto aumenta para +8.

Transmissão da Loucura

(Poder Concedido)

Você pode contagiar outros com sua insanidade.

Pré-requisito: devoto de Nimb.

Benefício: você pode lançar *confusão* uma vez por dia (CD igual a 10 + metade do seu nível + mod. Car).

Sumo-Sacerdote (Modelo)

Todos os deuses do Panteão contam com um sumo-sacerdote — embora possa haver divindades que não tenham um desses, ou com mais de um mortal dividindo a posição. A identidade de todos os sumo-sacerdotes não é conhecida,

pois os caprichosos deuses por vezes mudam de ideia sobre os poderes que concedem a seus escolhidos. Mas aqueles que se tornam notórios (como Mestre Arsenal e Dee) invariavelmente são vistos como lendas vivas.

Um sumo-sacerdote é o servo mais próximo de uma divindade. Por vezes é o líder formal da religião, mas em outros casos não exerce real poder político sobre o clero. O que diferencia o sumo-sacerdote é sua relação mais próxima com a divindade e seu papel como "voz" do deus em Arton. Um sumo-sacerdote, mesmo sem poder político (mesmo que ninguém saiba sua identidade!), pode conceder e cancelar poderes de devotos e atuar como juiz divino. As razões que levam cada deus a escolher um sumo-sacerdote são variadas. Muitas vezes, o posto *não* é ocupado pelo clérigo de nível mais alto! Existem deuses que escolhem sumo-sacerdotes por sua ambição, por alguma característica de personalidade marcante ou apenas para ensinar uma lição a alguém — ou por mera diversão... Em geral, um sumo-sacerdote tem tendência semelhante à de seu deus, mas isso também pode variar. Diz-se que a sumo-sacerdotisa de Wynna é uma bruxa maligna, e que a grande escolhida de Marah pretende garantir a paz exterminando toda a vida no mundo!

Personagens jogadores podem se tornar sumo-sacerdotes se forem, de alguma maneira, excepcionais aos olhos da divindade. Em teoria, até mesmo aventureiros de nível baixo podem ser escolhidos — mas atrairiam centenas de inimigos muito mais poderosos. A palavra final sobre o merecimento de um mortal como sumo-sacerdote cabe ao mestre.

Criando um Sumo-Sacerdote

Para aplicar o modelo sumo-sacerdote, escolha uma criatura que seja devota de uma divindade maior e faça as seguintes alterações em suas estatísticas.

Pontos de Vida: recebe 2 pontos de vida extras por nível.

Habilidades: Sab +4, Car +2.

Proteção Divina: um sumo-sacerdote é automaticamente bem-

sucedido em testes de resistência contra magias lançadas por devotos de seu deus.

Punição Divina: um sumo-sacerdote tem autoridade sobre outros devotos de seu deus, mesmo que não exista uma ordem organizada. Ele pode, com uma ação padrão, cancelar a habilidade de lançar magias divinas de qualquer devoto de seu



deus. O devoto deve estar dentro do campo de visão do sumo-sacerdote e tem direito a um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 do nível do sumo-sacerdote + modificador de Sabedoria) para resistir ao efeito. Caso o devoto seja bem-sucedido, o sumo-sacerdote não pode tentar puni-lo novamente por 24 horas. A punição pode ser revertida através de uma magia *penitência*.

Todos os Poderes: um sumo-sacerdote recebe todos os poderes concedidos de sua divindade como talentos adicionais, desde que atenda aos pré-requisitos de cada talento.

Nível de Desafio: +2.

O Hipogrifo

Em Arton, não existem hipogrifos como animais nativos. Em vez disso, existe o Hipogrifo, a montaria de Nimb, o Deus do Caos.

A presença do Hipogrifo, servindo de montaria para Dee (em vez de seu cavalo preto e branco) é a comprovação definitiva da atuação de Nimb nos eventos em *O crânio e o corvo* e de seu interesse pela família Drake.

Hipogrifo: espírito 20, CN; ND 15; Grande (comprido), desl. 15m, voo 36m; PV 220; CA 37 (+10 nível, -1 tamanho, +8 natural, +9 Des, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: garra +31 (1d8+21) ou 2 garras +28 (1d8+21) e mordida +27 (2d4+21); hab. alterar forma, fardo, imortal, imunidade a paralisia e petrificação, magias, maldição da insanidade, redução de dano 15/Leal, resistência a magia +4, visão no escuro 18m; Fort +19, Ref +21, Von +14; For 32, Des 28, Con 24, Int 15, Sab 14, Car 19.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +25, Enganação +27, Furtividade +28, Iniciativa +32, Ladinagem +32, Percepção +25; Acelerar Magia, Arma Natural Aprimorada (garras), Ataques Múltiplos, Esquiva, Foco em Arma (garras), Foco em Magia (*confusão*), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Pairar, Sorrateiro.

Alterar Forma (M): como uma ação padrão, o Hipogrifo pode assumir a forma de um humano com vestes de cigano. Nessa forma ele perde seus ataques naturais e seu deslocamento de voo, mas mantém todas as outras habilidades. Ele pode voltar a sua forma normal com uma ação padrão.

Imortal (M): caso o Hipogrifo seja morto ou destruído de qualquer forma, Nimb irá ressuscitá-lo em 1d4 dias. Apenas Nimb pode destruir permanentemente o Hipogrifo.

Magias (M): 1º — *escudo entrópico*, *proteção contra a ordem*; 2º — *despedaçar*; 3º — *dificultar detecção*; 4º — *confusão* (CD 20). PM: 43. CD: 14 + nível da magia.

Maldição da Insanidade (M): caso um personagem que não seja Caótico e Neutro monte o Hipogrifo, sofrerá os efeitos da magia *insanidade* (Vontade contra CD 24 anula; o teste de resistência sofre -4 de penalidade). Caso o Hipogrifo deseje, poderá fazer com que criaturas Caóticas e Neutras sofram este efeito; no entanto, essas criaturas não sofrem a penalidade de -4 em seus testes de resistência.

Pondsmânia

O Reino das Fadas

Habitado quase que unicamente por fadas e outras criaturas mágicas, a Pondsmânia não tem grandes cidades. Sua população vive em pequenas vilas ou nas próprias árvores que tomam praticamente todo o reino. A própria capital, Linnanthas-Shaed, fica no interior da gigantesca Árvore do Céu — que, dizem, foi um presente de Allihanna para a Rainha Thantalla-Dhaedelin.

Muitas lendas cercam a Pondsmânia. Entre outras histórias fantásticas, dizem que o tempo passa de modo diferente dentro do reino — um ano lá dentro pode ser um dia lá fora, ou vice-versa. Dizem também que as fadas costumam sequestrar crianças de outros reinos para servir na corte da rainha. E dizem ainda que Linnanthas-Shaed só pode ser encontrada com a permissão de Thantalla-Dhaedelin. Os vizinhos em Sambúrdia e Trebuck evitam as proximidades da Pondsmânia. Embora se envolva muito pouco nos assuntos políticos do Reinado, a rainha costuma enviar emissários oficiais a Deheon de tempos em tempos. O reino é fonte de inspiração para as histórias, poemas e canções dos maiores bardos de Arton.

Características: florestas densas.

Clima: subtropical.

Cidades de destaque: Linnanthas-Shaed (capital), Palácio-Cidadela de Hayall.

População: fadas (56%), outros (44%).

Divindades principais: Wynna, Allihanna, Lena.

Regente: Rainha Thantalla-Dhaedelin.

Fadas

Fadas são criaturas muito ligadas à natureza mágica de Arton. Todas têm uma conexão muito forte com algum aspecto do planeta: as florestas, as águas ou a própria melodia dos ventos.

Existem diferentes espécies de fadas, cada qual com sua própria peculiaridade mágica. Algumas são brincalhonas e adoram companhia, outras preferem a reclusão e o isolamento. Mas todas fazem parte de Arton, e em suas idas e vindas é possível — até mesmo provável — que um herói aventureiro encontre-as por razões variadas.

Seja por amor, ódio ou necessidade, as fadas de Arton também entram em contato com humanos e outras raças. Algumas possuem sabedoria ancestral e podem ajudar a vencer vilões terríveis. Outras precisam de ajuda para vencer "maligos" lenhadores. Algumas só querem uma noite de comida, dança e *muito* romance, enquanto outras podem até mesmo tornar-se aventureiras!

Talvez por sua ligação com a magia de Arton (ou, os mais poéticos afirmam, por sua inocência), todas as fadas sofrem um efeito especial em contato com a Tormenta. Elas não podem ser corrompidas — quando isso acontece, são destruídas e nunca podem ressuscitar.

Algumas fadas (especialmente na Pondsônia) vivem sob uma série de regras e tabus, considerados absurdos ou até incompreensíveis pelos outros povos. Essas regras não são preferências ou mesmo leis, mas *necessidades* tão reais quanto o ato de respirar é para um humano. Alguns exemplos incluem sempre considerar que uma transação está terminada ao ouvir a palavra "obrigado" (um agradecimento encerra uma amizade, um caso de amor ou mesmo uma vingança), sentir fúria ao receber um presente, nunca responder uma pergunta sem receber algo em troca, etc. Por essas mesmas regras, muitas fadas adotam comportamentos curiosos, como ir morar na casa de um humano e ajudá-lo com seu trabalho ou roubar os pés esquerdos de todos os sapatos em um castelo. Para as fadas, nada disso é esquisito — é um fato da vida, que elas nunca explicam, assim como um elfo não explica por que anda com os pés no chão.

Sprite

ND 1/2

Os sprites são o principal povo-fada de Arton. Parecem elfos diminutos — possuem trinta centímetros de altura — mas suas orelhas são mais longas e pontiagudas, e seus olhos são totalmente negros. Além disso, possuem asas translúcidas como as de um inseto. Na civilização, vestem-se com roupas de cores berrantes e chamativas, às vezes com acessórios como chapéus, capas e gravatas.

Os sprites apreciam a vida na floresta, mas não são tímidos ou reclusos. Na verdade, adoram entrar em contato com os outros povos do continente. Quando os humanos começaram sua expansão a partir de Valkaria, foram logo recebidos pelos minúsculos "vizinhos" — e nunca mais conseguiram se livrar deles! Hoje, os sprites podem ser vistos em todos os pontos do continente, especialmente em cidades como Vectora e Malpetrim.

Sprites são uma raça especialmente mágica; todos têm uma aptidão inata e natural para a magia. Mas, como não possuem muita disciplina ou determinação, raramente desenvolvem essa capacidade ou aprendem magias novas. Gostam de comida, diversão e aventura — por isso, não é raro que se tornem aventureiros. A principal divindade dos sprites é Wýnna, a Deusa da Magia, que acreditam ter criado sua raça. Também veneram Allihanna, Lena, Hyninn, Nimb e Thyatis. Quando um sprite morre, transforma-se em poeira brilhante.

Sprites preferem emboscadas e táticas de guerrilha em vez de confronto direto. Quando necessário, usam armas de seu tamanho, além de magias. Sprites são curiosos e amistosos, mas atacam criaturas Malígnas e invasores com garra e ferocidade.

Espírito 1, Mínimo, Caótico e Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +4, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 3.

Resistências: Fort +1, Ref +4, Von +2.

Deslocamento: 3m, voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga +5 (1d2–1, 19–20).

Ataques à Distância: arco curto +5 (1d3–1, x3).

Habilidades: For 6, Des 15, Con 8, Int 10, Sab 11, Car 15.

Perícias: Conhecimento (natureza) +4, Furtividade +14.

Língua da Natureza: sprites podem se comunicar com animais, como se estivessem sob efeito da magia *falar com animais*.

Magias de Fada (M): um sprite pode lançar *globos de luz*, *som fantasma* e *prestidigitação* livremente.

Equipamento: adaga, arco curto, flechas x20.

Tesouro: padrão.

Duende

Duendes podem ter quase qualquer forma imaginável: desde um enorme ovo com pernas e braços muito finos até um morcego esguio e pomposo, de pele azulada e roupas aristocráticas. Em comum, quase todos têm uma aparência que lembra desenhos infantis e parece um pouco tola aos humanos. Em geral, não medem mais de um metro e meio (às vezes muito menos), mas já se ouviu falar de duendes grandalhões e desajeitados.

Entre si, dividem-se em incontáveis categorias: brownies, gorros-vermelhos, pucks... Talvez essas sejam mesmo espécies distintas, mas os outros povos têm dificuldade em notar diferenças significativas. Brownies, por exemplo, trabalham incansavelmente em troca de mingau e leite, enquanto que gorros-vermelhos pregam peças muitas vezes mortais e comem carne crua — mas essas são diferenças de personalidade que também se encontram em humanos, elfos ou anões. Duendes costumam ser vistos como brincalhões ou excêntricos, mas invariavelmente levam-se *muito* a sério. Se um duende passa correndo, tentando agarrar um raio de sol para levá-lo a um pardal, não ria — para o duende, isso não é uma piada, mas um assunto de vida ou morte. Eles parecem viver em uma realidade paralela, tão concreta quanto a nossa (ou assim eles acham).

Todos os duendes obedecem a algum grande tabu. Isso pode ser tão inofensivo quanto sempre entrar em uma casa andando de costas ou tão sério quanto raptar o filho primogênito de qualquer pessoa que lhes faça uma pergunta. A única regra geral é que o tabu *sempre é obedecido*. Não há consequências para não cumprir o tabu, pois é impossível deixar de cumpri-lo. Um duende que seja de alguma forma impedido de cumprir seu tabu definhará e morrerá em alguns dias. Todos os tabus parecem estranhas superstições e caprichos para os humanos, e muitas vezes são complexos e cheios de regras arbitrárias. Por exemplo, pode haver um duende que ajude-o durante toda a sua vida, desde que você nunca olhe em seu rosto diretamente — com exceção do equinócio de inverno, quando é obrigatório olhar em seu rosto, ou ele irá amaldiçoá-lo com pobreza eterna. Os duendes *nunca* contam seus tabus, a menos que sejam questionados direta e especificamente. A resposta para "Por que você não falou isso antes?" em geral é algo como "Por que você não me falou que seu filho precisava respirar à noite?".

Duende Menor

Espírito 3, Pequeno, Caótico e Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 13.

Pontos de Vida: 9.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga +5 (1d3-1, 19-20).

Habilidades: For 9, Des 13, Con 8, Int 10, Sab 15, Car 13.

Perícias: Enganação +7, Furtividade +11.

ND 1

Poder de Fada (M): um duende menor pode lançar uma magia até três vezes por dia, com CD para resistir igual a 14. Para definir a magia, role 1d10: 1) *aumentar pessoa*; 2) *bons frutos*; 3) *causar medo*; 4) *dissimular tendência*; 5) *enfeitiçar pessoa*; 6) *heroísmo*; 7) *invisibilidade*; 8) *remover doença*; 9) *rogar maldição*; 10) *sono profundo*.

Tabu: um personagem pode descobrir o tabu de um duende com um teste de Conhecimento (arcano) contra CD 30. Mais fácil é perguntar para os plebeus da região (Obter Informação, CD 20) — muitos tabus são conhecidos pelo folclore popular. Um personagem que conheça o tabu de um duende pode forçá-lo a ajudar em algo com um teste oposto de Enganação.

Equipamento: adaga.

Tesouro: padrão.

Duende Maior

ND 4

Espírito 9, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 54.

Resistências: Fort +8, Ref +8, Von +9.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga +10 (1d4+5, 19-20).

Habilidades: For 13, Des 15, Con 14, Int 15, Sab 17, Car 15.

Perícias: Conhecimento (arcano) +14, Enganação +18, Furtividade +14, Intuição +15.

Poder de Fada (M): um duende maior pode lançar uma magia até três vezes por dia, com CD para resistir igual a 20. Para definir a magia, role 1d10: 1) *banquete de heróis*; 2) *desejo restrito*; 3) *enfeitiçar monstro*; 4) *esfera de invisibilidade*; 5) *heroísmo maior*; 6) *imobilizar pessoa em massa*; 7) *insanidade*; 8) *medo*; 9) *velocidade*; 10) *vên*.

Tabu: um personagem pode descobrir o tabu de um duende com um teste de Conhecimento (arcano) contra CD 30. Mais fácil é perguntar para os plebeus da região (Obter Informação, CD 20) — muitos tabus são conhecidos pelo folclore popular. Um personagem que conheça o tabu de um duende pode forçá-lo a ajudar em algo com um teste oposto de Enganação.

Equipamento: adaga.

Tesouro: padrão.



Náíade

ND 3

Náíades são fadas ligadas a rios e córregos. Vivem mescladas a essas correntes, protegendo-as ou apenas escondendo-se em seu interior. Em geral, são tímidas e reclusas, conversando apenas com alguns peixes e animais ribeirinhos e evitando todo contato com humanoides.

Mas existem circunstâncias em que uma náíade pode interagir com um mortal. Aqueles que ameaçam sua corrente (seja represando-a, poluindo-a ou apenas pescando nela) podem ser vítimas de seus ataques — a náíade cria ilusões de objetos brilhantes no fundo do rio e, quando a vítima se aproxima para olhar, é capturada e afogada. Em casos mais graves, as náíades simplesmente usam magia das águas para atacar. Por outro lado, mortais que respeitem e amem um rio ocupado por uma náíade podem conquistar sua amizade. Curiosamente, as náíades não ficam presas a um único rio ou córrego, e podem mover-se de um a outro, adotar uma nova corrente quando seu capricho assim dita. Muitos pescadores já se viram com problemas porque sua fonte de sustento subitamente passou a ser o lar de uma náíade.

Uma náíade tem a aparência de uma mulher esguia, mas seu corpo é feito de água. Seu sorriso é reconfortante, e seu abraço é cálido e gentil. Quando uma náíade leva uma vítima para o afogamento, está sorrindo e sussurrando coisas doces, e a sensação é a de ser envolvido por uma presença calorosa e suave.

Espírito 4, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +9, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +6, imunidade a encantamento e frio, redução de dano 10/mágica.

Deslocamento: 9m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +7 (1d4+2).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 15, Car 18.

Perícias: Conhecimento (natureza) +8, Furtividade +10, Intuição +9.

Abraço das Águas: se a náíade acertar um ataque de pancada, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +7). Uma criatura agarrada pela náíade deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 10 +1 por teste anterior) para não se afogar, ficando inconsciente e sofrendo 1 ponto de dano temporário de Constituição até morrer ou respirar novamente. Uma criatura agarrada não percebe o que está acontecendo, e se sente confortável no abraço da náíade. Para fazer qualquer ação em seu turno, deve ser bem-sucedida num teste de Vontade (CD 16).

Magias (M): 1º — *imagem silenciosa*; 2º — *falar com animais, invisibilidade*; 3º — *respirar na água*; 4º — *tempestade glacial*. PM: 16. CD: 14 + nível da magia.

Tesouro: padrão.

Ninfa

ND 6

Ninfas são fadas que materializam a beleza. Parecem lindas mulheres humanas ou élficas, mas é quase impossível definir sua aparência exata, pois exalam uma aura de sedução e fascínio que distorce a percepção dos observadores.

Movimentam-se com ar lânguido, sempre com olhares sugestivos e suspiros longos. Seus gestos são calmos e deliberados, aparentemente displicentes, mas calculados para realçar sua perfeição. Vestem-se com pouco mais do que trapos, mas esses parecem elegantes e belos — não farrapos, mas tecidos diáfanos que apenas aumentam sua sedução.

Ninfas vivem para atrair mortais e prendê-los (sem motivo aparente). Podem auxiliar aqueles que consideram belos, mas às vezes também capturam-nos apenas para obter sua companhia.

A própria beleza de uma ninfa é sua maior arma: além de encantar e atrair, ela pode matar. Qualquer um que veja uma ninfa nua tem chance de morrer apenas pelo choque de tamanha beleza. É como se a vida chegasse ao ápice, e o corpo simplesmente parasse de funcionar após ver algo tão maravilhoso.

Espírito 6, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +8, imunidade a encantamento, redução de dano 10/adamante, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga +10 (1d4+3, 19-20).

Habilidades: For 10, Des 19, Con 12, Int 16, Sab 17, Car 25.

Perícias: Conhecimento (arcano) +12, Diplomacia +16, Furtividade +13, Identificar Magia +12, Intuição +12.

Atraente: uma ninfa recebe um bônus de +4 em testes de Diplomacia e Enganação contra qualquer um que possa se sentir fisicamente atraído por ela.

Beleza Insuportável: um humanoide que veja uma ninfa nua percebe que não é possível suportar tamanha beleza. Ele pode fazer um teste de Vontade (CD 20) para desviar o olhar. Se falhar (ou se não quiser desviar o olhar...), deve fazer um teste de Fortitude (CD 20) para não morrer de puro choque. A ninfa pode suprimir esta habilidade como uma ação livre (cobrindo-se).

Empatia Selvagem: pode fazer testes de Diplomacia com animais (bônus +13).

Magias (M): 1º — *constrição*; 2º — *esquentar metal*; 4º — *curar ferimentos graves, restauração*; 5º — *convocar tempestade de relâmpagos, dominar pessoa*. PM: 23. CD: 17 + nível da magia.

Magias em Combate: uma ninfa não fica desprevenida quando lança uma magia.

Tesouro: padrão.

Velha Bruxa

ND 9

Uma velha bruxa não é uma feiticeira, mas um tipo de fada que tem a *aparência* (muito exagerada) de uma anciã. Costumam ser corcundas, com longos narizes verrugentos, cabelos desgrehnados, pele esverdeada e dedos compridos com unhas negras.

Velhas bruxas são fadas muito traiçoeiras, que vivem para atormentar os mortais (raramente outras fadas). Justificam seus atos com alguma necessidade real (comida, ouro...), mas isso sempre se revela absurdo após um pouco de investigação. Por exemplo, já se soube de uma velha bruxa que fez uma casa de doces, para atrair crianças humanas e então devorá-las. Ela dizia que precisava comer para não morrer — mas não comia seus próprios doces, e passavam-se longos anos sem que nenhuma criança se aventurasse por perto! Outra envenenou uma princesa para casar-se com seu pai, mas nunca pensou em usar suas habilidades mágicas para conquistar suas próprias terras ou riquezas... Como é o caso com muitas fadas, as velhas bruxas obedecem a um padrão de comportamento caprichoso e excêntrico, que parece ter pouca finalidade prática.

Todas as velhas bruxas são capazes de voar, usando algum tipo de instrumento — em geral, um caldeirão ou pilão, mas às vezes também uma vassoura. Curiosamente, esses instrumentos sempre estão ligados a tarefas domésticas (talvez como uma distorção do disfarce feminino desses seres sobrenaturais). Também costumam possuir algum tipo de habitação mágica — desde um quarto num castelo onde ninguém mais pode entrar até a já citada casa feita de doces ou uma cabana com imensas pernas de galinha, capaz de se locomover.

Espírito 11, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 66.

Resistências: Fort +8, Ref +8, Von +10, imunidade a ácido, doenças, encantamento e venenos, redução de dano 15/adamante mágica, resistência a eletricidade e fogo 10, resistência a magia +8.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +15 (2d4+9) ou 2 garras +13 (1d4+9) e mordida +13 (2d4+9).

Habilidades: For 19, Des 12, Con 12, Int 15, Sab 17, Car 15.

Perícias: Conhecimento (arcano) +16, Enganação +18, Identificar Magia +16, Intuição +17.

Aparência Horripilante: velhas bruxas são tão feias que qualquer criatura (exceto outras fadas) que veja uma delas deve fazer um teste de Fortitude (CD 17). Se falhar, sofre 2d8 pontos de dano temporário de Força. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Magias (M): 3º — rogar maldição; 4º — metamorfose; 5º — cone glacial, muralha de fogo, vidência; 6º — dissipar magia maior, doença plena, invocar monstro VI; 8º — ciclone. PM: 48. CD: 12 + nível da magia.

Magias em Combate: uma velha bruxa não fica desprevenida quando lança uma magia.

Voo: uma velha bruxa pode voar usando um pilão, vassoura ou outro tipo de instrumento. Esse instrumento só pode ser usado pela velha bruxa, mas pode ser “enganado” com um teste de Identificar Magia ou Ladinagem contra CD 25 (veja “usar instrumento mágico”, *Tormenta RPG*, página 86).

Tesouro: padrão.

Eiradaan

ND 7

Eiradaan parecem elfos, mas são ainda mais perfeitos: mais belos, mais delgados, mais atraentes. Seus corpos altos têm a força do mundo natural, com galhadas saindo de sua cabeça e cascos no lugar de pés. Seus olhos indicam grande inteligência, mas também escondem um indício de grande tristeza.

Também chamados de elfos arcanos, os eiradaan seriam ancestrais dos elfos de hoje em dia (alguns dizem que “os eiradaan são para os elfos o que os elfos são para os humanos”). Nascidos em outro Plano, vieram parar em Arton depois de um grande momento de tristeza, relacionado à sua função original: proteger Lena, a Deusa da Vida, de todo o mal da Criação. Ninguém sabe exatamente o que aconteceu, mas aparentemente eles falharam, e foram expulsos de Vitalia, o Reino de Lena.

Uma vez em Arton, os eiradaan teriam se refugiado nas florestas mais profundas, onde outros seres primordiais viviam. Lá, teriam organizado os reinos feéricos. De fato, muitos dos nobres da corte de Thantalla-Dhaedelin, a Rainha da Ponds-mânia, são eiradaan — e talvez a própria rainha também pertença a esta raça primordial. Na corte, os eiradaan costumam se apresentar como cavaleiros feéricos ou damas entre as fadas.

Os eiradaan não são chamados de elfos arcanos sem motivo. Inteligentes e sábios, possuem poder mágico praticamente sem igual. Atacam sempre com magia ou, se forçados a tanto, lutam usando itens mágicos poderosos.

Espírito 10, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 70.

Resistências: Fort +10, Ref +12, Von +11, imunidade a doenças e encantamento, redução de dano 10/adamante, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa de mitral +1 +15 (1d8+10, 18-20).

Ataques à Distância: arco longo obra-prima +16 (1d8+5, x3).

Habilidades: For 18, Des 21, Con 16, Int 19, Sab 18, Car 23.

Perícias: Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (natureza) +17, Diplomacia +19, Enganação +19, Identificar Magia +17, Intuição +17.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, um eiradaan pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Caminho da Floresta: pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução no deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Idiomas: um eiradaan pode se comunicar com qualquer criatura viva, incluindo animais e plantas.

Magias (M): 3º — *deslocamento, dissipar magia, relâmpago*; 4º — *curar ferimentos críticos, enfeitiçar monstro, porta dimensional*; 5º — *convocar tempestade de relâmpagos, metamorfose tórrida, miragem arcana, muralha de espinhos*; 6º — *corrente de relâmpagos, véu*. PM: 49; CD: 18 + nível da magia.

Magias em Combate: um eiradaan não fica desprevenido quando lança uma magia.

Potencializar Magias: um eiradaan pode lançar uma magia com seus efeitos numéricos variáveis aumentados em 50%, com custo de +2 PM.

Visão Arcana: um eiradaan enxerga todas as auras mágicas até 36m, recebendo todas as informações sobre elas instantaneamente. Além disso, pode gastar uma ação de movimento para descobrir se uma criatura a até 36m é capaz de lançar magias, e qual a aura gerada pela magia mais poderosa que ela pode lançar.

Equipamento: arco longo obra-prima, *espada longa de mitral* +1, flechas x20.

Tesouro: dobro do padrão.

Eiradaan Nobre

ND 13

Os eiradaan nobres são cavaleiros feéricos — guardiões, guerreiros e soldados de elite da rainha. São visões impressionantes: imponentes e dignos a ponto de fazer inveja ao maior dos cavaleiros humanos. Assim como todas as fadas, vivem por códigos e tabus, duelando e guerreando (uns contra os outros ou com mortais) por honra e glória, ou defendendo bosques sagrados e outros locais de poder.

Espírito 17, **Médio**, **Caótico** e **Neutro**

Iniciativa +27

Sentidos: Percepção +25, visão no escuro.

Classe de Armadura: 36.

Pontos de Vida: 136.

Resistências: Fort +14, Ref +17, Von +15, imunidade a doenças e encantamento, redução de dano 10/adamante Leal, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: *espada longa de mitral* +2 +27 ou +22/+22 (1d8+19, 17-20).

Ataques à Distância: arco longo obra-prima +25 (1d8+8, x3).

Habilidades: For 25, Des 25, Con 18, Int 21, Sab 21, Car 25.

Perícias: Cavalgar +27, Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (natureza) +25, Diplomacia +27, Enganação +27, Identificar Magia +25, Intuição +25.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, um eiradaan nobre pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Caminho da Floresta: pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução no deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Idiomas: um eiradaan nobre pode se comunicar com qualquer criatura viva, incluindo animais e plantas.

Magias (M): 3º — *deslocamento, dissipar magia, relâmpago*; 4º — *curar ferimentos críticos, enfeitiçar monstro, porta dimensional*; 5º — *convocar tempestade de relâmpagos, metamorfose tórrida, miragem arcana, muralha de espinhos*; 6º — *conjuracão de sombras maior, corrente de relâmpagos, véu*; 7º — *desejo restrito*; 8º — *raio polar*. PM: 72; CD: 20 + nível da magia.

Magias em Combate: um eiradaan nobre não fica desprevenido quando lança uma magia.

Montaria: eiradaan nobres lutam montados em grandes gamos. Possuem os talentos Combate Montado, Investida Montada e Investida Implacável (tornando seu dano com a espada 2d8+38). Alguns eiradaan cavalgam criaturas fantásticas, mas isso fica de acordo com o mestre.

Potencializar Magias: um eiradaan nobre pode lançar uma magia com seus efeitos numéricos variáveis aumentados em 50%, com custo de +2 PM.

Visão Arcana: um eiradaan enxerga todas as auras mágicas até 36m, recebendo todas as informações sobre elas instantaneamente. Além disso, pode gastar uma ação de movimento para descobrir se uma criatura a até 36m é capaz de lançar magias, e qual a aura gerada pela magia mais poderosa que ela pode lançar.

Equipamento: arco longo obra-prima, *couraça de mitral* obra-prima, *espada longa de mitral* +2, flechas x20.

Tesouro: dobro do padrão.

Gamo

ND 3

Animal 5, **Grande (comprido)**, N

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +9, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 50.

Resistências: Fort +8, Ref +4, Von +3.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: galhada +9 (2d6+8, x3) ou galhada +7 (2d6+8, x3) e cascos +6 (1d6+8).

Habilidades: For 22, Des 11, Con 18, Int 2, Sab 13, Car 7.

Tesouro: nenhum.

Thantalla-Dhaedelin, a Rainha das Fadas

"Sou eu! A Rainha que É Cinco. Criança, Guerreira, Donzela, Dama e Senhora. Sou como as estações, mudo porque muda o mundo, e a minha mudança faz o mundo mudar."

Como o reino que governa, a história e a figura da Rainha das Fadas, Thantalla-Dhaedelin, é cercada de lendas e mistérios.

Uns acreditam que ela foi a primeira fada a ser criada por Wynna, e que todas as outras nasceram de seu próprio poder, com o único propósito de fazer-lhe companhia. Outros afirmam que a Rainha foi criada muito tempo depois, no intuito de colocar ordem na Pondsmanã, que havia se tornado uma terra sem lei. Por fim, existe a teoria de que a Rainha atual foi eleita ainda criança para substituir a primeira governante, ao vencer uma competição de arremesso de trevos e que, quando chegar a hora, ela própria escolherá sua sucessora da mesma forma.

Thantalla realmente assumiu o trono quando era criança, mas sempre foi a Rainha das Fadas. Isso confirma a lenda de que a rainha irá passar por cinco fases: a Criança, a Guerreira, a Donzela, a Dama e a Senhora. De acordo com os sábios, as fases são cíclicas e, ao fim da última, o processo recomeça. Outros sustentam que, após a última fase, uma nova rainha será escolhida.

Atualmente, Thantalla é a Donzela. É uma Rainha muito mais interessada nas intrigas da corte, em suas festas e frivolidades do que em governar. Todos os aspectos burocráticos ou tediosos são deixados por conta da corte — mas, na verdade, não há muito a governar. Boa parte do que acontece na Pondsmanã depende da vontade da Rainha, e o que não lhe agrada pode ser modificado com um suspiro. A única ameaça à paz do reino, os Cyruthnallach, foi contida após uma guerra séculos atrás — ou assim ela pensa.

Thantalla tem a aparência de uma jovem com cerca de dezessete anos. Sua pele é muito branca, seus cabelos são muito longos, com mechas verdes e negras, e seus olhos são de um castanho muito claro, quase dourado. Geralmente veste roupas luxuosas, decoradas com pedras preciosas de todos os tipos. Não há dúvida de que é a fada mais bela da Pondsmanã, e provavelmente de Arton. Inúmeros foram os nobres que enlouqueceram de paixão ao ver seu rosto, e muitas das tragédias escritas pelos bardos passadas na Pondsmanã giram em torno deste tema.

Impaciente, mimada e às vezes arrogante, Thantalla passa grande parte do tempo viajando pelo reino com uma extensa comitiva de servos. Quando resolve se estabelecer em algum lugar, costuma criar uma pequena versão de seu castelo ou usar a tradição, hospedando-se em algum vilarejo humano.

Às vezes Thantalla gosta de se divertir às custas de seus súditos, assumindo disfarces antes de entrar em vilas e causando inúmeras confusões. Embora pareça irresponsável, caprichosa e imatura, a Rainha costuma compensar por esses abusos. Quando parte, em geral corrige as mudanças que causou (a menos que elas pareçam muito estéticas). Deixa valiosos presentes àqueles que agradaram-na, mas pune de forma implacável aqueles que a ofendem de alguma forma (nem sempre evidente ao "culpado").

Quando não está viajando, Thantalla costuma permanecer no imenso Castelo Daenmhan, circulando por seus enormes salões. Também é uma exímia jogadora de xadrez, e gosta de desafiar nobres e viajantes. É costume jogar três partidas, cada uma valendo um pedido (embora a sorte e o destino dos jogadores só sejam decididos na última). Vários já desafiaram-na pedindo sua mão em casamento, mas a Rainha jamais perdeu uma partida.

Na verdade, a Rainha tem um marido — o líder da Caçada Selvagem, o Rei das Fadas. No entanto, em sua atual fase, Thantalla não dá muita importância a isso (ou então o casamento não existe na atual fase). Por vezes (principalmente quando isso pode gerar uma intriga interessante), esquece de que há um Rei.

E também há um aspecto sinistro em Thantalla-Dhaedelin: ao mesmo tempo em que é Rainha das fadas, ela é a Rainha Negra, que governa Sylarwy-Ciuthnach, território sombrio dos Cyruthnallach, as fadas malignas. Alguns acreditam que essas fadas foram criadas por Tenebra, invejosa da criação de Wynna. Outros dizem que originaram-se da maldade das próprias fadas. Seja como for, a Rainha Negra é um reflexo de Thantalla-Dhaedelin, tendo "saído dela". Ambas odeiam-se (de fato, a Rainha Negra afirma querer que Thantalla seja morta, estuprada por cavalos negros e devorada por seus filhos), mas mantêm uma relação que parece a de duas irmãs rivais — ou de dois lados da mesma personalidade.

Thantalla tem como animal de estimação um dragão-fada chamado Gwadrallowin. Ele é capaz de assumir uma forma com cento e cinquenta metros de comprimento, servindo de montaria à Rainha em certas ocasiões especiais.

Thantalla-Dhaedelin, a Rainha das Fadas (como Donzela): espírito 31, CN; ND 33; Médio, desl. 9m, voo 27m; PV 341; CA 66 (+15 nível, +10 natural, +7 Des, +14 Car, +10 Gemas Eternas); corpo-a-corpo: toque +35 (*capricho*); à distância: toque à distância +38 (*rajada prismática*); hab. idiomas, imunidade a doenças, eletricidade, encantamento e petrificação, redução de dano 20/adamante Leal, resistência a fogo e frio 20, resistência a magia +8, visão arcana, visão no escuro; Fort +24, Ref +24, Von +24; For 18, Des 25, Con 25, Int 27, Sab 21, Car 39.

Perícias & Talentos: Atuação (dança) +48, Conhecimento (arcano) +42, Conhecimento (natureza) +42, Conhecimento (religião) +42, Diplomacia +52, Enganação +48, Identificar Magia +42, Iniciativa +41, Intimidação +48, Intuição +39, Jogatina +48, Percepção +39; Acelerar Magia, Ampliar Magia, Aptidão Mágica, Atraente, Aumentar Magia, Estender Magia, Foco em Perícia (Diplomacia), Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Mago de Batalha, Maximizar Magia, Potencializar Magia, Prontidão, Vontade de Ferro.

Beleza Inquietante: um humanoide que veja Thantalla deve fazer um teste de Vontade (CD 39). Se falhar, sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque e testes por uma hora.

Capricho: uma criatura tocada pela Rainha das Fadas é afetada pela magia *dominar monstro*, com duração de um ano. Um teste de Vontade (CD 39) evita este efeito.

Idiomas: Thantalla pode se comunicar com qualquer criatura viva, incluindo animais e plantas.

Magias: 3º — deslocamento, relâmpago; 4º — porta dimensional; 5º — metamorfose tórrida, miragem arcana, muralha de energia, telecinesia; 6º — corrente de relâmpagos, cura completa, dissipar magia maior, véu; 7º — teletransporte maior; 8º — esfera telecinética; 9º — chuva de meteoros, desejo, parar o tempo, sombras. *PM:* 245; *CD:* 25 + nível da magia.

Primeira de Wynna: lendas dizem que Thantalla foi o primeiro ser criado por Wynna, e por isso teria mais poder mágico que qualquer outro no universo (com exceção da própria Deusa da Magia). Thantalla pode lançar duas magias por ação padrão e possui o dobro de pontos de magia por seu nível (já contabilizados na ficha).

Rajada Prismática: Thantalla pode disparar uma *rajada prismática* da ponta de seus dedos. Uma criatura atingida sofre um dos efeitos a seguir (role 1d8): 1) 20 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade); 2) 40 pontos de dano de ácido (Reflexos reduz à metade); 3) 80 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade); 4) veneno causa morte (Fortitude reduz a 1d6 pontos de dano temporário de Constituição); 5) petrificação (Fortitude anula); 6) *insanidade* (Vontade anula); 7) enviado para outro Plano (Vontade anula); 8) atingido por dois efeitos (role mais duas vezes, ignorando resultados "8"). A CD dos testes de resistência é 39.

Visão Arcana: Thantalla enxerga todas as auras mágicas até 36m, recebendo todas as informações sobre elas instantaneamente. Além disso, pode gastar uma ação de movimento para descobrir se uma criatura a até 36m é capaz de lançar magias, e qual a aura gerada pela magia mais poderosa que ela pode lançar.

Equipamento: Thantalla possui incontáveis itens mágicos, mas sempre usa vestidos decorados com as *Gemas Eternas*, pedras preciosas de grande beleza e poder. O usuário das *Gemas Eternas* recebe +4 no Carisma, +10 na classe de armadura e, se for um conjurador, 1 ponto de magia extra por nível.

Linnanthes-Shaed, a Árvore do Céu

Costuma-se dizer que Linnanthes-Shaed foi um presente de Allihanna para Thantalla-Dhaedelin quando esta assumiu o trono. Trata-se de uma árvore de proporções colossais localizada bem no meio dos Campos de Noryaviidd, na parte central da Pondsmanía. O nome "Árvore do Céu" surgiu porque seus mais altos galhos tocam as nuvens.

Dentro de Linnanthes-Shaed encontra-se a capital do reino, uma enorme cidade repleta de castelos, torres e casbres amontoados de modo caótico — mas mesmo assim belo. Embora esteja dentro da árvore, a cidade vê o céu e a passagem dos dias normalmente, sempre com sol e clima primaveril. Isso acontece graças ao poder da Rainha e de um poderoso artefato, um globo de pedra esverdeada e reluzente.

A população da cidade é composta de centenas de tipos de fadas, criaturas mágicas e alguns poucos humanos que ganharam o privilégio (ou infelicidade) de morar na metrópole. No



meio de tudo isso, destaca-se o Castelo Daenmhan, morada da Rainha, de seu exército e de sua corte. Ao redor do castelo existe um imenso jardim labiríntico, mantido por um jardineiro humano, considerado o maior mestre de sua arte em todos os tempos.

Outro ponto de interesse é o lugar conhecido apenas como "a Feira". Uma espécie de mercado aberto, a Feira é talvez o único local capaz de rivalizar com Vectora em termos de variedade de artigos. Praticamente tudo pode ser encontrado lá — mas é preciso ter cuidado, pois muitas vezes as coisas não são o que parecem. Há incontáveis casos de aventureiros enganados ou aprisionados por não investigar as minúcias do negócio que faziam. Além disso, a Feira tem uma particularidade: jamais se usa dinheiro nas transações. Tudo é feito com trocas, e quase qualquer coisa pode ser usada como moeda. Um mercador pode aceitar dois dedos e uma mecha de cabelo do comprador, uma colher de sobremesa ou um suspiro por uma bola de cristal ou uma espada mágica! Para um forasteiro, nada do que acontece na Feira parece ter lógica.

Linanthas-Shaed é o foco de poder da Rainha das Fadas. Aqui, sua vontade é soberana, e seus poderes, insuperáveis. Diz-se que, com exceção dos Cyruthnallach, ninguém é capaz de encontrar a capital sem a permissão da Rainha. Mas também se afirma que, uma vez por século, a cidade fica visível por um ano inteiro, e não pode ser escondida de forma alguma.

A Caçada Selvagem

Um fenômeno pouco compreendido, a Caçada Selvagem atesta a imprevisibilidade das fadas. Embora elas muitas vezes sejam vistas como brincalhonas e engraçadas, isso cai por terra quando os cavaleiros feéricos montam em seus gamos e cavalgam destruindo tudo em seu caminho, matando homens e raptando mulheres e crianças. Pior ainda: ninguém sabe por que fazem isso.

A explicação mais provável é: fazem porque são cavaleiros feéricos, e cavaleiros feéricos fazem a Caçada Selvagem. Assim como os outros tabus e leis das fadas, isso não precisa fazer sentido. Apenas é.

Durante a Caçada Selvagem, o Rei das Fadas cavalga um gamo maior do que cinco cavalos juntos, com cascos trovejantes e galhadas imensas e afiadas. Ele próprio apresenta-se como um humanoide gigantesco, todo coberto por armadura de madeira, folhas e fungos, além de uma capa de musgo e um elmo de casca de árvore também com galhadas. Brande uma grande lança com cabo de madeira negra e ponta feita de um dente farpado, e lidera suas tropas em um frenesi de horror e violência. Os caçadores montam gamos negros, carregam tochas, espadas e lanças, acompanham-se de falcões também negros. Usam as faces de heróis mortos, como se fossem verdadeiros mortos-vivos. À frente de todos vêm enormes cães de caça negros com olhos de fogo.

Durante a Caçada Selvagem, todos os cavaleiros feéricos participantes (essencialmente, todos os eiradaan que o Rei das Fadas convocar) perdem sua própria tendência, passando a se comportar como Caóticos e Malignos — no entanto, isso não os afeta de nenhuma outra forma (não perdem habilidades de classe ou outros efeitos que dependam de suas tendências reais).

Duendes em forma de animais feéricos também são convocados, e agem de maneira selvagem e cruel. Outros cavaleiros parecem existir apenas durante a Caçada Selvagem, nascendo e morrendo conforme a necessidade ou apenas ficando reclusos e escondidos até o soar da trombeta de caça. Na Caçada Selvagem, todos se comportam como um só. De fato, as próprias fadas não se referem aos participantes como indivíduos, mas apenas como "a Caçada", como se fosse uma imensa entidade única.

Quando o Rei soa sua trombeta, tudo em seu caminho é considerado uma presa. A Caçada Selvagem pode ser convocada contra um grande inimigo (como em *O crânio e o corvo*), mas isso é raro. Em geral, fases da lua, dias sagrados ou profanos, conjunções de estrelas e outros fenômenos além do controle dos mortais (ou das próprias fadas) provocam a Caçada. Além de massacrar gente "civilizada" e destruir construções humanas, a Caçada Selvagem arrasta suas vítimas para as profundezas da floresta. Neste caso, os alvos desaparecem nas sombras entre as árvores, mesmo que nenhuma sombra existisse lá antes — o que leva alguns sábios a especular que As Profundezas da Floresta é algum tipo de Plano ou dimensão a que só a Caçada Selvagem tem acesso. Em geral, os homens levados dessa forma simplesmente somem. As mulheres podem reaparecer como fadas (sem nenhuma lembrança de sua vida anterior) e as crianças são criadas na corte de Thantalla-Dhaedelin ou da Rainha Negra.

Tudo isso leva alguns a crer que o Rei das Fadas é uma espécie de ser intermediário entre Thantalla e a Rainha Negra — ao mesmo tempo um herói altivo e um selvagem sinistro. Estudiosos de energia positiva e negativa já afirmaram que o Rei não é Bondoso ou Maligno, ou mesmo Neutro — é apenas Caótico, sem nenhuma ligação com as forças do Bem ou do Mal.

Em raras ocasiões, uma fada avisa uma comunidade que será vítima da Caçada Selvagem. No entanto, é bem mais comum que ela surja inesperadamente. Felizmente, até hoje a Caçada sempre esteve restrita à Pondsmanía, e sua passagem foi rápida (no máximo algumas horas). Infelizmente, não parece haver como lutar: só fugir ou morrer.

Em termos de jogo, a Caçada Selvagem funciona melhor como uma ameaça que deve ser impedida ou contornada do que como um oponente com pontos de vida e classe de armadura. Um bom desafio para um grupo de aventureiros de qualquer nível é conseguir um artefato que possa aplacar a fúria da Caçada. O objeto pode ser desde uma joia até uma folha comida por traças — mas, em geral, é algo mundano mas raro, como o cílio de uma donzela que nunca viu uma rosa ou o nome secreto de um velho que não fala com ninguém há sessenta anos. Também é possível fazer uma aventura em torno de evacuar uma cidade ou aldeia antes da chegada da Caçada — tentando salvar o maior número de pessoas enquanto os primeiros cães negros surgem. Em caso de um confronto direto, dificilmente a Caçada Selvagem será vencida. Mas, se você precisar, considere que os cavaleiros eiradaan têm nível dobrado durante a Caçada Selvagem (com todos os pontos de vida, bônus numéricos e talentos que isso traz) e são imunes a todo tipo de magia ou habilidade que afete criaturas Bondosas ou Malignas. Durante a Caçada, são somente Caóticos.

O Duelo entre Orion e Zargo

Em geral, a liderança de um exército organizado não é decidida através de um duelo, ou por qualquer meio arbitrário. Nem mesmo o próprio general tem permissão para tomar essa atitude — um líder militar que “apostasse” seu posto dessa forma passaria por um julgamento (provavelmente perdendo qualquer posto que ainda possuísse). E o novo líder *não* seria reconhecido! A escolha de um comandante é um processo mais burocrático do que glorioso. As exceções são lugares de costumes primitivos (como a União Púrpura) ou muito voltados ao combate corporal (como Yuden).

Mas Orion Drake desafia o general Anatole Zargo para um duelo, disputando a liderança do Exército do Reinado.

Em teoria, Zargo *não tinha* permissão de fazer isso. Mas, como devoto de Keenn, não recusou o desafio. Preferiu arcar com as consequências mais tarde a dar as costas a uma luta. Ele mesmo afirma que “isso é barbárie”, mas não pode negar que “é o modo de Keenn”.

Mesmo tendo vencido, Orion poderia perder o comando (até mesmo ser preso ou executado) quando Shivara Sharpblade chegasse, caso não fosse conhecido e sua estratégia não tivesse dado certo. Orion reconheceu que os homens precisavam de um símbolo pelo qual lutar, não apenas um bom comandante — e, mesmo contra sua vontade, o símbolo era ele. Quando o exército mostrou-se melhor e mais entusiasmado sob sua liderança, foi permitido que a mantivesse.

Todo esse episódio dá algumas dicas sobre como lidar com lideranças militares em jogo. Tanto nos romances quanto em campanha, uma carreira militar “realista” provavelmente é restritiva e tediosa demais para heróis aventureiros. Um general “comum” passará muito mais tempo lidando com papelada do que entrando em masmorras, perderá mais paciência e saliva do que pontos de vida. Assim, quando você quiser que os jogadores assumam a liderança de tropas, em geral é melhor que seja em circunstâncias como as de Orion: eles já são heróis e devem inspirar os soldados. Talvez o general atual seja maligno, e os aventureiros devam derrotá-lo. Talvez seja apenas um homem sem brilho, como Anatole.

Por outro lado, não deixe que *todos* os comandantes possam ser derrubados. Afinal, cedo ou tarde os aventureiros podem ter a brilhante ideia de desafiar o comandante de um batalhão, tomar o controle de seus soldados e enviá-los como “batedores” na masmorra mais próxima. Em geral, a cadeia de comando é respeitada. Apenas em casos especiais (o final de uma série de aventuras, a véspera de um combate épico) os aventureiros devem poder “usurpar” um exército dessa forma. Como sempre, deixe o realismo de lado *quando isso aumentar a diversão*.

Vincent Gherald

“Eu conheço você — disse Vincent. — Darien, não é?”

Durante a batalha em Trebuck, Vincent está mais poderoso do que nunca. Tendo adquirido experiência com seu treinamento, com o próprio torneio e com a batalha em Norm, tornou-se um guerreiro temível em pouco tempo. Além disso, a influência da Tormenta e os inúmeros simbioses em seu corpo transformaram-no em um verdadeiro monstro, um cavaleiro de armadura insetoide. Vincent está irremediavelmente louco. Sua noção da realidade é tênue; ele vê a si mesmo como um redentor que vem purificar o mundo. Possui lembranças vagas de Darien — mas, quando tem um momento de clareza, mostra que a maldade dentro de si é apenas lefeu. O “verdadeiro” Vincent sabe que o que fez é errado.



Vincent, Cavaleiro da Tormenta: humano criatura da Tormenta, Ladino 1/Guerreiro 12, CM; ND 16; Médio, desl. 6m; PV 111; CA 40 (+6 nível, +3 Des, +11 armadura, +4 escudo, +3 Carapaça, +1 Esquiva, +2 natural); corpo-a-corpo: espada longa de mitral obra-prima +19 ou +14/+14 (1d8+13, 18-20) ou lança montada obra-prima +19 (1d8+11, x3); hab. ataque furtivo +1d6, corrupção da Tormenta (quinto estágio), encontrar armadilhas, imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno, insanidade da Tormenta (CD 16), redução de dano 15/mágica, resistência a energia 20, sentido sísmico 18m (apenas em áreas de Tormenta), visão ampla, visão no escuro 18m; Fort +9, Ref +11, Von +6; For 21, Des 16, Con 17, Int 13, Sab 11, Car 10.

Perícias & Talentos: Acrobacia +18, Atletismo +20, Cavalgar +19, Enganação +16, Furtividade +18, Iniciativa +19, Intimidação +16, Ladinagem +18, Obter Informação +16, Percepção +20, Sobrevivência +11; Anular Indivíduo, Ataque Duplo (espada longa), Atraente, Carapaça, Combate Montado, Corpo Aberrante, Especialização em Arma (espada longa), Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma (lança montada), Foco em Armadura (pesada), Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável, Investida Montada, Moldar Alma, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Usar Armaduras (médias), Usar Armaduras (pesadas).

Equipamento: armadura completa de mitral +2, bioarmadura, escudo pesado +2, espada longa de mitral obra-prima, lança montada obra-prima.

A Cerimônia de Casamento de Keenn

Em Arton, assim como na Terra, um sacerdote tem muitos deveres. Embora em Arton a maior parte das histórias concentre-se no lado militante e aventureiro dos clérigos, eles também lideram a vida espiritual de seu rebanho e realizam cerimônias: batismos, funerais... E casamentos.

Obviamente, certos deuses têm mais tradição em certos tipos de cerimônias. Batismos costumam ser a especialidade de Lena ou Khalmyr (Thyatis é visto como uma escolha agourenta, pois sugere que a criança precisará de uma segunda chance). Antes que Ragnar fosse predominante como Deus da Morte, sua faceta chamada Leen (mais sombria e sutil, menos brutal e violenta) era muitas vezes invocada em funerais. Em todos os tipos de ritos estatais, Khalmyr e Azgher são patronos típicos.

Em casamentos, o deus patrono depende muito dos noivos e suas famílias. O mais comum é que sejam abençoados por Lena ou (em comunidades mais "liberais") Marah. Famílias tradicionais apreciam que seus filhos casem-se sob Khalmyr, enquanto que comunidades e locais protegidos por uma divindade específica seguem essa padroeira. Certos deuses não têm nenhuma tradição de casamento conhecida (quem desejaria unir-se sob Hyninn ou Szzaas?), mas todos os clérigos têm o poder legal de realizar casamentos. Na verdade, em quase todo o Reinado, se um casal provar que foi unido por um membro do clero, é considerado legalmente casado, não importam as circunstâncias.

Curiosamente, Keenn é um dos deuses que *possui* uma forte tradição casamenteira. Mestre Arsenal uniu Sandro e Lisandra (com uma "cerimônia" que consistiu de uma mera frase), e Vanessa Drake casou Mitkov e Shivara, alterando para sempre a política do Reinado. A tradição de casamentos de Keenn vem de muito tempo atrás, épocas tribais em que aldeias inteiras eram obrigadas a partir para a guerra. Guerreiros dos dois sexos passavam muito tempo em campanha, e relacionamentos naturalmente se formavam. Para impedir intrigas, ciúmes e boataria, os clérigos de Keenn (sempre muito valorizados em épocas de guerra) casavam os pares de amantes, garantindo estabilidade e lealdade entre as tropas. Até onde se sabe, não havia distinção entre "tipos de casais": uniões de um homem e uma mulher eram tão aceitas quanto de dois homens ou duas mulheres.

O que varia muito em toda essa tradição é a cerimônia. Parte do credo de Keenn diz que "se não há condições de vitória, crie a condição", e isso vale para a vida como um todo. Se não há templos ou convidados, basta criar um ambiente em que os noivos sintam-se unidos, e algumas palavras podem oficializar tudo. Nesses casos, os clérigos de Keenn preferem que o rito seja feito depois de uma batalha — muitos incentivam os noivos a "procurar briga" antes do casamento. Quando há tempo e dinheiro para pompa e circunstância, os sacerdotes de Deus da Guerra recomendam que uma batalha de médio porte (digamos, quinhentos ou seiscientos soldados de cada lado) seja arranjada para marcar a cerimônia. O casamento então pode ocorrer durante o combate ou logo após; os noivos podem tomar parte diretamente ou apenas como líderes. A cerimônia que Vanessa realizou é algo intermediário: bastante típico de devotos que têm recursos, mas não muito tempo a perder.

Tudo começa um dia antes do evento. Os noivos devem dormir separados, cada um em um quarto sem cama. Devem estar nus — é uma provação. Em lugares ou épocas de muito calor (em que passar frio não é problema), o quarto é cheio de braseiros, e os noivos devem dormir enrolados em pesadas mantas. O importante é o sofrimento. Então cada um toma um banho ritual, purificando-se logo antes da cerimônia. Vestindo-se em armadura de gala e armados, encontram-se frente ao clérigo de Keenn em um templo. É tradicional que haja tambores de guerra e guerreiros, mas familiares também são bem-vindos (entretanto, os clérigos mais rígidos proíbem qualquer um que não saiba usar armas).

O clérigo recita: *"A guerra se faz da paz. E estamos aqui para unir dois guerreiros, sob Keenn"*. Frente a um altar feito de armas derretidas, os noivos erguem as mãos e os rostos. Acima dele (em uma câmara preparada especificamente ou apenas em uma plataforma) outros clérigos ou acólitos sacrificam um "inimigo". Em geral, isso significa um humanoide monstruoso, como um ogro ou troll, mas também pode ser um membro de uma raça civilizada. O sacrifício é feito de forma que o sangue da criatura jorre farto, banhando os dois noivos. O clérigo recita: *"Keenn recebe o sangue do inimigo. Keenn recebe o sangue do aliado"*. Guerreiros então lutam em pares, até a morte (isso nem sempre é possível, mas pelo menos uma dupla lutando faz parte do ritual tradicional). Esses guerreiros devem ser voluntários — é importante para que Keenn receba "o sangue do aliado".

Em seguida, para cada um dos noivos, o clérigo recita: *"Aceita (nome do noivo ou noiva) como seus/sua sagradola esposa/o? Aceita lutar ao seu lado, matar seus inimigos, guardar suas costas? Quando ela/for seu general, obedecer a suas ordens, no combate e no castelo?"*.

Após ambos aceitarem, o clérigo finaliza: *"Que sua união nunca os faça complacentes. Que a semente seja forte e o ventre seja fértil. Que nasçam batalhões deste casamento guerreiro, que suas crias venham ao mundo de espada e armadura. Que sua alma seja uma só, como na falange. Que o amor não seja o bastante, porque a vida não é o bastante, e que nunca lhes faltem inimigos e vitórias. Eu vos declaro marido e mulher"*.

Os noivos então cruzam as espadas e puxam-se para um beijo, como se cada um conquistasse e dominasse o outro. Depois disso, o protocolo varia: tambores soam mais rápido, convidados bebem, guerreiros lutam...

O casamento em Keenn *não* incentiva conflitos entre marido e mulher. Os recém-casados não devem ser oponentes, mas aliados leais, como em um exército. De fato, a maior força do casamento abençoado pelo Deus da Guerra está em tratar a união como uma parede de escudos defendendo o casal contra todos os inimigos, não como uma questão de amor ou conforto.

Combates em Massa

Cedo ou tarde, as masmorras, armadilhas e monstros tornam-se pequenos para os heróis. Quando o destino do mundo está em jogo, muitas vezes não se trata apenas de um bando de intrépidos contra um dragão ou um mago maligno. Exércitos marcham, fazendo tremer a terra, e os estandartes dos heróis tremulam sobre as cabeças dos soldados.

A trilogia não seria a mesma sem as batalhas campais e as paredes de escudos. A seguir estão regras para incorporar confrontos entre grandes exércitos na sua campanha: conflitos entre centenas, milhares ou dezenas de milhares de soldados!

Em resumo, um combate em massa é resolvido numa série de *turnos de batalha*. A cada turno, os *generais* fazem um teste oposto de Conhecimento (estratégia) para receber pontos na *maré da batalha*, uma medida abstrata da progressão do conflito. Quando um general alcança 10 pontos na *maré da batalha*, vence o confronto. Além disso, a cada turno os *heróis* podem fornecer um bônus para o teste de seu general através de *eventos* — como capturar o estandarte inimigo, desafiar um oficial adversário para um duelo, etc.

Glossário

A seguir estão alguns termos importantes para o sistema de combate em massa.

Maré da Batalha. Número que mede o desenrolar do conflito. É um "placar", uma medida abstrata. Representa fatores como baixas, posicionamento das tropas, moral dos soldados, etc.

A *maré da batalha* age como um "cabo de guerra": quando um exército recebe pontos, primeiro subtrai a quantidade recebida dos pontos do exército inimigo; então, soma quaisquer pontos restantes aos seus próprios. Por exemplo: no primeiro

Por que um Sistema de Combate em Massa?

O sistema de combate de *Tormenta RPG* foi criado para batalhas envolvendo poucos combatentes — desde duelos até pequenas escaramuças, com o grupo de heróis de um lado e no máximo dez ou quinze inimigos do outro. Usando as regras de unidades (presentes nos suplementos *Expedição à Aliança Negra* e *Guerras Táuricas*), é possível aumentar esses números para até dezenas de combatentes de cada lado. Entretanto, para batalhas *realmente* grandes, é necessário outro sistema. Primeiro, porque seria impraticável rolar dados para milhares de personagens do mestre. Segundo, porque em combates nessa escala, ações simples dos personagens jogadores praticamente não têm efeito. Um guerreiro ou mago de alto nível pode achar que está fazendo muita diferença ao matar cinquenta inimigos... Mas, se o exército adversário conta com vinte mil soldados, isso nem mesmo será notado!

Por isso, em vez de se preocupar com o número exato de inimigos que cada personagem enfrenta, o sistema de combate em massa concentra-se numa visão mais ampla do confronto. O foco são as decisões dos generais e os eventos envolvendo os heróis — ocasiões singulares, capazes de mudar o rumo da batalha.

turno de batalha, o Exército do Reinado recebe 1 ponto. No segundo, o exército da Tormenta recebe 3 pontos. Ao final do segundo turno, o exército da Tormenta terá 2 pontos.

A *maré da batalha* começa em 0. A cada turno, os generais fazem um teste oposto de Conhecimento (estratégia). O vencedor recebe 1 ou mais pontos (mais detalhes a seguir). Quando um exército alcança 10 ou mais pontos, vence o confronto.

Turno de Batalha. Batalhas são resolvidas em turnos de 30 minutos. A cada turno, os generais fazem um teste oposto de Conhecimento (estratégia). Os heróis podem fornecer um bônus a este teste.

General. O líder de um exército.

Herói. Um combatente de um exército capaz de influenciar a batalha através de eventos — em geral, personagens jogadores são os principais heróis de seu exército.

Evento. Um acontecimento envolvendo um herói. Cada herói participa de um evento por turno.

Antes da Batalha

Antes do início do confronto, o mestre deve resolver as questões a seguir.

Definir generais. Defina o general de cada exército. Normalmente, será o melhor estrategista — em outras palavras, aquele com o maior bônus de Conhecimento (estratégia). Mas isso nem sempre é o caso: em exércitos feudais, por exemplo, é

comum que o general seja o nobre de mais alto título, independente de sua perícia. O general é definido pelas circunstâncias e a história da campanha. Pode ser tanto um personagem jogador quanto um personagem do mestre.

Definir heróis. Todo personagem jogador que não for um general é um herói. De acordo com o mestre, certos coadjuvantes também podem ser heróis (mas é melhor concentrar-se nos personagens jogadores).

Definir modificadores de Conhecimento (estratégia). Vários fatores podem modificar o desempenho das tropas e, consequentemente, o bônus de Conhecimento (estratégia) dos generais. A tabela a seguir lista todos esses fatores. O mestre deve consultar a tabela e decidir quais deles se aplicam.

Fator	Modificador
Superioridade numérica (50% a mais de soldados)	+2
Superioridade numérica (o dobro de soldados)	+5
Superioridade numérica (o triplo de soldados ou mais)	+10
Tropas de melhor qualidade (como soldados treinados contra plebeus)	+2
Tropas de melhor qualidade (como o exército de Yuden contra plebeus)	+5
Tropas de melhor qualidade (como gigantes contra plebeus)	+10
Terreno favorável	+2
Tropas motivadas	+1 ou mais
Tropas desmotivadas	-2
Defendendo a terra natal	+2
Personalidade presente (regente, herói épico, sumo-sacerdote, etc.)	+2

Quantidade das tropas. Não é importante saber exatamente quantos soldados cada exército possui. Basta uma aproximação. Se os números forem similares (por exemplo, 10 mil soldados contra 12 mil) nenhum modificador é necessário. Entretanto, se os números forem muito diferentes, o exército com mais soldados recebe um bônus.

Qualidade das tropas. Também não é importante saber exatamente a capacidade de luta de cada soldado. Em grandes batalhas, fatores como moral, posicionamento e formação contam mais do que força individual. Entretanto, grandes diferenças devem ser consideradas. A tabela acima fornece alguns exemplos, nos quais você pode se basear. Se você precisar de mais informações, use a seguinte regra geral: uma diferença de 1 ou 2 pontos entre o ND das tropas fornece o primeiro modificador (+2) para o exército com as melhores tropas. Uma diferença de 3 ou 4 pontos fornece o segundo modificador (+5). Uma diferença de 5 ou 6 pontos fornece o terceiro modificador (+10). Se houver uma diferença maior do que essa, não haverá uma batalha, e sim um massacre.

Terreno. Antes do início da batalha, os generais fazem um teste oposto de Sobrevivência para posicionar suas tropas. O vencedor conta com terreno favorável e recebe um bônus de +2 nos testes de Conhecimento (estratégia) realizados durante a batalha.

Motivação. Após posicionar suas tropas, um general pode fazer um teste de Atuação (oratória) contra CD 20 para motivá-las. Se for bem-sucedido, recebe um bônus de +1 nos testes de Conhecimento (estratégia) realizados durante a batalha, com um bônus adicional de +1 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD. Se falhar por 5 ou mais, suas tropas ficam desmotivadas, e ele sofre uma penalidade de -2 nos testes de Conhecimento (estratégia) realizados durante a batalha.

Defendendo a terra natal. Um exército que esteja defendendo sua terra natal contra uma invasão pode receber este bônus. Isto deve ser aplicado apenas em batalhas realmente importantes, nas quais uma derrota significa que os soldados perderão suas famílias, seus lares... Enfim, tudo.

Personalidade presente. Um exército que conte com uma grande personalidade pode receber este bônus. Isto deve ser aplicado apenas para verdadeiras lendas, como Lady Shivar, Arkam, Talude, etc.

Durante a Batalha

Uma vez que os generais, os heróis e os modificadores estejam definidos, é hora de começar o confronto em si. Como já foi dito, um combate em massa é resolvido em turnos de batalha. A cada turno, os generais fazem um teste oposto de Conhecimento (estratégia). Os heróis podem fornecer um bônus para este teste através de eventos. Agora vamos analisar cada uma dessas etapas em detalhes.

Etapa 1: Eventos dos Heróis

No início do turno, cada herói deve definir sua posição no campo de batalha. Existem quatro posições: *acampamento*, *retaguarda*, *front* e *atrás das linhas inimigas*. Os heróis começam na retaguarda. No início de cada turno, podem avançar ou recuar uma posição. Por exemplo: um herói na retaguarda pode recuar para o acampamento ou avançar para o front.

A posição modifica a rolagem de evento (veja abaixo). Posições mais avançadas resultam em eventos mais perigosos, mas com maiores recompensas. Note que o personagem não tem a opção de "ignorar" um evento. Se um personagem estiver muito ferido, o melhor que pode fazer é recuar para o acampamento, onde as coisas são mais calmas.

Posição	Modificador
Acampamento	-10
Retaguarda	+0
Front	+5
Atrás das linhas inimigas	+10

Depois que a posição for definida, o mestre deve fazer a *rolagem de evento* (1d20 + modificador da posição) e consultar a tabela abaixo. Se dois ou mais heróis estiverem juntos, o mes-

tre pode fazer apenas uma rolagem e permitir que eles resolvam o evento em conjunto.

Para resolver um evento, consulte as regras na descrição de cada evento. Quando elas dizem que o herói deve *atacar* ou *defender*, resolva uma luta do herói contra o número indicado de inimigos, usando as regras de combate normais. O herói começa a 9m de distância de seus inimigos. Não teste Iniciativa: se o herói está atacando, age primeiro automaticamente; se está defendendo, seus inimigos agem primeiro automaticamente. Caso haja mais de um herói, multiplique o número de inimigos pelo número de heróis. Por exemplo: o evento "servir de isca" diz que o herói deve defender-se contra dois inimigos. Se três heróis estiverem juntos, deverão defender-se contra seis inimigos.

Para definir os inimigos que o herói enfrentará, consulte a tabela de inimigos do exército (abaixo). O herói tem cinco rodadas para derrotar seus inimigos. Se conseguir, é bem-sucedido no evento. De qualquer maneira, o combate termina após cinco rodadas — os heróis têm pouco tempo para aproveitar as oportunidades que surgem.

Resolva um evento de cada vez. Quando todos estiverem resolvidos, avance para a segunda etapa, o teste dos generais.

Tabela de Eventos

d20 + mod. de posição	Evento
2 ou menos	Curandeiro
3-4	Erguer estandarte
5-8	Manter posição
9-10	Levar ordens
11-13	Quebrar formação
14-15	Servir de isca
16	Disparo livre
17	Resgatar aliado ferido
18	Capturar estandarte
19-22	Enfrentar herói
23-24	Interceptar ordens
25-28	Enfrentar capitão
29 ou mais	Enfrentar general

Curandeiro: o herói encontra um curandeiro aliado e recebe uma magia *curar ferimentos graves* (3d8+5 pontos de vida).

Erguer estandarte: um estandarte aliado está caído! O herói pode erguê-lo e segurá-lo. Um herói segurando um estandarte fornece um bônus de +1 nos testes do general, mas torna-se um alvo — ataques contra ele em eventos subsequentes recebem um bônus de +2.

Manter posição: o general precisa que o herói defenda um local estratégico. O herói defende-se contra um inimigo. Se for bem-sucedido, seu general recebe um bônus de +2 no teste da rodada.

Levar ordens: o general precisa que o herói leve ordens para um batalhão. O herói precisa fazer um teste de Atletismo (CD

20). Se for bem-sucedido, seu general recebe um bônus de +2 no teste desta rodada. Personagens recebem um bônus de +2 no teste de Atletismo para cada 3m de deslocamento acima de 9m, e uma penalidade de -2 para cada 3m de deslocamento abaixo de 9m.

Quebrar formação: o general precisa que o herói ataque uma formação inimiga. O herói ataca contra dois inimigos. Se for bem-sucedido, seu general recebe um bônus de +2 no teste da rodada.

Servir de isca: o general precisa que o herói atraia inimigos para uma posição específica. O herói defende-se contra dois inimigos. Se for bem-sucedido, seu general recebe um bônus de +5 no teste da rodada.

Disparo livre: o herói pode fazer um ataque à distância, ou lançar uma magia com alcance maior que toque, contra um capitão inimigo. Se matá-lo, seu general recebe um bônus de +5 no teste da rodada.

Resgatar aliado ferido: o herói ataca contra um inimigo. Se vencer, pode tentar resgatar um aliado ferido, o que exige um teste de Cura (CD 15) ou uma magia de cura que recupere pelo menos 10 PV. Se ele for bem-sucedido, seu general recebe um bônus de +2 no teste da rodada.

Capturar estandarte: o herói ataca contra dois inimigos. Se vencer, captura um estandarte inimigo. Um herói segurando um estandarte torna-se um alvo — ataques contra ele em eventos subsequentes recebem um bônus de +2. Se o herói conseguir levar o estandarte para seu acampamento, seu general recebe um bônus de +2 até o fim da batalha.

Enfrentar herói: o herói ataca contra um inimigo, mais um herói inimigo. Se vencer, seu general recebe um bônus de +10 no teste da rodada.

Interceptar ordens: o herói precisa fazer um teste de Atletismo (CD 20). Personagens recebem um bônus de +2 no teste de Atletismo para cada 3m de deslocamento acima de 9m, e uma penalidade de -2 para cada 3m de deslocamento abaixo de 9m. Se for bem-sucedido, alcança um mensageiro e ataca contra um inimigo. Se vencer, seu general recebe um bônus de +5 no teste da rodada.

Enfrentar capitão: o herói ataca contra um inimigo, mais um capitão. Se vencer, seu exército ganha 2 pontos na maré da batalha.

Enfrentar general: o herói ataca contra dois inimigos, mais o general. Se vencer, seu exército ganha 5 pontos na maré da batalha. Um capitão assume como general do exército inimigo. Seu valor de Conhecimento (estratégia) é igual ao do general anterior -1d6.

Etapa 2: Testes dos Generais

Esta etapa é simples: some os modificadores gerados durante os eventos dos heróis aos bônus de Conhecimento (estratégia) dos generais e faça os testes. O general vencedor ganha 1 ponto na maré da batalha, mais 1 para cada 5 pontos de diferença entre os testes. Por exemplo: o general do Exército

do Reinado obteve um resultado 35 em seu teste. O general do exército da Tormenta obteve 25. O Exército do Reinado recebe 3 pontos na maré da batalha (1 ponto por ser vitorioso, mais 2 pontos por uma diferença de 10 entre os resultados).

Depois que a maré da batalha for atualizada, o turno termina e outro turno começa.

Depois da Batalha

Uma batalha termina quando um dos exércitos *foge* ou é *destruído*.

Se, no final de um turno, um exército tiver 7 ou mais pontos na maré da batalha, o exército inimigo começa a fugir. Em termos de regras, "começar a fugir" não gera nenhum modificador — a batalha continua normalmente, embora todos saibam quem está em vantagem. Ainda é possível reverter a situação: se o exército em fuga receber pontos suficientes na maré no turno seguinte, a fuga é interrompida. Contudo, se um exército tiver 7 ou mais pontos na maré da batalha no final de *dois turnos seguidos*, o exército inimigo foge definitivamente. A batalha termina com a derrota do exército em fuga.

Por exemplo: no final do quinto turno, o Exército do Reinado tem 7 pontos na maré. O exército da Tormenta começa a fugir, mas a batalha continua. No final do sexto turno, o Exército do Reinado tem 8 pontos na maré. O exército da Tormenta então foge definitivamente — com 7 ou mais pontos por dois turnos seguidos, o Exército do Reinado bota os inimigos para correr.

Se, no final de um turno, um exército tiver 10 ou mais pontos na maré da batalha, o exército inimigo é destruído. A batalha termina — com um resultado muito mais sangrento que uma mera fuga.

Por exemplo: no final do sexto turno, o Exército do Reinado acumula 10 pontos na maré da batalha. O exército da Tormenta é destruído.

Baixas. Quando um exército foge, $1d4+1 \times 10\%$ de seus soldados morrem. Dobre este valor ($2d4+2 \times 10\%$) se o exército for destruído. Um personagem jogador num exército que fuja ou seja destruído deve defender-se contra um inimigo. Se vencer, escapa. Se perder (ou seja, se não conseguir derrotar seu inimigo em até cinco turnos), deve continuar defendendo-se contra um inimigo até vencer e escapar — ou até ser capturado ou morto.

Espólios. Se o exército dos personagens jogadores vencer a batalha, cada personagem recebe tesouro equivalente ao ND médio do exército inimigo.

Experiência. Se o exército dos personagens jogadores vencer a batalha, cada personagem recebe XP equivalente ao ND médio do exército inimigo.

Estatísticas de Exércitos

Nesta página e na próxima estão estatísticas de dois exércitos: um exército antagonista típico (uma companhia mercenária) e a horda de bárbaros corrompidos pela Tormenta que ataca Trebuck em *O crânio e o corvo*. Sempre que um herói enfrentar um inimigo, role na tabela do exército para determinar suas estatísticas. Para as estatísticas de heróis, capitães e gerais, o mestre pode usar os inimigos mais poderosos da tabela ou criar personagens específicos.

Seguindo esses exemplos, o mestre pode criar outras tabelas de exércitos — como um batalhão de Yuden, uma horda da Aliança Negra, uma legião de Tapista, etc.

Vanessa Drake

"Vanessa e Bernard tinham contrariado as ordens — seguiam na frente da parede de escudos, os braços amortecidos, já além da dor, matando e matando sem descanso."

Quando luta na linha de frente contra o exército de Crânio Negro, Vanessa já é muito mais experiente e poderosa do que durante sua jornada atrás de Orion. Antes notória em Bielefeld, agora é uma heroína (e, para alguns, uma vilã) no cenário político do Reinado. É uma figura importante, responsável pelo estratagema que uniu Shivar e Mitkov, Trebuck e Yuden.

Vanessa Drake: humana, Clériga 18, LM; ND 18; Médio, desl. 6m; PV 174; CA 30 (+9 nível, +2 Des, +8 armadura, +1 manto de Keenn); corpo-a-corpo: *maça de guerra tropejante do toque espectral* +3 +23 ou +18/+18 (1d12+22, x3); hab. divindade (Keenn), canalizar energia positiva 9d6; Fort +16, Ref +11, Von +17; For 20, Des 14, Con 20, Int 14, Sab 22, Car 13.

Perícias & Talentos: Conhecimento (estratégia) +23, Conhecimento (religião) +23, Diplomacia +22, Identificar Magia +23, Intimidação +22, Iniciativa +23, Percepção +15; Alma Li-

Companhia Mercenária						ND médio 3
1d6	Inimigo	PV	CA	Resistências	Desl.	Ataques
1	Bandoleiro	20	15	Fort +3, Ref +3, Von +1	9m	clava +4 (1d6+3)
2	Soldado desertor	31	19	Fort +5, Ref +2, Von +0	6m	espada longa +5 (1d8+3, 19-20)
3	Anão renegado	55	18	Fort +8, Ref +1, Von +1, +4 contra magias	6m	machado de batalha +8 (1d8+7, x3)
4	Salteador	49	17	Fort +7, Ref +2, Von +1	9m	machado grande +9 (1d12+10, x3)
5	Cavaleiro traidor	63	24	Fort +7, Ref +4, Von +2	6m	espada bastarda +11 (1d10+8, 19-20)
6	Capitão mercenário	87	23	Fort +9, Ref +6, Von +3	6m	espada longa +9/+9 (1d8+10, 17-20)
General: chefe mercenário (Conhecimento [estratégia] +13).						

Horda de Bárbaros Corrompidos

ND médio 8

Id6	Inimigo	PV	CA	Resistências	Desl.	Ataques
1	Bárbaro corrompido	62	16	Fort +8, Ref +3, Von +2	12m	machado de batalha +10 (1d8+7, x3)
2	Bárbaro com simbiote	84	25	Fort +9, Ref +4, Von +3, RD 5/mágica	9m	machado de batalha +11 (1d8+9, x3) e ferrão +10 (1d8+9, x3)
3	Fanático da Tormenta	90	16	Fort +8, Ref +5, Von +2	12m	machado grande +11/+11 (1d12+16, x3)
4	Campeão de tribo	108	26	Fort +10, Ref +8, Von +4, RD 5/mágica	9m	espada Enorme +15 (3d6+16, 19-20) e ferrão +15 (1d8+12, x3)
5	Berserker insano	117	18	Fort +10, Ref +7, Von +4, RD 5/mágica	12m	machado Enorme +16/+16 (3d6+20, x3)
6	Casca lefeu	138	30	Fort +11, Ref +8, Von +5, RD 5/mágica	9m	2 garras +20 (1d8+15) e ferrão +20 (1d8+15, 19-20/x3)

Bárbaro corrompido: um típico selvagem da União Púrpura, fortalecido pela corrupção da Tormenta.

Bárbaro com simbiote: como o bárbaro corrompido, mas mais perigoso por possuir um simbiote.

Fanático da Tormenta: um guerreiro que se entregou aos mestres lefeu, lutando sem se preocupar com a própria segurança.

Campeão de tribo: antes um guerreiro orgulhoso e honrado, agora um servo perigoso das tropas lefeu.

Berserker insano: este já era louco antes da Tormenta...

Casca lefeu: não há mais nada de humano neste bárbaro. Repleto de simbioses e matéria vermelha, seu corpo é apenas uma casca para o poderio rubro.

General: Crânio Negro (Conhecimento [estratégia] +27).

vre, Assustar, Assustar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Duplo (maça de guerra), Ataque Poderoso, Coragem Total, Cura sem Restrição (O&R), Domínio da Destruição, Foco em Arma (maça de guerra), Força da Fé, Golpe com Duas Mãos, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Trespasar, Usar Arma Exótica (maça de guerra).

Magias de Clérigo Preparadas: 1º — auxílio divino; 2º — força do touro; 3º — curar ferimentos graves x2; 4º — enviar mensagem, poder divino; 5º — coluna de chamas, comandar maior, pele rochosa; 6º — barreira de lâminas, cura completa x2; 8º — escudo da ordem. PM: 58, CD: 16 + nível da magia.

Equipamento: cota de talas de mitral +2, maça de guerra trovejante do toque espectral +3, manto de Keenn, periapto da sabedoria +4.

Ingram Brassbones

"Vocês vão fumegar, desgraçados!"

O anão pistoleiro já é mais do que um atirador de elite durante a batalha final: coordenando as catapultas de Yuden e usando explosivos simples, é um armeiro e combatente capaz de queimar e explodir as terríveis máquinas de guerra da Tormenta.

Ingram Brassbones: anão, Ladino 3/Guerreiro 5/Mestre Armeiro 6/Franco-Atirador 3, NB; ND 17; Médio, desl. 6m; PV 148; CA 25 (+8 nível, +7 Des); corpo-a-corpo: adaga obra-prima +17 (1d4+9, 19-20); à distância: pistola obra-prima +23 (2d6+15, 19-20/x3) ou rifle de adamantite obra-prima +26

(4d8+17, 17-20/x3); hab. +4 na CA contra inimigos Grandes ou maiores, +4 nos testes de resistência contra magias e venenos, arma de estimação, ataque furtivo +2d6, desabilitar rápido, é assim que se faz (Acerto Crítico Aprimorado [rifle], Lutar às Cegas), encontrar armadilhas, evasão, inovação tecnológica, "o olho", prata da casa, profissional completo, sentir armadilhas +1, um tiro, uma morte, tiro na cabeça, visão no escuro; Fort +16, Ref +20, Von +13; For 12, Des 25, Con 20, Int 18, Sab 14, Car 10.

Perícias & Talentos: Acrobacia +27, Atletismo +21, Conhecimento (engenharia) +24, Furtividade +27, Iniciativa +27, Intimidação +20, Ladinagem +27, Ofício (alquimia) +24, Ofício (armeiro) +28, Ofício (metalurgia) +24, Ofício (carpintaria) +24, Percepção +22; Acerto Crítico Aprimorado (rifle), Criar Obra-Prima, Especialização em Arma (rifle), Foco em Arma (rifle), Foco em Perícia (Ofício [armeiro]), Granadeiro, Mira Apurada, Na Mosca, Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

"O Olho": Ingram pode utilizar talentos e habilidades de classe que dependem de curta distância (como Tiro Certeiro ou ataque furtivo) a qualquer distância.

Tiro na Cabeça:* Ingram pode subtrair um valor de sua jogada de ataque (até o limite de seu bônus base de ataque) e somar esse valor ao dano, apenas com armas de ataque à distância.

Um Tiro, Uma Morte:* quando usa o talento Mira Apurada, Ingram recebe um bônus no dano igual ao seu nível de franco-atirador.

Equipamento: adaga obra-prima, kit de armeiro obra-prima, *luvas da destreza* +6, *manto da resistência* +3, munição x30, pistola avançada obra-prima x2, rifle de adamantite obra-prima. A pistola avançada é uma pistola com a inovação tecnológica recarga rápida. O rifle é um mosquete com as inovações tecnológicas dano adicional e preciso. O rifle também é a arma de estimação de Ingram, e possui 2 níveis de guerreiro, fornecendo a Ingram os talentos Rapidez de Recarga e Tiro Preciso Aprimorado.

**Estas são habilidades da classe de prestígio franco-atirador, do suplemento Piratas & Pistoleiros. Contudo, você não precisa desse livro para usá-las — todas as regras relevantes estão explicadas aqui.*

Sir Orion Drake

"Vallen!"

Antes um cavaleiro poderoso mas humilde, experiente mas sem grande expressão, Orion agora é um lorde e um herói. À frente de dezenas de milhares de homens, acima de Shivara Sharpblade, Mitkov Yudennach e até mesmo Alenn Toren Greenfeld, Orion é um dos maiores cavaleiros do mundo e general do Exército do Reinado. Durante a batalha, entoa pela primeira vez aquele que seria seu grande grito de guerra (e que, mais tarde, decidiria o destino do mundo): *"Vallen"*. O nome de seu filho impulsiona-o no combate e confunde Crânio Negro.

Sir Orion Drake: humano, Guerreiro 11/Cavaleiro da Luz 8, LB; ND 19; Médio, desl. 6m; PV 205; CA 37 (+9 nível, +1 Des, +12 armadura, +5 escudo); corpo-a-corpo: espada longa de adamantite obra-prima +28 ou +23/+23 (1d8+17, 17-20) ou espada longa de adamantite obra-prima +26 ou +21/+21 (1d8+17, 17-20) e *escudo pesado de adamantite do esmagamento* +3 +25 (3d6+16) ou lança montada obra-prima +26 (1d8+15, x3); hab. alcinha, ataque subjugante 4/dia, chamado às armas, etiqueta, estandarte, força da honra, montaria especial, poder da honra, redução de dano 6, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 10; Fort +16, Ref +10, Von +13; For 23, Des 13, Con 21, Int 14, Sab 14, Car 13.

Perícias & Talentos: Cavalgar +24, Conhecimento (nobreza) +32, Conhecimento (estratégia) +24, Diplomacia +23, Iniciativa +24, Percepção +24; Acerto Crítico Aprimorado (espada longa), Ataque com Escudo, Ataque com Escudo Aprimorado, Ataque Duplo (espada longa), Ataque Poderoso, Comandar, Combate Montado, Duro de Matar, Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Armadura (pesada), Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma Aprimorado (espada longa), Foco em Armadura (pesada), Liderança, Investida Implacável, Investida Montada, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Equipamento: armadura completa de adamantite da absorção +3, *escudo pesado de adamantite do esmagamento* +3, espada longa de adamantite obra-prima, lança montada obra-prima.

Igasehra

O Lorde de Tamu-ra

Uma tempestade furiosa, catastrófica, que destrói tudo em seu caminho. Por longos anos, a Tormenta foi assim definida. Hoje, sabemos que esse comportamento não é comum a todos os lefeu, ou mesmo a todos os Lordes da Tormenta. Esta é apenas a maneira de Igasehra, o destruidor de Tamu-ra.

Embora Igasehra seja o primeiro lekael manifestado em Arton, por muito tempo foi também um dos mais misteriosos e desconhecidos — porque a fúria de seu ataque deixou poucos sobreviventes, e Tamu-ra permanece até hoje como a área de Tormenta de mais difícil acesso. Mas o pouco que se conhece é aterrador: esta criatura de fúria e ferocidade não tem qualquer objetivo exceto a destruição e devastação puras.

A atitude de Igasehra representa a primeira reação lefeu à descoberta de Arton. Durante eras incontáveis eles foram únicos, onipresentes, a totalidade da existência. Em sua própria Criação, não existia nada além de lefeu. A ideia de que pudesse haver "outras" coisas e criaturas era impensável, talvez insuportável. Até que, um dia, exploradores de Arton invadiram sua realidade e causaram danos — um ato inadmissível. Em resposta, como um humano que esmaga um inseto incômodo por simples reflexo, a Tormenta atacou Tamu-ra. Muito pouco resta do Império de Jade original.

Medindo mais de cem metros de altura, este monstro titânico lembra um lagarto-inseto bípede escamado. Os braços imensos terminam em garras luminosas, que lembram dentes de dragão. O longo pescoço segmentado é encimado por uma cabeça sauroide com quatro olhos, e uma bocarra guarnecida por muitas fileiras de dentes. Um golpe da cauda pesada pode demolir vários castelos, mas sua arma mais poderosa é a rajada de matéria cáustica que expela pela boca, como um sopro de dragão.

Igasehra é, provavelmente, tão astuto e sagaz quanto qualquer outros Lordes — mas seus planos permanecem misteriosos, se é que existem. O gigante passa seu tempo percorrendo as planícies e costas devastadas de Tamu-ra, rugindo impacientemente para os mares, como se estivesse procurando desafiantes. Embora a população local de demônios seja densa, eles não parecem seguir qualquer ordem ou objetivo evidente; apenas vagam em meio à devastação, atacando intrusos. Se existem comunidades da Tormenta em Tamu-ra, ou mesmo um palácio para seu Lorde, todos são desconhecidos.

Rumores extremamente duvidosos dizem que Igasehra passa meses adormecido, no fundo do oceano. Durante esse período, seus demônios erguem estruturas e Paródias que lembram os antigos palácios do Império de Jade, em versões grotescas. Escravos são capturados por toda Arton para "povoar" essas cidades, forçados a viver cotidianos "normais" — até que Igasehra novamente se erga para devastar tudo e matar todos. A maior parte dos estudiosos da Tormenta considera essa história uma bobagem sem tamanho.

Raigheb

O Lorde do Deserto

Fragmentos de histórias contadas pelos nômades são tudo o que se conhece sobre Raigheb, o Lorde da Tormenta que governa uma grande área no oeste do Deserto da Perdição. Dentre os lekael, ele permanece como um dos mais misteriosos.

Enquanto outros Lordes demonstram métodos e objetivos declarados — adoração, conquista, destruição... —, Raigheb nem mesmo parece ter algum tipo de inteligência. Ele não imita qualquer característica dos nativos de Arton. Seu comportamento reflete a própria atitude do povo lefeu; aos poucos transforma o meio ambiente, destruindo nossa realidade, substituindo tudo pela Anticriação. Dentre todas as áreas de Tormenta, esta contém o maior número de terrenos do tipo Vazio. São lugares onde Arton *não existe mais*. A aniquilação completa, a destruição total e irreversível entre nosso mundo, pelo deles.

Embora seja considerado um Lorde, Raigheb talvez nem mesmo seja um indivíduo. Como os demais lefeu em sua realidade nativa, ele não existe como uma criatura singular, mas sim como uma entidade coletiva. Ele faz parte de sua própria área de Tormenta, faz parte de todos os seus habitantes. Em poucas palavras, Raigheb é um enxame.

Demônios de todas as castas podem ser encontrados em seus domínios, mas nunca demonstram personalidade própria (isto é, demonstram menos ainda que o normal). O mais curioso é que os lefeu existentes nesta área quase nunca atacam invasores — nem mesmo percebem sua presença. Em muitos casos, nem reagem quando atacados. Alguns acadêmicos suspeitam que a consciência coletiva de Raigheb não consegue perceber danos tão pequenos. Seria necessário exterminar um imenso número de demônios para sequer chamar sua atenção.

A estranha apatia dos demônios locais, infelizmente, não torna esta área menos perigosa que as demais. Seu terreno formado por desertos e áreas de vazio e seu clima varrido pelos piores fenômenos da Tormenta em geral são suficientes para dizimar qualquer grupo de aventureiros.

Quando o Lorde do Deserto se manifesta, toma a forma de um gigantesco enxame formado por incontáveis seres insetoídes. Estima-se que esta forma precisaria ser destruída diversas vezes para que o próprio Raigheb fosse exterminado. A perigosa proximidade desta área com o reino de Tapista vem ocupando os generais minotauros, empenhados em traçar táticas contra as forças da criatura.

Urazyel

O Lorde das Sanguinárias

As Montanhas Sanguinárias sempre foram conhecidas como território dos mais perigosos monstros de Arton. Mas nenhum deles se compara ao Lorde que governa a área de Tormenta no extremo norte da cordilheira.

Diferente de outros lekael, que residem em castelos ou fortalezas, Urazyel é uma fortaleza em si mesmo. Seu próprio

Só Cinco?

Nos romances da trilogia, vemos “apenas” cinco Lordes da Tormenta. Mesmo em outros materiais oficiais de jogo — como o próprio acessório *Área de Tormenta* — há somente cinco lekael descritos. No entanto, repetidas vezes há a informação de que cada área de Tormenta possui um Lorde (ou assim se acredita), e o mapa mostra outras áreas. Ou seja, deve haver outros Lordes! Por que eles não aparecem?

As razões de bastidores são práticas: primeiro, porque em geral não é bom descrever *tudo* sobre um determinado aspecto do mundo, esgotando *todas* as possibilidades e não deixando *nenhuma* brecha para o mestre criar em sua própria campanha. Em suplementos, essas áreas foram deixadas “sem dono” de propósito. O mestre pode inserir seus próprios Lordes da Tormenta nelas. Julgamos mais importante descrever os Lordes das áreas mais próximas ao Reinado, ou com mais material descritivo em si mesmas. Já nos romances, preferi não incluir esses “Lordes perdidos” porque as cenas com cinco deles já eram bastante complexas. Com a presença de um sexto, sétimo ou oitavo, os diálogos iriam se tornar truncados demais, os Lordes acabariam redundantes. E as explicações sobre sua presença e os efeitos que ela causa consumiriam cada vez mais páginas que poderiam ser usadas numa boa parede de escudos ou diálogo.

Mas digamos que você não queira saber de nada disso. Dentro da trama, por que os outros Lordes não aparecem?

Aharadak, Gatzvalith, Igasehra, Raigheb e Urazyel são os Lordes mais “ativos” em Arton. São aqueles que se preocupam mais com a invasão e o comportamento dos artonianos. Além disso, vale lembrar que, na nossa realidade, os lefeu tiveram de lidar com inconveniências como tempo e espaço, coisas que não existiam mais na Anticriação. Tornava-se mais fácil dividir Arton em setores, e os Lordes responsáveis pela maior concentração populacional conhecida (o Reinado) preocupam-se com seus assuntos. Se você decidir rolar uma saga em outra área, pode haver outros Lordes, com suas próprias tramoias e horrores. Outra possibilidade é que os Lordes que conhecemos são hierarquicamente superiores aos demais (embora possa haver outros mais poderosos na Anticriação).

Como sempre, vale lembrar: os lefeu *poderiam* reunir todos os Lordes, se quisessem. Mas por que fariam isso? Apenas cinco já são mais do que suficientes para provocar terror e adoração. Não há necessidade de desperdiçar recursos.

A menos que você decida assim, na sua campanha.

corpo é uma estrutura da Tormenta, um vasto castelo firmemente ancorado no topo das mais altas montanhas. Conforme a natureza orgânica destas construções, Urazyel tem a aparência de uma cidadela monstruosa, grotesca e indubitavelmente

viva — seus inúmeros olhos, mandíbulas e tentáculos, sempre em movimento, não deixam dúvidas sobre sua condição. Suas torres, que lembram crânios sobre longos pescoços, estão sempre cercadas de névoa corrosiva.

Poucos aventureiros conseguiram observar esta monstruosidade de perto, menos ainda voltaram para contar o que viram. Os relatos são conflitantes. Alguns juram que as colunas em formato de patas que sustentam o castelo são realmente capazes de carregar a construção inteira através das montanhas. Outros afirmam que o castelo realmente muda de posição todos os dias — mas através de *teletransporte*. Seja qual for a verdade, o Castelo Urazyel jamais foi visto duas vezes no mesmo ponto.

O interior do castelo abriga uma cidade da Tormenta completa, com numerosas estruturas menores abrigadas em suas muralhas, e uma grande população de lefeu e escravos capturados entre os bárbaros das Sanguinárias. Talvez seja verdade, ou apenas uma ilusão provocada pela loucura, mas o Castelo Urazyel seria maior por dentro que por fora — um semiplano completo, onde existem numerosos outros terrenos da Tormenta, e até mesmo outras cidades.

A simples aproximação desta cidadela é um desafio extremo. Urazyel é sempre acompanhado por manadas de monstros nativos de Arton, todos transformados em demônios da Tormenta. Lagartos gigantes, grifos e até mesmo alguns dragões vagam pelas redondezas, atacando tudo que se aproxima.

Os objetivos deste Lorde são desconhecidos. Seus segredos permanecem muito bem protegidos atrás de suas muralhas, onde seus servos realizam todo tipo de horrores indizíveis. No entanto, há rumores de que seus agentes no Reinado às vezes capturam vítimas de raças variadas — que são levadas para o Castelo Urazyel e desaparecem para sempre.

Lomatubar

O Reino da Praga

Lomatubar é um reino assolado pela peste, de onde muitos tentam fugir. Isso se deve à Praga Coral — uma doença mágica criada para dizimar orcs, mas que agora também afeta humanos e outras criaturas.

São tantos os rumores sobre os efeitos da doença que talvez nenhum seja verdadeiro. Os mais comuns falam de febre e dores nas juntas. No intervalo de dois meses, os membros se atrofiam e a vítima perde a capacidade de locomoção. No terceiro mês, a Praga atinge os órgãos internos, o que resulta na morte. A cura através de magia é ineficaz. Existem ainda boatos de que os poucos sobreviventes da doença acabaram desenvolvendo poderes estranhos, tornando-se feiticeiros, mas nenhum deles voltou a ser visto.

Além de provocar o êxodo dos moradores de Lomatubar, a Praga dificulta a situação de viajantes que precisam atravessar o reino. Uma vez que não se conhece a forma de transmissão da Praga, todos temem que possa contaminar a água, os alimentos ou mesmo o ar. Por outro lado, não há notícias de que a Praga

tenha aparecido em qualquer outro ponto do Reinado, mesmo nos reinos vizinhos.

Características: floresta entrecortada por planícies e colinas.

Clima: frio ao norte, temperado ao sul.

Cidades de destaque: Barud (capital), Ralandar, Sordh, Kurikondir.

População: humanos (89%), orcs (10%), outros (1%).

Divindades principais: Khalmir, Lena, Allihanna, Marah.

Regente: Kholtak Sedmoor.

Gregor Vahn

“Só há morte, Ashlen.”

Quando Ashlen e Rufus finalmente localizam seu ex-companheiro Gregor Vahn numa casa no meio da floresta em Lomatubar, encontram um homem completamente diferente do que conheciam. Gregor costumava ser otimista, espirituoso, incansável e bom — agora é obcecado, derrotado e cruel.

No final de *O crânio e o corvo*, Gregor não é mais um paladino de Thyatis. Afetado pela Tormenta, morre todos os dias, sempre sob dores horribles, apenas para voltar à vida mais tarde. Sua existência resume-se a morrer e esperar pela morte. Assim, passou a raptar clérigos de todas as religiões, na esperança de que um deles pudesse quebrar a maldição — finalmente matá-lo, ou finalmente fazê-lo viver. Não é um plano muito lógico, mas Gregor não está pensando com muita racionalidade no momento.

Mesmo perdendo seus poderes de paladino e sua fé, Gregor ainda é um lutador temível. Nenhum dos clérigos que raptou jamais conseguiu fugir de sua casa-prisão. De fato, muitos também perdem a fé e os poderes após ficar muito tempo em cativeiro e testemunhar o horror das infinitas mortes do capto. O ex-paladino não costuma ter contato com mais ninguém, tendo se tornado um homem recluso e amargurado. Contudo, ainda é muito consciente de si mesmo: sabe que não é mais um paladino, mas “uma piada de mau gosto”.

Gregor Vahn: humano, Ex-Paladino 15, CM; ND 9; Médio, desl. 6m; PV 150; CA 31 (+7 nível, +1 Des, +10 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: espada bastarda obra-prima +20 ou +16/+16 (1d10+11, 17-20); hab. insanidade total, maldição da ressurreição; Fort +12, Ref +8, Von +8; For 19, Des 12, Con 16, Int 11, Sab 13, Car 18.

Perícias & Talentos: Cavalgar +19, Conhecimento (nobreza) +18, Conhecimento (religião) +18, Diplomacia +22; Acerto Crítico Aprimorado (espada bastarda), Ataque Duplo (espada bastarda), Ataque Poderoso, Duro de Matar, Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Armadura (pesada), Prosperidade, Trespasar, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vitalidade.

Ex-Paladino: por ter abandonado a tendência Leal e Bona, Gregor perdeu todas as habilidades de classe.

Equipamento: armadura de batalha +1, escudo pesado, espada bastarda obra-prima, manto do carisma +2.

A Maldição de Gregor

Todos os sobreviventes do Esquadrão do Inferno (e até mesmo alguns mortos) sofreram destinos horríveis. Isso não se deve a intervenção direta dos lefeu, na maior parte dos casos: é apenas um efeito de ter contato com a Tormenta. Os invasores destroem vidas *sem nem mesmo tentar*. Assim como Rufus tornou-se um portal vivo, Gregor sofreu um efeito singular: morre todos os dias, sempre sofrendo, para voltar logo depois. A morte tornou-se uma obsessão, o evento no centro de toda a sua vida.

Em termos de regras, o único efeito que Gregor sofre é a incapacidade de agir enquanto está morto. As múltiplas mortes e ressurreições não afetam sua Constituição, e as dores horrendas não prejudicam sua habilidade de combate.

Como visto em *O terceiro deus*, as mortes de Gregor são espetaculares. Tudo começa com uma agonia no interior do corpo do ex-paladino. Ele urra e, na rodada seguinte, expela uma língua de fogo com 3 metros de comprimento numa direção aleatória. A língua de fogo causa 5d6 pontos de dano a qualquer criatura em seu caminho, e se contrai no final da rodada. Na terceira rodada, as chamas projetam-se da abertura no pescoço de Gregor, então dos olhos e das narinas, causando 10d6 pontos de dano em uma linha de 9m em uma direção aleatória. Um piado de fênix começa a se fazer audível. Na quarta rodada, o piado fica mais agudo e mais alto, gerando um efeito idêntico ao da magia *grito*. A esta altura, quaisquer roupas ou objetos em contato com Gregor queimam ou derretem. Na quinta rodada, há uma imensa explosão de fogo, que atinge um raio de 6 metros, causando 15d6 pontos de dano. Então as chamas se extinguem e só restam cinzas de Gregor Vahn. Depois de 1d6 rodadas, as cinzas recomeçam a arder. E, após duas rodadas, há uma nova explosão de fogo, idêntica à anterior, acompanhada de um urro e um piado de fênix. Quando a explosão se dissipa, lá está mais uma vez Gregor Vahn, vivo.

De forma similar ao que aconteceu com Rufus, não há regras específicas para infligir esse destino cruel a um personagem jogador. Mas, se você quiser impor a maldição de Gregor a um herói, apenas lembre-se de que ele sofrerá muito menos penalidades do que, digamos, um personagem que meramente perca sua querida espada mágica. Mesmo que morrer todos os dias seja doloroso, não afeta os dados e modificadores!

Crânio Negro

"Eu estava com tantas saudades, Ellisa."

No final de *O crânio e o corvo*, descobrimos que Crânio Negro na verdade é Ellisa Thorn, corrompida e enlouquecida pela Tormenta. Embora sua transformação seja explicada em detalhes apenas em *O terceiro deus* (e na Parte 3 deste livro), a caçadora de recompensas passa por mudanças durante a batalha em Trebuch, tornando-se ainda mais letal do que antes.

O grande objetivo de Crânio Negro era descobrir sua própria identidade e entender suas memórias. "Ele" era essencialmente uma casca vazia, cercada de lembranças imperfeitas de

seus ex-companheiros, com uma personalidade feita de retalhos dessas memórias. Mesmo servindo aos lefeu, Crânio Negro foi capaz de tentar trair Gatzvalith em troca de respostas.

Contudo, durante a batalha, descobre que tudo — a corrupção da União Púrpura, o exército, a marcha, toda a mobilização militar do Reinado — não passou de um estratagema para completar sua doutrinação. Aharadak nunca teve intenção de prejudicar Gatzvalith. Crânio Negro nota que os lefeu são capazes de alterar a vida de quase todos no continente, causar a morte de milhares, mudar a própria história de Arton para sempre... Apenas com a finalidade de aperfeiçoar *um* de seus servos. Finalmente entendendo a insignificância dos artonianos frente aos lefeu, Crânio Negro entrega-se completamente. Todas as memórias, sua identidade, seu passado, nada mais importa. Porque *tudo é lefeu*. Então finalmente recebe as respostas.

Crânio Negro não só está mais poderoso e experiente pelos eventos na narrativa, mas também tem consciência plena de que é Ellisa Thorn e recorda-se de seu passado, seus companheiros e sua história. Apenas não se importa mais. Agora vive somente para cumprir os desígnios de seus mestres.

E, como veremos em *O terceiro deus*, para criar sua área de Tormenta particular, seu próprio mundo.

Crânio Negro: humana, Ranger 13/Algoz da Tormenta 8, CM; ND 21*; Médio, desl. 12m; PV 182; CA 42 (+10 nível, +7 Des, +13 armadura, +1 Bloqueio Ambidestro, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: 2 *cimitarras do sangramento* +3 +31 (2d6+17, mais 1 de Constituição, mais 3d8 contra artonianos, 15-20) e desarmado +27 (1d4+14, mais 1d6, mais 3d8 contra artonianos); à distância: *arco longo caçador* +4 +32 (2d6+14, mais 3d8 contra artonianos, x3); hab. anticarisma, armadilhas, aspecto da corrupção (imunidade a dreno de energia, paralisia e metamorfose), ataque corrupto +3d8, bênção da insanidade, caminho da floresta, camuflagem, cura acelerada 2, empatia selvagem, escravo e senhor, evasão, inimigo predileto (espíritos +2, humanoides +6, monstros +2), movimento rápido, rastreador eficaz, rastro invisível, terreno predileto (área de Tormenta +2, planície +6, floresta +2), terrorismo; Fort +16, Ref +19, Von +12; For 18, Des 25, Con 18, Int 16, Sab 14, Car 11.

Perícias & Talentos: Acrobacia +31, Atletismo +28, Conhecimento (estratégia) +27, Conhecimento (Tormenta) +27, Furtividade +31, Iniciativa +31, Intimidação +24, Intuição +26, Obter Informação +24, Percepção +26, Sobrevivência +26; Acuidade com Arma, Aparar, Arma Secundária Grande, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque em Movimento, Ataque Preciso, Bloqueio Ambidestro, Bravura Épica, Chuva de Golpes, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (cimitarra), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Rastrear, Tolerância, Visão no Escuro.

Equipamento: *arco longo caçador* +4, *armadura de Crânio Negro*, *anel da felicidade de Vallen*, 2 *cimitarras afiadas do sangramento* +3, flechas de adamantite x20.

*Veja as regras para personagens épicos na Parte 3.



Parte 3

“Das trevas, trazemos a luz”

Darien estava nu e vendado, sem enxergar além do breu das pálpebras. Sentia os tendões doerem de frio, encarquilhando-se, encolhendo os músculos. Suas mãos estavam amarradas à frente do corpo, os pulsos unidos e os dedos já começando a formigar. Som do vento.

— Ande! — rugiu a voz.

Era alguém da Primeira Companhia, um dos soldados. Darien andou, sentindo picadas minúsculas nas solas dos pés, e pedras com arestas irregulares. Mantinha os braços estendidos à frente, tentando sentir o caminho.

— Mais rápido.

Acelerou o passo. O ar tornava-se mais raso nos pulmões, à medida que a incerteza aumentava.

— Mais rápido.

Outra voz. Outro soldado. Forçou os pés à velocidade, relutando consigo mesmo, fazendo um ritmo de temor e alívio a cada passo e cada chão nas solas.

— Mais rápido, poltrão!

Darien correu. As pedras espetavam-lhe forte os pés descalços, ele gemia contínuo, sem notar. Os braços agitavam-se, à frente, numa tentativa de pressentir; o nariz escorria, ele sentia-se tentado a arrancar a venda, e arrepiava-se com as consequências.

— Pule!

Darien pulou. Quando achou que encontraria o chão, o vazio surpreendeu-o. O terror de um instante, a queda desconhecida, e imaginou a morte, se estaria sendo punido — a terra encontrou-

-o, no corpo todo. Rolou, sentiu-se esfolando e cortando, e a voz rugindo, atrás, para que se erguesse, e corresse. Darien correu, e o chão mudou, tornou-se pastoso, e um cheiro de excremento invadiu seus pulmões, provocando um espasmo de vômito.

— Corra! Corra!

Seguiu correndo, agora já num quase-grito emendado, e deu de encontro a uma mão em sua garganta. Tossiu com o golpe, enquanto dedos fortes apertavam, tentou lutar, mas foi seguro de outro lado. Ouviu o rugido de Orion, mas havia outros. Um chute atrás das pernas, que forçou-o a se ajoelhar no chão mole.

— Caiu na armadilha, Darien — sibilou Orion.

Uma onda de agulhas espalhou-se a partir de seu estômago.

— Por que você acha que deixei que viesse? — disse o cavaleiro. Darien podia cheirar seu hálito, agora. — Você é um espião, não é? É um maldito traidor.

— Não — começou Darien, mas sua boca foi tapada por mãos enormes.

— Uma vez traidor, sempre traidor. Acha mesmo que vou deixar você infectar meu batalhão com sua alma imunda, cascavel? Vai poder contar tudo a Crânio Negro, quando os dois se encontrarem, no inferno.

“Não sou espião”, Darien tentou, mas impedido.

— Vou lhe dar a honra de morrer por minha espada.

O frio da lâmina encontrou o pescoço de Darien. A dor fina de um corte minúsculo. Ele berrava por trás das manzorras.

— O quê? — disse Orion.

Darien sentiu um jorro morno de chance invadir-lhe. Gemeu como podia. Sua boca foi solta, deixando fios de saliva.

— Não sou traidor.

— Não acredito. Assassino imprestável.

— Não sou traidor.

— Prove. Obedeça.

Darien assentiu frenético, a venda tornando-se úmida e salgada.

— Coma a merda que está no chão. É o que você merece.

Um novo engasgo de nojo, mas ele se abaixou, como um cachorro, e mordeu a consistência pastosa. O cheiro de excremento ficou mais forte nas narinas. Controlou o asco, e engoliu, o corpo gritando contra aquilo. Mais duas bocadas, e foi puxado pelos cabelos, a cabeça para trás, expondo de novo a garganta.

— Você não tem mesmo dignidade. Se quer servir, vou marcá-lo. Será sempre meu.

De repente, um calor. Chegou mais perto, e Darien agora podia ouvir um crepitar vago. Gargalhadas de toda parte. Algo chegando-lhe ao rosto. E queimou. A bochecha ardendo, e um chiado de carne frita, e o cheiro misturando-se à bosta.

Orion ria alto.

— Você é meu! Vai chorar para seu mestre, agora?

— Não!

— Vamos lhe dar um presente, então. Você vai ser um bom soldado. Ou vai se entregar de vez à Tormenta.

Gargalhadas.

Esperneou, mas foi seguro. Forçaram-lhe as mandíbulas abertas, e ele sentiu os cantos da boca rasgando. As lágrimas escorriam por trás da venda. Algo roçou-lhe a língua. Eram patinhas, fazendo cócegas, espetando. Uma mão forçava a coisa em sua boca, ele tentava refugar. Antenas encostando o palato.

Gargalhadas.

— Como você acha que vamos combater a Tormenta, seu idiota? Todos serão infectados. Dê as boas-vindas ao simbioante, Darien!

Uma picada no fundo da garganta. Dedos grossos venceram a resistência da língua, a coisa deslizava goela abaixo, ele foi obrigado a engolir. As vozes urraram de júbilo. Soltaram-lhe, e Darien desabou, soluçando, em cima da pasta no chão. A bochecha ardia.

Silêncio.

— Acabou.

Puxaram-lhe pelos ombros. Cortaram as cordas dos pulsos, tiraram-lhe a venda. Ele piscou com a luz das fogueiras, acostumou-se de novo à noite. Um homem imenso, alto e gordo como um moinho, jogou-lhe um embrulho com suas roupas. A Primeira Companhia em volta, como um tribunal.

O chão estava coberto com a ração dos soldados. Mais ao longe, duas tigelas grandes, cheias de estrume de vaca, que Orion havia aproximado de seu nariz. Um barril com gelo, onde haviam mergulhado o ferro que encostaram-lhe no rosto, e dois braseiros,

que tinham usado para queimar um pedaço de carne que ainda expelia cheiro forte. Odgar limpava a agulha que havia espetado em sua garganta. Uma pequena multidão de centopeias empilhava-se dentro de um elmo ao contrário.

— Sir, eu —

— Falei com você, poltrão? — latiu Orion. — Vá se juntar a seus companheiros.

Os outros estavam perfilados, mais atrás, imundos de lama e sangue. Darien obedeceu.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

A iniciação fora um nascer. Cada aluno havia passado pela marcha cega, pelo horror desconhecido, assim como Darien. Com a experiência, haviam saído do mundo exterior, entrando no universo de Orion, Odgar e a Primeira Companhia.

O começo do treinamento era um moedor de carne. Pouco ou nada se ensinava: exigiam dos cavaleiros, até que o excruciar se tornasse banal, e o desafiador se tornasse fácil. O que, nos primeiros dias, era impossível, tornava-se rotineiro, à medida que os homens não tinham opção. Todos ficavam de pé por um misto de obstinação, falta de escolha e companheirismo. Ao passarem pelo inferno juntos, os cavaleiros tornavam-se irmãos.

Com os exercícios cada vez mais extremos, Odgar também erodia qualquer resquício de desobediência. No início, os homens obedeciam por orgulho. Depois, por medo. Enfim, o objetivo: por exaustão e condicionamento, nem lembravam da opção de desobedecer. A Primeira Companhia era o pior dos carcereiros. Seu modo parecia mesmo arbitrário ou injusto. Mas ninguém pensava em contrariar os instrutores. A ideia havia desaparecido, as cabeças estavam repletas de exercícios e ordens.

Quando os corpos já tinham tantas dores que todas se anulavam, Orion mergulhou-os no conhecimento. Recitavam a Norma todos os dias, como antes. Estudavam tática, batalhas grandiosas do passado. Mas, principalmente, o incomum. Odgar instrua-lhes sobre conceitos judenianos. A guerra oculta. As missões cirúrgicas, realizadas por pequenos batalhões. Deixavam de lado as noções de grandes exércitos, da gloriosa carga de cavalaria, dos estandartes e gritos de guerra, para entrar num mundo de matanças em silêncio, de gargantas cortadas, de bandos noturnos assassinando indivíduos importantes. Curioso, estudavam também bandos de aventureiros — embora das táticas judenianas. Exigia-se dos cérebros assim como dos corpos não cessavam as perguntas, e os alunos tornavam-se astutos.

Mas ainda cavaleiros: depois de dez dias, forçados a trocar a armadura até ordem em contrário.

— Permissão para falar, sir.

Os homens perfilados, em sentido, dentro das armaduras cobertas de lama. Orion mirou o aluno como se estivesse disposto a matar.

— Achei que isso estivesse claro — disse Orion. — Vocês não falam, a menos que eu me dirija a vocês. Acha-se especial?

— Não, sir.

— Seus companheiros correrão uma hora a mais hoje por causa de sua insolência. Gosta disso?

uma pequena área de Tormenta em seu Reino — um fato descoberto pela Companhia Rubra, um grupo de poderosos exploradores da Tormenta.

Um dos únicos destaques positivos fica por conta da Ordem da Luz. Embora sempre tenha sido uma organização importante, a Ordem não figurava entre os mais famosos heróis de Arton. Tudo mudou após o papel decisivo que seus cavaleiros tiveram na batalha de Trebuck. Hoje em dia, a Ordem da Luz é considerada um exemplo a todos os aventureiros artonianos, um bastião na luta contra a Tormenta. A tradição da cavalaria experimentou nova popularidade após os feitos de *sir* Orion Drake.

O *terceiro deus* é o encerramento de um período de instabilidade, caos e atividade frenética em Arton. A sensação é de que tudo pode mudar a qualquer momento. Se no cenário apresentado em *Tormenta RPG* temos lideranças consolidadas e inimigos conhecidos, em 1404 não sabemos quem sentará em qual trono daqui a uma semana. Ainda há o pânico de que a Tormenta possa engolir tudo de repente — nenhum artoniano sabe se a tempestade continuará avançando ou será detida por heróis. É um terreno fértil para outros vilões agirem e a violência explodir em qualquer parte. O futuro está tomando forma e, nesta época, ainda é incerto.

O Maior dos Dragões

O passado: Ellisa Thorn, logo após a batalha com o albino na Anticriação, escala de volta à dimensão de bolso dos diabretes negociantes. Abalada pelos acontecimentos, faz uma barganha: entrega todas as suas memórias, pedindo em troca apenas que elas fossem apagadas. Os diabretes usam as memórias de Ellisa para forjar uma armadura, que entregam a ela por puro sadismo. Também lhe concedem o anel feito da felicidade de Vallen. Sem lembranças e sem identidade, a mulher de armadura vai para a Catedral de Gelo, saindo da pequena dimensão. Olhando seu próprio reflexo e aturdida pelas memórias que emanam da couraça, consegue definir a si mesma apenas como Crânio Negro.

O presente: **Orion Drake** governa suas terras em seu castelo, sem Vanessa, cercado apenas por sua corte e seus servos. Considera-se inútil, derrotado e indigno da posição. De tempos em tempos, parte em busca do Cavaleiro Risonho, mas sempre sem resultado algum. Ingram Brassbones visita-o. Bernard Branalon também, e os dois cavaleiros acabam brigando — Bernard parte, ressentido com a amargura do amigo. Orion sonha com Nichaela e Masato, sem saber quem são. Nichaela parece saber sobre Orion e seu filho. Vallen Allond também surge no sonho, embora a meio-elfa não entenda sua presença. Isso motiva Orion a fazer algo contra seu pai ou Crânio Negro.

Darien trabalha como miliciano em **Roschfallen**, a capital de Bielefeld. Em meio ao trabalho maçante, conhece um anão chamado **Thulbok Farandrimm**, que afirma ser um clérigo de **Khalmyr** mas é um golpista. Ele engana Darien, roubando seu equipamento e enredando-o numa teia de lábia, chantagens e dívidas, fazendo com que sirva a ele e seja **treinado como vigarista**. Darien desconfia de Thulbok, e acha que ele é um **clérigo de Hyninn**, mas o anão nega veementemente. O rapaz quase

chega à conclusão de que se trata de um clérigo de Nimb, mas sempre é interrompido antes de concluir o raciocínio.

No treinamento, Darien aprende a enganar e mentir, aparentemente às custas dos cavaleiros da Luz. Contudo, descobre que as trapaças têm o objetivo de ajudar os cavaleiros — Thulbok faz parte de um **grupo** que auxilia a Ordem da Luz por meios desonrados, “indo aonde os cavaleiros não podem ir”. Darien é levado até a sede do grupo, onde descobre o plano atual de Crânio Negro: obter o sangue do maior de todos os dragões. Ele então é enviado para avisar *sir* Orion e convencê-lo a deter o caçador de recompensas.

Orion, Ingram e Darien rumam até **Sckharshantallas** — onde se sabe, o lar daquele que é “o maior de todos os dragões”. Orion só quer matar Crânio Negro; não está preocupado com a própria sobrevivência e ainda julga Darien um traidor. Na capital **Ghallistryx**, eles presenciam uma espécie de **festival**. Alguns prisioneiros, entre eles dois **dragões prateados**, serão sacrificados. Quando **Sckhar**, Dragão-Rei e **deus menor**, finalmente aparece, um elfo aborda-o e afirma ser um dragão, também merecedor de sacrifício. Chama-se **Edauros**, e sua irmã gêmea **Yadallina** está entre os prisioneiros bípedes. Embora estejam à mercê do regente, ambos são feiticeiros **extremamente poderosos**.

Edauros é preso junto aos outros humanoides, embora afirme ser um dragão e, portanto, um intruso no domínio de Sckhar. Com uma ordem do Dragão-Rei, o povo da cidade prepara-se para linchar os prisioneiros, quando um dos soldados presentes revela ser **Gregor Vahn**. Gregor retira uma **espada lefeu** de dentro da própria garganta e arremessa-a para Ellisa — que também estava disfarçada como um soldado. Começa uma batalha campal na praça: os guardas atacam Gregor e Ellisa, que lutam e se desvencilham. Orion também ataca, embora Ellisa não queira lutar com ele. Ingram usa **explosivos** que ele mesmo fabricou para enfrentar os soldados de Sckharshantallas, que pretendem matar todos os desordeiros. Gregor luta com Orion, liberando Ellisa para cumprir seu objetivo. Ela enfia a espada lefeu em Yadallina, e o objeto bebe o sangue da elfa. Edauros cospe um relâmpago sobre Ellisa, mas não consegue feri-la. Após obter o sangue que desejava, Ellisa foge, e Gregor acompanha-a — lembrando Orion de que “sempre há uma segunda chance” e mostrando sua velha personalidade otimista e amistosa. Darien, alheio à luta, liberta os dragões prateados e desamarra os prisioneiros, incluindo Yadallina e Edauros. Por fim, Sckhar cospe uma baforada de fogo, interrompendo a balbúrdia. Os dragões de prata sacrificam-se para deter o jato incandescente — mas mesmo assim Orion é atingido de raspão, ficando horrivelmente ferido. Quando o cavaleiro está pronto para morrer enfrentando Sckhar, Yadallina **teletransporta** todos para longe da cidade.

Na desolação desértica do interior do reino, Orion, Ingram, Darien, Edauros e Yadallina respiram aliviados por um momento. O braço esquerdo de Orion está queimado, derretido e deformado, e sua mão está inutilizada. Yadallina desmaia devido ao esforço e à perda de sangue. As apresentações são feitas, e o grupo marcha em conjunto para longe de Ghallistryx, antes que sejam encontrados pelas forças do Dragão-Rei.

Orion, mesmo muito ferido, carrega Yadallina nas costas. O grupo encontra um pequeno bosque com um lago no meio da desolação. Bebem água e Orion finalmente desmaia, após ter levado todos para a segurança. Depois de algumas horas, grandes aranhas começam a emergir do lago. Surgem grandes cobras e abutres. As aranhas formam um casulo em volta de Orion e levam-no para o lago, apesar dos protestos do grupo, mas a água sustenta-as como um colchão. Surge uma cabana no meio do lago — é a Casa Oculta, lar de druidas de Allihanna que resistem ao domínio de Sckhar. O lago chama-se **Allinthonarid**, e a lenda a seu respeito é conhecida por Yadallina. As aranhas convergem para a cabana, levando o cavaleiro. Duas grandes cobras revelam-se como estranhos druidas, que chamam a si mesmos “o Pai” e “a Mãe”. Os druidas acolhem o grupo, dizendo que “Orion vai ser curado de tudo”. A estranheza fica ainda maior quando a Mãe dá à luz enxames de moscas, aranhas e vermes. Darien explora a Casa Oculta e descobre seu subterrâneo, onde Orion é “curado”: a pele queimada é devorada por vermes fantasmagóricos, enquanto ele tem alucinações sobre pessoas vivas e mortas com quem tem contas a acertar. Entre as alucinações surge Michaela, que fala o nome “Vallen Allond” e diz que ele foi seu líder. Também entre as alucinações, Ashlen revela que o nome de Crânio Negro é Ellisa. O braço esquerdo de Orion, já arruinado, é devorado por um verme gigantesco. Quando as alucinações estão cessando, Darien fala com Orion, reafirmando que não é traidor e que esforçou-se para ajudá-lo. Segundo a Mãe, após a passagem dos vermes, não resta mais nada podre em **Orion Drake**. Muito longe dali, em uma masmorra, Vanessa sonha com o ex-marido, ao mesmo tempo em que ele teve uma visão com ela.

Saindo renovados da Casa Oculta, os cinco decidem permanecer juntos. Edauros e Yadallina estão em Sckharshantallas em busca de respostas sobre sua origem, pois o elfo julga ter ancestrais dragões. Orion já não pensa mais em morrer — vai matar Crânio Negro, mas com um bom plano. Pretende ir a Trebuck, mas não deseja uma magia de *teletransporte*, porque acha que a jornada será tão importante quanto o destino. Os elfos dizem que irão acompanhá-lo, embora Edauros não queira ainda revelar o motivo. Darien quer seguir por magia, mas Orion diz que, como membro do grupo, ele deve fazer o mesmo que todos — é a primeira vez que o rapaz é tratado como companheiro. Eles avistam uma cidade. Yadallina identifica-a como **Hazonnd**, sabendo que logo após virá **Wondaronn**. Segundo as histórias, são cidades fantasmas, ruínas com portais para o Reino de Tenebra. Querendo obter uma pista sobre Nadia, Ingram pede para visitá-las. Tudo é fantasmagórico nas cidades, e os companheiros ve-



em-se cercados por "fantasmas de possibilidades" — o que suas vidas poderiam ter sido se tomassem rumos diferentes. Apenas Orion não parece ser cercado de qualquer outra possibilidade. Enquanto os demais ficam em uma estalagem, Orion e Edauro conversam. O elfo explica suas origens e seu ressentimento com a própria raça. Quando anoitece, os fantasmas começam a se dissipar, a estalagem fica trancada, as ruínas surgem e o lado sinistro das aparições se faz notar. Eles são atacados por hordas de uma espécie de zumbis, muito diferentes dos fantasmas amistosos que viram durante o dia. Ao nascer do sol, realmente surge um portal para o Reino da Deusa das Trevas. Do outro lado, Ingram vê súcubos, embora nenhuma pista de Nadia. O portal se expande para engolir as duas cidades e, quando se fecha, Hazonnd e Wondaronn voltam a ser ruínas normais.

Nas **Montanhas Sanguinárias**, Crânio Negro, **Ashlen Ironsmith**, Gregor, Rufus e Andaluzia escalam um pico de onde podem ver o **Monte do Dragão Adormecido**. Usando o sangue coletado de Yadallina, Ellisa faz um **ritual**, que convoca dragões das cinco cores. Os dragões matam uns aos outros e, após a terra estremecer e partir-se, surge o **Dragão da Tormenta**.

Glórienn, a Deusa dos Elfos, é visitada por Tauron em seu Reino. A metrópole em seu centro está abandonada, e o resto da dimensão já não lembra a majestade de antes: os habitantes constroem suas cidades cortando árvores e maculando a natureza. Tauron mais uma vez oferece proteção a Glórienn, mas ela recusa. A deusa mostra a pequena **área de Tormenta** em seu Reino. Tauron questiona a origem da Tormenta — os deuses permitiram que ela viesse, mas quem criou-a?

Em Valkaria, Crânio Negro vai até o **Clube de Cavalheiros**, uma taverna frequentada pelos maiores criminosos e vilões de Arton. Lá, encontra **Lucas Moldvay**, o **Camaleão**. O assassino meio-elfo entrega-lhe **Rhumnam**, a espada de Khalmyr, que roubou de Doherimm. Ele guarda o artefato em um **baú** que protege-o parcialmente contra o julgamento divino da arma. Em troca, Crânio Negro revela a miséria da raça élfica, pela área de Tormenta no Reino de Glórienn — o Camaleão considera que isso é pagamento suficiente.

Orion Drake

"O bobo desta corte sou eu."

Abalado pela perda de Vallen e Vanessa (e por todas as tragédias que aconteceram durante *O crânio e o corvo*), Orion é um homem amargurado e desiludido no início de *O terceiro deus*. Embora suas habilidades de combate continuem soberbas, já não tem ânimo para colocá-las em prática — ou então não sabe onde e como fazer isso. A vida de lorde não se encaixa com Orion. As pequenas e grandes decisões da corte são cruciais para a vida de seus súditos, mas muitas vezes parecem fúteis. Além disso, ele rejeita a superioridade que seu título lhe concede, mesmo que isso apenas deixe os servos ainda mais confusos e inquietos. No início da narrativa, Orion é um homem sem rumo, que tem certeza de que não foi feito para governar. Continua se achando indigno da posição, e chega a sentir vergonha das honrarias que lhe são prestadas.

Sua amargura chega ao egoísmo — não vê o sofrimento de seu amigo Bernard, que foi obrigado a matar um de seus próprios filhos durante a queda de Norm. Também recusa-se a ver o arrependimento de Darien, tratando-o como um traidor assim que o rapaz se apresenta. Orion está menos interessado em resultados do que em colocar um "ponto final" em tudo — se matar Crânio Negro, pode considerar que fez alguma diferença no mundo. E morrer no processo seria apenas um alívio.

Darien

"E você ama os cavaleiros. Escreve seus nomes em pedacinhos de pergaminho perfumado, junto com corações, unicórnios e arco-íris."

Darien continua numa jornada que parece ter pouco sentido ou nexos. Depois de ser bandoleiro na União Púrpura, escudeiro e soldado (por um curto período de tempo, em Trebuck), acabou como miliciano em Roschfallen. Tecnicamente Darien era um traidor — deveria ser preso ou executado por sua omissão em contar o que sabia sobre Vincent. Mas, depois da batalha contra o exército corrompido de Crânio Negro, foi perdoado por *sir* Orion Drake (mesmo que, mais tarde, o cavaleiro reiterasse que acha Darien um traidor). *Sir* Alenn Tore Greenfeld e as outras lideranças de Bielefeld acataram a decisão de Orion, e Darien esteve mais uma vez sem rumo. Foi empurrado à milícia da capital de Bielefeld como um caminho seguro e positivo para sua vida. E então foi praticamente esquecido.

Darien odeia a milícia. Não tem nenhum apreço especial pela lei, mas o que mais odeia é o tédio, a impotência, a futilidade da rotina de escoltar bêbados para casa e apartar brigas de casais. Darien não foi feito para a tranquilidade. Contudo, também não deseja mais uma vida de fugitivo ou bandido.

Aos poucos, Darien também descobre que é menos esperto do que julga. O anão Thulbok consegue engambelá-lo repetidas vezes, o que acaba sendo o início de sua educação real e culmina no destino que estava sendo traçado desde suas origens selvagens na União Púrpura.

Darien, golpista: humano, Ladino 5/Swashbuckler 1/Guerreiro 4, N; ND 10; Médio, desl. 9m; PV 68; CA 22 (+5 nível, +3 Des, +3 autoconfiança, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: espada longa +12 (1d8+10, 19-20); à distância: adaga +11 (1d4+8, 19-20); hab. ataque furtivo +3d6, autoconfiança, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, rolagens defensivas, sentir armadilhas +1, truque de perícia; Fort +7, Ref +12, Von +4; For 17, Des 17, Con 14, Int 14, Sab 9, Car 16.

Perícias & Talentos: Acrobacia +16, Adestrar Animais +16, Atletismo +16, Cavalgar +16, Conhecimento (estratégia) +15, Enganação +16, Furtividade +16, Iniciativa +16, Intimidação +16, Ladinagem +16, Obter Informação +16, Percepção +12, Sobrevivência +12; Combate Montado, Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (espada longa), Foco em Perícia (Enganação), Golpista, Impostor, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Tolerância, Usar Armaduras (médias), Usar Armaduras (pesadas).

Equipamento: adaga, espada longa.

Roschfallen

Convertida em nova capital após a destruição da antiga (Lendilkar) pelo Dragão-Rei Benthos, a cidade de Roschfallen ocupava uma posição central no reino. Hoje em dia, após a independência da União Púrpura, fica mais próxima à fronteira norte.

Esta metrópole abriga os palácios da maioria das famílias nobres, além do próprio Palácio Real — onde vivem os Janz (a família real) e os membros do Conselho, composto em grande parte por clérigos de Khalmyr. A estalagem mais cara e luxuosa da cidade, *A Espada de Khalmyr*, é administrada por anões, oferecendo ótima cerveja e quartos muito limpos. Também em honra a Khalmyr encontramos o Templo da Justiça, um dos mais impressionantes tribunais do Reinado. Igualmente digna de destaque é a Biblioteca de Aurinos, administrada por uma figura curiosa: Aurinos, um minotauro clérigo de Tanna-Toh, uma das pessoas mais cultas da cidade.

Infelizmente, mesmo com tanta exaltação ao Deus da Justiça, sempre existe crime em grandes cidades. Em Roschfallen, além de roubos e assaltos, há uma quadrilha especializada em “recrutar” filhos de famílias ricas para integrar a Ordem da Luz. Disfarçados como representantes da Ordem, os criminosos batem à porta de mansões com a promessa de que um jovem da casa poderá ser um cavaleiro. Mais tarde, tudo se revela como sequestro — a vítima é mantida em cativeiro até que a família pague uma soma substancial.

Roschfallen é uma cidade ordeira e limpa. Sofre todos os males e benefícios de ser uma capital que *não* é a principal cidade do reino (já que essa é Norm). Por um lado, não é o principal alvo de vilões. Por outro, é um lugar um pouco mortífero, mais notável como centro administrativo. Mesmo que o rei viva em Roschfallen, muitas das decisões e acontecimentos importantes acontecem em Norm — não é raro que um decreto seja elaborado em Norm, pelas lideranças da Ordem da Luz, e submetido a Roschfallen apenas para aprovação. Embora não seja um local de muita emoção, a cidade é um bom lar para seus moradores: a prosperidade e cuidado trazidos pelo status de capital são suficientes para garantir uma boa vida.

Thulbok Farandrimm

“Hyninn? — disse Thulbok. — Nunca ouvi falar.”

Thulbok Farandrimm pode ser definido em uma palavra: mentiras. É uma grande surpresa que seu nome seja *realmente* Thulbok Farandrimm, pois a maior parte do que sai de sua boca não passa de lorotas.

Thulbok é um clérigo. Apresenta-se como sacerdote de Khalmyr, mas qualquer um com um mínimo de esperteza ou experiência vê que suas vigarices, roubos, golpes e enganações são típicas dos clérigos de Hyninn. Quando confrontado com essa “acusação”, Thulbok defende-se, dizendo jamais ter ouvido falar do Deus dos Ladrões. Esses protestos aumentam ainda mais a certeza de que o anão serve a Hyninn, mas é exatamente isso que Thulbok deseja, pois há mais uma camada de enganação: ele é na verdade um clérigo de Nimb.

O papel de Thulbok no clero do Deus do Caos torna-o mesmo muito parecido com um servo do Deus dos Ladrões — assumir identidades falsas e aplicar golpes cumpre com perfeição os dogmas de Hyninn. De fato, talvez as alianças de Thulbok *realmente* mudem ocasionalmente. Mas isso não importa. Sua grande missão, além de engambelar os incautos, é auxiliar a Ordem da Luz.

Quando posa como clérigo de Khalmyr, Thulbok parece ter objetivos corretos (ajudar os cavaleiros, impedir grandes tragédias com a Ordem), mas métodos questionáveis. Quando é “revelado” como servo de Hyninn, seus métodos fazem sentido, mas seus objetivos não. Como ele mesmo diz, “o nome do jogo é ajudar os cavaleiros sem que eles mesmos saibam”. A honra é fundamental para a Ordem da Luz — sem ela, tudo viria abaixo. Portanto, existem coisas que os cavaleiros não podem fazer. Aí entra Thulbok e seu grupo, os Cavaleiros Solitários. O anão admira a Ordem da Luz (especialmente bastiões como Alenn Toren Greenfeld), e faz tudo a seu alcance para auxiliá-los. Ninguém dentro da Ordem sabe dessa “ajudinha”.

Nimb pouco se importa com as mentiras de Thulbok. De fato, tudo é muito engraçado para o Deus do Caos. O anão é mais uma prova de que Nimb não é maligno e não procura *apenas* destruir: deseja incerteza, instabilidade, aleatoriedade.

Durante *O terceiro deus*, Thulbok também está em outra missão: garantir a existência de um próximo Cavaleiro Risonho, com todas as habilidades que ele deve ter (lutar, cavalgar, enganar, seduzir...). Embora isso seja trabalhar *contra* a Ordem da Luz, nas horas vagas ele continua com sua vocação original. E continua suspirando de admiração pelos cavaleiros, enquanto rouba seus cofres para impedir que façam bobagens.

Thulbok Farandrimm: anão, Clérigo 5/Pregador 9/Vigarista 2, CN; ND 16; Médio, desl. 6m; PV 122; CA 27 (+8 nível, +9 armadura); corpo-a-corpo: *machado de batalha de adamantite* +3 +15 (2d6+12, x3); hab. +4 na CA contra inimigos Grandes ou maiores, +4 nos testes de resistência contra magias e venenos, abusar da paciência 2/dia, canalizar energia 3d6, conhecimento de vigarista, divindade (Nimb), impostor adicional, “não responda ainda!”, sincretismo, tirar leite de pedra, visão no escuro 18m, vista grossa 3/dia; Fort +13, Ref +8, Von +14, For 12, Des 10, Con 16, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias & Talentos: Conhecimento (nobreza) +23, Conhecimento (religião) +23, Diplomacia +23, Enganação +27, Furtividade +10, Identificar Magia +23, Iniciativa +8, Intuição +23, Ladinagem +19, Obter Informação +16, Ofício (alquimia) +23, Percepção +12; Domínio da Guerra, Domínio do Caos, Foco em Perícia (Enganação), Fraudulento, Golpista, Impostor, Investigador, Poder Oculto, Poder Oculto Aprimorado, Talento Ladino.

Conhecimento de Vigarista*: Thulbok pode fazer testes de qualquer perícia de Conhecimento como se fosse treinado nela, com um bônus igual a +6.

Impostor Adicional*: Thulbok pode usar o talento Impostor uma vez adicional por dia (para um total de cinco vezes).

Magias de Clérigo Preparadas: 1º — *detectar armadilhas*; 2º — *dissimular tendência*; 4º — *adivinhação*; 5º — *comandar*

maior; 6º — cura completa x2, palavra de recordação; 7º — palavra do caos, vidência maior. PM: 44. CD: 14 + nível da magia.

*"Não Responda Ainda!"**: Thulbok não sofre penalidades por fazer testes de Diplomacia como uma ação completa.

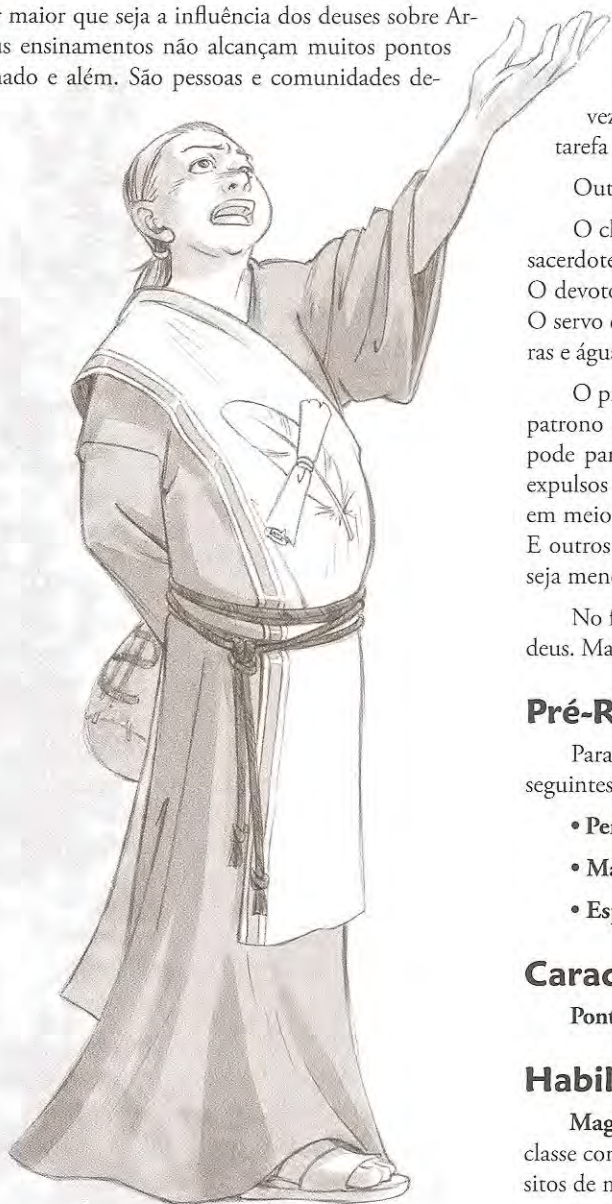
*Tirar Leite de Pedra**: uma vez por dia, Thulbok pode fazer um teste de Enganação (CD 20) para arrancar dinheiro do povo. Se for bem-sucedido, recebe 1d6x10 Tibares de ouro. Se falhar, não pode tentar de novo na mesma comunidade por um mês.

Equipamento: *anel do escudo mental*, *cota de malha sombria da camuflagem* +4, *machado de batalha de adamantite* +3.

**Estas são habilidades da classe de prestígio vigarista, do suplemento Piratas & Pistoleiros. Contudo, você não precisa desse livro para usá-las — todas as regras relevantes estão explicadas aqui.*

Pregador

Por maior que seja a influência dos deuses sobre Arton, seus ensinamentos não alcançam muitos pontos do Reinado e além. São pessoas e comunidades de-



Pregador

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Magias, vista grossa 1/dia
2º	+1	Sincretismo
3º	+2	—
4º	+3	Vista grossa 2/dia
5º	+3	Abusar da paciência 1/dia
6º	+4	—
7º	+5	Vista grossa 3/dia
8º	+6	Abusar da paciência 2/dia
9º	+6	—
10º	+7	Incorrigível

esperadas por um guia espiritual — cidades remotas, refúgios piratas, caravanas de colonos, povoados bárbaros, grandes navios e até equipes de aventureiros. Muitas vezes, uma alma nobre e corajosa, incorruptível, assume a tarefa de conduzir esses desgarrados.

Outras vezes, surge o pregador.

O clérigo de Khalmyr que não resiste a um bom hidromel. O sacerdote de Keenn que prefere uma soneca a brigar o tempo todo. O devoto de Azgher que guarda para si só um pouquinho de ouro. O servo de Thyatis que espia as donzelas tomando banho. Em terras e águas fora da lei, nem os homens santos são tão santos assim.

O pregador nem sempre obedece a todos os desígnios do deus patrono (e sempre jura que *nunca mais* vai pecar!), mas faz o que pode para aumentar seu rebanho. Alguns são sacerdotes caídos, expulsos de congregações mais tradicionais; outros sempre viveram em meio a piratas e pistoleiros, não conhecem outro tipo de vida. E outros ainda tratam de fugir rapidinho para terras onde a vida seja menos regrada!

No fundo, *bem no fundo*, o pregador é um bom servo para os deus. Mas só os deuses são perfeitos, certo?

Pré-Requisitos

Para se tornar um pregador, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Perícias**: treinado em Conhecimento (religião) e Enganação.
- **Magias**: capacidade de lançar magias divinas de 3º nível.
- **Especial**: devoto de um deus maior do Panteão.

Características de Classe

Pontos de Vida: um pregador recebe 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Magias: níveis de pregador acumulam-se com níveis numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Vista Grossa: uma vez por dia, o pregador pode ignorar as Obrigações e Restrições de sua divindade padroeira (Obrigações e Restrições de alguns deuses de Arton são descritas neste livro; as demais são vistas em *O Panteão*) sem sofrer qualquer castigo, durante 1 minuto. Por exemplo, um pregador devoto de Lena poderia usar de violência, e a Deusa da Vida fingiria não ver esse deslize.

Conforme sua divindade padroeira perde a paciência e nem se importa mais com o pregador, ele recebe novas utilizações diárias desta habilidade no 4º e 7º níveis.

Sincretismo: todos sabem como os deuses são ciumentos! É impossível servir a mais de uma divindade e receber poderes mágicos por isso... Isto é, exceto para o pregador. Ele roga pela justiça de Khalmyr, acende uma vela verde para Nimb, faz uma oferenda em ouro para Hyninn...

A partir do 2º nível, o pregador pode adquirir Poderes Concedidos de outras divindades além da sua (Poderes Concedidos de alguns deuses de Arton são descritos neste livro; os demais estão em *O Panteão*). O pregador ainda precisa cumprir quaisquer outros pré-requisitos para esses talentos.

Abusar da Paciência: no 5º nível, uma vez por dia, o pregador pode lançar uma magia por dia sem gastar pontos de magia.

Chegando ao 8º nível, o pregador e sua divindade já não levam um ao outro muito a sério. O pregador recebe uma nova utilização diária desta habilidade.

Incorrigível: você chegou mesmo até aqui?! No 10º nível, todos os deuses já desistiram de tentar manter o pregador na linha. Ele não precisa mais seguir as Obrigações e Restrições de sua divindade padroeira. Não, ele *não precisa*. Salve-se quem puder, este mundo está perdido!

O Treinamento de Darien

Seguindo em sua rápida progressão de experiências, Darien aprendeu com Thulbok um jeito mais sutil de roubar e enganar. Se, em suas origens, ele era um bandoleiro que emboscava e atacava suas vítimas, agora passa a adquirir o ouro alheio sem que a vítima saiba que foi roubada!

Em seu treinamento, Darien adquire níveis de ladino e os talentos Foco em Perícia (Enganação) e Impostor — além do talento Golpista, descrito abaixo.

Novo Talento: Golpista (Perícia)

Você é um tipo especial de ladrão — quando rouba, suas vítimas lhe agradecem e comentam sobre sua gentileza!

Pré-requisitos: Enganação 8 graduações, Impostor.

Benefício: você pode utilizar a habilidade de música de bardo fascinar, usando Enganação no lugar de Atuação. Caso consiga fascinar um alvo, pode usar nele a habilidade de música de bardo sugestão, substituindo Atuação por Enganação. Você pode usar cada um destes efeitos uma vez por dia.

Clérigo de Hyninn

Hyninn, o Deus da Trapaça, tem como maiores devotos não os sacerdotes — mas sim ladrões, que fazem orações antes de executar algum “serviço”. Mesmo assim, o Deus dos Ladrões também tem clérigos, que geralmente atuam como conselheiros dos chefes de guildas e quadrilhas (quando eles próprios não são chefes). Os templos deste deus são considerados sagrados pelos ladrões, sendo proibido exercer atividades criminosas ali.

Como não existe uma ordem constituída de Hyninn, um candidato precisa primeiro encontrar um clérigo e provar sua devoção para ser aceito como discípulo — o que não é fácil. Geralmente os candidatos precisam ter inteligência acima do normal. No final do treinamento, o discípulo só recebe seu símbolo sagrado se passar pela última prova: enganar ou pregar uma peça em seu próprio mestre.

O símbolo sagrado de Hyninn é uma pequena adaga atravessando uma máscara. Todos os clérigos da ordem usam esse símbolo na forma de um pequeno medalhão que trazem escondido sob a roupa (afinal, não é algo que possam exibir abertamente!). Hyninn é um dos poucos deuses do Panteão que permitem a seus clérigos ocultar seu símbolo sagrado. Em geral, para evitar problemas com a lei, o clérigo de Hyninn finge ser clérigo de alguma outra divindade, vestindo-se e agindo como tal.

Tendências: Caótico e Neutro, Caótico e Bondoso, Caótico e Maligno, Neutro.

Domínios: Caos, Enganação, Viagens, Sorte.

Poderes Concedidos: Disfarce Ilusório, Forma de Macaco, Talento Ladino, Ventriloquismo.

Obrigações e Restrições: clérigos de Hyninn nunca podem se recusar a fazer parte de uma trapaça que esteja sendo arquitetada. A única exceção é quando essa trapaça contraria a sua tendência (por exemplo, ferir ou matar alguém quando o clérigo é Bondoso).

Disfarce Ilusório (Poder Concedido)

Quem serve ao Deus dos Ladrões tem mil faces.

Pré-requisito: devoto de Hyninn.

Benefício: você pode lançar *transformação momentânea* uma vez por dia.

Forma de Macaco (Poder Concedido)

Você pode se transformar em um pequeno macaco.

Pré-requisitos: devoto de Hyninn, capacidade de lançar magias divinas de 2º nível.

Benefício: três vezes por dia, você pode se transformar em um macaco, um animal Mínimo (+2 em jogadas de ataque e classe de armadura, +8 em Furtividade) com deslocamento de escalada 9m. Na forma de macaco você não pode lançar magias, a menos que seja capaz de fazê-lo sem usar componentes verbais. A transformação dura quanto tempo você desejar, mas é interrompida caso você ataque alguém ou sofra dano.

Fuga (Poder Concedido)

Quando a situação é desesperadora, você consegue providenciar uma retirada estratégica.

Pré-requisitos: devoto de Hyninn, treinado em Enganação, Sorrateiro.

Benefício: como uma ação completa, você pode fazer um teste de Enganação (resistido pelo teste de Intuição do adversário com maior bônus nessa perícia). Em caso de sucesso, você cria uma distração que permite que você e seus aliados fujam da batalha de maneira espetacular.

Você e quaisquer aliados a até 6 metros são afetados pela magia *porta dimensional*. A porta leva para o local seguro mais próximo, a critério do mestre.

Talento Ladino (Poder Concedido)

Você conhece os truques dos ladrões.

Pré-requisito: devoto de Hyninn.

Benefício: você se torna treinado em duas perícias da lista de perícias de classe do ladino.

Ventriloquismo (Poder Concedido)

Você sabe projetar sua voz.

Pré-requisito: devoto de Hyninn.

Benefício: você pode lançar *ventriloquismo* à vontade.

Eu Quero Acreditar

O *terceiro deus* sugere que os Cavaleiros Solitários nunca foram um grupo real, destinando-se apenas a impulsionar o surgimento do próximo Cavaleiro Risonho. Embora não fosse a minha intenção, essa abordagem resulta numa trama mais redonda e autocontida para o livro — mas remove um elemento interessante para o jogo.

Se você gostou dos Cavaleiros Solitários, recomendo usar a versão descrita aqui. Embora Nimb tenha a ver com o grupo, eles não são meros peões, mas personagens independentes que só colaboraram com uma das máquinas do Deus do Caos. Nem tudo gira em torno dos protagonistas dos romances, e os coadjuvantes continuam com suas vidas após a última página.

Também é possível que você goste da versão mentirosa de Thulbok: o patrono por trás de tudo seria Hyninn. Eu mesmo acho muito interessante a ideia de um grupo de devotos do Deus dos Ladrões agindo em favor de uma das maiores organizações heroicas de Arton. Quem disse que apenas paladinos certinhos fazem o bem? Se você quiser, considere que Hyninn é o padroeiro de *todos* os Cavaleiros Solitários, e que eles escondem sua devoção. O esquema para transformar Darien no Cavaleiro Risonho seria apenas uma colaboração entre dois deuses aliados.

Os Cavaleiros Solitários

Thulbok Farandrimm participa de uma organização peculiar: os Cavaleiros Solitários, um grupo devotado a auxiliar a Ordem da Luz por meios nem um pouco ortodoxos. Os cavaleiros da Luz prezam a honra, a honestidade e as tradições. Os Cavaleiros Solitários também — mas sabem que, em certas missões, todos esses preceitos devem ser ignorados! Eles atuam nos bastidores, manipulando eventos, gerando ou roubando recursos, fornecendo ou escondendo informações... Fazendo todo o serviço de espionagem, trapaça e enganação de que a Ordem da Luz precisa, mas que sua honra proíbe. Ninguém na Ordem da Luz sequer desconfia da existência dos Cavaleiros Solitários. De fato, a sugestão de tal grupo seria encarada como um absurdo! É vital que eles permaneçam desconhecidos — se a Ordem soubesse de sua existência, iria rejeitar sua ajuda. E se não rejeitasse, estaria abraçando a trapaça, o que diminuiria seu merecimento.

Assim, muitas vezes eventos conspiram para que as galantes missões dos cavaleiros da Luz deem certo: uma masmorra contém um mapa esquecido, com a localização de um item mágico sagrado (nunca arcano!) vital para derrotar um monstro que ameaça um vilarejo. Um lorde corrupto fica doente logo antes de executar seu esquema. O veneno que deveria matar a jovem esposa de um cavaleiro misteriosamente não faz efeito. Certas operações dos Cavaleiros Solitários parecem tramoias *contra* a Ordem da Luz: se a honra de um nobre cavaleiro dita que ele deve embarcar numa missão suicida, ele pode sofrer incontáveis atrasos, emboscadas e até mesmo perder todo o seu ouro, para que sua vida seja poupada. Se um membro importante da Ordem está prestes a entrar em um casamento arranjado com uma cultista de Szzaas, boatos sobre sua esterilidade podem brotar sem explicação, cancelando o matrimônio. Qualquer cavaleiro genuinamente bom que esteja prestes a cometer uma grande burrada pode sofrer uma chantagem que amarre suas mãos...

Os Cavaleiros Solitários atuam especialmente contra o lado mais "político", nobre, arrogante e esnobe da Ordem da Luz — os indivíduos que se preocupam mais com ouro do que com honra. Mais de um esquema para derrubar o Alto Comandante já falhou pela intervenção discreta desse pequeno grupo. Contudo, os Cavaleiros Solitários não são oniscientes, ou especialmente poderosos. Não podem frustrar todas as conspirações ou impedir as maiores tragédias (a queda de Norm é uma prova disso). Mas fazem sua parte, da melhor forma que podem.

Os Cavaleiros Solitários são sediados em Roschfallen, a capital de Bielefeld. Permanecem próximos à nobreza e ao dinheiro que são fonte de tantos problemas. Seu quartel-general é uma casa de vinhos num distrito elegante da cidade. Os próprios Cavaleiros precisam falar um complexo conjunto de senhas para serem admitidos ao porão secreto, onde ocorrem as reuniões e todo o planejamento das operações. O ambiente amplo é decorado com cabeças de monstros exóticos empalhadas, vidros com criaturinhas preservadas em formol e todo tipo de esquisitices. O dono da casa de vinhos é Felix Jannon, um viajante, explorador (tanto de Arton quanto de outros Planos) e caçador de curiosidades, aristocrático e um tanto paranoico. Preocupa-se com a infiltração de doppelgangers em todo o Rei-

nado e uma invasão extraplanar para colonizar nosso mundo (como se a Tormenta não fosse suficiente...).

O terceiro Cavaleiro Solitário é Crawford, um “especialista em sobrevivência”. Ainda mais paranoico que Jannon, Crawford acredita que há inimigos por toda parte, desde a Aliança Negra e a Tormenta até o próprio Rei-Imperador (que pode decidir revogar os direitos e liberdades do povo a qualquer momento). Assim, vive em uma verdadeira fortaleza, com um subterrâneo fortificado que deve resistir até mesmo a baforadas de dragão. Começou o treinamento de combate de suas filhas aos quatro anos, preparando-as para o inevitável dia em que “eles” virão para matar todos os cidadãos de bem, ou para um possível (provável!) apocalipse provocado por qualquer uma de uma infinidade de ameaças. O último membro do grupo é Ambrose, um lunático e teórico de conspiração. Sua paranoia supera a de todos os outros: segundo Ambrose, os goblins estão mancomunados com uma raça desconhecida de homens-minhoca que vivem nas nuvens, e ambos planejam tomar o controle das mentes dos conselheiros de Bielefeld através de magias secretas aprendidas com as fadas da Pondsmânia. Ambrose possui uma vasta rede de contatos e informantes no mundo todo, que lhe fornecem dados de todos os tipos. Ele relaciona tudo em um gigantesco mapa do Reinado, traçando linhas, pregando alfinetes com anotações e arengando absurdos. Poderia ser somente um maluco — se não chegasse a previsões corretas na maior parte das vezes. Talvez a história sobre os goblins e os homens-minhoca seja um delírio, mas o importante é que Ambrose descobriu que os conselheiros de Bielefeld estarão sob ataque.

Além de Thulbok, nenhum dos Cavaleiros Solitários é especialmente devoto, mas Nimb apoia o grupo discretamente. De fato, ao saber que uma divindade guia-os, provavelmente Felix, Crawford e Ambrose entrariam em pânico, por estarem sendo vigiados! Sabem que Thulbok é um clérigo (de Khalmyr ou Hyninn), mas não se julgam apadrinhados por nenhum deus.

Quando Darien procura os Cavaleiros Solitários mais tarde, encontra a casa de vinhos abandonada e nenhum traço do grupo. Isso poderia sugerir que *todos* são servos de Nimb, cujo único objetivo era guiar o rapaz ao caminho para se tornar o Cavaleiro Risonho. Contudo, não é verdade. Mais tarde, os Cavaleiros Solitários voltam a Roschfallen. A casa de vinhos ainda pode ser usada, mas a paranoia do

O Código Darien

Darien e Thulbok criam vários nomes falsos para si mesmos (e para organizações, pessoas fictícias e até mesmo deuses) ao longo da narrativa. Se você prestar atenção, verá que quase todos são anagramas de um tipo ou outro. Enquanto “Águias Noturnas” é só um nome clichê para uma companhia mercenária, os pseudônimos dos dois vigaristas são *todos* anagramas.

Começamos com um bem óbvio: Darien chama a si mesmo de “Iedran”, um anagrama de seu nome. Em seguida, vem um mais sutil: Thulbok batiza-se como “Martine Geodon”, um anagrama para “Mentira Engodo”. Em geral, traduzir os anagramas resulta em algum sinônimo de “mentira” ou “enganação”. Não vou listar todos aqui, até porque isso tiraria parte da graça. Mas, se você quiser procurar, eles estão no livro.

grupo dita que o esconderijo foi comprometido. Assim, após *O terceiro deus* eles buscam uma nova base, ainda mais discreta e segura que a primeira.

Novos Talentos

Paranoia Saudável (Combate)

Você sabe que “eles” estão atrás de você, e não pretende ser pego desprevenido.

Pré-requisito: treinado em Intuição.

Benefício: você pode usar a perícia Intuição no lugar de Iniciativa. Além disso, se você sofrer um ataque enquanto está surpreendido, tem direito a um teste de Intuição contra CD 20. Se for bem-sucedido, não fica desprevenido — você já esperava ser atacado, mesmo que não pudesse ver os atacantes!

Teoria da Conspiração (Perícia)

“Thormy” tem seis letras. Há seis Dragões-Reis. *Coincidência?* Ou isso é o que *eles* querem que você pense?

Benefício: sempre que você fizer um teste de Identificar Magia, Intuição ou Obter Informação, pode fazer um teste de Conhecimento (qualquer) como uma ação livre. O teste de Conhecimento conta como uma ação de prestar ajuda (*Tormenta RPG*, página 81) para você mesmo no teste de perícia.



Sckharshantallas

O Reino do Dragão

Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos, é o regente desta nação. É considerado um bom governante — apesar de implacável com quem desobedece suas rígidas leis. Territorial como todo dragão, vê Sckharshantallas como seu imenso covil. Assim, quaisquer outros dragões são vistos como intrusos no reino. Sua presença intimidadora reduz consideravelmente a possibilidade de um ataque de monstros das vizinhas Montanhas Sanguinárias. Os cidadãos pagam tributo com dinheiro, joias e itens mágicos — aventureiros comentam que o palácio de Sckhar teria o maior tesouro da história de Arton.

A cultura e arte locais são baseadas na figura majestosa do dragão vermelho, que adorna templos, castelos, roupas, armas e armaduras. Sckhar também é venerado como divindade, com clérigos próprios e uma ordem organizada. Além disso, todos os cargos de autoridade no reino são ocupados por meio-dragões, filhos do próprio Sckhar com as humanas e elfas de seu harém. Sckhar tem uma forma humanoide, que usa quando deseja ser visto em público: um elfo alto e esguio, trajado em mantos. Seu olho esquerdo é cego, trazendo três cicatrizes alinhadas que cruzam sua extensão. Sckharshantallas não possui um Conselho. A concentração de tanto poder político nas mãos do ameaçador dragão preocupa alguns, e ninguém ousa imaginar quais seriam as consequências caso Sckhar decida fazer guerra com o resto do Reinado. A presença de Sckhar torna seu reino bastante quente, com áreas desérticas de desolação rochosa — mas não a ponto de impedir a sobrevivência humana.

Características: planícies desérticas, savanas entrecortadas por florestas e colinas. Atividade vulcânica ao norte.

Clima: quente.

Cidades de destaque: Ghallistryx (capital), Khershantallas, Thenarallann, Durtras.

População: humanos (90%), elfos (2%), outros (8%).

Divindades principais: Megalokk, Keenn, Khalmir, Sckhar (deus menor).

Regente: Sckhar.

Ghallistryx

Dentre todas as cidades de Sckharshantallas, Ghallistryx sofre maior influência de Sckhar.

Em toda a arquitetura da cidade é difícil encontrar algo que não tenha relação com dragões (ou pelo menos que, em seu tamanho e pompa, não lembre sua majestade). Os principais prédios e construções são altos e largos, feitos para impressionar. Se Valkaria é o símbolo máximo da soberania humana, Ghallistryx é um atestado do poder dos dragões.

A capital foi construída sob as ordens de Sckhar e seu exército, e apresenta vias grandes e largas. A maior atração da capital é, sem dúvida, Shindarallur, o maior palácio do Dragão-Rei (diz-se que existem vários outros espalhados pelo reino). De

proporções megalomaniacas, o imenso castelo abriga o regente, seu séquito, toda a guarda de elite e as principais máquinas de guerra do reino. Na torre mais alta há uma sacada que pode ser vista de boa parte da cidade, onde Sckhar costuma fazer seus pronunciamentos. No topo da enorme torre, há um espaço onde Sckhar pode aparecer em sua forma de dragão. Porém, isto só acontece em casos extremos.

Shindarallur habita os sonhos dos ladrões mais bem informados de Arton. Dizem que lá Sckhar esconde seu gigantesco tesouro, acumulado através de muitos anos de oferendas e sacrifícios feitos pelos cidadãos. Contudo, invadir o palácio é tarefa quase impossível. Não há notícia de algum grupo que tenha feito isso e retornado com vida.

Na parte central da cidade, também há o Grande Templo de Sckhar, sede da religião oficial do reino, centrada na figura do regente. Frente ao templo fica o Pilar da Chama Eterna — um enorme pilar de dois metros de diâmetro e dezenas de metros de altura. No alto há uma chama que nunca se apaga, mesmo nas piores condições climáticas. O monumento é todo entalhado com figuras que contam a história de Sckharshantallas. Há muita controvérsia a respeito do Pilar. Dizem que, a cada ano, novos fatos importantes são adicionados aos entalhes, misteriosamente aumentando sua altura. Também corre o boato de que a chama simboliza o poder divino de Sckhar — segundo esta teoria, o apagamento da chama decretará o fim do Dragão-Rei.

Verdade ou não, o Pilar da Chama Eterna é protegido dia e noite por soldados. Muitos cidadãos evitam até mesmo se aproximar — alguns por respeito reverente, outros por medo. Somente durante o festival do Sckharal a vigilância é relaxada e a presença de peregrinos é permitida. Nessa época, os devotos se acumulam na tentativa de tocar o Pilar e obter algum tipo de graça.

O Sckharal

Em Ghallistryx é realizado o grande festival conhecido como Sckharal, um dos mais belos de Arton. São sete dias de festividades, uma vez por ano. As ruas são tomadas por enormes dragões vermelhos feitos de vime, dançarinos, prestidigitadores e companhias teatrais. Grandes acontecimentos da história de Arton, como a Revolta dos Três e as guerras entre bárbaros e colonizadores, são encenadas na enorme Praça da Conquista, que se encontra no meio da cidade. É lá que acontece o ponto alto: a representação da fundação de Sckharshantallas e seu desenvolvimento. A apresentação culmina com a aparição do próprio regente em sua forma de dragão.

Ao fim do espetáculo, fogos de artifício são lançados aos céus, e a festa toma toda Ghallistryx, com direito a muita música e vinho. O dia seguinte ao fim do Sckharal é um feriado.

Mas nem tudo são flores. Na mesma praça onde ocorrem os festejos, são executados criminosos sentenciados à morte no decorrer do ano. Os mais notáveis (que divertirão mais o povo) são mortos durante o festival; os outros, no dia seguinte ao término das festividades. Os malfeitores são colocados em fogueiras individuais, enquanto são apedrejados pelos cidadãos. Se a fogueira se extingue sozinha, sem qualquer interferência,

antes que o condenado morra, ele é perdoado e está livre. Este é um acontecimento raro, conhecido como Perdão do Fogo. Acredita-se que teve suas origens ainda na fase mais bárbara de Sckharshantallas. Diz-se que até hoje só um homem, Arichbold Dudlerich, conseguiu escapar da execução desta forma.

Dragão Prateado

ND 14

Muitas vezes os artonianos têm a sensação de que o mal espreita por toda parte em seu mundo — e é verdade. Desde gerais monstruosos até invasores aberrantes, existe maldade pairando sobre a cabeça de todos. Os dragões são parte disso. Contudo, não há apenas o mal em Arton: até mesmo entre os dragões existem os metálicos.

Dragões metálicos são extremamente raros. Muitas pessoas nem mesmo acreditam em sua existência, pensando tratarem-se de invenções para confortar aldeões amedrontados. Mas, embora em número reduzidíssimo, eles existem, e são verdadeiras forças do bem neste mundo de perigos. Como feras mágicas (sem tanta liberdade de caráter e pensamento quanto os humanos), possuem honra e altruísmo gravados em suas almas. Pouco podem fazer contra as grandes ameaças (não há metálicos suficientes no mundo para combater qualquer perigo global), mas alguns grandes heróis já foram auxiliados por essas nobres e poderosas criaturas.

Todos os metálicos são uma subespécie dos dragões verdes. Nada têm a ver com seus “primos” — sendo apenas ligados ao elemento terra. Os mais poderosos dentre os metálicos são os dragões dourados, grandes sábios e estudiosos. Contudo, os mais ativos são os prateados.

Alguns bardos referem-se aos prateados como “os paladinos dos dragões”. São guerreiros, ativamente procurando o mal e combatendo-o. Embora compartilhem da arrogância de todos os dragões, conseguem enxergar o valor de parcerias com seres bípedes, e protegem essas pessoas “frágeis”. Lendas falam de paladinos que cavalgavam dragões prateados, como corcéis de batalha. Existem até mesmo relatos sobre prateados que assumiram a forma de bípedes e apaixonaram-se por heróis e heroínas de coração puro.

As palavras que definem os prateados são coragem e lealdade. Seus vínculos de amor e amizade são eternos — uma vez que encontrem um parceiro ou façam um amigo próximo, *nunca* abandonam-no, seja ele um dragão ou bípede. Já houve quem sonhasse com uma ordem de cavalaria aliada a todos os prateados, formando vínculos entre dragão e cavaleiro em uma força de combate sem igual. Mas a dura realidade é que provavelmente não existem prateados suficientes para um mero batalhão. E seus instintos guerreiros infelizmente fazem com que muitos morram em batalhas que não podem vencer, mas das quais não conseguem recuar.

Quase todos os prateados cultuam Khalmyr, principalmente em seu aspecto guerreiro. Alguns poucos identificam-se com Keenn ou mesmo Thyatis. São inteligentes e capazes de falar seu próprio idioma, além do valkar e diversos outros, dependendo da região onde vivem. Habitam altas montanhas e

apreciam ficar muito tempo no ar (sendo semelhantes aos azuis nesse aspecto). Sua baforada tem a forma de um relâmpago. Em combate, nunca atacam um inimigo desprevenido. Mergulham sobre seus oponentes e preferem a luta corpo-a-corpo (talvez com um cavaleiro às costas), sem dar muita atenção à magia.

As estatísticas a seguir referem-se a um dragão adulto.

Monstro 20, Enorme (comprido), Neutro e Bondoso

Iniciativa +24

Sentidos: Percepção +25, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 31.

Pontos de Vida: 240.

Resistências: Fort +16, Ref +12, Von +14, imunidade a ácido, frio, paralisia, sono e veneno, resistência a magia +4, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 12m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +28 (2d8+19, 19-20) ou mordida +26 (2d8+19, 19-20) e 2 garras +26 (2d6+19, 19-20).

Habilidades: For 29, Des 13, Con 21, Int 14, Sab 19, Car 16.

Perícias: Diplomacia +26, Intuição +26.

Alterar Forma: um dragão prateado pode assumir a forma de qualquer animal ou humanoide Pequeno ou Médio como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose*, mas sem limite de tempo, e pode ser usada três vezes por dia.

Presença Aterradora: a mera visão de um dragão amedronta o mais valente dos aventureiros. Qualquer criatura a até 60m do dragão deve fazer um teste de Vontade contra CD 23. Se falhar, fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 6 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Investida Aérea: um dragão prateado causa dano dobrado quando está voando e faz uma investida.

Névoa: um dragão prateado pode lançar *névoa* livremente.

Pairar: quando gasta uma ação de movimento para voar, o dragão prateado pode fazer sua ação padrão no meio do voo.

Sopro: linha de eletricidade de 10m, dano 12d10+10, Ref CD 25 reduz à metade.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragões-Reis

Arton tem seis espécies principais de dragão, cada uma ligada a um elemento: dragões vermelhos (fogo), marinhos (água), azuis (ar), verdes (terra), negros (trevas) e brancos (luz). Para cada uma existe um representante máximo, o mais poderoso membro vivo da espécie. São os Dragões-Reis.

Um Dragão-Rei é o maior, mais antigo e mais poderoso exemplar vivente de sua espécie. Sendo tão antigos, estes dragões muitas vezes têm poderes e habilidades únicos. O título não é um cargo eletivo. Não é recebido dos deuses ou conquis-

tado por hereditariedade. Um dragão é considerado “rei” simplesmente por seu poder. Quando um deles morre (um evento muito raro), em geral outro toma seu lugar. Assim aconteceu com Heart, o antigo Rei dos Dragões Verdes, morto pelo Paladino de Arton — substituído por Zadbblein, sua irmã de ninhada. Contudo, embora Beluhga (a Rainha dos Dragões Brancos) tenha sido morta pelo mesmo Paladino há anos, ainda não surgiu um dragão que clamasse seu posto.

Todos os Dragões-Reis têm poder mais que suficiente para se tornarem divindades menores. Entre os seis, apenas três decidiram aceitar a adoração para formar ordens de clérigos: Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos; Benthos, Rei dos Dragões Marinhos, e Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos.

Fisicamente, são fantásticos. Seus corpos atingem proporções gigantescas, sendo muitíssimo maiores que os dragões normais. Nenhum deles mede menos de quinhentos metros de comprimento (incluindo a cauda). No entanto, um tamanho tão imenso gera certos inconvenientes — como a dificuldade em encontrar covis ou a interação com outras criaturas. Uma vez que são capazes de controlar o próprio tamanho, eles podem reduzir sua forma de dragão para algo em torno de trinta metros de comprimento. Em termos de regras, as estatísticas são as mesmas — mas em sua forma real, a aura de medo emanada pelo Dragão-Rei é tão intensa que pode matar populações inteiras (veja as fichas de cada Dragão-Rei para mais detalhes).

Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos

“O mundo foi tomado por um brilho incandescente. O ar incendiou. Um estrondo quando a bafurada atingiu o alvo. Uma nuvem de fogo projetou-se para cima, sobre uma coluna de fumaça. A cratera se alargou, tornou-se funda. Quando todas as chamas arrefeceram, o inimigo fora carbonizado.”

Sem dúvida, Sckhar é o mais poderoso dos Dragões-Reis — o maior, mais forte, mais influente e mais perigoso. Em vários aspectos, representa tudo aquilo que define um dragão, sempre ao extremo.

Arrogante e muito vaidoso, Sckhar adora demonstrar seu poder de todas as formas possíveis. Com uma nação inteira a sua disposição e nenhuma das preocupações “mundanas” de um regente (como intrigas, rivais ou ameaças de invasões), devota grande parte de seu tempo e dos recursos do reino a sua própria adulação. Não considera seus súditos como seres vivos que precisam de proteção. Para ele, o povo é apenas parte de seu tesouro.

Em sua forma humanoide, Sckhar aparenta ser um elfo de cabelos vermelhos e porte altivo. Sempre usa vestimentas soberbas, em tons quentes como vermelho e dourado. Poderia ser confundido com um nobre elfo qualquer, não fosse um traço particular — três cicatrizes que atravessam o espaço vazio onde deveria estar seu olho esquerdo.

O ferimento teria sido causado por Beluhga, a Rainha dos Dragões Brancos, em um passado remoto, quando esses dois dragões estiveram juntos pela última vez. Conta-se que, naquela

época, eles eram amantes, mas sua união foi proibida pelo deus Khalmir, por representar uma aliança poderosa demais (ou por razões que apenas o Deus da Justiça conhece). Então, quando desafiaram Khalmir para ficar juntos, o deus aprisionou Beluhga onde hoje ficam as Montanhas Uivantes. Esta, tomada pela ira, arrancou o olho de Sckhar — que, embora tenha poder suficiente para restaurar o olho perdido quando quiser, decidiu manter a cicatriz como “uma doce lembrança de sua rainha”.

Sckhar mostra uma expressão intimidadora mesmo quando está calmo — o que é raro. Ele se enfurece com facilidade, e seus acessos de raiva são notórios (mas pouco comentados dentro do reino). Sckhar assassina rotineiramente seus servos, guardas e esposas diante da menor transgressão. Quando acha importante, permite que sejam ressuscitados para continuar desempenhando suas funções (ou para que sejam mortos outra vez).

Em sua forma de dragão, Sckhar é uma das mais impressionantes e aterradoras criaturas de Arton. Suas escamas são de um escarlate profundo, entremeadas com algumas douradas e cor de rubi, com garras enormes e poderosas, e a cabeça coroada com chifres espiralados. Seu imenso tamanho não compromete sua agilidade. Sua bafurada de fogo é tão quente e destrutiva que surge inteiramente branca, capaz de derreter ou vaporizar até mesmo as mais resistentes substâncias. Diz-se que, no auge da ira (e da força), o fogo de Sckhar é capaz de destruir as partículas mais elementares que compõem a matéria.

Sckhar: dragão vermelho ancião deus menor, monstro 50, CM; ND 37; Colossal, desl. 12m, voo 48m; PV 1.550; CA 66 (+25 nível, -8 tamanho, +30 natural, +9 Carisma); corpo-a-corpo: mordida +67 (8d8+49, 19-20/x3, mais 2d10 em críticos) ou mordida +65 (8d8+49, 19-20/x3, mais 2d10 em críticos) e 2 garras +65 (8d6+49, 19-20); hab. alterar forma, imunidade a doenças, fogo, metamorfose, paralisia, sono e venenos, magias, percepção às cegas 18m, presença aterradora, redução de dano 20, resistência a magia +4, sopro, sugestão, visão no escuro, vulnerabilidade a frio; Fort +43, Ref +27, Vm +32; For 59, Des 10, Con 42, Int 28, Sab 25, Car 30.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +62, Conhecimento (nobreza) +62, Conhecimento (religião) +62, Diplomacia +67, Enganação +67, Identificar Magia +62, Iniciativa +53, Intimidação +67, Intuição +60, Ofício (metalurgia) +62, Percepção +60; Acelerar Magia, Acerto Crítico Aprimorado (garra), Acerto Crítico Aprimorado (mordida), Arma Natural Aprimorada (garra), Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Esmagador, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Crítico Devastador (mordida), Crítico Esmagador (mordida), Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Golpe Avassalador, Magias em Combate, Pairar, Reputação Lendária, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vitalidade x7.

Alterar Forma: Sckhar pode assumir a forma de um elfo como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose*, mas sem limite de tempo, e pode ser usada à vontade.

Centelha Divina: 1º — presa mágica; 5º — comandar maior, coluna de chamas; 6º — cura completa; 8º — aura profana, imunidade a magia maior, tempestade de fogo; 9º — imploração. PM: 57. CD: 17 + nível da magia.

Magias (M): 1º — alarme, identificação; 2º — força do touro; 3º — dissipar magia, escuridão profunda, velocidade; 4º — imunidade a magia, muralha de fogo, restauração; 6º — cura completa, dissipar magia maior, imagem programada; 7º — bola de fogo controlável, controlar o clima, reverter magia; 8º — enfeitiçar monstro em massa, nuvem incendiária; 9º — chuva de meteoros, dominar monstro. PM: 85. CD: 20 + nível da magia.

Presença Aterradora: qualquer criatura a até 60m de Sckhar deve fazer um teste de Vontade contra CD 44. Se falhar, fica apavorada (se tiver 10 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 11 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia. Esta habilidade é para a forma “reduzida” de Sckhar. Em sua forma real (cerca de 700m de comprimento), criaturas com 10 níveis ou menos morrem de puro medo em caso de falha.

Sopro: cone de fogo de 18m, dano 30d12+25, Ref CD 51 reduz à metade. Cada resultado “12” obtido é somado, e o dado é rolando novamente.

Sugestão: Sckhar pode lançar *sugestão* (CD 45) à vontade.

Sckhar, Deus Menor de Sckharshantallas

O Rei dos Dragões Vermelhos é cultuado em seu reino e também por raros dragões vermelhos mundo afora. Curiosamente, seus devotos dracônicos não podem se aproximar do deus, pois ele considera isso uma intrusão!

O culto a Sckhar é a religião oficial de Sckharshantallas. O dragão é reverenciado na arquitetura, em festivais, nos próprios ditados populares e na maneira de falar do povo. Assim, Sckhar não representa um conceito além de si mesmo — a adoração está centrada na servidão a ele próprio. Contudo, o povo de Sckharshantallas também é orgulhoso e arrogante, certo de que seu deus irá protegê-los de qualquer ameaça. Embora sejam servos, são servos do maior dos mestres. Os clérigos de Sckhar são violentos, brutais e acostumados a serem obedecidos.

É raro encontrar devotos de Sckhar fora do reino, exceto em delegações e missões oficiais. Contudo, qualquer adorador “independente” pode ser uma ameaça — é um tirano esperando uma oportunidade para oprimir seus semelhantes.

Adoradores típicos: quase todos no reino de Sckharshantallas, raros guerreiros e tiranos fora do reino.

Locais de adoração: praças, prédios públicos, templos, palácios, montanhas e quase todos os lugares em Sckharshantallas.

Novo Talento: Ego (Poder Concedido)

Você herdou a prepotência de seu deus.

Pré-requisito: devoto de Sckhar.

Benefício: você pode receber +4 em uma jogada de ataque ou teste recém realizado. Você deve usar este talento antes que o mestre diga se você foi bem-sucedido e, se falhar, sofre uma



penalidade de -2 em todas as jogadas e testes por uma hora. Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma (mínimo 1).

Deuses Menores

Os vinte membros do Panteão representam os aspectos mais importantes de Arton: justiça, guerra, natureza, sol, noite, vida, morte e outros. Existem, contudo, centenas de outras entidades ligadas a conceitos menos importantes. Elas são as chamadas divindades menores — pessoas ou criaturas de extremo poder e influência.

Para se tornar um deus menor, um personagem deve possuir grande poder (em termos de regras, ND maior que 20) e

ter pelo menos mil pessoas lhe reverenciando como sua divindade principal. Arton é um mundo rico em heróis valorosos e seres prodigiosos de todos os tipos, muitos deles atingindo escalas épicas. Portanto, a primeira exigência é relativamente simples de ser alcançada. O mesmo não pode ser dito sobre a segunda: poucos conseguem — ou desejam — ser considerados deuses por devotos suficientes.

A razão mais evidente é a própria existência do Panteão. Com raras exceções, quase todos os deuses maiores são conhecidos, respeitados ou temidos em todas as regiões do mundo. Assim, seus avatares realizam façanhas extraordinárias, para sempre cantadas em lendas. Seus servos e devotos promovem feitos assombrosos, estendendo ainda mais a influência de seus patronos. Nesse cenário, como pode uma criatura mortal — ainda que poderosa — substituir um membro do Panteão no coração de seus devotos? Como pode um nobre dragão ser reverenciado no lugar de Khalmyr, o Deus da Justiça? Como pode um antigo arquimago ser adorado em vez de Wynna, a Deusa da Magia?

A resposta para isso está no fato de que deuses menores existem pessoalmente no mundo dos mortais. Os membros do Panteão podem ser ativos, mas também são distantes. Seus feitos e poderes são conhecidos, mas poucos têm a chance de ver um deles, ou mesmo seus avatares. E mesmo que a verdadeira fé seja acreditar em algo sem provas, um deus além do alcance pode não ser tão atrativo quanto um deus presente.

Um deus menor existe em carne e osso no mundo material. Você pode vê-lo brandir sua espada mágica ou conjurar bolas de fogo contra os orcs que atacam a aldeia. Você pode ouvir suas palavras de sabedoria quando ele negocia a paz com a tribo vizinha. Você pode estar ao seu lado quando ele cura a febre de seu filho. E isso é bem diferente de testemunhar os atos de um simples emissário.

Novo Modelo: Deus Menor

Para aplicar o modelo deus menor, escolha uma criatura com ND maior que 20 e 1.000 ou mais seguidores e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

Classe de Armadura: adiciona seu bônus de Carisma à sua classe de armadura.

Pontos de Vida: recebe 2 pontos de vida extras por nível.

Resistências: adquire imunidade a doenças, metamorfose e veneno.

Habilidades: adiciona +4 em uma habilidade à sua escolha. Além disso, caso seu Carisma seja menor do que 12, é aumentado para este valor.

Talentos: recebe o talento de Poder Concedido que fornece a seus seguidores.

Centelha Divina: um deus menor pode lançar magias divinas. Ele recebe um número de níveis de magia igual ao seu nível e um número de PM igual ao seu nível mais seu bônus de

Sabedoria. Por exemplo, um deus menor de 25º nível e Sabedoria 21 recebe 25 níveis de magia (cinco magias de 5º nível, ou três de 8º e uma de 1º, etc.) e 30 PM.

ND: +2.

Edauros

"Foda-se Glórienn. Não quero ser elfo. Se existe alguma chance de ser qualquer coisa diferente, vou me agarrar. Prefiro ser dragão."

O nascimento de gêmeos é um fato raro entre os elfos. Esses seres contemplativos e serenos não são afeitos aos excessos dos humanos. Assim, quando uma tradicional família élfica deu à luz os gêmeos Edauros e Yadallina, foi um fato notável.

Ainda bebês, os gêmeos causaram furor: um incêndio inexplicável originou-se a partir do berço que dividiam, e a única causa possível eram os dois. Foi a primeira manifestação de seu poder mágico inato, e a primeira sugestão de que seria algo extremamente perigoso. Alertados para isso, os sábios élficos aconselharam-nos desde a infância, treinando-os nas artes arcanas e ensinando-os a viver em harmonia com todos, mantendo suas capacidades sob controle. Talvez tenha sido essa criação que fez com que Edauros crescesse em rebeldia constante e violenta. Ou talvez houvesse algo errado nele desde o começo.

Nunca abraçou por completo os valores élficos. Mesmo antes de ter contato com qualquer outra raça ou cultura, sentia-se inadequado, pensava não se encaixar naquela terra de beleza plácida. Em vez de meditativo e sutil, Edauros era fútil e brusco. Desenvolveu com facilidade o lado destrutivo da magia, aliando-o a treinamento de combate físico, mas deu pouca importância ao restante do estudo e aos "segredos antigos". Na verdade, Edauros sempre suspeitou *não ser* um elfo.

Havia, na família dos gêmeos, a lenda de ancestrais dracônicos. De fato, em linhagens com suspeita de mestiçagem dracônica, a feitiçaria inata é comum. Isso convenceu Edauros de que não apenas havia sangue de dragão em suas veias, mas que sobrepunha em muito o sangue élfico, e um dia ele traria o "dragão dentro de si" à tona.

Essa rebeldia poderia nunca resultar em nada, se não fosse a queda de Lenórienn. Edauros e Yadallina viviam no reino distante de Lenórienn, o Reino da Aliança Negra. Edauros via (ou achava que via) os erros dos elfos — sua arrogância, sua passividade, mas principalmente sua falta de brutalidade. Quando Lenórienn caiu, todos as pessoas que os dois irmãos conheciam morreram. Sobraram apenas os dois, fugindo por suas vidas em direção ao continente norte. A derrota solidificou em Edauros o desprezo pela raça élfica e provocou nele uma verdadeira obsessão por descobrir os ancestrais dracônicos e despertar seu poder latente.

Edauros vê a si mesmo como o grande protetor de Yadallina. Ama a irmã acima de tudo, acha que é seu herói e defensor. Infelizmente, isso não passa de ilusão, pois ele é dotado de uma personalidade extremamente egoísta. Tão obcecado consigo mesmo, nem mesmo entende que manipula a irmã, usa-a e coloca-a em perigo constante, oferecendo muito pouco em troca. Não

um protetor, mas um protegido: sem a intervenção de Yadallina, já teria morrido muito tempo atrás. Esse comportamento se estende a todos que o elfo encontra. Deixa ruínas atrás de si, destruindo vidas em proveito próprio sem abalar-se. Algumas pessoas mais atentas (e sábias) já notaram que Edauros parece não compreender que aqueles ao seu redor também são reais, também possuem sentimentos e necessidades. Completamente manipulador e egocêntrico, ele é incapaz de ver os estragos que causa. Também é um mentiroso compulsivo, escondendo todo tipo de fatos por benefício próprio ou por razão alმა.

Apesar disso, sempre vê a si mesmo como um amigo leal, um irmão dedicado e um herói. Tem alguns lampejos de clareza, quando nota o que faz — usa-os para planejar o próximo passo, arquitetar a próxima mentira, elaborar a próxima promessa vazia. Também é muito habilidoso em justificar esse comportamento para si mesmo e para os outros: durante a narrativa, Edauros convence Orion a aceitar a ajuda dos yudenianos, o que provoca sua expulsão da Ordem da Luz. No entanto, ele mesmo alega que nunca *sugeriu* nada, apenas *perguntou*.

Edauros é alto e bonito, com traços fortes e esguios. Costuma usar seus cabelos castanhos em penteados exóticos — em geral, cortados a facão ou endurecidos com sebo. Veste-se de forma a chocar, usando mortalhas como capas, pregos enfiados como broches e todo tipo de acessórios de aparência agressiva. É um homem de fala mansa e riso fácil, quando não está lutando ou esbravejando. Consegue conquistar a simpatia de todos sem dificuldade, e parece ter uma aptidão especial para notar o que cada pessoa mais aprecia num amigo e então assumir essa característica instantaneamente.

Edauros: elfo, Feiticeiro 5/Discípulo do Dragão* 8/Mago de Combate 8, CM; ND 21; Médio, desl. 9m; PV 253; CA 39 (+10 nível, +5 Des, +5 escamas, +1 Esquiva, +8 *braçadeiras da armadura* +8); corpo-a-corpo: *espada curta afiada* +5 +26 (1d6+22, 17-20) ou *espada curta afiada* +5 +24 (1d6+22, 17-20), garra +18 (1d4+15) e mordida +18 (1d6+15); hab. +4 em testes de Vontade contra encantamentos, armas dracônicas, bênção de Kallyadranoch (poder mágico), concentração de combate, escamas, golpes arcanos, herança de Kallyadranoch, linhagem sobrenatural (dracônica), imunidade a sono, percepção às cegas 9m, sempre armado, sopro (cone de 9m, 8d10 de dano de fogo, Ref CD 26 reduz à metade), treinamento híbrido, visão na penumbra; Fort +17, Ref +15, Von +12; For 16, Des 20, Con 24, Int 15, Sab 10, Car 22.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +26, Enganação +30, Identificar Magia +30, Iniciativa +29, Intimidação +30, Percepção +14; Acuidade com Arma, Ataque em Movimento, Ataque Sagaz, Ataques Múltiplos, Dominar Magia (*flecha ácida*), Especialização em Arma (espada curta), Esquiva, Foco em Arma (espada curta), Magias em Combate, Mobilidade, Treinamento em Perícia (Iniciativa), Vitalidade.

Golpes Arcanos: Edauros pode combinar ataques com espada curta, garra e mordida com *agilidade do gato*, investida com espada curta com *flecha ácida*, e empurrar com *muralha de fogo*. Quando usa uma dessas combinações, a magia é lançada como uma ação livre.

“Mas Eu Gosto do Edauros!”

A descrição de Edauros não é nem um pouco elogiosa. Enquanto, em *O terceiro deus*, vemos aos poucos sua verdadeira natureza, aqui está dito com todas as letras que o sujeito é uma espécie de doente mental muito perigoso.

Mas e quem *gostou* do desgraçado?

Em primeiro lugar, não há problema em gostar de um personagem Maligno. Quem nunca se apegou ao vilão de um filme ou livro mais do que ao protagonista? Embora Edauros não seja exatamente um vilão, ele pode entrar nesse nicho, como o mau caráter adorável. Apenas não vamos nos iludir e pensar que ele é um herói.

Também é possível interpretar os atos de Edauros de outra forma. A descrição acima representa a minha visão, mas alguém poderia argumentar que Edauros não é Maligno ou mesmo insano, apenas muito imaturo. Suas atitudes são as de uma criança mimada: exigindo ter suas vontades atendidas *agora*, mentindo por diversão e nunca aceitando responsabilidade por seus atos. Pensando dessa forma, num universo alternativo em que alguém forçasse-o a “crescer” (digamos que Yadallina parasse de protegê-lo e consertar suas burradas), Edauros poderia tomar jeito.

Ah, você *odeia* Edauros? Ótimo. Então deve ter gostado de vê-lo exposto dessa forma, não?

Por último, vamos lembrar que quase todos os personagens dos romances cometem atos de moralidade questionável. São poucos os bastiões como Michaela e Alenn Toren. Edauros é um filho da mãe, sim... Mas Crânio Negro é pior.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: 0 — *mãos mágicas, pamar, raio de fogo, resistência*; 1º — *armadura arcana, ataque certo, mãos flamejantes, mísseis mágicos, queda suave, recuo acelerado, salto*; 2º — *agilidade do gato, flecha ácida*; 3º — *velocidade, voo*; 4º — *muralha de fogo, pele rochosa*; 5º — *cone glacial, telecinesia*; 6º — *corrente de relâmpagos, transformação de guerra*; 7º — *bola de fogo controlável, reverter magia*; 8º — *instante de presciência, nuvem incendiária*; 9º — *parar o tempo*. PM: 55. CD: 18 + nível da magia.

Equipamento: *amuleto da saúde* +6, *braçadeiras da armadura* +8, *manto da resistência* +5.

*A classe de prestígio *discípulo do dragão* está no Manual de classes de prestígio, disponível em www.jamboeditora.com.br.

Mago de Combate

A magia está presente em todos os aspectos de Arton — Wynna, a Deusa da Magia, é uma divindade generosa e entusiástica, que prega que o dom arcano não deve ser negado a ninguém. Assim, mesmo que muitos magos vejam sua arte como

um estudo refinado e hermético, existem aqueles que enxergam a magia como trabalho, como ferramenta... Ou como arma.

O mago de combate é um arcano que dedica-se quase exclusivamente ao lado destrutivo da magia. Seja realmente um mago ou um feiticeiro, não dá muita atenção às sutilezas do conhecimento mágico e às maravilhas reveladas nos tomos antigos. Para ele interessa o feitiço que pode causar mais estrago, matar mais rápido. Também diferente de vários usuários de magia, o mago de combate não passa seu tempo enfiado em laboratórios e bibliotecas. Usa a magia como parte de uma técnica de luta, treinando o corpo tanto quanto a mente. Seus gestos arcanos são movimentos marciais, com o corpo todo, num verdadeiro balé de combate.

Muitas vezes o estilo de luta de um mago de combate é vistoso e impressionante, com saltos, cambalhotas e manobras que desafiam as leis da realidade. Mas esses guerreiros costumam ser desprezados pelos "catedráticos" arcanos, que acham que isso é uma perversão da magia. Como sempre, os magos de combate não se importam: estão ocupados fazendo um inimigo sangrar.

Pré-Requisitos

Para se tornar um mago de combate, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em Identificar Magia e Iniciativa.
- **Bônus Base de Ataque:** +4.
- **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 2º nível.

Características de Classe

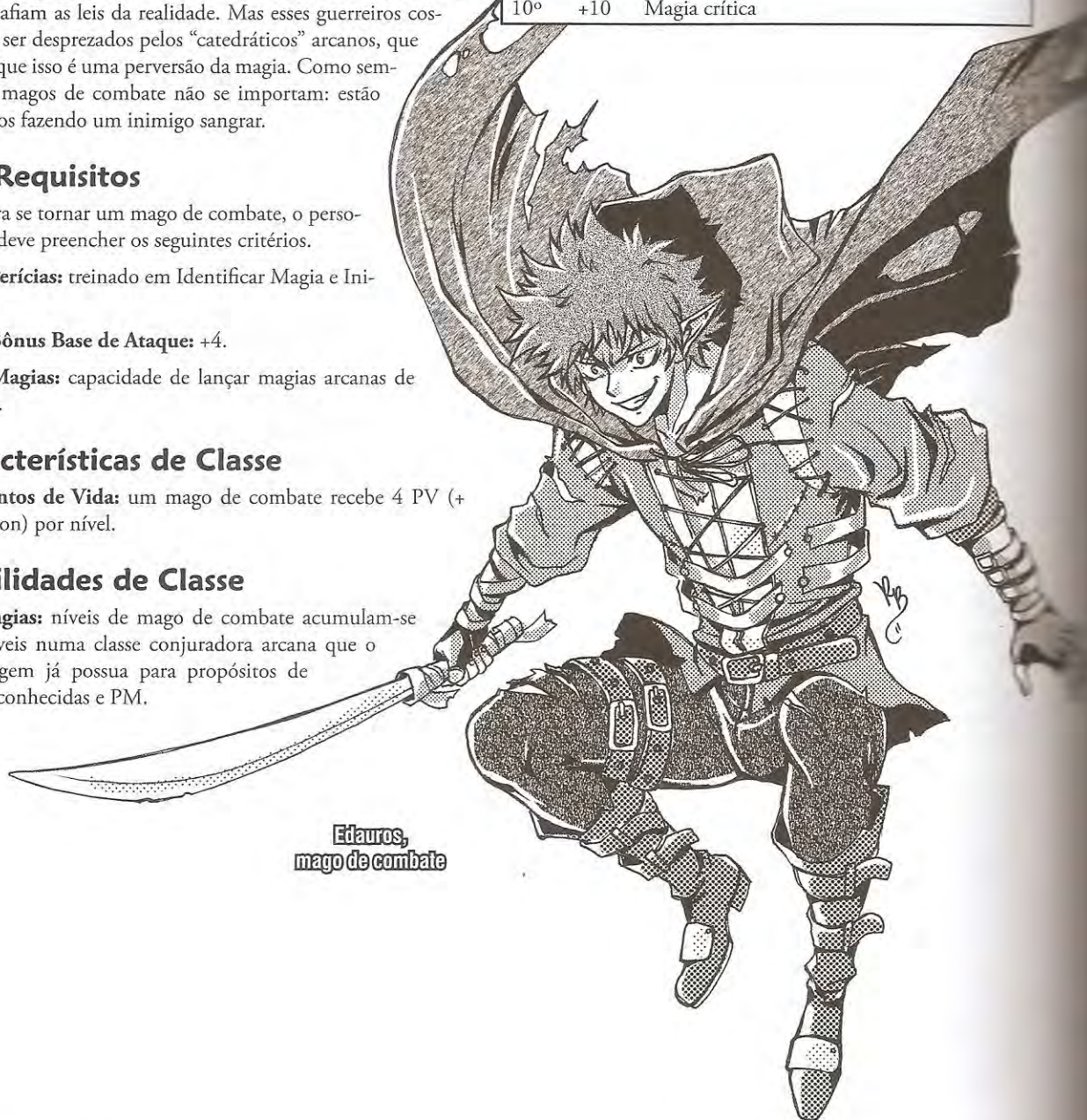
Pontos de Vida: um mago de combate recebe 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Magias: níveis de mago de combate acumulam-se com níveis numa classe conjuradora arcano que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Mago de Combate

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Magias, treinamento híbrido
2º	+2	Golpes arcanos (1 combinação)
3º	+3	Concentração de combate
4º	+4	—
5º	+5	Golpes arcanos (2 combinações)
6º	+6	Sempre armado
7º	+7	—
8º	+8	Golpes arcanos (3 combinações)
9º	+9	—
10º	+10	Magia crítica



Edauros,
mago de combate

Treinamento Híbrido: após estudar e praticar por tempo suficiente para dominar a magia, o mago de combate pode se dedicar ao que realmente interessa — a luta. Níveis de mago de combate contam como níveis de guerreiro para propósitos de pré-requisitos de talentos. Por exemplo, um guerreiro 5/mago 5/mago de combate 3 pode adquirir o talento Foco em Arma Aprimorado, como se fosse um guerreiro de 8º nível. Você ainda precisa cumprir todos os outros pré-requisitos dos talentos.

Golpes Arcanos: um verdadeiro mago de combate combina técnicas de luta corporal e arcana em uma só dança de morte. No 2º nível, você pode criar uma “combinação” entre uma magia e uma manobra de combate específica — desde ataques comuns com uma arma específica até usos de talentos de combate ou manobras como agarrar e empurrar. Por exemplo, é possível combinar *ataque certo* com um ataque com espada longa usando Ataque Poderoso; combinar *portal* com a manobra empurrar; combinar *parar o tempo* com a habilidade de classe rajada de golpes; combinar *tentáculos negros* com a manobra agarrar, etc. Todas as magias escolhidas devem ter tempo de conjuração de uma ação padrão ou menos, e todas as ações de combate devem exigir um teste oposto ou uma jogada de ataque contra um oponente.

Quando usa uma combinação, você pode lançar a magia como uma ação livre. Por exemplo: um cavaleiro arcano combina *montaria fantasmagórica* com Investida Montada. Com sua arma na mão, ele lança a magia (uma ação livre), sobe na montaria (também uma ação livre, graças a um teste bem-sucedido de Cavalgar) e faz sua investida (uma ação completa) em apenas uma rodada.

Você recebe combinações adicionais no 5º e 8º níveis.

Concentração de Combate: quando chega a hora de matar, o mago de combate é capaz de entrar em um estado de transe que acelera seus reflexos, aguça seus sentidos e enrijece seus músculos. A partir do 3º nível, você pode gastar 3 PM e uma ação de movimento para entrar em concentração de combate. Nesse estado, o seu bônus base de ataque torna-se igual ao seu nível de personagem. Este efeito dura por um minuto.

Sempre Armado: diferente de guerreiros comuns, o mago de combate sabe que nem sempre é possível contar com suas armas favoritas — no entanto, nunca fica desarmado. A partir do 6º nível, como uma ação padrão, você pode criar uma arma mágica que saiba usar, ao custo de 2 PM por +1 de bônus (mínimo de 2 PM por +1 de bônus e máximo de 20 PM por +10). Por exemplo, você pode criar uma *espada longa* +2 gastando 4 PM, um *machado de batalha anárquico* +3 gastando 10 PM e assim por diante. Armas de disparo surgem com vinte projéteis. A arma tem uma óbvia aparência fantasmagórica, sendo translúcida e irradiando um tênue brilho azulado. Ela desaparece após um minuto.

Magia Crítica: a partir do 10º nível, o mago de combate usa suas magias com a precisão de um mestre espadachim empunhando sua lâmina. Sempre que lançar uma magia que possa causar dano, ele deve rolar 1d20. Caso obtenha um resultado 20, o dano da magia é duplicado — essencialmente, é

como se todas as suas magias capazes de causar dano pudessem obter acertos críticos. Inimigos normalmente imunes a acertos críticos também são imunes a esse dano extra. Por exemplo, um mago de combate que lance uma *bola de fogo* deve rolar 1d20. Com um resultado de 1 a 19, nada especial acontece. Mas com um resultado 20, o dano da *bola de fogo* é duplicado. Magias de área ou que afetem vários oponentes têm direito a apenas uma rolagem, que vale para todos os alvos. O mago de combate pode adquirir o talento Acerto Crítico Aprimorado (magia) para afetar esta habilidade.

A Dança de Edauros

Edauros pode ser uma verdadeira máquina de combate — mas jogar com ele não é fácil, graças à sua combinação de habilidades marciais e arcanas. A seguir está uma estratégia que o elfo pode utilizar em um combate difícil.

1ª rodada: lança *parar o tempo*. Na primeira rodada extra, usa as habilidades concentração de combate (aumentando seu ataque em +6) e sempre armado (conjutando uma *espada curta afiada* +5). Na segunda rodada, lança *velocidade*. Isso consome um total de 27 PM. Caso tenha mais de duas rodadas extras, lança *recuo acelerado*, *agilidade do gato* e *armadura arcana*, nessa ordem.

2ª rodada: se ainda não tiver lançado *recuo acelerado*, faz isso agora. Se já tiver, veja “3ª rodada”.

3ª rodada: se ainda não tiver lançado *agilidade do gato*, avança até um inimigo, lança a magia e ataca com espada curta, garra e mordida. Se já tiver, veja “4ª rodada em diante”.

4ª rodada em diante: uma vez que já tenha lançado *velocidade*, *recuo acelerado* e *agilidade do gato*, Edauros usa sua segunda combinação (investida com *flecha ácida*) em todas as rodadas. Com seu deslocamento de 27m e o talento Ataque em Movimento, o elfo pode alcançar um inimigo, atacá-lo e continuar andando até um ponto onde não seja alcançado. Mesmo que seja alcançado, seu talento Mobilidade na prática nega a penalidade na CA causada pela investida. Até aqui ele já terá gastado 30 PM, mas o talento Dominar Magia garante que ainda possa lançar *flecha ácida* várias vezes.

Seguindo a estratégia acima, as estatísticas de Edauros ficam: CA 43; desl. 27m; corpo-a-corpo: *espada curta afiada* +5 +36 (1d6+22, 17-20) ou *espada curta afiada* +5 +34 (1d6+22, 17-20), garra +28 (1d4+15) e mordida +28 (1d6+15); Ref +19.

Caso esteja enfrentando diversos inimigos, Edauros pode mudar de estratégia, usando seu sopro ou lançando *bola de fogo controlável* e *corrente de relâmpagos*. Caso seus PM estejam acabando, Edauros lança *transformação de guerra*, ganhando 30 PV temporários, +6 na CA e +6 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo.

Yadallina

"Yadallina vivera à sombra do irmão, da feiticeira, da obsessão de Edauros. Por isso, havia muito que não conhecesse. Tinha a maldição da inteligência: notava a própria ingenuidade."

Mesmo tendo nascido um ou dois minutos antes de Edauros, Yadallina sempre foi tratada por ele como "irmã mais nova". No entanto, desde que eram crianças, sua sina parece ser tomar conta do irmão, mesmo que ele pense o contrário.

Oposta a Edauros em quase tudo, Yadallina é quieta e compenetrada, séria e curiosa. Está muito mais à vontade entre livros do que entre pessoas — tem prazer genuíno em aprender coisas novas de todos os tipos, mas uma certa timidez que prejudica suas interações com o mundo ao redor. É capaz de deixar isso de lado em raras ocasiões, principalmente quando fala de seus interesses (que variam de teoria da magia a heráldica antiga) e quando expõe seu conhecimento a quem pode ser auxiliado por ele. Ao contrário de Edauros, teria vivido feliz em Lenórienn — não porque seja especialmente apegada às tradições élficas, mas porque era um lugar onde seria deixada em paz, em bibliotecas e salas de aula. Após a tragédia dos elfos, certamente encontraria lugar (e destaque) em templos de Tanna-Toh ou na Academia Arcana.

Mas não pode se preocupar apenas consigo mesma: sempre há Edauros.

A elfa ama genuinamente o irmão. Vê muitas de suas falhas (não todas), mas sente-se responsável por ele. Yadallina tenta enfiar um pouco de juízo na cabeça de Edauros — nesse ponto, nota que é a verdadeira "protetora" na dupla. Mas não enxerga que ele estaria *completamente perdido* sem ela. Ainda acha que o irmão defende-a em certas ocasiões (principalmente combates). Gosta de unir-se aos sonhos de Edauros, e apoia sua jornada para descobrir os supostos "ancestrais dracônicos" da família, mesmo que não se importe com nada disso.

Enquanto Edauros é espalhafatoso e revoltado, Yadallina é discreta e dedicada. Enquanto ele é obcecado com poder, ela

quer conhecimento. Ironicamente, o maior poder vem aliado ao conhecimento — Yadallina é a feiticeira mais poderosa entre os dois. E nenhum deles sabe, mas foi apenas Yadallina que provocou o incêndio em seu berço. Ela não conhece o poder que, no início da narrativa, ainda está oculto em seu interior. Quando ele passa a se manifestar, Yadallina considera-o um incômodo. Preferiria esquecer tudo e apenas estudar. Mas, como sempre, Edauros dita o contrário. Além disso, quando percebe que tem uma ligação com dragões muito maior que o irmão, Yadallina esconde isso dele, para não ferir seus sentimentos.

Yadallina tem uma beleza sutil, geralmente escondida sob roupas sem muitos adornos e por trás de algum livro. Seus traços são delicados, seus olhos são muito azuis e seus cabelos são castanhos. Lembra Edauros, de alguma forma, mas seu jeito mascara bastante a semelhança.

Yadallina: elfa, Feiticeira 13/Mestra do Conhecimento* 10, NB; ND 23; Médio, desl. 9m; PV 98; CA 30 (+11 nível, +2 Des, +2 escamas, +5 *anel de proteção* +5); corpo-a-corpo: garra +7 (1d4+10) ou 2 garras +5 (1d4+10); hab. +4 em testes de Vontade contra encantamentos, conhecimento, conhecimento maior, conhecimento verdadeiro, imunidade a sono, linhagem sobrenatural (dracônica), poliglota, poliglota verdadeiro, segredos (conhecimento aplicado, descoberta arcana, maestria instantânea, segredo da força interior, segredo da vitalidade), visão na penumbra; Fort +18, Ref +18, Von +22; For 8, Des 14, Con 14, Int 25; Sab 14, Car 26.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +37, Conhecimento (geografia) +33, Conhecimento (história) +33, Conhecimento (natureza) +33, Conhecimento (nobreza) +33, Conhecimento (religião) +33, Diplomacia +34, Identificar Magia +37, Iniciativa +13, Ofício (alquimia) +33, Ofício (escrita) +33, Percepção +17; Acelerar Magia, Conhecimento Mágico Diligente, Estender Magia, Foco em Arma (arco longo), Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]), Magia sem Gestos, Meta-magia Aprimorada, Poder Mágico x5, Potencializar Magia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: 0 — detectar magia, magia, mãos mágicas, mensagem; 1º — alarme, armadura cana, detectar portas secretas, disfarce ilusório, enfeitiçar pessoa, leque cromático, mísseis mágicos, queda suave, servo invisível; 2º — arrombar, ver o invisível; 3º — clarividência/clariaudiência, deslocamento; 4º — detectar vidência, padrão prismático; 5º —



imobilizar monstro, voo prolongado; 6º — contingência, dissipar magia maior, visão da verdade; 7º — bola de fogo controlável, desejo restrito, teletransporte maior, visão; 8º — resistência a magia maior; 9º — chuva de meteoros, desejo, esfera prismática, sexto sentido. PM: 84. CD: 20 + nível da magia.

Equipamento: anel de proteção +5, manto da resistência +5. Yadallina leu um tomo da liderança e da influência +2 e um tomo dos grandes pensamentos +3.

**A classe de prestígio mestre do conhecimento está no Manual de classes de prestígio, disponível em www.jamboeditora.com.br.*

Personagens Épicos

As regras de *Tormenta RPG* vão apenas até o 20º nível — mas a carreira do seu personagem não precisa terminar aí. Personagens a partir do 21º nível utilizam regras diferentes, pois tornam-se *épicos*.

Em termos de regras, um “personagem épico” é todo aquele acima do 20º nível. Contudo, estas regras se aplicam apenas a personagens com níveis de classe. Criaturas com níveis de tipo (animal, construto, espírito, humanoide, morto-vivo ou monstro) sempre usam a progressão normal após o 20º nível.

Benefícios por Nível

Personagens épicos continuam ganhando graduações em perícias, talentos, aumentos de habilidade e bônus na CA, resistências e dano na mesma proporção que personagens normais, conforme a tabela abaixo.

Personagens épicos continuam ganhando pontos de vida e bônus base de ataque, mas esses ganhos não dependem mais de suas classes. Em vez disso, todo personagem épico recebe 3 PV a cada nível (*sem* aplicar seu modificador de Constituição ou quaisquer outros bônus, como pelo talento Vitalidade) e +1 de bônus base de ataque a cada dois níveis, conforme a tabela na coluna ao lado.

Nível de Personagem	Pontos de Vida	Bônus Base de Ataque
21º	+3	+0
22º	+6	+1
23º	+9	+1
24º	+12	+2
25º	+15	+2
26º	+18	+3
27º	+21	+3
28º	+24	+4
29º	+27	+4
30º	+30	+5
+1	+3 a cada nível	+1 a cada dois níveis

Personagens épicos não ganham mais habilidades de classe. Isso significa que um bárbaro épico não aumenta sua redução de dano, um druida épico não ganha mais habilidades de forma selvagem e um paladino épico não ganha mais usos diários de destruir o mal, por exemplo. Conjuradores épicos não ganham mais magias conhecidas ou pontos de magia. Isso se aplica mesmo que o personagem tenha menos de 20 níveis em uma classe. Por exemplo, um bárbaro 10/druida 10 que alcance o 11º nível de druida (21º nível de personagem) não irá receber forma selvagem aprimorada (a habilidade de classe de um druida de 11º nível). Há um limite para o quanto um mortal pode aprender, por mais poderoso que seja. Entretanto, ainda é possível ganhar novas habilidades de classe — veja a seção “Talentos Épicos”.

Embora personagens épicos não recebam mais habilidades de classe, a CD para resistir às habilidades que eles já possuem continua aumentando. Por exemplo, a CD da habilidade mão vibrante de um monge de 30º nível é 25 (10 + metade do nível do monge, ou 15).

Nível do Personagem	Pontos de Experiência	Graduações em Perícias	Talentos	Aumentos de Habilidades	Bônus na CA, Resistências e Dano
21º	210.000	+24/+10	11		+10
22º	231.000	+25/+11		11	+11
23º	253.000	+26/+11	12		+11
24º	276.000	+27/+12		12	+12
25º	300.000	+28/+12	13		+12
26º	325.000	+29/+13		13	+13
27º	351.000	+30/+13	14		+13
28º	378.000	+31/+14		14	+14
29º	406.000	+32/+14	15		+14
30º	435.000	+33/+15		15	+15
+1	+ nível anterior x 1.000	+1/+1 a cada dois níveis	+1 a cada nível ímpar	+1 a cada nível par	+1 a cada dois níveis

Perícias Épicas

A seguir estão novos usos de perícias apropriados para personagens épicos, devido a suas elevadas classes de dificuldade. Apesar de alguns desses usos parecerem mágicos, ainda são mundanos, e funcionam normalmente em áreas de antimagia.

Acrobacia

Amortecer queda: como uma reação, você pode reduzir o dano de uma queda em 3m (CD 30), 4,5m (CD 45) ou 6m (CD 60). Com um teste contra CD 80, você ignora completamente dano por queda, independente da distância.

Passar por espaço apertado: você pode atravessar um espaço suficiente para criaturas duas categorias de tamanho menores (CD 50) ou uma *esfera resiliente*, *muralha de energia* e outros efeitos similares (CD 80).

Equilíbrio: você pode andar sobre superfícies extremamente precárias, como um galho frágil ou uma corda da espessura de um fio de cabelo (CD 40), sobre água (CD 60) e sobre nuvens (CD 80).

Adestrar Animais

Domesticar: você pode domesticar monstros irracionais (Int 1 ou 2, CD 30 + nível do monstro) e criaturas sem Inteligência (como alguns construtos e mortos-vivos, CD 50 + nível da criatura).

Reduzir tempo de treinamento: você pode reduzir o tempo necessário para domesticar (normalmente um mês) ou ensinar um truque (normalmente uma semana) em uma categoria (CD +10), duas categorias (CD +30) ou três categorias (CD +50). As categorias são mês, semana, dia, hora e minuto. Ou seja, você pode ensinar um truque (normalmente uma semana e CD 15) em um minuto, com um teste contra CD 65.

Atletismo

Escalar: você pode subir uma superfície completamente lisa e sem apoio (CD 60) ou andar pelo teto, como uma aranha (CD 80).

Natação: você pode nadar em redemoinhos ou maremotos (CD 40) ou cachoeira acima (CD 80).

Cavalgar

Cavalgar rapidamente: com uma ação de movimento, você pode aumentar o deslocamento de sua montaria em +6m (CD 30), +9m (CD 45) ou duplicar seu deslocamento (CD 60).

Galope alado (CD 80): com uma ação de movimento, você pode fazer sua montaria ser afetada pela magia *andar no ar* por uma rodada.

Conhecimento

Criar conhecimento novo (CD 60): você pode desenvolver uma teoria para resolver um problema. Isso exige um minuto e

só pode ser tentado uma vez por problema. Se você for bem-sucedido, recebe um bônus de +5 num próximo teste relacionado ao problema em questão. De acordo com o mestre, você pode receber outro benefício, como acesso temporário a um talento ou magia, ignorar a redução de dano de uma criatura, etc.

Cura

Acelerar cura: com uma ação completa e um teste contra CD 50, você faz um paciente se recuperar como se tivesse descansado por uma noite (1 PV por nível) em apenas uma hora. Com um teste contra CD 70, o paciente se recupera em apenas um minuto. Você só pode tentar este teste uma vez por dia em cada paciente.

Diplomacia

Mudar atitude: com um teste, você pode mudar a atitude de alguém em duas categorias (penalidade de -10 no teste de Diplomacia), três categorias (-30) ou quatro categorias (-50).

Enganação

Disfarçar pensamentos (CD 80): se você for alvo de um efeito que detecte seus pensamentos, pode fazer um teste de Enganação para mostrar pensamentos diferentes, à sua escolha. Por exemplo, você pode pensar em proteger os documentos reais, mesmo que sua missão verdadeira seja roubá-los.

Disfarçar tendência (CD 60): se você for alvo de um efeito que detecte sua tendência, pode fazer um teste de Enganação para mostrar outra tendência, à sua escolha.

Disfarce: com uma penalidade de -20, você pode se disfarçar como uma categoria de tamanho menor ou maior.

Falsificação: com uma penalidade de -50, você pode falsificar um documento que nunca tenha visto.

Implantar ideia: você pode fazer um teste de Enganação com uma penalidade de -50, oposto pelo teste de Intuição de uma criatura com a qual possa falar. Se você for bem-sucedido, a criatura é afetada pela magia *sugestão*.

Furtividade

Esconder outros: com uma penalidade de -20, você pode esconder uma criatura adjacente junto com você (ela usa o resultado do seu teste de Furtividade). A criatura deve ser no máximo uma categoria de tamanho maior do que você.

Identificar Magia

Identificar item mágico (CD 50): com uma ação completa, você pode descobrir as propriedades de um item mágico, como se tivesse lançado *identificação* sobre ele.

Perceber nastro mágico: você pode detectar resquícios de energia mágica no ambiente. A CD é 20 + o nível da magia + um modificador de acordo com o tempo passado desde que a magia parou de funcionar: +10 para um dia, +20 para uma semana, +30 para um mês, +40 para um ano e +60 para qual-

período de tempo (ou seja, você saberá se alguma magia usada no local desde o início da Criação).

Iniciativa

Ação dupla: se o resultado do seu teste de Iniciativa for pelo menos 50 pontos maior que o de seu inimigo mais rápido, você pode agir duas vezes na primeira rodada.

Intimidação

Aterrorizar: você pode fazer um teste de Intimidação com penalidade de -30 oposto por um teste de Vontade. Se você for bem-sucedido, a criatura fica apavorada por um minuto.

Intuição

Detectar pensamentos (CD 80): com uma ação completa e um teste bem-sucedido, você detecta os pensamentos de uma criatura a até 9m. Isso funciona como *detectar pensamentos*, mas só afeta uma criatura e não permite teste de resistência. Entretanto, a criatura pode fazer um teste oposto de Enganação (veja disfarçar pensamentos). Você pode tentar detectar os pensamentos de uma criatura específica apenas uma vez por dia.

Detectar tendência (CD 60): com uma ação completa e um teste bem-sucedido, você detecta a tendência de uma criatura a até 9m. A criatura pode fazer um teste oposto de Enganação (veja disfarçar tendência). Você pode tentar detectar a tendência de uma criatura específica apenas uma vez por dia.

Ladinagem

Abrir fechaduras: você pode abrir uma fechadura trancada como uma ação de movimento (CD +20) ou como uma ação livre (CD +40).

Operar mecanismo: você pode operar um mecanismo como uma ação padrão (CD +20), como uma ação de movimento (CD +40) ou como uma ação livre (CD +60).

Obter Informação

Evitar suspeitas: com uma penalidade de -20, você faz perguntas aparentemente não relacionadas ao assunto. Com isso, pode descobrir as informações que quer sem que os outros percebam que você está procurando por elas.

Ofício

Fabricar instantaneamente: com uma penalidade de -50, você pode construir um item em apenas um dia.

Percepção

Derrotar ilusão (CD 80): você pode notar a verdadeira natureza de uma ilusão. Fazer este teste é uma reação, mas ele só pode ser tentado uma vez por ilusão.

Sobrevivência

Ignorar ambiente (CD 60): você e um pequeno grupo de companheiros são automaticamente bem-sucedidos em testes de Fortitude contra perigos ambientais, como calor, frio e fumaça. Isso não se aplica a perigos instantâneos, como lava e queda.

Ignorar terreno (CD 60): você e um pequeno grupo de companheiros ignoram reduções em deslocamento causadas por terrenos naturais.



Talentos Épicos

Talentos épicos formam um grupo especial de talentos — todos possuem como pré-requisito 21º nível ou maior (mas também podem ter outros pré-requisitos). Exceto por isso, podem ser escolhidos como talentos normais de seus respectivos grupos. Talentos épicos permitem façanhas inacreditáveis, impossíveis para heróis menores.

Talentos de Combate

Ataque Chi Aprimorado

Você canaliza sua força espiritual em seus golpes, de modo a ignorar todos os tipos de proteção.

Pré-requisitos: Sab 21, ataque chi (adamante).

Benefício: seus ataques desarmados atravessam qualquer redução de dano, com exceção daquelas que não podem ser atravessadas por nada.

Ataque Esmagador

Você coloca peso em seus golpes. Quantidades absurdas de peso.

Pré-requisitos: For 21, Ataque Poderoso.

Benefício: seus ataques corpo-a-corpo causam dano como se você fosse uma categoria de tamanho maior. Por exemplo, um personagem com este talento usando uma espada longa (1d8 pontos de dano) causa 2d6 pontos de dano.

Ataque Giratório Aprimorado

Você pode se tornar um redemoinho de golpes.

Pré-requisitos: Des 23, Ataque Giratório.

Benefício: quando usa o talento Ataque Giratório, você pode fazer dois ataques contra cada oponente adjacente.

Ataque Sagrado

Seus ataques são cobertos de energia sagrada.

Pré-requisito: destruir o mal 5/dia.

Chegando ao 21º Nível (ou: Tornando-se Épico)

Como um personagem chega ao 21º nível? A resposta para esta pergunta, assim como para muitas outras, é: depende do mestre. Tornar-se épico pode exigir apenas o acúmulo de 210.000 XP. Entretanto, o mestre também pode exigir a realização de uma grande tarefa — como ser coroado rei, derrotar um deus menor, ascender a sumo-sacerdote, etc. Nesse caso, mesmo que o personagem já tenha alcançado 210.000 XP, não irá subir ao 21º nível até realizar a tarefa com sucesso.

Benefício: todos os seus ataques corpo-a-corpo são tratados como sagrados, causando +2d6 de dano contra criaturas Malignas.

Autocamuflagem

Em combate, você é tão rápido e ágil que não pode ser visto com clareza.

Pré-requisitos: Des 21, Furtividade 24 graduações, evasão.

Benefício: você recebe os benefícios de camuflagem (ataques contra você têm 20% de chance de falha).

Bravura Épica

Combate é com você mesmo!

Benefício: você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Corpo Maciço

Armas já não lhe causam preocupação.

Pré-requisito: Con 21.

Benefício: você recebe redução de dano 3.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Crítico Devastador

Escolha uma arma. Seus golpes com a arma escolhida são ainda mais perigosos.

Pré-requisitos: For 25, Crítico Esmagador (arma escolhida).

Benefício: usando a arma escolhida, seu multiplicador de crítico aumenta em +1. Por exemplo, uma espada longa (normalmente x2) passa a ter multiplicador de crítico x3.

Crítico Esmagador

Escolha uma arma. Seus golpes com a arma escolhida são muito perigosos.

Pré-requisitos: For 23, Acerto Crítico Aprimorado (arma escolhida), Trespasar Aprimorado.

Benefício: usando a arma escolhida, seus acertos críticos causam dano extra — 1d10 para multiplicador de crítico x2, 2d10 para x3, 3d10 para x4 e assim por diante.

Destruidor de Inimigos

Você pode levar espécies inteiras à extinção.

Pré-requisitos: Sobrevivência 24 graduações, cinco inimigos prediletos.

Benefício: qualquer arma que você empunhar contra um de seus inimigos prediletos é tratada como uma arma antiaérea. Ou seja, ela recebe um bônus mágico de +2 e causa -2d6 pontos de dano. Esses bônus são cumulativos com quaisquer bônus mágicos que a arma já possua.

Talentos Épicos

Talentos de Combate	Pré-Requisitos
Ataque Chi Aprimorado	Sab 21, ataque chi (adamante).
Ataque Esmagador	Ataque Poderoso.
Ataque Giratório Aprimorado	Des 23, Ataque Giratório.
Ataque Sagrado	Destruir o mal 5/dia.
Autocamuflagem	Des 21, Furtividade 24 graduações, evasão.
Bravura Épica	—
Corpo Maciço	Con 21.
Crítico Esmagador	For 23, Acerto Crítico Aprimorado (arma escolhida), Trespassar Aprimorado.
Crítico Devastador	For 25, Crítico Esmagador (arma escolhida).
Destruidor de Inimigos	Sobrevivência 24 graduações, cinco inimigos prediletos.
Destruir o Mal Épico	Car 25, destruir o mal 5/dia.
Desviar Objetos Épico	Des 21, Desviar Objetos.
Esquiva Épica	Des 25, Acrobacia 27 graduações, Esquiva, rolamento defensivo.
Foco em Arma Épico	Foco em Arma (arma escolhida).
Especialização em Arma Épica	Especialização em Arma e Foco em Arma Épico (arma escolhida).
Fúria Caótica	Fúria 5/dia, tendência Caótica.
Fúria Destroçadora	For 25, Separar Aprimorado, fúria 5/dia.
Golpe Afiado	For 23, Sab 23, Acerto Crítico Aprimorado (ataque desarmado), Ataque Desarmado Aprimorado, ataque chi (adamante).
Golpe Vorpal	For 25, Sab 25, Golpe Afiado.
Golpe Estilhaçador	Foco em Arma Épico (ataque desarmado), Vontade de Ferro, ataque chi (adamante).
Golpe Virtuoso	Sab 25, Ataque Desarmado Aprimorado, tendência Leal.
Incitar Fúria	Car 21, fúria poderosa.
Lutador Lendário	For 21, Des 21, Agarrar Aprimorado.
Pele Blindada	—
Recarga Instantânea	Foco em Arma e Rapidez de Recarga (arma escolhida), Saque Rápido.
Santo da Arma	Especialização em Arma Épica e Mestre em Arma (arma escolhida), 25º nível de guerreiro.
Tempestade de Golpes	Des 21, Combater com Duas Armas Maior.
Tiro Distante	Percepção 24 graduações, Tiro Longo.
Tiro Múltiplo Aprimorado	Des 21, Tiro Múltiplo.
Velocidade do Vento	Des 25.
Vitalidade Épica	Con 21, Vitalidade.

Talentos de Perícia	Pré-Requisitos
Atleta Lendário	For 23, Des 23, Con 23, Atletismo 24 graduações.
Foco em Perícia Épico	Foco em Perícia (perícia escolhida).
Ginete Lendário	Cavalgar 24 graduações.
Rastreador Lendário	Sab 23, Sobrevivência 27 graduações, Rastrear.
Reputação Lendária	—

Talentos Épicos (continuação)

Talentos de Magia	Pré-Requisitos
Foco em Magia Épico	Foco em Magia Aprimorado (magia escolhida).
Intensificar Magia	Maximizar Magia, Potencializar Magia, capacidade de lançar magias de 9º nível.
Magia Acelerada Automática	Identificar Magia 27 graduações, Acelerar Magia, capacidade de lançar magias de 9º nível.
Magia Silenciosa Automática	Identificar Magia 24 graduações, Magia Silenciosa, capacidade de lançar magias de 9º nível.
Metamagia Aprimorada	Quatro talentos metamágicos.
Multimagia	Identificar Magia 30 graduações, Acelerar Magia, capacidade de lançar magias de 9º nível.
Poder Mágico Épico	Poder Mágico.
Talentos de Destino	Pré-Requisitos
Comandante Lendário	Car 25, Diplomacia 30 graduações, Liderança (seguidores), deve governar terras e possuir um castelo.
Corrida Épica	Des 21, Corrida.
Dom Sobre-Humano	—
Forma Selvagem Colossal	Forma selvagem maior.
Forma Selvagem Ínfima	Forma selvagem maior.
Fortitude Épica	—
Inspiração Duradoura	Atuação 27 graduações, música de bardo.
Inspiração Épica	Atuação 24 graduações, inspirar coragem maior.
Inspirar Excelência	Atuação 27 graduações, música de bardo.
Item Mágico Adicional	—
Música dos Deuses	Car 25, Atuação 30 graduações, música de bardo.
Reflexos Épicos	—
Técnica Heroica	Varia.
Vontade Épica	—

Destruir o Mal Épico

Você não tem piedade dos servos do mal.

Pré-requisitos: Car 25, destruir o mal 5/dia.

Benefício: quando acerta um ataque de destruir o mal, você soma o dobro do seu nível de paladino ao dano.

Desviar Objetos Épico

Você pode desviar qualquer tipo de ataque.

Pré-requisitos: Des 21, Desviar Objetos.

Benefício: você pode usar o talento Desviar Objetos contra qualquer ataque à distância (incluindo magias que exigem um ataque de toque à distância).

Especialização em Arma Épica

Escolha uma arma. Seus golpes com a arma escolhida causam ferimentos devastadores.

Pré-requisitos: Especialização em Arma e Foco em Arma Épico (arma escolhida).

Benefício: você causa +4 de dano com a arma escolhida.

Esquiva Épica

Quando o inimigo mira em um lugar, você já não está mais lá.

Pré-requisitos: Des 25, Acrobacia 27 graduações, Esquiva, rolamento defensivo.

Benefício: você pode ignorar todos os efeitos de um ataque que tenha acabado de acertá-lo. Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Destreza, mas no máximo uma vez por rodada.

Foco em Arma Épica

Escolha uma arma. Você inventou alguns novos golpes com a arma escolhida.

Pré-requisito: Foco em Arma (arma escolhida).

Benefício: você recebe +2 em jogadas de ataque com a arma escolhida.

Fúria Caótica

A natureza do caos energiza seus golpes com força desestabilizadora.

Pré-requisitos: fúria 5/dia, tendência Caótica.

Benefício: enquanto você estiver em fúria, seus ataques corpo-a-corpo são considerados *anárquicos*, causando +2d6 de dano contra criaturas Leais.

Fúria Destroçadora

Por onde você passa, nada fica em pé.

Pré-requisitos: For 25, Separar Aprimorado, fúria 5/dia.

Benefício: enquanto estiver em fúria, você ignora a redução de dano de objetos. Além disso, seu bônus de Força é dobrado em testes para quebrar objetos com força súbita.

Golpe Afiado

Seus ataques desarmados cortam como aço.

Pré-requisitos: For 23, Sab 23, Acerto Crítico Aprimorado (ataque desarmado), Ataque Desarmado Aprimorado, ataque chi (adamante).

Benefício: a margem de ameaça natural de seus ataques desarmados torna-se 19-20 (aumentando para 17-20 graças ao talento Acerto Crítico Aprimorado).

Golpe Estilhaçador

Nenhum objeto resiste ao seu toque.

Pré-requisitos: Foco em Arma Épico (ataque desarmado), Vontade de Ferro, ataque chi (adamante).

Benefício: quando usa suas mãos para quebrar objetos com força súbita, você pode fazer um teste de Vontade em vez de um teste de Força. A CD para quebrar continua a mesma.

Golpe Virtuoso

Sua retidão moral torna seus golpes perigosos para os servos do caos.

Pré-requisitos: Sab 25, Ataque Desarmado Aprimorado, tendência Leal.

Benefício: seus ataques corpo-a-corpo são considerados *axiomáticos*, causando +2d6 de dano contra criaturas Caóticas.

Golpe Vorpai

Seus ataques desarmados cortam como aço mágico.

Pré-requisitos: For 25, Sab 25, Golpe Afiado.

Benefício: seus ataques desarmados são considerados armas *vorpais* de corte. Você ainda pode fazer dano de esmagamento, mas perde o poder *vorpai*.

Incitar Fúria

Sua fúria é tão grande que contamina os aliados ao seu redor.

Pré-requisitos: Car 21, fúria poderosa.

Benefício: quando você entra em fúria, pode fazer com que todos os aliados voluntários a até 18m também entrem, recebendo +2 nas jogadas de ataque e dano em corpo-a-corpo, redução de dano 1 e -2 na classe de armadura. A fúria dos aliados dura pelo mesmo tempo que a sua. Quando a fúria acaba, seus aliados ficam fatigados.

Lutador Lendário

Você segura dragões pelos chifres.

Pré-requisitos: For 21, Des 21, Agarrar Aprimorado.

Benefício: você recebe +10 em jogadas de ataque para agarrar.

Pele Blindada

Seu corpo passou por tantas provações que tornou-se tão resistente quanto uma armadura.

Benefício: você recebe um bônus de +2 na classe de armadura.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Por que Regras Diferentes?

É possível que, ao ler as regras de personagens épicos, você se pergunte "por que não continuar usando as regras normais?". Há três motivos. O primeiro e mais evidente é que as progressões das classes só vão até o 20º nível. Para continuar usando as regras normais, seria necessário expandir as tabelas de *todas* as classes básicas (incluindo aquelas que foram publicadas em suplementos), o que adicionaria muita complexidade ao jogo.

O segundo motivo é que personagens de *Tormenta RPG* tendem a acumular muito poder. Um personagem de alto nível — digamos, a partir do 15º — já possui um verdadeiro arsenal de habilidades de classe e talentos. Se a progressão se mantivesse, personagens épicos teriam tantos poderes que seriam praticamente inutilizáveis em jogo. Ninguém conseguiria lembrar de todos!

O terceiro e principal motivo é que as regras normais não suportam tudo que um personagem épico deve ser capaz de fazer. Manter a progressão normal resultaria em personagens mais poderosos em termos numéricos — com bônus de ataque maiores, mais pontos de vida, etc. — mas nunca forneceria as habilidades fabulosas que separam uma verdadeira lenda de um simples aventureiro. Essas habilidades são adquiridas através dos talentos épicos — disponíveis apenas para personagens a partir do 21º nível.

Recarga Instantânea

Escolha uma arma de disparo. Você recarrega a arma escolhida com rapidez sobrenatural.

Pré-requisitos: Foco em Arma e Rapidez de Recarga (arma escolhida), Saque Rápido.

Benefício: a ação necessária para recarregar a arma escolhida diminui em uma categoria. Este talento é cumulativo com Rapidez de Recarga.

Santo da Arma

Sua devoção a sua arma é digna de um fiel. Sua técnica com ela é digna de um deus.

Pré-requisitos: Especialização em Arma Épica e Mestre em Arma (arma escolhida), 25º nível de guerreiro.

Benefício: o bônus que você recebe pelos talentos Foco em Arma, Foco em Arma Épico, Especialização em Arma, Especialização em Arma Épica e Mestre em Arma duplicam. Ou seja, você recebe um bônus total de +10 nas jogadas de ataque e +18 nas jogadas de dano. Além disso, sempre que você fizer um ataque com a arma escolhida e obtiver um resultado de 10 ou menos no dado, pode rolar novamente.

Tempestade de Golpes

Você ataca sem parar com suas armas.

Pré-requisitos: Des 25, Combater com Duas Armas Maior.

Benefício: quando usa o talento Combater com Duas Armas, você recebe um ataque extra com a arma secundária.

Tiro Distante

Você pode acertar qualquer coisa à vista.

Pré-requisitos: Percepção 24 graduações, Tiro Longo.

Benefício: você pode usar armas de ataque à distância contra qualquer criatura que possa ver, sem penalidade por distância.

Tiro Múltiplo Aprimorado

Você pode disparar várias flechas ao mesmo tempo.

Pré-requisitos: Des 21, Tiro Múltiplo.

Benefício: quando usa o talento Tiro Múltiplo, você faz três ataques.

Velocidade do Vento

Você pode se mover como um borão por curtos períodos de tempo.

Pré-requisito: Des 25.

Benefício: como uma ação livre, você pode receber os benefícios da magia *velocidade* (+2 nas jogadas de ataque, CA e testes de Reflexos, +9m no deslocamento e um ataque adicional) por um minuto. Este talento pode ser usado uma vez por dia.

Vitalidade Épica

Seu corpo é um tanque de carne e ossos.

Pré-requisitos: Con 21, Vitalidade.

Benefício: você recebe +30 PV.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Talentos de Perícia

Atleta Lendário

Seu corpo é a máquina perfeita.

Pré-requisitos: For 23, Des 23, Con 23, Atletismo 24 graduações.

Benefício: você pode correr sobre terreno difícil. Além disso, você tem seu deslocamento normal quando estiver escalando ou nadando e não sofre penalidade por saltar sem pegar impulso.

Foco em Perícia Épico

Escolha uma perícia. Você é um mestre para os mestres desta perícia.

Pré-requisito: Foco em Perícia (perícia escolhida).

Benefício: você recebe +10 em testes da perícia escolhida.

Ginete Lendário

Para você, cavalgar é mais natural que caminhar.

Pré-requisito: Cavalgar 24 graduações.

Benefício: você não precisa fazer testes de Cavalgar para permanecer na sela quando você ou sua montaria sofrem dano.

Rastreador Lendário

Você pode seguir rastros através da água, sob a água ou pelo ar.

Pré-requisitos: Sab 23, Sobrevivência 27 graduações, Rastrear.

Benefício: você pode encontrar rastros através da água (CD 50), sob a água (CD 60) ou pelo ar (CD 80).

Reputação Lendária

Sua fama lhe precede.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de perícias baseadas em Carisma.

Talentos de Magia

Foco em Magia Épico

Escolha uma magia. Poucas criaturas podem resistir ao seu efeito.

Pré-requisito: Foco em Magia Aprimorado (magia escolhida).

Benefício: o aumento na CD oferecido pelo talento Foco em Magia aumenta para +6.

Intensificar Magia (Metamágico)

Perto das suas, outras magias parecem truques baratos.

Pré-requisitos: Maximizar Magia, Potencializar Magia, capacidade de lançar magias de 9º nível.

Custo: +7 PM.

Benefício: todos os efeitos numéricos variáveis da magia são aumentados ao máximo, e então dobrados. Por exemplo, a magia *chuva de meteoros* intensificada causa 288 pontos de dano (o dobro do máximo de 24d6).

Magia Acelerada Automática

Você não precisa pensar para lançar feitiços básicos.

Pré-requisitos: Identificar Magia 27 graduações, Acelerar Magia, capacidade de lançar magias de 9º nível.

Benefício: você pode lançar magias de até 3º nível como magias aceleradas sem pagar pontos de magia extras. Você ainda pode lançar apenas uma magia acelerada por rodada.

Especial: você pode comprar este talento duas vezes adicionais. Na primeira, pode aplicar seu benefício a magias de até 6º nível. Na segunda, pode aplicá-lo a magias de até 9º nível.

Magia sem Gestos Automática

Você não precisa gesticular para lançar feitiços básicos.

Pré-requisitos: Identificar Magia 24 graduações, Magia sem Gestos, capacidade de lançar magias de 9º nível.

Benefício: você pode lançar magias de até 3º nível como magias sem gestos sem pagar pontos de magia extras.

Especial: você pode comprar este talento duas vezes adicionais. Na primeira, pode aplicar seu benefício a magias de até 6º nível. Na segunda, pode aplicá-lo a magias de até 9º nível.

Magia Silenciosa Automática

Você não precisa de palavras mágicas para lançar feitiços básicos.

Pré-requisitos: Identificar Magia 24 graduações, Magia Silenciosa, capacidade de lançar magias de 9º nível.

Benefício: você pode lançar magias de até 3º nível como magias silenciosas sem pagar pontos de magia extras.

Especial: você pode comprar este talento duas vezes adicionais. Na primeira, pode aplicar seu benefício a magias de até 6º nível. Na segunda, pode aplicá-lo a magias de até 9º nível.

Metamagia Aprimorada

Seu profundo conhecimento de magia permite que você distorça-a da maneira que quiser.

Pré-requisitos: Identificar Magia 27 graduações, quatro talentos metamágicos.

Benefício: o custo de aplicar talentos metamágicos diminui em 1 PM, até um mínimo de +1 PM. Este talento não tem efeito em talentos metamágicos cujo custo seja +1 ou menor.



Parte 3: "Das trevas, trazemos a luz"

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Multimagia

Sua mente consegue processar duas magias ao mesmo tempo.

Pré-requisitos: Identificar Magia 30 graduações, Acelerar Magia, capacidade de lançar magias de 9º nível.

Benefício: você pode usar o talento Acelerar Magia duas vezes por rodada.

Poder Mágico Épico

A magia está entranhada em seu corpo.

Pré-requisito: Poder Mágico.

Benefício: você recebe 10 pontos de magia adicionais.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. A cada vez em que ele é escolhido além da primeira, os pontos de magia fornecidos aumentam em +10. Por exemplo, um personagem que tenha escolhido Poder Mágico Épico quatro vezes recebe um total de 100 PM adicionais (10 PM pela primeira vez, 20 PM pela segunda, 30 PM pela terceira e 40 PM pela quarta).

Talentos de Destino

Comandante Lendário

Você tem uma legião de seguidores leais.

Pré-requisitos: Car 25, Diplomacia 30 graduações, Liderança (seguidores), deve governar terras e possuir um castelo.

Benefício: a quantidade de níveis de seguidores que você tem é multiplicada por 10.

Corrida Épica

Seus passos devoram as distâncias.

Pré-requisitos: Des 21, Corrida.

Benefício: seu deslocamento aumenta em +9m.

Dom Sobre-Humano

Você é simplesmente muito bom.

Benefício: escolha uma habilidade (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma). A habilidade escolhida aumenta em +1.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. A cada vez, pode aumentar uma habilidade já escolhida em +1, ou escolher uma nova habilidade.

Forma Selvagem Colossal

Você pode assumir a forma das maiores criações de Allihanna e Megalokk.

Pré-requisito: forma selvagem maior.

Benefício: quando usa forma selvagem, você pode gastar uma das habilidades adquiridas para se tornar Colossal. Você recebe Força +32 e sofre penalidade de -8 nas jogadas de ataque e classe de armadura, e -16 em testes de Furtividade.

Forma Selvagem Ínfima

Você pode assumir a forma das menores criações de Allihanna e Megalokk.

Pré-requisito: forma selvagem maior.

Benefício: quando usa forma selvagem, você pode gastar uma das habilidades adquiridas para mudar seu tamanho para Ínfimo. Você recebe +16 em nas jogadas de ataque e classe de armadura e +16 em testes de Furtividade.

Fortitude Épica

Seu corpo é uma fornalha, capaz de processar qualquer elemento nocivo sem sofrer prejuízos.

Benefício: você recebe +4 em Fortitude.

Inspiração Duradoura

A beleza de suas músicas não é facilmente esquecida.

Pré-requisitos: Atuação 27 graduações, músico de bardo.

Benefício: a duração padrão de suas músicas de bardo passa a ser um dia.

Inspiração Épica

Apenas estar perto de você é estimulante.

Pré-requisitos: Atuação 24 graduações, inspirar coragem músico.

Benefício: o bônus de inspirar coragem aumenta para +10.



Inspirar Excelência

Sua música traz o que há de melhor nas pessoas.

Pré-requisitos: Atuação 27 graduações, música de bardo.

Benefício: você pode gastar um uso diário de música de bardo para fornecer um bônus de +4 em um valor de habilidade a todos os aliados a até 9m. O efeito dura 1 minuto.

Item Mágico Adicional

Seu corpo está tão acostumado à magia que consegue aproveitar mais itens encantados.

Benefício: você pode usar cinco itens mágicos, entre armaduras, escudos e acessórios.

Normal: um personagem só pode usar quatro itens mágicos, entre armaduras, escudos e acessórios.

Música dos Deuses

Mesmo aqueles que não têm sentimentos são tocados por sua arte.

Pré-requisitos: Car 25, Atuação 30 graduações, música de bardo.

Benefício: suas músicas de bardo afetam criaturas irracionais ou imunes a efeitos mentais.

Reflexos Épicos

Você é tão rápido e esquivo quanto um raio.

Benefício: você recebe +4 em Reflexos.

Técnica Heroica

Você aprendeu uma técnica superior.

Pré-requisito: varia (veja abaixo).

Benefício: escolha uma habilidade de classe, como música de bardo, canalizar energia, destruir o mal, etc. Você aprende esta habilidade de classe. O pré-requisito deste talento é o nível na classe exigido para aprender a habilidade. Por exemplo, para escolher fúria, você precisa ser um bárbaro de 1º nível. Se você ganhar mais níveis de bárbaro, recebe mais usos diários de fúria, de acordo com a progressão normal. Entretanto, não ganha versões mais poderosas da habilidade, como fúria maior e fúria poderosa, a menos que escolha este talento mais vezes.

Para este talento, cada nível de magia conta como uma habilidade de classe. Por exemplo, você pode escolher este talento para lançar magias arcanas de 1º nível (se for um feiticeiro ou mago de 1º nível), então escolhê-lo mais uma vez para lançar magias arcanas de 2º nível (se for um feiticeiro ou mago de 3º nível) e assim por diante.

Vontade Épica

Sua mente é um bastião inabalável.

Benefício: você recebe +4 em Vontade.

Gregor Vahn

“Posso ter ficado louco, Ashlen, mas tive uma segunda chance. E nunca, nunca fui burro — pôs a mão no braço do outro. — Não pretendo morrer gritando textos sagrados para Ellisa, e nem ser esfaqueado enquanto tento lhe dar um beijo. Eu vou redimi-la. Espere para ver.”

Quando encontramos Gregor no início de *O terceiro deus*, ele está muito diferente de sua última aparição, no final de *O crânio e o corvo*. Enquanto em Lomatubar Gregor era um sequestrador e assassino insano, amargurado e obcecado com a morte, agora volta a apresentar sua antiga personalidade. Enquanto antes definia-se como “uma piada de mau gosto”, agora volta a acreditar que é capaz de superar qualquer desafio, com a ajuda de Thyatis e de seus amigos. Thyatis é uma divindade fortemente identificada com segundas chances e redenção; Gregor acredita que recebeu uma segunda chance. Agora, mais do que nunca, acha que *todos* devem receber uma segunda chance (e até mesmo uma terceira ou quarta). Está no auge de sua convicção de que sempre há possibilidade de fazer tudo dar certo, mesmo quando as coisas parecem mais terríveis.

Essa mudança foi provocada por algo muito simples: a presença de seus amigos. Reencontrando Ashlen e Ellisa (mesmo sob a identidade de Crânio Negro), Gregor percebeu que podia ajudar outras pessoas, em vez de apenas concentrar-se no próprio sofrimento. Através da convivência com Ashlen (e notando a necessidade de redenção de Ellisa), Gregor forçou-se a superar o abismo em que se encontrava. Hoje em dia, age de maneira bondosa. Segue os dogmas de Thyatis, nunca mais tendo matado após deixar a sinistra casa em Lomatubar. Seus grandes objetivos são salvar Ellisa (oferecendo a ela a segunda chance que ele mesmo recebeu) e encontrar a Morte Final, escapando do sofrimento de morrer todos os dias e encarando a escuridão definitiva — que, ele tem certeza, também pode ser vencida. Ellisa afirma conhecer a Morte Final de Gregor, o que pode livrá-lo da maldição. Então ele a segue, cumprindo suas ordens e tentando empurrá-la na direção certa.

É claro que Gregor continua louco.

Ashlen percebe que obedecer a Crânio Negro é obedecer aos lefeus, compactuar com a invasão aberrante. Percebe que não há mais redenção para Ellisa. Mas Gregor não enxerga isso. Embora mantenha a personalidade que tinha em seus dias de aventureiro, sua visão está completamente distorcida. A devoção à segunda chance bloqueou todo o resto. Se antes ele influenciava seus amigos com seus atos, agora acha que pode fazer o mesmo com os próprios lefeus! É uma loucura menos sinistra que a anterior, mais simpática — mas ainda é loucura. Gregor genuinamente deseja que todos vivam tranquilos. Deseja que Arton prospere, assim como a Anticriação. Oferece amizade a Orion enquanto enfrenta-o. Em suma, segue uma versão extrema e literal (talvez fundamentalista) dos dogmas de Thyatis.

Por isso mantém sua própria “bondade”, mais tarde reconhecida até mesmo por Rhumnam, o maior dos artefatos sagrados. Por isso — mesmo trabalhando com os maiores vilões — ainda é um herói.

Gregor Vahn: humano, Paladino 22, CM; ND 22; Médico, desl. 6m; PV 201; CA 37 (+11 nível, +1 Des, +10 armadura, +5 escudo); corpo-a-corpo: espada bastarda obra-prima +30 ou +25/+25 (1d10+17, 17-20); hab. aura de coragem, canalizar energia positiva 5d6, código de conduta, cura pelas mãos 5d8+5, destruir o mal 9/dia, detectar o mal, divindade (Thyatis), graça divina, insanidade total, maldição da ressurreição, remover condição (abalado, apavorado, cego, doente, envenenado), saúde divina; Fort +19, Ref +15, Von +15; For 20, Des 12, Con 17, Int 13, Sab 13, Car 16.

Como Assim “Bondoso”?

Em termos de narrativa (e na vida real), podemos argumentar por horas e horas sobre o que é bondade e o que é maldade. Numa obra literária, pode haver um personagem como Gregor, que colabora com o mal absoluto enquanto, por suas próprias ilusões, acredita estar fazendo o bem. Imagine que Gregor é um escoteiro que ajuda uma velhinha a atravessar a rua. Em sua cabeça, é um ato bom. No entanto, logo após atravessar, a velhinha vai massacrar um orfanato! Se o escoteiro não a tivesse ajudado, o massacre não aconteceria — mas ele não sabe de nada disso. Forçando um pouco, imagine que há pessoas dizendo a verdade ao escoteiro, mas ele *não consegue* acreditar. Agora está sendo maligno? Ou continua bondoso?

Tudo isso pode ser muito interessante, mas apresenta um problema em regras: em *Tormenta RPG*, o Bem e o Mal (com maiúsculas) não são apenas conceitos filosóficos, mas forças reais. Não importa que a loucura de Gregor o impeça de notar a verdade, ele *está* cometendo atos Malignos, e *deve* ser reconhecido como Maligno por efeitos de regras (como os poderes de Rhumnam).

A maneira mais fácil de explicar a situação é pelo novo talento Moldar Alma (veja na Parte 2). Esta é a abordagem “oficial” deste livro, pois simplifica as coisas e justifica, em regras e sem muita enrolação, os efeitos obtidos por Gregor ao longo do romance.

Mas também é possível abrir uma exceção para personagens deste tipo. Lembre-se: se a trilogia fosse uma campanha, Gregor teria sido um personagem jogador em *O inimigo do mundo*, mas teria “morrido”, saído do controle do jogador, por ter adquirido insanidade total. Embora o mestre não deva ignorar restrições de tendências para personagens jogadores, muitas vezes é bom criar poderes, exceções e mistérios para coadjuvantes e antagonistas. Sendo na prática uma criatura única, Gregor poderia ter quaisquer habilidades que o mestre desejasse, inclusive a capacidade de ser Bondoso enquanto faz o mal. Imagine o grupo de heróis típico deparando-se com Gregor: ele parece Maligno, mas empunha a espada do Deus da Justiça! Isso pode ser um pequeno enigma, que adiciona um pouco mais de diversão à campanha.

E se os jogadores reclamarem demais, você sempre pode mostrar a eles o tal talento, e fim de papo.

Perícias & Talentos: Cavalgar +26, Conhecimento (no-breza) +26, Conhecimento (religião) +26, Diplomacia +26, Iniciativa +26; Acerto Crítico Aprimorado (espada bastarda), Anular Indivíduo, Arma Sagrada (espada bastarda), Ataque Duplo (espada bastarda), Ataque Poderoso, Desarmar Aprimorado, Destruir o Mal Adicional, Dom da Imortalidade (O&R), Duro de Matar, Especialização em Combate, Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Arma Épico (espada bastarda), Foco em Armadura (pesada), Moldar Alma, Prosperidade, Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vitalidade.

Magias de Paladino Preparadas: 1º — auxílio divino x2, escudo da fé x2; 2º — força do touro, tendência em arma; 4º — poder divino x2. PM: 16. CD: 11 + nível da magia.

Equipamento: armadura de batalha +1, escudo de Azgol, espada bastarda obra-prima, manto do carisma +2.

Sabre Vampírico

Este lefeu em forma de objeto é utilizado como arma por vários servos da Tormenta. Tem a forma de uma espada de lâmina fina e comprida, como uma arma de esgrima. Mas, em sua ponta, há uma pequena “boca” redonda e, na guarda, sacos feitos para armazenar sangue. Toda a arma é feita de matéria vermelha, tendo a aparência de carapaça insetoide comum a todos os lefeus.

O *sabre vampírico* é um *florete de matéria vermelha*. Quando perfura um adversário, prende-se a seu corpo, causando os efeitos da manobra agarrar. Além disso, começa a beber o sangue, causando 1 ponto de dano em Constituição. Esse dano é cumulativo por rodada em que a vítima continuar agarrado (ou seja, 2 pontos de dano de Constituição na segunda rodada, 3 pontos na terceira, e assim por diante). O *sabre vampírico* não pode ser usado para atacar enquanto estiver agarrado a alguém.

O *sabre vampírico* pode reter sangue equivalente a até 10 pontos de Constituição em suas bolsas. Ao atingir esse limite, a arma não é mais capaz de beber (não pode mais provocar dano de Constituição). O usuário deve soltar a vítima e gastar uma ação padrão para “esvaziar” as bolsas.

Aura poderosa.

Mina Antipessoal

O armeiro Ingram Brassbones torna-se cada vez mais ativo — e letal — em seus inventos com pólvora. Em vez de simples rifles, pistolas e barris, em *O terceiro deus* começa a usar minas: caixas metálicas que podem ser armadas para explodir com pólvora e fragmentos metálicos quando seu “gatilho” é ativado. Sua aparência é simples e funcional, com os dizeres “FRENTE PARA O INIMIGO” em letras garrafais, gravadas no lado superior. Sua ativação é feita por uma alavanca que, ao ser pressionada, enviará a onda de fogo e estilhaços. Uma instrução tão explícita pode parecer simplória, mas poupa muitos acidentes.

Uma mina antipessoal custa 800 TO e pode ser instalada em um local com um teste de Ofício (armeiro) ou Ladinação. O gatilho é uma placa oculta no chão e conectada à mina, com um fio leve e um peso, ou um fio estendido. A CD para encontrar e desarmar a mina é igual ao resultado do teste feito para armá-la.

Quando ativada, uma mina antipessoal provoca 8d6 pontos de dano de fogo e corte em um cone de 9m. Um teste de Reflexos contra CD 20 reduz o dano à metade.

Armeiros muito habilidosos (como o próprio Ingram) gostam de instalar *duas* minas no mesmo corredor, com o mesmo gatilho, uma em frente à outra. As vítimas têm duas chances de perceber a armadilha — se uma das minas for notada, a outra também será, automaticamente. Contudo, caso o gatilho seja ativado, as explosões simultâneas vindas de lados opostos são devastadoras. O dano das minas é somado (ao todo, 16d6) e as vítimas têm direito a apenas um teste de Reflexos, contra CD 25.

Lago Allinthonarid

Localizado no sudoeste de Sckharshantallas, o Lago Allinthonarid já foi um dos grandes focos de poder de Allihanna. Há muito tempo, quando os bárbaros ainda dominavam metade do território que viria a ser o reino, a área era palco de cerimônias em homenagem à Deusa da Natureza. A ordenação de druidas, os casamentos e os festivais da colheita eram todos realizados lá.

Quando Sckhar iniciou seu processo de dominação, também começou a desencorajar o culto a Allihanna, colocando-se como principal divindade no território. Uma de suas medidas foi destruir todos os refúgios dos druidas. O Bosque Sagrado de Worq, as Cachoeiras Nistid e o Círculo de Pedras de Lophzt foram varridos da face de Sckharshantallas.

Somente um lugar resistiu: o Lago Allinthonarid. Todas as tentativas de Sckhar para destruí-lo foram em vão. Árvores queimadas reerguiam-se da noite para o dia. A água jamais secava, permanecendo cristalina e inalterada. Enquanto a região ao redor é árida, com chão de pedra seca rachada e calor escaldante, o terreno ao redor de Allinthonarid possui árvores, vegetação rasteira, até mesmo temperatura mais amena. Há presença de animais e, de modo geral, um alívio das duras condições do reino.

Sckhar e seus servos não têm certeza sobre a razão dessa resistência. Sabem que, de alguma forma, o poder de Allihanna permanece ativo no lago. O Dragão-Rei percebeu a inutilidade de seus ataques e apenas mantém certa vigilância, mas em geral desistiu, e considera a minúscula mancha de vida uma irritação menor. Acha que seu poder divino ainda não é suficiente para apagar a presença de Allihanna da região, mas que com ainda mais devotos poderá eliminá-la para sempre.

A verdade é que, de certa forma, Sckhar venceu — o culto a Allihanna teve de se transformar para sobreviver em Allinthonarid. Enquanto antes existiam festivais e ordenações, agora há apenas um refúgio. Enquanto antes havia um grupo organizado da religião, agora restam apenas dois druidas. E enquanto antes cultuava-se ali a face exuberante, selvagem e bela de Allihanna, restou em Allinthonarid um lado mais lúgubre da Deusa da Natureza: aquele associado aos vermes, aos abutres, aos insetos. Allihanna é a deusa de todos os animais — mas são poucos os que veneram sua face mais abjeta, a vida que se alimenta da morte. Em Sckharshantallas, quase tudo está morto; o Dragão-Rei assegurou-se de que seu fogo consumisse a nação inteira. Allihanna então surge na forma de

vermes, devorando a “carne” putrefata do reino. Na forma de aranhas, escondendo-se pelos cantos e tecendo armadilhas para sobreviver. Na forma de abutres, que esperam pacientemente pela morte para então banquetear-se.

Os dois druidas remanescentes são conhecidos apenas como “o Pai” e “a Mãe”. Em nada lembram os sacerdotes tradicionais de Allihanna — vestem roupas negras, com cartolas e casacas, pintam esqueletos de animais com uma espécie de giz esbranquiçado sobre a própria pele. O Pai é alto, musculoso e galho-feiro. A Mãe é sedutora, suja e fértil. Eles vivem na Casa Oculta, uma mansão protegida por um forte poder ilusório, no centro do lago. São capazes de comandar suas águas: elas comportam-se de forma normal na maior parte do tempo, mas podem se tornar firmes, permitindo caminhar em sua superfície, quando os druidas desejam que alguém chegue à Casa Oculta. Nessas ocasiões, o ar bruxuleante no centro do lago dá lugar à imagem clara de enorme mansão escura e úmida, de portas abertas.

Embora os boatos entre os aventureiros afirmem que as águas do lago são mágicas, capazes de curar ferimentos, a verdade é que viajantes julgados merecedores (essencialmente, qualquer um aliado de Allihanna ou inimigo de Sckhar) são admitidos na Casa Oculta e curados lá dentro. O Pai e a Mãe oferecem comida (ainda que repugnante), abrigo (ainda que em camas cheirando a mofo, com lençóis úmidos e quartos sombrios) e cura (ainda que na forma de rituais tétricos). Contudo, não devolvem ninguém à vida — acreditam que a morte deve alimentar vida nova, não ser revertida. São devotados à fertilidade (tendo também grande afinidade com Lena), e de tempos em tempos a Mãe dá à luz uma infinidade de vermes, aranhas e insetos, mantendo a vida animal na região.

O Pai e a Mãe também oferecem conselhos e redenção. Sua doutrina diz que o que está morto deve ser devorado para dar lugar a vida nova, e isso se aplica também à mente e às ideias. No porão da Casa Oculta, ocorrem ritos macabros, em que os fantasmas de milhares de vermes fazem uma espécie de cura espiritual. Em termos de regras, o Pai e a Mãe podem lançar *penitência* sobre qualquer criatura voluntária, não importa sua divindade ou tendência, sem custo em XP. A criatura afetada nem mesmo precisa saber que necessita dessa cura espiritual (mas ainda deve ser voluntária). Por vezes, os vermes fantasmagóricos cobram um alto preço de seus pacientes: desde impor uma missão que nunca pode ser cumprida por inteiro até a perda de um membro. Qualquer penalidade imposta *nunca* pode ser curada: membros perdidos não são restaurados com *regeneração* (é como se o paciente nunca tivesse possuído o membro), missões não podem ser anuladas por *remover maldição*. Nem mesmo *desejo* ou *milagre* afetam essas imposições, apenas intervenção divina pode negá-las. Mais de um aventureiro já enfureceu-se e atacou o Pai e a Mãe após descobrir o custo de sua ajuda — mas, se nem Sckhar foi capaz de destruir o lago, a maioria dos mortais também não conseguirá.

O regente de Lomatubar já enviou pedidos oficiais para exploração do Lago Allinthonarid, mas até agora foi ignorado — e não deseja irritar o Dragão-Rei. Os boatos de que as águas são capazes de curar qualquer doença interessam a muitos, mas a verdade às vezes é desconcertante.

Sir Orion Drake

"Não perdi o braço — disse Orion. — Sei exatamente onde está."

Depois de sua passagem pela Casa Oculta, *sir Orion* vê-se aliviado de várias amarguras. Continua sentindo a falta de Vanessa, continua aflito por não ter pistas de seu filho ou do Cavaleiro Risonho. Mais ainda, continua determinado (ou obcecado) a caçar e matar Crânio Negro, principalmente sabendo que o vilão tem algum plano em andamento.

A diferença é que não deseja mais morrer, e saiu do poço de autopiedade em que se encontrava. Não considera Darien um traidor, enxergando o arrependimento e lealdade do rapaz. Tudo isso veio ao custo de seu braço esquerdo, devorado por um gigantesco verme fantasmagórico.

Sir Orion Drake, mutilado: humano, Guerreiro 13/ Cavaleiro da Luz 10, LB; ND 23; Médio, desl. 6m; PV 244; CA 36 (+11 nível, +1 Des, +12 armadura, +2 armadura da integridade); corpo-a-corpo: espada longa de adamantite obra-prima +31 ou +26/+26 (2d6+22, 17-20); hab. 50% de chance de ignorar acertos críticos e ataques furtivos, alcinha, ataque subjugante 5/dia, chamado às armas, etiqueta, estandarte, ferimento permanente (braço esquerdo), força da honra, montaria especial, poder da honra, redução de dano 5, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 10; Fort +18, Ref +12, Von +15; For 24, Des 13, Con 22, Int 14, Sab 14, Car 13.

Perícias & Talentos: Cavalgar +27, Conhecimento (nobreza) +38, Conhecimento (estratégia) +28, Diplomacia +27, Iniciativa +27, Percepção +28; Acerto Crítico Aprimorado (espada longa), Ataque com Escudo, Ataque com Escudo Aprimorado, Ataque Duplo (espada longa), Ataque Poderoso, Comandar, Combate Montado, Duro de Matar, Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Arma Aprimorada (espada longa), Especialização em Armadura (pesada), Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma Aprimorado (espada longa), Foco em Armadura (pesada), Liderança, Investida Implacável, Investida Montada, Técnica Heroica (armadura da integridade), Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Ferimento Permanente: Orion não possui o braço esquerdo. Ele sofre uma penalidade de -2 em testes de Acrobacia, Atletismo, Ladinagem e Ofício. Além disso, não pode usar uma arma e um escudo, duas armas ou uma arma de duas mãos. Veja as regras completas de ferimentos permanentes na Parte 1.

Equipamento: armadura completa de adamantite da absorção +3, espada longa de adamantite obra-prima.

Hazonnd e Wondaronn

Hazonnd e Wondaronn foram dois vilarejos destruídos pela fúria de Sckhar na guerra contra os colonizadores durante a formação de Sckharshantallas. Outras vilas foram reconstruídas com o passar do tempo, mas estas duas continuam exatamente do modo como estavam na época do ataque.

Diz-se que "forças misteriosas" entraram em ação todas as vezes que um grupo de colonos se juntava para tentar repovoar

a região. As duas cidades destruídas ganharam fama de mal-assombradas. E alguns fatos estranhos realmente acontecem nos arredores de Hazonnd e Wondaronn. Durante o dia, é impossível encontrar as ruínas. Quando começa a anoitecer, elas surgem, mas o fenômeno mais impressionante acontece aos que se aproximam.

Logo após chão calcinado, restos destruídos de construções e fragmentos de pedra derretida, abruptamente o cenário muda. Grama desponta. Pessoas saudáveis e bem alimentadas circulam. Prédios altos aparecem enfileirados, um após o outro. Tudo como uma cidade próspera e feliz — mas não passam de fantasmas. São fantasmas de prédios, de plantas, de todo um cotidiano que nunca existiu. Pois, embora Hazonnd e Wondaronn fossem vilarejos quando foram destruídos, as cidades fantasmagóricas são quase metrópoles! Quando Sckhar destruiu-as e (segundo alguns) a própria amargura das vítimas impediu que fossem reconstruídas, todas as possibilidades do lugar morreram — tornaram-se fantasmas. Assim, fantasmas *nascem* em Hazonnd e Wondaronn. Tavernas fantasmas são construídas. Árvores fantasmas brotam e crescem. Tudo que as aldeias *perderiam* ter sido tornou-se um fantasma, e a visão do cotidiano morto-vivo é perturbadora, principalmente porque é amigável.

Os cidadãos fantasmas de Hazonnd e Wondaronn não estranham forasteiros, por mais maltrapilhos, ameaçadores ou bizarros que pareçam. Na verdade mal lhes dão atenção, continuando imersos no fantasma de sua felicidade. Os forasteiros também se veem cercados pelos fantasmas das possibilidades de suas vidas: elfos, por exemplo, podem ver seus parentes que foram mortos na queda de Lenórienn, ou subitamente notar que estão vestidos em roupas nobres élficas, como se o reino nunca houvesse tombado. Vilões veem-se adornados pelos símbolos sagrados de deuses bondosos, cercados por aldeões gratos — o fantasma da vida que poderiam ter tido se fossem heróis. Pouquíssimas pessoas não são lembradas de seus arrependimentos ou tragédias em Hazonnd e Wondaronn; apenas aqueles que, por alguma razão, nunca tiveram escolha, cujo caminho nunca teve bifurcações.

Os aldeões fantasmagóricos seguem seu cotidiano como se fosse dia, embora surjam só à noite. E, quando anoitece na versão fantasma das cidades, seu lado sinistro se revela.

Quaisquer forasteiros dentro de um prédio ficam presos lá, e nenhum poder ou força é capaz de abrir as portas ou janelas. Do lado de fora, as ruínas voltam a se mostrar, e Hazonnd e Wondaronn cospem seus cadáveres, para atacar quaisquer criaturas vivas. São como zumbis — mas, mesmo destruídos, sempre voltam na noite seguinte. Embora tenham aspecto fantasmagórico, são semimateriais, e podem ser atingidos por armas físicas. São centenas de mortos famintos, que continuam atacando até que o dia esteja prestes a amanhecer.

Quando isso acontece, toda a vida fantasmagórica tremera e começa a sumir — quaisquer forasteiros no interior de prédios são libertados. Lentamente, tudo volta a ser como na realidade. Então um portal para o Reino de Tenebra se abre: uma esfera de globo de escuridão, que mostra a imagem do Plano da Desolação das Trevas. O globo se expande, até engolir as duas cidades

inteiras, quando então se contrai de novo em um instante, fechando-se até a noite seguinte. Restam então apenas as ruínas. Quaisquer forasteiros que sejam pegos pelo globo são transportados para o Reino de Tenebra — em geral, uma experiência nada agradável.

Curiosamente, vários objetos fantasmas adquiridos em Hazonnd e Wondaronn permanecem existindo quando tirados de lá, após o amanhecer. Ninguém sabe qual é o critério que governa quais objetos são permanentes que quais somem, mas isso já atiçou a curiosidade de vários aventureiros. Dizem os boatos que há o fantasma de um grande mago em Hazonnd ou Wondaronn, que teria forjado o fantasma de uma poderosíssima espada mágica. Se isso for verdade, talvez seja possível tirar a arma fantasmagórica das ruínas, trazendo a Arton um item com poderes que nunca existiram no mundo real.

Zumbi

Fantasmagórico ND 5

Morto-Vivo 8, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +4, detectar vida 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 64.

Resistências: Fort +4, Ref +4, Von +6, redução de dano 10, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +7 (1d8+7) ou mordida +5 (1d8+7) e 2 garras +5 (1d6+7).

Habilidades: For 17, Des 19, Con —, Int 7, Sab 10, Car 14.

Detectar Vida: como percepção às cegas, mas apenas para criaturas vivas.

Lembrança Melancólica: a energia fantasmal que cria um zumbi fantasmagórico pode afetar outras criaturas, fazendo com que elas tenham vislumbres de futuros alternativos. Qualquer criatura que chegue a 9m ou menos de um zumbi fantasmagórico deve fazer um teste de Vontade (CD 18). Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia. Mas, se falhar, fica atordoada por 1d6 rodadas, assombrada pelas visões de um futuro que podia ter tido. Outro personagem pode fazer um teste de Diplomacia (CD 20) para “acordá-la” desse transe, como uma ação completa.



Semimaterial: sempre que sofre um ataque físico, o zumbi fantasmagórico tem 20% de chance de ignorá-lo. Isto não se aplica a armas mágicas ou magias.

Tesouro: nenhum.

As Montanhas Sanguinárias

Todo o lado leste de Arton é margeado por uma cordilheira montanhosa, a maior conhecida no mundo. Como uma muralha titânica, ela separa o continente e o oceano. Além de um obstáculo geográfico em si mesmas, essas montanhas também colocam outro perigo para aqueles que tentam cruzá-las: são habitadas por todo tipo de dragões, monstros e criaturas fantásticas. Por isso são chamadas “Montanhas Sanguinárias”.

Enquanto as áreas de Tormenta abrigam lefeu e a ilha de Galrasia é habitada por dinossauros, as Montanhas Sanguinárias são povoadas por praticamente todos os outros tipos de monstros existentes em Arton. Sem dúvida um dos lugares onde a vida humana é mais difícil, embora não impossível.

Repletas de cavernas, túneis e crateras naturais, as Sanguinárias são ideais como esconderijo para monstros — especialmente dragões. Incontáveis dragões adotam-nas como covil; elas são muito altas, de difícil acesso, com caça abundante e excelentes para emboscar aventureiros. Dragões de quase todas as espécies podem ser encontrados aqui, desde brancos habitando os picos gelados até negros vivendo em crateras sulfurosas. Também são infestadas de outras criaturas — ursos, carneiros monteses, lagartos gigantes, basiliscos, lobos, grandes felinos, hidras, gorilas-da-montanha, trolls, morcegos gigantes, serpentes... Até hoje expedições da Academia Arcana tentam catalogar todas as espécies e, a cada ano, novos animais e monstros são descobertos.

Por sua periculosidade e dificuldade de acesso, as Sanguinárias costumam ser usadas como esconderijo por vilões que desejam ficar distantes de "heróis intrometidos". O monstro chamado Dragão de Aço foi secretamente construído em uma de suas cavernas. Além disso, conta-se que a fortaleza ambulante de Mestre Arsenal está atualmente posicionada em uma das montanhas.

Apesar de tudo isso, existem comunidades humanas na cordilheira. Tribos bárbaras vivendo sem metal forjado, nem outras peças "avançadas". Cada uma possui seus próprios costumes, mas quase todas adotam algum tipo de animal ou monstro como totem e símbolo sagrado, e com ele vivem em harmonia. O urso, o leão da montanha, o lagarto gigante, o grifo... Cada tribo tem seu próprio totem. Aos melhores guerreiros de cada tribo é confiado um irmão-fera, um animal sagrado que será seu companheiro por toda a vida. Esses guerreiros de elite são chamados "cavaleiros de feras".

Ashlen Ironsmith

"Sou um ladrão."

Após tê-lo torturado, encarcerado e perseguido, Crânio Negro finalmente descobriu a forma de manter Ashlen preso definitivamente: provou que sempre seria capaz de encontrá-lo. No início de *O terceiro deus*, Ashlen não é mais o farrapo torturado e amedrontado que fora em *O crânio e o corvo*. Superou o medo de Andaluzia quando invadiu sua torre para libertar Rufus. No entanto, seu espírito foi quebrado de uma forma mais insidiosa: não consegue ver uma rota de fuga.

Ashlen trabalha para Ellisa, mesmo a contragosto. Já há um ano tenta imaginar uma forma de fugir definitivamente, mas a ex-amiga parece ter olhos por toda parte. Assim, relutante, cumpre suas ordens. A convivência com Gregor aumentou sua confusão: por vezes chega a pensar que Ellisa pode ser redimida.

Mesmo assim, Ashlen está no auge de suas capacidades ladinas. Recuperou a esperteza e lábia que eram sua maior força em *O inimigo do mundo* e aliou-as ao treinamento como escapista. É um infiltrador completo, e com certeza um dos maiores ladrões em atividade no Reinado. Ainda realiza pequenos atos sutis para minar os planos de Crânio Negro, e espera que um dia a rota de fuga se apresente.

Ashlen Ironsmith: humano, Ladino 14/Escapista 10, NB; ND 24; Médio, desl. 9m; PV 101; CA 35 (+12 nível,

+10 Des, +1 Esquiva, +2 *anel de proteção* +2); corpo-a-corpo adaga de mitral obra-prima +25 (1d4+13, 18-20); hab. aparência insignificante, aparência ordinária, ataque furtivo +50; camuflagem, discrição, encontrar armadilhas, escorregadia, esgueirar-se, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, evasão aprimorada, fujão (testes de resistência, CA; 10/dia), furtividade rápida, mão leve (10/dia), marionete, escorregadia, mimetismo, peguei um bobo (3/dia), lamentação defensivo, sentir armadilhas +3, titereiro invisível (10/dia), vantagem secreta; Fort +13, Ref +24, Von +13; For 38, Des 31, Con 12, Int 15, Sab 12, Car 16.

Perícias & Talentos: Acrobacia +37, Atletismo +37, Conhecimento (nobreza) +29, Diplomacia +30, Enganação +30, Furtividade +61, Iniciativa +37, Intuição +28, Jogatina +30, Ladinagem +37, Obter Informação +30, Percepção +28; Acrobacia Audaz, Acuidade com Arma, Ágil, Aparência Inofensiva (CD 28), Autocamuflagem, Esquiva, Foco em Perícia (Furtividade), Foco em Perícia Épico (Furtividade), Foco em Perícia (Enganação), Fraudulento, Iniciativa Aprimorada, Persuasão, Prosperidade, Sorrateiro.

Equipamento: adaga de mitral obra-prima, *anel de proteção* +2, kit de ladrão obra-prima, *manto cinzento*, *luvas da destreza* +1.

O Monte do Dragão Adormecido

Nas Sanguinárias fica a montanha mais alta de Arton, atingindo cerca de treze quilômetros de altura. Vista à distância, revela a forma perturbadora de um imenso dragão enroscado em repouso — e por isso recebeu o nome de Monte do Dragão Adormecido. Se fosse uma criatura viva, o dragão teria por menos sessenta quilômetros de comprimento — com certeza o maior e mais perigoso monstro sobre a face de Arton. Felizmente, é apenas uma montanha. Ou assim esperamos...

A verdade é que o Monte do Dragão Adormecido é uma espécie de tumba para Kallyadranoch, e também sua própria forma física. Kallyadranoch não apenas morreu — foi esquecido, apagado da existência, surgindo vagamente em um punhado de lendas como "o Terceiro". Mas ainda resta seu corpo na forma da montanha. Ninguém sabe se este foi criado por ele mesmo, como contingência para quando conseguisse voltar ao resultado físico da punição de Khalmyr. Durante *O terceiro deus*, não existe ninguém (nem mesmo deuses) que conheça a verdade. Mais tarde (no período retratado em *Tormenta Rápida*), certos sábios especulam sobre essas informações. Diz-se que alguns sacerdotes de Kallyadranoch conhecem todo o segredo.

Após o ritual realizado por Crânio Negro para calmar o Dragão da Tormenta, o Monte do Dragão Adormecido sofreu mudanças. Efeitos da Tempestade Rubra castigaram o pico — mas, até onde se sabe, isso não resultou em danos permanentes. Surgiram rachaduras em sua face, e um grande pedaço do Monte simplesmente desmoronou. A maior montanha de Arton ainda é orgulhosa, mas está ferida. E isso é um lembrete do poder que contém.

O Ritual de Criação do Dragão da Tormenta

Como descobrimos em *O terceiro deus*, a origem dos lefeu está ligada à Revolta dos Três — foi o grande crime que provocou a punição de Valkaria, Tillian e Kallyadranoch (veja detalhes mais adiante). Assim, mesmo que os próprios lefeu não conheçam suas origens, em 1404 estão adquirindo alguma noção delas. Quando foi banido, Kallyadranoch afirmou que seis de seus filhos sempre iriam se lembrar dele — algumas pessoas interpretam que isto se refere aos seis Dragões-Reis, mas há quem especule que a Tormenta seria um desses “filhos”. Através de suas pesquisas, os Lordes da Tormenta perceberam que o Monte do Dragão Adormecido é um local de poder ligado a eles. Também através dessas investigações, descobriram o poder oculto de Yadallina — não sabem o que a garota é (e nem lhes interessa), mas ela foi detectada como “o maior dos dragões”, e seu sangue era necessário para os planos dos invasores.

Assim, no local em que o poder do Terceiro é mais forte, usando o sangue do deus esquecido, Crânio Negro, sob as ordens dos Lordes, realizou um ritual. Derramou o sangue aos pés da montanha, recitando algumas palavras. Centenas de monstros de todos os tipos foram atraídos por isso. Esta parte do ritual foi elaborada com base no rito de criação da Coroa da União Púrpura (veja na Parte 2). Os lefeu são ávidos por evolução, e incorporam qualquer conhecimento novo a seu repertório. Em seguida, o poder combinado do sangue e da montanha trouxe dragões, que chacinaram os demais monstros, simbolizando sua superioridade. Embora os lefeu não entendam todas as sutilezas disso, o morticínio de crias de Megalokk reafirma que dragões não são filhos do Deus dos Monstros.

Compelidos pela energia reunida, os dragões então deram fim às próprias vidas. Esta parte os Lordes conheciam muito bem: a reafirmação de que mesmo as mais ativas criaturas de Arton dobram-se à Tormenta. Foram os próprios lefeu que fizeram surgir pequenas nuvens de chuva sanguinolenta após a morte dos dragões; uma minúscula área de Tormenta, completando o ritual.

A aura de medo, poder e estranheza aberrante já era insuportável ao redor do Monte do Dragão Adormecido. A terra remexia-se, numa espécie de terremoto. Por fim, a montanha chegou a rachar, dando origem ao Dragão da Tormenta.

O efeito prático do ritual foi despertar uma ínfima fração do poder do Terceiro, usando-o para moldar uma criatura a partir dos cadáveres de seus filhos. Os cadáveres foram unidos pela energia do Deus dos Dragões e animados por matéria vermelha. Teoricamente, o ritual poderia ser realizado de novo. É bem possível que houvesse poder suficiente para outro Dragão da Tormenta, mas o ritual também exigiu bastante dos Lordes.

Numa campanha que englobe os eventos do romance, o mestre pode incluir um segundo Dragão da Tormenta, criado por um segundo ritual. Isso dá margem para os personagens jogadores vencerem o Dragão da Tormenta (ou um Dragão da Tormenta), sem contradizer a versão narrada no livro. Contudo, a presença de uma segunda criatura deste tipo seria devastadora para Arton, o tipo de ameaça que o mundo *nunca* enfrentou.

O Dragão da Tormenta ND 41

“O Dragão da Tormenta assolara Tallban, em Sambúrdia, e o arquimago Vectorius fora derrotado. De lá, descera para o sul, deixando uma trilha de horror. Não se sabia o que poderia vencer o Dragão da Tormenta. Por isso, fugiam.”

O Dragão da Tormenta é, até agora, a maior arma dos lefeu. Seus poderes são inúmeros, de todos os tipos. Para compreendê-lo realmente, é preciso analisar suas partes.

O monstro é feito dos cadáveres dos dragões que se sacrificaram no Monte do Dragão Adormecido. Assim, é muito maior e mais forte do que qualquer dragão artoniano. Tarso, o Rei dos Dracoliches, talvez pudesse fazer frente a ele sozinho. Fisicamente, o Dragão da Tormenta reúne as melhores capacidades de cada uma das espécies de dragões artonianos. Suas patas têm inúmeras garras, oriundas de vários dragões diferentes. Suas mandíbulas têm várias fileiras de presas afiadas, sua cabeça conta com muitos olhos e chifres. A coisa parece um emaranhado de corpos diferentes — como de fato é. Apenas sua força física, resistência e velocidade já seriam suficientes para torná-lo um oponente para os maiores heróis.

Mas também existe o componente divino. O Dragão da Tormenta contém uma fração de Kallyadranoch. Ao longo da narrativa, os dragões negros decidem se aliar a ele, e não é por acaso. O Terceiro manifesta-se no Dragão da Tormenta, emprestando-lhe poder, quase como um avatar.

Por fim, há o poder lefeu. *Tudo* no Dragão é impregnado com a matéria aberrante da Tormenta. A coisa é mais do que a junção de suas partes, “coladas” por matéria vermelha: a corrupção está em cada célula, cada partícula. Ele possui os poderes comuns a todos os lefeu, e várias capacidades conhecidas anteriormente apenas em Lordes da Tormenta. Além disso, um poder até então desconhecido: sua baforada é a Tormenta. Não apenas matéria vermelha corrosiva, mas a *própria* corrupção. Locais atingidos pela baforada rubra tornam-se pequenas áreas de Tormenta. O Dragão é uma ferramenta para distribuir o horror, com a eficiência e pragmatismo tão peculiares aos lefeu.

O grande trunfo do Dragão da Tormenta está em sua natureza única. Ele não é uma criatura artoniana corrompida, como Rufus ou tantos outros. Não é um lefeu modificado por Arton, como o albino. É uma *união* de tudo isso, algo genuinamente novo. Arton e a Anticriação existem como opostos completos, mas a fera é uma mescla de ambos. Não há *nada*, em nenhum dos dois universos, que possa fazer frente a ele — exceto a força bruta, o puro poder. Contra o Dragão da Tormenta, não há estratégia, não há arma secreta.

A coisa é inteligente, embora não demonstre objetivos próprios ou consciência real. Não existe em sua mente a noção de desobedecer. Sua sagacidade surge em combate, nas estratégias para causar o horror. Mais tarde, uma fração do poder de Kallyadranoch desperta a consciência do deus no Dragão da Tormenta, mas de forma menos pronunciada do que em Yadallina. Involuntariamente, ao usar o Monte do Dragão Adormecido, os lefeu deram outra oportunidade para Kallyadranoch voltar, embora isso nunca acabe se concretizando.

Monstro 60, Colossal (comprido), Caótico e Maligno
Iniciativa +77

Sentidos: Percepção +71, percepção às cegas 36m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 77.

Pontos de Vida: 1.050/1.050 (veja natureza dual, abaixo).

Resistências: Fort +51, Ref +42, Von +38, imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doença, dreno de energia, metamorfose, paralisia, petrificação, sono e veneno, resistência a magia +8. Além disso, veja natureza dual, abaixo.

Deslocamento: 18m, voo 72m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +99 (6d8+59, 19-20/x3, mais 2d10 em críticos), 2 garras +99 (6d6+59, 19-20) e chifres +99 (6d10+59, x3).

Habilidades: For 69, Des 15, Con 49, Int 18, Sab 26, Car 18.

Perícias: Atletismo +92, Conhecimento (Tormenta) +67, Intimidação +67, Intuição +71.

Coordenação Perfeita: o corpo do Dragão da Tormenta é infestado de nervos lefeu, extremamente eficazes em realizar múltiplas tarefas ao mesmo tempo. O Dragão da Tormenta pode atacar com todos seus membros sem sofrer penalidade por ataques múltiplos.

Imortalidade: o Dragão da Tormenta é uma monstruosidade animada por um ritual necromântico, e mantida viva por uma junção de energia divina com matéria vermelha. Assim, não precisa respirar, alimentar-se ou dormir, e não envelhece. Sua vida — se é que pode ser chamada de tal — só pode se extinguir pela violência.

Natureza Dual: o Dragão da Tormenta é parte artoniana, parte lefeu. Em termos de regras, possui dois montantes de pontos de vida, cada um com 1.050 PV. O montante artoniano possui redução de dano 50/adamante e resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 20. O montante lefeu possui redução de dano 20, imunidade a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico e cura acelerada 50. A cada ataque, role um dado para determinar qual parte será atingida — com um resultado par, será a parte artoniana; com um resultado ímpar, a parte lefeu. Não é possível mirar uma parte específica, pois elas estão misturadas em nível molecular. O Dragão da Tormenta só cai se ambas as partes forem reduzidas a 0 ou menos PV, e só morre se ambas forem reduzidas a -525 PV.

Percepção Temporal: o Dragão da Tormenta consegue enxergar alguns instantes no futuro, sendo capaz de esquivar-se de golpes antes que eles ocorram, ou atacar seus oponentes no lugar onde estarão. Ele soma seu bônus de Sabedoria em suas jogadas de ataque, classe de armadura e testes de Reflexos (já contabilizado na ficha).

Presença Aterradora: qualquer criatura a até 60m do Dragão da Tormenta deve fazer um teste de Vontade contra CD 44. Se falhar, fica apavorado (se tiver 10 níveis ou menos) ou abalado (se tiver 11 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Sopro Rubro: como uma ação padrão, o Dragão da Tormenta pode expelir um jato de matéria vermelha que causa 30d12+30 pontos de dano em um cone de 36m. Um teste de Reflexos contra CD 61 reduz o dano à metade. Criaturas que não sejam obliteradas devem fazer um teste de Fortitude contra CD 40; uma falha causa um estágio de corrupção da Tormenta para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste fica



abaixo da CD (estágio 1 com um resultado 36 a 39, estágio 2 com 31 a 35, estágio 3 com 26 a 30, estágio 4 com 21 a 25, estágio 5 com 16 a 20 e estágio 6 com um resultado 15 ou menor). Construções também são corrompidas, tornando-se estruturas da Tormenta. Veja as regras de corrupção na página 123 e as regras de estruturas da Tormenta na página 132. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Trespasar Aprimorado: quando o Dragão da Tormenta reduz os PV de uma criatura para 0 ou menos com um ataque corpo-a-corpo, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolagens novamente.

Tesouro: nenhum.

A Área de Tormenta no Reino de Glórienn

Antes da queda da Deusa dos Elfos, seu poder cada vez menor possibilitou a formação de uma área de Tormenta em seu Reino Divino. É a primeira fora do mundo físico de Arton. Embora seja muito pequena (representando uma ínfima fração do Plano) e nem mesmo tenha um Lorde, é uma ameaça horrenda, pois sugere que os deuses podem ser corrompidos.

O fenômeno foi descoberto pela Companhia Rubra, um grupo de exploradores da Tormenta muito poderosos, que deram suas vidas para trazer informações sobre Aharadak, então um Lorde recém-chegado. Curiosamente, muitos não acreditaram no relato, julgando ser um delírio de Syrion, o monge elfo que fazia parte do grupo.

Os efeitos da área são fracos, se comparados ao que já foi visto em Arton. A maior parte do terreno conta como fronteira (veja na Parte 1). Mesmo na região mais profunda, os fenômenos mais destrutivos surgem com metade da frequência. Também é muito raro que apareçam lefeu na área — quando existem, são invariavelmente alguns dos menos poderosos.

Foi necessário muito esforço por parte dos lefeu para criar este foco de corrupção, apesar de seu tamanho. O grande objetivo dos Lordes é expandi-lo, tomando toda a dimensão da Deusa dos Elfos. A corrupção do Reino faz parte do estratagema maior, que envolve a morte da deusa e sua substituição no Panteão pela própria Tormenta, que deve passar a ser cultuada como um deus maior. O modo mais eficiente de cumprir isso é usar Crânio Negro e o Dragão da Tormenta. A doutrinação de Crânio Negro teve como grande objetivo prepará-lo para esse momento.

O Clube de Cavalheiros

Até mesmo os maiores criminosos e vilões precisam de um lugar onde relaxar, beber, negociar e trocar informações. Valkaria, a capital do Reinado, gaba-se de oferecer tudo de que o mundo dispõe e abrigar todos os tipos de pessoas. Assim, é natural que também possuísse uma taverna restrita aos mais infames mortais.

A taverna não tem nome, mas é conhecida informalmente como “Clube de Cavalheiros”. Fica num distrito comercial bastante comum, em uma rua movimentada. Nos arredores, há oficinas de sapateiros, ferreiros e carpinteiros, além de outras tavernas e todo tipo de estabelecimentos. A fachada do Clube é uma guilda de taxidermistas, com uma enigmática placa mostrando um cão sorridente. Isso não atrai muitos fregueses — mas, caso alguém entre e peça um animal empalhado, há funcionários para atender o pedido sem despertar suspeitas.

Há passagens subterrâneas para o Clube, mas apenas para quem não pode usar a entrada principal. Em geral, todos os clientes passam pela porta verde descascada da guilda, e então prosseguem por outras portas, descendo por uma escada e chegando ao grande salão comunal. Todas as armas são deixadas do lado de fora, assim como a maior parte dos itens mágicos. É proibido usar qualquer tipo de magia ou capacidades especiais. Um freguês certa vez comentou que “no Clube, somos todos aldeões”. Em termos de regras, quaisquer habilidades de classe são desencorajadas, e mesmo muitos usos de perícias atraem repreensão. Essas regras são apoiadas pelos próprios clientes.

Quem é digno de conhecer o Clube de Cavalheiros é convidado. Quem não é nunca fica sabendo de sua existência. No salão comunal, todos os nomes são ignorados, todos fingem desconhecer a identidade uns dos outros e todas as inimizades são deixadas para trás. Entre os clientes célebres (pelo menos por uma noite, ou pelo menos segundo boatos) estão o próprio Crânio Negro, a criatura conhecida como Lorde Enxame, Ellen Redblade e até mesmo Mestre Arsenal. Diz-se que Thwor Ironfist chegou a beber na taverna, sendo recebido da mesma forma que todos os outros. Pois esta é a lei fundamental do Clube de Cavalheiros: *nenhum* crime é mencionado, *nada* é maligno demais. Até um cultista da Tormenta será deixado em paz, mesmo que seus planos venham a destruir a própria taverna no dia seguinte. É proibido embriagar-se completamente, mas também é proibido não beber. É proibido disfarçar-se, mas também é proibido bisbilhotar. É proibido meter-se nos assuntos dos outros, mas também é proibido ignorar qualquer um. O Clube de Cavalheiros é talvez o único lugar em Arton onde um visitante será sempre cumprimentado por todos, e sempre tratado com educação.

É um ótimo lugar para comprar e vender qualquer coisa — de um anjo escravizado até um pergaminho para invocar um deus-monstro, de um item mágico até a localização de um nobre importante. Às vezes ocorrem pequenos leilões sancionados pelos proprietários. Mas o principal comércio acontece à boca pequena, nas mesas, entre “colegas”. E mesmo esse comércio não é o principal objetivo: grande parte dos vilões quer apenas um trago.

O taverneiro é um homem de feições quadradas e cabelo aparado, completamente comum em todos os aspectos. Ninguém conhece seu nome — mais do que isso, ele parece *não ter nome*. As garotas que atendem no salão possuem rostos e jeito tão ordinários que chega a ser difícil lembrar de sua descrição, e nenhuma possui nome. Eles estão lá para servir.

Alguns especulam que existe um poderoso demônio por trás do Clube de Cavalheiros — o taverneiro seria o tal demônio disfarçado, ou então um servo. Outros falam que a própria taverna é um ser vivo, um construto mágico, e o taverneiro e as garotas seriam apenas projeções de sua vontade. Uma teoria ainda mais extravagante sugere que o Clube de Cavalheiros sempre existiu, de uma forma ou de outra, mesmo antes da fundação de Valkaria. Seria uma encarnação da maldade de Arton, um fenômeno natural assim como a magia ou os locais sagrados dos deuses.

Nunca nenhum herói sequer chegou a desconfiar da existência do Clube. Caso isso ocorresse, seria uma tragédia ímpar para a comunidade vilanesca. Afinal, até mesmo os monstros gostam de um caneco de cerveja de vez em quando.



Lucas Moldvay, o Camaleão

"Até aqui temos leis — disse o Camaleão. — E nem mesmo aqui isso me importa."

Muitos aventureiros espalharam sua fama através das eras, mas poucos deixaram uma trilha de sangue e morte tão grande quanto Lucas Moldvay. Conhecido como "o Camaleão", seu nome inspira medo onde quer que seja pronunciado. Muitos consideram Lucas o assassino mercenário mais cruel de Arton.

Lucas é fruto de uma união forçada. Durante um conflito entre elfos e humanos pela posse de terras, uma humana foi violentada. Lucas, o fruto desse crime, foi criado pela mãe e por seu pai adotivo, e somente após a morte da mãe conheceu sua origem. Iniciou então sua trajetória de vingança contra os elfos.

Viajou ao Reinado e ingressou numa guilda de ladrões. Devido a sua capacidade de mudar de aparência, passou a ser conhecido como "o Camaleão". Mas sua raiva era maior: provocou o fim da guilda após assassinar seu líder, e passou a vagar pelo continente como assassino de aluguel.

Lucas é obsessivo e, mesmo quando disfarçado, arrogante. Em geral, mata apenas quando recebe para isso — exceto no caso de elfos. Ao encontrar um elfo, tenta descobrir se ele sabe algo sobre o paradeiro de seu odiado pai... E então mata-o. Apesar disso, mostra alguma compaixão para com mestiços como ele mesmo.

Difícilmente Lucas repete a mesma identidade. Suas capacidades tornam-no capaz de mudar de altura, peso, raça e até mesmo sexo. Praticamente ninguém conhece seu rosto. Lucas envolveu-se em crimes notórios: assassinou a arqui-maga elfa Niele e roubou Rhumnam, a espada do deus Khalmyr. Por algum tempo, os anões pensaram haver recuperado Rhumnam, mas em mais um engodo do Camaleão — a espada verdadeira é aquela negociada com Crânio Negro em *O terceiro deus*.

Rhumnam, a Espada da Justiça

A espada utilizada pelo avatar de Khalmyr, o Deus da Justiça, já foi considerada a arma mais poderosa de Arton. Um artefato do bem e da lei supremo, Rhumnam é empunhada apenas em momentos de extrema necessidade. Khalmyr costuma mantê-la no mundo físico, e não em seu Reino Divino — e os escolhidos para guardá-la são seus filhos, os anões, nas profundezas do reino de Dherimm. Proteger a espada é uma honra sem par e também um fardo incomensurável. Mas Khalmyr, como deus juiz, aprecia testar a resolução de seus fiéis e recompensá-los com ainda mais responsabilidade e poder.

tuma mantê-la no mundo físico, e não em seu Reino Divino — e os escolhidos para guardá-la são seus filhos, os anões, nas profundezas do reino de Dherimm. Proteger a espada é uma honra sem par e também um fardo incomensurável. Mas Khalmyr, como deus juiz, aprecia testar a resolução de seus fiéis e recompensá-los com ainda mais responsabilidade e poder.

Rhumnam é uma *espada grande* +5 inteligente. É capaz de falar todos os idiomas de Arton, mas dirige-se apenas a pessoas de tendência Bondosa e não Caótica. Mesmo assim é raro que fale diretamente, preferindo comunicar-se através de visões, sentimentos e sonhos. A arma exala uma forte noção de moralidade: próximo a ela, qualquer um tem noção exata das maldades e injustiças que já cometeu na vida, lembra-se a todo instante do sofrimento que causou. Quando usada por uma pessoa indigna (ou seja, qualquer um que não se encaixe nas tendências exigidas ou que seja culpado de crimes graves, segundo o julgamento da própria espada), Rhumnam é apenas uma *espada grande* +1, que provoca terríveis pesadelos (como a magia *pesadelo*) no mortal que ousa portá-la. Durante esses pesadelos, a pessoa lembra-se de quem prejudicou com seus atos. Alguns criminosos nem mesmo conseguem dormir perto de Rhumnam.

Empunhada por alguém digno (de tendência Leal e Bondosa, e cujos atos não sejam indignos, segundo o julgamento da espada), Rhumnam, com um ataque bem-sucedido, destrói qualquer criatura de tendência Maligna ou culpada de crimes de qualquer tipo. Alguns dizem que a espada é tão rigorosa que qualquer um que use métodos furtivos (ou seja, que possua níveis de ladino) é destruído dessa forma. Não há como resistir ao poder da espada. Contra outros alvos, Rhumnam não causa dano — ou seja, é impossível punir um “inocente” com a Espada da Justiça. Ela concede ao portador imunidade total a magias arcanas e a todos os ataques realizados por mortos-vivos.

Aura avassaladora.

Baú do Açougueiro

Este é um item único, mas outros podem surgir, sob as circunstâncias corretas. O *baú do açougueiro* parece um baú simples, mas bem feito. Grande e pesado, é quase capaz de abrigar um humano adulto (ou, como prova sua origem, abriga-o, se ele estiver em pedaços...). Possui alças para ser arrastado e parece o tipo de bagagem que um nobre ou burguês rico poderia levar em uma viagem longa.

O *baú do açougueiro* adquiriu seus poderes quando um homem matou a própria esposa, espartejou-a e escondeu seu corpo em um baú. Na tentativa de se livrar dos restos mortais, levou-a em um navio e uma carruagem, cruzou a fronteira do reino onde morava — mas, após uma semana, o cheiro de decomposição atraía suspeitas e o assassino foi descoberto. No entanto, a maldade e principalmente indiferença com que o esposo havia tratado o corpo de sua vítima impregnou a caixa com uma camada de cinismo e insensibilidade. Em um mundo mágico como Arton, os atos do criminoso transformaram a madeira do baú em uma barreira contra todos os sentimentos.

Qualquer item ou criatura no interior do *baú do açougueiro* torna-se imune a detecção de tendência. Apenas criaturas Pequenas ou menores podem entrar no *baú*, mas dentro dele ficam imperceptíveis a efeitos como *detectar o mal* e similares. Além disso, qualquer efeito que afete tendências originado de dentro do *baú* permite que as criaturas afetadas façam dois testes de resistência, escolhendo o melhor resultado. Por exemplo: guardada dentro do *baú do açougueiro*, Rhumnam continua enviando a magia *pesadelo* a um portador indigno, mas o alvo tem direito a dois testes de Vontade por noite.

Aura poderosa.

**Khalmyr e Rhumnam,
a Espada da Justiça**



Alinhando as Peças

Orion, Ingram, Darien, Edauros e Yadallina chegam ao Exército do Reinado. Encontram-no transformado: tropas de Yuden marcam presença forte, e os modos yudenianos moldam a rotina das tropas. Há muita disciplina, com poucos traços da decadência que Orion encontrara em *O crânio e o corvo*. Durante a viagem, Orion permanece incógnito, trabalhando como auxiliar de ferreiro, cavaleiro e estivador, para pagar os custos da jornada. Edauros observa isso com interesse. Contudo, no Exército do Reinado, o cavaleiro é recebido como um herói. Turbius Oksen, o atual general, dá as boas-vindas ao grupo e informa que também estão presentes lá o **Rei Mitkov Yudenbach**, a Rainha Shivara Sharpblade e o próprio **Rei-Imperador Thormy**.

Em sua tenda de honra, Thormy prepara-se para receber Shivara e Mitkov. Conversa com um homem chamado **Dresden**, que tem a responsabilidade de lembrá-lo de que, mesmo com todo o seu poder, é um mortal. Shivara e Mitkov alertam o Rei-Imperador para uma nova ameaça: o Dragão da Tormenta. Thormy diz que o **Protetorado do Reino** é a escolha ideal para combater o Dragão, mas Shivara duvida de sua eficácia. Quando os três monarcas deixam a tenda, Thormy é atacado por soldados yudenianos, que conseguem botar em xeque sua **guarda pessoal** — é a **Primeira Companhia**, uma força de soldados de elite de Yuden que se coloca à disposição do Rei-Imperador. Mas Thormy não sabe se aquilo foi uma demonstração ou um atentado. Orion consegue falar com o monarca, contando o que sabe sobre os planos de Crânio Negro mas omitindo o incidente que ele mesmo criou em Sckharshantallas.

Edauros e Orion conversam, começando a travar amizade. O cavaleiro pretende ir a Bielefeld, mas o elfo insiste que devem ir às Montanhas Sanguinárias, investigar sobre o Dragão da Tormenta. Diz que vai ajudar Orion em sua caçada a Crânio Negro. Orion diz que correr atrás de Crânio Negro é inútil; é preciso obter informações. Ingram e Yadallina conversam; a elfa pergunta sobre Orion. Mitkov, honrando a fama de Orion, convida-o a acompanhar a Primeira Companhia numa incursão à área de Tormenta, aprendendo os métodos yudenianos e “conhecendo os homens que irão aliviar seu fardo” — afinal, Crânio Negro não é problema só de Orion, mas do mundo todo. Também oferece a ajuda do reino para caçar o Cavaleiro Risonho. Mais tarde, Orion consegue conversar às sós com Shivara, ambos protegidos contra vidência por um **medalhão encantado**. Shivara confirma as suspeitas do cavaleiro: Yuden está dominando o Reinado, através de infiltração insidiosa e sutil, espalhando seu modo de pensar com ofertas e presentes. Shivara pensa que talvez seja tarde demais para evitar o sucesso de Mitkov; talvez seja possível apenas aproveitar seu auxílio no combate à Tormenta.

Orion decide acompanhar a Primeira Companhia em sua incursão, e volta transtornado com sua eficiência — eliminando todo o pensamento individual, perdendo sua própria humanidade, os soldados tornam-se letais mesmo contra os lefeu e muito resistentes à Tormenta. Orion preocupa-se com as consequências futuras disso, e reluta em aceitar a ajuda de Mitkov — tanto em seu treinamento quanto na busca por Vallen Drake. Conversa com Edauros, que insiste (embora nunca claramente)

que ele abrace a maneira yudeniana. Por fim, Orion aceita. Darien recebe de Orion a ordem de descobrir os planos de Crânio Negro (já que fora capaz de fazê-lo anteriormente). Para entrar em contato com Thulbok, o rapaz descobre um clérigo de Hyninn entre as tropas do Exército do Reinado, entrando em uma roda de **um jogo típico yudeniano**. Darien chantageia o clérigo, para que envie uma mensagem ao anão vigarista. Ingram nota que Yadallina está estudando a vida e as batalhas de **sir Orion**, e chega à conclusão de que a elfa desenvolve uma paixão juvenil pelo cavaleiro. Aconselha-a a desistir da ideia, e consegue fazê-la raciocinar com mais clareza. Yadallina diz a Edauros que quer partir, abandonar Orion, Crânio Negro e todo o resto. Edauros promete cumprir a vontade da irmã.

Orion decide ir a Bielefeld, onde pretende aplicar os ensinamentos yudenianos aos cavaleiros da Luz. Contudo, antes que possam partir, ele e Ingram são emboscados e raptados por anões. Edauros e Yadallina partem, mas, para a surpresa da elfa, seu irmão decreta que seguirão às Sanguinárias — mesmo longe de **sir Orion**, vão continuar envolvidos.

Orion e Ingram despertam em **Doherrimm**, o Reino dos Anões. Orion mais uma vez sonha com Vallen Allond e seu grupo de aventureiros. Anão e cavaleiro são levados ao rei e ao alto clérigo de Khalmyr. As autoridades anãs revelam que Rhumnam foi roubada e vendida para Crânio Negro. Pedem ajuda aos dois para recuperá-la. O orgulho anão impede que um pedido seja feito em aberto a um humano e a um criminoso, sendo essa a razão do rapto e da discricção. Ingram recebe a oferta de ser novamente aceito no reino se for bem-sucedido, mas pede outra coisa: quer apenas que o líder da Guilda dos Armeiros raspe sua orgulhosa barba.

Em Valkaria, **Ágata**, a filha de Nichaela, trabalha em uma taverna no bairro de **Nitamu-ra**. Sofre uma estranha perseguição: repetidas vezes o tempo parece parar ao seu redor, e ela é raptada pelos lefeu, que realizam experimentos bizarros em seu corpo, substituindo seus órgãos por partes aberrantes. A agonia é tremenda, mas isso concede a ela **capacidades miraculosas**, tornando-a capaz de criar todo tipo de matéria (até mesmo vida). Ágata possui uma caverna secreta, onde pratica suas criações, e também uma passagem às áreas mais pobres da capital onde distribui comida e itens úteis que ela mesma criou. No entanto, Crânio Negro invade seu jardim artificial no subterrâneo, levando-a consigo para ser mais um peão.

Tauron e Tanna-Toh conversam no **Reino da Deusa do Conhecimento**. O Deus da Força deseja descobrir a origem da Tormenta. A Mãe da Palavra postula que, de acordo com princípios de pensamento científico, a Tormenta deve estar ligada a outro mistério do multiverso artoniano: a **Revolta dos Três**.

Crânio Negro direciona o Dragão da Tormenta a seu primeiro alvo: a cidade de **Tallban**, em Sambúrdia. Porque fica próxima às Montanhas Sanguinárias, mas principalmente porque Ellisa Thorn odeia Sambúrdia, reino que deu origem a Refus Domat. Tallban é a cidade natal do arqui-mago **Vectorius**, que interrompe um jogo de xadrez com seu rival Talude para enfrentar o monstro. Há uma luta monumental entre o Dragão da Tormenta e o Senhor de Vectora, durante a qual o a-

quimago usa de todos os seus recursos arcanos. Contudo, nem mesmo isso é suficiente. O Dragão vence, deixando Vectorius mortalmente ferido, para ser levado de volta ao Mercado nas Nuvens por seus conselheiros.

Rei Mitkov Yudennach III

“Sua Majestade Imperial sabe tudo sobre ter um inimigo invencível em suas fronteiras, que pode atacar a qualquer momento.”

Durante *O terceiro deus*, Mitkov está no auge de seu poder. Tendo já consolidado seu domínio sobre Yuden há muito tempo e sendo amado pelo povo, o soberano do Exército com uma Nação provou que suas táticas são o caminho para a supremacia. Ainda jovem, Mitkov afirmou que o erro de seu pai foi dar valor às tradições bárbaras e utilizar grandes heróis para conquistar o poder. Segundo o então príncipe, esse é o modo de Deheon e dos outros reinos fracos — o modo de Yuden é o exército, o militarismo. Assim, controlando as informações, impondo disciplina marcial e transformando todos em soldados, Mitkov ascendeu acima de qualquer outro governante yudeniano na história recente.

Seu objetivo continua sendo tomar o poder sobre o Reinado. Mitkov já tentou fazer isso através de um casamento arranjado, em que teria poder sobre Deheon. Hoje em dia, pensa que o melhor modo de triunfar é transformar Yuden no reino-capital. Para isso, deve convencer os demais regentes a elegê-lo. Após seu casamento com Shivara Sharpblade, espalha o modo yudeniano pelo Reinado. Primeiro, através do Exército do Reinado; depois, com ofertas de ajuda e “conselheiros estratégicos” em cada corte. O modo yudeniano é perigoso porque *funciona*: rendendo-se ao caminho da guerra e da intolerância, os reinos tornam-se mais fortes contra inimigos externos. Infelizmente, abrem-se ao grande inimigo interno, a colonização por Yuden.

Negando ajuda aos outros durante muito tempo (e passando muito tempo sem guerras), o Exército com uma Nação economizou recursos que os demais gastaram em auxílio mútuo. Acabou tornando-se um dos países mais prósperos do Reinado, e certamente o mais capaz de estender auxílio militar.

Em 1404, a bota de Mitkov está começando a pisar sobre o rosto de todos em Arton, ameaçando domínio ideológico e,

em seguida, político. E grande parte das pessoas dá as boas-vindas ao conquistador.

Rei Mitkov Yudennach III: humano, Guerreiro 4/Nobre 8/Oficial de Yuden 5, LM; ND 17; Médio, desl. 9m; PV 118; CA 36 (+8 nível, +2 Des, +3 autoconfiança, +2 formação invencível, +1 Esquiva, +10 armadura); corpo-a-corpo: *Vitoriosa* +25 ou +20/+20 (1d8+19, 17-20); hab. +6 nos testes de resistência contra magia, autoconfiança, comandar aprimorado, contatos, estrategista, formação invencível, frivolidade, herança, inspirar confiança, liderança aprimorada, língua de prata, manobra esmagadora, marcha forçada, ordem inquestionável, orgulho 2/dia, por Yuden!, riqueza, sem trégua; Fort +17, Ref +15, Von +17; For 24, Des 15, Con 15, Int 17, Sab 11, Car 15.

Perícias & Talentos: Atuação (oratória) +22, Cavalgar +22, Conhecimento (estratégia) +27, Conhecimento (história) +23, Conhecimento (nobreza) +23, Diplomacia +22, Enganação +22, Furtividade +22, Iniciativa +22, Intimidação +22, Intuição +20, Obter Informação +22, Percepção +20; Acerto Crítico Aprimorado (espada longa), Ataque Duplo (espada longa), Ataque Poderoso, Comandar, Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (espada longa), Foco em Armadura (média), Foco em Perícia (Conhecimento [estratégia]), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Mobilidade, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Equipamento: como regente do Exército com uma Nação, Mitkov possui muitos itens poderosos. Quando parte para batalha, carrega sua espada pessoal, *Vitoriosa*; a armadura de sua família, a *Couraça Yudennach*; um cinto de força do gigante +6, e um manto da resistência +5.

Vitoriosa é uma espada longa +2. Sempre que seu usuário usá-la para derrubar uma criatura em combate (reduzindo seus PV para 0 ou menos), seu bônus aumenta em +1 (até um máximo de +5) até o final do dia.

Como uma ação livre, o usuário pode reduzir em 1 o bônus da arma quando faz um ataque com ela. Se fizer isso, recebe um bônus de +4 na jogada de ataque, e causa dano dobrado. O bônus da *Vitoriosa* não pode ser reduzido para menos do que +2. A *Couraça Yudennach* é uma couraça de mitral da resistência a magia maior +4.



Nova Classe: Nobre

Aristocratas de famílias tradicionais. Oficiais militares de alto escalão. Burgueses que comandam vastas cadeias mercantis. Chefes de guildas de ladrões. Todos esses são nobres — pessoas que atacam com lábia, defendem-se com orgulho e, de uma maneira ou outra, sempre conseguem o que querem.

Há diversos tipos de nobres. Alguns, honrados e responsáveis, usam suas habilidades para a liderança, fazendo florescer em cada pessoa o que ela tem de melhor. Já outros, gananciosos e traiçoeiros, tratam todos como peões, movimentando-os através de chantagem e sedução para atingir seus objetivos mesquinhos. Em comum, todos os nobres possuem a capacidade de influenciar e comandar outras pessoas, acesso a recursos e favores e, é claro, pelo menos um pouquinho de arrogância.

Aventuras. Um nobre aventureiro pode ser um arauto realizando missões para seu lorde, um mercador em busca de novas rotas comerciais, um oficial militar seguindo ordens de seus superiores... Há diversos motivos para um nobre partir em uma aventura. E mesmo os nobres que preferem viver em segurança podem se ver envolvidos em conspirações, obrigados a resolver seus problemas com as próprias mãos.

Tendência. Nobres podem ser Leais ou Neutros, mas nunca Caóticos. A anarquia e a desordem não combinam com as noções de hierarquia que eles valorizam. Há tantos nobres Bondosos quanto Malignos.

Religião. Nobres confiam muito em suas próprias capacidades, e por isso costumam não ser muito religiosos. Por outro lado, um nobre que ocupe uma posição distinta na sociedade pode se ver obrigado a seguir certas condutas, incluindo prestar respeito a quaisquer deuses adorados em seu círculo de relações. Mercadores e burgueses ricos muitas vezes são devotos de Tíbar, o Deus Menor do Comércio.

Histórico. Nem todo nobre nasce em berço de ouro. Embora a maioria realmente venha das castas superiores da sociedade, alguns têm de contar com sua própria astúcia para ascender na vida. Existem nobres que nasceram em bicos imundos ou aldeias miseráveis, e construíram para si seus próprios impérios e confortos.

Raças. Anões, elfos, humanos e minotauros são as raças que possuem mais membros desta classe. Existem poucos nobres halflings (normalmente prefeitos de suas cidades) e qareen (normalmente califas e sultões do Deserto da Perdição). Entre goblins e lefou (assim como entre raças menos civilizadas), nobres são quase desconhecidos.

Outras Classes. Nobres convivem melhor com aventureiros mais focados, como guerreiros, clérigos e samurais, e de vez em quando têm problemas com tipos selvagens ou desordeiros, como bárbaros e swashbucklers. Mas, no geral, nobres assumem uma posição de liderança dentro de seus grupos, e acabam se obrigando a ter boas relações com todos.

Características de Classe

Pontos de

Vida: um nobre começa com 18 pontos de vida (o modificador de Constituição ganha 4 PV por nível seguinte).

Perícias Treinadas: 6 + modificador de inteligência.

Perícias de Classe: Adornar Animais (Car), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Combate (Car), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Obter Informação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas Simples, Usar Armas Marciais, Usar Encantos, Fortitude Maior, Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Autoconfiança: você soma seu bônus de Carisma à sua classe de armadura. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você também recebe +1 na CA.



Nota: se você ganhar esta habilidade por outra classe, não aplica seu bônus de Carisma duas vezes. Entretanto, soma os níveis de nobre com os níveis da outra classe para determinar os pontos de bônus adicional na CA.

Frivolidade: nobres têm muito tempo livre, no qual praticam passatempos ou estudam assuntos de seu interesse. Você pode escolher uma perícia qualquer e considerá-la uma perícia de classe (permitindo que você seja treinado nela).

Herança: você começa o jogo com um item (normal ou mágico) cujo valor não exceda 2.000 TO.

Riqueza: no 2º nível, você passa a receber dinheiro de sua família, de seu patrono ou de seus negócios. Uma vez por semana, você pode fazer um teste de Carisma. Você recebe um número de Tibares de ouro igual ao resultado do teste multiplicado por seu nível de classe. Por exemplo, um nobre de 5º nível que consiga um 15 no teste de Carisma recebe 75 TO. Obviamente, o uso desta habilidade é condicionado à hora e lugar em que o nobre fizer o teste. Por exemplo, um nobre viajando pelos ermos, isolado da civilização, dificilmente teria como receber dinheiro...

Contatos: no 3º nível, você estabelece uma rede de contatos, que podem ajudá-lo com favores e informações. Para pedir ajuda, faça um teste de Carisma + seu nível. A CD do teste depende do que você está pedindo: 10 para algo simples (como um convite para uma festa particular); 20 para algo caro ou complicado (como uma carona de barco até Galrasia), e 30 para algo perigoso ou ilegal (como acesso aos planos militares do reino). Você pode pedir ajuda a seus contatos uma vez por semana.

Orgulho: nobres confiam muito em suas próprias habilidades. Por um lado, isso os torna arrogantes; por outro, faz com que consigam realizar tarefas que estão acima de suas capacidades. A partir do 2º nível, você pode somar seu bônus de Carisma a uma jogada ou teste. Você pode usar esta habilidade depois da rolagem, mas deve usá-la antes que o mestre diga se você foi bem-sucedido ou não. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. A cada quatro níveis seguintes, você recebe um uso diário adicional.

Comandar: nobres são líderes natos. No 3º nível, você recebe Comandar como um talento adicional. No 11º nível, o bônus que você fornece quando usa o talento Comandar aumenta para +2 e, no 19º nível, para +3.

Muitos Talentos: no 4º nível, e a cada quatro níveis seguintes, você recebe um talento adicional.

Língua de Prata: a partir do 5º nível, uma vez por dia, como uma ação livre, você pode somar seu nível em um teste de Diplomacia, Enganação ou Intimidação. Você pode usar esta habilidade depois de rolar o dado, mas deve usá-la antes que o mestre diga se você foi bem-sucedido ou não.

Inspirar Confiança: a simples presença de um nobre é capaz de entusiasmar as pessoas. A partir do 7º nível, qualquer aliado a até 9m de você recebe um bônus de +1 nas jogadas e testes. Esta habilidade só não funciona se você estiver inconsciente, e se acumula com o bônus fornecido pelo talento Comandar.

Nobre

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Autoconfiança, frivolidade, herança
2º	+1	Orgulho 1/dia, riqueza
3º	+2	Comandar, contatos
4º	+3	Muitos talentos
5º	+3	Língua de prata
6º	+4	Orgulho 2/dia
7º	+5	Inspirar confiança
8º	+6	Muitos talentos
9º	+6	Aura de nobreza
10º	+7	Orgulho 3/dia
11º	+8	Comandar aprimorado
12º	+9	Muitos talentos
13º	+9	Língua de ouro
14º	+10	Orgulho 4/dia
15º	+11	Inspirar glória
16º	+12	Muitos talentos
17º	+12	Aura de majestade
18º	+13	Orgulho 5/dia
19º	+14	Comandar maior
20º	+15	Muitos talentos

Aura de Nobreza: a partir do 9º nível, qualquer criatura inteligente (Int 3 ou mais) que tentar machucá-lo (causar dano através de um ataque, magia ou habilidade especial) deve antes fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + seu modificador de Carisma). Se a criatura falhar, não conseguirá machucá-lo por um dia. A criatura ainda pode fazer outras ações contra você, como agarrar ou derrubar, desde que não cause dano. Se você atacar a criatura, esta habilidade é anulada por um dia (a criatura poderá causar dano normalmente contra você).

Língua de Ouro: a partir do 13º nível, uma vez por dia, como uma ação padrão, você pode gerar um efeito igual ao da magia *sugestão em massa*, com CD igual a 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma. Note que esta *não* é uma habilidade mágica, e provém de sua capacidade quase sobrenatural de influenciar outras pessoas.

Inspirar Glória: a presença de um nobre motiva as pessoas a realizar façanhas impressionantes, capazes de colocar seu nome na história. A partir do 15º nível, qualquer aliado a até 9m de você pode realizar uma ação padrão adicional por rodada, uma vez por cena (um combate, uma perseguição, uma festa, etc.). O aliado escolhe quando vai usar esta ação adicional, mas deve iniciá-la dentro de 9m do nobre. Afastar-se do nobre e depois se aproximar dele *não* concede outra ação adicional.

Aura de Majestade: a partir do 17º nível, o nobre se porta de maneira tão distinta que impõe respeito — e, mais do que

isso, *veneração* — a todos. A habilidade aura de nobreza passa a funcionar contra criaturas com Int 1 ou mais (ou seja, passa a afetar até mesmo animais, embora continue não funcionando contra criaturas sem valor de Inteligência). Além disso, uma criatura que falhe no teste de Vontade por 5 ou mais se arrepende tanto de ter tentado machucar o nobre que passa a protegê-lo, lutando ao seu lado — e seguindo suas ordens, se puder entendê-lo — pelo resto do combate!

Nova Classe de Prestígio: Oficial de Yuden

Uma guerra é vencida em duas frentes: batalha e tática. Enquanto soldados empunham armas, matam e morrem na parede de escudos, o oficial planeja, movendo vidas como peças de um jogo. O oficial de Yuden, treinado nas melhores escolas militares de Arton, sabe como fazer valer cada sacrifício de seus homens — e como motivá-los a esse sacrifício.

Oficiais de Yuden podem ser aristocratas empolados que nunca tocaram em armas ou veteranos endurecidos, que galgaram sua posição através de esforço e sangue. Podem sofrer com cada morte entre seus comandados, ou vê-los como meros pedões. De qualquer forma, o oficial de Yuden domina a estratégia e a preparação da batalha, e entende a realidade da guerra. Sabe que, para que os soldados possam vencer no campo e os heróis possam realizar seus feitos, é necessário haver tática.

Homens matam e morrem por e para um oficial de Yuden. É assim que deve ser.

Pré-Requisitos

Para se tornar um oficial de Yuden, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em Conhecimento (estratégia) e Intuição.
- **Talentos:** Comandar, Liderança e Vontade de Ferro.
- **Tendência:** Leal e Neutro ou Leal e Maligno.
- **Especial:** deve ter participado de um combate em massa (veja na Parte 2) e vencido.

Características de Classe

Pontos de Vida: um oficial de Yuden recebe 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Comandar Aprimorado: quando usa o talento Comandar, o bônus que o oficial fornece aumenta para +2.

Liderança Aprimorada: o oficial está acostumado a liderar grandes grupos de soldados. Níveis de oficial de Yuden contam em dobro para propósitos do talento Liderança.

Estrategista: o oficial sabe se aproveitar dos pontos fracos de seu inimigo. A partir do 2º nível, o bônus nas jogadas de ataque que ele recebe por flanquear um inimigo aumenta para +4.

Oficial de Yuden

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Comandar aprimorado, liderança aprimorada
2º	+2	Estrategista, formação invencível
3º	+3	Marcha forçada
4º	+4	Ordem inquestionável, por Yuden!
5º	+5	Manobra esmagadora, sem trégua

Formação Invencível: as ordens do oficial tornam a formação de seus subordinados muito mais eficaz. A partir do 2º nível, o oficial e quaisquer aliados a até 9m recebem +2 na CA.

Marcha Forçada: o oficial conhece profundamente a logística necessária para mover um exército. A partir do 3º nível, ele pode percorrer 25% a mais de distância por dia de viagem. O oficial pode estender este benefício a todos os seus seguidores, e para uma criatura adicional por nível nesta classe.

Ordem Inquestionável: a partir do 4º nível, uma vez por dia, como uma ação padrão, o oficial de Yuden pode gerar um efeito igual ao da magia *comandar maior* (CD 20 + mod. Car.). Note que esta *não* é uma habilidade mágica, e provém de sua autoridade militar.

Por Yuden!: no 4º nível, com um grito de guerra, o oficial de Yuden pode restabelecer a disciplina em seus comandados. Usando uma ação padrão, ele faz com que cada aliado a até 9m possa realizar um novo teste de resistência contra qualquer efeito de encantamento.

Manobra Esmagadora: no 5º nível, o oficial aprende manobras militares exclusivas da alta cúpula yudeniana. Estas manobras podem ser usadas um número de vezes por dia igual ao bônus de Inteligência do oficial. Quando usadas, fornecem um bônus de +10 num teste de Conhecimento (estratégia).

Sem Trégua: a ordem que um oficial de Yuden mais gosta de proferir é “não tenham piedade!”. A partir do 5º nível, quando usa o talento Comandar, o oficial e os aliados afetados causam +1d8 pontos de dano com ataques bem-sucedidos.

Thormy, o Rei-Imperador

“Diga-lhe que um imperador pode ser muitas coisas, mas não pode ser um tolo. Diga-lhe que um aventureiro pode ser muitas coisas, mas não pode ser um fraco. E lembre-a de que já fui aventureiro, e sou imperador.”

Adorado por seu povo, o Rei-Imperador Thormy é o atual regente de Deheon — o reino-capital da aliança conhecida como o Reinado. É uma das mais importantes figuras públicas de Arton. Não há artoniano que não conheça Thormy, ou alguma das histórias a seu respeito.

Quando ainda era príncipe, Thormy insistia em convencer seu pai — o então Rei Philydio, o Tranquilo — de que, para ser um bom rei, deveria conhecer o mundo e seus mean-

dros. Acreditava que, convivendo com o povo simples, seria capaz de conhecer melhor seus futuros súditos como realmente são. Então, um dia, o jovem Thormy fugiu de casa para viajar como um “aventureiro comum”.

Após alguns anos de aventuras, voltou à corte, assumindo o trono pouco tempo depois. Os primeiros anos de seu reinado foram calmos... Até o início de uma série de problemas que levariam à pior crise na história do Reinado. A fuga de sua filha, após ser prometida em casamento a Mitkov Yudennach. Os rumores sobre a Aliança Negra em Laminor. A chegada dos refugiados de Tamu-ra. A ameaça da Tormenta. E os eventos atuais, que configuram um verdadeiro cenário apocalíptico para Deheon (e talvez o mundo).

O povo de Deheon começou a sussurrar sobre uma maldição que teria sido rogada sobre Thormy durante seus anos de aventuras, levando à ruína todos os planos do bondoso rei. Ainda assim, a maioria da população considera Thormy o melhor rei em toda a história — até agora, ele foi capaz de garantir a segurança do Reinado contra todos os perigos, sem medir esforços ou economizar recursos para decifrar os mistérios da Tormenta.

Thormy tenta cumprir seus deveres, mas a família real está em crise. Todos estão aflitos com a segurança da princesa fugitiva — mas, com tantos perigos espreitando o Reinado, Thormy não ousa desperdiçar recursos ou agentes para procurar a filha. Sua única esperança é confiar em heróis independentes — pois sabe que aventureiros são vitais para a segurança de Arton.

Apesar do passado de aventuras, Thormy herdou parte da personalidade de seu pai. É um homem calmo e ponderado, que não aprecia medidas bruscas e gosta de fazer tudo com tranquilidade. Isso leva à desconfiança de alguns, que julgam que o Rei-Imperador não toma decisões rápidas ou enérgicas o bastante. Na verdade, são incontáveis os problemas que se resolveram (de forma definitiva) ou foram evitados pela paciência e meticulosidade de Thormy — mas ações mais impetuosas (ainda que menos efetivas) podem ser mais populares.

É com esse jeito deliberado que o Rei-Imperador enfrenta uma época de caos e crise, a pior em toda a história registrada. O Reinado é assolado pela Tormenta. Deheon é açoitado por Yuden. Mais uma vez, alguns duvidam de que ele esteja fazendo qualquer coisa para remediar a lenta e contínua erosão de seu poder. Mas o Rei-Imperador permanece tranquilo.

Thormy, o Rei-Imperador: humano, Guerreiro 10/Nobre 10, LB; ND 20; Médio, desl. 9m; PV 182; CA 36 (+10 nível, +8 autoconfiança, +8 *braçadeiras da armadura* +8); corpo-a-corpo: desarmado +20 (1d4+13); hab.

aura de nobreza, autoconfiança, contatos, frivolidade, herança, imunidade a encantamentos, inspirar confiança, língua de prata, orgulho 3/dia, riqueza; Fort +21, Ref +16, Von +25; For 16, Des 11, Con 16, Int 15, Sab 21, Car 22.

Perícias & Talentos: Atletismo +26, Atuação (oratória) +29, Cavalgar +23, Conhecimento (estratégia) +25, Conhecimento (história) +25, Conhecimento (nobreza) +25, Diplomacia +33, Enganação +29, Iniciativa +23, Intimidação +29, Intuição +32, Percepção +28; Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Duplo (espada bastarda), Ataque Poderoso, Comandar, Combate Montado, Duro de Matar, Especialização em Armadura (pesada), Especialização em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Armadura (pesada), Foco em Perícia (Diplomacia), Foco em Perícia (Intuição), Investida Implacável, Inves-



tida Montada, Liderança, Persuasivo, Prontidão, Trespasar, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vitalidade, Vontade de Ferro.

Equipamento: Thormy tem acesso a uma quantidade quase infindável de itens mágicos. No dia a dia da corte, usa um *anel do escudo mental*, um par de *bracadeiras da armadura* +8, a *Coroa Imperial* e um *medalhão de Lena*. Suas estatísticas acima consideram esse conjunto de itens. Em combate, Thormy usa sua espada pessoal, *Esplendor*, uma *espada bastarda de mitral da explosão flamejante* +5, uma *armadura completa de adamantite da fortificação pesada* +5 e um *escudo pesado da resistência a fogo maior* +5. Assim preparado, Thormy tem CA 49, e seu ataque corpo-a-corpo passa a ser *Esplendor* +26 ou +21/+21 (1d10+20 mais 1d6 de fogo, 18-20, mais 1d10 de fogo em críticos).

A *Coroa Imperial* é o símbolo do trono de Deheon e do Reinado. Seu usuário recebe +4 em Sabedoria e Carisma, aplica seu bônus de Carisma na classe de armadura e nos testes de resistência e torna-se imune a efeitos de encantamento. Para a descrição completa deste artefato, consulte o suplemento *Valkaria: Cidade sob a Deusa*.

O Conselheiro Dresden

O Rei-Imperador possui inúmeros conselheiros e assistentes de todos os tipos. Contudo, um deles se destaca: Dresden, um homem que tem a única função de lembrá-lo de que é um humano mortal, como todos os outros. Thormy teme que tamanho poder e responsabilidade subam-lhe à cabeça, e deseja ser mantido razoavelmente humilde.

Os principais requisitos deste cargo são total franqueza, aparência comum e uma identidade desconhecida do próprio Rei-Imperador (Dresden pode ser um aristocrata ou um plebeu, mas assume a aparência de alguém rude e ordinário). O monarca compartilha todos os detalhes de sua vida pessoal com o conselheiro (mas não assuntos políticos ou militares). Assim, Dresden arenga incessantemente sobre os fungos nos pés de Thormy, seus problemas estomacais, os dotes físicos da rainha, etc. Thormy acha que isso preserva sua própria humanidade — para Dresden, ele é só um homem comum, não merecedor de qualquer respeito especial. Com Dresden, ele sabe que

não pode fingir e não será adulado. Seus defeitos serão sempre apontados, sem perdão.

Há quem desconfie de um cargo com acesso tão próximo ao Rei-Imperador. Uma teoria de conspiração popular entre certos círculos diz que Dresden é um *sszzaazita* ou agente demoniaco, e usa as informações obtidas com Thormy para planejar um grande atentado contra o monarca.

O Protetorado do Reino

É verdade que muitos heróis poderosos vagam pelo mundo — mas, como equipe, quase nenhuma força supera o Protetorado do Reino. Conhecido como o grupo de heróis a serviço direto da coroa do Reinado, reúne aventureiros de confiança, designados para cumprir as missões mais importantes e perigosas. Todo aspirante a herói sonha em fazer parte desse valoroso grupo.

O Protetorado teve várias formações ao longo de sua história. A primeira equipe era formada pelos colegas do próprio Rei-Imperador Thormy, antes que ele assumisse a coroa. Atualmente, o líder do Protetorado é o guerreiro *Arkam Braço Metálico*.

É comum que heróis poderosos sejam convidados pelo Protetorado para participar de missões de alto risco — ou, mais raramente, para se tornar membros efetivos. Os “temporários” que sobrevivem costumam receber o convite para se tornar membros plenos — o Protetorado tem uma alta taxa de mortalidade. Eventualmente um membro também pode comandar um grupo de aventureiros menos experientes em missões mais moderadas.

Apesar de toda a sua fama e poder, nos últimos anos o Protetorado do Reino vem perdendo prestígio. Em parte, isso se deve à natureza de suas missões — muitas vezes secretas, no fundo de uma masmorra e não à vista de todos. Outra causa para isso são seus laços estreitos com a coroa de Deheon: como agentes oficiais do Reinado, os heróis têm menos liberdade do que aventureiros independentes, e ficam de mãos atadas quando bandos anônimos agem sem pensar duas vezes. Isso é cada vez mais comum no clima político instável de 1404. A natureza das ameaças atuais também contribui — o Protetorado não estava preparado para a Tormenta, ainda não com nenhum especialista no assunto. Nesse quesito, a Companhia Rubra (agora dizimada) e até mesmo *sir Orion Drake* são mais experientes. Com a influência yudeniana,



peças também confiam cada vez menos em aventureiros (e cada vez mais em soldados). Por fim, entram os compromissos “mundanos” do Protetorado: Arkam e os outros podem se ver envolvidos com bailes de nobres e acordos diplomáticos, em vez de caçadas a joias amaldiçoadas e lutas contra monstros.

Mas perda de prestígio não significa perda de poder ou dedicação. O Protetorado do Reino continua tão eficaz e confiável quanto era no passado. Não precisam de glórias, apenas de justiça — como todos os verdadeiros heróis.

A Guarda Pessoal de Thormy

O Rei-Imperador cerca-se de guerreiros e magos de elite, sempre à sua volta quando está em público. Esses agentes muitas vezes andam disfarçados, ocultos por ilusão mágica ou mesmo invisíveis. Realizam troca de turnos em horários variáveis, para que possíveis inimigos não saibam quando atacar. O próprio Thormy não conhece a localização de todos os seus protetores — na verdade, há quem diga que já houve tentativas de assassinato de que o monarca só soube mais tarde, pois foram debeladas antes que pudessem ser notadas!

Guarda Pessoal de Thormy: humano, Guerreiro 6/Mago 7, LN; ND 11; Médio, desl. 9m; PV 124; CA 22 (+6 nível, +1 Des, +5 *braçadeiras da armadura* +5); corpo-a-corpo: *espada longa de adamantite* +1 +16 (2d6+14, 19-20); hab. item de poder (espada longa); Fort +12, Ref +7, Von +9; For 18, Des 12, Con 18, Int 15, Sab 12, Car 10.

Perícias & Talentos: Furtividade +17, Identificar Magia +18, Iniciativa +17, Intimidação +16, Ofício (guarda-costas) +18, Percepção +17; Arma Sagrada (espada longa), Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Devoto (Valkaria; *detectar magia*), Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Combate, Foco em Arma (espada longa), Foco em Perícia (Iniciativa), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Poder Mágico, Prontidão, Saque Rápido, Vitalidade.

Magias de Mago Preparadas: 1º — *cerrar portas*; 2º — *confundir detecção, raio ardente, ver o invisível*; 3º — *imobilizar pessoa*; 4º — *detectar vidência, névoa sólida, pele rochosa*. PM: 22. CD: 12 + nível da magia. Este é um conjunto típico de magias, mas outros são possíveis. Magias populares entre a guarda pessoal de Thormy incluem *alarme, âncora dimensional, armadura arcana, deslocamento, detectar pensamentos, esfera resiliente, forma gasosa, lentidão, leque cromático, misseis mágicos, porta dimensional, resistência a energia, velocidade e voo*.

Equipamento: *braçadeiras da armadura* +5, *espada longa de adamantite* +1, *manto da invisibilidade*.

Novo Item Mágico: Manto da Invisibilidade

Este manto deixa seu usuário invisível quando o capuz é vestido. Se o usuário fizer qualquer ação ofensiva, o efeito do manto é anulado por 1 minuto.

Aura moderada; Criar Item Maravilhoso, *invisibilidade*; Preço 12.000 TO.

A Primeira Companhia de Yuden

Mitkov Yudennach encontrou o método certo para aumentar o poder de Yuden: não recorrer a rituais, honrarias ou heróis. Confiar na eficiência implacável de seus soldados. O regente é afeito a forças de elite e batalhões especializados dentro de suas fileiras. Os Filhos do Leopardo, por exemplo, são uma espécie de polícia secreta, controlando a ideologia dos yudenianos e caçando subversivos e outros “traidores em potencial”. Mas mesmo esse grupo ainda guarda um resquício de glória, com seu nome pomposo. Para a força mais especializada até agora, Mitkov preferiu um nome comum e sem brilho, bastante militar: a Primeira Companhia.

No início, o treinamento da Primeira Companhia foi experimental. Não se sabia o que funcionaria e o que seria um fracasso, ou mesmo se *algo* daria certo. O rei juntou alguns dos maiores especialistas em tática e treinamento militar, além de clérigos especializados em tratar de loucura, médicos, engenheiros e outros. Dentre todos os batalhões de Yuden, alguns indivíduos foram selecionados, e receberam a chance de fazer as provas para ingressar na força de elite (até então totalmente secreta). Aqueles que falhavam nas provas eram mandados de volta, sem qualquer vergonha, embora sua mente fosse apagada por meio de magia. Eram proações físicas e mentais, que mediam a resistência, agilidade, raciocínio e disciplina dos candidatos. No final, pouco mais de vinte restaram, e progrediram ao treinamento em si.

Até hoje ninguém sabe quantos desse primeiro destacamento morreram, enlouqueceram ou foram horivelmente mutilados pelos procedimentos experimentais. As coisas mais insanas ocorriam no treinamento: os recrutas eram expostos à matéria vermelha da Tormenta, ingeriam poções mágicas que deveriam alterar seu corpo e sua mente, passavam por rituais mágicos que deveriam condicioná-los. Diz-se que até mesmo criaturas sobrenaturais como vampiros e licantropos foram usadas nessa primeira fase, na tentativa de fortalecer os soldados. Isso tudo, é claro, além de um programa de condicionamento físico e mental sem igual no mundo todo, desenvolvido pelas maiores mentes de Yuden.

Mitkov e os outros cabeças do projeto descobriram que todas as ideias mais extravagantes resultavam em fracasso. Exportar os homens à matéria lefeu não criava resistência; apenas corrompia-os. Alterá-los com magia ou maldições não dava origem a supersoldados, mas a aberrações que tinham de ser mortas. O que funcionava era o treinamento pragmático, as simulações cada vez mais realistas. Em suma, foi descoberto que a melhor maneira de criar os soldados de elite era uma versão mais extrema, evoluída, moderna e meticulosa do treinamento que Yuden já realizava. Dessa primeira leva restou um punhado, inclusive um oficial chamado Odgar, que logo se destacou e foi denominado líder dos alunos. Uma segunda leva foi selecionada, e o novo treinamento (pelo qual Odgar e os sobreviventes também passaram) resultou em sucesso.

O treinamento consistia de exercícios, sessões de doutrinação, estudo, técnicas para usar armaduras de forma mais eficien-

te, prática com armas de todo tipo, aprendizado de um jargão que era quase um idioma em si só e simulações de situações extremas para desenvolver resistência mental. Ao final do curso, os alunos eram capazes de matar em silêncio e com precisão; infiltrar-se pelas sombras mesmo com armadura completa; atacar em conjunto, como se fossem uma só criatura, sem necessidade de comandos verbais. O mais impressionante, contudo, era que pareciam totalmente resistentes ao horror da Tormenta e de outras fontes. Todos saíram do treinamento modificados: eram frios e obedientes, cumprindo ordens sem nem mesmo pensar. Não eram afetados pelo horror porque não parecia haver nada em suas mentes para ser afetado — eram como golens ou autômatos. Doutrinados ao extremo, tinham dificuldade em se relacionar até mesmo com sua família ou amigos mais próximos; os únicos realmente capazes de entendê-los eram os colegas de batalhão que haviam passado pelas mesmas agruras.

Mitkov estava satisfeito.

A função principal da Primeira Companhia é entrar em áreas de Tormenta e realizar missões de extração de informações e captura de alvos individuais. Não sobreviveriam nas regiões mais profundas de nenhuma área (de onde nem mesmo heróis épicos conseguem escapar com facilidade), mas transitam pelos pontos mais externos com desenvoltura assustadora. Também servem como assassinos e equipe militar para destruição rápida de alvos poderosos. Até mesmo um dragão poderia ser pego de surpresa caso a Primeira Companhia decidisse invadir seu covil furtivamente. É comum que aventureiros experientes digam, ao ouvir planos para matar algum figurão poderoso: “Você espera que um vilão como esse vai ser pego desprevenido, de pijama e pantufas?”. No caso da Primeira Companhia, a resposta poderia ser *sim*, tamanha é sua discrição e rapidez! A própria guarda pessoal do Rei-Imperador foi apenas capaz de chegar a um *impasse* com a Primeira Companhia! E não se sabe se os soldados revelaram todos os seus truques.

Até hoje a Primeira Companhia é comandada por Odgar, um veterano alto e feio, com grande nariz e cabelo já escasseando. Não parece grande coisa à primeira vista, e definitivamente não tem o porte de um herói. É apenas um soldado. Usam uniformes pouco elegantes, mas eficazes: elmos sobre o topo da cabeça, um camal de cota de malha, peito e braços com armadura de escamas, pernas cobertas por placas. As mãos, o pescoço e o estômago são protegidos por armadura de matéria vermelha, quando a Primeira vai entrar em uma área de Tormenta.

Em termos de regras, um soldado da Primeira Companhia possui cerca de 8 níveis de guerreiro, ranger, monge, bárbaro ou ladino. São todos humanos e homens. Não há uma classe de prestígio específica para a Primeira Companhia, mas todos os seus membros possuem níveis na classe de prestígio Cavaleiro do Corvo (veja adiante). Embora seu treinamento não seja exatamente igual, é bastante parecido, e as diferenças não valem uma classe exclusiva. Além disso, ao contrário dos Cavaleiros do Corvo, a Primeira Companhia não é destinada para personagens jogadores, pois serve aos fins malignos de Mitkov. Você até pode permitir que um jogador faça parte de uma força de elite a serviço de um tirano, mas isso fica por sua conta.

Amuleto dos Sussurros

A maioria dos habitantes de Arton não precisa se preocupar com isso, mas muitos aventureiros e regentes pensam que, com tanta magia pelo mundo, sempre é possível que alguém esteja escutando uma conversa ou vigiando. Paranoias à parte, por vezes existem motivos para acreditar que há alguém à espreita e proteger-se.

O *amuleto dos sussurros* é um item de uso único, com grande poder mas de curta duração. Por sua natureza descartável (e porque não deve despertar suspeitas), em geral é confeccionado com materiais ordinários e/ou aparência tosca: uma conta de vidro barato presa a um graveto, um pequeno cubo de chumbo envolto em pergaminho puído, um quadrado de bronze com um osso de galinha amarrado. Em geral, há algum tipo de pedra ou metal e um item que pode ser quebrado ou rasgado com facilidade. Quando a parte mais frágil é quebrada, a magia do *amuleto* se ativa: o usuário e todos num raio de 3 metros ficam imunes a efeitos de adivinhação. Ou seja, ainda precisam se preocupar com espíões ocultos nas sombras, mas são imunes a magias como *vidência* e itens como *bola de cristal*.

Caso o usuário já estivesse sendo observado e, de repente, a *vidência* parasse de funcionar, o observador poderia ficar alarmado. No entanto, o *amuleto* substitui as imagens e sons atuais do usuário por junções convincentes de suas atividades passadas. Apenas com um teste de Inteligência (CD 20) um observador pode notar que está vendo uma “colagem” de situações antigas.

O efeito dura 3d10 rodadas. O usuário sente quando restam duas rodadas para o final do efeito. Após utilizado, o *amuleto dos sussurros* passa a ser um amontoado de sucata inútil, não sendo detectado como mágico de forma alguma.

Aura tênue; Criar Item Maravilhoso, *dificultar detecção*
Preço 1.500 TO.

Escalopes

Este jogo também é conhecido como “Wyrte de soldado” e “pega-arqueiro”, além do criativo nome “Yuden-Yuden-Deheon” (“Yuden” sendo um acerto no jogo e “Deheon” sendo um erro). Foi criado nos salões de guerreiros do interior de Yuden, e até hoje é muito popular entre os guerreiros do Exército de uma Nação. Soldados disciplinados (“yudenianos de cidade”) não apreciam-no, mas aqueles mais rústicos acham-no muito divertido. As regras são simples: cada participante deve enfiar uma adaga entre os dedos de sua mão espalmada sobre uma mesa, cada vez mais rápido. O tempo é marcado com uma ampulheta. Assim que comete um erro, enfiando a adaga em um dedo, o participante é desclassificado. Aquele que durar mais tempo ileso vence a rodada e ganha todas as apostas. Detalhes nas regras (como um participante estar enfiando a adaga muito devagar) são resolvidos com brigas.

Para jogar escalopes, cada participante faz uma jogada de ataque corpo-a-corpo ou teste de Ladinagem contra CD 10. Se for bem-sucedido, deve fazer um novo teste; a cada novo teste, a CD aumenta em +5 (15 no segundo teste, 20 no terceiro e

assim por diante). Se falhar, é ferido (1d4 de dano). Um resultado de 1 natural resulta em um ferimento permanente, curado apenas através de *regeneração* — o jogador perde um dedo, e sofre uma penalidade de -2 em todos os testes envolvendo manipulação precisa (como certas especializações de Ofício e Ladinagem). O participante que for bem-sucedido em um teste contra a maior CD vence a rodada. Em caso de empate, o maior resultado no último teste vence.

É possível obter +4 no teste, enfiando a adaga mais devagar, mas isso é trapaça. Os outros participantes têm direito a testes de Percepção opostos a um teste de Ladinagem do trapaçeiro. Em caso de falha, há uma briga para resolver a pendência. Em geral, essas brigas não envolvem armas, apenas punhos.

Doherimm

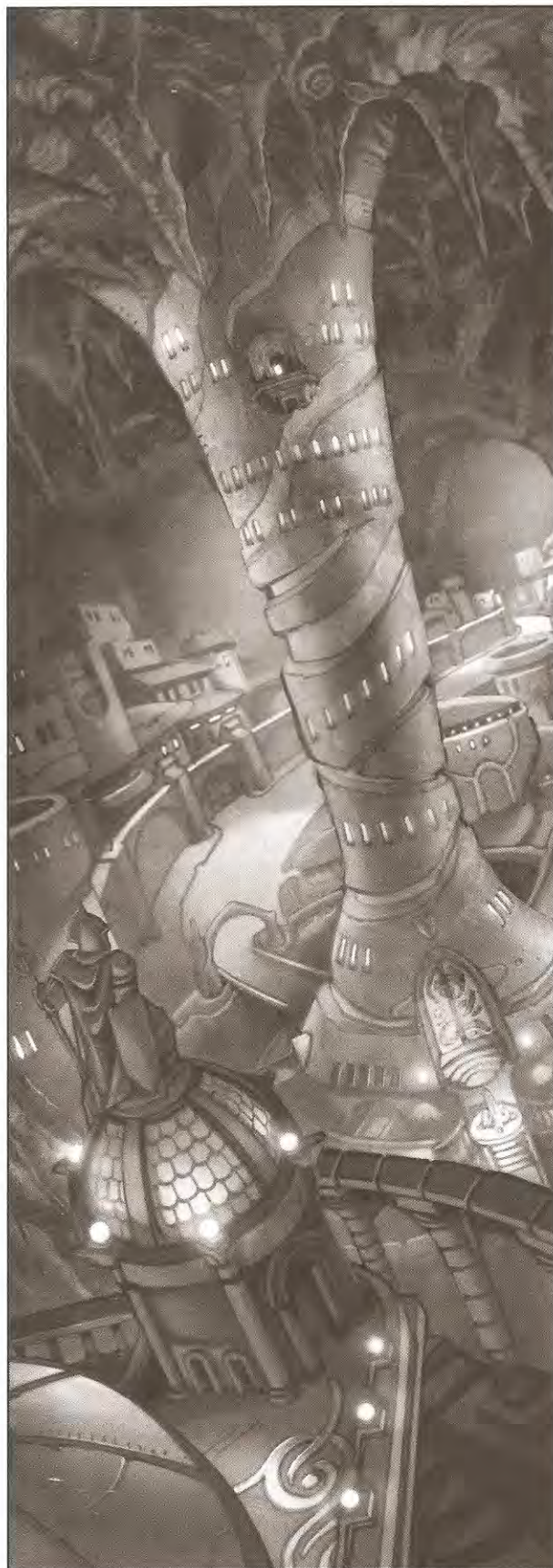
“A Montanha de Ferro”, o Reino dos Anões

O reino subterrâneo dos anões talvez seja um dos maiores enigmas na história de Arton. Um ditado afirma que “O reino dos anões é como a Flauta de Crand: uns duvidam de que exista, outros acreditam, mas ninguém sabe onde está”. Sabe-se apenas que fica no subterrâneo, por uma extensão desconhecida.

Doherimm é o maior de todos o reinos de Arton. Vai dos limites das florestas de Hongari ao leste até perto do Rio dos Deuses na altura de Malpetrim, e das Montanhas Uivantes a oeste. Ao sul, Doherimm atinge as proximidades do Istmo de Hangpharstyth; ao norte, devido a recentes expansões, já atinge as imediações de Namalkah.

Todos os anões mantêm em segredo a localização de seu reino. Nenhum tipo de magia ou persuasão é capaz de fazer um anão revelar isso. Os motivos são vários: desde autopreservação até o fato de a raça ser responsável por guardar Rhumnam, a espada de Khalmyr. Quando um anão é expulso do reino, o segredo do caminho para Doherimm é apagado de sua mente através de um ritual mágico. Até hoje, ninguém além do próprio alto sacerdote de Khalmyr em Doherimm, Handhur Heavystep, conseguiu reverter este processo, e vários anões banidos procuram por um meio de fazê-lo.

Chegar a Doherimm é praticamente impossível para qualquer forasteiro. Além das longas jornadas subterrâneas — que não são problema para anões —, todas as passagens são especialmente projetadas para serem encontradas apenas através dos sentidos e raciocínio dos anões. O caminho está repleto de armadilhas e mecanismos de proteção que podem ser facilmente percebidos e evitados por membros da raça, mas levariam à morte outros invasores. Um tipo de distorção dimensional impede o uso de magia ou poderes de *teletransporte* para alcançar ou mesmo localizar o lugar. E para completar, os túneis são habitados por uma variedade de criaturas e monstros que não molestam (muito) os anões, mas são muito perigosos para as demais raças. Existe, por exemplo, uma espécie de aranha minúscula (conhecida como beijo-de-Tenebra) cuja picada é mortal para qualquer um — exceto anões, que são imunes ao veneno.



Doherrim tem duas passagens principais para a superfície: uma fica nas Montanhas Uivantes, pouco além do Rio dos Deuses; a outra está no extremo leste, em Hongari. É dito que existe uma terceira passagem, utilizada somente pelos membros da realeza, em momentos de necessidade, com acesso a uma saída muito próxima de Valkaria. Por motivos óbvios, a veracidade desse fato é guardada em segredo. Também diz-se que existem entradas menores, conhecidas apenas por batedores e exploradores anões, em diversas partes do Reinado. Contudo, essas passagens têm tamanho suficiente apenas para pequenos grupos, não para exércitos ou multidões. A entrada oeste de Doherrim (localizada nas Uivantes) fica sob uma montanha congelada inteiramente feita de ferro; trata-se da lendária Montanha de Ferro, que muitos confundem com o próprio reino.

Características: cavernas entrecortadas por selvas de fungos, rios e cachoeiras subterrâneas.

Clima: temperatura variada entre amena, quente e muito quente.

Cidades de destaque: Doherrim (capital), Zuralhim, Dukaz, Thanzar, Khalandir, Thoranthur.

População: anões (100%).

Divindades principais: Khalmyr, Tenebra (desencorajado).

Regente: Thogar Hammerhead I.

Ágata

"Você é parecida com sua mãe — disse Crânio Negro."

A filha de Michaela tem uma vida muito diferente de sua mãe, embora compartilhe uma personalidade semelhante. Ágata lembra pouca coisa sobre Michaela, tem uma vaga memória de Masato Kodai, e não faz ideia de quem foi seu pai verdadeiro. Talvez tenha sido a própria Lena, que por vezes engravida suas sacerdotisas antes que sejam ordenadas, ou talvez tenha sido algum paladino da Deusa da Vida. De qualquer forma, não importa; tudo isso ficou para trás quando a Tormenta atacou Tamu-ra. Michaela e Masato estavam se casando, e Ágata estava presente. A menina, então com cerca de quatro anos, foi levada para a segurança pela magia do Imperador Tekametsu, enquanto sua mãe e o samurai ficavam e enfrentavam os lefeus. Acabou em Valkaria, no que viria a ser o bairro de Nitamu-ra.

Foi criada entre os templos de Lena e o palácio de Tekametsu na nova cidade. Contudo, assim que pôde, recusou toda a caridade. Poderia seguir no sacerdócio, mas o dogma de Lena parecia fútil para alguém cuja primeira lembrança clara era o ataque da Tormenta. Também não se sentia à vontade naquela cultura que não era a sua. Ainda adolescente, Ágata deixou o palácio e empregou-se numa taverna, onde recebia comida e um pequeno quarto em troca de seu serviço. Em Nitamu-ra, trabalhar em uma taverna não era tão ruim quanto em outras partes da cidade; os bêbados eram mais engraçados e menos perigosos, e ela nunca teve de ser prostituta. Decidiu que teria uma vida simples, sem glórias, mas independente.

Até que a Tormenta interveio.

Ágata foi abduzida pela primeira vez ainda no palácio. O tempo parou, surgiram lefeus das sombras, levaram-na a algum lugar onde abriram seu corpo com bisturis de matéria vermelha e mexeram em seus órgãos, trocando-os por pedaços lefeus cuja função ela não conhecia. A dor foi horrenda. As abduções continuaram ao longo dos anos — nunca deixavam rasto, nem mesmo cicatrizes. Ágata chegou a relatar o que acontecia, mas soava como loucura. Então guardou tudo para si.

Em 1404, Ágata é uma garota pacata, sempre um pouco amedrontada com a próxima abdução. No entanto, os invasores lhe concederam estranhos poderes: a capacidade de tecer e construir *qualquer coisa*. Ágata criou para si mesma uma passagem subterrânea secreta, saindo de seu quarto na taverna até uma grande caverna onde fez um jardim e uma oficina. Ela experimenta com criações cada vez mais complexas e abstratas. Não sabe se é capaz de tecer coisas imateriais como luz, energia mágica ou sentimentos, mas até agora não descobriu um limite para suas capacidades. A personalidade gentil da garota dita que faça bom uso dos poderes: leva alimentos, roupas e objetos criados por ela mesma aos miseráveis habitantes da Favela dos Goblins, sendo razoavelmente conhecida pela comunidade.

Ágata tem cerca de dezenove anos, com uma beleza simples e sutil. É humana, mas tem um resquício de sangue lefeu (presente de Michaela, ela própria uma meio-elfa) que lhe empresta delicadeza. Costuma ser polida e reservada, como é esperado na sociedade tamuraniana.

Nitamu-ra

O bairro tamuraniano de Valkaria foi criado quando o Imperador Tekametsu transportou os sobreviventes do ataque da Tormenta. É radicalmente diferente do resto da capital: em vez de gritaria e ruas apertadas, serenidade e jardins bem cuidados. Em vez de gente de todas as raças e etnias berrando por vender produtos, um povo quieto e trabalhador, que se esforça em silêncio para o bem-estar geral.

No entanto, cada vez mais "estrangeiros" (ou seja, aqueles sem ascendência tamuraniana) visitam Nitamu-ra, por curiosidade ou para comprar mercadorias exóticas. Muitos tentam conseguir um mestre que treine-os como samurais ou em alguma arte marcial. Alguns habitantes do bairro veem isso com desprezo, mas outros acolhem os visitantes calorosamente, apreciando o interesse por sua cultura. Da mesma forma, muitos tamuranianos jovens rejeitam as tradições de seu povo, passando cada vez mais tempo em outras áreas da cidade, vestindo-se como os demais valkarianos.

De qualquer forma, o bairro ainda é um dos mais pacíficos e tranquilos da metrópole. Os tamuranianos (mesmo os jovens) costumam valorizar as tradições, e os costumes de sua terra natal demandam respeito à lei e à comunidade acima de preocupação com um só indivíduo. O resultado é ao mesmo tempo uma certa opressão e uma grande liberdade (pois quase ninguém precisa se preocupar com ser assassinado por bandidos à noite ou roubado por punquistas). Também peculiar à cultura tamuraniana é o fato de que os trabalhos menos desejáveis são

tumam ser bem pagos — pois, caso contrário, ninguém aceitaria realizá-los! Isso leva muitos vankarianos com empregos humildes a almejar uma posição em Nitamu-ra, onde até mesmo um servo, lavadeira ou atendente de taverna merece respeito.

Os Poderes de Ágata

As capacidades de Ágata não têm limite teórico — ela pode tecer *qualquer coisa*, possuindo tanto conhecimento instintivo (sem necessitar de estudo para conhecer coisas como anatomia dos mais diversos animais ou composição química de inúmeras substâncias) quanto coordenação motora perfeita para moldar suas obras. Em termos modernos, poderíamos dizer que Ágata tem o poder de manipular a matéria em nível molecular.

Mas a verdade é que tudo isso tem um forte componente lefeu. Ágata é parte dos experimentos lefeu para unir Arton e a Anticriação (algo que não é seu objetivo real, mas que levou a avanços como o Dragão da Tormenta e o próprio Crânio Negro). Até onde é possível compreender, os órgãos lefeu de Ágata “interpretam” a realidade artoniana como se fosse a Anticriação e manipulam-na da mesma forma que um Lorde da Tormenta manipula sua própria área. Tudo que é criado por Ágata traz a mácula lefeu, embora não seja feito de matéria vermelha. São criaturas e objetos que carregam a Tormenta não como carapaça insetoide, mas como uma mancha rubra em cada partícula.

Em termos de regras, todas as criações de Ágata impõem uma chance de corrupção pela Tormenta. Qualquer criatura que interaja por mais de uma hora com algo que ela teceu deve fazer um teste de Vontade contra CD 15. Uma falha resulta em 1d4 pontos de insanidade. Esta é uma loucura sutil, insidiosa: a vítima começa a sonhar com a Tormenta, ser mais receptivo aos invasores, distanciar-se de Arton. Uma vítima que atinja insanidade moderada desta forma adquire o primeiro estágio de corrupção da Tormenta.

Ágata pode criar qualquer coisa, como foi dito, com um teste estendido de Ofício (tecelão rubro). Como se pode ver, esta é uma especialização de Ofício que *não* está listada em nenhum outro lugar, porque *não* se destina a personagens jogadores. A quantidade de sucessos exigidos depende do *tamanho* da criação — 3 sucessos para criações Pequenas ou menores, e 3 sucessos a mais para cada categoria de tamanho acima (assim, 6 sucessos para criações Médias, 9 sucessos para criações Grandes, etc.). Já a CD de cada teste depende da *complexidade* da criação: 20 para objetos simples, 25 para objetos complexos ou criaturas com Int 1 ou 2 e 30 para criaturas com Int 3 ou maior. Cada rolagem no teste estendido demora 1d6 horas. Considere que Ágata tem +20 de modificador na perícia.

Não há regras para personagens jogadores possuírem esse poder, porque ele certamente criaria problemas no jogo. Ágata não gasta nenhum recurso palpável para tecer seus objetos, substâncias e criaturas. Um personagem jogador com essa capacidade poderia tecer uma tonelada de ouro ou um batalhão de dragões. É um poder reservado a personagens do mestre, uma ferramenta de trama que deve surgir e desaparecer com o intuito de empurrar a história adiante, não ser usado para

fins táticos. Pense bem: os lefeu fizeram experiências em uma garota que só queria fazer caridade e viver em paz. Caso tivessem usado como cobaia um herói (ou mesmo um vilão como Crânio Negro), enfrentariam sérios problemas.

Se você quiser incluir entre os jogadores um herói abduzido pelos invasores que adquiriu poderes sendo cobaia de experimentos, use talentos da Tormenta normais (ou talvez classes de prestígio ligadas à tempestade, encontradas aqui e no suplemento *Área de Tormenta*). Apenas diga que os talentos ou a classe foram adquiridos através de abduções, e não de forma natural.

Terápolis

O Reino de Tanna-Toh

Tanna-Toh é a Deusa do Conhecimento e dos povos civilizados. É inimiga da ignorância, barbárie e selvageria. Por isso, visitar o Reino de Tanna-Toh pode ser fascinante para alguns, mas extremamente perturbador para outros.

Terápolis é o único dos vinte Reinos dos Deuses que não apresenta áreas selvagens de qualquer tipo. Todas as suas regiões são tomadas por estruturas artificiais — milhares de quilômetros quadrados de cidades, muralhas, estradas, pontes, aquedutos, redes de esgoto, campos de cultivo, pastagens... Muito mais do que qualquer povo teria sido capaz de construir em mil gerações. De fato, tais estruturas não foram realmente construídas: parecem se formar naturalmente, da mesma forma que campos, montanhas e mares se formam em outros Planos.

O tipo de “terreno” mais comum são as grandes cidades, com seus infinitos quarteirões, avenidas, passarelas e outras obras arquitetônicas. Suas estruturas são impressionantes: um único templo, fortaleza, biblioteca, torre ou anfiteatro pode ser maior que uma montanha inteira de Arton. Mas, em meio à aridez do mármore e granito, também temos parques e jardins magníficos.

Estátuas de todos os tipos e tamanhos proporcionam grande beleza à paisagem. Representam figuras importantes de Arton, os deuses do Panteão, animais e monstros fantásticos e uma infinidade de outros temas. Cada estátua traz em seu pedestal informações claras sobre a figura representada, em inscrições mágicas que qualquer pessoa alfabetizada pode ler. Na verdade, toda e qualquer forma de escrita encontrada em Terápolis — desde placas informativas ao mais obscuro livro de feitiços — aparece magicamente como o idioma nativo de cada leitor.

Nem todas as cidades são habitadas: a população não é tão grande. A maior parte das cidades está vazia. Certas regiões, no entanto, servem como covil para povos ou raças perigosas.

As criaturas de Terápolis costumam ser mais inteligentes que seus equivalentes em outros Planos. Animais de rebanho têm o intelecto de um cão. Cães podem ser tão espertos quanto macacos ou ogros. E humanoides que seriam bárbaros em outros mundos (como orcs e goblinoides) formam culturas muito mais avançadas, que dominam a linguagem escrita e a prática de magia. Isso não significa, entretanto, que sejam menos cruéis... Também não é raro que certos monstros inteligentes, como dragões, medusas e liches, ocupem suas próprias cidades

— sejam elas restritas a uma só espécie, sejam mistas. Às vezes, humanos também vivem em harmonia nas cidades dos monstros, mas isso é incomum; muito mais provável é encontrar humanos em masmorras, ou servindo como escravos.

Felizmente, a maior parte da população de Terápolis é formada por humanos (mas elfos, anões e halflings também estão presentes). Uma vez que não existe a necessidade de caçar, construir, cultivar ou cuidar de animais, os habitantes locais devotam suas vidas aos estudos, artes, esportes ou magia. Há equipes de pesquisadores que realizam estudos muito mais ambiciosos que qualquer coisa já feita em Arton, desde um mapa do universo até um museu com um exemplar de cada objeto na Criação, ou uma fórmula para calcular o segredo da felicidade plena. Os aventureiros nativos são aqueles que procuram os mais preciosos e perigosos segredos em áreas remotas, em geral aquelas habitadas por monstros.

Localizada no centro de Terápolis, a Biblioteca dos Planos é maior que a maioria dos reinos de Arton. Ali vive Tanna-Toh, que pode ser encontrada em seu estúdio, em meio a quilômetros de estantes de livros. É perigoso percorrer esses corredores sem um guia: alguns livros têm histórias tão poderosas que seus personagens ocasionalmente escapam das páginas, podendo atacar aqueles que encontram.

Na forma de uma anciã recurvada sobre seus pergaminhos, a deusa registra em novos tomos todos os acontecimentos ocorridos no multiverso. Em geral está ocupada demais para falar

pessoalmente com visitantes, mas seus milhares de assistentes — na maioria magos e clérigos humanos — podem solucionar dúvidas. Também é papel dos assistentes recapturar personagens fugitivos e fazer com que voltem a seus respectivos livros.

A Revolta dos Três

Em Arton, os vinte deuses maiores formam o todo-poderoso Panteão. Mas nem sempre esses mesmos deuses foram supremos. Houve aqueles que ascenderam, como Ragnar e Hy-ninn. Houve Valkaria, que foi transformada em pedra como castigo por seus crimes. E houve os companheiros de Valkaria na Revolta dos Três: Tillian e Kallyadranoch, "o Terceiro".

Hoje em dia, nem mesmo os deuses conhecem a natureza exata da Revolta dos Três, talvez o evento mais importante em toda a história do multiverso artoniano. Uma verdade avassaladora, terrível demais. Tão terrível que, por decreto de Khalmyr, deixaria de ser verdade. Deixaria de ter acontecido. Nunca aconteceu.

Valkaria, Kallyadranoch e Tillian eram todos deuses criadores. Valkaria, a Deusa da Ambição, criara humanos, seres eternamente insatisfeitos e incansavelmente audaciosos. Kallyadranoch gerara os magníficos e terríveis dragões, considerados por alguns como as mais poderosas dentre as criaturas



de Arton. Tillian era inventivo, inocente e apaixonado: criara numerosos seres de curiosidade insaciável, mente prodigiosa e índole amável. Muitos destes seres seriam conhecidos em outros mundos pelo nome de "gnomos" — mas não em Arton.

Entre os três, Tillian era o mais dispersivo, o mais relapso dos pais — talvez por isso seus gnomos nunca tenham sido muito religiosos. Suas criações sempre estiveram incompletas, sua atenção dividida, embora a paixão fosse intensa. E foi Tillian quem, em sua inocência e busca incessante pelo que é novo, fez uma descoberta que atraiu os outros dois deuses, iniciando seu mais terrível ato.

Tillian encontrou um lugar além de Arton, além de todos os mundos e Planos. Ao contrário do multiverso conhecido, com suas infinitas ligações e passagens planares, aquele lugar estava totalmente separado, *afastado* da Criação. Mais do que isso, era *outra* Criação.

Uma realidade com seus próprios mundos e Planos. Seu próprio Plano Material. Suas próprias dimensões. Talvez até mesmo seus próprios Reinos dos Deuses, se houvesse algum. Mas aquela era uma realidade ainda oca, árida, não nascida. O Nada e o Vazio nunca haviam consumado seu amor ali.

O distraído Tillian logo perderia o interesse por aquela não-Criação estéril, mas não a sempre insaciável Valkaria. Ela não podia resistir a um desafio, tanto quanto uma leoa não pode resistir a caçar. Como Khalmyr costumava dizer: "Valkaria é mais do que a Deusa da Humanidade; por vezes ela *é* humana".

Que tesouros e maravilhas eles não poderiam criar ali? Que histórias, que grandes aventuras não poderiam forjar? Que *poderes*, que nações e impérios não poderiam cultivar? Levar civilizações aos limites da existência, testemunhar sua luta contra o fim, seu apocalipse, o recomeço... Até que um dia *vencessem!*

Valkaria desejou aquela Criação apenas para si. Escondeu seu achado dos outros deuses. Seduziu Tillian com sua paixão irrefreada, para fazê-lo guardar segredo. E também para ter seus filhos.

Ela e Tillian geraram juntos uma nova e invencível raça, uma raça que a prudência do Panteão reunido jamais aceitaria. Dos humanos, eles tinham a impetuosidade, a energia, o fogo ardente que não permite descanso. Dos gnomos, a criatividade e curiosidade extremas, a mente afiada que não admite barreiras e penetra nos lugares mais proibidos.

Mas algo faltava. O povo perfeito estava incompleto.

Talvez o Deus dos Dragões soubesse do segredo de Valkaria e Tillian desde o começo. Talvez ele mesmo tenha manipulado ambos, como mais tarde acusou Khalmyr. Ou talvez ele, por sua natureza gananciosa, tenha sido convidado a participar daquela obra tão brilhante. O fato é que Kallyadranoch juntou-se à tríade, oferecendo ao povo recém-nascido o dom final.

O poder.

— Poder sem limite, sem propósito, sem controle — como Khalmyr diria mais tarde.

Este povo seria chamado *lefeu*.

A chama mais breve queima mais brilhante. Em pouquíssimo tempo — um piscar de olhos em tempo divino — aquele povo já dominava artes, magias e ciências que Arton nunca conheceria. Compreendiam verdades tão poderosas que eram sabidas apenas pelas raças mais antigas. Dominavam os segredos da vida e da morte, criação e destruição.

Os lefeu nunca conheceram seus criadores. Valkaria, Tillian e Kallyadranoch jamais se revelaram como deuses, mas sim como três facetas de uma *entidade*, um *conceito* que movia esse povo. O Coração, de Valkaria, para desejar o infinito. A Mente, de Tillian, para desafiar as trevas. E a Chama, de Kallyadranoch, o poder para conquistar o infinito e as trevas.

Além da trindade Coração, Mente e Chama, os Três criaram vinte deuses menores (como uma paródia do Panteão verdadeiro) para reger os lefeu. Estes pequenos deuses eram criadores falsos e já estavam, desde seu início, destinados à derrota nas mãos do povo perfeito.

Por algum tempo, aqueles formidáveis lefeu foram mais amados pelos Três que seus próprios filhos em Arton.

Por *algum* tempo.

Como Valkaria tanto almejava, seus novos filhos cresceram mais que os pequenos deuses. Descobriram que aqueles não eram seus criadores. E os mataram.

Nada podia detê-los, esse era o dom de Valkaria. Não tinham qualquer moralidade ou cautela para refrear seu saber, pois esse era o dom de Tillian. E seu poder era ilimitado, como concedeu Kallyadranoch. Não demoraram a procurar mais coisas para conquistar, destruir, matar.

Encontraram Tillian, que um dia visitou aquele mundo para revelar-se a seus filhos, explicar-lhes as maravilhas que sua própria inventividade lhes proporcionara. Mas os lefeu eram agora tão *distantes* de seus criadores reais que nenhum entendimento era possível. Eram selvageria, insanidade, mente e forma *alienígenas, desconhecidas e impossíveis*.

Tillian, vendo-os com clareza pela primeira vez, enlouqueceu.

Valkaria e Kallyadranoch fugiram para seus Reinos, mas o Panteão já percebia tudo. Os Três haviam ousado criar algo maior, mais perigoso e *pior* do que qualquer um deles havia feito. Um povo mortal que vencera a morte, vencera o tempo, vencera todas as barreiras de seu universo. Uma raça que poderia, com a devida oportunidade, atacar e destruir o próprio Panteão.

Khalmyr decretou: os lefeu precisavam ser extintos.

Mas Valkaria, Tillian e Kallyadranoch foram contra. Eles amavam genuinamente seu povo, a concretização de seus sonhos divinos. Um povo destinado a algo ainda maior que os humanoides, os dragões, os próprios deuses. A obra máxima de duas Criações.

Diante da ordem de Khalmyr, os Três se revoltaram. Tentaram tomar o controle do Panteão. O Deus dos Dragões utilizou-se de seu intelecto avassalador, assim como as leis e justiça que havia criado com Khalmyr, para voltar os outros deuses a seu favor. Mas o crime cometido era horrendo demais.

A última batalha entre os deuses fez escurecer os céus nos Planos. Populações inteiras de dragões de todas as cores, os filhos de Kallyadranoch, eram cavalgados pelos maiores heróis de Valkaria — guerreiros e magos capazes de esfacular uma montanha com um gesto, que também comandavam máquinas de guerra gnômicas grandes como cidades.

Impossível saber quanto durou a batalha, ou quando exatamente ela se situa na história registrada. Em tempo artoniano, talvez milhares de anos tenham se passado desde seu início até a derrocada final. Mas o tempo é variante em muitos Reinos dos Deuses, então tudo é incerto.

A guerra acabou. Khalmir, o Deus da Justiça, o primeiro e maior dos cavaleiros, venceu. Os dragões foram mortos, os guerreiros caíram, suas lanças se partiram. Apenas Rhumnam, a Espada Sagrada, permanecia intacta.

Valkaria estava de joelhos, cada soluço seu destruindo um continente. Kallyadranoch cuspiu oceanos de sangue, esparramado sobre os incontáveis corpos de seus dragões, mas sorria. Tillian não estava em lugar algum. Por fim, Nimb, o Deus do Caos, surgiu no campo de batalha.

— O que aconteceu com Tillian? — talvez tenha perguntado Khalmir.

A resposta de Nimb pode ter sido:

— Eu o devorei.

Nimb cuspiu um pequeno humano, sujo e coberto de farrapos. Tillian era agora apenas um mendigo louco. Ainda balbuciava algo sobre sua primeira criação, sobre uma raça diminuta, bondosa e criativa, que traria inventos e felicidade a Arton. Mas era tarde demais para a inocência. Ele até hoje perambula insuspeito pelas ruas da capital.

Khalmir comandou os deuses em uma missão de extermínio contra os lefeu. Sua realidade foi tomada de assalto, suas populações dizimadas, suas civilizações reduzidas a escombros. Nada foi deixado. Aquela Criação voltava a ser estéril. E a essência divina de Tillian seria usada para forjar uma barreira, tão forte que nem mesmo os deuses poderiam ultrapassar — uma barreira que manteria aquele não-lugar afastado para sempre.

Valkaria e Kallyadranoch foram a julgamento. A Deusa da Ambição, culpada apenas de ser o que era — ou talvez por sua influência como padroeira da raça humana —, foi apenas transformada em pedra, até que a devoção de seus próprios filhos a libertasse. Kallyadranoch, por gerar um poder sem limites e tramar contra os outros deuses, foi condenado ao esquecimento. Seu nome nunca mais seria pronunciado. Mesmo entre os deuses que ainda lembravam, passaria a ser conhecido apenas como "o Terceiro".

E a abominação dos Três, os lefeu, o povo que nunca deveria haver, também foi apagado da existência. Sua simples lembrança era ameaçadora, pois mesmo a lembrança de um deus pode resultar em algo real. Então, assim como o próprio Terceiro havia sido esquecido e não mais existia, o mesmo destino foi decretado para seus filhos bastardos. Nem memória deles restou.

Até que uma tempestade caiu sobre a ilha de Tamu-ra.

Tallban

Tallban tornou-se famosa no reino de Sambúrdia por ser local de nascimento de figuras ilustres e por estar próxima de acontecimentos fantásticos. Esta pequena cidade era até mesmo evitada, por sua proximidade com as Montanhas Sanguinárias e pela frequência de ataques de feras selvagens, monstros e tribos bárbaras. Para a maioria do povo, Tallban era o final da civilização, o fim do mundo. Em certas partes do reino, a expressão "ir para Tallban" significava o mesmo que "ir para o inferno".

Mas foi em Tallban que nasceu o grande mago Vectorius. Também foi nesta cidade que ele concluiu sua maior realização: a cidade voadora de Vectora. O arquimago pesquisou por anos e, depois de contratar um verdadeiro exército de profissionais para trabalhar em uma montanha próxima, fez com que ela voasse através de uma intrincada série de rituais.

Para tentar remover um pouco da má fama do local, os prefeitos mais recentes têm incentivado seu lado turístico! O gigantesco buraco onde antes havia a montanha que formou Vectora ainda existe. Excursões ao Fosso de Vectora partem todos os dias da cidade, com guias instruídos para mostrar "a maravilha feita pelo homem". Foi construído um museu na antiga casa onde Vectorius nasceu e passou parte de sua vida: é o Museu Vectorius, que exhibe parte da história do grande mago, objetos pessoais e outras curiosidades (com permissão do próprio homenageado). Conta-se que o Grande Mestre Talude teria visitado o museu, e rido tanto que precisou ser carregado...

Vectorius, o Senhor de Vectora

"Sentia-se reluzente: dormira quase duas horas na noite anterior, e descansara por completo. Negociações com reis de outras dimensões costumavam ser estimulantes, e os encontros daquela manhã não haviam sido exceção. Dividindo-se em sete corpos, Vectorius conduzia as conversas, contando piadas de demônios para a rainha das sílfides e perguntando pela saúde do filho do califa dos gênios."

Vectorius é um dos magos vivos mais poderosos de Arton. Hoje em dia, é comparado apenas a Talude, Mestre Máximo da Grande Academia Arcana. Durante anos, perambulou pelo mundo como um aventureiro comum, atuando ao lado de heróis em incontáveis missões. Um dia, após acumular uma fortuna considerável, Vectorius abandonou as aventuras e fixou-se em uma pequena cidade no extremo leste do continente. Ainda estaria lá, não fosse uma obsessão que o perseguia: a utilização concreta da magia para ajudar no avanço da humanidade.

Vectorius sempre acreditou que a magia nada vale sem um propósito. Seus estudos sempre tinham um objetivo prático: a magia não deveria ser vista como uma arte, mas como uma ferramenta poderosa. Para Vectorius, as forças mágicas deviam servir ao homem, e não ser alvo de idolatria como um deus. Esse ponto de vista lhe valeu a antipatia de Talude, o mestre da Academia Arcana, que venera a magia como uma arte insuperável — seu único rival pelo título de maior mago vivo.



Outro aspecto na discordância dos dois magos reside no fato de que Talude ensina magia a todos os interessados. Vectorius, pelo contrário, acredita que magia é poder — e o poder não deve ser entregue a qualquer um! Em sua opinião, algumas magias deveriam ser afastadas de magos "irresponsáveis" e sedentos de poder. Ao comandar a Grande Academia Arcana em Valkaria, Talude se coloca totalmente contra as crenças de Vectorius.

O primeiro encontro entre os dois ocorreu há quase cento e cinquenta anos, por obra do destino, durante a tradicional Grande Feira de Malpetrim. A rivalidade começou minutos depois, com uma discussão acalorada que, por muito pouco, não terminou em bolas de fogo! Talude desafiou-o a provar que a magia é uma ferramenta, efetivamente construindo algo para melhorar a vida dos artonianos. Vectorius aceitou o desafio sem pestanejar, garantindo que sua obra seria muito mais grandiosa que a "escolinha de truques" do outro arquimago.

Ainda durante a feira, Vectorius conversou com um mercador que se queixava das longas viagens que sua profissão exigia. Ele dizia sentir falta de sua família e do conforto do lar. "Se ao menos houvesse um meio de trazê-los comigo na caravana", devaneou ele, em voz alta. O comentário acendeu uma fagulha na mente de Vectorius. Durante os anos seguintes, ele dedicou-se a um grande e misterioso projeto: seus servos apenas percebiam que o mestre pesquisava mapas de rotas comerciais, examinava relatórios sobre o clima e fazia entrevistas com grandes comerciantes em todo o mundo. O mercador Salini Alan, um dos homens mais ricos de Arton, era visto com regularidade em sua torre.

Um dia, quando todos os preparativos estavam finalizados, Vectorius realizou seu maior feito: fez levitar uma montanha inteira, onde começou a construção da cidade de Vectora. Usando magia poderosa e criaturas sobrenaturais como operários, o mago conseguiu concluir a construção em poucos anos.

A inauguração de Vectora ocorreu há mais de cento e vinte anos, e Vectorius continua a comandar a cidade — sem que pareça ter envelhecido! Sem dúvida Vectora tornou-se uma das maravilhas de Arton, um feito que não foi auxiliado pelos deuses, mas conquistado com esforço. Curiosamente, mesmo após o sucesso total da obra de Vectorius, Talude até hoje não reconhece sua capacidade. Seus aprendizes da Academia Arcana criticam a cidade, afirmando que Vectorius deixou de ser mago e vendeu-se por um punhado de ouro. Outros discordam, acreditando que Vectorius seria o maior mago do mundo, e que Talude já estaria mostrando sinais de senilidade. Quanto ao próprio Vectorius, ele se considera vitorioso. Sua cidade é — a seu ver — a maior realização de um único homem, e prova mais que suficiente de sua capacidade.

Atualmente, o grande mago emprega quase todo o seu tempo administrando Vectora. Isso significa não apenas lidar com a cidade em si, mas travar acordos com governantes do mundo todo (e de outras dimensões), criar novas fórmulas mágicas, pesquisar tendências de mercado e manter-se atualizado em teoria mágica, entre incontáveis outras atividades. Instalado em sua torre, nos últimos anos ele parece ter se tornado um tanto distante e arrogante, como se estivesse acima dos homens comuns. E muitos acham que realmente está...

Vectorius: humano, Mago 30/Arquimago* 5, LN; ND 35; Médio, desl. 9m; PV 151; CA 39 (+17 nível, +2 Des, +5 *robe do arquimago*, +5 *anel de proteção* +5); à distância: magia +19 toque (dano por magia +31); hab. alta arcana (alcance arcano, domínio dos elementos, domínio da modelagem, fogo arcano, poder mágico), item de poder; Fort +24, Ref +23, Von +25; For 12, Des 15, Con 16, Int 38, Sab 15, Car 18.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +56, Conhecimento (engenharia) +52, Conhecimento (geografia) +52, Conhecimento (história) +52, Conhecimento (local — Vectora) +52, Conhecimento (nobreza) +52, Diplomacia +42, Identificar Magia +52, Iniciativa +40, Intuição +40, Ofício (administração) +52, Ofício (alquimia) +52, Ofício (cartografia) +52, Ofício (joalheria) +52, Ofício (metalurgia) +52, Percepção +40; Acelerar Magia, Ampliar Magia, Dono de Arton, Estender Magia, Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]), Intensificar Magia, Liderança, Magia Acelerada Automática, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Mago de Batalha, Maximizar Magia, Multimagia, Poder Mágico x3, Poder Mágico Épico x5, Potencializar Magia, Riqueza Verdadeira, Treino em Perícia (Iniciativa).

Magias de Mago Preparadas: 1º — *misséis mágicos* x3; 2º — *flecha ácida* x2, *raio ardente* x2; 3º — *bola de fogo* x2, *deslocamento*, *relâmpago* x2, *toque vampírico* x3; 5º — *muralha de energia*, *voo prolongado*; 6º — *contingência*, *corrente de relâmpagos*, *dissipar magia maior*, *sugestão em massa*, *visão da verdade*; 7º — *banimento*, *bola de fogo controlável*, *cubo de energia*, *desejo restrito* x2, *mansão magnífica de Vectorius*, *teletransporte maior* x2, *teletransporte maior Acelerado*, *Silencioso* e *Sem Gestos*; 8º — *limpar a mente*, *raio polar*; 9º — *aprisionamento*, *chuva de meteoros* x2, *chuva de meteoros* Intensificada, *desejo Acelerado*, *desejo* x2, *disjunção*, *dominar monstro*, *esfera prismática*, *parar o tempo*, *sexto sentido*. PM: 279. CD: 25 + nível da magia. Lembre-se de que todas as magias de Vectorius de até 3º nível são automaticamente Aceleradas, e que ele pode lançar duas magias Aceleradas por turno (além de sua magia normal, como uma ação padrão).

Magias Permanentes: Vectorius está permanentemente sob efeito de *idiomas*, *ver o invisível*, *visão arcana* e *visão no escuro*.

Equipamento: *anel de proteção* +5, *gema bruta*, *robe do arquimago*, *tiara do intelecto* +6.

*A classe de *prestígio arquimago* está no Manual de classes de *prestígio*, disponível gratuitamente em www.jamboeditora.com.br.

Novo Item Mágico: Gema Bruta

Esta gema do tamanho de um punho pode ser dourada, prateada ou multicolorida, mas sempre é translúcida, e seu interior tem a aparência de um vórtice de estrelas em constante movimento. Não é feita de nenhum mineral, mas de energia mágica concentrada. O usuário de uma *gema bruta* recebe o dobro dos PM ganhos por nível (por exemplo, 2 + 2 x mod. Int no 1º nível, e 6 PM por nível adicional, para um mago).

Aura poderosa; Criar Item Maravilhoso, *desejo*; Preço 200.000 TO.

A Queda de Glórienn

Ellisa, Gregor, Ashlen, Rufus, Andaluzia e Ágata viajam para o **Deserto da Perdição**, onde devem encontrar um portal para outro Plano. O grupo se divide: Ellisa rumo junto a Ágata e Andaluzia em uma carroça puxada por um lagarto, encontrando batedores da tribo **Sar-Allan**. Mesmo escondida na armadura negra, ela consegue um contato amistoso com os nômades do deserto, principalmente depois que Ágata tece um oásis para eles. Ellisa seduz o líder dos nômades, o príncipe Tuarin, dizendo que revelará seu nome e seu rosto apenas para seu futuro marido. Ashlen infiltra-se na **Cidade no Deserto**, no palácio do sultão Fazûd, e usa de um estratagema com os costumes do povo do deserto para ser recebido como hóspede do monarca. Declarando ser um ladrão, recebe de Fazûd o encargo de roubar uma lâmpada mágica que pertence tanto a ele quanto a seu irmão e rival, o príncipe Tuarin. A divisão do povo Sar-Allan tem origem na lâmpada: após a morte do pai, os dois irmãos passaram a disputar a posse do objeto. Ashlen recusa a missão (oferecendo, em vez da lâmpada, um presente), mas antes encontra um clérigo de Hyninn no mercado da cidade e faz com que ele envie uma mensagem ao Reinado, contando os planos de Ellisa. Gregor é capturado por nômades no deserto e transformado em escravo e gladiador. Sendo imortal, conquista o amor da plateia na arena da Cidade no Deserto, e traz grande riqueza a seu dono — que, sendo um nômade a serviço do príncipe Tuarin, precisa abandonar a cidade e voltar às areias. Gregor convence-o de que, para manter seu conforto, ele deve roubar a lâmpada dos dois irmãos rivais — mas será perdoado pelo crime. A lâmpada está no templo de Azgher, no deserto.

Ellisa convence o príncipe de que, para desposá-lo, ele precisa lhe conceder acesso a sábios e matemáticos — pessoas que só existem na Cidade no Deserto. Tuarin aceita, e os dois se casam. Ellisa e Ashlen fazem com que os dois governantes se encontrem. Tuarin (incentivado por Ellisa) diz que irá dividir com Fazûd o poder de Ágata — o poder de infinitos desejos, muito maior do que o de qualquer gênio da lâmpada. Em troca, Fazûd concorda em dividir a matemática de sua cidade. Finalmente, Gregor se revela, exibindo a lâmpada roubada. Ela havia dividido os Sar-Allan, e sua ausência acabou por uni-los de novo. Os dois governantes deixam a lâmpada com Ellisa. Os nômades e o povo da cidade se unem, quando Ágata transforma a cidade inteira, criando aquedutos, lagos, florestas e animais, além de clima ameno, vento e nuvens que sempre obedecem à vontade dos regentes. Mais impressionante ainda, Ágata dá à cidade o poder de desaparecer entre as dunas e reaparecer em outro lugar do deserto, tornando-a uma “cidade nômade” — e acabando com quaisquer divisões entre os Sar-Allan.

Ellisa usa os desejos da lâmpada: o primeiro é que o gênio volte imediatamente à prisão, após cumprir os outros dois. O segundo é que seu casamento seja anulado, sem nenhuma consequência ou repercussão. O terceiro é só uma palavra: “Vallen”.

Orion e Ingram chegam a Bielefeld, tendo separado-se de Darien quando foram raptados. Orion conversa com Alenn Toren Greenfeld, informando-se sobre as intrigas dos nobres da Ordem da Luz. Em Roschfallen, Darien é treinado

por Thulbok na arte da **sedução**, sempre a serviço secreto dos cavaleiros da Luz. Depois, o anão revela o plano de Crânio Negro (transmitido pelos clérigos de Hyninn desde o Deserto da Perdição): abrir um portal para outro mundo. Thulbok também diz que Orion está no reino, e Darien não demora a encontrá-lo e contar o que sabe. Orion chega à conclusão de que Crânio Negro quer passagem para outro Plano porque pretende assassinar um deus.

Orion pede permissão a Alenn Toren para treinar cavaleiros segundo o método da Primeira Companhia de Yuden, mas o Alto Comandante recusa. Orion então recusa-se a contar o que sabe sobre Crânio Negro — e decide realizar o treinamento mesmo assim.

Orion reúne secretamente um grupo de cavaleiros da Luz e realiza, junto com a Primeira Companhia, um **treinamento** que deve transformá-los em uma força de elite contra a Tormenta. Darien também é treinado. Eles aprendem várias técnicas proibidas pela Ordem e transformam-se em renegados, condicionados apenas para matar. Após dois meses, já não são mais cavaleiros da Luz: são os **Cavaleiros do Corvo**.

O Dragão da Tormenta espalha o horror no Reinado, provocando catástrofes e evacuação de cidades inteiras. O Rei-Imperador Thormy reúne-se com alguns de seus conselheiros em sua **sala de guerra** no Palácio Imperial. Estão na sala Vectorius, **Talude, Reynard e Vladislav Tpish**, discutindo como deter o Dragão da Tormenta e resolver a situação com Yuden. Também há reuniões com Alenn Toren Greenfeld, lidando com o incidente diplomático que Orion criou em Sckharshantallas, quando atacou os soldados do regente e libertou seus prisioneiros. O Alto Comandante nega que Orion tenha desertado, desaparecido e descumprido suas ordens (mente para manter o assunto dentro da Ordem da Luz). O general do Exército do Reinado, Turbius Oksen, chega com uma mensagem de Mitkov e Shivara Yudennach: a oferta de que a Primeira Companhia torne-se a guarda pessoal de Thormy. Turbius também revela os planos de Mitkov para inserir yudenianos na corte de Deheon e outros reinos, espalhando ainda mais sua influência.

O Dragão da Tormenta ataca o reino de **Khubar**, que é defendido por **Benthos**, o Rei dos Dragões Marinhos. Os arquimagos ajudam a levar o povo de Khubar para a segurança, mas Benthos só admite lutar sozinho. No final, o Dragão-Rei é vencido, sendo obrigado a abandonar seu arquipélago.

Edauros e Yadallina exploram as Montanhas Sanguinárias, chegando ao local onde houve o ritual para gerar o Dragão da Tormenta. Yadallina lança uma magia **visão**, enxergando o momento em que o ritual foi realizado. No entanto, a magia **sai de controle**, revelando Orion e os Cavaleiros do Corvo, a queda de Lenórienn e até mesmo o momento em que Khalmyr julgou e condenou Kallyadranoch. Yadallina recupera-se, mas logo volta a ser tomada por uma espécie de transe, no qual flutua pelas Sanguinárias, sem controle do próprio corpo. Quando volta a si, no fim do dia, acha que foi atraída por alguma força maior do que ela mesma. Quer ir embora, mas Edauros insiste que prossigam. Yadallina acaba concordando com o irmão, exausta com seus argumentos e desculpas incessantes.

Transmite uma mensagem mágica a quem quer que estivesse controlando-a, dizendo que vai seguir por vontade própria. Enfim, sem que a elfa seja controlada, eles chegam ao covil de um dragão azul **velho e senil**, chamado **Delarax'os**. Edauros, ao ver a criatura, mesmo em estado enfraquecido, sente o pavor de sua aura — mas **Yadallina** não sente nada.

Edauros e Yadallina conversam com Delarax'os — o dragão é uma espécie de sábio, e especula sobre o Dragão da Tormenta, seu papel como criatura suprema entre os dragões e a falta de um deus para essas feras. Delarax'os também afirma não ter atraído a elfa — a força que levou-a foi outra. Os dois elfos são ouvidos por um conselho de dragões azuis, enquanto Yadallina parece ser dominada pela força desconhecida mais e mais vezes, inclusive concedendo a Edauros imunidade à aura de medo dos dragões. A matriarca daqueles azuis é **Virrikiriel**, e Edauros propõe-lhe uma aliança. Os dois passam no teste dos dragões azuis, enfrentando uma imensa queda livre sem acovardar-se e recorrer à magia para voar. Por fim, os azuis concordam em ser suas asas, permitindo que os irmãos cavalguem-nos até **sir Orion Drake** para caçar o Dragão da Tormenta. Instintivamente, Yadallina percebe que os azuis aceitaram-na porque ela seria "sua alma" — embora eles mesmos não percebam isso.

Edauros e Yadallina encontram-se com Orion, Ingram e os Cavaleiros do Corvo, entre os quais está **Darien** (agora conhecido pelo codinome "Ferrão"). Enquanto os elfos estavam preocupados em destruir o Dragão da Tormenta com seus novos aliados azuis, Orion e seus Cavaleiros sabem que é mais urgente impedir que **Crânio Negro** mate um deus maior — porque, na ausência de um membro do Panteão, a Tormenta pode tomar seu lugar. Contudo, os dois caminhos convergem.

Ellisa e seu grupo atravessam um portal calculado pelos matemáticos Sar-Allan, em uma tempestade de areia, cavalcando o Dragão da Tormenta. O grupo de Orion, cavalcando os azuis, persegue-os, também atravessando o portal. Todos emergem no Reino de Glórienn.

A Deusa dos Elfos sente a invasão a seu Plano e fica apavorada. Envia seus súditos, seus heróis e guerreiros, para lutar em seu lugar e protegê-la, mas ela mesma não é capaz de defender-se. Glórienn é onipotente em seu Reino, e bastaria ter vontade (e coragem) para que dizimasse todos os intrusos — mas seu medo e insegurança falam mais alto. **Crânio Negro**, o Dragão da Tormenta e Andaluzia chacinam os enviados de Glórienn. O caçador desafia a deusa, ordenando que venha enfrentá-lo. Ellisa perfura o estômago de Rufus com sua espada, libertando a área de Tormenta que ele possui dentro de si. O Reino de Glórienn começa a ser corrompido por inteiro.

Orion e os outros caçam **Crânio Negro** e o Dragão da Tormenta, tentando resistir à nova área de corrupção rubra que está tomando o Plano. Orion e Ingram mais uma vez enfrentam o caçador de recompensas. Edauros luta contra Andaluzia. Os Cavaleiros do Corvo tentam retardar o Dragão da Tormenta, montados nos azuis, mas são quase inúteis. Yadallina é a única que consegue fazê-lo hesitar, apenas olhando-o nos olhos, como se os dois reconhecessem um ao outro. O Dragão então resgata Ellisa, separando-a de Orion e dos outros.

No centro do Reino, Glórienn está encurralada e amedrontada. Gregor chega empunhando Rhumnam. A Deusa dos Elfos pensa que não poderá ser atingida pela lâmina, pois é bondosa — mas, no último instante, teme haver se tornado maligna. Mandando seus filhos à morte e ignorando seus pedidos de ajuda, ela acha que finalmente caiu para a maldade, e que será morta por Rhumnam. Mas Gregor recusa-se a matá-la, oferecendo-lhe mais uma chance. Contudo, quando Ellisa ressurge, Glórienn decide fugir. Abandona o Reino, indo até Tauron em busca de segurança. O Deus da Força prende-a em um colar de ferro, tornando-a sua escrava e protegida. **Glórienn cai**, e agora é a **Deusa Menor dos Elfos**.

Ellisa diz que Gregor perdeu sua grande recompensa — a morte — pois ele só pode morrer ao matar um deus.

Vanessa está no rastro do Cavaleiro Risonho. Encontra homens de Yuden que também estão procurando por **Vallen Drake**. Seguindo pistas, chega à conclusão de que o Cavaleiro Risonho está doente, à beira da morte. O Cavaleiro Risonho encontra-se com **Crânio Negro** nas Montanhas Uivantes. Entrega **Vallen Drake** ao caçador de recompensas — segundo ele mesmo, porque odeia Orion. Eles escondem o menino. **Vanessa** os encontra: há uma luta e ela é vencida, ficando estirada na neve, sem ter vislumbrado o próprio filho. Os yudenianos morrem. **Crânio Negro** leva **Vallen Drake** embora. Bandido, o cavalo do pai de Orion, leva Vanessa para a segurança.

O Deserto da Perdição

O centro-norte de Arton é um deserto vasto e seco, com grandes dunas de areia até onde a vista alcança. Ao contrário de regiões como **Sckharshantallas** (áridas mas pedregosas, com chão de terra sólida e rachada), o Deserto da Perdição é um verdadeiro mar de areia. Um viajante pode se perder irremediavelmente se não conhecer os segredos do terreno, pois tudo à sua volta parece igual e, ao mesmo tempo, sempre em movimento, devido aos fortes ventos que alteram a forma das dunas. Os oásis — lugares com água mais perto da superfície, ao redor dos quais são formadas pequenas comunidades — são raros, e sua localização muitas vezes é um segredo das tribos nômades. Durante o dia, o deserto é muito quente, com sol escaldante capaz de desorientar e até mesmo matar um forasteiro. À noite, a temperatura cai drasticamente, o ar torna-se gélido e é preciso abrigar-se contra o frio extremo. E, embora possa parecer um ambiente estéril e morto, o deserto é rico em vida — mas essa vida também é perigosa. Lagartos de todos os tamanhos, predadores que viajam sob as areias, aves de rapina, insetos normais e gigantescos... Todos existem no Deserto da Perdição, além de coisas mais exóticas como gênios e serpentes emplumadas.

Contudo, essas criaturas também não são o maior perigo do deserto.

"Deserto da Perdição" é um nome adequado: qualquer peregrino que ouse aventurar-se em suas areias tem grande chance de nunca mais retornar. Por outro lado, aumentando ainda mais o mistério, muitas vezes surgem no horizonte caravanas ou viajantes nunca vistos neste mundo! Eles chegam falando de

outros mundos, lugares com três luas, sóis negros, névoas eternas... Coisas bizarras assim. Também surgem habitantes dos Reinos dos Deuses, seres dos Planos elementais e até mesmo demônios. O único elemento comum nos relatos dos viajantes é a passagem de uma tempestade de areia.

Estudiosos chegaram à conclusão de que existe um grande número de portais mágicos ativos por todo o deserto. Quando entram em funcionamento, formam uma tempestade de areia, que engolfa e transporta todos na região para outro deserto arenoso, em outro mundo. Há séculos o Deserto da Perdição tem sido responsável por levar e trazer criaturas e aventureiros de outros mundos. Para a grande maioria das pessoas, inclusive nativos das areias, a localização e momento de abertura desses portais (e principalmente o mundo aonde levam) é imprevisível.

A Tribo dos Sar-Allan

Os únicos habitantes conhecidos do Deserto da Perdição são os salteadores da tribo Sar-Allan, adoradores de Azgher, o Deus-Sol. Seus guerreiros sagrados envolvem-se em vestes que escondem seus rostos. São mestres em sobrevivência no deserto — conta-se que conseguem extrair água de pedras! Dizem que os Sar-Allan conhecem os segredos das tempestades de areia, e são capazes de escolher os mundos a serem visitados — portanto, costumam ser procurados por aventureiros perdidos para mostrar o caminho de casa. Os Sar-Allan têm protocolos estritos sobre quem ajudam ou deixam de ajudar, com base em suas intrincadas tradições. Contudo, os boatos dos forasteiros são exagerados, e nem todos os guerreiros do deserto são capazes de compreender os portais: apenas alguns sábios da única grande cidade conhecida no deserto podem prever quando e onde uma tempestade de areia mágica irá se formar, e para qual destino levará.

Embora sejam numerosos, os Sar-Allan vivem espalhados por todo o deserto, um território vasto, e não é especialmente comum encontrar seus grupos. A maioria é composta de nômades: tribos ou clãs que vagam de oásis em oásis, travando comércio, caçando e principalmente roubando e saqueando. A pilhagem é uma tradição reverenciada entre os Sar-Allan. Todos os nômades esperam ser atacados por seus irmãos em algum ponto. Em troca, irão atacá-los também. Roubam comida, ferramentas, dinheiro, joias e até mesmo mulheres. Apenas não se costuma roubar ouro, pois, segundo os dogmas de Azgher, todo o ouro pertence ao Deus-Sol, e deve ser levado até seu grande templo, uma pirâmide no meio do deserto. Sendo quase “conflitos familiares”, os saques também não costumam envolver vio-

lência extrema. As mortes são mantidas em um mínimo, e um oponente vencido muitas vezes não jura vingança ou procura matar seu rival, encarando tudo como uma espécie de esporte e procurando vencer a próxima “partida”. É claro que existem clãs desonrados, que não se importam com esse protocolo e chacinam seus “irmãos” para evitar qualquer retaliação...

A cultura dos Sar-Allan baseia-se em duas coisas: devoção a Azgher e escassez de recursos. A devoção ao Deus-Sol traduz-se em uma grande reverência por seu aspecto vigilante e um fatalismo que dita que “não existe destino exceto o destino que nos é dado”. Azgher é o grande vigia, e tentar esconder um crime dele é tanto tolice quanto insulto. Pelo contrário, quando há uma transgressão, um homem honrado deve procurar “furos” na lei que absolvam-no do que cometeu, não tentar negar o que fez



Príncipe Tuarin
dos Sar-Allan

(pois foi visto pelo deus). Da mesma forma, esconder e mostrar coisas (riquezas, intenções, o próprio rosto) é uma espécie de jogo complexo. Muitos Sar-Allan escondem o rosto porque apenas Azgher deve enxergá-lo. As mulheres mais sedutoras e corretas mostram a face apenas ao marido, depois de casadas — até então esse deleite está reservado ao Deus-Sol. Esconder a própria riqueza pode ser visto como humildade (quando a intenção é deixar alguém menos rico à vontade) ou enganação (quando tenta-se escapar de pagar ou oferecer algo). Também com base na crença em um deus que tudo vê, os Sar-Allan apreciam muito a matemática e seus derivados (arquitetura, engenharia, astronomia...). A ideia de que existe uma "linguagem" ou código que explica o universo encaixa-se bem com sua visão de mundo.

Já a escassez inerente ao deserto traduz-se em uma grande preocupação com hospitalidade. Em caravanas ou mesmo viagens solitárias, muitas vezes a única esperança de sobrevivência é hospedar-se na casa ou acampamento de um amigo, conhecido ou mesmo um estranho. Assim, um anfitrião que traia essa hospitalidade (atacando o hóspede, por exemplo) é visto como o pior dos vermes. Um hóspede que não respeite seu anfitrião (ficando mais do que três dias sem oferecer algo em troca, deixando de contribuir com o divertimento de todos...) também é considerado um rato — caso sua fama se espalhe, não será mais recebido nas casas de homens de bem. Existem regras estritas sobre o que constitui um hóspede e um anfitrião — alguém que tenha consumido o sal de outro homem sob seu teto é considerado um hóspede, e deve ser bem tratado.

Mas nem todos são nômades no deserto. Existe uma única cidade conhecida (chamada, apropriadamente, de Cidade no Deserto). Dentro de suas muralhas, os Sar-Allan realizam suas maiores obras, treinam seus sábios, estudam numa grande biblioteca. Sem preocupação com as tempestades de areia ou a sobrevivência diária, os habitantes da cidade podem dedicar-se a projetos de longo prazo, que contribuem para as gerações futuras (dizem que os Sar-Allan são capazes de trabalhar duro em obras que nem mesmo seus bisnetos verão completas!). Existe rivalidade entre o povo da cidade e os nômades. Os primeiros veem seus irmãos que vagam em camelos como simplórios e embrutecidos. Os últimos veem aqueles que se escondem atrás das muralhas como covardes e acomodados. Essa divisão era mantida sob controle até a morte do último sultão. Ele deixou uma lâmpada mágica contendo um gênio selvagem para seus dois filhos. Era o presente perfeito: o gênio concederia três desejos — um para cada irmão, e um terceiro para que voltasse à lâmpada, pois um gênio selvagem solto é algo muito perigoso. Mas nenhum dos dois irmãos confiava que o outro proferisse o último desejo, temeroso de que fosse usá-lo para proveito próprio. Dessa desconfiança brotaram acusações, lutas, roubos e quase uma guerra, até que decidiu-se que a lâmpada ficaria no grande templo de Azgher, longe de ambos.

A rusga entre os dois levou à divisão entre os Sar-Allan. O príncipe Tuarin deixou a cidade, passando a governar os nômades. O sultão Fazûd continuou atrás de suas muralhas, sendo o governante dos cidadãos. Ambos amaldiçoam um ao outro sem cessar, acusando-se mutuamente de traição e conspiração. Ambos estão errados, e ambos têm certa razão.

A Cidade no Deserto

Considerada por muitos a maior maravilha do Deserto da Perdição, a Cidade no Deserto é um refúgio da vida inclemente sobre as areias, uma proteção para membros dos Sar-Allan mais "refinados", que preocupam-se menos com camelos e saques e mais com estudo e solução dos mistérios do universo.

Construída inteiramente de pedra atrás de grossas muralhas, a Cidade no Deserto abriga tesouros magníficos. Há torres e observatórios onde sábios registram a posição das estrelas, fazendo cálculos e mapeando os céus. Há um mercado onde, diz-se, qualquer coisa pode ser comprada ou vendida, desde raras sedas e especiarias até anéis que contêm gênios aprisionados. Há uma arena que abriga lutas entre os gladiadores mais extraordinários que os caçadores de escravos conseguem encontrar, muitos vindos de outros mundos. Há uma biblioteca imensa, administrada por escravos que tiveram sua língua cortada — em muitos casos, que nasceram dentro da própria biblioteca, nunca tendo deixado seu interior. Alguns afirmam que, nos cantos mais recônditos da biblioteca, existem tomos profanos, contendo rituais para invocar avatares de Szzaas, o Deus da Traição. Os szzaazitas são uma ameaça na Cidade no Deserto, juntamente com ladrões, assassinos de uma misteriosa seita e viajantes planares hostis.

Mesmo com todos os seus avanços, a Cidade no Deserto também sofria com a escassez de recursos. Tributos das tribos nômades supriam a cidade na época do antigo sultão, e desde a divisão Fazûd não conta mais com tanta lealdade. Era preciso racionar — pelo menos, até a passagem de Crânio Negro.

Após Ellisa e os outros haverem infiltrado-se na vida dos Sar-Allan, a divisão acabou. Fazûd ainda é o sultão, mas recebe Tuarin de braços abertos. Ágata criou ventos frescos, lagoas que nunca secam, pomares, jardins, verdadeiras florestas em miniatura, povoadas por pássaros coloridos e animais exóticos — tudo dentro da Cidade no Deserto. Contudo, seu feito mais impressionante foi modificar a cidade para que seja capaz de surgir e desaparecer pelas areias, sendo verdadeiramente uma cidade nômade. Não há uma "sala de comando": a cidade responde à vontade do sultão, indo aos lugares que ele deseja. A Cidade no Deserto é capaz de viajar apenas pelas areias do Deserto da Perdição, até 100 quilômetros a cada dia.

É claro que todo esse poder tem um preço, que os Sar-Allan por enquanto desconhecem. Todas as criações de Ágata na cidade usam as mesmas regras de suas criações comuns (veja acima). Assim, os habitantes da cidade estão enlouquecendo aos poucos, e um dia serão corrompidos pela Tormenta. Como Tuarin visita com frequência, também está sendo afetado por isso, assim como quaisquer nômades que passem muito tempo atrás das muralhas. A loucura gradual pode servir aos propósitos de alguns cultos szzaazitas que espream nas sombras, mas a corrupção é prejudicial mesmo ao mais maligno dos deuses.

Pode chegar um dia em que a divisão entre habitantes da cidade e nômades seja maior do que nunca, pois os únicos livres da mácula serão aqueles que nunca pisaram na Cidade no Deserto. Caso isso venha a ocorrer, pode ser que os Sar-Allan entrem em guerra, e esteja em jogo muito mais do que riquezas e camelos.

Sedutor

Algumas pessoas já nascem com magnetismo natural. Confiança, simpatia, boa aparência ou mesmo a boa e velha “cara de pau”. Habilidades que contribuem para torná-los queridos por todos, sem que precisem se esforçar.

O sedutor não é uma dessas pessoas.

O sedutor é alguém que aprendeu, a duras penas, que seu charme natural não é suficiente para aliciar a boa vontade, interesse romântico e atenção dos outros. Muitos sedutores têm aparência comum e sem graça, ou são até mesmo feios. Muitos são tímidos e retraídos, ou gaguejam, ou simplesmente “congelam” de nervosismo ao interagir com estranhos. Todas essas limitações são vencidas através de frases treinadas, padrões de comportamento estudados e estratégias de dinâmica social — um conjunto de técnicas conhecidas entre os sedutores apenas como “o Método”.

Desenvolvido por um homem conhecido apenas como “Mistério”, o Método é um segredo bem guardado, divulgado por mestres sedutores (ou “artistas sedutores”, como eles mesmos se denominam) para poucos escolhidos, através de livros e aulas secretas. Através do Método, um minotauro bárbaro, um mago magricela ou um half-ling gorducho podem fazer tanto sucesso entre as donzelas quanto o mais carismático dos bardos.

Pré-Requisitos

Para se tornar um sedutor, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Tendência:** qualquer não Leal.
- **Perícias:** treinado em Conhecimento (qualquer) e Enganação, 4 graduações em Diplomacia e Intuição.

Características de Classe

Pontos de Vida: um sedutor recebe 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Abertura: como iniciar uma conversa com um estranho? O sedutor aprende a vencer essa barreira, com frases-feitas próprias para provocar uma resposta positiva em seu alvo. O sedutor pode, com algumas palavras e uma ação livre, melhorar em um passo a

Sedutor

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Abertura, demonstração de valor
2º	+1	O Método, neg
3º	+2	Mestre do Método

atitude de uma pessoa (por exemplo, de Indiferente para Amistoso) sem a necessidade de um teste de Diplomacia. Esta habilidade não pode ser usada em combate, e funciona apenas com criaturas inteligentes (Int 3 ou mais) que possam entender o sedutor.

Demonstração de Valor: o sedutor sabe utilizar seus conhecimentos para impressionar suas “vítimas”. Sempre que faz um teste de Diplomacia ou Enganação, o sedutor pode fazer um teste de Conhecimento (qualquer, CD 20) como uma ação livre. Se for bem-sucedido, recebe um bônus de +4 no teste de Diplomacia ou Enganação.

O Método: chegando ao 2º nível, o sedutor entende as regras das interações sociais e não depende mais de seu magnetismo natural para enganar e impressionar pessoas (ou até não-pessoas). Ele passa a fazer testes de Adestrar Animais, Diplomacia, Enganação, Intimidação e Obter Informação substituindo Carisma por outra habilidade à sua escolha.

Neg: o Método ensina que elogios e galanteios não levam a nada. Por que as raparigas preferem o espadachim cafajeste e fanfarrão ao elfo romântico que presenteia com flores e poemas? No 2º nível, o sedutor domina os “negs” — comentários negativos que funcionam como “iscas” para impressionar e conseguir a afeição da vítima. Graças a esta habilidade o sedutor pode, uma vez por dia, transformar em sucesso uma falha em qualquer teste de Diplomacia ou Enganação.

Mestre do Método: chegando ao 3º nível, o sedutor rompe todas as barreiras sociais, enxergando e dominando todas as situações de interação. O Método torna-se parte de seu ser. O sedutor pode substituir Carisma pela habilidade básica escolhida para o Método no 3º nível para *qualquer* efeito baseado em Carisma. Por exemplo, um swashbuckler sedutor pode somar seu modificador de Força à sua classe de armadura, enquanto um feiticeiro sedutor conjura magias baseadas em Destreza.



Treinamento

Pelas regras normais de *Tormenta RPG*, o treinamento realizado pelos futuros Cavaleiros do Corvo (e até mesmo por Ashlen, na Guilda sem Nome) não tem muita serventia. O jogo (assim como a maior parte dos RPGs) presume que, para evoluir, um personagem tem que superar desafios, não apenas estudar ou treinar. No entanto, a cena de treinamento está presente em muitos livros e filmes, e é parte essencial de *O terceiro deus*.

Se o jogador já possuir os XP (e pré-requisitos) necessários para adquirir um nível na classe de prestígio que deseja, escolher um novo talento, etc., incluir treinamento é apenas questão de preferência do mestre. Basta dizer "Você treinou por dois meses até se tornar um Cavaleiro do Corvo". Mas, nos romances, os personagens "ganham XP" treinando — realmente desenvolvem habilidades que não estariam disponíveis sem treinamento. Se você quiser incorporar algo assim na sua campanha, aqui vão algumas sugestões.

Em primeiro lugar, você pode transformar o treinamento em uma aventura. Em *O terceiro deus*, Darien e os outros alunos passam por perigos e dificuldades durante seu treinamento. Fazem testes de perícias (como a passagem em que devem nadar com armadura completa), de resistência (corridas e marchas forçadas) e de habilidade (Inteligência, para memorizar a Norma dos Cavaleiros). Travam combates contra humanoides hostis. No caso de um treinamento tão "extremo" quanto o dos Cavaleiros do Corvo, você só precisa transformar as situações em encontros e estabelecer CDs para as tarefas, distribuindo XP normalmente ao fim da sessão. A única mudança real é que o próximo nível deve corresponder ao treinamento realizado. Isso, é claro, se todos os personagens jogadores estiverem interessados no mesmo tipo de treinamento. Se houver interesses diferentes, pode haver várias "turmas", cada uma com um aprendizado especializado. Assim como em uma aventura normal, é preciso haver chance de falha (e morte!) e bastante detalhamento.

Também é possível que você queira um treinamento menos detalhado. Talvez o processo não seja tão perigoso e não haja desafio real. Então é melhor conduzir o treinamento "longe das câmeras". Considere que um personagem deve treinar oito horas por dia durante um mês inteiro para obter 1.000 XP ou um talento cujos pré-requisitos ele cumpra. Em ambos os casos o personagem precisa de um tutor ou escola.

Adicionar esta regra opcional traz mais opções aos jogadores, mas também alguns problemas em potencial. Em primeiro lugar, pode deixar os personagens "acomodados": a menos que haja um limite de tempo, eles podem decidir treinar por alguns meses antes de entrar na próxima masmorra. Para evitar isso, o mestre pode simplesmente determinar que não há tutores disponíveis para o nível dos personagens — ou então fazer com que os vilões aproveitem essas "férias" para colocar seus planos malignos em prática. Outra dor de cabeça em potencial é o desequilíbrio. Se todos os personagens treinarem para adquirir talentos, ficarão mais poderosos do que o normal para seu nível. Por fim, note que adotar esta regra opcional pode deixá-lo de "mãos amarradas" para fazer descrições simples: sempre que

você disser "Então dois meses se passam", algum jogador pode saltar sobre a oportunidade e aproveitar o tempo para treinar.

A solução para todos esses problemas é a mesma: determine que apenas *alguns* tipos de treinamento oferecem XP ou talentos. Algo como o que os Cavaleiros do Corvo fizeram rende uns bons 2.000 XP, mas apenas achar um espadachim aposentado e pedir-lhe que ensine alguns truques não resulta em nada. É melhor manter as oportunidades de treinamento nas mãos do mestre, na forma de tutores especiais, escolas secretas ou condições que precisam ser cumpridas antes que um aluno seja aceito. É possível criar uma aventura inteira ao redor dos pré-requisitos para ser treinado ("Para provar seu valor, vocês devem escalar a mais alta montanha sem equipamento..."). O treinamento é como um item mágico: oferece vantagens ao personagem, mas só é adquirido quando e onde o mestre determina.

Cavaleiro do Corvo

Os exércitos em Arton são ajuntamentos bastante simples — mesmo que disciplinados e ferozes — de soldados e guerreiros. Sejam batalhões feudais, lutando em nome de um lordes por obrigação, sejam tropas profissionais que recebem soldo, costumam consistir de pouco mais que bandos de guerreiros sob um mesmo estandarte. As táticas mais utilizadas são a parede de escudos e a carga de cavalaria. A elite lutadora em Arton geralmente não pertence aos exércitos, mas aos grupos de aventureiros. Esses sim contam com estratégias avançadas, realizam infiltrações surpreendentes e fazem, em pequenos bandos, o que colunas imensas não conseguem.

Mas, em Yuden, tudo isso está mudando. Yuden começa a desenvolver unidades militares especializadas — inclusive para infiltração rápida e missões cirúrgicas. A Primeira Companhia é composta de militares especializados, treinados muito além dos soldados comuns. Quando sir Orion Drake decidiu utilizar esses métodos, criou seu próprio batalhão de forças especiais.

São os temidos e infames Cavaleiros do Corvo.

Recrutados inicialmente a partir de cavaleiros da Ordem da Luz (com apenas uma exceção), os Cavaleiros do Corvo são um batalhão de guerreiros condicionados a não ter medo ou hesitar a cumprir ordens a qualquer custo, a agir em conjunto como uma perfeita máquina de guerra. Submetendo-se a um processo que simula a corrupção da Tormenta, tornam-se imunes ao mesmo ao domínio dos lefeu. São mais que guerreiros: marionetes silenciosos, capazes de infiltrar-se e assassinar com tanta facilidade quanto engajam-se em batalhas campais. Seu treinamento também lhes concede grande versatilidade — os Cavaleiros do Corvo aprendem a atuar por longo tempo em território hostil, criando condições de vitória atrás das linhas inimigas e com iniciativa própria para tomar decisões sem contato com superiores. Sua marca registrada é eficiência, rapidez e determinação total. Quando os Cavaleiros do Corvo têm um objetivo, cumprem-no custe o que custar, atacando antes que o inimigo perceba sua presença e acabando com qualquer chance de retaliação.

Os Cavaleiros do Corvo formam uma verdadeira irmandade, vendo uns aos outros como iguais mas distanciando-se

do resto do mundo. Parece impossível para “forasteiros” compreender as dificuldades que eles enfrentaram no treinamento e lidar com seu cotidiano de morte silenciosa. Perdem quase todo resquício de sua identidade anterior e formam vínculos mais fortes que qualquer amizade ou parentesco dentro da própria unidade. Recebem de seus superiores e/ou colegas codinomes que passam a substituir seu “eu” anterior — eles mesmos nunca criam os próprios codinomes, evitando uma competição por títulos ameaçadores e gerando um elemento de humildade e até mesmo humor dentro do batalhão.

Tamanha eficácia tem um preço. Quaisquer noções de honra ou justiça em combate se vão rapidamente: Cavaleiros do Corvo preocupam-se com suas ordens e sua missão, não com dar chances ao inimigo. Alguns veem-nos como piores que os próprios yudenianos — ou que os mais desprezíveis mortos-vivos. De fato, por vezes eles nem parecem estar vivos: sem emoções para o mundo exterior, sem nomes e com uma linguagem própria, são armas em forma de gente.

No início, apenas humanos do sexo masculino faziam parte dos Cavaleiros do Corvo, porque os recrutas vinham da Ordem da Luz. Após Orion Drake haver se afastado da vida de aventuras e Darien ter desaparecido, o Corvo conhecido como Mefítico assume a liderança da unidade. Após *O terceiro deus*, homens e mulheres de todas as raças podem ser aceitos entre os Cavaleiros do Corvo, desde que passem pelo rigoroso treinamento. Quando emergem do outro lado do “moedor de carne”, pequenas diferenças como sexo ou espécie já não fazem mais sentido.

Ainda são considerados criminosos em boa parte do Reinado — afinal, usam armas de pólvora, foram treinados ilegalmente e utilizam táticas “desonradas”. Mas isso não interessa. Os Cavaleiros do Corvo continuam na luta contra a Tormenta e outras ameaças a Arton. Muitas vezes um Corvo junta-se a um bando de aventureiros “comuns”, porque já fazia parte antes do treinamento ou porque seus objetivos coincidem. Mesmo que nunca experimente com outros aventureiros a camaradagem e intimidade que possui com os demais Cavaleiros do Corvo, um membro deste batalhão é especialista em agir em grupo, deixando suas preferências de lado em nome do objetivo maior. Os Cavaleiros vivem do saque obtido de suas vítimas e do pagamento por raros trabalhos mercenários. Diz-se que possuem um quartel-general, um castelo em algum lugar das Montanhas Sanguinárias, mas ninguém pode confirmar isso. Outros boatos afirmam que sua base fica dentro de uma área de Tormenta, bem sob o nariz do inimigo, e que nem mesmo assim eles são detectados. O que se sabe é que, nas ordens de cavalaria e nos acampamentos militares, nas cortes de nobres guerreiros e nas tavernas frequentadas por soldados, é notório o lema: “Das trevas, trazemos a luz”.

Ao que os Corvos respondem: “Luz!”.

Cavaleiro do Corvo

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Ataque furtivo +1d6, língua dos corvos, reconhecimento e infiltração
2º	+2	Estômago de 0tyugh, não tenho nome (medo)
3º	+3	Ataque furtivo +2d6, missão dada é missão cumprida (inteligência)
4º	+4	Atrás das linhas inimigas (camuflagem), ferramenta de morte (ação padrão)
5º	+5	Ataque furtivo +3d6, das trevas
6º	+6	Missão dada é missão cumprida (guerra não convencional)
7º	+7	Ataque furtivo +4d6, atrás das linhas inimigas (indetectável)
8º	+8	Não tenho nome (construto)
9º	+9	Ataque furtivo +5d6, missão dada é missão cumprida (busca e destruição)
10º	+10	Trazemos a luz



Pré-Requisitos

Para se tornar um Cavaleiro do Corvo, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Tendência:** qualquer não Caótica e não Bondosa.
- **Bônus Base de Ataque:** +6.
- **Perícias:** treinado em Conhecimento (estratégia), Iniciativa e Furtividade.
- **Talentos:** Tolerância, Usar Armaduras Pesadas, Vontade de Ferro.

Características de Classe

Pontos de Vida: um Cavaleiro do Corvo recebe 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Especial: níveis de cavaleiro da Luz podem ser trocados por níveis de Cavaleiro do Corvo imediatamente, assim que o personagem adquire o primeiro nível nesta classe de prestígio.

Habilidades de Classe

Ataque Furtivo: a melhor tática é matar o inimigo antes que ele perceba que a morte está chegando. Quando atinge um oponente desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo ou à distância a até 9m, o Cavaleiro do Corvo causa +1d6 pontos de dano. No 3º nível, e a cada dois níveis subsequentes, o dano adicional aumenta em +1d6. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Língua dos Corvos: todos os Cavaleiros do Corvo aprendem um jargão, composto de expressões e gestos, que traduz tudo que precisa ser dito durante uma missão. Um Cavaleiro do Corvo pode se comunicar livremente com outros membros desta classe de prestígio que possam vê-lo, como se todos estivessem sob efeito da magia *ligação telepática*. É impossível para qualquer não Cavaleiro compreender completamente essa comunicação.

Reconhecimento e Infiltração: para cumprir sua missão letal, um Cavaleiro do Corvo deve ser capaz de se mover em silêncio mesmo com equipamento completo. Um Cavaleiro do Corvo não sofre penalidades em perícias ou deslocamento por utilizar qualquer tipo de armadura.

Estômago de Otyugh: em uma operação de campo, um Cavaleiro precisa retirar seu sustento de qualquer lugar. A partir do 2º nível, o Cavaleiro pode usar a perícia Sobrevivência para se sustentar mesmo em terrenos onde isso normalmente seria impossível, como Planos infernais, áreas de Tormenta e tumbas de liches.

Não Tenho Nome: o Cavaleiro do Corvo não deve sentir júbilo em combate, hesitação ou dúvida — não deve sentir nada, apenas cumprir suas ordens e atingir seu objetivo. Nem mesmo tem nome; é conhecido apenas por um codinome designado por seu superior e/ou seus colegas. No 2º nível, torna-se imune a efeitos de medo. No 8º nível, praticamente deixa de ser uma pessoa, tornando-se imune a atordoamento, dano

de habilidade, dano não-letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno (as mesmas imunidades de um construto).

Missão Dada É Missão Cumprida: parte do condicionamento e treinamento dos Cavaleiros do Corvo envolve sucesso a qualquer preço, criando condições de vitória mesmo nas circunstâncias mais desfavoráveis. A partir do 3º nível, o Cavaleiro do Corvo pode declarar que cumprir um determinado objetivo é sua “missão”. Quando em uma missão, o Cavaleiro recebe diversos benefícios.

Inteligência: o Cavaleiro aprende a coletar informações para cumprir seu objetivo. Ele recebe a habilidade de classe conhecimento de bardo, apenas para informações a respeito de sua missão. O mestre decide se algo diz ou não respeito à missão.

Guerra não convencional: a partir do 6º nível, quando em missão, o Cavaleiro pode escolher uma perícia adicional, na qual passa a ser treinado enquanto a missão durar.

Busca e destruição: a partir do 9º nível todas as armas do Cavaleiro são consideradas *anticriatura* contra quaisquer criaturas que enfrentem-no durante o cumprimento da missão.

Um Cavaleiro do Corvo pode ter apenas uma missão de cada vez. Escolher uma nova missão exige um dia de preparação. Caso receba ordens de um superior, sua missão *deve* ser aquela designada pelo superior. Em uma situação com mais autonomia (por exemplo, em um grupo de aventureiros), o Corvo pode designar suas próprias missões, de acordo com o mestre.

Atrás das Linhas Inimigas: quando está em ambiente hostil, o Cavaleiro do Corvo não pode se dar ao luxo de ser detectado. A partir do 4º nível, pode usar Furtividade mesmo sem cobertura ou camuflagem, e a penalidade que sofre por usar a perícia em uma rodada na qual tenha atacado diminui para -5 (normalmente é -20). A partir do 7º nível, torna-se imune a habilidades que possam detectá-lo automaticamente, como faro, percepção às cegas, sentido sísmico e magias de adivinhação. Ele ainda pode ser detectado com um teste de Percepção oposto ao seu teste de Furtividade.

Ferramenta de Morte: a partir do 4º nível, o Cavaleiro do Corvo pode realizar um ataque coordenado com um número de aliados igual a 1 + seu bônus de Inteligência. Para coordenar um ataque, o Cavaleiro deve gastar uma ação padrão e fazer um teste de Conhecimento (estratégia) oposto pelo teste de Intuição do alvo que deseja atingir. Caso esteja coordenando um ataque apenas com outros Cavaleiros do Corvo, o teste não é necessário.

Num ataque coordenado, cada aliado abre mão de sua ação padrão, mas concede um bônus cumulativo de +4 no ataque do Cavaleiro do Corvo, e um bônus cumulativo igual ao dano de sua arma (sem contar modificadores por nível ou de habilidade) no dano. Bônus mágicos são somados, assim como quaisquer habilidades especiais das armas dos seus aliados. Caso o Cavaleiro possa fazer um ataque furtivo, esse bônus se aplica normalmente (se um ou mais aliados também puderem realizar ataques furtivos contra o alvo, seu dano também

Faca na Caveira?

Quando *O terceiro deus* foi publicado pela primeira vez, não fazia muito desde o lançamento do filme *Tropa de elite*. Assim, muita gente apelidou os Cavaleiros do Corvo de “o BOPE de Arton” e comparou o capítulo *A escola de corvos* com a sequência de treinamento dos “caveiras”. Mas então o batalhão é literalmente uma versão da elite da polícia militar carioca? Sir Orion é o Capitão Nascimento da Ordem da Luz?

A verdade é que um capítulo de treinamento estava nos meus planos há bastante tempo. Devia entrar em *O crânio e o corvo* (portanto, antes de *Tropa de elite*), mas não houve como encaixar mais esse elemento no meio de todo o resto da trama. Originalmente, seria treinamento militar comum, concentrado em Darien, quando Orion está para deixar Bielefeld com o exército. Nessa primeira versão planejada (e também na versão que acabou entrando em *O terceiro deus*), uma influência decisiva foi o filme *Nascido para matar*. Assim, *A escola de corvos* não deriva apenas de *Tropa de elite*.

Além disso, esquadrões de forças especiais são algo de que eu gosto há anos, mesmo antes de *Tropa de elite*. Os Cavaleiros do Corvo deveriam, na verdade, ser uma versão artoniana da SAS (*Special Air Service*), uma unidade de elite do exército inglês, considerada por muitos a melhor tropa de forças especiais do mundo todo — retratada, entre outros lugares, na série de videogames *Modern Warfare*. A invasão da fortaleza dos minotauros em Tapista foi fortemente inspirada em uma operação da SAS em uma embaixada iraniana em 1980, durante uma situação com reféns. Elementos dos Cavaleiros do Corvo identificados com o BOPE pertencem também a outras unidades. Por exemplo, o lema (“Das trevas, trazemos a luz”) condensado em uma expressão (“Luz!”) pode ser comparado tanto ao “Caveira!” do BOPE quanto ao “*Semper fi — Motivate!*” ou “Gung ho!” dos *marines* americanos, ao “Hooah!” de várias tropas militares dos EUA e até mesmo ao “Quem ousa vence” da SAS. O fato de os Cavaleiros terem um lema ou jargão não é algo tirado de um filme, mas um elemento comum a muitas divisões militares do mundo real.

Contudo, quando *Tropa de elite* estreou, tornou-se uma referência inevitável de forças especiais para o público brasileiro. Eu mesmo adorei o filme — principalmente o modo como retrata as relações dos policiais de elite entre si e com o mundo exterior. Não havia como fugir de comparações, então decidi abraçar a influência. Por isso, de certa forma a resposta é sim, os Cavaleiros do Corvo são o BOPE de Arton. Mas também têm outras origens.

Se você quiser torná-los uma parte importante de sua campanha, sugiro fortemente ler sobre a SAS e outras unidades de forças especiais ao redor do mundo (como a Delta, os SEALs, o Spetsnaz, etc.). O suplemento importado *GURPS Special Ops* é uma excelente referência para isso, mas existe muito material puramente jornalístico.

E, é claro, não esqueça de ler sobre o BOPE.



é somado). A margem de ameaça de acerto crítico é a melhor dentre todas as armas usadas, assim como o multiplicador por acerto crítico (cada um pode vir de uma arma diferente). Em caso de acerto crítico, o dano total é multiplicado, como se apenas um personagem estivesse atacando.

Por exemplo: um Cavaleiro do Corvo com Inteligência 13 (bônus de +1) pode coordenar um ataque com até dois outros aliados. Todos os três estão armados com espadas longas (1d8 de dano). Caso vença o teste oposto de Conhecimento (estratégia), seu ataque recebe um bônus de +8 (+4 por cada aliado) e seu dano recebe um bônus de +2d8 (+1d8 por cada aliado), para um total de 3d8 + metade do nível do Cavaleiro do Corvo + modificador de Força.

No 8º nível, os aliados do Cavaleiro não precisam abrir mão de sua ação padrão para participar de um ataque coordenado — apenas de sua ação de movimento (ou seja, podem ainda realizar um ataque normal em sua rodada)

Das Trevas: no 5º nível, o Cavaleiro do Corvo é uma sombra, trazendo a morte (e a salvação de civis inocentes) de onde menos se espera. Quando o Corvo agarra uma criatura desprevenida (veja a manobra agarrar em *Tormenta RPG*, página 216), a criatura não pode emitir qualquer som até se soltar. Além disso, se o Cavaleiro realizar um ataque corpo-a-corpo desarmado ou com uma arma leve contra a criatura até o fim de seu próximo turno, o ataque causa dano triplicado. Esta habilidade só pode ser usada contra criaturas até uma categoria de tamanho maiores que o Corvo.

Trazemos a Luz: no 10º nível, o Cavaleiro do Corvo torna-se uma arma precisa e infalível, que usa corpo, mente e conhecimento para formar um único conjunto letal. Uma vez por combate, como uma ação livre, o Cavaleiro pode fazer um teste de Conhecimento (estratégia). O resultado do teste determina os bônus que o Cavaleiro recebe em seus ataques até o fim do combate.

19 ou menos: nenhum (teste falho).

20: a margem de ameaça de seus ataques aumenta em +1 (cumulativo com outros efeitos, mas aplicado por último).

25: o multiplicador de crítico de seus ataques aumenta em +1.

30: o ataque pode fazer acertos críticos e causar dano extra por ataque furtivo mesmo a criaturas normalmente imunes.

35: a margem de ameaça de seus ataques aumenta em +2.

40: o multiplicador de crítico de seus ataques aumenta em +2.

45: o ataque causa dano adicional por ataque furtivo mesmo que a criatura não esteja desprevenida ou flanqueada.

50: uma criatura atingida deve fazer um teste de Fortitude (CD igual ao dano do ataque). Em caso de falha, morre instantaneamente.

Todos os efeitos são cumulativos, exceto aqueles referentes à margem de ameaça ou multiplicador por acerto crítico.

A Sala de Guerra do Palácio Imperial

Muitas das maiores decisões do Reinado são tomadas em um dos locais mais inexpugnáveis de Arton: a sala de guerra do Rei-Imperador. É um aposento circular, com paredes de mármore avermelhado. Não possui janelas, mas magia permanente oferece visões de vários pontos de Valkaria. Há uma mesa redonda, em cujo centro projeta-se uma espécie de mapa do Reinado e territórios além, através de ilusão. É possível entrar e sair apenas através de magia, pois também não existem portas.

Apenas pessoas de confiança do Rei-Imperador são admitidas na sala de guerra. Em geral, isso significa seus conselheiros ou amigos pessoais, além de alguns dignitários confiáveis. Contudo, por vezes convidados perigosos ou traiçoeiros são recebidos na sala de guerra, justamente porque é um lugar seguro. Quando Thormy deseja estar mais próximo de seus aliados poderosos ou apenas ostentar o poderio do Reinado, convida alguém para a sala de guerra.

Enquanto está na sala de guerra, Thormy sempre conta com a proteção imediata de sua guarda pessoal (veja acima) e, em geral, de um ou dois aliados poderosos como Talude ou Vectorius. Ninguém sabe exatamente onde dentro do palácio localiza-se a sala, nem mesmo os conselheiros. Apenas Thormy, sua esposa e um castelão protegido contra magias sobre a mente possuem essa informação. Existe uma antessala, mas ninguém sabe se fica realmente ao lado da sala de guerra ou muito distante. Alguns especulam que a sala fique no subterrâneo do castelo, em outro castelo completamente diferente ou mesmo em outro mundo! De qualquer forma, um ataque físico à sala de guerra dificilmente teria sucesso, a não ser que o inimigo destruísse o palácio inteiro (e talvez nem mesmo assim). A sala é completamente protegida contra magias de adivinhação. Além disso, o Rei-Imperador possui uma espécie de ligação com a sala (que funciona como um único grande item mágico, cujo usuário é Thormy) — nenhuma magia pode ser lançada em seu interior sem que o monarca permita. Thormy nota quando qualquer encantamento arcano ou divino está para ocorrer, e qual é sua fonte.

Existem vários mecanismos de fuga da sala de guerra. Vários itens ao redor do aposento são na verdade objetos que ativam *teletransporte maior* ou *viagem planar*, possibilitando escapar quase instantaneamente. Contudo, estão misturados com objetos mundanos, e são trocados todos os dias, para que nunca haja um padrão previsível. Caso o Rei-Imperador fique preso na sala de guerra por um longo tempo, a mesa é especialmente encantada para lançar *criar água* e *banquete dos heróis* uma vez por dia. Em caso de emergência, também há pelo menos três objetos que enviam magias de *mensagem* para Talude, Vectorius, Reynard, Arkam e outros aliados importantes.

Até hoje, Thormy nunca ficou encurralado em sua sala de guerra, ou mesmo no Palácio Imperial. Contudo, se isso um dia acontecer, certamente o monarca estará bem protegido. Caso seja capturado, provavelmente será por sua própria escolha.

Talude, o Mestre Máximo da Magia

“Todos precisamos de algo — disse Talude. — Nem toda a benevolência de Wynna acaba com nossas necessidades. Tendo isso em mente, podemos refletir sobre o poder, não é mesmo? Às vezes, parece que alguém tem poder. Mas, para ter certeza disso, devemos examinar suas necessidades.”

Talude, Mestre Máximo da Magia, faz por merecer esse título. Aparentemente, não há nada que este homem não conheça a respeito de magia. Por mais tempo que a maioria das pessoas vivas em Arton consegue lembrar, ele é o maior especialista nos assuntos arcanos no continente.

Talude deve ter setecentos anos ou mais, embora sua aparência não mude desde que completou sessenta: longas barbas brancas, olhos castanhos cercados de rugas e eternas olheiras, cabelos também brancos e copiosos, nariz adunco. Suas mãos são ressecadas e cheias de manchas, com unhas quebradas.

Talude tem a aparência de um frágil ancião, a imagem padrão de um velho mago — exceto pelos olhos. Em certas situações, eles parecem brilhar com uma expressão intensa, faiscando uma energia mais poderosa que qualquer ser vivo neste mundo. Quando Talude deseja, todo o seu poder se torna visível, em seu simples olhar.

Sua carreira começou, na verdade, com um acidente. Seu pai, um mago de grande talento que vivia em um mundo distante, estava realizando uma experiência — que deu errado. Uma onda de energia mística atingiu toda a torre, enviando o mago e todos os outros habitantes pelos diversos Planos da existência. O jovem Talude foi enviado para um mundo fantástico onde a magia era muito mais comum, e empregada por todos. Mesmo o mais simples dos camponeses podia usá-la.

Acolhido como protegido de um gênio muito poderoso, o jovem Talude aprendeu os maiores mistérios das artes arcanas com rapidez espantosa, mesmo para os padrões locais. Os gênios, comuns naquele mundo, tinham grande conhecimento sobre as infinitas realidades do multiverso. Viajantes interdimensionais por natureza, após alguns anos conseguiram encontrar os parentes de Talude (pelo menos aqueles que sobreviveram) e devolver todos a seu mundo de origem.

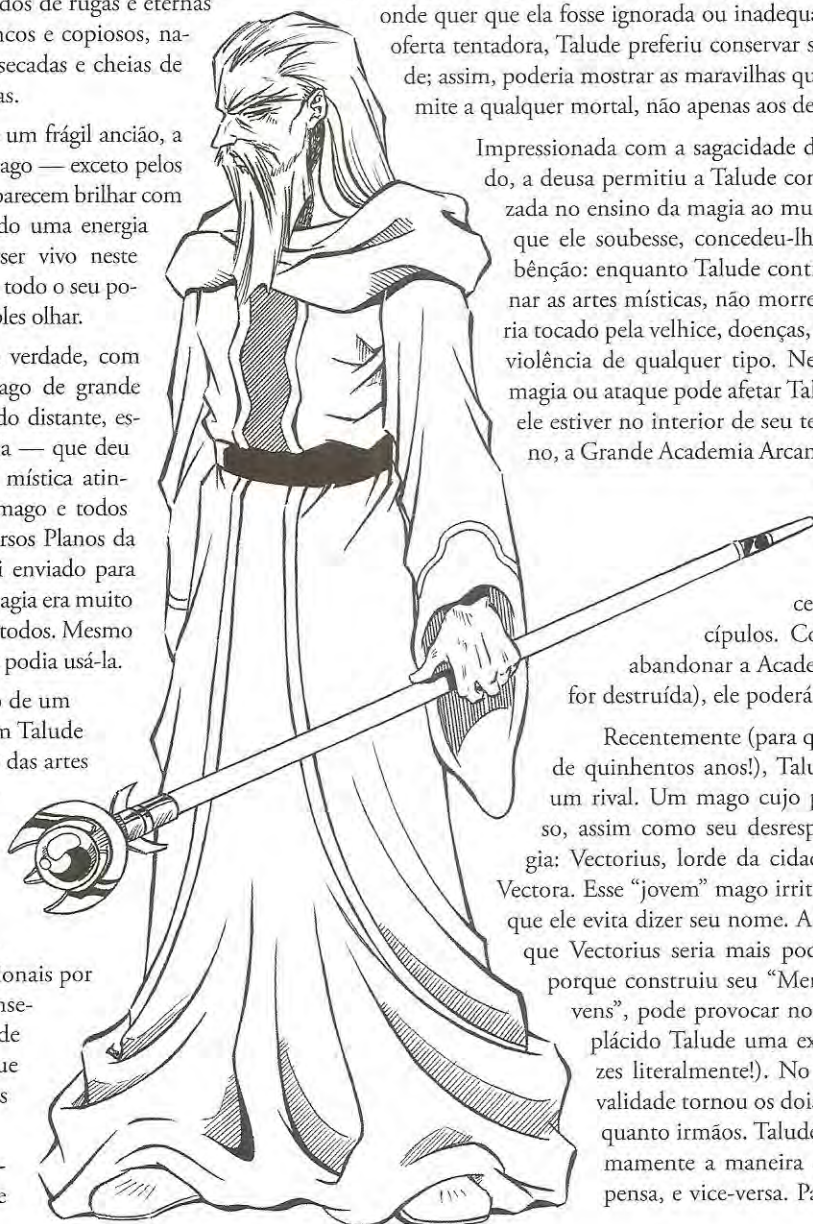
Quando atingiu a maioridade, Talude decidiu que ele

próprio deveria se aventurar pelos diversos Planos, como seus “pais adotivos”, pois ainda havia muito para aprender. Talude conheceu lugares que não poderiam ser concebidos pela mais febril imaginação: Planos inteiros feitos de chamas negras, mundos sem gravidade (e outros onde tudo é vinte vezes mais pesado), lugares habitados por plantas ou rochas inteligentes... E até mesmo mundos insólitos onde a magia não existe, substituída por simples ciência.

Após participar de aventuras cósmicas, onde a existência da realidade esteve em jogo, Talude foi convocado pela própria Wynna, a Deusa da Magia. Ela veio pessoalmente dos Planos superiores para confiar ao arqui-mago uma missão que até hoje permanece em segredo. Logo após arriscar a vida e cumprir a misteriosa tarefa, Talude foi convidado, como recompensa, a receber o poder máximo permitido a um mortal — ser um avatar, a encarnação do poder dos deuses, para propagar o uso da magia onde quer que ela fosse ignorada ou inadequada. Apesar da oferta tentadora, Talude preferiu conservar sua humanidade; assim, poderia mostrar as maravilhas que a magia permite a qualquer mortal, não apenas aos deuses.

Impressionada com a sagacidade de seu protegido, a deusa permitiu a Talude começar sua cruzada no ensino da magia ao mundo — e, sem que ele soubesse, concedeu-lhe uma última bênção: enquanto Talude continuasse a ensinar as artes místicas, não morreria. Jamais seria tocado pela velhice, doenças, ferimentos ou violência de qualquer tipo. Nenhuma arma, magia ou ataque pode afetar Talude enquanto ele estiver no interior de seu templo de ensino, a Grande Academia Arcana — um reino dimensional secreto, onde ele reúne suas centenas de discípulos. Contudo, se ele abandonar a Academia (ou se ela for destruída), ele poderá ser morto.

Recentemente (para quem tem mais de quinhentos anos!), Talude encontrou um rival. Um mago cujo poder é imenso, assim como seu desrespeito pela magia: Vectorius, lorde da cidade voadora de Vectora. Esse “jovem” mago irrita tanto Talude que ele evita dizer seu nome. A insinuação de que Vectorius seria mais poderoso, apenas porque construiu seu “Mercado nas Nuvens”, pode provocar no normalmente plácido Talude uma explosão (às vezes literalmente!). No entanto, a rivalidade tornou os dois tão próximos quanto irmãos. Talude conhece intimamente a maneira como o outro pensa, e vice-versa. Parece até haver



um início de amizade em certas ocasiões — mas isso cai por terra violentamente quando qualquer um deles profere qualquer opinião (o que acontece o tempo todo).

Em certas ocasiões, o próprio Rei-Imperador Thormy aconselha-se com Talude. Os dois têm conversado muito sobre a Tormenta e como detê-la. Talude está empregando todos os recursos da Academia Arcana para estudar e desvendar os segredos da Tormenta — mas a tempestade desafia mesmo seus vastos poderes.

Talude: humano, Mago 30/Arquimago* 5, NB; ND 35; Médio, desl. 9m; PV 131; CA 37 (+17 nível, +10 *toga do reitor*); corpo-a-corpo: *cajado do poder* +19 (1d6+19); à distância: magia +17 toque (dano por magia +31); hab. alta arcana (alcance arcano, domínio da contramágica, domínio da modelagem, fogo arcano, poder mágico), item de poder, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 10; Fort +24, Ref +22, Von +29; For 10, Des 10, Con 14, Int 38, Sab 24, Car 18.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +56, Conhecimento (engenharia) +52, Conhecimento (geografia) +52, Conhecimento (história) +52, Conhecimento (local — Academia Arcana) +52, Conhecimento (nobreza) +52, Conhecimento (religião) +52, Cura +45, Diplomacia +42, Identificar Magia +62, Iniciativa +17, Intuição +45, Ofício (alquimia) +52, Ofício (escrita) +52, Ofício (professor) +52, Percepção +45; Acelerar Magia, Ampliar Magia, Aumentar Magia, Conhecimento Mágico, Contramágica Aprimorada, Diligente, Dominar Magia (*mísseis mágicos*), Estender Magia, Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]), Foco em Perícia Épico (Identificar Magia), Magia Acelerada Automática, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Mago de Batalha, Maximizar Magia, Metamagia Aprimorada, Multimagia, Poder Mágico x2, Poder Mágico Épico x4, Potencializar Magia.

Magias de Mago Preparadas: 1º — *mísseis mágicos* Potencializado x14; 3º — *bola de fogo* Potencializada x2, *deslocamento*, *relâmpago* Potencializado x2; 5º — *muralla de energia*, *viagem planar* Acelerada, Silenciosa e Sem Gestos, *voo prolongado*; 6º — *contingência*, *dissipar magia maior*, *visão da verdade*; 7º — *bola de fogo controlável* Potencializada x2, *desejo restrito*; 8º — *enfeitiçar monstro em massa*, *labirinto*, *limpar a mente*; 9º — *chuva de meteoros*, *círculo de teletransporte*, *desejo Acelerado*, *disjunção*, *mão esmagadora de Talude*, *parar o tempo*. PM: 175. CD: 25 + nível da magia.

Magias Permanentes: Talude está permanentemente sob efeito de *idiomas*, *ver o invisível*, *visão arcana* e *visão no escuro*.

Equipamento: *anel do arcano maior*, *anel de reverter magias*, *cajado do poder*, *tiara do intelecto* +6, *toga do reitor*.

*A classe de *prestígio arquimago* está no Manual de classes de *prestígio*, disponível gratuitamente em www.jamboeditora.com.br.

Novo Item Mágico: Anel Arcano Maior

Como o *anel do arcano*, mas fornece 20 PM adicionais.

Aura poderosa; Forjar Anel, *desejo restrito*; Preço 100.000 TO.

Mísseis Mágicos?

Por que Talude perde tempo memorizando uma humilde magia de 1º nível? Simples: graças ao seu bônus de nível (+17) e de Inteligência (+14, somado graças ao talento Mago de Batalha), cada *mísseis mágicos* causa nada humildes 2d4+33 pontos de dano — tudo isso aumentado em 50% por Potencializar Magia (se não quiser calcular, role 3d4+49). Além disso, como possui Acelerar Magia Automático e Multimagia, Talude pode lançar *mísseis mágicos* como uma ação livre sem nenhum custo extra... Duas vezes por rodada! São, portanto, 6d4+98 pontos de dano que o Mestre Máximo da Magia pode causar automaticamente — afinal, *mísseis mágicos* não exige jogada de ataque, nem permite teste de resistência. E tudo isso por míseros 2 PM, graças aos talentos Dominar Magia e Metamagia Aprimorada. O velho não tem o título à toa.

Novo Artefato: Toga do Reitor

Um presente da própria Deusa da Magia, a *toga do reitor* é um manto elaborado, de tecido comprido e pesado. Seu usuário recebe +10 na classe de armadura, +5 nos testes de resistência e resistência 10 a todos os tipos de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico). Além disso, sempre que é alvo de uma magia de até 3º nível, não sofre nenhum efeito; em vez disso, recebe um número de PM igual ao custo da magia. Esses PM podem ser usados para memorizar uma magia instantaneamente.

Aura avassaladora.

Reynard

“Embora fosse o menos poderoso arcano presente, Reynard era detentor de segredos muito além de quase qualquer mago em Arton.”

Reynard nunca teve qualquer dúvida sobre qual seria sua vocação. Nascido em uma tribo na União Púrpura, desde que foi capaz de falar disse que queria ser mago.

Foi logo considerado esquisito e alguém a ser evitado, pois aprendeu a ler sozinho e interessou-se por mistérios e meandros arcanos. Mas não queria saber dos druidas e xamãs. Seu caminho era o do estudo formal. E seu jeito impassível, sem emoção, desconcertava os bárbaros que cercavam-no. Nem os garotos valentes tinham coragem de se meter com Reynard, pois ele parecia sinistro e inquietante. Foi um alívio para sua família quando, aos sete anos, ele sumiu — deixou tudo que conhecia e foi a Valkaria, onde esperava entrar para a Academia Arcana.

Até hoje há dúvidas sobre como descobriu sua localização, ou mesmo que existia — sem falar na rota para chegar até lá. O próprio Reynard diz não se lembrar ou importar-se. O que importará é que, meses depois, ele batia à porta da Academia e pedia para ser aluno. Impressionou os professores com o que havia aprendido sozinho durante a viagem e foi aceito.

Reynard foi um dos mais brilhantes pupilos da Academia, chegando a ser discípulo pessoal de Talude. Seus modos impassíveis, seu rosto pétreo e desapaixonado escondem um intelecto voraz, muito curioso, sempre disposto a aprender. Após formar-se, atuar como pesquisador e até mesmo lecionar por algum tempo, Reynard decidiu ser aventureiro — apesar de tudo, ainda desejava usar a magia na prática. Na vida de aventuras, amealhou uma fortuna quase incalculável e logo ascendeu a um dos maiores magos de Arton. Após um confronto com um perigoso pirata, os dois tornaram-se amigos — iniciou-se a parceria entre Reynard e John-de-Sangue, que deixou a vida de bandido para trás e passou a caçar piratas. Com algum tempo de aventuras e reunindo novos companheiros, os dois fundaram a Companhia Rubra, até hoje o maior grupo de desafiadores da Tormenta na história de Arton.

Infelizmente, a Companhia Rubra foi dizimada ao invadir a área de Tormenta de Aharadak, o Devorador, restando apenas Reynard e um de seus companheiros (um meio-orc de índole contemplativa). Após a grande perda, Reynard decidiu voltar a ser um estudioso. A partir das informações coletadas ao custo das vidas de seus amigos, hoje em dia é um dos líderes nas pesquisas sobre a tempestade. Também é um homem de confiança do Rei-Imperador, e participa de missões e conselhos sempre que o monarca solicita.

Reynard continua impassível e até mesmo frio em sua aparência, embora seja homem de grandes lealdades e impulso heroico. Possui feições angulosas e delgadas, pele negra, corpo atlético e cabelos meticulosamente aparados.

Vladislav Tpush

“Se quisermos informação, — Talude prosseguiu como se nada tivesse acontecido — contamos com outros meios. Majestade, tomei a liberdade de convidar um especialista no assunto da necromancia.”

Vladislav Tpush é um filho único que escolheu seguir a profissão de necromante — um mago estudioso dos mortos-vivos. Herdou uma opulenta fortuna, juntamente com uma rede de comércio muito lucrativa, administrada por uma pessoa de confiança. Vladislav usa esse dinheiro para financiar suas pesquisas. Gosta de se aventurar com amigos como o bárbaro Katabrok para aumentar seus conhecimentos.

Vladislav adota o típico visual de mago: manto escuro comprido e cajado decorado com entalhes. Está sempre limpo e apresentável, com cabelos bem cortados; tem mania de limpeza e detesta sujeira. Vladislav está sempre interessado em aprender mais sobre mortos-vivos e outras criaturas incomuns. Fala de modo erudito e complicado, usando palavras difíceis que quase sempre confundem os companheiros mais limitados.

Vladislav formou-se na Grande Academia Arcana, onde ocasionalmente atua como professor de necromancia. Tem uma filha, Petra, que no momento vive em Malpetrim. O mago evita falar sobre ela a todo custo, pois não quer chamar sobre Petra a atenção de um antigo inimigo.

Khubar

O Reino-Arquipélago

Khubar tem uma cultura exótica, que seguiu um caminho diverso dos povos do continente. As casas são rústicas, simples cabanas de palha, bambu, folhas e troncos de palmeira. O clima é quente, com chuvas fortes. A montaria mais comum é o tmarkhân, um enorme e dócil lagarto herbívoro. O povo, de pele moreno-acinzentada, tem o costume de tatuar metade do corpo com padrões fluidos e variados. Dizem que esses desenhos servem para representar a dualidade do ser humano, que nasce com potencial para o bem e para o mal. É costume em Khubar usar pouca roupa, para exibir as tatuagens. Mas os khubarianos estão longe do barbarismo. Seus guerreiros são bem treinados e organizados, seus sábios são grandes filósofos, magos e monges, preocupados com o equilíbrio entre a mente e o corpo. A economia é baseada na pesca, coleta de frutas e caça de pequenos répteis.

Características: arquipélago vulcânico próximo à costa sul de Arton.

Clima: tropical.

Cidades de destaque: Havanah (capital), Vila Alkeran, Cidadela do Mal.

População: humanos (89%), halflings (7%), outros (4%).

Divindades principais: Grande Oceano, Benthos (deus menor), Allihanna, Megalokk, Lena, Nimb.

Regente: Khulai-Hûk.

Benthos, o Rei dos Dragões Marinhos

“No centro da ilha, um grupo sentava-se em círculo, orando e implorando, com um cântico de gemidos, na língua estranha de Khubar. Eram anciões, mais de trinta, homens e mulheres com os corpos à mostra, as antigas tatuagens ainda com o azul vivo. Rilhavam os dentes, ignoravam o pavor. Suplicavam por ajuda, por proteção daquele que, desde sempre, fora seu defensor.”

Muito pouco se sabe a respeito de Benthos. Raras são suas visitas ao “mundo seco”, e ainda mais raras suas intervenções — mas, quando ocorrem, são inesquecíveis. Basta perguntar a qualquer nativo dos reinos de Bielefeld ou Khubar... No ano de 1037, Thomas Lendilkar, o fundador de Bielefeld, tentou expandir seu reino — “levando a civilização a bárbaros ignorantes”, segundo ele mesmo. Invadiu o arquipélago e levou uma luta aguerrida aos nativos. O povo de Khubar então recorreu a uma atitude desesperada: os mais antigos e sábios xamãs realizaram um ritual pedindo a ajuda de Benthos, e foram atendidos.

O Rei dos Dragões Marinhos surgiu e destruiu a força invasora. Lendilkar morreu no ataque, assim como toda a família real e seus companheiros aventureiros. Cidades foram afundadas e um enorme morticínio aconteceu. Benthos nunca mais voltou, mas Khubar foi para sempre deixado em paz.

Mesmo pouco interessado nos assuntos das criaturas terrestres, Benthos é considerado o protetor e guardião do arquipélago. Na verdade, vê as ilhas como parte de seu território — mas uma parte não tão importante quanto seus domínios submersos. Tem suas atenções voltadas para o fundo do oceano, um território muito maior que qualquer das nações de Arton. Ali ele supervisiona e comanda milhões de súditos, entre elfos-do-mar, sereias e outras criaturas inteligentes que vivem sob os mares.

Benthos considera as terras emersas desconfortáveis (ainda que não sofra qualquer dano ou penalidade por agir fora d'água). Suas visitas são limitadas a resolver assuntos de extrema importância, e mesmo assim são breves. Em sua forma humanoide, Benthos se parece com um elfo-do-mar muito velho — mas no auge de sua constituição física, com músculos definidos e nenhuma cicatriz ou marca semelhante. Tem pele esverdeada, cabelos brancos (cor de madrepérola) e grandes barbatanas nas laterais da cabeça. Veste roupas exóticas feitas de conchas, algas, peles e outros produtos marinhos. Também gosta de portar grandes armas exóticas (por vezes feitas com partes de animais marinhos gigantes) que seriam impossíveis para uma

peessoa de seu tamanho carregar.

Em sua forma de dragão, Benthos tem um corpo enorme, um pouco mais alto no sentido vertical (como um peixe), com escamas pequenas, arredondadas e lustrosas, em tons que misturam azul claro e verde turquesa. Enormes barbatanas emergem das laterais de sua cabeça e corpo. A cauda termina repartida em duas, com uma membrana ligando as pontas. Suas asas são diferentes daquelas possuídas por outros dragões: têm forma de leque, como barbatanas gigantes.

Benthos: dragão marinho ancião deus menor, monstro 46, CM; ND 33; Colossal, desl. 12m, voo 36m, natação 48m; PV 1.518; CA 56 (+23 nível, -8 tamanho, +26 natural, +5 Carisma); corpo-a-corpo: mordida +60 (6d8+44, 19-20) ou mordida +58 (6d8+44, 19-20) e 2 garras +58 (6d6+44, 19-20); hab. alterar forma, centelha divina, imunidade a ácido, doenças, metamorfose, paralisia, sono e venenos, magias, percepção às cegas 18m, presença aterradora, redução de dano 20, respirar na água, resistência a magia +4, sopro, visão no escuro; Fort +46, Ref +24, Von +34; For 53, Des 9, Con 48, Int 20, Sab 29, Car 20.



Perícias & Talentos: Conhecimento (natureza) +54, Conhecimento (religião) +54, Identificar Magia +54, Iniciativa +48, Intimidação +54, Percepção +58, Sobrevivência +62; Acelerar Magia, Acerto Crítico Aprimorado (garra), Acerto Crítico Aprimorado (mordida), Ataque Esmagador, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Duro de Matar, Foco em Perícia (Sobrevivência), Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Grande Fortitude, Terreno Familiar (aquático), Tolerância, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vitalidade x6, Vontade de Ferro.

Agarrar Aprimorado: se Benthos acertar um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +72).

Alterar Forma: Benthos pode assumir a forma de um elfo-do-mar como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose*, mas sem limite de tempo, e pode ser usada à vontade.

Centelha Divina: 4º — *poder divino*; 5º — *vidência*; 6º — *curar ferimentos moderados em massa*; 7º — *controlar o clima, regeneração*; 8º — *forma animal*; 9º — *tempestade da vingança*. PM: 55. CD: 19 + nível da magia.

Magias (M): 0 — *detectar magia*; 1º — *criar água*; 2º — *amolecer terra e pedra, força do touro*; 3º — *dissipar magia, respirar na água*; 4º — *controlar água, curar ferimentos críticos*; 5º — *ampliar animal, pedra em lama*; 8º — *evaporação*. PM: 68. CD: 15 + nível da magia.

Presença Aterradora: qualquer criatura a até 60m de Benthos deve fazer um teste de Vontade contra CD 38. Se falhar, fica apavorada (se tiver 10 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 11 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia. Esta habilidade é para a forma "reduzida" de Benthos. Em sua forma real, criaturas com 10 níveis ou menos morrem, de puro medo, em caso de falha.

Respirar na Água: Benthos pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro: cone de água fervente e vapor (conta como ácido) de 18m, dano 30d6+23, Ref CD 52 reduz à metade.

A Possessão de Yadallina

Quando Yadallina perde o controle sobre seus poderes nas Montanhas Uivantes, está na verdade entrando em contato profundo e direto com a essência de Kallyadranoch. Levada por Edauros até o local sagrado do Deus dos Dragões, ela desperta para o que existe em seu interior — algo que é mais forte do que ela mesma, facilmente capaz de comandar seu corpo.

A magia de Yadallina revela a situação de *sir* Orion porque isso, em última análise, serve aos interesses de Kallyadranoch. Também porque o desejo da elfa por se aproximar do cavaleiro é amplificado e extravasado nesse estado de transe. Já as visões sobre a Revolta dos Três e a guerra entre os deuses são simples efeitos colaterais do despertar desse poder no Monte do Dragão Adormecido. Contudo, o mais importante para o ressurgimento do Terceiro é que Yadallina entre em contato com o dragão sábio

Delarax'os e com os outros azuis. Embora os dois elfos pensem que ela está sendo atraída pelo próprio Delarax'os, é a essência do Terceiro que empurra-a rumo aos dragões.

Neste estágio, Kallyadranoch não é uma presença consciente no interior da elfa. Resume-se a poder misturado com intenção e uma pitada da própria personalidade curiosa de Yadallina. Assim, cumpre a vontade do Deus dos Dragões, mas não de forma totalmente planejada. É como um instinto — que geralmente está correto.

A Longevidade dos Dragões

Como regra geral, os dragões apenas crescem em poder com a idade. Um dragão ancião é mais poderoso que um dragão venerável, que é mais poderoso que um dragão adulto, e assim por diante. Boa parte da aura impressionante ao redor dessas criaturas vem de seu poder imortal — enquanto os humanoides dobram-se à passagem do tempo, os dragões apenas evoluem.

Mas nem sempre é assim.

Em casos raros, um dragão pode tornar-se velho e fraco com a idade, assim como qualquer humano comum. Ninguém sabe se isso se origina de linhagens dracônicas frágeis ou amaldiçoadas, ou mesmo das ações desses indivíduos ao longo da vida. O fato é que cerca de 5% dos dragões nunca crescem em poder além da categoria adulto. Quando envelhecem o suficiente para se tornar veneráveis, sofrem *penalidades* em todas as suas características físicas (exceto seu tamanho), como se regredissem à categoria jovem. Todas as suas características mentais (incluindo capacidade de lançar magias, se houver) e seu tamanho evoluem normalmente. Quando atingem idade suficiente para se tornarem anciões, suas características físicas (mais uma vez, exceto tamanho) regridem até a categoria filhote, enquanto seu tamanho e características mentais progridem à categoria ancião. Isso resulta em alguns dragões muito sábios, talvez excepcionais usuários de magia, mas fracos e débeis fisicamente. Muitas vezes são caçados e mortos por aventureiros ou mesmo outros dragões, pois seu tesouro é vasto, mas não têm plena capacidade de defendê-lo.

Em casos mais raros ainda (menos de 1% dos dragões), *todas* as características mentais e físicas de um dragão regredem à medida que ele envelhece além de adulto. Às vezes, seu tamanho permanece o mesmo; outras vezes, aumenta — mas nunca diminui. O resultado são dragões cuja mente decaiu ao mesmo tempo que seu corpo. Esses raramente sobrevivem — suas próprias crias podem dar cabo deles, por vergonha ou para esconder a fraqueza da linhagem.

Caso você precise de um modo de determinar aleatoriamente a existência desses casos, considere que, quando está para avançar à idade venerável, todo dragão faz um teste de Fortitude. Com um resultado de 1 natural, começa a decair em vez de evoluir. Um novo teste de Fortitude é feito para determinar se pelo menos a mente do dragão seguirá crescendo — e é preciso um novo resultado de 1 natural para que decaia junto com o corpo.

Delarax'os

"De qualquer forma, ser terrível é muito cansativo."

Delarax'os já foi um dragão azul como a maioria: arrojado, feroz, leal e impetuoso, singrando os céus e caçando como o maior dos predadores. Já matou bandos de aventureiros e tentou nunca tocar o chão, vivendo sempre nos ares. Travou batalhas por fêmeas e tesouro, adquiriu cicatrizes e vitórias.

Mas, um dia, notou que preferia ler a lutar. Preferia lembrar de triunfos passados a obter novos. Sem compreender muito bem, procurou saber mais sobre isso — e viu que passava por algo que todos os bípedes enfrentam. Estava envelhecendo.

Caso raro entre os dragões, Delarax'os deixou de aumentar em poder após a idade adulta. Suas escamas adquiriram um tom fosco, seus ossos tornaram-se quebradiços, suas presas descolaram-se das gengivas. Passou a se interessar cada vez mais por tomos antigos, e cada vez menos por desafios. Em vez de passar quase o tempo todo voando, encontrou uma caverna confortável nas Montanhas Sanguinárias, que comportava seu corpanzil e sua coleção de livros e tesouros, e acomodou-se para uma vida pacata.

Não foi deixado em paz, é claro: tornou-se um alvo apetitoso para aventureiros em busca de riqueza. Com um suspiro cansado, matava esses intrusos. Mas, hoje em dia, suspeita ser incapaz de matar qualquer um. Felizmente, Delarax'os é considerado um recurso valioso por seus irmãos azuis, por outros dragões e até mesmo por bípedes. Mais de um jovem confuso já fez uma peregrinação até seu covil para obter respostas sobre algum assunto arcano ou misterioso. Além disso, é um mago de poder considerável, com acesso a rituais que poucos artonianos conhecem (e menos escrúpulos do que os verdadeiros arquiimagos do mundo). Diz-se que um dragão negro muito jovem procurou-o em busca de uma magia capaz de transformá-lo em humano, para que melhor servisse a sua mestra, uma guerreira maligna.

Qualquer tolo que tente matar Delarax'os conseguirá atrair a fúria de vários "jovens" aconselhados por ele. Mas o ancião é uma figura pouco ameaçadora. Ainda possui sua aura de medo, mas fala como um avô saudoso ou tio experiente, não uma fera aterradora. E está cansado de todo o orgulho e desafio que acompanha sua raça — até mesmo seu nome e sua história parecem-lhe cansativos. O que interessa Delarax'os hoje em dia são pergaminhos e livros, informações e perguntas.

Yadallina

"Sou sua irmã mais velha. Fiz você me ouvir, só isso."

Quando trava sua aliança com os dragões azuis, Yadallina começa a demonstrar o verdadeiro poder que reside em seu interior. Manifesta uma visão da Revolta dos Três — a história oculta dos dragões. Encontra instintivamente o covil de Delarax'os. Não sofre com a aura aterradora das feras e é até mesmo capaz de conceder essa habilidade a Edauros. Sua magia cresce visivelmente, e logo torna-se aparente que está deixando Edauros para trás em termos de poderio mágico.

Ainda não sabe que também está deixando para trás sua identidade.

Virrikiriel

"Uma pergunta formava-se em sua mente. A resposta é Yadallina. Foi o que nos convenceu a colaborar."

Virrikiriel é uma matriarca entre os dragões azuis. Essas criaturas afeitas à disciplina (e, ao mesmo tempo, à selvageria e liberdade) por vezes se organizam em bandos de caça que mais parecem batalhões. Possuem uma mistura de conformidade e orgulho, desafio e lealdade, que torna-os um pouco parecidos com os cavaleiros humanos. Virrikiriel assumiu naturalmente o comando de um grupo de azuis, organizando-os nas raras ocasiões em que escolhem ficar juntos.

Ao contrário de outros de sua raça, Virrikiriel preocupa-se com assuntos além de seu próprio poder e da glória da caçada. Ela já ponderou sobre a origem dos dragões e a aparente contradição que representa terem sido criados pelo deus Megalokk. Quando surge o Dragão da Tormenta, sente-se atraída a servi-lo (assim como muitos outros dragões), mas percebe que isso significaria a corrupção definitiva. É uma comandante e matriarca de grande pensamento estratégico e mente afiada. Contudo, engana-se quem pensa que isso torna-a mais complacente ou civilizada: Virrikiriel é uma caçadora, considera-se muito acima dos bípedes e trava alianças com eles apenas em casos de necessidade extrema. Enxerga-os como bichos de estimação na melhor das hipóteses, e pestes a serem exterminadas na pior.

Em termos de regras, Virrikiriel é uma dragoa azul adulta. Você pode usar a ficha a seguir para ela (e para todos os dragões azuis adultos).

Dragão Azul Adulto

ND 13

Monstro 19, Enorme (comprido), Leal e Maligno

Iniciativa +27

Sentidos: Percepção +31, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 31.

Pontos de Vida: 209.

Resistências: Fort +16, Ref +12, Von +13, imunidade a eletricidade, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +28 (2d8+19, 19-20) ou mordida +26 (2d8+19, 19-20) e 2 garras +26 (2d6+19, 19-20).

Habilidades: For 31, Des 13, Con 21, Int 14, Sab 19, Car 14.

Perícias: Intimidação +24, Intuição +26.

Investida Aérea: um dragão azul adulto causa dano dobrado quando está voando e faz uma investida.

Pairar: quando gasta uma ação de movimento para voar, o dragão azul adulto pode fazer sua ação padrão no meio do voo.

Presença Aterradora: CD 21.

Sopro: linha de eletricidade de 18m, dano 12d8+9, CD do teste de Reflexos 24.

Tesouro: triplo do padrão.

Darien

"Vamos começar com insubordinação agora? — disse Darien. — Eu estou na porcaria do comando, e eu decidi isso. Luz, Mefitico?"

Com o treinamento e a incursão ao Reino de Glórienn, Darien passa pela maior mudança desde que abandonou a vida de bandoleiro. Sua personalidade vinha, ainda no começo de *O crânio e o corvo*, desviando-se da malandragem e inconsequência para noções fortes de lealdade e responsabilidade. Contudo, ele sempre foi esperto e trapaceiro — o que só foi reforçado por sua "educação" nas mãos de Thulbok. Contudo, quando tornou-se um Cavaleiro do Corvo, Darien mudou drasticamente.

Se antes via-se apegado a *sir* Orion Drake, agora tem uma verdadeira família. Se antes estava solto nos vagalhões do destino, tornando-se escudeiro, miliciano e vigarista, agora tem um rumo claro. Tornar-se um Cavaleiro do Corvo apagou boa parte de seu humor juvenil, transformando-o verdadeiramente num soldado. Mesmo assim, ao contrário do que ocorreu com os demais, Darien não é *apenas* um soldado. Sua vida anterior (e tudo que Thulbok enfiou em sua cabeça) continuam influenciando-o.

O treinamento com os Cavaleiros *não* fazia parte dos planos do anão trapaceiro. Pelo contrário, toda essa disciplina súbita foi uma ameaça. Embora, no final, tudo acabe convergindo para sua "educação" completa e transformação no Cavaleiro Risonho, este foi um desvio importante. Também pode significar que, mesmo trabalhando para o Caos, Darien sempre preservará um pouco de ordem e lealdade militar em seu interior.

Darien, Cavaleiro do Corvo: humano, Ladino 5/Swash-buckler 1/Guerreiro 5/Cavaleiro do Corvo 5/Sedutor 1, N; ND 17; Médio, desl. 9m; PV 132; CA 33 (+8 nível, +8 armadura, +3 Des, +3 autoconfiança, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: espada longa de adamantite obra-prima +20 (2d6+14, 17-20); à distância: besta pesada obra-prima +18 (3d6+8, 19-20); hab. abertura, ataque furtivo +5d6, atrás das linhas inimigas (camuflagem), autoconfiança, das trevas, demonstração de valor, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, estômago de otyugh, evasão, ferramenta de morte, missão dada é missão cumprida (inteligência), não tenho nome (medo), rolamento defensivo, sentir armadilhas +1, truque de perícia; Fort +11, Ref +15, Von +9; For 18, Des 17, Con 16, Int 14, Sab 9, Car 16.

Perícias & Talentos: Acrobacia +22, Adestrar Animais +22, Atletismo +22, Cavalgar +22, Conhecimento (estratégia) +21, Enganação +22, Furtividade +22, Iniciativa +22, Intimidação +22, Ladinagem +22, Obter Informação +22, Percepção +18, Sobrevivência +18; Acerto Crítico Aprimorado (espada longa), Combate Montado, Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (espada longa), Foco em Perícia (Enganação), Golpista, Impostor, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Tolerância, Usar Armaduras (médias), Usar Armaduras (pesadas), Vontade de Ferro.

Equipamento: armadura completa de mitral, espada longa de adamantite obra-prima, besta pesada obra-prima, virotes de adamantite x10.

Ascensão e Queda de Deuses Maiores

Alguns dizem que os deuses vivem em eternas prisões. Não podem mudar, não podem alterar seu portfólio ou sua área de atuação. Em parte, os deuses escolheram seus domínios; em parte, isso foi determinado por sua personalidade. Assim, Glórienn sempre esteve arriscada a morrer ou cair: como Deusa dos Elfos, podia perder muito de seu poder com a derrocada da raça.

O mesmo vale para Lin-Wu. A diferença é que, enquanto Glórienn desesperou-se e deixou seus filhos se espalharem e perderem sua cultura, Lin-Wu continuou apadrinhando fortemente os tamuranianos. Glórienn testemunhou a queda de Lenórienn e entrou em profunda depressão, temendo por si mesma. Lin-Wu viu a única ilha que cultuava-o como divindade principal ser varrida e corrompida pela Tormenta, e esforçou-se para que seus protegidos nunca esmorecessem. Os elfos se dispersaram, traumatizados, nunca formando comunidades. Os tamuranianos concentraram-se em um bairro, apegaram-se a seus valores, procuraram difundir cada vez mais seu modo de vida.

Também é fato conhecido que os deuses maiores artonianos não correspondem exatamente aos elementos mais importantes ou presentes nas vidas dos mortais. Embora Justiça, Caos, Paz e Guerra sejam definitivamente coisas que afetam todos, conceitos menos cruciais como Elfos ou Ressurreição e Profecia não parecem ter tanto peso. O padroeiro do comércio até hoje é um deus menor, mesmo que quase todos os artonianos lidem com dinheiro e troca de mercadorias. A própria morte não era o domínio de um deus maior até a Revolta dos Três.

Tudo isso se explica (e se relaciona aos primeiros parágrafos deste texto) quando entendemos que não é a importância do portfólio que determina a posição do deus, mas o deus que determina a importância do portfólio. Enquanto Glórienn era deusa maior, os elfos e seu sofrimento estavam bem presentes na mente de grande parte dos artonianos. Um objeto muito delicado "parecia élfico", uma humana muito bonita era "quase uma elfa". Os magos humanos pensavam em descobrir os segredos arcanos dos elfos, os guerreiros sonhavam em ser como os lendários arqueiros élficos. Os anões, mesmo sendo muito mais próximos dos humanos (seu reino fica sob o Reinado!), não atraíam tanto fascínio — entre outras coisas, porque não possuem um deus maior cujo único domínio sejam os anões. A maioria dos humanos nunca sequer vira um elfo, mas os elfos faziam parte de seu imaginário. Por outro lado, a morte sempre foi parte da vida dos artonianos mas, até a ascensão de Ragnar (e sua faceta mais "civilizada", Leen), não era muito cultuada ou antropomorfizada. Rezava-se para Lena, no intuito de prolongar a vida, não para um Deus da Morte. Cultistas da Morte e exércitos buscando espalhar *apenas* a chacina são coisa relativamente recente em Arton.

Voltando aos exemplos do início, Lin-Wu, mesmo sendo o deus patrono de uma pequena cultura que foi quase toda dizimada, manteve seu poder por apego às tradições e força de vontade de seus súditos. Já Glórienn caiu porque escolheu abandonar seus filhos. Pode haver mais elfos do que tamura-

nianos no mundo (embora, até hoje, ninguém tenha feito uma contagem), mas os *valores* tamuranianos foram preservados de forma melhor do que os valores élficos. Em consequência, samurais e outros conceitos tamuranianos hoje em dia são mais presentes para um artoniano médio do que elfos e sua cultura.

Quando Glórienn caiu, os elfos também "caíram" na mente dos artonianos. Talvez heróis e aventureiros estejam cada vez mais interessados em ajudá-los e salvá-los, mas as pessoas comuns não prestam mais tanta atenção aos valores élficos. Por outro lado, dragões — algo que há tempos não figurava entre as grandes preocupações da maioria dos mortais — ganharam força no inconsciente coletivo após a ascensão de Kallyadranoch, no final de *O terceiro deus*. Uma donzela não é mais "bela como uma elfa", mas um guerreiro é "feroz como um dragão".

Tudo isso não precisa necessariamente aparecer em campanha. Pode haver tantas aventuras quanto antes a respeito dos elfos ou em seu auxílio. Mas, para os figurantes e coadjuvantes, os elfos não são mais uma grande preocupação.

Glórienn, Deusa Menor dos Elfos

Glórienn não foi derrubada: escolheu cair, por desespero e medo frente a uma ameaça em seu próprio Reino. Glórienn poderia ter lutado (e provavelmente teria vencido com facilidade), mas o trauma da derrota anterior impediu que erguesse um só dedo para ajudar a si mesma e seus filhos. Quando foge e submete-se a Tauron, Glórienn torna-se deusa menor.

A Dama Élfica continua amargurada e vingativa, mas agora está muito mais propensa a esconder-se diante de qualquer ameaça. Conta com o poderoso Deus da Força para protegê-la, sendo sua escrava. Sua raiva e tristeza tornaram-se mais infantis, ainda mais impotentes — mas ela não parece se importar.

Aqueles que ainda cultuam-na dividem-se em dois campos principais. Os primeiros buscam reerguer seu poder, tirá-la da escravidão e devolvê-la ao posto de deusa maior. A própria Glórienn não deseja que isso aconteça, mas alguns de seus devotos acreditam poder

abrir seus olhos e fazer com que ela recupere o orgulho. Muitos destes acabam decepcionando-se e voltando-se a outros deuses, quando percebem que sua luta é, em grande parte, inútil. Dizem os boatos que há um clérigo élfico apaixonado pela deusa (tendo vislumbrado-a em sua forma de avatar certa vez, há muito tempo), que espera resgatá-la de Tauron para que então os dois possam se casar.

O segundo grupo de adoradores de Glórienn aceita plenamente sua nova posição. Dentro deste grupo há aqueles que veem Glórienn como uma deusa doente e indefesa, que deve ser protegida por seus fiéis, e aqueles que veem *a si mesmos* como indefesos, entregando-se à mercê de conquistadores mais fortes. Mesmo que a deusa não tenha dado nenhuma ordem nesse sentido, muitos sentem-se compelidos a se entregar aos minotauros como escravos, imitando o que sua padroeira fez.

Adoradores típicos: quase só elfos. Os poucos membros de outras raças que cultuavam Glórienn (buscando a "perfeição élfica" em todas as coisas) abandonaram-na depois de sua queda. Curiosamente, um pequeno punhado de minotauros abraçou a deusa menor, vendo-a como um

perfeito exemplo de alguém fraco que se submete e pede proteção — segundo eles, o caminho para a verdadeira ordem e paz no mundo. Para desespero dos elfos, alguns goblins e membros de outras raças acostumadas à subserviência identificaram-se com Glórienn. Finalmente há uma deusa servçal!

Locais de adoração: antigos templos élficos, florestas, cidades de minotauros, haréns de escravos.

Muitos elfos tornaram-se escravos após a queda de Glórienn



Novo Talento: Protegido Indefeso (Poder Concedido)

Sua padroeira trocou a liberdade pela segurança. Você aprendeu que deve ser protegido pelos mais poderosos.

Pré-requisito: devoto de Glórienn.

Benefício: sempre que estiver lutando ao lado de alguém mais poderoso (com pelo menos um nível a mais), você recebe um bônus de +2 em classe de armadura e em testes de resistência. Este bônus é anulado se o aliado mais poderoso ficar inconsciente ou morrer.

Vanessa Derrigan

“Eu tenho a espada. Eu faço as perguntas.”

Enquanto Orion permaneceu em seu castelo, fazendo buscas ocasionais pelo Cavaleiro Risonho e mais tarde envolvendo-se com a caça a Crânio Negro e o Dragão da Tormenta, Vanessa nunca deixou de seguir o rastro do fugitivo, por mais tênue que fosse. Invadiu masmorras sem fim, viajou por inúmeros reinos, extraiu informações de todos que encontrou, por quaisquer meios necessários. Difícilmente passava duas noites sob o mesmo teto, sempre na tentativa de encontrar seu filho raptado.

Vanessa chegou a localizar o Cavaleiro Risonho, quando ele já demonstrava sinais de velhice e doença. Encontrou os yudenianos que buscavam Vallen Drake, mas nem isso foi capaz de garantir a vitória. Foi atacada pelo pai de Orion e por Crânio Negro, e deixada inconsciente na neve. É isso que leva-a à conclusão de que apenas o próprio Cavaleiro da Nuvem Negra será capaz de matar o Cavaleiro Risonho, que apenas Orion terá permissão de enfrentar seu pai.

Estando separada de Orion, Vanessa usa seu nome de solteira (quando um yudeniano pergunta se é “*lady* Vanessa Drake”, ela responde “Acertou a primeira parte”). Sua amargura não diminuiu — continua culpando Orion por tudo que aconteceu, e não deseja contato além do necessário com ele.

Vanessa Derrigan: humana, Clériga 24, LM; ND 24; Médio, desl. 6m; PV 304; CA 37 (+12 nível, +1 Des, +13 armadura, +1 *manto de Keenn*); corpo-a-corpo: *maça de guerra trovejante do toque espectral* +3 +27 ou +22/+22 (3d6+25, x3); hab. divindade (Keenn), canalizar energia negativa 10d6, redução de dano 6; Fort +23, Ref +14, Von +21; For 21, Des 14, Con 28, Int 14, Sab 24, Car 13.

Perícias & Talentos: Conhecimento (estratégia) +29, Conhecimento (religião) +29, Diplomacia +28, Identificar Magia +29, Intimidação +28, Iniciativa +29, Percepção +19; Alma Livre, Assustar, Assustar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Duplo (maça de guerra), Ataque Esmagador, Ataque Poderoso, Coragem Total, Corpo Maciço, Cura sem Restrição (O&R), Domínio da Destruição, Foco em Arma (maça de guerra), Força da Fé, Golpe com Duas Mãos, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Sangue de Ferro, Trespasar, Usar Arma Exótica (maça de guerra), Vitalidade.

Magias de Clérigo Preparadas: 3º — dissipar magia; 4º — enviar mensagem, poder divino x2; 5º — coluna de chamas, comandar maior, pele rochosa; 6º — barreira de lâminas, cura completa x2; 8º — escudo da ordem; 9º — cura completa em massa. PM: 65. CD: 17 + nível da magia.

Equipamento: amuleto da saúde +6, armadura completa de adamantite +5, maça de guerra trovejante do toque espectral +3, manto de Keenn, periapto da sabedoria +6.

O Novo Lorde

O Panteão está **incompleto**. Os deuses maiores realizam uma **cerimônia** para marcar a queda de Glórienn. Arton sente os efeitos da falta de um dos vinte deuses — **deuses menores** angariam mais seguidores, novos deuses menores surgem. Mortais julgam ser deuses, mesmo sem provas disso. A Tormenta obtém mais e mais devotos. Os artonianos voltam-se a qualquer coisa que pareça digna de adoração, em busca de algo para preencher o vazio que sentem.

Orion e seu grupo estão espalhados pelo continente, após terem sido expulso do Reino de Glórienn quando ela fugiu. Em Bielefeld, Orion enfrenta o **julgamento dos cavaleiros da Luz** por suas transgressões. Quando nenhum cavaleiro presente considera-se à altura de declará-lo culpado ou inocente, só resta ele mesmo — que se diz culpado. **Orion** assim é expulso da Ordem da Luz.

Os Lorde da Tormenta reúnem-se na **área de Tormenta do Reino de Glórienn**. Discutem quem deve ser o Lorde da área. Por fim, é decidido que Igasehra terá o direito — pois não tem interesse em um culto próprio, e não representa ameaça aos demais. Com isso, Tamu-ra é concedida a **Crânio Negro**, que torna-se um Lorde da Tormenta. Ellisa experimenta seus novos poderes, em sua própria área de Tormenta. Cria uma versão de sua antiga vida de aventureira, um paraíso próprio, onde consegue existir com um mínimo de dor. Visita o **Coração da Tormenta** de Tamu-ra, um imenso abismo. Está com os remanescentes do antigo grupo — inclusive **Nichaela e Masato**, presos na forma de fantasmas. E também está com Vallen; não Vallen Allond, mas Vallen Drake. Dessa forma, o desejo que fez ao gênio no Deserto da Perdição foi cumprido.

Edauros, os Cavaleiros do Corvo e os dragões estão perto das Montanhas Uivantes. Yadallina não parece estar por perto — os dragões procuram por ela, mas sem sucesso. Na verdade, a elfa está sendo levada por minotauros escravistas para **Tapista**. Os Cavaleiros do Corvo perguntam por *sir* Orion, e Darien pede que Edauros localize-o com magia. Edauros acorda um dia com a certeza de onde Yadallina está: é um **entrepósito**, uma espécie de hospedaria dos minotauros, já no reino de Tapista. Os Cavaleiros do Corvo invadem o lugar, levados por dragões, e resgatam a elfa, matando diversos minotauros. Mais tarde, dez dragões brancos chegam para se aliar a Yadallina (na verdade curvar-se e servir a ela).

Há hostilidade entre os azuis e os brancos, liderados por um dragão chamado **Gessarth**, mas Yadallina faz com que to-

dos convivam. Sem notar, ela começa a falar no idioma dos dragões e até mesmo ouvir os pensamentos das feras. Os brancos afirmam que, por estarem sem uma rainha após a morte de Beluhga, vêm reconhecer Yadallina como sua senhora. Edauros deseja usar os dragões e os Cavaleiros do Corvo para voltar a caçar o Dragão da Tormenta. Após um longo tempo, lembra de Orion, pensando em usá-lo para estabelecer uma espécie de reino, com sua irmã como rainha. Yadallina prefere ir à Academia Arcana, ter com Talude, para descobrir o que está acontecendo com ela. Todos rumam a Valkaria. Darien insiste para falar com Orion através de magia, mas Edauros garante que tudo está bem e promete que entrará em contato assim que eles chegarem à capital do Reinado.

Orion sonha com o Esquadrão do Inferno. No sonho, Nichaela fala com ele, dizendo que a tragédia que aconteceu foi culpa de todos, não só de Vallen ou de Rufus. Orion acorda com Vanessa ameaçando-o com uma espada. Depois de alguma tensão, os dois conversam. Ela diz que é Orion quem deve enfrentar o Cavaleiro Risonho — essa é a única razão para ter voltado. Eles viajam no rastro do pai de Orion — Vanessa determina que estão na pista certa através de um **sacrifício** para Keenn.

Orion continua sonhando com Vallen Allond e os outros. Por fim, conta a Vanessa sobre os sonhos e o que acha que significam: pensa que o grupo está, de alguma forma, relacionado à chegada da Tormenta. Orion e Vanessa notam que estão sendo seguidos. Preparam-se para lutar e enfrentam enviados de Sckhar com a missão de levar Orion à justiça pelo que fez em Sckharshantallas. Orion e Vanessa vencem a luta e, no fervor após o combate, deitam-se juntos. Mesmo assim, Vanessa afirma que nada mudou entre os dois. Diz que acha que o Cavaleiro Risonho está morrendo — os sinais de doença que encontrou apontam para isso.

Em sua área de Tormenta, Crânio Negro reúne-se pela primeira vez com os outros Lordes como um igual. Eles discutem como espalhar o culto à Tormenta. O novo Lorde convence Nichaela a explicar-lhes o papel do Panteão: os artonianos cultuam os deuses maiores porque eles estão em todas as coisas. Forma-se um novo plano de corrupção: uma **coluna de fantasmas** de vítimas da Tormenta ergue-se em Petrynia, perto da vila de Adolan, para atravessar o Reinado. O povo revê seus entes queridos em forma fantasmagórica: os lefeu usam o próprio amor dos artonianos para corrompê-los. **Yukadar**, a capital de Nova Ghondriann, é avassalada pela coluna de fantasmas, que tomam as ruas e espalham o horror. Os fantasmas gritam e sussurram a mensagem dos lefeu: os deuses estão caindo, morrendo, a Tormenta oferece o único alívio. Vítimas mortas direta ou indiretamente pela Tormenta em todos os reinos erguem-se em forma de fantasmas para se juntar à coluna. Na área de Tormenta de Tamu-ra, Ashlen e Gregor conversam. Ashlen acusa o ex-paladino de ser "pior que Artorius". Gregor diz que, se os deuses estão abandonando os mortais, talvez seja bom ter uma alternativa. Os mortais ficam cada vez mais convencidos de que os deuses do Panteão estão perdendo poder. Incontáveis vítimas apresentam-se ao Dragão da Tormenta para serem devoradas e sacrificadas à tempestade.

Edauros e Yadallina chegam à **Academia Arcana**. Talude conversa com ambos e oferece a Yadallina uma posição como aluna ou até mesmo professora, mas ela recusa, dizendo que tem responsabilidades para com Edauros. O arquimago realiza testes na elfa, tentando determinar o que ela é e o que é a "presença" em seu interior, mas não obtém respostas. Os dois irmãos pedem a ajuda de Talude e de outros indivíduos poderosos para atacar o Dragão da Tormenta. Talude aceita. Diz que irá falar com o Rei-Imperador, com Vectorius e outros. Pouco antes de deixar a sala do reitor, Yadallina, sem querer, incinera um objeto criado nas chamas do Reino de Azgher.

Orion e Vanessa vão à cidade de **Ith**, em Portsmouth, no rastro do Cavaleiro Risonho. Em Ith, há um lugar chamado **Casa de Nimb**, onde os dois esperam encontrar informações. Orion recebe uma mensagem mágica de Edauros, que conta várias mentiras sobre o que está acontecendo. Orion pergunta sobre Ingram, e o elfo diz que ele está bem, no reino de Fortuna (uma invenção absurda, já que ele não faz ideia do paradeiro do anão). Orion quer que seus Cavaleiros do Corvo juntem-se a ele, mas Edauros diz que Darien pediu para acompanhar os elfos na caçada ao Dragão da Tormenta (outra mentira). Edauros insiste que Orion abandone a busca por seu filho e também junte-se a eles. Orion e Vanessa chegam à **Casa de Nimb**, onde a dona do lugar, Veldrana Liliath, entrega-lhes um bilhete que foi deixado pelo Cavaleiro Risonho.

Ingram emerge do Reino de Glórienn em Bielefeld. Seu primeiro instinto é rumar a Norm, mas logo desiste da ideia. Decide rumar a **Wynlla**, onde poderá empreender sua própria jornada, em busca de Nadia. Chega à cidade de **Coridrian**, onde arranja transporte mágico que leva-o à **Casa Silenciosa**, um bordel de luxo extremo, que conta com mulheres e homens de todas as raças, até mesmo as mais fantásticas. No prostíbulo, Ingram conversa com uma súcubo, que abre para ele um portal até o **Reino de Tenebra**.

Thormy está cercado por yudenianos. A Primeira Companhia agora faz sua segurança pessoal, estando presente quando o Rei-Imperador trata dos assuntos mais delicados e secretos. Regentes de todo o mundo vêm pessoalmente ou mandam embaixadores para requisitar permissão de aceitar ajuda de Yuden. Thormy é obrigado a concordar. Há tensão entre Sckharshantallas e Bielefeld: o Alto Comandante da Ordem da Luz recusou-se a entregar Orion Drake ao Reino do Dragão por seus crimes. Vários problemas que chegam a Thormy (como reclamações do Conde Ferren Asloth, regente de Portsmouth, sobre falta de auxílio) poderiam ser resolvidas, segundo os yudenianos, com presença militar nos reinos queixosos — presença do Exército do Reinado, que atualmente tem domínio de Yuden.

Edauros e Yadallina tentam ser recebidos por Thormy (recusados por Vectorius), mas o monarca ainda não tem tempo para eles. Druidas humanos vêm ao acampamento dos elfos. Cavaleiros do Corvo e dragões para prestar tributo a Yadallina. Sua reputação como senhora dos dragões está se espalhando e atraindo seguidores — ela é considerada uma deusa pelos bipedes.

Orion e Vanessa chegam a **Fillene**, a aldeia natal de Vallen Allond. Logo fora da aldeia, na cabana que pertencia à mãe de

Vallen, o **Cavaleiro Risonho** está esperando por eles, à beira da morte. Não está mais com Vallen Drake: a criança agora pertence a Crânio Negro. O Cavaleiro Risonho revela ser pai de Vallen Allond, além de Orion Drake. Caça de Orion, dizendo que odeia-o e quer vê-lo sofrer, que nada do que faz tem motivo real além disso. Orion vai matá-lo, mas hesita. Por fim, o Cavaleiro Risonho morre de doença e velhice, tossindo, estirado na palha.

Peregrinos viajam a partir de várias partes do mundo até o Dragão da Tormenta, espalhando a crença na tempestade e entregando-se como vítimas de sacrifícios. A partir da bocarra do Dragão, são levados à área de Tormenta do Reino de Glórienn, formando sua população de escravos. Aharadak convoca Crânio Negro para um encontro apenas entre os dois. Tenta o novo Lorde com promessas de mais e mais poder — enquanto Raigheb quer que Crânio Negro deixe de ser um indivíduo (o que acabaria com o paraíso pessoal que ele criou na área de Tamu-ra), Aharadak oferece o domínio sobre o tempo. Com isso, Ellisa Thorn poderia viver para sempre os momentos de alegria em seu passado. Os arquiagentes de Arton perseguem o Dragão da Tormenta, tentam atacá-lo, mas a criatura sempre foge. Os peregrinos devotos da Tormenta recebem seus pretensos salvadores com hostilidade e pedradas. Crânio Negro vai ao **Reino de Valkaria**. Oferece à deusa a oportunidade de se juntar à Tormenta, mas Valkaria recusa. O Lorde fala sobre uma possível nova revolta entre os deuses — ele mesmo enxerga os paralelos entre humanos e lefeu. Pergunta a Valkaria se os próprios deuses sabem o que causou a Revolta dos Três, e o silêncio da Deusa da Humanidade é resposta suficiente.

Yadallina recebe dragões verdes, que também vêm servir a ela. Mais uma vez, os azuis desconfiam, mas a elfa põe fim às desavenças e exige ordem entre seus seguidores. Os brancos lutam contra os verdes, e Yadallina também interrompe a rusga. Usa poderes que nunca havia demonstrado para curar os feridos. Entre suas novas capacidades também está remover a habilidade de lançar magias dos dragões — o que faz sobre a responsável por ferir um dragão branco na luta. Thormy recebe um enviado de **Zakharov**, que pede por um conselho de todos os reinos, para decidir se ele continuará sendo Rei-Imperador. Vectorius consegue uma audiência com o monarca, explica sobre a situação com o Dragão da Tormenta e convence-o a receber Edauros e Yadallina. Os elfos oferecem cerca de cinquenta dragões a serviço do Reinado, para enfrentar o Dragão da Tormenta.

Orion e Vanessa, após o fracasso na caçada ao Cavaleiro Risonho, pensam em como chegar a Crânio Negro para resgatar seu filho. Orion pondera que eles sempre *reagem* aos planos do caçador de recompensas, nunca forçam-no a reagir. Sob as ordens de Orion, que toma a liderança decisivamente, Vanessa realiza outro sacrifício, e descobre a localização de um oráculo que pode guiá-los. Seguindo a indicação, chegam a uma casa intitulada “*Escola de Boas Maneiras e Etiqueta*”, na verdade um refúgio de **Tex Scorpion Mako**, o único paladino de Anilair (que eles mesmos não conheciam). Tex Mako tornou-se um oráculo desde sua última aparição, e oferece-lhes respostas — a localização da Ordem Morta de Vidência e Numerologia, que pode revelar toda a verdade e o caminho a seguir.

O Panteão Incompleto

Como já foi dito, Arton sente os efeitos de um Panteão incompleto. O Nada e o Vazio, as entidades que deram origem à Criação, determinaram que haveria vinte deuses maiores para reger o multiverso. Assim, os aspectos que esses deuses representam formam os conceitos mais importantes e dignos de adoração na vida dos artonianos — e no próprio mundo.

Sempre que houve queda de um deus maior, a falta de um aspecto importante da Criação foi sentida. Os registros sobre a última vez em que isto aconteceu (a Revolta dos Três) se perderam, como parte da punição de Khalmyr. Então, durante *O terceiro deus*, Arton está experimentando algo que quase ninguém sabe como resolver. O vácuo deixado por Glórienn precisa ser preenchido de alguma maneira, os artonianos sentem-se compelidos a cultivar *qualquer coisa* na tentativa de provocar a ascensão de um deus maior. Em termos de regras, o mundo está mais instável. Sempre que o Panteão estiver incompleto, é muito mais fácil tornar-se um deus — seja menor, seja maior.

Normalmente, apenas personagens de 20º nível com pelo menos 1.000 seguidores podem ser tornar deuses menores (veja mais detalhes sobre isso a seguir). Com o Panteão incompleto, uma criatura de qualquer nível pode ascender ao posto. Na verdade, nem é preciso que seja uma criatura: *qualquer coisa* com um número suficiente de seguidores pode tornar-se um deus menor! No caso de animais, o novo deus menor adquire Inteligência 10 e a capacidade de falar. No caso de plantas ou objetos inanimados, sua Inteligência é decidida com uma rolagem de 3d6. Em geral, o novo deus é capaz de se comunicar de alguma forma com seus seguidores — fala, telepatia, emoções de sentimentos, etc.

Também não é mais necessário que haja 1.000 seguidores para que um novo deus menor seja criado; apenas 1.000 *níveis* de seguidores garantem a ascensão. No caso de criaturas com 20 níveis ou mais (ou seja, criaturas que normalmente poderiam se tornar deuses menores), os requisitos são ainda mais frouxos: é preciso somente 500 níveis de seguidores. Isto significa que, numa época como esta, basta que *cinquenta pessoas* de 10º nível acreditem que um personagem de 20º nível é um deus, e isso irá se tornar realidade!

Um novo deus menor também pode surgir *a partir do nada* durante este período. É muito mais difícil, mas não impossível, “criar um deus”: são necessários 1.000 seguidores (não níveis de seguidores) que cumpram obrigações e restrições determinadas por um “sacerdote” — sem receber nada em troca, pois o próprio deus não existe para oferecer poderes. Em geral, essas obrigações e restrições envolvem dízimos, sacrifícios e ações obrigatórias ou proibidas. Contudo, caso isso dê certo, surge uma nova criatura, onde antes não havia nenhuma. Este é um feito que rivaliza com os próprios deuses maiores!

Como se pode ver, é uma época de caos, em que o poder da crença dos artonianos é muito aumentado e deuses emergem constantemente.

Além disso, há muito sofrimento. Grande parte dos artonianos é assaltada por pesadelos a respeito do deus ausente. Na

noite logo após a queda de Glórienn, quase *todas* as pessoas do mundo sonharam com a derrocada dos elfos e sua imensa tristeza. O efeito diminui com o passar dos dias, mas não desapareceu. Criaturas protegidas pelo deus ausente (por exemplo, os elfos, no caso de Glórienn) sentem isso mais do que todos. Boa parte das pessoas (e quase todos os protegidos do antigo deus) têm a forte impressão de que a divindade morreu ou abandonou Ar-ton; sua ausência é palpável. Cerca de 5% dos artonianos são tomados por fantasias e ilusões — acham que o mundo está para acabar, julgam-se deuses, veem "infiéis" por toda parte, etc. Isso provoca suicídios, revoltas populares, violência, peregrinações alucinadas e outras insanidades durante o período de ausência. Em geral, nenhum personagem jogador deve sofrer esse destino — é um fim inglório para um herói. No entanto, caso seja preciso determinar se um personagem do mestre enlouqueceu desta forma, faça um teste de Vontade contra CD 10. Em caso de falha, o personagem adquiriu instantaneamente insanidade total (veja na Parte 2), tornando-se perigoso e imprevisível.

Cultos de todos os tipos brotam como ervas daninhas quando o Panteão está incompleto. Esses cultos acabam, na maior parte das vezes, tornando-se antagonistas para heróis, pois é difícil que fanáticos desesperados canalizem sua fé para algo positivo. Para cada culto devotado a Lena, há dez cultos a deuses sanguinolentos, que raptam vítimas para serem sacrificadas e aumentar ainda mais o poder da divindade. Outros cultos apenas pregam que "o fim está próximo" e decidem acertar contas, dedicar-se ao hedonismo ou acelerar esse apocalipse. Seja como for, são perigosos. Devem ser combatidos por heróis e, numa situação como essa, representam perigo real ao próprio Panteão.

A Cerimônia de Queda

Existe um protocolo no Panteão para a queda de um deus maior, por mais raro que seja esse evento. Alguns deuses consideram isso um escárnio da divindade caída. Outros julgam que é algo necessário, uma espécie de funeral para marcar a tragédia que acabou de ocorrer. Nem sempre esse ritual é cumprido, mas ele existe e está registrado nas leis ancestrais dos deuses artonianos.

O ritual acontece em um espaço de breu gelado, uma espécie de brecha entre os Planos. A divindade caída, agora pouco mais que um mortal poderoso, fica no meio do vácuo, cercada pelos deuses maiores, em suas formas verdadeiras, incompreensivelmente altas. O Panteão então caminha ao redor da divindade caída, observando-a. Mesmo os mais benevolentes entre os deuses julgam-na de alguma forma — com piedade, desprezo, decepção ou mesmo indiferença. Cada deus toca a divindade menor, e esse toque lembra-a de tudo que perdeu.

O toque de Khalmyr significa a perda de autoridade e ordem, a queda do papel de juiz e líder. O toque de Lena representa que a divindade menor não é mais a grande protetora de seus devotos artonianos. O toque de Valkaria significa a perda de potencial, de ambição e de conquistas. O toque de Allihanna é a perda do governo sobre um mundo inteiro, a dor de não mais ser uma entidade cheia de selvageria e variedade. Thyatis retira a possibilidade de segunda chance e de redenção. Azgher apaga sua onisciência. Tenebra, com seu toque, lembra que o novo deus



menor não é mais um rei ou rainha. Wynna sinaliza a perda da magia. Marah garante que o deus não traz mais conforto a seus protegidos. Keenn lembra que o deus não é mais um guerreiro, rendeu-se. O toque de Ragnar significa a perda da capacidade de matar os inimigos. O de Lin-Wu, a perda de honra, resistência firme e estoicismo. O de Tauron, a perda da força. Tanna-Toh toca o deus menor com a perda da sabedoria e da possibilidade de gerar conhecimento novo. Hyninn toca a divindade caída em zombaria, sinalizando a piada cósmica que é a queda de um deus. Megalokk arranha o novo deus menor com a perda de sua fúria e poder destrutivo. Oceano, com a certeza de que não é mais vasto e magnífico, estando agora preso às limitações mundanas. Szzaas acaricia com a traição suprema, a traição do deus para consigo mesmo. Nimb toca-o com o fechamento das possibilidades, o estreitamento dos caminhos, todas as chances unindo-se em apenas uma.

Então a nova divindade menor sente-se caindo, fisicamente perdendo todos os poderes e possibilidades que possuía antes. Ao alcançar a nova forma de deus menor, a divindade tem consciência de tudo que foi deixado para trás e lembra-se de seus poderes anteriores. É uma sensação de vazio agonizante, algo que nunca permite que um deus caído fique realmente em paz.

Betsumial, o Deus Menor dos Vigias

Betsumial é uma divindade de pequena importância há cerca de trezentos anos. Nasceu em Petrynia, marcado por um "defeito" de nascença: possui apenas um único enorme olho no meio da face, mas com este olho pode enxergar até distâncias enormes. Seu nariz é deformado, para dar espaço ao olho ciclópico, e seu septo nasal faz com que fale com voz fanhosa.

Devido a seus poderes e sua aparência, ainda na infância começou a ser cultuado por aqueles que dependem da visão para sobreviver. Os primeiros devotos foram vigias. Logo vieram milicianos, exploradores, patrulheiros e outros. Ainda jovem, como um aventureiro e guarda atuando em várias cidades que disputavam o privilégio de tê-lo como guardião, Bestumial ascendeu a deus menor. Seu culto foi sempre obscuro — dominado por uma sutil irmandade de guardas e outros "vigilantes". Ele mesmo nunca se preocupou em angariar seguidores, mas sempre concedeu a bênção a todos que vinham procurá-lo.

Sua religião nunca teve um centro definido, até a queda de Glórienn. Então formou-se uma espécie de sítio de peregrinação nas colinas próximas a Malpetrim, onde seus devotos "originais" (aqueles que já eram fiéis antes da queda) controlam a chegada de novos seguidores.

Betsumial é um jovem magriço, vestido em robes esfarrapados, com as pernas à mostra e pés descalços. Em geral, usa uma venda cobrindo seu único olho — mas essa venda, curiosamente, traz um olho enorme pintado no tecido. Tem a cabeça raspada e é uma figura menos impressionante do que inquietante. Em termos de teologia, assemelha-se a Azgher em seu aspecto vigilante, e os adoradores de ambos têm certas afinidades.

Adoradores típicos: guardas, vigias, milicianos, exploradores, patrulheiros, navegadores, soldados em caravanas.

Locais de adoração: torres de vigília, amuradas, grandes planícies com vista para todo o horizonte, locais onde se espera chegada de inimigos.

Novo Talento: Olhos do Vigia (Poder Concedido)

Dizem que você tem olhos nas costas — mas é apenas seu deus patrono olhando por você.

Pré-requisito: devoto de Betsumial.

Benefício: você nunca pode ser surpreendido em combate.

Caerdellach, o Deus Menor dos Unicórnios

Talvez haja um unicórnio mais antigo que Caerdellach, mas ninguém é capaz de se lembrar. Sendo, presumivelmente, a mais ancestral dessas criaturas, ele desde sempre foi procurado por outros de sua espécie, como conselheiro e sábio. Não demorou para que começasse a ser cultuado e se tornasse um verdadeiro deus menor.

Caerdellach é uma divindade muito distante dos artonianos civilizados. Embora haja (raros) unicórnios que se associam a bípodes, o Deus Menor dos Unicórnios não costuma participar desse tipo de aliança. Prefere permanecer em sua existência reclusa, nas florestas de Tollon, sendo procurado por aqueles que necessitam de conselhos ou da miraculosa cura que seu chifre concede. Sua clareira é muitas vezes chamada de Refúgio dos Unicórnios, pois diz-se que nenhum mortal é capaz de alcançá-la sem sua permissão, e todos esses seres delicados encontram lá abrigo e proteção.

Devido à ligação entre unicórnios e pureza, Caerdellach às vezes é cultuado por donzelas que desejam preservar sua virgindade. O culto ao Deus Unicórnio é considerado uma marca de determinação para aquelas que, por algum motivo, fizeram a promessa de não ter relações sexuais.

Adoradores típicos: unicórnios, mulheres virgens, druidas.

Locais de adoração: florestas, clareiras pacíficas, córregos límpidos.

Novo Talento: Impor Pureza (Poder Concedido)

Você concede a pureza dos unicórnios às almas mais sujas.

Pré-requisito: devoto de Caerdellach.

Benefício: como uma ação padrão e um toque, você pode mudar a tendência de uma criatura para Neutra e Bondosa. Apenas criaturas com Inteligência 1 ou maior são afetadas. Criaturas involuntárias têm direito a um teste de Vontade (CD 10 + metade de seu nível + seu mod. Car) para resistir. A mudança dura um minuto, e você pode usar este efeito uma vez por dia.

Ur, o Deus Menor dos Carvalhos

Ur é uma das criaturas mais antigas de Arton. Lembra-se do mundo antes da Revolta dos Três e até mesmo antes da chegada dos elfos. Não se sabe se era um carvalho que adquiriu consciência por ser adorado ou se é um ente. O próprio Ur diz que isso não importa — quando se é tão velho quanto ele, lembrar de pormenores do passado pode tomar o resto da vida.

Se as árvores possuem consciência, as florestas de Tollon cultuam Ur. Os entes certamente são seus seguidores. Alguns sábios afirmam que todos os entes de Arton estão em uma peregrinação até Ur — mas são tão lentos e pacientes que os humanos (e até mesmo os elfos!) não notam seus movimentos vagarosos e deliberados.

Ur prefere passar seus dias em contemplação silenciosa. Mesmo quando é abordado por seus fiéis, passa longo tempo sem dizer nada, deixando que seu silêncio e placidez tragam as respostas. Apenas em casos de grande emergência (como um incêndio fora de controle) desloca-se e fala ativamente.

Adoradores típicos: entes, criaturas da floresta, druidas, lenhadores (alguns lenhadores de Tollon preocupam-se com a preservação das árvores que garantem seu sustento e cultuam “a mais nobre das árvores”).

Locais de adoração: florestas.

Novo Talento: Postura de Árvore (Poder Concedido)

Tornando-se tão imóvel quanto um carvalho, você adquire as capacidades das plantas.

Pré-requisito: devoto de Ur.

Benefício: você pode ficar perfeitamente imóvel, de pés descalços, sobre solo natural (terra, pedra, areia...) pelo tempo que quiser. Enquanto estiver assim, você não precisa comer, dormir ou beber água, realizando um processo semelhante à fotossíntese. Depois de oito horas assim, você conta como se tivesse dormido oito horas e feito uma refeição completa.

O Deus no Fogo

Esta é uma divindade surgida no reino de Tollon devido ao caos provocado pela ausência de Glórienn. Começou com um incêndio comum — ninguém sabe o que provocou-o, mas eram chamas furiosas e famintas. Humanos transtornados pela noite da queda começaram a se jogar no fogo, tanto para provar sua fé (em qualquer coisa que acreditassem) quanto para acabar com o próprio sofrimento. Vendo isso, outros imolaram-se por devoção (já que, se alguém se jogava no incêndio, deveria haver um motivo). Isso concedeu ao incêndio resistência a todas as formas de apagá-lo, o que só aumentou o assombro dos devotos. Logo, as chamas (ou ao menos parte delas) tornaram-se um deus.

O Deus no Fogo ainda não tem nome. Não se sabe se permanecerá em Tollon ou, à medida que seu poder cresce, adquirirá a

capacidade de movimentar-se e circular por Arton. Também não se sabe se pretende continuar consumindo tudo em seu caminho ou preferirá controlar-se, para que sempre haja combustível.

Adoradores típicos: todos nas proximidades que estavam transtornados pela queda de Glórienn.

Locais de adoração: florestas e todos os ambientes que podem queimar.

Novo Talento: Imolação (Poder Concedido)

Você prova sua fé ao entregar-se às chamas.

Pré-requisito: devoto do Deus no Fogo.

Benefício: sempre que sofrer dano por fogo (normal ou mágico), faça um teste de Vontade (CD igual a metade do dano). Em caso de sucesso, você não sofre o dano, e recupera pontos de vida em quantidade igual ao dano que teria sofrido.

O Deus Cristal de Urielka

Este foi um dos primeiros casos registrados de deuses criados a partir de objetos inanimados, apenas pela vontade dos mortais. A aldeia de Urielka, nos ermos de Tyrondir, nunca tivera muito de que se orgulhar — mas possuía um imenso cristal, que atraía viajantes de tempos em tempos. O cristal nunca demonstrara nenhum poder mágico.

Até que uma aldeia chamada Dealla notou que era estranho que ele não fosse divino.

Afetada pela queda de Glórienn, Dealla procurava algo para cultivar, e começou a deixar oferendas para o cristal, e a espalhar sua crença secreta. Os demais aldeões, também ansiosos por algo que preenchesse o vazio que sentiam, logo distorceram fatos do passado para que parecessem milagres realizados pelo cristal. Começava o culto. Viajantes de passagem por Urielka juntaram-se, espalharam a notícia e logo o objeto angariou muitos seguidores.

Até que um dia despertou, brilhando e falando com seus protegidos.

Hoje em dia, o Deus Cristal protege a vila de Urielka. Não faz muito além de oferecer consolo, aceitar oferendas e tranquilizar o povo, mas é amado como o mais poderoso deus maior.

Adoradores típicos: aldeões, viajantes.

Locais de adoração: aldeia de Urielka, em Tyrondir, centro das praças de outras aldeias.

Novo Talento: Proteção do Cristal (Poder Concedido)

Você sempre soube que aquele cristal era divino, e agora o Deus Cristal oferece-lhe consolo e proteção.

Pré-requisito: devoto do Deus Cristal de Urielka.

Benefício: uma vez por dia, você pode ignorar os efeitos de uma magia ou habilidade que cause penalidades de qualquer tipo.

Julgamentos na Ordem da Luz

Certas transgressões são muito sérias entre os cavaleiros da Luz. Embora a Ordem ocasionalmente perca-se em intrigas políticas e seja quase dominada por nobres arrogantes, há crimes que nem mesmo o mais alto título de nobreza é capaz de acobertar. Entre esses encontram-se culto a deuses proibidos (como Sszzaas, Ragnar ou Megalokk); conspiração contra a própria Ordem, Bielefeld ou o Reinado; assassinato de outros cavaleiros, e traição. Os crimes de Orion não se enquadram completamente nesses casos — embora tenha desobedecido ao Alto Comandante e aliado-se com Yuden, não usou seus Cavaleiros do Corvo para trabalhar de forma direta contra a Ordem da Luz. Contudo, o acúmulo de acusações e o incômodo que ele representava para certas facções entre os cavaleiros fez com que fosse a julgamento assim que deu as caras em Bielefeld.

O primeiro crime de Orion foi a deserção. Deveria permanecer em Bielefeld e aguardar os comandos de Alenn Toren, mas recusou-se. Seu segundo crime foi treinar os Cavaleiros do Corvo. Segundo o Alto Comandante, os métodos yudenianos contribuíam para a derrocada do Rei-Imperador Thormy e dos valores da cavalaria. Além disso, os Cavaleiros do Corvo abandonaram a própria Ordem da Luz — além de desertar, Orion provocou a deserção de vários outros. O treinamento envolveu armas de pólvora, algo ilegal em todo o Reinado. O terceiro crime do Cavaleiro da Nuvem Negra foi recusar-se a relatar os planos de Crânio Negro ao Alto Comandante, um ato de orgulho e arrogância, que potencialmente colocava em risco incontáveis inocentes. Aliado a tudo isso estava o incidente diplomático que Orion causou em Sckharshantallas. Tudo isso é englobado por um comportamento “contrário à Ordem da Luz”, métodos desonrados e alianças questionáveis. Portanto, mesmo que não tenha se tornado um sszzaazita ou cultista da Tormenta, Orion transformou-se em alguém que não podia mais ser tolerado. Condená-lo seria também atacar a base de poder do Alto Comandante Alenn Toren Greenfeld — algo muito desejável para certos cavaleiros.

O julgamento de Orion ocorreu como a maior parte dos julgamentos entre os cavaleiros da Luz. Quando o acusado está foragido ou desaparecido, patrulhas são enviadas em seu encalço. Isso costuma resultar em violência, já que são poucos os acusados que (assim como *sir* Orion) entregam-se voluntariamente. Após um período “razoável” de buscas (determinado de caso a caso, mas em geral de três meses), se o acusado não for capturado ou apresentar-se, o julgamento é realizado sem sua presença. Se o réu estiver presente, em geral evita-se a todo custo acorrentá-lo ou restringi-lo de qualquer forma (pois, mesmo sendo suspeito de crimes, ainda é um cavaleiro). Isso é feito somente em casos extremos.

O acusado apresenta-se em um salão do Castelo da Luz, frente ao Alto Comandante, à Trindade, aos quatro Comandantes e ao Círculo (veja mais detalhes sobre esses postos na Parte 2). É obrigatório que o Alto Comandante, pelo menos dois membros da Trindade, três dos Comandantes e cinquenta

e um do Círculo estejam presentes — sem esse quórum, não pode haver julgamento. O acusado ajoelha-se até que tenha permissão de erguer-se, beija a barra do estandarte de Khalmyr, apresenta-se (dizendo seu nome, título, o nome de seus pais, seu estandarte e quaisquer outras informações relevantes) e recebe a chance de falar por si mesmo antes de qualquer acusação. Pode invocar atos de heroísmo e proezas do passado — um julgamento de cavaleiros avalia a vida do acusado como um todo, não apenas um período ou ação. Como no caso de *sir* Orion, o próprio regente de Bielefeld (ou outro nobre de destaque) pode interferir, depositando sua confiança sobre o acusado. Isso não absolve-o de quaisquer crimes, mas influencia as opiniões.

Um cavaleiro de boa posição (em geral aquele que fez a acusação em primeiro lugar e requisitou o julgamento) então lista os crimes do réu. Não há termos jurídicos definidos para isso, apenas noções de honra, lealdade e obediência. Então, mais uma vez, o acusado tem direito a falar em defesa própria.

Após isso, a palavra pertence a qualquer cavaleiro presente que deseje se manifestar contra ou a favor do réu. Em julgamentos de grande destaque, isso pode se transformar em um verdadeiro circo — dezenas e dezenas pedem para ser ouvidos, demonstrando aliança a um ou outro lado e tornando o julgamento um ato político. Quando o réu é especialmente odiado, todos aqueles que querem notoriedade procuram fazer discursos inflamados sobre como seus crimes são hediondos e chocantes (e como eles mesmos *nunca* fariam algo do gênero...). Em suma, é um grande debate. Durante esta fase, é possível haver a solicitação de um clérigo de Khalmyr, para garantir que nenhuma mentira seja dita. Não é algo comum, pois o acusado ainda é um cavaleiro, e sua palavra deve ser suficiente. Também, por vezes, há solicitação de provas e testemunhos ou outros pedidos especiais. O Alto Comandante aprova ou veta todas essas solicitações.

O líder da Ordem determina quando cada dia de julgamento se encerra — às vezes, a jornada de cada dia é longa, mas também há casos de um dia se encerrar depois de poucas horas, quando os ânimos ficam especialmente exaltados. Um cavaleiro em julgamento permanece hospedado no próprio Castelo da Luz, em um alojamento que, tecnicamente, não é uma prisão, nem acarreta nenhuma desonra — mas do qual não pode sair, sob pena de admitir culpa. Ninguém, exceto os escudeiros responsáveis por levar comida e água para o banho, deve ter contato com o réu nesse quarto. Espera-se que o acusado permaneça recluso, em meditação e oração a Khalmyr.

O debate continua até que o Alto Comandante determine que é suficiente. Os discursos podem se estender por semanas ou serem podados sem demora. Novas acusações podem ser agregadas a qualquer momento, por qualquer cavaleiro presente — mas aquele que fez a acusação original deve concordar com elas.

A pena depende das acusações, e é decidida em aberto, pelo Alto Comandante, *antes* que o réu seja considerado culpado ou inocente. Esta prática serve para que todos os cavaleiros percebam a gravidade de sua decisão, e impede que um Alto Comandante inescrupuloso decrete uma pena severa demais quando o veredicto for irrevogável. Em geral, a Ordem da Luz pune seus renegados apenas com expulsão, remoção do

título e banimento de Bielefeld — mas, em casos mais graves, pode haver encarceramento ou mesmo execução. No caso de Orion, Alenn Toren rejeitou a acusação de heresia e conspiração para derrubar Glórienn (um crime que poderia ser punido com a morte). Pode haver casos em que o Alto Comandante declare *todas* as acusações inválidas — o que é o mesmo que considerar o réu inocente — ou então estabeleça uma pena anormalmente branda (ou severa).

Quando todos já foram ouvidos e a sentença foi decidida, todos os cavaleiros presentes votam em aberto. Aqueles que votam pela culpa apontam para o acusado, enquanto que aqueles que creem em sua inocência erguem as mãos para o céu. Teoricamente, a opinião de todos tem o mesmo peso. Na prática, quase todos os cavaleiros olham para aqueles com maior título e/ou posto e seguem suas decisões. Também é possível (como no caso de Orion) que alguns cavaleiros se abstenham, dando um passo para trás. O Alto Comandante não vota, exceto em um caso extremo (como o de Orion) em que *todos* os cavaleiros se abstenham. Caso haja empate, o voto do Alto Comandante também é decisivo — mas ele deve permanecer alheio até que isso seja necessário, ou sua posição poderia influenciar os demais. Caso nem mesmo o Alto Comandante sinta-se capaz de decidir, é possível entregar essa autoridade ao rei, mas a Ordem costuma manter seus assuntos dentro do próprio Castelo da Luz. Até hoje, apenas um julgamento teve 100% de abstenções — o julgamento de Orion. A decisão acabou recaindo sobre o próprio réu (que normalmente não tem voto, por razões óbvias, mas que tecnicamente ainda é um cavaleiro). Orion declarou-se culpado, e foi expulso da Ordem da Luz.

Banimento e expulsão significam a perda de todos os privilégios e deveres provenientes da cavalaria e da Ordem da Luz. O renegado não pode mais ostentar o título "sir" ou usar o brasão da Ordem. Nem mesmo é considerado um cavaleiro "comum" (veja na Parte 2). Na maior parte dos casos, a Ordem da Luz tem o direito de confiscar as terras e o próprio brasão de um criminoso, além de proibir sua presença dentro das fronteiras de Bielefeld, mas o rei de Bielefeld pode interceder. Havendo esse tipo de intervenção, o ex-cavaleiro não perde suas terras, nem está banido de Bielefeld, mas nunca mais contará com qualquer auxílio da Ordem da Luz. É muito raro que isso ocorra: Orion perdeu o estandarte do Corvo e seu pequeno domínio quando foi expulso da Ordem, mesmo contando com a confiança do Rei Igor Janz. Em termos de regras, um personagem culpado pode perder as habilidades etiqueta, alcunha e estandarte, da classe de prestígio cavaleiro da Luz (caso a possua). Como opção, o mestre pode permi-

tir que o personagem abandone completamente a classe de prestígio — veja "Abandonando uma Divindade", na Parte 1.

O banimento da Ordem da Luz não é apenas um assunto político ou militar, mas também religioso e espiritual. Não é obrigatório que o ex-cavaleiro perca a bênção de Khalmir (caso fosse um paladino ou clérigo, por exemplo) — afinal, pode haver expulsões injustas. Contudo, em geral alguém considerado culpado de crimes tão graves *já* foi condenado pelo Deus da Justiça, mesmo antes do julgamento.



Orion Drake, Cavaleiro Renegado

“Nada mais de Ordem da Luz, Vanessa. Nada mais de estandarte, terras ou título. Estou dormindo ao relento porque Bielefeld não me quer mais.”

Orion Drake passa por mais uma grande mudança ao ser julgado e expulso da ordem de cavalaria à qual dedicara sua vida. Deixando de ser um cavaleiro da Luz, perde mais uma parcela das noções de honra e justiça que guiaram-no desde sempre. Cada vez mais preocupa-se com o resgate de seu próprio filho, deixando até mesmo a caçada a Crânio Negro de lado. É claro que, quando esses caminhos convergem, o ex-cavaleiro torna-se ainda mais letal, concentrado unicamente no objetivo, sem a Norma dos cavaleiros para controlá-lo.

Em termos de regras, Orion perde a habilidade de classe etiqueta.

A Área de Tormenta do Reino de Glórienn

O conceito de uma área de Tormenta em um Reino Divino é algo tão assustador que muitas pessoas recusaram-se a acreditar quando um explorador da Tormenta relatou sua existência. Contudo, depois que a tempestade tomou completamente o Reino da Deusa dos Elfos, é impossível negar.

A área de Tormenta do Reino de Glórienn é, sem dúvida, a maior já conhecida. Enquanto as demais áreas (no mundo físico) englobam pedaços de reinos, esta recobre *uma dimensão inteira*, muito maior que todo o mundo de Arton! Até onde se sabe, o Plano encolheu um pouco com a fuga da deusa, mas permanece quase incompreensivelmente vasto para os padrões dos mortais.

O Lorde desta área é Igasehra, o primeiro a chegar a Arton, que governava a área de Tamu-ra. Igasehra é uma criatura de destruição e selvageria, não muito afeito à corrupção lenta e horror sutil que agradam a Aharadak e Gatzvalith. Assim, logo de início boa parte do Plano foi simplesmente destruída. Imensas cidades élficas, construídas em harmonia com a natureza esplendorosa do Reino, viraram menos que cinzas, sendo totalmente dissolvidas ante a chuva ácida. Os jardins cultivados ao longo de milênios desapareceram em um instante. Gigantescas chuvas de meteoros terraplanaram construções, montanhas e a geografia delicada. Assim como Tamu-ra, o Reino de Glórienn tornou-se uma vastidão árida e vermelha, com infundáveis planícies de carapaça insetoide pontilhadas por lagos de sangue ácido, sob uma chuva rubra contínua. Restou pouca vida após a fúria de Igasehra. A maioria dos habitantes foi obliterada ou apenas fugiu. É necessário trazer novas vítimas, e o Dragão da Tormenta cumpre o papel de “chamariz”, transportando os peregrinos de Arton para a mais nova área de Tormenta.

Mas mesmo Igasehra admite que é preciso aterrorizar (e principalmente doutrinar), além de destruir. Após o primei-

ro ímpeto, formou paródias e distorções da bela paisagem (parcialmente aconselhado por Aharadak). As espiras élficas transformaram-se em abominações feitas de anzóis enferrujados e carapaça, unidas por pedaços de elfos ainda meio vivos. Os jardins não mais exibem flores, mas bebês elfos brotam do chão, envoltos e trespassados por arame e garras pontiagudas, sua carne à mostra como botões sangrentos que desabrocham. As grandes janelas de cristal revelam outras partes do Reino, onde uma nova tortura ou horror sempre está começando. As partes mais decadentes (já abandonadas pelos filhos de Glórienn devido à negligência da deusa) transformaram-se em um misto de usinas e abatedouros. São como fábricas, mas grandes como cidades, onde elfos entram, são destruídos e rearranjados (mantidos vivos por matéria vermelha) e cuspidos para vagar em escravidão ou apenas agonia como paródias de si mesmos.

Acima de tudo, a área de Tormenta no Reino de Igasehra possui templos. Igasehra atualmente *acolhe* artonianos: deixa que entrem em seu Reino voluntariamente através de portais, para que visitem os templos e aprendam a religião. Os peregrinos passam por desfiles de horrores (tapetes feitos de línguas, cercas de arame farpado e intestinos, florestas de genitália e ossos) até igrejas móveis, vivas, imensos lefeu em forma de construções. Suas paredes são feitas de cadáveres e partes lefeu, com três andares de altura, formadas por mantas de gordura rubra e carapaça insetoide. Nesses templos, os artonianos recebem um simbiote como se fosse uma hóstia, em seguida sendo “batizados” por um jorro de líquido negro com cheiro de urina e sangue. Então têm a possibilidade de voltar a Arton, espalhando sua crença. Os Lordes desejam que a Tormenta como um todo torne-se um deus maior, e esta é uma ferramenta de conversão.

A grande importância estratégica de um Reino Divino para os lefeu é a possibilidade de abrir portais para qualquer ponto no mundo físico. Igasehra tem a capacidade de vomitar suas legiões em qualquer lugar de Arton, com muito mais facilidade que qualquer outro Lorde.

Igasehra vaga pela área, destruindo e aterrorizando. Parece ter grande prazer em descobrir bolsões de sobreviventes que ainda mantêm um resquício de sua vida anterior (em grande sofrimento, mas ainda com alguma parte de sua sanidade), para então destruí-los sem piedade, deixando que primeiro vejam suas construções serem arruinadas. Por enquanto, o Lorde não possui uma fortaleza ou base. O Coração desta área é uma espécie de cemitério — na verdade, uma vala fúnebre a céu aberto, que abriga milhares de cadáveres artonianos semidecompostos, em meio a tantas outras centenas de artonianos vivos, que se alimentam da podridão de seus “companheiros”. Do fundo da vala brota a Anticriação lefeu, como uma fonte macabra. O Coração fica no meio de uma floresta de árvores que, em vez de folhas, possuem navalhas, numa ilha de ossos em meio a um imenso lago de matéria vermelha fervente. A ilha está sob constante castigo de chuva ácida e relâmpagos rubros, e o lago é habitado por incontáveis lefeu poderosos.

Crânio Negro, Lorde da Tormenta

"Crânio Negro era algo novo, inédito. Dentre os outros Lordes, Aharadak acompanhava com interesse de cientista; Gatzvalith observava para seduzir. Avisaram sobre algumas maravilhas, que chegavam aos poucos, e Ellisa estava mais ansiosa pela percepção do tempo. Em seu universo, os lefeu haviam vencido o tempo, assim como fizeram com tudo. Experimentavam presente, passado e futuro como uma coisa só, toda a eternidade simultânea. Ellisa desejava aquilo para ter os momentos com Vallen de novo no presente. Para ter Vallen crescido agora, sem aguardar o futuro."

Com o ataque ao Reino de Glórienn, Ellisa finalmente cumpriu o desígnio para o qual vinha sendo preparada. Transformada no maior caçador de recompensas de Arton, sua grande finalidade para os lefeu era o alvo supremo: assassinar um deus. Tudo com o objetivo de possibilitar que os lefeu se tornassem deuses maiores — um de seus grandes objetivos desde o início. Mesmo que Glórienn não tenha realmente morrido, sua queda foi provocada por Ellisa, e os Lordes recompensaram-na.

Após a tomada do Reino de Glórienn, Crânio Negro é transformado no Lorde da Tormenta de Tamu-ra. Neste local estão presos Masato e Nichaela, e a presença do antigo grupo faz parte da recompensa. É uma casa, um lugar intermediário entre a Tormenta e Arton, onde Ellisa pode existir com seus amigos e, principalmente, com Vallen. A identidade de Vallen Drake e a diferença deste com relação a Vallen Allond ainda não está totalmente clara para o novo Lorde. Crânio Negro agora possui um local onde (devido a sua capacidade de manipular o espaço e a matéria vermelha) quase não sente dor.

Ainda não conta com todos os poderes de um Lorde da Tormenta. Embora seja capaz de viajar livremente por Tamu-ra e criar estruturas e até mesmo topografia, ainda não domina o tempo. Também sente alguma dificuldade em se comunicar através da linguagem e dos sentidos lefeu, que transmitem ideias complexas instantaneamente. Ellisa não deseja perder sua individualidade (pois isso significaria perder o amor por Vallen e a amizade com o grupo), mas isso talvez seja inevitável, à medida que domina as capacidades dos invasores.

Crânio Negro, Lorde da Tormenta: humana/lekael, Ranger 17/Algoz da Tormenta 10/monstro 20, CM; ND 37; Médio, desl. 12m; PV 396; CA 57 (+23 nível, +9 Des, +13 armadura, +1 Bloqueio Ambidestro, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: *cimitarras do sangramento* +3 +58/+58/+58 (2d6+31, mais 1 de Constituição, mais 3d8 contra artonianos, 15-20) e desarmado +53 (2d6+28, mais 3d8 contra artonianos); à distância: *arco longo caçador* +4 +57 (2d6+36, mais 3d8 contra artonianos, 18-20/x3); hab. anticarisma, armadilhas, aspecto da corrupção (imunidade a dreno de energia, paralisia e metamorfose), ataque corrupto +3d8, bênção da insanidade, caminho da floresta, camuflagem, cura acelerada 2, empatia selvagem, escravo e senhor, evasão, inimigo predileto (espíritos +2, humanoides +6, monstros +2), movimento rápido, poder

sobre a realidade, rastreador eficaz, rastro invisível, redução de dano 20, terreno predileto (área de Tormenta +2, planície +6, floresta +2), terrorismo; Fort +29, Ref +34, Von +28; For 20, Des 28, Con 18, Int 20, Sab 20, Car 11.

Perícias & Talentos: Acrobacia +59, Atletismo +55, Conhecimento (estratégia) +55, Conhecimento (Tormenta) +55, Diplomacia +50, Enganação +50, Furtividade +59, Iniciativa +59, Intimidação +50, Intuição +55, Obter Informação +50, Percepção +55, Sobrevivência +55; Acerto Crítico Aprimorado (arco longo), Acuidade com Arma, Aparar, Arma Secundária Grande, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque em Movimento, Ataque Preciso, Bloqueio Ambidestro, Bravura Épica, Chuva de Golpes, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (cimitarra), Foco em Arma Épico (cimitarra), Mira Apurada, Mira Mortal, Mobilidade, Na Mosca, Rastreador Lendário, Rastrear, Técnica Heroica (general rubro), Tempestade de Golpes, Tiro Certeiro, Tiro Distante, Tiro Longo, Tiro Múltiplo, Tiro Preciso, Tolerância, Visão no Escuro.

Semilekael: quando tornou-se um Lorde da Tormenta, Crânio Negro ganhou poderes sobre a realidade. Como uma ação padrão, ele pode criar os seguintes efeitos: à vontade — comandar maior, controlar água, controlar o clima, cura completa, desejo restrito, dissipar magia maior, enviar mensagem, escaridação profunda, imobilizar monstro em massa, implosão, inverter a gravidade, luz do dia, metamorfosear objetos, moldar madeira, moldar rochas, mover terra, palavra de poder: matar, regeneração, telecinesia, teletransporte maior, tempestade de fogo e terremoto. Note que esses efeitos não são magias, apenas usam os mesmos parâmetros em termos de jogo. Por reter uma parcela de humanidade, Ellisa não adquiriu todas as capacidades de um verdadeiro lekael.

Equipamento: arco longo caçador +4, armadura de Crânio Negro, anel da felicidade de Vallen, 2 cimitarras afiadas do sangramento +3, flechas de adamantite x20.

O Coração da Tormenta

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

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

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

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

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

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

- Não lefeu a até 3m do Coração recebem 4 níveis negativos (além de qualquer nível negativo já recebido por exposição à Tormenta).
- Tocar em um Coração causa a um não lefeu 4d6 pontos de dano por rodada.
- Um não lefeu tocando um Coração durante mais de 5 rodadas deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD 27). Em caso de sucesso, sofre 2 pontos de dano permanente em todas as suas habilidades. Em caso de falha, é desintegrado.
- Objetos normais ou mágicos em contato direto com um Coração da Tormenta precisam ser bem-sucedidos em um teste de Fortitude (CD 27) ou são destruídos.
- Os seguintes fenômenos da Tormenta estão constantemente ativos a até 3m de um Coração: definhamento, distorção do espaço e distorção do tempo.
- Em relação a um objeto comum do mesmo tipo, um Coração da Tormenta tem +20 na RD e o quádruplo dos pontos de vida.

Nichaela e Masato

"Estas são as piores — disse a clériga. — Às vezes, gostaria de nunca ter lembranças boas."

O consenso geral entre os sábios de Arton é que, quando alguém morre em uma área de Tormenta, não resta *nada*, nem mesmo alma. Tamanho é o poder alienígena da Anticriação que a morte pela Tormenta é mais que morte, é o fim da existência. No entanto, um Lorde é capaz de determinar que certas vítimas permaneçam em sua área como mortos-vivos de vários tipos. Às vezes isso é importante para ajudar a espalhar o horror. Outras vezes, origina-se de puro sadismo, ou aparentemente de razão alguma.

Tanto Nichaela quanto Masato Kodai estão presos a Tamura após sua morte no final de *O inimigo do mundo*. Enquanto a clériga é capaz de mover-se pela ilha, o samurai está acorrentado, tão coberto de grilhões que não consegue nem mesmo falar. Nichaela persiste num estado de semiconsciência, nem sempre notando onde está e o que aconteceu. Quando desperta, é tomada pelo horror e desespero. Não tem mais qualquer capacidade de interagir com o mundo físico, sendo somente um espírito que observa seus arredores. No entanto, pode comunicar-se — com algumas pessoas. Enquanto está

inconsciente, Nichaela envia sonhos e visões a Orion e Vanessa, alertando-os sobre Ellisa e oferecendo informações a respeito do Esquadrão do Inferno. Mais tarde, após ser interrogada pelos Lordes da Tormenta, Nichaela permanece consciente o tempo todo, mas perde qualquer capacidade de agir contra Crânio Negro e os lefeus.

Na verdade, Nichaela, em sua inconsciência, tentou enviar mensagens e visões a outros indivíduos, mas não conseguiu chegar a ninguém, exceto Orion e Vanessa — pessoas que nunca conhecera. É parte da inexplicável ligação de Orion Drake com o Esquadrão do Inferno, e pode apontar para uma sutil intervenção de Nimb. Afinal, o Cavaleiro Risonho, agente do Deus do Caos, é pai de Vallen Allond e também de Orion Drake. De início, Nichaela consegue transmitir o nome "Vallen" para o cavaleiro e a clériga. Mais tarde, notando que Orion é receptivo a suas mensagens, molda-as com lembranças do grupo, fala diretamente com o cavaleiro e até mesmo compartilha involuntariamente algumas memórias. Guia-o como pode, oferecendo todas as informações de que é capaz, principalmente sobre Vallen Allond. Acreditando que, de alguma forma, o líder do Esquadrão do Inferno é a chave para resolver tudo que aconteceu, Nichaela cria imagens e memórias sobre ele, destinadas a Orion. Por vezes, essas "imagens" surpreendem-na, sugerindo que ainda reste algo de Vallen, mesmo que em forma de lembrança.

No entanto, Nichaela não tem controle total sobre seu poder (ou sobre si mesma) — ele só se manifesta enquanto ela está dormente. Se pudesse, diria tudo a Orion, informando sobre sua localização, sobre Vallen Drake, Vallen Allond e todo o resto.

Em termos de regras, o poder de Nichaela funciona melhor como uma ferramenta de trama. Alguém como Nichaela deve ser um personagem do mestre, pois sua única capacidade de interação com o mundo é através de conselhos e sugestões. Caso você queira usar a clériga fantasma (ou alguém com o mesmo poder) em sua campanha, tome cuidado para não transformá-la em uma grande placa informando aos jogadores o que fazer a seguir. Nichaela também não dá ordens a Orion, ele toma suas próprias decisões. Considere que um personagem desse tipo pode fornecer uma informação crucial por mês. Como alternativa, você pode conceder a cada personagem jogador um "uso" desse auxílio durante a campanha toda. Uma vez que seja utilizado, o personagem perde qualquer contato com o espírito ou presença. Assim, o grupo pode decidir usar seu aliado fantasmagórico várias vezes seguidas, mas depois estarão sozinhos.

Já Masato é um tipo de espírito específico, chamado alma acorrentada. Note que ele possui limitações adicionais (não pode se mover ou falar). Contudo, também demonstra a capacidade de enviar mensagens a Orion, e sua tendência não mudou para Caótica e Maligna. Quando Nichaela está plenamente desperta, é Masato que fornece a informação crucial, uma única palavra: "Tamura". Isso pode sugerir que o poder real estava com Masato o tempo todo — ele apenas era incapaz de articular as visões e moldá-las em algo inteligível.

Alma Acorrentada

ND 7

Quando um Lorde da Tormenta mata alguém pessoalmente, o destino dessa criatura infeliz muitas vezes é acabar como uma alma acorrentada. Estes fantasmas de corpos translúcidos e avermelhados, envoltos em névoa sangrenta, ainda carregam os ferimentos terríveis que receberam ao morrer — mas todos, invariavelmente, estão presos a uma longa corrente enferrujada.

Ao contrário dos próprios fantasmas, a corrente é rígida e muito forte. É também infinitamente longa, desaparecendo no horizonte, ligando o fantasma ao castelo, fortaleza ou templo do próprio Lorde responsável por sua morte.

O ataque das almas acorrentadas é simples e implacável: surgem inesperadamente (pois podem ficar invisíveis dentro de uma área de Tormenta) e tentam agarrar suas vítimas, trazendo-as para dentro de sua névoa corrosiva. Quando esse abraço mortal consegue matar a vítima, seu destino é terrível: o espírito é arrancado do corpo, e ambas as almas — fantasma e vítima — são puxadas pela corrente, rapidamente arrastadas até os domínios do Lorde. O corpo físico é deixado para trás, mas sua ressurreição é impossível. Almas capturadas desta forma são, em geral, usadas para criar novos espíritos acorrentados.

A corrente impede uma alma de abandonar uma área de Tormenta. Quando um espírito acorrentado é destruído, a corrente se desvanece em uma fina névoa vermelha.

Morto-Vivo 9, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +16, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 54.

Resistências: Fort +4,
Ref +8, Von +6, incorpóreo.

Deslocamento: voo 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo:
toque incorpóreo +7 (prender).

Habilidades: For —,
Des 14, Con —, Int 11,
Sab 10, Car 15.

Invisibilidade (M):

uma alma acorrentada dentro de uma área da Tormenta fica sob efeito da magia *invisibilidade*. Ela ficará visível caso ataque alguém, mas voltará a ficar invisível se ficar uma rodada inteira sem atacar.

Névoa Corrosiva: uma criatura presa por uma alma acorrentada sofre 6d6+4 pontos de dano de ácido e um nível negativo por rodada. Além disso, qualquer criatura que atinja uma alma acorrentada com uma arma natural ou ataque desarmado sofre 3d6+4 pontos de dano de ácido.

Prender: quando uma alma acorrentada acerta um ataque de toque, suas mãos ficam semissólidas, e ela pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +11). Contra uma criatura agarrada, a alma acorrentada é considerada corpórea. Uma criatura agarrada sofre os efeitos da névoa corrosiva.

Tesouro: nenhum.

Tapista

O Reino dos Minotauros

Tapista é o maior reino não humano do Reinado (já que Doherimm, embora aliado, não faz parte da coalizão), uma vasta nação composta quase unicamente por minotauros. As cidades de Tapista são imensas e impressionantes, de arquitetura que só os anões conseguem rivalizar. Seu povo é o único até hoje capaz de construir pontes sobre o Rio dos Deuses. O reino expandiu-se até ocupar toda a região até a borda do Deserto da Perdição e Lannestull. Tanto a Floresta de Naria quanto as Montanhas Uivantes continuam a ser barreiras naturais que impedem a expansão do reino dos minotauros — ao menos por enquanto. A capital, Tiberus, abriga também uma das maiores comunidades de elfos da atualidade.





Uma situação delicada nas relações entre Tapista e o resto do Reinado diz respeito ao tratamento dos outros povos: a escravidão é legal em Tapista. Quase todos os escravos são criminosos condenados e prisioneiros de guerra, vendidos em leilões. Existe também escravidão por dívida ou por contrato (pagamento de uma aposta ou favor). Os próprios minotauros preferem a morte ou o julgamento na arena à escravidão. A escravidão é vital para a sobrevivência da raça, pois não existem minotauros fêmeas. Eles acasalam com escravas humanas ou meio-elfas; o bebê, quando menina, é humana (mesmo que a mãe seja meio-elfa) e, quando menino, é minotauro. Cada macho forma um harém de esposas; quanto mais ele tiver, maior será seu status social. Nesses haréns, elfas também são muito valorizadas, mesmo que não possam dar à luz novos minotauros: sua beleza, delicadeza e até mesmo inteligência e sagacidade tornam-nas um prêmio valioso para qualquer tapistano.

Raça guerreira e orgulhosa, os minotauros são obcecados por conquista e militarismo. Desenvolveram e aperfeiçoaram seu exército a ponto de possuir uma força de elite profissional. Suas legiões são disciplinadas, e suas táticas são as únicas que podem rivalizar com Yuden no Reinado.

Os minotauros não são governados por um rei, mas pelo Primeiro Cidadão (ou "Princeps", como é chamado em seu idioma nativo). O Primeiro Cidadão é o "primeiro entre iguais", e governa com a ajuda do Senado. É um cargo vitalício, mas não hereditário.

Características: planície cortada pelo Rio dos Deuses, desértica ao norte, montanhosa ao sul.

Clima: tropical ao norte e sudoeste, temperado ao sul.

Cidades de destaque: Tiberus (capital), Marma, Calacala, Foz, Tile, Boren.

População: minotauros (56%), elfos e meio-elfos (23%), humanos (20%), outros (1%).

Divindades principais: Tauron, Azgher, Keenn, Khalmыр.

Regente: Primeiro Cidadão Aurakas.

A Pousada da Família Bibulus

Nos arredores da cidade de Tile, em Tapista, há uma rica propriedade, um misto de mansão, hospedaria, casa de leilões e fortaleza, pertencente à família de minotauros Bibulus. É, na verdade, um "caravançara" — uma hospedaria de caravanas. Localizada nas imediações de uma estrada, possui estrutura para abrigar até cinco caravanas de médio porte, com alojamentos para mercadores, nobres e guardas, além de espaço para quaisquer carroças ou animais de tração. Os escravos também recebem sua própria ala, com "depósitos" individuais para a "mercadoria" de cada comerciante. Inúmeros mercadores menores, compradores e visitantes podem se hospedar ao mesmo tempo na pousada, que também é o lar de Quintus Bibulus e seus dois filhos, Sextus Bibulus e Dacius Bibulus, além de duas esposas humanas e quase trinta guardas minotauros.

Como um ambiente tranquilo e bem protegido, a hospedaria costuma ser usada para leilões de escravos e outras

A Pousada da Família Bibulus

A pousada nos arredores de Tapista tornou-se famosa pelo resgate da elfa Yadallina, durante os eventos narrados em *O terceiro deus*. Sobre sua arquitetura e a narrativa do resgate, convém destacar que não existem escadas na edificação, mas sim rampas leves que minimizam a sensação de elevação que desagradava aos Minotauros. Também que o povo de Tapista considera os andares de subsolo ao determinar o tamanho dos prédios, assim a Pousada Bibulus possui três pavimentos, um dos quais o subsolo (para o qual acorneram os Minotauros e seus valores, durante o ataque).

Os dragões sobrevoaram o local e despacharam os Corvos. Edauros, impedido de ir, ficou com os dragões.

Três Cavaleiros desceram para o pátio de serviço e distraíram os guardas. Corvos no telhado mataram os Minotauros que permaneceram de guarda no local.

Todos os pavimentos foram vasculhados. Yadallina encontrava-se com alguns escravos mais valiosos, no subsolo.

Um grupo de busca principal entrou pela lateral do prédio, usando rapéis.

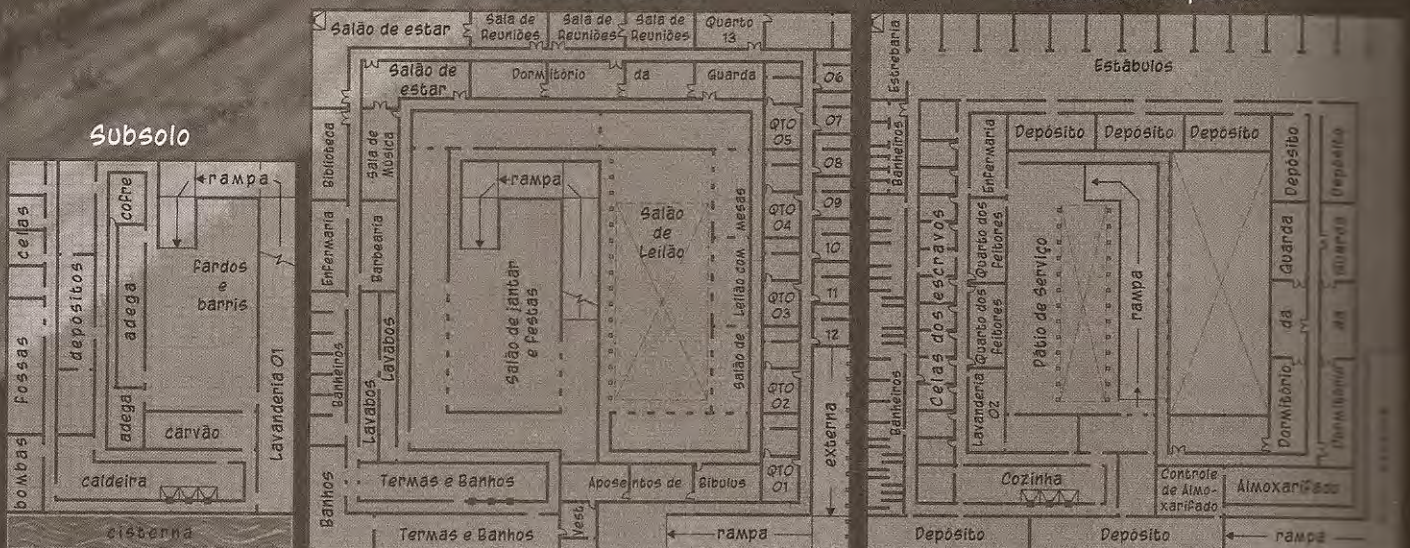
Confusos pela arquitetura labiríntica, os Cavaleiros do Corvo tiveram que abrir caminho combatendo, pavimento por pavimento.

Resgatada Yadallina, os Corvos fugiram da pousada pela entrada principal, quebrando paredes para abrir caminho.

Pavimento térreo

Pavimento superior

Subsolo



Escala Gráfica (em metros)



mercadorias valiosas. Uma estadia é tanto ocasião de negócios quanto oportunidade para relaxar, já que os hóspedes são tratados com toda a cortesia destinada a cidadãos de bem. Não apenas minotauros são bem-vindos — embora estes sejam maioria absoluta. Membros de quaisquer raças que respeitem os costumes e tradições de Tapista encontram uma acolhida igualmente calorosa e respeitosa. Os ricos proprietários não são especialmente cruéis com seus escravos e muito menos com os escravos dos clientes (isso seria danificar a mercadoria!). Contudo, não toleram nenhum tipo de rebeldia ou desafio à autoridade. Também exigem tratamento como senhores de sua própria casa (como, de fato, são), mesmo que prestem todas as honrarias a hóspedes importantes. Embora a família Bibulus seja honesta, essa honestidade não é infalível — no caso de escravos capturados ilegalmente, os proprietários procuram não se envolver, cedendo seu espaço para as negociações e fazendo questão de ignorar os detalhes.

É bastante provável que quaisquer escravos capturados logo a leste do Rio dos Deuses sejam vendidos na pousada, especialmente se forem adquiridos ilegalmente. Sempre que há necessidade de “livrar-se” com rapidez de um lote, a família Bibulus é uma boa opção.

Gessarth

“Sempre vivemos próximos a nossa rainha, nossa deusa — continuou Gessarth. — Por isso, foi difícil para os brancos resistir ao chamado do Dragão da Tormenta. Mas depois ouvimos algo diferente. — Ar mais gelado. — O que não sentíamos desde a morte de Beluhga. Por isso, viemos nos curvar a quem emana este chamado.”

Gessarth é um dragão branco muito semelhante à maioria. Embora sejam feras temíveis, os brancos estão entre os menos impressionantes dragões, e Gessarth não é exceção. Sempre viveu nas Uivantes, próximo a Beluhga, embora não costumasse ter contato direto com ela. Cultuava a Rainha dos Dragões Brancos e viu-se bastante perdido após sua morte. Quando surgiu o Dragão da Tormenta, ele e muitos brancos sentiram a compulsão de seguir a coisa e devotar-se a ela, reconheceram-no como algo divino. Mas, percebendo a corrupção extrema, Gessarth, junto com vários de seus irmãos, trancou-se em cavernas para evitar responder ao chamado.

Apenas quando Yadallina surgiu nas imediações das Uivantes os brancos viram alternativa. Notando a fagulha divina na elfa, rapidamente organizaram-se para servir a ela. Yadallina, mesmo sendo bípede, era uma alternativa ao Dragão da Tormenta — uma alternativa que Gessarth abraçou com ansia.

Gessarth não é especialmente orgulhoso. Seu papel de liderança entre os brancos é incidental e, na melhor das hipóteses, parcial e temporário. Sempre viveu para servir a alguém, e pretende continuar assim.

Em termos de regras, Gessarth é um dragão branco adulto. Você pode usar a ficha a seguir para ele (e para todos os dragões brancos adultos).

Dragão Branco Adulto

ND 12

Monstro 17, Grande (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +26, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 187.

Resistências: Fort +14, Ref +10, Von +10, imunidade a frio, paralisia e sono, resistência a magia +4, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +25 (2d6+16, 19-20) ou mordida +23 (2d6+16, 19-20) e 2 garras +23 (1d8+16, 19-20).

Habilidades: For 27, Des 11, Con 19, Int 10, Sab 15, Car 10.

Perícias: Furtividade +20.

Andar sobre Gelo: um dragão branco pode andar sobre gelo sem necessidade de testes de Acrobacia para se equilibrar.

Presença Aterradora: CD 18.

Sopro: cone de frio de 9m, dano 12d4+8, CD do teste de Reflexos 22.

Tesouro: dobro do padrão.

Sacrifícios

Atenção: as regras a seguir normalmente são reservadas apenas para personagens do mestre. Sacrificar uma criatura inteligente a um poder profano é um ato inquestionavelmente maligno, e nunca deve ser uma opção para heróis. No entanto, Vanessa realiza rituais de sacrifício durante *O crânio e o corvo* e *O terceiro deus* (chegando a contar com o consentimento de Orion).

O mestre pode permitir que um personagem jogador realize um sacrifício desse tipo em situações extremas, caso todos os jogadores sejam maiores de idade e entendam muito bem a diferença entre o jogo e a vida real. Lembre-se, contudo, que esse tipo de ação vil costuma ser a porta de entrada para atos cada vez piores. No caso de Vanessa, faz parte de sua abordagem brutal para reaver seu filho a qualquer custo. O próprio Orion demonstra, ao consentir com o sacrifício, sinais dos atos extremos que cometerá no final de *O terceiro deus*. E até mesmo Vanessa tem seus limites: sacrifica apenas criminosos.

Um “sacrifício” é um ritual envolvendo a morte de uma criatura viva e inteligente (Inteligência 3 ou mais). Sacrifícios sempre devem ser cerimoniais. Um guerreiro sanguinário pode degolar suas vítimas em honra a Keenn — mas tais mortes não são consideradas sacrifícios. Rituais de sacrifício devem ser elaborados com cuidado, seguindo procedimentos corretos para atrair a atenção da entidade escolhida. Em geral, cada rito será uma longa cerimônia com a presença de numerosos cultistas e um líder cerimonial — o celebrante —, envolvendo cânticos e preces, e culminando com o assassinato da(s) vítima(s). Estas são mantidas inconscientes ou aprisionadas de alguma forma durante a duração do ritual. Pode haver rituais mais simples

(como aqueles realizados por Vanessa, em que ela é a única participante), mas em geral não obtêm efeitos tão poderosos.

Uma vez consumado o sacrifício, o celebrante faz um teste de Conhecimento (religião). Condições variadas oferecem bônus nesse teste. Todas são cumulativas:

- O celebrante é um servo ou devoto da divindade celebrada: +1.
- Mais de 10 pessoas estão presentes à cerimônia: +1.
- Mais de 100 pessoas estão presentes à cerimônia: +1.
- A cerimônia dura pelo menos uma hora: +1.
- A cerimônia é conduzida em uma área sob efeito da magia *conspurar*: +1.
- A cerimônia é conduzida na presença de uma criatura ou monstro incomum, fortemente ligado à divindade celebrada (um vampiro para Tenebra, um homem-serpente para Szzaas...): +1 para cada 5 níveis da criatura.
- A vítima tem até 6 níveis: +1.
- A vítima tem entre 7 e 15 níveis: +2.
- A vítima tem 16 ou mais níveis: +3.
- A vítima é de tendência Bondosa: +1.
- A vítima aceita voluntariamente ser sacrificada (para salvar ou proteger alguém, cumprir uma promessa, agradar à divindade celebrada...): +2.
- A vítima foi torturada durante pelo menos 24 horas: +1.
- A vítima é um servo ou devoto de uma divindade rival (um paladino de Khalmyr sacrificado a Keenn; um clérigo de Azgher sacrificado a Tenebra): +2.
- A vítima pertence a uma raça ou classe odiada pela divindade celebrada (um elfo sacrificado a Ragnar; um humano sacrificado a Megalokk): +1.
- A vítima é um espírito nativo do Plano de origem de outra divindade: +2.

Recompensas

Uma cerimônia envolvendo mais de uma vítima não oferece bônus cumulativos: o celebrante faz um teste separado para cada vítima, e fica com o melhor resultado.

O resultado do teste determina qual a recompensa oferecida pelas forças do mal. Note que a seguinte tabela contém apenas sugestões: deuses específicos podem oferecer recompensas diferentes, de acordo com suas áreas de influência.

10) Uma magia benéfica de 1º nível, arcana ou divina, é lançada sobre o celebrante e dura 24 horas. Exemplos típicos são *armadura arcana*, *compreender idiomas*, *escudo da fé*, *proteção contra o bem*, *santuário* e *suportar elementos*.

10) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro I*) serve ao celebrante por 24 horas.

15) Uma magia benéfica de 2º nível é lançada sobre o celebrante e dura 24 horas. Exemplos típicos são *proteção contra flechas*, *resistência a elementos* e *ver o invisível*.

15) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro II*) serve ao celebrante por 24 horas.

20) Uma magia benéfica de 1º nível é lançada sobre todos os participantes da cerimônia e dura 24 horas.

20) Uma magia benéfica de 3º nível é lançada sobre o celebrante e dura 24 horas. Exemplos típicos são *círculo mágico contra o bem*, *dificultar detecção* e *deslocamento*.

20) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro III*) serve ao celebrante por 24 horas.

25) Uma magia benéfica de 2º nível é lançada sobre todos os participantes da cerimônia e dura 24 horas.

25) Uma magia benéfica de 4º nível é lançada sobre o celebrante e dura 24 horas. Exemplos típicos são *invisibilidade maior* e *pele rochosa*.

25) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro IV*) serve ao celebrante por 24 horas.

30) Uma magia benéfica de 3º nível é lançada sobre todos os participantes da cerimônia e dura 24 horas.

30) Uma magia benéfica de 5º nível é lançada sobre o celebrante e dura 24 horas. Exemplos típicos são *santuário particular* e *voo prolongado*.

30) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro V*) serve ao celebrante por 24 horas.

35) Uma magia benéfica de 4º nível é lançada sobre todos os participantes da cerimônia e dura 24 horas.

35) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro VI*) serve ao celebrante por 24 horas.

40) Uma magia benéfica de 5º nível é lançada sobre todos os participantes da cerimônia e dura 24 horas.

40) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro VII*) serve ao celebrante por 24 horas.

45) Um espírito Maligno (com as estatísticas de uma criatura de *invocar monstro VIII*) serve ao celebrante por 24 horas.

50) Um *desejo restrito* é concedido ao celebrante.

50) O celebrante recebe parte do poder de uma criatura ligada à divindade celebrada (como um licanthropo para Tenebra, por exemplo). Em termos de regras, o celebrante recebe permanentemente uma habilidade da lista de forma selvagem.

55) O celebrante recebe um familiar, como se fosse um mago de nível igual ao seu nível de personagem. Caso já possua um familiar, este recebe um bônus de +4 em um valor de habilidade.

55) Um *desejo* é concedido ao celebrante.

55) O celebrante recebe parte do poder de uma criatura ligada à divindade celebrada. Em termos de regras, o celebrante recebe permanentemente uma habilidade da lista de forma selvagem aprimorada.

60) Um talento adicional é concedido ao celebrante.

60) O celebrante recebe parte do poder de uma criatura ligada à divindade celebrada. Em termos de regras, o celebrante recebe permanentemente uma habilidade da lista de forma selvagem maior.



Durante os romances, Vanessa usa sacrifícios para obter informações e sinais sobre o que fazer a seguir. Em suma, ela suplica a Keenn para que demonstre sua vontade. Podemos considerar que Vanessa obtém resultados em torno de 40 — recebendo o equivalente a *contato extraplanar* com alguns bônus extras. Com um pouco de preparação e uma boa rolagem, Vanessa poderia conseguir um resultado 50. Um *desejo restrito* certamente concederia a ela as dicas e informações para seguir adiante.

A Coluna Fantasmagórica

Um dos maiores horrores que Arton enfrenta logo após a queda de Glórienn é a enorme coluna de fantasmas que atravessa boa parte do continente. Até onde se sabe, os espíritos ergueram-se pela primeira vez em Petrynia, nas proximidades de Adolan — a aldeia atacada pelo albino no início de *O inimigo do mundo*. Estivessem já nos Reinos dos Deuses ou presas a Arton, as almas dos mortos pelo primeiro batedor lefeu vagaram pela vila, proferindo suas palavras macabras para os aldeões. Diziam que os deuses estavam morrendo, que a vida e a morte não tinham sentido, que apenas a Tormenta oferecia alívio.

Logo, o fenômeno espalhou-se. Nova Ghondriann, do outro lado do continente, também experimentou o horror dos mortos inquietos. Mais e mais espíritos juntavam-se às fileiras — tanto aqueles que morriam por consequência do pânico causado pelos fantasmas originais quanto outros, vítimas de quaisquer tipos de morte. A ladainha era sempre a mesma: não há descanso após a morte, não há recompensa ou punição; o Panteão é fraco, a Tormenta é o futuro.

Enxergar fantasmas já seria horrendo o suficiente para a maioria das pessoas, mas o estratagema era muito mais cruel e ardiloso. Primeiro porque pessoas mortas há muito tempo se er-

guiam: quando os vivos já haviam feito as pazes com a tragédia, seus entes queridos voltavam. Segundo porque os espíritos contrariavam qualquer noção confortável de descanso na morte — afirmavam passar por agonia infinita, testemunhar a futilidade de toda a existência. A dor da perda era renovada e multiplicada. Terceiro porque, desde sempre, os artonianos atribuem sabedoria especial aos mortos (afinal, eles conhecem o que há do outro lado!). Assim, quando ouviam sobre a morte dos deuses e o poder dos lefeu, não estavam escutando as palavras de um estranho qualquer, mas de um pai, mãe, marido, esposa, filho ou amigo.

Então começou o desespero.

Por onde a coluna fantasmagórica passava, o pânico e a morte seguiam. Havia suicídios em massa. Pessoas comuns enlouqueciam, matavam umas as outras, incendiavam construções — especialmente templos. A loucura tornava o culto à Tormenta mais atraente, o que por sua vez aumentava a loucura. Logo, além de fileiras de espíritos, havia legiões de peregrinos rumando ao Dragão da Tormenta, para receber o batismo lefeu.

Em termos de regras, qualquer personagem que seja abordado pela coluna fantasmagórica (praticamente todas as pessoas nas cidades e aldeias atingidas) deve fazer um teste de Vontade contra CD 15. Em caso de falha, sofre 3d6 pontos de insanidade (veja na Parte 2). Em caso de sucesso, não sofre nada, e fica imune a esta forma de loucura até o dia seguinte — mas, depois desse período, pode ser atacado de novo. Caso o personagem seja abordado por algum ente querido já falecido, o sofrimento é ainda maior: a CD para resistir é 20 e, em caso de falha, sofre 6d6 pontos de insanidade. Qualquer personagem que adquira insanidade moderada por este efeito deve fazer um novo teste de Vontade (CD 15 ou 20, no caso de interagir com o fantasma de um ente querido). Em caso de falha, segue a coluna fantasmagórica por um dia. Após 24 ho-

ras, deve fazer mais dois testes de Vontade: um para evitar mais 3d6 (ou 6d6) pontos de insanidade, outro para evitar seguir a coluna por mais um dia. Personagens que adquiram insanidade total desta forma cometem suicídio ou entregam-se totalmente à Tormenta, seguindo a coluna (ou outro grupo de peregrinos) até o fim de seus dias. A quantidade de fantasmas na coluna não afeta a dificuldade dos testes, mas aumenta o número de pessoas atingidas: nos primeiros dias, apenas uma pequena aldeia por vez; após algumas semanas, cidades inteiras.

Contato com a coluna (ou insanidade moderada adquirida através dela) também pode resultar em corrupção da Tormenta (veja na Parte 2). Isso surge principalmente quando antigos devotos dos deuses do Panteão abandonam suas divindades, perdendo completamente a fé — e também quaisquer talentos e habilidades de classe ligados aos deuses.

Peregrinos ainda vivos (com insanidade moderada ou superior) também podem causar loucura e corrupção, mas com muito menos eficiência. Use as mesmas regras dos fantasmas, mas a CD dos testes de Vontade é sempre 10. A dificuldade de todos os testes para resistir à corrupção (veja na Parte 2) diminui em 5.

Yukadar

A capital de Nova Ghondriann pode ser considerada uma das mais pacatas cidades do reino. Em Yukadar localiza-se o Castelo Ghondriann, sede da corte, onde o Conselho se reúne e o regente Wyr Thorngriid reside. Uma vez por mês, a reunião é transferida para o centro da Praça Gruffhelm, bem no meio da cidade. Segundo o regente, esse é um meio de garantir a transparência das decisões do governo e a participação do povo. Diz-se que "o Conselho de Nova Ghondriann tem vida própria", e isso não deixa de ser verdade. Os conselheiros há alguns anos começaram a tomar vários assuntos em suas próprias mãos, cansados da postura exageradamente pacífica do regente. Há inclusive boatos sobre uma futura tentativa de golpe, e um conselheiro que estaria pronto para assumir o comando.

Yukadar é também o maior produtor de queijo do reino. A maior atração da cidade (pelo menos de um ponto de vista gastronômico) é a *Taverna Yuschenfallen*, onde, além de dezenas de pratos a base do queijo tradicional do reino, é servida uma bebida destilada única, feita de cerejas, chamada stalphadriann.

É também na capital que se encontra o Porto Ghovad, o principal do reino. Do porto são enviados produtos alimentícios e agrícolas, através de pequenas embarcações que viajam pelo Rio Vermelho.

Não é permitido entrar com armas na cidade — uma medida que, surpreendentemente, reduziu muito a criminalidade em Yukadar. Os visitantes que se recusam a entregar suas armas são escoltados para fora dos limites da cidade. Contudo, isso vem gerando muita polêmica, especialmente porque há vários aventureiros (magos, monges...) que não precisam de armas para fazer enorme estrago! Também há quem especule que essa medida é ideia do conselheiro que pretende tomar o poder no reino, procurando manter a população vulnerável e desprevenida quando seus próprios homens atacarem.

A Grande Academia Arcana

Qualquer mago de Arton (sem falar na maioria dos aventureiros, e até mesmo muitos plebeus) já ouviu falar da fabulosa Grande Academia Arcana, onde a magia é ensinada como qualquer disciplina acadêmica. Ali, um mago perseverante pode conquistar seus poderes, sem se arriscar em masmorras escuras nem lutar contra monstros e dragões. Tudo sob o olhar atento de Talude, o reitor da Academia.

O sonho de qualquer mago é estudar na Academia Arcana. Afinal, quem não gostaria de ver os mistérios e segredos das artes arcanas desvendados e explicados pelos estudiosos mais conceituados da história de Arton? Quem não desejaria ter acesso à maior biblioteca de grimórios jamais reunida? Ou ter a oportunidade de testar suas magias em laboratórios perfeitamente equipados e seguros?

Externamente, a Academia é um pouco decepcionante. Alguns esperam uma torre imponente ou uma enorme construção repleta de runas mágicas e gárgulas, com raios e bolas de fogo saltando pelas janelas... Mas a entrada para a Academia Arcana localizada em Valkaria fica em uma casa pequena e discreta, perdida entre tantas outras em um bairro residencial, onde uma placa de metal envelhecido, presa acima da porta, diz simplesmente "*Escola de Magia*". Entrando pela porta, o visitante encontra apenas uma salinha iluminada por um lampião, com uma escrivaninha, uma cadeira (outras duas para eventuais visitantes) e uma segunda porta na parede oposta. Um homem gorducho senta-se à escrivaninha, atendendo quaisquer interessados e curiosos, enquanto que dois guardas de aparência bastante comum vigiam a outra porta. Ninguém sabe se esses funcionários são homens normais ou algum tipo de criatura mágica. Até hoje, ninguém jamais tentou atacá-los para testar suas habilidades (ou pelo menos nada sobrou de quem quer que tenha tentado fazer isso). A porta atrás da escrivaninha é trancada magicamente, aberta apenas pelo funcionário ou através de uma palavra mágica secreta, conhecida pelos frequentadores da Academia. Quando a palavra é pronunciada em voz alta, ela se abre, revelando uma passagem mágica dimensional, que leva para uma vasta planície. E ali está, sobre uma colina, a verdadeira Academia Arcana — um complexo universitário com várias torres e prédios. E esses, sim, expõem bolas de fogo e relâmpagos pelas janelas!

A Academia fica em um semiplano — uma pequena dimensão autocontida — concedido a Talude pela própria Wynna, a Deusa da Magia. Trata-se de um pedaço do próprio Reino de Wynna. Por ser de natureza mágica, o semiplano facilita o uso de magias arcanas, o que colabora com o funcionamento da Academia. Além disso, por seu isolamento, a escola dificilmente é alcançada por inimigos.

A Academia funciona como uma universidade extremamente avançada. Aceita qualquer aluno que possa pagar, com poucas restrições. Os aprendizes assinam um contrato segundo o qual se comprometem a obedecer ao reitor e aos professores, e jamais usar a magia para lucro ilícito (pelo menos enquanto estiverem matriculados) — ou para trapacear durante a semana

de provas. O corpo docente gosta de pensar que nenhum de seus alunos usa a magia para o mal, mas é impossível garantir isso completamente. Os alunos são desencorajados de quaisquer práticas consideradas malignas, e agentes da Academia auxiliam na caça a ex-alunos que se tornam grandes vilões — mas, até por devoção a Wynna, a universidade não nega conhecimento a quase ninguém.

Pessoas de qualquer raça capaz de utilizar magia podem ingressar. De fato, nos jardins e corredores pode-se encontrar criaturas jamais vistas em Arton! Os estudantes rapidamente acostumam-se a conviver em um ambiente rico e variado, onde manipula-se o tempo para acomodar palestras de vários meses de duração, expande-se o espaço para que um quatinho abrigue uma centena de alunos e as ideias em estado bruto podem ser acessadas em uma biblioteca de pensamentos.

Várias figuras notórias já passaram pela Academia — e algumas ainda permanecem lá, como professores ou consultores. Thanatus, o Arquilich, é o responsável pelo ensino de necromancia. Ignatus e Geófilus comandam a cadeira das magias elementais, enquanto o Magnífico Taandus ensina a arte da ilusão (comenta-se que seu primeiro gesto, ao entrar na sala de aula, é verificar quantos alunos são reais e quantos são ilusórios...). A bela *Lady* Esplenda desvenda os caminhos dos encantamentos. Há professores dragões (inclusive Illieth, um dos poucos dragões dourados conhecidos em Arton). Todos obedecem ao reitor Talude, que também ministra algumas aulas e palestras, mas tem como função principal coordenar toda a Academia.

Para facilitar o uso de magia por novatos, alguns aposentos ampliam as habilidades mágicas daqueles em seu interior. Também há muitos tipos de laboratórios (pois a pesquisa é uma atividade muito presente na Academia) e até mesmo ginásios. Inúmeras bibliotecas (contendo livros normais e mágicos, bolas de cristal com imagens e lembranças e coisas ainda mais exóticas) dividem espaço com templos de Wynna, estufas, um pequeno zoológico interdimensional e observatórios (com telescópios que, mesmo localizados no semiplano, são capazes de enxergar o céu artoniano). Disciplinas experimentais são inauguradas com alguma frequência (como o estudo de magia em conjunto com máquinas), assim como as instalações necessárias para seu ensino (oficinas, anfiteatros, ateliês). A sala de Talude é confortável e acolhedora, e o reitor recebe alunos e visitantes sempre que possível. A porta é feita de espaço comprimido (oito mil léguas compactadas numa forma opaca com alguns centímetros de espessura). Quando aberta, revela uma mesa de carvalho escuro e prateleiras lotadas de livros, pergaminhos, frascos com criaturas, bolas de cristal, estatuetas e bibelôs de todos os tipos, vindos de todos os mundos. Sobre a mesa também há um tabuleiro de xadrez, no qual Talude disputa sua silenciosa (e aparentemente interminável) partida contra Lorde Vectorius.

Ao final de um ano letivo na Academia, após concluir com sucesso os exames, o estudante recebe um nível de experiência como mago. É um avanço lento, mas com certeza mais seguro que viver como aventureiro. Muitas classes de prestígio arcanas e especializações (além de magias individuais) são ensinadas na Academia, atraindo até mesmo magos experientes.

Ith

Ao contrário de outras vilas e cidades de pequeno porte, Ith não surgiu graças à política de distribuição de terras a nobres, utilizada durante muito tempo em Portsmouth. Já havia algumas casas quando foi construído o Castelo Wallach, sede do governo local. E esse também não é o lar de um nobre comum.

Harghan Trozik foi, durante muito tempo, o líder da Garra da Harpia, uma famosa companhia mercenária. Ele e seus comandados sempre foram conhecidos por serem implacáveis e cruéis, mas também por servirem ao Conde Ferren Asloth de maneira exemplar. Mais de uma vez o bando foi responsável por feitos importantes, como sufocar manifestações rebeldes, com-



bater grupos de aventureiros e capturar magos perigosos. Antes da independência de Portsmouth, a Garra da Harpia conduzia operações clandestinas contra cavaleiros da Luz — e, durante a guerra civil, atuou com grande destaque (e brutalidade), conquistando vários territórios importantes. Como prêmio, o próprio Ferren Asloth concedeu um título de nobreza a Harghan, juntamente com as terras correspondentes à vila de Ith.

A presença do novo lorde e a construção do novo castelo, extremamente fortificado, mudaram o destino da região. O crescimento acelerou, e uma muralha foi erguida. Outros mercenários, criminosos, fugitivos e contrabandistas passaram a frequentar o lugar, tornando Ith um porto seguro para malfetores. Há uma lei clandestina atrás das muralhas: tudo que é ilegal e perigoso pode ser encontrado à venda. Existem casas de jogos onde as apostas variam de poucos Tibares até vidas humanas. A mais famosa é a *Casa de Nimb* (veja abaixo), administrada por Valdanna Liliath. Escravos e entorpecentes são comercializados nas ruas, além de pólvora, venenos e serviços de mercenários e assassinos. Curiosamente, toda essa concentração de escória garante certa segurança. É raro que haja assaltos ou mesmo invasões de gatuños. Há bastante riqueza no antro; as ruas são calçadas com paralelepípedos, os prédios são altos. Em compensação, os becos estão cheios de lixo e mendigos, os punhuistas são treinados como verdadeiros soldados do crime e as casas são fortificadas, muitas vezes abrigando famílias criminosas e quadrilhas. Aventureiros também não são incomuns em Ith: a *Taverna do Basilisco*, considerada a mais perigosa de Portsmouth, é conhecida como ponto de recrutamento de grupos para missões.

Embora atue de maneira quase independente, o Lorde Harghan Trozik não teme qualquer intervenção da cúpula do reino. Em parte, porque não se intromete nos assuntos de fora da cidade. Em parte, porque governa um "depósito de lixo" muito conveniente para o resto de Portsmouth.

A Casa de Nimb

Localizada na cidade de Ith, a *Casa de Nimb* é um misto de taverna, arena, cassino e templo ao Deus do Caos. Pode ser definida como um "antro".

Por fora, é uma mansão fortificada e opulenta, embora pintada com cores berrantes (e cafonas) e bastante suja. Paga-se alguns Tibares de ouro para entrar, e a primeira impressão é um grande salão envolto em meia-luz e fumaça de cachimbo, onde se praticam inúmeras variedades de jogos de azar. Não há janelas, e a iluminação é mantida sempre igual, para que os clientes não notem a passagem do tempo. Os servos usam máscaras e permanecem impassíveis, enquanto servem bebidas e comidas rápidas, garantem a ordem e atuam como crupiês. Os servos mais graduados supervisionam os demais e vestem-se de forma extravagante: usam vestidos de penas multicoloridas de pássaros, costurados com seus bicos e patas; túnicas feitas de cabelos humanos; mantos inteiramente comestíveis, compostos de fatias de carne, doces e frutas cristalizadas. É tudo uma sutil adoração a Nimb: a vitória e a derrota nos jogos de azar, as apostas, a incongruência alegre das roupas.

Há também salões menores e quartos privativos, onde os maiores apostadores jogam por fortunas, castelos, deveres que se estendem por gerações. Nesses aposentos reservados também se conduz a veneração direta a Nimb: a casa oferece aleatoriedade na forma de apostas mortais. Dentre seis cálices idênticos, um contém veneno, e o cliente arrisca-se por vontade própria. Brincadeiras infantis condenam o perdedor a uma vida de escravidão. Fregueses vendados devem escolher vítimas amarradas e amordaçadas para matar ou fazer sexo, sabendo que entre elas estão sua esposa e filhos. São apenas algumas amostras do caos a que os verdadeiros devotos se entregam.

Aqueles considerados "verdadeiros devotos de Nimb" (que se entregam aos jogos mais extremos ou que são escolhidos pelo deus de alguma forma) têm acesso ao subterrâneo. Lá, existe um manicômio (os loucos são maltratados para intensificar sua insanidade, e também cultuados como personificação do deus) e uma arena, onde magos prisioneiros (mantidos sob efeito de narcóticos) duelam até a morte. Embora a magia seja proibida em Portsmouth, Ith mais uma vez é a exceção — inclusive diz-se que o regente aprecia isso, pois resulta na humilhação e morte dos praticantes de magia. Há arquibancadas para talvez uma centena de espectadores, que apostam no resultado das lutas. Os valores variam de quantias simbólicas a verdadeiras fortunas. De tempos em tempos, algum mago tenta atacar os espectadores e fugir. Esse risco é considerado parte da devoção a Nimb; sem ele, a arena não teria tanto sentido.

A mestra da *Casa de Nimb* é Valdanna Liliath — alguns afirmam que é uma sacerdotisa de Nimb, outros garantem que é apenas uma trapaceira astuta. Valdanna costuma misturar-se com os servos de alto escalão, ou simplesmente servir aos clientes de forma mais ou menos incógnita. É linda e voluptuosa, além de bastante cruel. Seu sorriso eterno esconde apenas um traço de loucura. Sua característica mais marcante é sempre falar o contrário do que quer dizer ("sim" em vez de "não", "adeus" em vez de "olá", "é seguro" em vez de "leva à morte certa", etc.). Não é insanidade, mas uma idiossincrasia — quando posa como simples serva, Valdanna fala normalmente. Conhecendo seu modo de se expressar, é fácil notar o padrão e compreendê-la, mas quem só troca uma ou duas frases com a mulher pode acabar em uma confusão potencialmente letal.

Wynlla

O Reino da Magia

Wynlla é um caso único dentro do Reinado: não há um regente. Todas as decisões são tomadas pelo Conselho de Wynlla, composto apenas por magos. O povo de Wynlla vê os magos como pessoas inteligentes, sábias, disciplinadas e preparadas para governar. A prosperidade do reino prova que estão certos.

A magia faz parte do cotidiano. Mesmo aqueles que não praticam as artes arcanas têm certo conhecimento teórico. A deusa Wynlla é amplamente cultuada em majestosos templos. Magos e clérigos de Wynlla são figuras respeitadas, sempre ocupando cargos nobres ou de autoridade. A economia se baseia na pesquisa e fabricação de poções, pergaminhos e grí-

mórios. Para aqueles que não conseguem ser aceitos na Academia Arcana, as escolas em Wynlla são uma ótima segunda opção.

O próprio reino se formou porque o mago da corte do Reinado na época se propôs a estudar estranhos fenômenos mágicos na região. Eram regiões de magia selvagem, que existem até hoje, surgindo e desaparecendo de maneira imprevisível. Wynlla foi palco de um evento importante nos últimos anos: seus magos realizaram o grande ritual que transportou tropas de Bielefeld através do continente. Também em Wynlla está sendo construído (segundo boatos) um imenso golem, para combater o gigante de ferro de Mestre Arsenal.

Características: planícies e colinas.

Clima: subtropical no centro e norte, tropical ao sul.

Cidades de destaque: Sophand (capital), Kresta, Coridrian.

População: humanos (90%), goblins (2%), halflings (7%), outros (1%).

Divindades principais: Wynna, Tanna-Toh, Tenebra.

Regente: o Conselho de Wynna.

Coridrian

Coridrian, cidade situada no reino de Wynlla, é informalmente conhecida nos meios arcanos como a Capital dos Golens. A criação, pesquisa e desenvolvimento de construtos é a atividade principal desta comunidade.

Assim como a própria capital do Reino da Magia, Coridrian nasceu graças a um mago que se fixou no local para dar procedimento às suas pesquisas. O emérito criador e estudioso de golens Sar-Laazar deu à cidade o nome de sua falecida esposa Coridriane, morta tragicamente por um golem defeituoso.

Com o tempo, outros estudiosos e fabricantes de construtos mudaram-se para o local. Em poucos anos, a cidade viu suas ruas repletas de criaturas artificiais. Elas circulam livremente, atuando como soldados e trabalhadores braçais — alguns, dotados de inteligência e vontade própria, são até mesmo considerados cidadãos. Os construtos também compõem a maior parte da fauna e da flora locais — pássaros mecânicos voam em horários predeterminados, emitindo seu canto como caixas de música mágicas. Flores metálicas desabrocham todos os dias, exalando perfume fabricado. Até mesmo o ar é parcialmente artificial: uma brisa suave corre pelas ruas, saindo de ventiladores nas bocas de enormes altos-relevos em forma de rostos. Tudo em Coridrian é feito ou coberto de pedra ou metal. Quase não há terra, areia ou qualquer tipo de material “natural”.

A economia é baseada no restrito, altamente especializado e *extremamente* lucrativo comércio, conserto e fabricação de cons-



trutos ou suas partes. Muitos ferreiros e artesãos locais, mesmo não sendo magos, acabaram adotando como ofício fabricar ou consertar tais peças. Como resultado, a população de Coridrian é reduzida (praticamente apenas esses especialistas, suas famílias e aqueles que fornecem serviços que não podem ser realizados por construtos), mas incrivelmente rica. A venda de um único golem pode sustentar um comerciante por um ou dois anos, e em geral os habitantes dispõem de muito tempo livre, para dedicar-se ao lazer, à cultura e ao cuidado de sua cidade.

Coridrian possui uma lei muito peculiar: na cidade, um crime contra a propriedade é igual a um crime contra a vida. Isso significa que quebrar uma parede é tão grave quanto cometer assassinato! Os milicianos (exóticos “soldadinhos de chumbo”, que chegam a ser engraçados em sua beleza e delicadeza) avisam quaisquer infratores com extrema educação antes de usar sua considerável força física. Essa lei tem um motivo secreto: Coridrian é, ela mesma, um gigantesco construto. Muitos artífices trabalham em segredo no aperfeiçoamento e conclusão desse colosso de metal e pedra, para quando for necessário enfrentar o gigante metálico de Mestre Arsenal. Nesse dia, a cidade irá se erguer, e todo o cuidado e dinheiro empenhados em sua construção e manutenção serão justificados.

A Casa Silenciosa

Wynlla possui uma das populações mais ricas de todo o Reinado. Seus habitantes muitas vezes trabalham poucas horas por dia, pois pouco tempo de ofício arcano já é suficiente para garantir um estilo de vida opulento. Assim, desenvolveram gostos refinados e exóticos. Por isso, apenas em Wynlla poderia surgir um estabelecimento como a *Casa Silenciosa*.

A *Casa Silenciosa* é um bordel, mas está longe de ser comum. Pelo contrário, é um bordel mágico. Poucos sabem exatamente onde fica, pois chega-se até lá através de *teletransporte*. A magia leva até o pé de uma imensa montanha, com uma longuíssima escadaria entalhada em sua face. Alguns clientes escalam degrau por degrau, mas em geral podem pagar por voo mágico ou outro tipo de transporte. Uma vez no topo, o cliente depara-se com uma enorme mansão. Não fortificada, e não um castelo, uma verdadeira mansão refinada. No interior, o visitante é recebido por alguma das anfitriãs (em geral mulheres recebem todos os clientes, pois costumam deixá-los mais à vontade), que oferece bebidas, descanso, até mesmo uma refeição, sem custo algum. Faz parte da hospitalidade.

Contudo, o real "cardápio" da *Casa Silenciosa* são suas garotas e garotos (e intermediários de todo tipo) — pertencentes a praticamente qualquer raça de Arton e dimensões vizinhas. Desde humanos(as) e elfos(as) até demônios(as), anjos, fadas, licantropos, elementais, driades, esfinges e — segundo boatos — até mesmo uma deusa menor! Até hoje, nenhum cliente entrou na *Casa Silenciosa* requisitando companhia de uma determinada raça e saiu insatisfeito; viajantes planares experientes já tentaram com afincos descobrir espécies exóticas que o bordel não oferece, mas sem sucesso. Todos os garotos e garotas são treinados em "artes" muito especializadas, utilizando os pontos fortes de sua raça. Duplos (também conhecidos como *doppelgangers*) assumem a forma de pessoas com quem o cliente sonha. Vampiros hipnotizam-no para criar um estado de transe absoluto. Gênios concedem *desejos* muito específicos.

E não só as raças da *Casa Silenciosa* são marcantes. Muitos homens e mulheres com talentos, poderes ou conhecimentos especiais empregam suas habilidades na busca do prazer. Magos duplicam-se ou criam ilusões. Clérigos aumentam o vigor do cliente e garantem saúde. Monges utilizam técnicas de respiração para gerar experiências que duram horas... Mais de um aventureiro já largou a vida nas masmorras imundas em nome de uma carreira muito mais confortável na *Casa Silenciosa*!

O local não oferece apenas sexo, mas uma experiência completa de hospitalidade. Além da comida e bebida já mencionadas, está disponível cura (algumas clérigas de Marah incluem cura mágica no "pacote"), remoção de maldições e até mesmo estadias longas (para os clientes que podem pagar).

Existe apenas uma regra inquebrável na *Casa Silenciosa*: segurança e paz. Nenhum funcionário está lá contra sua vontade; todos são voluntários regamente pagos, com vidas confortáveis. Nenhum tipo de violência é tolerado (isto é, a menos que seja entre quatro paredes, a pedido do cliente...). Curiosa-

mente, o bordel não conta com guardas ou qualquer tipo de proteção ostensiva. Talvez isso seja porque há tantas garotas e garotos de grande poder (demônios, anjos, aventureiros...) que mais proteção não é necessária. Mas alguns boatos afirmam que isso se deve às verdadeiras proprietárias do local. Ninguém sabe quem administra a *Casa Silenciosa*, mas há quem afirme que trata-se de um casal de avatares de Marah e Tenebra! Às vezes outras deusas voluptuosas, como Wynna, também entram nos boatos. Se isso for verdade, a *Casa Silenciosa* é realmente um dos locais mais seguros (e abençoados) de todo o mundo.

Sombria

O Reino de Tenebra

O Reino das Trevas é um lugar que muitos chamariam de inferno. E com bons motivos.

Este Plano existe em noite eterna. Não há sol, apenas o céu estrelado e uma pálida lua cheia, que emite luz mínima suficiente para que humanos consigam enxergar em espaços abertos — mas, em qualquer lugar fechado ou abrigado, a escuridão é quase total. Não há campos ou florestas como conhecemos, pois nenhuma vegetação cresce em Sombria. No entanto, vastas selvas de fungos alimentam os herbívoros e abrigam as mais estranhas formas de vida. São comuns morcegos, corujas, roedores, lobos, serpentes e todo tipo de criatura noturna, em versões normais, gigantes ou até mortas-vivas.

Algumas regiões do Plano não passam de gigantescos cemitérios e cidades-fantasma, que se estendem por centenas de quilômetros. Hordas formadas por milhões de esqueletos e zumbis vagam sem rumo, atacando e devorando qualquer criatura viva. Em geral, essas áreas são cortadas por altas cercas de arame enferrujado, que formam labirintos sem fim. Magias e poderes de expulsão, fascinação ou controle de mortos-vivos não funcionam (exceto quando usados por devotos de Tenebra). Outros pontos são dominados por licantropos. Eles formam grandes bandos de caça, que devoram tudo em seu caminho ou travam guerras sangrentas contra outras espécies. Neste Plano, não têm nenhuma vulnerabilidade especial a prata. Súcubos também são relativamente comuns, atuando como agentes de Tenebra em uma eterna missão para causar a ruína dos homens.

Contudo, Sombria não é um lugar apenas de selvageria. Tenebra é uma deusa sutil, com um senso de humor distorcido, e isso se reflete em seu Reino. Alguns habitantes "vivem" como artonianos normais, mas em covas e cemitérios, com aparência de cadáveres em decomposição.

Existe também um incontável número de pequenas comunidades humanas e humanoides. Seus habitantes vivem em constante medo e desespero, protegendo-se como podem contra os mortos-vivos, licantropos e outros monstros. Quase todos são unânimes em acreditar que estão no inferno, pagando por seus crimes — mas isso não explica por que muitas pessoas inocentes também são enviadas para este lugar após a morte. A melancolia também é predominante: talvez

por afinidade com "as trevas" (ou talvez como punição por sua choradeira em vida), muitos jovens nobres "amargurados" acabam em Sombria, onde passam a eternidade escrevendo poesia ruim e lamentando seu eterno azar. Na Vila dos Tresnoitados, aqueles que sofrem de insônia arrastam-se em eterna exaustão. Existe também uma estranha torre, governada pelos Demônios da Pólvora, que é um inferno por si só — um inferno de burocracia, onde todos os suplicantes a essas entidades cruéis passam por um labirinto interminável de requisições por escrito em três vias, formulários, filas e funcionários cheios de má vontade.

Muitos vilarejos humanos ficam sob o comando de um ser poderoso, geralmente um mago, clérigo, fantasma, vampiro, licantropo ou dragão negro. O lorde protege a comunidade contra outros perigos, em troca de tributo, devoção ou sacrifícios. Costuma ser um tirano sem piedade, que submete seus súditos a todo tipo de sofrimento — mas a vida seria ainda pior sem ele! Conta-se histórias sobre uma aldeia que era protegida por vampiros; havia um toque de recolher, e qualquer habitante que saísse de casa após essa hora era devorado pelos sanguessugas. Aventureiros planares encarregaram-se de dizimar os vampiros. Quando voltaram, meses depois, a aldeia havia sido massacrada pelo exército zumbi contra o qual os vampiros protegiam!

Certas famílias que servem à deusa recebem grandes propriedades, castelos e mansões em troca de alguma responsabilidade ou dever (como cuidar de uma súcubo ou proteger um artefato). Algumas dessas famílias são bizarras, cada membro assemelhando-se a uma criatura que serve a Tenebra.

O mais surpreendente em Sombria é que, apesar de sua vastidão, a maior parte de seus habitantes vive sob a terra. Muito abaixo da superfície, uma infinita rede de túneis e cavernas abriga raças, culturas e civilizações inteiras. Algumas câmaras são do tamanho de continentes, com povos subterrâneos originários de milhares de mundos diferentes. Muitos destes "submundos" são lugares bem mais aprazíveis que a superfície. Os anões escavam reinos gloriosos, magníficos, que fazem Doherimm parecer uma cova rasa. Halflings, trogloditas e até mesmo alguns povos humanos também erguem nas cavernas gigantes suas cidades e impérios. Milhares de quilômetros de terra e rocha separam essas cavernas-mundos, de forma que os habitantes de uma nem mesmo chegam a saber da existência das outras. Apenas seres com grande poder mágico conseguem viajar entre elas. Isso não quer dizer que não existe perigo — dragões e monstros titânicos, alguns medindo quilômetros de comprimento, rastejam através da terra. Impérios formados por demônios aguardam uma chance de invadir e conquistar reinos vizinhos. E os mortos-vivos também infestam os túneis aos milhões.

No centro deste Plano encontramos a Torre de Tenebra, que serve como habitação para a própria deusa. Apesar de ser inteiramente feita de ossos, suas curvas e voltas exibem uma macabra sensualidade. É possível reconhecer na estrutura estranhas formas femininas, como se fossem os corpos enlaçados de

muitas deusas alienígenas. Olhando atentamente, às vezes até temos a impressão de que estão vivas...

A Torre se ergue até sumir no céu noturno, sem que se consiga ver seu topo. Em seu interior, Tenebra vive acompanhada por seus mais fiéis servos. Quase todos os clérigos da deusa desejam essa honra mais que qualquer outra coisa.

Sem a permissão da própria Tenebra, é praticamente impossível para qualquer criatura se aproximar da Torre. O terreno à volta é pavimentado com os corpos mortos-vivos de todos que um dia desagradaram à deusa. Essa região se estende por centenas de quilômetros de raio, e todo aquele que tenta atravessar acaba sendo agarrado e absorvido, passando a fazer parte da paisagem. Invasores que conseguem voar são repelidos pelas revoadas de dragões negros que patrulham a Torre o tempo todo.

Fillene

É difícil imaginar uma aldeia mais típica que Fillene. Localizada em Portsmouth, conta com a combinação exata de simplicidade e prosperidade razoável, neutralidade e o preconceito contra magos que caracteriza todo o reino. Suas casas têm teto de sapé, seus habitantes são fazendeiros, ferreiros ou oleiros. Não é um vilarejo miserável: possui praça, taverna e até mesmo uma pequena milícia. Conta com habitantes suficientes para atrair um pequeno circo itinerante ou formar uma turba de linchamento. Contava com uma prostituta que vivia em uma cabana logo fora da cidade (para que as indiscrições dos aldeões permanecessem em segredo). Não é notável por razão alguma.

Mas deveria ser.

A prostituta que vivia na cabana nos arredores da cidade era Nastara, mãe de Vallen Allond. Certo dia, por volta de 1362, ela foi visitada por um guerreiro errante (ou vagabundo) que escapou sem pagar pelo serviço — era o Cavaleiro Risonho, antes de possuir a armadura, em seu caminho até Bielefeld, onde seduziria a mãe de Orion Drake. O tal circo itinerante empregava o mago Rufus Domat, e a turba de linchamento iria matá-lo, se não fosse a intervenção do próprio Vallen. Talvez justamente por ser tão comum, Fillene foi escolhida pelo destino (ou por Nimb) para ser palco de eventos que mudariam o mundo para sempre. Nenhum dos habitantes da aldeia sequer suspeita disso. Lembram de Vallen Allond, mas ninguém sabe que ele teve qualquer importância na história de Arton. Viram a passagem de Orion e Vanessa e chegaram a interagir com eles, mas provavelmente ninguém se preocupou em saber quem eram.

O Cavaleiro Risonho escolheu a cabana de Nastara para morrer (a própria Nastara já morrerá há anos). Ordenou que um tal sargento Wilkam (contemporâneo de Vallen) guiasse Orion e Vanessa até ele. Se isso tem algum significado especial (e se a aldeia pode ser afetada pelo Caos no futuro), ninguém sabe. Os habitantes de Fillene continuam em suas vidas pacatas, ignorando quase todo o resto.

O Cavaleiro Risonho

"Porque eu te odeio — disse o Cavaleiro Risonho. — Você queria ser amado, não é mesmo? Queria que seu papai amasse você, que tudo não passasse de um grande mal-entendido. Queria que eu tivesse um motivo para tudo que fiz, queria ter uma razão para me perdoar. Nada disso vai acontecer, Orion. Eu sou um filho da puta, e odeio você."

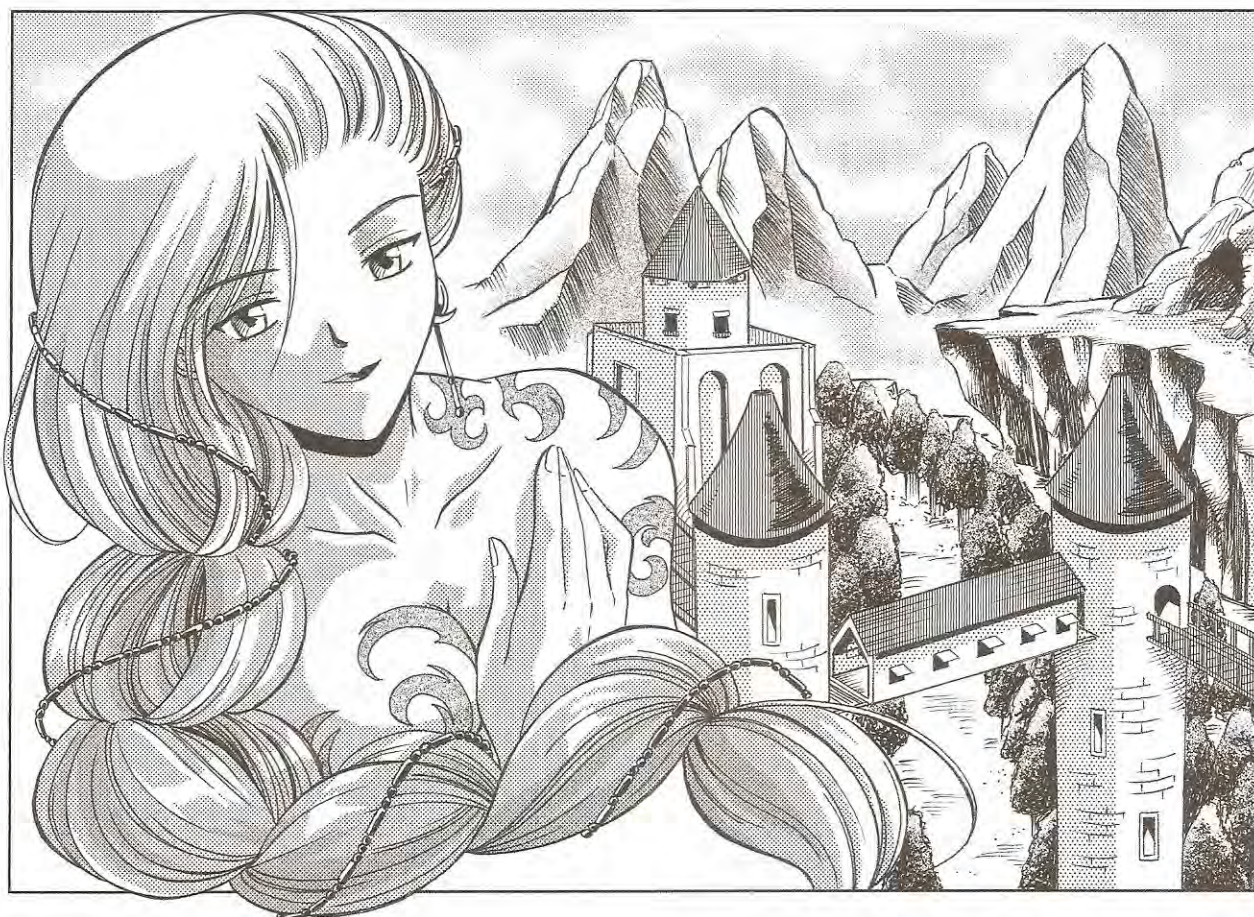
Quando enfim acaba a perseguição ao Cavaleiro Risonho, é porque o fugitivo deixa-se encontrar. Já está velho, fraco e doente, morrendo com acessos de tosse sangrenta. Já cumpriu seu propósito para Nimb — Vallen Drake não está mais com ele, mas com Crânio Negro.

O Cavaleiro Risonho foi mais que um devoto do Deus do Caos: foi um peão, um verdadeiro fantoche. Recebeu sua estranha armadura de um fazendeiro que estava morrendo de disenteria e possuía uma vaca de duas cabeças (pelo menos segundo seu próprio relato nada confiável). Gerou Vallen Allond, que ajudou a trazer a Tormenta a Arton (arriscando o mundo) e Orion Drake, que combateu a Tormenta mais do que ninguém, acabando por destruir a área de Tormenta original. Os atos do Cavaleiro Risonho são aleatórios, mas servem a um propósito maior (além de meramente desestabilizar tradições e abalar a nobreza). Seus filhos agiram quase como cavalos numa corrida por Arton, com a própria sobrevivência da Criação em jogo. Bem ao gosto de Nimb.

Ninguém sabe o verdadeiro nome do homem que ficou conhecido como o Cavaleiro Risonho. Como é visto mais tarde, no final de *O terceiro deus*, a armadura passa de usuário a usuário, o que sugere que sempre há um Cavaleiro Risonho em algum lugar do mundo. Não se sabe se aquele que assume a alcunha esquece seu nome verdadeiro ou este apenas deixa de fazer sentido, em meio ao caos. De qualquer forma, é um vilão perigoso. A arbitrariedade de seus atos é indistinguível de maldade para a maioria dos artonianos.

Ou não.





Odisseia

O Reino de Valkaria

Se existe um lugar que mereça realmente ser chamado de "Mundo da Aventura", é sem dúvida o Reino de Valkaria. A Deusa da Humanidade acredita que, para ser verdadeiramente completo e feliz, todo ser precisa de desafios. E Odisseia parece existir exatamente para isso: oferecer desafios, perigos e aventuras.

Valkaria é a criadora da raça humana, e cedeu a ela seu atributo mais importante — a ambição. O descontentamento eterno que impede que os humanos fiquem satisfeitos com aquilo que são ou possuem. A energia que os impele a lutar, conquistar, dominar e evoluir. Membros de outras raças muitas vezes temem, odeiam ou desprezam os humanos por sua ambição (ou ganância, diriam alguns), que é sem dúvida sua maior fraqueza. Mas essa é também sua maior força, aquilo que faz a raça humana dominar quase todos os reinos e mundos em que vive.

Para o olho destreinado, as paisagens de Odisseia não parecem muito diferentes daquelas de qualquer região do Reinado. Há vastas planícies, florestas, montanhas e oceanos, com vida animal e vegetal normais. Variados tipos de terreno permitem a humanos e humanoides prosperar como fariam em seus mundos nativos — em grandes metrópoles ou como bandos de

bárbaros errantes. Agricultura e pecuária são muito difundidas, bem como a caça, a pesca e a mineração. Cidades arborícolas de elfos, tocas de halflings, colônias subterrâneas de anões... Há lugar para todos os tipos de comunidades e modos de vida. Mesmo assim, temos ocasionais conflitos entre povos ou raças, e até mesmo grandes guerras.

No entanto, o observador mais atento notará certas peculiaridades. De alguma forma, tudo parece mais grandioso e desafiador. As montanhas são mais altas; os abismos, mais profundos. As florestas são vastas, densas, repletas de animais selvagens. Grandes redes de cavernas e túneis percorrem o subsolo. Formações naturais assumem a aparência de rostos humanos, monstros ou deuses, sem nenhuma explicação.

Em Odisseia não há lugar totalmente inacessível — mas os caminhos são sempre perigosos. Sobre cada rio caudaloso há uma árvore caída ou formação rochosa, possibilitando uma travessia arriscada. Cada montanha íngreme tem uma trilha estreita e precária que leva ao topo. Para cada vale perdido existe uma passagem secreta através de um desfiladeiro. É como se a própria geografia estivesse dizendo: "Você ousa me enfrentar?". O Plano inteiro parece um infinito quebra-cabeças, às vezes absurdo: centenas de milhares de quilômetros podem se estreitar em um desfiladeiro, apenas para obrigar o viajante a um feito de ousadia. Pode haver um continente inteiro re-

pleto de castelos assombrados, onde não há opção a não ser aventurar-se. Uma estrada comum pode se transformar, do dia para a noite, em um labirinto insolúvel do qual só é possível sair respondendo a três enigmas. Também existe em Odisseia uma quantidade estonteante de cavernas, masmorras e ruínas de todos os tipos — praticamente duas ou três nas vizinhanças de cada aldeia ou vilarejo. São templos de antigos cultos, torres de magos loucos, tocas de kobolds, fortalezas voadoras, covis de dragões... Lugares de perigo, ação e aventura.

Essas masmorras apresentam uma arquitetura estranha, elaborada de forma que pareça não ter outro objetivo além de desafiar aventureiros. Pode-se encontrar, por exemplo, antigos palácios reais com armadilhas mortais a cada metro de seus corredores ("Como os nobres conseguiam viver aqui sem cair nas próprias armadilhas?"). Da mesma forma, as masmorras são povoadas por monstros que não deveriam coexistir de forma alguma: no aposento vizinho ao covil dos escorpiões gigantes pode-se encontrar a morada de um grupo de ogros ou o laboratório de um mago maligno ("Por que diabos os escorpiões não atacavam os ogros ou o mago, ou vice-versa?"). É inútil procurar explicações. Em Odisseia, certos lugares não existem para fazer sentido: existem apenas para oferecer oportunidades de aventura e batalha.

Quando está em seu Plano, Valkaria habita o Calabouço do Desafio, uma vasta cidadela feita apenas de corredores e câmaras. Para atingir a câmara central, o visitante deve antes vencer várias camadas de labirintos, por onde vagam criaturas e monstros de todos os tipos — os servos pessoais da deusa, que combatem intrusos até a morte. Isso faz Valkaria parecer um tanto cruel, mas ela apenas gosta que seus visitantes sejam aventureiros. Toda criatura morta no Calabouço ressurgue com vida bem diante do portão de entrada, com seus pertences intactos (mas sem nenhum dos tesouros que tenha encontrado pelo caminho). Mas é raro encontrá-la em seu próprio Plano: salva há poucos anos de seu cativeiro de pedra, Valkaria vem saboreando sua liberdade, viajando pelo multiverso disfarçada como uma aventureira comum.

Zakharov

O Reino das Armas

Diz-se que ninguém faz armas como Zakharov. A cultura do reino é baseada nas armas, e seus armeiros disputam apenas com os anões a superioridade no mundo conhecido. Os zakharovianos são extremamente ligados a sua pátria, e recusam-se a ensinar seus segredos para estrangeiros. Isso não significa que o povo de Zakharov goste da guerra. Para eles, as armas são peças de arte, provas de talento e a única real diferença entre o homem e os animais. É costume local que todos os cidadãos carreguem sempre uma arma consigo — mesmo que não saibam usá-la.

Zakharov foi atacado por uma área de Tormenta, e abriga o mais metódico e estudioso Lorde da Tormenta, Aharadak. Isso levou muitos nobres ao desespero, desejando que seu aliado Yuden tomasse o controle do Reinado para melhor protegê-los.

Características: planície entrecortada por colinas, florestas, lagos e rios.

Clima: temperado a noroeste, subtropical no centro e sudeste.

Cidades de destaque: Zakharin (capital), Yuvalinn, Trokhard, Tahafett, Cidade de Rhond.

População: humanos (90%), halflings (5%), goblins (2%), outros (3%).

Divindades principais: Keenn, Khalmir, Marah, Rhond (Deus Menor das Armas).

Regente: Walfengarr Roggandin.

Tex Scorpion Mako

"Aparência é de vital importância para que nos coloquemos no estado de espírito pertinente a cada conversa. Venho aqui como uma figura propositalmente misteriosa e artificialmente sedutora. Minha aparência deve traduzir minha posição momentânea, colocando-nos num ambiente de maior cooperação, e invocando a experiência intrínseca de incontáveis gerações de homens de mistério, para garantir o proveito de nosso diálogo."

Quando é encontrado por Orion e Vanessa, Tex Scorpion Mako está mudado — afinal, se permanecesse o mesmo desde que conheceu o albino, dificilmente seria um verdadeiro discípulo de Anilatir. Está instalado em Portsmouth, numa casa fortificada onde há uma tabuleta com os dizeres "Escola de Boas Maneiras e Etiqueta". Assim, propositalmente escondido, atua como oráculo, guiando aventureiros e heróis em suas buscas.

Assim como não se apresentava como um típico paladino tradicional, Tex Mako também não assume a roupagem clássica de oráculo. Em vez disso, atualmente costuma aparecer como um espião sofisticado (ou "homem de mistério", como ele mesmo diz), alguém que incontáveis histórias já caracterizaram como enigmático e detentor de segredos. Quando assume esse personagem, fala com trejeitos característicos ("Mako. Tex Scorpion Mako"), dispara tiradas sarcásticas e é irresistível para aventureiras, donzelas em apuros e agentes inimigas. Outras "faces" comuns do paladino são artista marcial, professor e governanta (quando realmente precisa ensinar boas maneiras e etiqueta).

Seu método de adivinhação envolve lutar com o suplicante (que deve assumir a roupagem de um bárbaro) até que ambos estejam totalmente exaustos, sob uma névoa proveniente da queima de estranhas ervas. No esquecimento advindo do esforço físico supremo, surgem as revelações na mente do próprio suplicante. São conclusões a que ele mesmo chega, quando sua mente está esvaziada de todos os pensamentos supérfluos.

Tex Mako não abandonou a vida de aventuras, mas agora é mais um guia e "libertador" do que um herói por si só. Está convencido de que, mesmo sem nunca atingir um status lendário, será para sempre uma nota de rodapé esquisita em muitos momentos importantes da história.

A Batalha de Tamu-ra

Ingram viaja pelo Reino de Tenebra em busca de Nadia. Chega a uma torre onde existe um labirinto de burocracia com o propósito de frustrar as almas que vão pedir algo aos senhores do lugar — os **Demônios da Pólvora**. O anão provoca o caos no sistema burocrático. Enfim, chega aos demônios.

As criaturas contam a Ingram onde encontrar Nadia. Ele rumo à casa da família responsável por ela, liderada pela Vovó, uma tirana que controla com mão de ferro seus filhos e netos torturadores e canibais. A Vovó admite que Tenebra deseja ver Ingram. Quando ele sai da mansão pervertida, os explosivos que havia deixado no lugar se ativam — a casa explode. Tenebra oferece devolver Nadia em troca de um “serviço”. O anão concorda. Desperta após um beijo da Deusa das Trevas, ao lado de **Nadia**, em Arton. Após tudo pelo que passou, ele não tem certeza sobre a sinceridade do amor da súcubo — mas só lhe resta arriscar e aproveitar enquanto ele dura.

Darien vai a Roschfallen para obter informações sobre Orion, apesar das garantias de Edauros de que tudo está bem. Chegando, encontra Thulbok, que repreende-o por não ter impedido Orion de formar os Cavaleiros do Corvo. Thulbok também revela que Orion foi expulso da Ordem da Luz — sinal de que tudo não está bem, o elfo mentira. O anão mostra a Darien os efeitos do Panteão incompleto: as pessoas estão ansiosas por cultuar qualquer coisa. Seguindo suas instruções, Darien disfarça-se de pregador e espalha a crença num deus que ele mesmo inventou — Artaphan, o Deus Menor da Amizade. O povo começa a acreditar, desviando-se de cultos mais sinistros. Após isso, ainda seguindo as ordens do anão, Darien recolhe a armadura do Cavaleiro Risonho em Fillene, levando-a a Roschfallen. No entanto, não encontra mais Thulbok. A casa de vinhos dos Cavaleiros Solitários está vazia. Ele foi vítima de um golpe.

Gregor visita sua família, em Cosamhir. Diz que já não deposita mais fé em Thyatis, acredita que a ressurreição é tão fútil quanto a vida e a morte. Faz sua família aceitar o culto aos lefeu, ao prometer uma chance de que eles revejam parentes mortos. Na área de Tormenta de Tamu-ra, Michaela tenta falar com Ágata, garantindo que haverá fim para seu sofrimento, mas a garota se recusa a ser consolada. No entanto, quando Ashlen pede que ela realize uma cirurgia em Rufus e restaure parte de sua consciência, Ágata concorda. O mago recupera a capacidade de falar. Michaela não consegue mais enviar mensagens a Orion, desde que os Lordes da Tormenta despertaram-na do torpor. Conversa com Masato, embora saiba que ele é incapaz de responder (e talvez até de ouvi-la). No entanto, Orion mais uma vez tem um sonho significativo: sonha com Tamu-ra. Isso sugere que Masato tenha ligação com as visões.

Guiados pela revelação obtida com Tex Scorpion Mako, Orion e Vanessa chegam ao mosteiro da Ordem Morta de Vidência e Numerologia, onde esperam receber respostas sobre como recuperar seu filho e vencer Crânio Negro. O Mestre da Ordem mostra-lhes as páginas de cálculos representando a

jornada do albino, a perseguição pelo Esquadrão do Inferno e a chegada da Tormenta — uma improbabilidade estatística. Os Videntes Mortos recusam-se a responder sobre o futuro, pois impedir que mortais tenham esse conhecimento é o maior propósito da Ordem. Vanessa então insiste para que continuem no passado — qual é a origem da Tormenta? O Mestre revela que os cálculos não chegam até esse ponto, a matemática para de fazer sentido. Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, surge na sala, guiando as conclusões dos mortais. A única resposta que faz sentido é que todos os elementos desconhecidos estejam conectados: a Revolta dos Três, a origem da Tormenta, Crânio Negro e a maneira de vencer a tempestade. Através de cálculos, a deusa e o Mestre identificam a única coisa que pode **vencer os lefeu**: poder. E, em Arton, o maior poder são os deuses.

Dragões negros deliberam sobre o que fazer a respeito do Panteão incompleto e da necessidade de cultuar algo. Rejeitam Yadallina e decidem servir ao Dragão da Tormenta. O Dragão ataca Tapista. Talude pede autorização ao Primeiro Cidadão Aurakas para entrar no reino e combater a criatura, mas isso é negado. Edauros não dá importância e leva Yadallina e os dragões até Tapista. Durante a batalha, o Dragão da Tormenta captura a elfa em sua garra, mas ela ordena (na língua dos dragões) que ele vá embora — diz que a coisa é sua cria, e que Arton é seu mundo. Dragões negros enfrentam os seguidores de Yadallina. A elfa está para ser esmagada, quando Vectorius *teletransporta-a* para a segurança. Voando para longe, o Dragão da Tormenta diz que ele mesmo é “o deus”. Crânio Negro pergunta-se sobre o que a criatura é. Imagina se os próprios Lordes da Tormenta conhecem a origem do ritual que gerou-a.

Edauros, Yadallina, Vectorius, Talude e Reynard reúnem-se em Vectora. Talude conversa telepaticamente com Yadallina, pedindo que reconsidere sua determinação de continuar com a busca e o combate ao Dragão da Tormenta. Segundo o Mestre Máximo da Magia, isso custará a própria identidade da garota. Edauros diz que sabe como derrotar o Dragão. Modificado pelo contato com Yadallina, o Dragão da Tormenta é atraído quando os elfos invadem o reino de Sckharshantallas. Os dragões negros acompanham-no. Sentindo os intrusos, Sckhar surge para enfrentar o maior deles. Vectora é evacuada, e Vectorius também entra no reino com a cidade voadora. Talude e Reynard juntam-se aos demais. Assim, os elfos, seus dragões, Sckhar e os arquimagos combatem o Dragão da Tormenta e os dragões negros. Durante a luta, Yadallina fala com a fera, que responde. A elfa perde cada vez mais sua identidade. Vectorius faz com que **Vectora caia sobre o Dragão da Tormenta**, esmagando-o. Quando a cidade se ergue, Sckhar termina de destruir o monstro, com uma baforada monumental. O Dragão-Rei ameaça Vectorius com acusações frente ao Rei-Imperador, mas seu ódio por Yadallina é ainda maior. Durante o combate, ela deu ordens a Sckhar e portou-se como um dragão. Talude diz para Yadallina desaparecer para sempre, por sua própria segurança. *Teletransporta* a jovem para longe, junto com Edauros.

Orion e Vanessa começam a recrutar deuses menores para um exército. Em Petrynia, convocam **Laan, o Deus das**

Viagens. Usam seu poder para atravessar grandes distâncias — o deus cria uma “estrada reta” que ignora os obstáculos e aumenta a velocidade dos viajantes, levando-os por uma espécie de espaço paralelo. Chegam a Ahlen, onde recrutam **Irione, o Deus da Sedução**. Em Tollon, conseguem a ajuda de **Mauziell, a Deusa das Avós**. Vanessa separa-se do grupo para recrutar **Garth, o Deus da Pólvora**. Em Namalkah, Orion consegue montar sobre **Hippion, o Deus dos Cavalos**. Nos esgotos de Valkaria, os dois convocam **o Deus das Cidades**. Em Zakharov, **Rhond, o Deus das Armas**, concorda em forjar armamentos para o exército — e indica a Orion a localização da **espada-deus**, que o general toma para si. Enquanto isso, muitos outros **deuses menores** já foram recrutados para o exército — incluindo **Cette, o Deus Elfo dos Arqueiros** e **Goharom, o Deus Anão dos Machados**. Voltando ao exército, Orion vê um recém-chegado: **Tillian**. Mauziell, usando seu poder de Deusa das Avós, oferece a Tillian duas coisas que ele perdeu: um pouco de sua sanidade e um pouco de sua memória.

Thormy aceita a convocação de um **conselho dos regentes**, para decidir se continuará como Rei-Imperador. A influência de Yuden é enorme em todo o continente, e tudo indica que Mitkov irá assumir a coroa do Reinado. Thormy concorda que a reunião seja feita em território declarado neutro. Em solo pertencente a todos, Thormy não terá a mesma autoridade que em terras de Deheon. Em essência, deverá candidatar-se à coroa, não defender uma coroa que já possui. O monarca ainda sugere que a lei de Yuden governe o terreno do conselho. Isso dá a Mitkov um poder muito maior.

Todos os regentes comparecem. A posição de Thormy é delicada: há reclamações de toda parte, incidentes diplomáticos entre Sckharshantallas e Bielefeld, Tapista e Deheon. Yuden pressionando por todos os lados. Por fim, Thormy acusa Mitkov de covardia e traição. O Rei-Imperador traz à tona uma obscura lei yudeniana, segundo a qual uma acusação pode ser resolvida com combate. Os dois soberanos lutam com os próprios punhos. Thormy derrota e humilha Mitkov. Sua punição é o **banimento** do reino e a perda de todos os seus títulos e terras. O Exército do Reinado e as tropas de Yuden parecem prestes a se rebelar, mas Turbius Oksen, o general, cala todos com sua autoridade. Os soldados se curvam para Shivara Sharpblade, a rainha de Trebuck e agora única governante de Yuden. Os outros regentes admitem a esperteza e força de Thormy. Todos os agentes yudenianos agora estão a serviço de Shivara — não há mais ameaça.

Orion tenta extrair respostas claras de Tillian, mas o louco consegue lembrar-se de poucas coisas. Entre suas memórias estão vários vislumbres do que era o Terceiro. Consultando o oráculo Tex Mako (que descobriu por acaso ou intervenção de Nimb), Darien vai atrás de Orion, levando a armadura do Cavaleiro Risonho. No caminho, encontra Ingram e Nadia, também atrás de Orion — Ingram precisa recuperar a espada Rhumnam. Edauros e Yadallina, escondidos nas Montanhas Sanguinárias, conversam sobre o que fazer. Edauros deseja se juntar a Orion, para ajudá-lo e então

“construir um reino de dragões”. Yadallina reluta, mas por fim cede. Ingram, Darien e Nadia, trocando informações, percebem que Edauros manipulou todos, tomando para si os Cavaleiros do Corvo, mentindo e indiretamente provocando a expulsão de Orion da Ordem da Luz. Dragões vermelhos surgem para servir a Yadallina. Ela vive duas semanas como uma rainha nas Sanguinárias. Os **Dragões-Reis** azul, branco, verde, marinho e negro vêm para se curvar a ela, trazendo consigo incontáveis súditos. Ainda seguindo as indicações do oráculo, Darien, Ingram e Nadia encontram Orion e o exército de deuses na União Púrpura. Orion também nota a manipulação de Edauros. Para a surpresa de Darien, surge o deus menor que Orion viera recrutar: **Artaphan, o Deus da Amizade**. Laan leva todos para as Sanguinárias, onde Orion pretende recrutar os Dragões-Reis. Encontrando Edauros, Orion acusa o elfo de seus crimes, mas ele considera-se inocente. O ex-cavaleiro expulsa-o. Edauros chama Yadallina, mas ela se nega a acompanhá-lo. Fica com Orion e com seus seguidores dragões. Edauros parte sozinho.

Vanessa consegue localizar **Senomar**. Ele conta sobre a Catedral de Gelo e os diabretes negociantes. Laan leva-a até o lugar. Vanessa entra na dimensão de bolso dos diabretes, consegue intimidá-los com violência e faz uma barganha: recebe os **itens criados com os sentimentos de Vallen Allond**, em troca de seu **futuro**.

Orion e Yadallina conversam. Ele finalmente percebe a paixão da elfa e fica tentado a aceitá-la, em vez de tentar mais uma vez reconstruir o casamento com Vanessa. Yadallina pede que ele ajude-a a não perder sua identidade. Ingram e Orion conversam: Orion já tem quase certeza de que Yadallina é uma espécie de deus — provavelmente um deus dos dragões. Diz que fará algo desprezível, por Arton. Sob as ordens de Orion, Darien espalha o culto a Yadallina entre os Cavaleiros do Corvo. Ela é tomada pela entidade dentro de si, começa a ouvir vozes. Sem Edauros e com Orion estimulando que seja cultuada, Yadallina não possui ninguém que não a trate como uma rainha ou divindade. Vanessa retorna. Orion e Vanessa dão-se as mãos. Orion faz um último discurso ao exército de deuses. Talvez o Panteão esteja caindo, o mundo esteja acabando, mas é possível salvar uma só pessoa: Vallen. **Marina, a Deusa dos Marinheiros**, leva o exército em seus navios, rumo a Tamu-ra.

Laan conduz os Cavaleiros do Corvo à **área de Tormenta de Tamu-ra** na frente do exército, como batedores. Eles se infiltram no território lefeu, chegam até o Coração da Tormenta, passam por Andaluzia e localizam Vallen Drake. Aharadak chega ao local, e os Cavaleiros sabem que devem avisar Orion. Tendo mapeado o caminho e identificado os principais perigos, são levados à nau capitânia por Laan, e então de volta ao continente — menos Darien, que se esconde no porão do navio.

Todos os Lordes da Tormenta se reúnem. Crânio Negro, farto de não compreender o que ocorre ao seu redor, exige saber o que era o Dragão da Tormenta e o ritual que criou-o. Os Lordes dizem que Arton está modificando os lefeu, tra-

zendo lembranças (algo que não existe na Anticriação). Iga-sehra acusa Aharadak de estar sendo modificado mais do que os outros. Há mais trocas de acusações, e começa um conflito entre os Lordes. O desejo de Aharadak de se tornar um deus maior individualmente gera uma luta verdadeira. A área de Tormenta reage, sua paisagem rachando, vulcões surgindo, a terra tremendo. Gatzvalith ordena que Crânio Negro vá embora. Gregor se posta ao lado do caçador de recompensas, com Rhumnam — ele e Ellisa prontos para enfrentar um exército, como se ainda fossem aventureiros.

As **hordas lefeu** investem contra o Exército de Deuses. Orion lidera a carga, cavalcando Hippiion e brandindo a espada-deus, comandando seus "soldados". Laan conduz o general, Vanessa (montada em Bandido), Ingram, Nadia e Yadallina ao centro do território inimigo — até Crânio Negro e Vallen Drake.

Yadallina, tomada pela presença em seu interior, enfrenta **Andaluzia**, com ajuda dos dragões. Virrikiriel morre atacando a Bruxa sem Rosto. Ao ver isso, Yadallina é tomada por uma imensa tristeza e recobra a consciência, despencando do ar onde flutuava.

Crânio Negro defende o centro da ilha, **matando deuses** com flechadas certeiras. Orion e Vanessa combatem lado a lado, mas nem mesmo seu exército consegue fazer frente às legiões lefeu. Orion incita os dragões a exaltar o nome de Yadallina. Telepaticamente, a elfa implora que ele não faça isso, que permita que ela continue sendo ela mesma. Gregor Vahn corre para enfrentar Orion, brandindo Rhumnam. Seu primeiro golpe derruba o general da montaria. O ex-paladino afirma que a espada de Khalmyr está julgando ambos: aceita ser empunhada por ele, e deseja atacar Orion. Yadallina tenta ajudá-lo, mas sua magia, sem o poder adicional, não é suficiente. A batalha cada vez mais parece perdida. Yadallina grita para que Orion ajude-a. Orion usa as mãos de Gregor e golpeia a elfa com Rhumnam. A consciência de Yadallina morre. **A verdade sobre Yadallina é revelada: Kallyadranoch, o Deus dos Dragões**, retorna ao mundo. Tendo matado um deus (pois Yadallina era Kallyadranoch), Gregor enfim morre.

Kallyadranoch dispara sua baforada divina sobre os lefeu. Sua fúria é terrível, e seu poder é decisivo na batalha. Mais importante: o Panteão agora está completo, e não há risco de a Tormenta ascender como um deus maior. Orion tenta segurar Rhumnam, mas a espada rejeita-o: ele cometeu atos malignos demais. Vanessa aprova suas decisões.

Mauziell aborda Andaluzia. Diz possuir algumas coisas que pertenciam a ela: seus olhos, sua boca, seu nariz. Seu rosto. Mauziell também parece compreender, ao menos em parte, **a linguagem de Andaluzia**, e ambas conversam. A bruxa recupera um pouco de sua sanidade.

Orion e Vanessa atacam Crânio Negro. Orion é mortalmente ferido. Vanessa usa os itens mágicos feitos dos sentimentos de Vallen. A reunião de todos os objetos provoca visões em Ellisa Thorn, faz com que ela acredite estar conver-

sando com Vallen Allond. Vanessa golpeia com o escudo feito do amor de Vallen. Orion corta a mão de Ellisa, separando-a do anel que concedia-lhe regeneração. Com a espada-deus de Orion cravada nas costas, Crânio Negro tomba. Vanessa pressiona o escudo contra seu rosto. Enfia a adaga feita da coragem de Vallen em seu coração. Ellisa delira um diálogo com Vallen — no delírio, ele abraça-a e enfia sua espada nas costas dela, atravessando ambos. Ellisa morre.

Rufus diz a Ashlen que eles precisam ajudar Ellisa. Diz que a ama. Não lefeu: *Ellisa*. Pede ajuda de Ashlen para se erguer e se mover. Eles vão até o fosso que é o Coração da área de Tormenta da Tamu-ra. Ashlen joga ambos dentro do abismo. O Coração da área de Tormenta dentro de Rufus reage com o Coração de Tamu-ra. O universo lefeu começa a ser sugado para dentro de si mesmo. Tudo que é lefeu é tragado — a corrupção, os invasores, as nuvens. Resta apenas o que é artoniano. Os órgãos lefeu de Ágata são sugados. As correntes de Masato e a força que prendia Nichaela também somem no vórtice. O samurai e a clériga ascendem a um Reino Divino, juntos.

Vanessa debruça-se sobre Orion. Tenta salvá-lo, mas é inútil. Orion morre.

Após o fim da batalha, Darien vaga por Tamu-ra devastada. A única coisa que parece se mexer é o cavalo Bandido. Darien vê o absurdo de tudo: um acaso inacreditável transformou-o de bandoleiro em escudeiro, em soldado, em golpista, em guerreiro de elite carregando a armadura de um servo de Nimb. O Deus do Caos provocara o risco a Arton e dera ao mundo chances de vencer. Darien veste a armadura do Cavaleiro Risonho e monta em Bandido. Torna-se o novo **Cavaleiro Risonho**.

Ingram trabalha numa forja sobre a espada de Khalmyr. Devolve-a aos anões, mas transformada: Rhumnam é agora uma **espada-pistola**. Ele e Nadia partem de Doherimm, para nunca mais voltar.

Kallyadranoch, no corpo mutilado de Yadallina, ascende ao Monte do Dragão Adormecido. Lá, Edauros espera por ele, tendo construído um **templo** em sua honra. Diz que já sabia o que iria acontecer. Kallyadranoch chama-o de **sacerdote**. Como recompensa por seus serviços, transforma-o em um **dragão**.

Orion é julgado pelo próprio Khalmyr no tribunal divino. Segundo o Deus da Justiça, Orion foi um herói, um homem honrado que enfrentou a Tormenta. Mas quebrou todas as leis dos homens e dos deuses. Acima de tudo, reverteu seu julgamento, trazendo Kallyadranoch de volta. Khalmyr pergunta a Orion qual destino ele julga merecer. O ex-cavaleiro responde: voltar a Arton e viver com sua esposa e seu filho.

Orion é atendido. Conquista uma existência pacata, com Vanessa e Vallen Drake. Lembra-se de Ellisa e Vallen Allond, que só encontraram a paz quando deixaram de existir. Orion e Vanessa conhecem a paz com seu filho, num castelo, apenas vivendo felizes.

Demônio da Pólvora

ND 12

A pólvora em Arton tem origem misteriosa. A substância é feita a partir de um minério natural, chamado pedra-de-fumaça. No entanto, várias divindades parecem estar ligadas a sua criação. Keenn afirma ter um dedo no desenvolvimento, pois nenhum avanço bélico é capaz de provocar mais mortes e capacitar mais pessoas para a guerra. Deuses trapaceiros como Hyninn apreciam-na, e talvez tenham contribuído para sua existência. E Tenebra usa-a para semear um pouco de subversão nos filhos que a rejeitam: os anões. Servindo a Tenebra nesse propósito, há os Demônios da Pólvora, uma estranha casta de criaturas malignas.

Ninguém sabe se os Demônios da Pólvora foram criados quando a substância foi refinada pela primeira vez ou se apenas foram modificados para governar seu uso. Há quem diga que sempre existiram, mesmo antes que os artonianos descobrissem a pólvora, apenas aguardando o dia em que sua existência faria sentido. A teoria mais aceita é que, quando a nova maldade envolvendo o pó mortal começou a despontar, eles surgiram espontaneamente, personificando esse conceito assim como as súcubos personificam a sedução maligna. Os próprios demônios não parecem dispostos a revelar a verdade, e apenas riem de quaisquer perguntas.

Fisicamente, os Demônios da Pólvora são bizarros. Seu rosto é alongado, pois possuem três bocas e mandíbulas. Seus olhos são duas bolotas de chumbo grudadas na face. Seus cabelos são arame farpado, puxado para trás. Têm orelhas pontudas e chifres de carneiro. São esqueléticos, cobertos de pele cinzenta, com braços longos que acabam em mãos de nove dedos, cada um com sete articulações. Vestem-se com roupas luxuosas, casacas rendadas e extravagantes. Invariavelmente estão manipulando pistolas e outras armas de fogo complexas e avançadas.

Até onde se sabe, existem pouquíssimos Demônios da Pólvora — há relatos de sua aparição apenas no Reino de Tenebra, embora a lógica sugira que devam existir também no Reino de Keenn. São criaturas sádicas e sarcásticas, que têm como objetivo espalhar o uso da pólvora em Arton e causar a maior quantidade de sofrimento possível no processo. Apesar de seu grande potencial destrutivo, são planejadores e torturadores pacientes (tão pacientes quanto demônios podem ser), coordenando servos

de castas inferiores, principalmente súcubos. Engana-se, porém, quem pensa que estão mais interessados em intrigas do que em devastação e morte — assim como todos os demônios, deleitam-se com a maldade e o sofrimento alheio, apenas têm formas criativas de obtê-lo. Curiosamente, pouco se envolvem na eterna guerra entre demônios e diabos — talvez por isso sejam relegados ao Reino de Tenebra, que não é uma das moradias típicas de sua espécie.

Envolver-se de qualquer forma com um Demônio da Pólvora é atrair a desgraça. Mesmo seus planos mais sutis acabam envolvendo grandes massacres e explosões. E, sendo imunes às armas de fogo, tornam-se invulneráveis a quase todos que cruzam seu caminho.

Até hoje, o ato mais significativo dos Demônios da Pólvora foi auxiliar Tenebra com a subversão em Doherimm, influenciando os armeiros anões. Contudo, não deve demorar até que suas garras toquem Arton de outra forma meticulosa — mas destrutiva. Onde quer que exista pólvora, existe morte — e existem os demônios.

Espírito 11, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +26

Sentidos: Percepção +16, visão no escuro.

Classe de Armadura: 31.

Pontos de Vida: 66.

Resistências: Fort +9, Ref +15, Von +9, imunidade a ácido, armas de pólvora, fogo e venenos, redução de dano 10/Bondosa, resistência a frio 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +15 (3d4+9).

Ataques à Distância: pistola demoníaca +25/+25 (3d6+20, mais 6d6 na rodada seguinte, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, 17-20/x3).

Habilidades: For 18, Des 26, Con 15, Int 18, Sab 15, Car 15.

Perícias: Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (engenharia) +18, Conhecimento (religião) +18, Enganação +16, Ofício (alquimia) +18, Ofício (metalurgia) +18.



Mestre da Pólvora: Demônios da Pólvora recebem +5 nas jogadas de ataque e dano com armas de pólvora (já contabilizado nas estatísticas acima), e são imunes a todo o dano causado por armas desse tipo, como pistolas, mosquetes, granadas, etc.

Pistola Demoníaca: Demônios da Pólvora usam *pistolas profanas* +2 que, em suas mãos, recarregam-se automaticamente e nunca ficam sem munição. Uma bala que atinja seu alvo explode na rodada seguinte, causando 6d6 pontos de dano.

Tiro Preciso: não sofrem penalidade de -4 por fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo-a-corpo.

Tiro Preciso Aprimorado: seus ataques à distância ignoram cobertura e camuflagem. Além disso, quando atacam um alvo envolvido na manobra agarrar, sempre atingem o alvo escolhido.

Tesouro: padrão.

Nadia

"Existe apenas uma coisa de que você pode ter certeza — disse Nadia. — Está feliz agora?"

Nadia é uma súcubo, um demônio criado para seduzir. Não sabe há quantos anos está viva, pela contagem de tempo artoniana — mas com certeza muito mais do que qualquer mortal. Assim como outras de suas irmãs, era uma agente de Tenebra. Vivia com uma família horrenda e pervertida, pra-

ticante de canibalismo, experimentos sádicos e coisas piores, sendo enviada ao mundo físico de tempos em tempos, em missões para sua mãe. Até que, obedecendo a mais uma ordem, foi enviada pelos Demônios da Pólvora para seduzir um anão que recusava-se a fazer parte do culto de Tenebra.

Porém, não seduziu-o: apaixonou-se.

Nadia passou a ignorar as ordens de Tenebra e dos demônios. Sempre odiara a família com quem vivia, mas até então só conhecera a maldade e homens artonianos frouxos, que deixavam-se seduzir e tinham sua alma sugada com um beijo. De alguma forma, o jeito franco, desafiador, criativo e até mesmo abrutalhado de Ingram cativou-a. Ele era um anão que desprezava os costumes e preconceitos anões. Ela começou a notar que, apesar de ser uma súcubo, também não tinha nenhum apreço pelo modo de vida demoníaco. Demônios não possuem livre arbítrio, sua maldade está em sua alma desde o nascimento — mas Nadia queria algo a mais. O amor dos dois floresceu, embora ela implorasse para que Ingram nunca beijasse-a nos lábios, sem oferecer uma razão.

Enfim, um dia confessou: caso ele fizesse isso, sua alma seria sugada. Nadia disse que era uma súcubo, e preparou-se para ser rejeitada, até mesmo atacada. Seria quase um alívio, pois confirmaria que todos os artonianos são estúpidos, só restando seduzi-los e arrastá-los ao Reino de Tenebra. Mas, em vez disso, Ingram serviu dois canecos de cerveja, sentou-se e perguntou como era ser súcubo.



Foi um choque, e Nadia achou que nunca pararia de chorar. Mas foi só o início de uma felicidade ainda maior, sem segredos, entre os dois. Isso durou até que o culto de Tenebra em torno das armas de pólvora transformou todos os seus membros (exceto o próprio Ingram) em vampiros. Foram descobertos e expulsos de Doherimm. Nadia acompanhou o amado numa jornada sem rumo por Arton, mas um dos vampiros, querendo ser amigo dos dois para sempre, sugou todo o sangue da súcubo. O corpo de Nadia foi destruído, e ela voltou ao Reino de Tenebra, onde foi recebida por uma deusa muito insatisfeita.

Nadia não foi torturada. Apenas ficou presa, para ser usada como barganha para que Tenebra concluísse seu plano.

O resgate de Nadia e o plano de Tenebra culminam, no final de *O terceiro deus*, com a transformação da espada de Khalmyr em uma espada-pistola. Nadia é então devolvida a Arton, livre para viver com Ingram. E os dois se beijam. Nadia perdeu seus poderes de súcubo, tornando-se apenas um demônio preso em forma de anã.

Mas, com a companhia certa, não há problema algum nisso.

Como Vencer os Lefeu

Durante *O terceiro deus*, Orion e Vanessa procuram por uma forma de derrotar Crânio Negro, após sua transformação em Lorde. Edauros e Yadallina buscam um meio de deter o Dragão da Tormenta. No entanto, ao contrário de muitas narrativas de fantasia heroica, não há um "truque" para vencer o inimigo: como todos descobrem, o único método é um poder maior. "Força bruta", por assim dizer.

A verdade é realmente essa. Os lefeu não possuem um grande ponto fraco, algo que, se for descoberto, significará a ruína de toda a raça. Não basta mostrar uma flor a um lefeu: ele não irá se desintegrar ao ser confrontado com "beleza verdadeira"! Se você possui o suplemento *Área de Tormenta*, já sabe disso. A única coisa que pode vencer os lefeu é muito, muito poder. Para destruir uma área, é preciso destruir o Lorde e o Coração da Tormenta. Não existem atalhos.

Isto tem duas razões. A primeira é que é muito difícil inventar um ponto fraco que não seja óbvio para uma raça tão poderosa e avançada. Os lefeu são quase oniscientes, mas os autores são apenas humanos... E nada é pior do que um "ponto fraco secreto" que o leitor descobre quinhentas páginas antes da revelação. Assim, optamos por tornar os invasores uma verdadeira ameaça, algo que *realmente* não pode ser contido com facilidade. A segunda razão é para facilitar o uso dos lefeu em jogo. Afinal, embora os romances devam ser lidos, o RPG deve ser jogado! Embora pudesse ser interessante ler sobre como *sir* Orion descobriu que, para destruir uma área de Tormenta, basta recitar uma prece secreta a Kallyadranoch, isso arruinaria as sessões de jogo. Os personagens de RPG dependem de obter níveis e vencer desafios menores para triunfar contra os grandes vilões — qual é a graça de simplesmente dizer "estou lendo uma prece secreta" e ouvir o mestre descrevendo os lefeu sendo destruídos?

Se você quiser incluir esse tipo de pontos fracos em seu jogo, o melhor é fazer como em *O terceiro deus*: crie um ponto

fraco para *um* inimigo, não para os lefeu como um todo. Crânio Negro é vencido porque Orion e Vanessa descobrem suas origens como Ellisa Thorn, e Vanessa obtém os itens dos diabretes negociantes. Isso possibilita derrotar o caçador, mas ainda é preciso lutar, resistir à Tormenta e recrutar um exército inteiro.

A Manobra Vectora

Uma anedota clássica do RPG, que já apareceu de muitas formas no Brasil e no exterior, envolve um jogador de alguma forma conjurando uma casa, carroça, bigorna ou outro grande objeto ou construção sobre um oponente. A reação do mestre costuma ser: "E como vou saber quanto dano causa uma maldita cabana/carroça/bigorna?". Em geral, isso resulta na morte instantânea do pobre inimigo.

Aqui vamos explorar a pergunta "quanto dano causa uma maldita cidade voadora?".

Em primeiro lugar, precisamos estabelecer as condições para que isso aconteça — pois, sem um certo controle, os jogadores podem perseguir Lorde Vectorius incansavelmente, tentando arremessar Vectora sobre qualquer goblin que lhes olhe atravessado. A assim chamada "Manobra Vectora" foi um último recurso para o arquimago. O Dragão da Tormenta havia triunfado contra Dragões-Reis e exércitos. Vectorius concordou em arriscar sua maior criação porque não parecia haver saída. Sua personalidade é prática e pragmática. Quando confrontado com algo que poderia literalmente destruir seu mundo e seu modo de vida, usou a maior arma à sua disposição.

Vectora precisou ser evacuada para que isso acontecesse: foram necessários acordos diplomáticos e negociações apressadas para que outros regentes acolhessem toda a população temporariamente. Afinal, o Mercado nas Nuvens é uma cidade independente, sem ligação com qualquer outro reino. Ninguém tinha obrigação de aceitar todas essas pessoas em suas terras, principalmente em uma época de grande necessidade. Vectorius teve de conceder vantagens comerciais aos regentes que concordaram em receber seu povo — ou seja, diminuiu seu lucro, algo que não gosta de fazer. Além disso, quando a cidade foi jogada sobre o Dragão da Tormenta, vários prédios racharam, torres caíram, ruas se abriram em crateras. Portanto, mesmo que os personagens jogadores insistam, a menos que haja uma situação tão grave quanto um dragão invencível capaz de cuspir áreas de Tormenta, Vectorius não repetirá a experiência.

Uma vez que a cidade possa ser utilizada, deve ser posicionada sobre o alvo. O posicionamento ideal tem o alvo abaixo do centro de cidade — exigindo que ele percorra 1km para escapar (pois Vectora tem 2km de diâmetro) — e a 300m de distância — a altura mínima que a cidade precisa cair para atingir velocidade terminal. Vectora demora duas rodadas para cair 300m. Assim, com o posicionamento ideal, o alvo tem duas rodadas para percorrer 1km. Como o Dragão da Tormenta percorria em média 225m por rodada com uma ação de corrida, não foi capaz de escapar. Para este posicionamento, Vectorius precisou ser bem-sucedido num teste de Identificar Magia (CD 50 — felizmente, um número baixo para ele). Se



o teste falhasse, o Dragão teria uma rodada a mais para escapar para cada 5 pontos pelos quais o resultado ficasse abaixo da CD (3 rodadas com um teste entre 46 e 49, 4 rodadas com um teste entre 41 e 45 e assim por diante).

É claro que, se o Dragão da Tormenta tivesse liberdade de movimento, nunca ficaria parado por tempo suficiente para que a manobra fosse executada — seu deslocamento de voo é 72m, enquanto que o de Vectora é de meros 36m. Foi preciso forçá-lo a ficar mais ou menos na mesma posição, para que Vectorius posicionasse o mercado de forma a atacar. Em *O terceiro deus*, Sckhar lutou contra o Dragão da Tormenta, o que acabou distraíndo a criatura.

Quando estava em posição, Vectorius simplesmente cancelou todos os encantamentos que mantinham a cidade no ar. Qualquer criatura Descomunal ou menor é totalmente destruída por um impacto como esse — a exceção, é claro, fica com criaturas incorpóreas ou de alguma forma imunes a dano físico. Por sorte, o Dragão da Tormenta não era imune a ataques mundanos (apenas muito resistente).

Criaturas Colossais (como o próprio Dragão da Tormenta) não são instantaneamente destruídas. Em vez disso, sofrem 2d6x200 pontos de dano. No caso do Dragão da Tormenta, o dano foi suficiente para deixá-lo com PV negativos e *muito* perto da destruição, com cerca de -400 PV (como é possível ver em sua ficha, ele seria destruído com -525 PV). Sua incrível habilidade de regeneração ainda era capaz de funcionar, e ele voltaria à vida, se não fosse totalmente destruído pela bafurada de Sckhar.

Note, contudo, que o maior efeito da Manobra Vectora foi diminuir drasticamente os *dois* conjuntos de PV do Dragão da Tormenta — seus "PV artonianos" e seus "PV lefeu". Quando Sckhar cospe suas chamas, consegue destruir completamente a parte artoniana do Dragão, mas a parte lefeu, imune a fogo, se mantém. Era preciso destruir ambas em rápida sucessão, o que foi possível com o ataque da cidade voadora.

Em tempo: originalmente, a Manobra Vectora foi usada pelos meus jogadores contra um dracolich. Seu uso em *O terceiro deus* é uma singela homenagem à criatividade sinistra que os RPGistas costumam apresentar na mesa de jogo. Espero que estas regras ajudem qualquer mestre que seja pego na mesma situação que eu.

Laan, o Deus das Viagens

Talvez o deus menor mais antigo de que se tem notícia, Laan parece sempre ter existido, de uma forma ou de outra. Alguns especulam que nasceu numa era muito primordial de Arton, quando conceitos como "raças" ainda não eram tão definidos, e criaturas únicas surgiam e desapareciam de tempos em tempos. Embora não haja nenhuma confirmação da existência de uma época como essa, é uma possível explicação para a presença de Laan — que é descrito como um deus menor nos registros mais antigos do mundo todo.

Laan é uma divindade inquieta e curiosa, em constante movimento. Governa não apenas as viagens, mas os viajantes e o próprio conceito de deslocar-se de um lugar a outro. Também tem influência sobre comunicação e mensageiros. De alguma forma, Laan parece ter domínio sobre todos os tipos de jornadas — desde a viagem de Azgher pelos céus todos os dias até a passagem das almas de Arton aos Reinos dos Deuses após a morte. Seu propósito é desbravar novos terrenos, espalhar a necessidade de migração entre as criaturas. O segredo para atrair sua atenção é o movimento — Laan *nunca* está onde as pessoas estão paradas, e ninguém nunca permanece parado após sua passagem.

Laan possui a estranha capacidade de abrir uma "estrada reta" à sua frente — um caminho que ignora todos os tipos de obstáculos físicos, por onde os viajantes progridem com muito mais rapidez, sem necessidade de paradas. Fisicamente, é um homem alto, largo e musculoso, com voz ribombante e risada monumental. Veste uma toga solta, uma tiara dourada e não usa sapatos, enfrentando o chão com seus enormes pés descalços.

Adoradores típicos: viajantes, exilados, aventureiros, guias e exploradores de todas as raças e culturas. Diz-se que existem alguns poucos cultos dedicados à morte que veneram Laan como um guia nessa jornada espiritual, ignorando Ragnar.

Locais de adoração: nenhum fixo. O culto a Laan só pode ser feito em movimento, deslocando-se de um local a outro. No instante em que o devoto para de se mover, não está mais adorando Laan.

Novo Talento: Viajante Incansável (Poder Concedido)

Assim como Laan, você não tolera a imobilidade.

Pré-requisito: devoto de Laan.

Benefício: enquanto estiver viajando, você recebe os benefícios do talento Tolerância. Além disso, pode fazer com que um número de pessoas igual ao seu nível de classe (incluindo você mesmo) viaje a uma velocidade 25% maior que o normal.

Irione, o Deus da Sedução

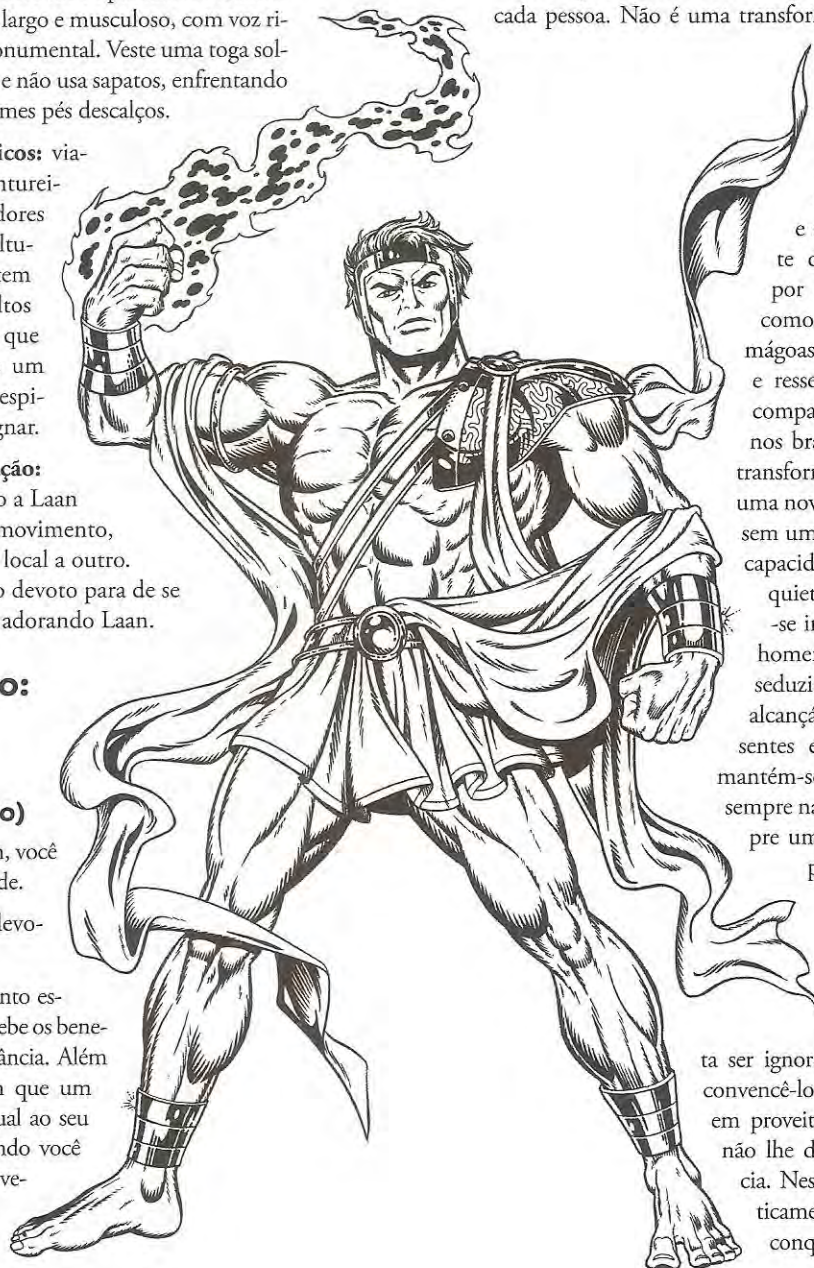
Irione é uma criatura que levou suas capacidades às últimas consequências, adquirindo a divindade no processo. Originalmente era um duplo, um ser humanoide sem feições definidas, capaz de assumir qualquer forma. Em geral, os duplos infiltram-se e assassinam humanos e outras raças civilizadas. Contudo, Irione logo notou que seu maior potencial estava na sedução.

Tomando diversas formas, experimentou o prazer da devoção, de ver homens e mulheres atirando-se a seus pés. A experiência tornou-se viciante, e Irione procurou cada vez mais pretendentes. O próximo passo lógico foi buscar a divindade. Não foi difícil conseguir mil devotos, que disputavam uns com os outros a honra de servir-lhe.

Irione pode assumir a forma que será mais sedutora para cada pessoa. Não é uma transformação física real, como

um duplo geralmente faz, mas algo que acontece na mente de cada um. Assim, dois observadores podem enxergar (e ouvir, e sentir) coisas totalmente diferentes. Para Orion, por exemplo, Irione surge como Vanessa jovem (sem mágoas, sem a história de erros e ressentimentos que o casal compartilha), com seu filho nos braços. Logo em seguida, transforma-se em Yadallina — uma nova possibilidade de amor sem um passado sofrido. Outra capacidade surpreendente e inquietante de Irione é tornar-se inalcançável. Incontáveis homens e mulheres veem-se seduzidos pelo deus e tentam alcançá-lo para oferecer presentes e devoção, mas Irione mantém-se sempre distante — sempre na próxima esquina, sempre um lance de escadas mais para cima.

Irione é uma divindade obcecada com atenção e mimos. Acostumado a seduzir, não suporta ser ignorado. A única forma de convencê-lo a fazer algo que não seja em proveito próprio é justamente não lhe dar atenção e importância. Nesse caso, Irione fará praticamente qualquer coisa para conquistar seus alvos.



Adoradores típicos: qualquer pessoa que tenha um mero vislumbre de Irione tem grandes chances de adorá-lo — mas essa devoção beneficia apenas o deus, não o mortal. Aqueles que buscam a bênção de Irione são bardos, cortesãos, prostitutas, súcubos e todo tipo de galanteadores. Muitos personagens que possuem a classe de prestígio sedutor cultuam Irione.

Locais de adoração: jardins floridos, salões de baile, quartos particulares, tavernas, sacadas onde uma donzela pode surgir suspirando por alguns momentos, então desaparecer.

Novo Talento: Fisgar (Poder Concedido)

Basta uma piscadela ou um risinho para que as pessoas se joguem aos seus pés.

Pré-requisito: devoto de Irione.

Benefício: uma vez por dia, você pode lançar uma versão modificada de *enfeitiçar pessoa*. Funciona exatamente como a magia arcana de mesmo nome, mas não consome PM. Além disso, você pode fazer um teste de qualquer perícia baseada em Carisma (não apenas Diplomacia) para convencer uma vítima sob efeito da magia.

Mauziell, a Deusa das Avós

Tudo indica que Mauziell já foi mortal. Contudo, ninguém lembra dessa época, ou de quaisquer fatos sobre sua ascensão. Porque, quando se tornou uma divindade, Mauziell aparentemente assumiu um papel de avó de *tudo que existe*. E nenhum neto recorda-se de quando sua avó era jovem...

Sábios que estudam a ascensão de deuses menores especulam que a própria realidade pode ter se rearranjado quando ela ascendeu. Até onde se sabe, Mauziell sempre foi idosa.

Mauziell vive em uma casinha cheia de bibelôs, toalhinhas de renda, bordados e móveis rebuscados, no meio de uma floresta, junto com um gato preguiçoso e balofo. Segundo ela mesma, isso é porque, se vivesse em uma cidade, seus netos não precisariam enfrentar a floresta escura para levar-lhe cestas de pães e presentes. Ela se apresenta sempre como uma velhinha frágil, cometendo erros por distração e precisando da ajuda dos "netos" para tarefas como abrir um vidro de doce ou encontrar seus óculos. Nesse aspecto, é uma deusa de inspiração, como Anilatr e Valkaria. Também é dona de uma sabedoria profunda e aparentemente infinita: Mauziell é capaz de perdoar qualquer coisa, confortar qualquer sofrimento e responder qualquer pergunta que só uma avó saberia. Contudo, ela mesma parece não possuir todo esse conhecimento: simplesmente sabe o que se esperaria de uma avó, não importa se seu "neto" é uma criança, um deus ou uma entidade onipotente. É sempre acalentador ficar perto de Mauziell. Ela é capaz de oferecer a comida preferida de cada um e cercar-se de uma espécie de inocência milenar, embora demonstre muita experiência.

O poder mais surpreendente de Mauziell é sua capacidade de "ter guardados" alguns objetos de *qualquer criatura* — não

importa sua idade ou origem. Esses "objetos" podem ser realmente físicos ou conceitos como memórias e sanidade. Basta que um dia tenham pertencido ao "neto" de Mauziell. Durante *O terceiro deus*, ela revela possuir uma parte da memória e da sanidade de Tillian, e também os olhos, o nariz e a boca de Andaluzia. Mais uma vez, ela própria parece totalmente incapaz de usar esses pertences, apenas guardá-los até que seu dono precise.

Adoradores típicos: matriarcas de grandes famílias, jovens em busca de figura materna, crianças perdidas na floresta, qualquer um que busque algo que perdeu há muito tempo. Obviamente, senhoras idosas de todas as raças.

Locais de adoração: casas antigas, locais onde há pessoas idosas, qualquer local repleto de memórias infantis, mesas fartas.

Novo Talento: Guardei para Você (Poder Concedido)

Os devotos da Deusa das Avós sempre recolhem os brinquedos de seus netos distraídos.

Pré-requisito: devoto de Mauziell.

Benefício: você pode recuperar um objeto perdido, destruído ou roubado de uma outra criatura. Isto funciona apenas uma vez por criatura (em toda a sua vida), e apenas com objetos físicos — não com sentimentos ou conceitos imateriais, como a própria deusa é capaz de fazer. É necessário que o objeto tenha pertencido à criatura algum dia. De todas as outras formas, trate este efeito como um *desejo limitado*, mas sem gasto de XP e dinheiro.

Garth, o Deus da Pólvora

Garth é um caso triste dentre os deuses menores: uma divindade que odeia aquilo que governa.

Suas origens são bem notórias. Grande parte daqueles que usam armas de pólvora conhece a lenda a seu respeito — e sabe que não é uma lenda, mas fatos. Garth foi o maior pistoleiro que já existiu, e também o mais sanguinário. Era um bandido terrível, mas relutava em matar mulheres e crianças (embora tenha feito isso algumas vezes). Exceto por esses casos, se a morte fosse o caminho mais fácil ou eficiente, mesmo que desnecessário, Garth sempre escolhia-o. Tornou-se temido e caçado por todos nas infundáveis planícies de Petrynia.

Contudo, cansado da vida sem sentido, tentou regenerar-se. Essa vontade foi causada pelo amor de uma mulher, que era capaz de ver a bondade dentro dele e não o temia. Garth apaixonou-se. Ambos se casaram e tiveram um filho. Garth viveu em paz por alguns anos, sem disparar um único tiro. Notou que as armas com as quais tinha tanta habilidade eram sua prisão, sua maldição.

Mas então, um dia, um bando de pistoleiros surgiu em sua fazenda, quando ele estava ausente. Roubaram todo o pouco dinheiro que ele possuía. E mataram sua mulher e seu filho.

Quando Garth chegou em casa, viu a cena e nem mesmo parou para enterrar os cadáveres de sua família. Simplesmente

“Esse Não É o Santo dos...”

É.

A resposta é sim: Garth, o Deus da Pólvora, é fortemente baseado no personagem Santo dos Assassinos, da HQ *Preacher*. Embora os dois tenham diferenças (o Santo é parte de uma conspiração envolvendo escalões divinos *muito* elevados), ambos são versões quase idênticas de um arquétipo das histórias de faroeste — o pistoleiro que tenta se regenerar, mas é trazido de volta à vida fora da lei por um ato de violência.

Para tornar a referência bem clara, optei por batizar o Deus da Pólvora de Garth — homenagem a Garth Ennis, criador do Santo dos Assassinos e um dos meus escritores preferidos.

pegou suas pistolas e saiu em busca dos assassinos. Haviam se separado, mas Garth caçou-os, um a um, e matou-os sem piedade. Sua alma voltou a endurecer, notando que nunca teria redenção. Odiava as pistolas, mas elas eram tudo que ele tinha. Sua história se espalhou, os pistoleiros passaram a cultuá-lo e logo ele se tornou o Deus Menor da Pólvora.

Continua odiando a substância, mas não tem escolha. Como uma divindade, poderia trazer sua família de volta à vida — mas sabe que já é tarde para isso. Suas mortes, e a jornada de vingança, transformaram-no. Hoje em dia, ele existe apenas para espalhar mais morte, difundir a ciência letal que tanto odeia. É o pistoleiro mais mortífero de Arton, com munição infinita e invulnerável a balas. Em seu coração, apenas ódio.

Adoradores típicos: pistoleiros, armeiros especializados em pólvora, alquimistas, bandidos, duelistas, assassinos, qualquer um em busca de vingança.

Locais de adoração: campos de batalha, cemitérios, refúgios fora da lei, tavernas frequentadas por bandidos, locais de massacres.

Novo Talento:

Chumbo Grosso (Poder Concedido)

Para seus inimigos, a morte tem cheiro de pólvora.

Pré-requisito: devoto de Garth.

Benefício: a sua margem de ameaça de acerto crítico com quaisquer armas de pólvora aumenta em 1 ponto. Este efeito é cumulativo com quaisquer outros que afetem a margem de ameaça, mas é aplicado por último.

Hippion, o Deus dos Cavalos

Hippion é um dos poucos deuses menores cultuados como divindade principal de uma nação inteira no Reinado. Em Namalkah, ele é mais venerado até mesmo que Allihanna e Khalmyr. Quando os primeiros colonos vindos do continente sul chegaram ao reino, seu contato com o povo “bárbaro” que

vivia lá foi relativamente pacífico — daí surgiu boa parte da cultura rústica de Namalkah. E esses bárbaros já cultuavam o senhor de todos os cavalos, chamado Hippion.

Diz a tradição que Hippion era um cavalo imortal mesmo antes de se tornar um deus, tendo servido como montaria a incontáveis heróis durante a história dos povos bárbaros da região. Se isso for mesmo verdade, é mais uma prova de que Arton realmente possui indivíduos excepcionais, que desafiam qualquer classificação. Ainda segundo as lendas, Hippion angariou seguidores devido ao extremo respeito que os bárbaros tinham pelos cavalos, e porque era a única constante em todos os heróis com quem lutou. A conclusão era simples: guerreiros humanos surgiam e desapareciam, mas o cavalo era eterno. Além disso, muitos cavalos de Namalkah exibem inteligência acima do normal — alguns sendo até mesmo capazes de cultuar um deus.

A devoção a Hippion nunca diminuiu com o processo de “civilização” do reino, apenas aumentou. Os habitantes de Namalkah (especialmente ginetes e tropeiros) consideram-no sua principal divindade. Como é o modo do reino, às vezes chamam-no por apelidos grosseiros mas afetuosos (“o bagual eterno”, “o garanhão que monta Allihanna”). Diz-se que Hippion muitas vezes galopa incógnito, deixando-se ser montado apenas pelos maiores heróis — sempre em pelo, nunca admitindo uma sela.

Contudo, também é possível identificá-lo: sua presença provoca vontade de correr pelas planícies, mesmo nos bípedes, e ele é seguido por um enorme bando de corcéis. Outros cavalos parecem potros perto de seu tamanho. Seu pelo é castanho e branco, sua crina é longa, espalhando-se em todas as direções. Hippion é capaz de falar, e encarna tudo aquilo que os cavalos são: fortes, rápidos, selvagens, leais. Hippion, assim como a maioria dos humanos e cavalos em Namalkah, acredita que cada coisa tem seu lugar: o cavalo deve ser montado e o cavaleiro deve montar. O cavalo deve carregar seu companheiro em batalha, o cavaleiro deve lutar. Um não deve tentar assumir o papel do outro.

Adoradores típicos: namalkahnianos, cavalos inteligentes, ginetes, tropeiros.

Locais de adoração: planícies abertas, canchas retas de corrida, templos (encontrados apenas em Namalkah).

Novo Talento:

Ginete Altivo (Poder Concedido)

Você é parte da tradição orgulhosa de Namalkah, que une humanos e cavalos.

Pré-requisitos: devoto de Hippion, treinado em Cavalgar.

Benefício: quando está montado sobre um cavalo, você recebe um bônus de +1 em todas as jogadas e testes. Além disso, você não precisa fazer testes de Cavalgar para guiar com os joelhos ou permanecer na sela (*Tormenta RPG*, página 83).

Hippion: garanhão de Namalkah deus menor, animal 30; N; ND 21; Grande (comprido), desl. 15m; PV 510; CA 42 (+15 nível, -1 tamanho, +7 Des, +8 natural, +3 Carisma); corpo-a-corpo: cascos +35 (3d6+27); hab. centelha divina, fama, imunidade a doenças, metamorfose, sono e veneno, montaria

perfeita, visão na penumbra; Fort +28, Ref +26, Von +24; For 34, Des 25, Con 32, Int 12, Sab 21, Car 16.

Centelha Divina: 1º — *passos longos*; 2º — *ajuda*; 3º — *dominar animal*; 4º — *andar no ar, movimentação livre*; 5º — *comunhão com a natureza, força dos justos*; 6º — *encontrar o caminho*. PM: 35. CD: 15 + nível da magia.

Montaria Perfeita: Hippiion fornece um bônus igual ao seu modificador de Força (+12) às jogadas de ataque e dano em corpo-a-corpo realizadas por seu cavaleiro. Hippiion aceita ser montado apenas por personagens que julgue dignos e com 20 ou mais graduações em Cavalgar.

Perícias & Talentos: Atletismo +61, Conhecimento (natureza) +34, Iniciativa +40, Percepção +38, Sobrevivência +38; Arma Natural Aprimorada (cascos), Ataque Esmagador, Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Corrida, Foco em Arma (cascos), Foco em Arma Épico (cascos), Foco em Perícia (Atletismo), Foco em Perícia Épico (Atletismo), Reflexos Rápidos, Tolerância, Treino em Perícia (Conhecimento [natureza]), Treino em Perícia (Sobrevivência), Velocidade do Vento, Vontade Épica.

O Deus das Cidades

À primeira vista, esta divindade parece não ter nome. No entanto, o oposto é verdade: o Deus das Cidades tem infinitos nomes, e é batizado de novo e de novo sempre que uma nova comunidade é formada. Chama-se Malpetrim, Smokestone, Norm, Roschfallen, Var Raan, Gallien, Ghallystryx... Chama-se até mesmo Valkaria e Rhond. O Deus das Cidades é composto de todos os centros urbanos de Arton. Em parte, ele é cada cidade do mundo. Portanto, uma divindade de grande poder.

Há quem diga que o Deus das Cidades já foi um mortal; um mendigo que vagava de comunidade em comunidade, pegando carona em caravanas e carroças de viajantes. Adquirindo conhecimento e manha de inúmeras cidades do mundo, atraiu para si uma verdadeira legião de seguidores entre os párias e vagabundos das ruas, ascendendo a deus menor. No entanto, a corrente de pensamento mais aceita afirma que isso nunca ocorreu — o Deus das Cidades apenas se formou espontaneamente quando os grandes centros urbanos do continente floresceram (ou até mesmo antes). Segundo essa teoria, ele é uma manifestação do modo de vida de boa parte dos artonianos, uma coleção de tudo que significa viver em cidades.

Seu corpo é formado por ruas, prédios, cercas e telhados. Embora seja uma criatura enorme, sua aparência é incongruente, pois não é tão grande a ponto de abrigar tudo isso dentro de si. Alguns afirmam que a forma física do deus é como um portal para várias comunidades em Arton. Além disso, seu corpanzil é avassalador em combate, capaz de fazer frente aos mais ferozes deuses guerreiros. Fica mais poderoso com a concentração urbana — o próprio ato de viver em comunidade é uma forma de adoração.

O Deus das Cidades pode ser encontrado nos esgotos, subterrâneos ou outros lugares ocultos de metrópoles como Valkaria. Contudo, alguns dizem que ele está presente ao mesmo tempo em todas as cidades de Arton. Basta encontrá-lo.

Adoradores típicos: todos aqueles que vivem em cidades (mesmo que as odeiem) veneram esta divindade de alguma forma. Até mesmo bárbaros que se reúnem em comunidades primitivas involuntariamente cultuam-no — pois, mesmo que sejam vilarejos simples, seu progresso e crescimento leva à formação de metrópoles. Os únicos que não adoram o Deus das Cidades são tribos nômades, aventureiros sem lar fixo, eremitas e outros que vivem em completo isolamento (como pequenas famílias de agricultores a dias de distância de seus vizinhos). Além disso, nobres e burocratas de grandes cidades, milicianos, bardos e outros que dependem das ruas veneram-no diretamente.

Locais de adoração: obviamente, cidades. Os cultos formais são raros, mas quando existem são feitos nos locais mais movimentados que se possa encontrar. Em alguns casos, pode haver adoração nos ermos — quando uma nova comunidade é fundada em um local remoto, às vezes há uma cerimônia pedindo a proteção do deus.

Novo Talento: Manha da Cidade (Poder Concedido)

Para você, o burburinho das metrópoles é mais doce que o canto dos pássaros.

Pré-requisito: devoto do Deus das Cidades.

Benefício: você é treinado em Conhecimento (local) para qualquer cidade onde estiver. Esta especialização de Conhecimento normalmente fornece informações sobre uma região específica. Veja uma descrição mais detalhada no suplemento *Valkaria: Cidade sob a Deusa*. Além disso, em uma cidade você pode fazer testes de Obter Informação sem falar com pessoas e sem gastar dinheiro, apenas sentindo a “vibração” das ruas.

Rhond, o Deus das Armas

Rhond é um dos deuses menores mais acessíveis — e sua história é uma das mais conhecidas. Ele reside na cidade de Rhond, no reino de Zakharov, que também abriga seu templo mais importante e boa parte de seus clérigos (cerca de trinta).

Rhond teria sido um dos mais antigos clérigos de Keenn. Após uma vida de aventuras, combates e descobertas, transformou seu corpo magicamente em uma forma monstruosa e metálica com seis braços. Acumulou tanto poder e artefatos mágicos que acreditou ser capaz de vencer o próprio Deus da Guerra. E efetivamente viajou até o Reino de Keenn para desafiá-lo, mas foi vencido.

No entanto, Keenn não puniu o desafiante. Orgulhoso da coragem de seu clérigo, recompensou-o com a imortalidade, o poder mágico de forjar as mais poderosas e magníficas ferramentas de morte e o título de Deus das Armas.

Rhond trabalha sem cessar em uma caverna, na oficina que é também seu templo. A forja é um pequeno vulcão, borbulhando de lava, e todas as paredes são recobertas dos mais

variados tipos de armamentos. Não é conhecido por sua paciência ou generosidade, mas às vezes contribui com suas magníficas criações quando acredita que o objetivo é importante o bastante. Vários outros deuses menores governam meros aspectos do portfólio de Rhond — o Deus da Pólvora e o Deus Anão dos Machados são alguns exemplos. Rhond é um dos mais poderosos deuses menores, com um dos portfólios mais abrangentes. Alguns acreditam que pode um dia até mesmo ascender a deus maior — talvez desafiando Keenn outra vez...

Adoradores típicos: nativos de Zakharov, armeiros, soldados, anões, comerciantes de armas.

Locais de adoração: oficinas, quartéis, a cidade de Rhond, templos. Onde quer que exércitos se reúnam provavelmente haverá algum tipo de adoração a Rhond.

Novo Talento:

Artista das Armas (Poder Concedido)

Você ensina aos "mestres" o verdadeiro significado da perfeição.

Pré-requisito: devoto de Rhond.

Benefício: você recebe os benefícios do talento Criar Obra-Prima, apenas para a fabricação de armas. Além disso, todas as armas obra-prima que você cria causam +2 pontos de dano.

A Espada-Deus

Poucos duvidam: as divindades estão presentes em cada aspecto da vida em Arton. Uma das provas disso é a capacidade dos mortais de se tornarem deuses menores. Contudo, tão forte é o poder divino que até mesmo *objetos* podem ser deuses.

A espada-deus não é um objeto sagrado ou um item mágico. Não é poderosa porque foi abençoada por um deus ou empunhada por um herói. Não simboliza a força das armas. A espada-deus é, ela própria, cultuada. Ela oferece bênçãos, possui clérigos, ouve preces. Alguns têm dificuldade de entender como um objeto pode ser alvo de adoração — mas, ao olhar pela janela, qualquer um é capaz de ver alguém que venera o ouro ou uma bandeira. Pessoas veneram objetos o tempo todo.

A espada-deus é a melhor arma já forjada por Rhond. Foi empunhada por guerreiros e heróis, assassinos e santos, mas os nomes desses mortais foram esquecidos — a arma é maior que todos. Após ser usada por algum tempo, sempre acaba em algum local inóspito ou presa em algum lugar de onde só pode ser tirada por um mortal digno. Pode estar no fundo de um lago, sendo entregue por uma náide, ou cravada em uma pedra, selecionando quem pode arrancá-la. Quando é encontrada por Orion Drake, a espada-deus é venerada por toda uma aldeia em Yuden, como sua divindade principal.

Adoradores típicos: soldados, aventureiros, guerreiros, espadachins, armeiros. Alguns artefatos inteligentes também veneram a espada-deus, direta ou indiretamente.

Locais de adoração: campos de batalha ou locais inóspitos de onde deve ser recuperada.

Novo Talento:

Espadachim Divino (Poder Concedido)

Para você, a luta com espadas não é só combate: é adoração.

Pré-requisito: devoto da espada-deus.

Benefício: você causa dano com qualquer espada como se a arma pertencesse a uma categoria de tamanho maior (por exemplo, em suas mãos uma espada longa causa 2d6 de dano).

Nova Arma:

Espada-Deus

A espada-deus é uma das armas mais poderosas conhecidas em Arton. Entretanto, não é encantada. Seus poderes vêm da adoração de seus devotos.

A espada-deus conta como uma espada longa, mas fornece +6 nas jogadas de ataque, permite um ataque adicional por turno sem penalidades, causa 2d12+6 pontos de dano e tem margem de ameaça 17-20. Alguns estudiosos e armeiros dizem que seu fio é tão fino que pode cortar qualquer coisa, e em todos os Planos de existência simultaneamente. Por causa disso, a espada-deus ultrapassa qualquer redução de dano (até mesmo a que não pode ser vencida por nenhum material ou propriedade) e atinge criaturas incorpóreas (como se possuísse o poder *toque espectral*). Seus acertos críticos afetam até mesmo criaturas imunes a acertos críticos. A espada-deus nunca pode ser quebrada e nunca precisa fazer testes de resistência.

A espada-deus é um item inteligente (veja abaixo) Caótico e Neutro, com Int 14, Sab 19, Car 22 e ego 22. Possui percepção às cegas 36m e se comunica por empatia, sempre projetando vontade de lutar. Quando há chance de combate, ela estremece e vibra na mão do usuário, ou mesmo na bainha. Apenas criaturas com pelo menos 15 níveis em classes com bônus base de ataque máximo (guerreiro, bárbaro, paladino, ranger...) podem empunhar a espada-deus. Os demais são capazes de segurá-la, mas erram *todos* os ataques com a arma. Quando está aguardando seu próximo usuário, a espada-deus não permite que criaturas que não cumpram esses pré-requisitos tirem-na de onde está.

Fisicamente, a espada-deus é surpreendentemente simples. Seu cabo é forrado com couro, seu guarda-mão é uma barra de metal simples, sua lâmina não possui adornos. Seu poder real não se revela na aparência — apenas na luta.

Aura avassaladora.

Itens Inteligentes

Alguns itens possuem mente e vontade próprias. Em termos de regras, são como itens mágicos normais, mas possuem características adicionais — tendência, valores de habilidades mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) e outras capacidades.

São raríssimos — menos de 1% dos itens mágicos são inteligentes. Eles pensam e agem como seres vivos, e devem ser tratados como personagens do mestre, em vez de meras anotações nas fichas dos heróis. Assim, o mestre deve pensar com cuidado antes de colocar um item mágico inteligente na campanha.

Para gerar um item mágico inteligente, primeiro gere um item mágico normal, então role nas tabelas abaixo para determinar suas características adicionais.

Naturalmente, o mestre pode ignorar as tabelas e construir um item inteligente da maneira que preferir, misturando as capacidades (por exemplo, um item com visão no escuro que se comunique por empatia e não possua um poder secundário).

Tendência

Como qualquer criatura senciente, itens mágicos inteligentes possuem tendência. Um personagem empunhando um item inteligente cuja tendência seja dois ou mais passos diferente da sua sofre um nível negativo.

d%	Tendência
01-25	Leal e Bondoso
26-30	Leal e Neutro
31-35	Leal e Maligno
36-55	Neutro e Bondoso
56-75	Neutro
76-80	Neutro e Maligno
81-85	Caótico e Bondoso
86-95	Caótico e Neutro
96-100	Caótico e Maligno

Capacidades

Habilidades: itens mágicos inteligentes possuem apenas valores de habilidades mentais. Sua Força e Destreza são sempre zero e sua Constituição é sempre nula.

Sentidos: itens mágicos inteligentes podem ver e ouvir como seres humanos normais. Alguns possuem visão no escuro e percepção às cegas, além dos sentidos comuns.

Comunicação: itens mágicos inteligentes podem se comunicar com seus usuários. Esta comunicação é rudimentar — o item pode apenas transmitir impulsos que incentivam (ou não) certas ações. O que um item específico incentiva depende de

sua tendência. Alguns itens mágicos podem falar (o mestre determina quais idiomas) ou comunicar-se telepaticamente (apenas com o usuário, mas sem restrição de idioma).

Poderes Secundários: além de quaisquer poderes comuns a um item de seu tipo, itens mágicos inteligentes possuem um ou mais poderes secundários, divididos em menores e maiores, rolados aleatoriamente nas listas abaixo.

Poderes Menores

d%	Poder
01-10	Pode lançar <i>ajuda</i> no usuário 3/dia.
11-15	Pode lançar <i>fogo das fadas</i> 3/dia.
16-19	Pode lançar <i>imagem menor</i> 1/dia.
20-22	Pode lançar <i>imagem maior</i> 1/dia.
23-26	Pode lançar <i>escuridão</i> 3/dia.
27-31	Pode lançar <i>hipnotismo</i> 3/dia.
32-33	Pode lançar <i>pasmarr monstro</i> 3/dia.
34-36	Pode lançar <i>zona da verdade</i> 3/dia.
37-40	Possui <i>visão da morte</i> sempre ativa.
41-45	Pode lançar <i>detectar magia</i> à vontade.
46-50	Possui 10 graduações em Conhecimento (arcano).
51-53	Possui 10 graduações em Conhecimento (história).
54-55	Possui 10 graduações em Conhecimento (nobreza).
56-59	Possui 10 graduações em Conhecimento (religião).
60-64	Possui 10 graduações em Diplomacia.
65-69	Possui 10 graduações em Enganação.
70-77	Possui 10 graduações em Identificar Magia.
78-81	Possui 10 graduações em Intimidação.
82-85	Possui 10 graduações em Intuição.
86-95	Possui 10 graduações em Percepção.
96-100	Possui 10 graduações em Procurar.

Se um mesmo poder for rolado mais de uma vez, ignore e role novamente.

Capacidades					
d%	Habilidades	Sentidos	Comunicação	Poderes Secundários	Preço
01-35	Int 3d6, Sab 3d6+2, Car 3d6-2.	Visão e audição normais.	Empatia.	Um poder menor.	+2.000 TO.
36-60	Int 3d6+2, Sab 3d6+4, Car 3d6.	Visão e audição normais.	Empatia.	Dois poderes menores.	+4.000 TO.
61-80	Int 3d6+4, Sab 3d6+6, Car 3d6+2.	Visão no escuro.	Fala.	Dois poderes menores e um poder maior.	+8.000 TO.
81-95	Int 3d6+6, Sab 3d6+8, Car 3d6+4.	Percepção às cegas 18m.	Fala.	Três poderes menores e um poder maior.	+16.000 TO.
96-100	Int 3d6+8, Sab 3d6+10, Car 3d6+6.	Percepção às cegas 36m.	Telepatia.	Três poderes menores e dois poderes maiores.	+32.000 TO.

Poderes Maiores

d%	Poder
01-10	Pode lançar <i>detectar</i> contra a tendência oposta, à vontade.
11-15	Possui <i>detectar vidência</i> sempre ativa.
16-25	Pode lançar <i>medo</i> 1/dia.
26-30	Pode lançar <i>muralha de fogo</i> , criando um anel de fogo ao redor do usuário, 1/dia.
31-40	Pode lançar <i>condição</i> à vontade.
41-45	Pode lançar <i>lufada de vento</i> 3/dia.
46-55	Pode lançar <i>círculo mágico</i> contra a tendência oposta, à vontade.
56-60	Pode lançar <i>velocidade</i> no usuário 3/dia.
61-67	Pode lançar <i>luz do dia</i> 3/dia.
68-72	Pode lançar <i>expurgar invisibilidade</i> 3/dia.
73-77	Pode lançar <i>localizar criatura</i> 3/dia.
78-87	Pode lançar <i>detectar pensamentos</i> à vontade.
88-92	Pode lançar <i>globo de invulnerabilidade menor</i> 1/dia.
93-100	Pode lançar <i>cura completa</i> 1/dia.

Se um mesmo poder for rolado mais de uma vez, ignore e role novamente.

Ego

O ego mede a força de vontade do item e a probabilidade de ele influenciar (ou até mesmo dominar) seu usuário. Para determinar o ego de um item, consulte a tabela abaixo.

Característica do item	Pontos de ego
Aura tênue	1
Aura moderada	5
Aura poderosa	10
Cada poder menor	+1
Cada poder maior	+2
Comunicação por fala	+1
Comunicação por telepatia	+2
Cada +1 de modificador de Inteligência	+1
Cada +1 de modificador de Sabedoria	+1
Cada +1 de modificador de Carisma	+1

Assim, um item mágico de aura poderosa (ego 10) com três poderes menores (+3), um poder maior (+2), Int 16 (+3), Sab 19 (+4), Car 11 (+0) e comunicação por fala (+1) tem ego 22. Sempre que o usuário tentar fazer algo contrário aos interesses do item, deve fazer um teste de Vontade (CD igual ao ego do item). Se falhar, não consegue fazer a ação, e não pode tentar novamente por um dia. Se o usuário falhar por 10 ou mais, o item controla suas ações (como *dominar pessoa*) por um dia.

Deuses Menores

Orion recrutou muitos deuses menores para formar seu exército. Alguns, como Rhond, Hippiion ou Cette, são descritos em detalhes. A seguir está uma lista de outros deuses, com um papel menos importante em *O terceiro deus*, contendo apenas seu talento de poder concedido. Esta é uma lista parcial — o Exército de Deuses contava com várias outras divindades que não são citadas especificamente.

Akok, o Deus dos Lobos

Um enorme lobo negro, com dentes que se projetam para fora de sua mandíbula.

Poder Concedido: Domínio dos Animais.

Altair, o Deus das Montanhas

Um deus bárbaro, associado com desafios, caça e sobrevivência. Muitas vezes encontrado nas Montanhas Lannestull.

Poder Concedido: Domínio da Terra.

Blinar, o Deus das Máscaras

Um deus dissimulado, sempre vestido em roupas elaboradas, seu rosto uma máscara de porcelana que se transforma constantemente.

Poder Concedido: Domínio da Enganação.

Canastra, o Deus das Armadilhas

Um deus pequeno e esguio, com jeito afetado e teatral, que esconde sua inteligência e perigo.

Poder Concedido: Domínio da Enganação.

Canora, a Deusa da Canção

Com a aparência de uma jovem esguia, pálida e com olheiras, esta deusa é capaz de modular sua voz como quiser, da melodia mais doce a um guincho doloroso ou mesmo mortal.

Poder Concedido: Domínio do Bem.

O Deus do Medo

Um deus sem nome, que sempre está logo fora do ângulo de visão de um observador.

Poder Concedido: Domínio da Morte.

Dunsark, o Deus dos Mercenários

Um deus guerreiro, com um arsenal aparentemente infinito pendendo de seu corpo, sempre interessado em lutar por dinheiro e incentivar o risco.

Poder Concedido: Domínio da Guerra.

Esmeralda, a Deusa das Joias

Lembra uma aristocrata humana, mas sua pele é feita de diamante e seus olhos são gemas coloridas.

Poder Concedido: Domínio da Terra.

Garanaam, o Deus das Charadas

Um homem com traços de esfinge, que sempre fala em metáforas, enigmas e perguntas.

Poder Concedido: Domínio do Conhecimento.

Granto, o Deus Anão dos Escultores

Um anão robusto e entroncado. Sua barba cinzenta é moldada em figuras minúsculas que representam a história anã. Até mesmo as rachaduras provocadas por golpes de seu martelo adquirem formas belas.

Poder Concedido: Domínio da Terra.

Kimba, o Deus dos Leões

Um imenso leão branco, capaz de estilizar rochas com seu rugido.

Poder Concedido: Domínio dos Animais.

Kironan, o Deus dos Jogadores

Um deus que parece feito de retalhos de outras pessoas — cada parte de seu corpo (cabelo, olhos, mãos...) é dividida em dois, cada lado representando uma raça ou etnia diferente.

Poder Concedido: Domínio da Enganação.

Klangor, o Deus das Armaduras

Um anão extremamente forte, recoberto por uma couraça de pedra e metal — impossível saber se é uma armadura ou se faz parte de seu corpo.

Poder Concedido: Domínio da Proteção.

Laurina, a Deusa das Estrelas

Uma belíssima deusa élfica, que já foi musa para incontáveis bardos.

Poder Concedido: Domínio do Bem.

Lupan, o Deus dos Caçadores

Um deus furtivo e arreadio, às vezes com forma humanoide, às vezes com forma animal, sempre espreitando alguma presa.

Poder Concedido: Domínio dos Animais.

Mulk, o Deus dos Segredos

Um deus invisível, que surge na forma de sussurros e sensação de dúvida.

Poder Concedido: Domínio da Enganação.

Cette, o Deus Elfo dos Arqueiros

Cette é um deus antigo, que transcendeu a mortalidade da raça élfica muito antes da queda de Lenórienn — alguns dizem que já era uma divindade menor quando os elfos chegaram ao continente. Suas maneiras, seu estilo de luta e sua própria aparência remetem a um tempo em que os elfos nunca haviam sido humilhados, estavam de alguma forma acima das outras raças — no entanto, uma época ainda sem a arrogância e autoconfiança excessiva que foram sua perdição.

Embora represente uma das maiores tradições da raça élfica (e, segundo seus devotos, “tudo que um verdadeiro elfo deve ser”), não parece ter grande ligação com Glórienn. De alguma forma, ao personificar a disciplina do arco e flecha, Cette concentrou-se na arma e afastou-se de todo o resto. Também adquiriu certas características do arco (flexível, adquire força sob pressão) e da flecha (direto, rápido, sem meandros). Assim, continua apresentando a típica postura élfica de séculos atrás: refinamento, delicadeza e tranquilidade sem empáfia.

De certa forma, Cette é uma divindade simples: não desafia a compreensão ou adquire formas metafísicas. É um elfo esguio, de longos cabelos verdes presos em tranças, tão leve que ao andar seus pés mal tocam o chão. Seu arco é tão alto quanto ele mesmo. Veste-se com a mais fina malha élfica, trançada com folhas vivas. É um guerreiro eficiente, franco e até mesmo bem-humorado.

Exatamente o que um elfo deve ser.

Adoradores típicos: embora seja um deus élfico, Cette vem perdendo seguidores entre os próprios elfos — que passaram a se dedicar (talvez excessivamente) a Glórienn. Apesar de ainda existirem pelotões inteiros de arqueiros élficos devotados a Cette, boa parte de seus fiéis é composta de humanos.

Locais de adoração: florestas, pátios de treinamento, campos de batalha.

Novo Talento: Flecha Sublime (Poder Concedido)

Com o arco, você não admite meio termo: qualquer tiro imperfeito é um erro.

Pré-requisito: devoto de Cette.

Benefício: antes de disparar uma flecha, você pode gastar uma ação de movimento para realizar um teste de Percepção (CD igual à CA do alvo). Em caso de sucesso, um ataque com arco e flecha contra esse alvo na mesma rodada será um acerto crítico automático, se acertar.

Cette: elfo deus menor, Guerreiro 29, NB; ND 30; Médio, desl. 12m; PV 202; CA 52 (+14 nível, +9 Des, +10 armadura, +1 Esquiva, +3 Carisma, +5 *anel de proteção*); à distância: *arco longo* +5 +50/+50/+50/+50 (2d6+51, 18-20/x3 com Ataque Duplo e Tiro Rápido); hab. centelha divina, imunidade a doenças, metamorfose, sono e veneno, visão na penumbra; Fort +17, Ref +30, Von +18; For 17, Des 38, Con 12, Int 14, Sab 19, Car 17.

Perícias & Talentos: Atletismo +31, Iniciativa +42, Ofício (carpintaria) +30, Percepção +36; Acerto Crítico Aprimorado (arco longo), Ataque Duplo (arco longo), Corrida, Empunhadura Poderosa, Especialização em Arma (arco longo), Especialização em Arma Aprimorada (arco longo), Especialização em Arma Épica (arco longo), Esquiva, Foco em Arma (arco longo), Foco em Arma Aprimorado (arco longo), Foco em Arma Épico (arco longo), Mestre em Arma (arco longo), Mira Apurada, Mira Mortal, Mobilidade, Na Mosca, Santo da Arma (arco longo), Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tiro Distante, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Múltiplo, Tiro Múltiplo Aprimorado, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado, Tiro Rápido.

Centelha Divina: 1º — *construção, passos longos*; 3º — *purgar invisibilidade*; 4º — *andar no ar, movimentação livre, poder divino*; 6º — *agilidade do gato em massa, cura completa*. PM: 33. CD: 14 + nível da magia.

Equipamento: *anel de proteção* +5, *arco longo Grande elétrico da velocidade* +5, *braçadeiras do arqueiro, cota de malha de mitral da leveza* +5, *luvas da destreza* +6.

Novo Poder de Armadura: Leveza

Uma armadura com este poder é feita de tecido, anéis ou placas finas e leves, mas que mantém a mesma resistência. Seu bônus máximo de Destreza aumenta em 5.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *movimentação livre*; Preço +2 de bônus.

Goharom, o Deus Anão dos Machados

Um dos mais tradicionais deuses anões, Goharom pode ser confundido com um guerreiro anão comum à primeira vista. Nada em sua aparência revela sua natureza divina. É um anão barbudo, muito forte, alto (para a raça), coberto de armadura e sempre carregando um enorme machado. De fato, diz-se que Goharom às vezes visita Doherimm apenas para beber quantidades monumentais de cerveja nas tavernas, e os outros fregueses não notam que estão na presença de um deus até que começam a estranhar sua resistência monumental. Segundo boatos, essas visitas envolvem porres épicos, em que Goharom passa dias ou semanas pulando de taverna em taverna e secando seus estoques.

Goharom já foi um armeiro e guerreiro anão, especializado — naturalmente — em machados. Tinha uma devoção saudável por Rhond, o Deus das Armas, mas ele mesmo passou a ser cultuado quando suas criações mostravam-se superiores a tudo que os anões jamais haviam visto. Apenas pelo amor que o povo anão lhe dirigia, poderia ter sido rei — uma palavra sua e provavelmente haveria uma revolta popular, depondo qualquer monarca! No entanto, essa nunca foi a ambição de Goharom. Após transcender a mortalidade, deixou Doherimm, para espalhar o amor aos machados por Arton.

O deus possui uma afinidade surpreendente com sua arma. Concentrando-se, é capaz de sentir e até mesmo visualizar qual-

quer criatura utilizando um machado em Arton. Acredita que o machado é uma arma inerentemente anã — e que o ato de usar um machado espalha a própria cultura e modo de vida dos anões. Em parte, isso se deve à natureza do machado: uma arma que não é embainhada, está sempre pronta para ser usada.

Adoradores típicos: anões, guerreiros, armeiros.

Locais de adoração: Doherimm, outras comunidades anãs, oficinas, campos de batalha.

Novo Talento: Amor ao Machado (Poder Concedido)

Você sabe como tratar os machados. E eles retribuem.

Pré-requisito: devoto de Goharom.

Benefício: qualquer machado utilizado por você adquire uma propriedade mágica equivalente a um bônus de +1 (por exemplo, *afiado*, *de arremesso* ou *congelante*).

Goharom: anão deus menor, Guerreiro 26, LN; ND 27; Médio, desl. 6m; PV 393; CA 42 (+13 nível, +14 armadura, +1 Carisma); corpo-a-corpo: *machado grande de adamantite da velocidade trovejante* +5 +49/+49 (3d6+47, 18-20/x3); hab. +4 na CA contra inimigos Grandes ou maiores, +4 nos testes de resistência contra magias e venenos, centelha divina, imunidade a doenças, metamorfose, sono e veneno, visão no escuro; Fort +24, Ref +13, Von +16; For 32, Des 10, Con 29, Int 12, Sab 17, Car 12.

Perícias & Talentos: Iniciativa +29, Ofício (metalurgia) +34, Percepção +32; Acerto Crítico Aprimorado (machado grande), Ataque Duplo (machado grande), Ataque Poderoso, Criar Obra-Prima, Duro de Matar, Especialização em Arma (machado grande), Especialização em Arma Épica (machado grande), Especialização em Arma Maior (machado grande), Especialização em Armadura (pesada), Foco em Arma (machado grande), Foco em Arma Aprimorado (machado grande), Foco em Arma Épico (machado grande), Foco em Armadura (pesada), Foco em Perícia (Ofício [metalurgia]), Golpe com Duas Mãos, Iniciativa Aprimorada, Mestre em Arma (machado grande), Santo da Arma (machado grande), Separar Aprimorado, Tolerância, Trespasar Aprimorado, Trespasar, Vitalidade x2, Vontade de Ferro.

Centelha Divina: 1º — *arma mágica*; 2º — *tendência em arma*; 3º — *curar ferimentos graves, localizar objeto*; 4º — *arma mágica maior*; 5º — *força dos justos*; 8º — *escudo da ordem*. PM: 29. CD: 13 + nível da magia.

Equipamento: *amuleto da saúde* +6, *armadura completa de adamantite da resistência a magia maior* +5, *cinto de força* +6, *machado grande de adamantite da velocidade trovejante* +5.

Tillian

Após a Revolta dos Três, os deuses rebeldes foram punidos. Valkaria foi transformada em pedra, Kallyadranoch foi esquecido e Tillian perdeu sua divindade. Séculos depois, surgiu aos pés da estátua de Valkaria, como um mendigo louco.

Tillian até hoje é uma figura conhecida na capital do Reinado. É um tipo patético e triste: sujo, com cheiro de lixo e bebida, barba desgrenhada e cabelos esponjosos de imundície. Seus pés são deformados: os dedões projetam-se para os lados em ângulos retos, através de buracos nos sapatos. Parece ter uma crosta cinzenta sobre a pele, e todo esse ar maltrapilho torna sua idade indecifrável. É claro que, se alguém realmente prestasse atenção a Tillian, poderia notar que não é um mendigo comum — afinal, já deveria ter morrido de velhice há muito tempo. Mas em Valkaria, assim como na maior parte das metrópoles, as pessoas costumam ignorar os "indesejáveis". Assim, Tillian segue arengando e bebendo, tentando recuperar sua sanidade, compreender o que aconteceu e capturar a atenção de alguém.

O nome "Tillian" é conhecido no folclore e religião de Arton — ao contrário de Kallyadranoch, sua punição não envolvia o esquecimento. Contudo, as pouquíssimas pessoas que se dão ao trabalho de aprender o nome de um mendigo não pensam haver nada extraordinário na coincidência. No máximo, acham que é um truque esperto desse pedinte para atrair curiosidade de turistas e conseguir algumas esmolas a mais. Isso já levou à aparição de outros mendigos dizendo chamarem-se Tillian nas proximidades! O que torna ainda mais difícil saber quem é o verdadeiro.

Não se sabe por que Valkaria, agora que está liberta, não ajuda de alguma forma seu antigo companheiro de conspiração. Talvez ela não saiba ou não acredite que aquele é o mesmo deus que conheceu há tanto tempo. Talvez tenha medo da punição de Khalmyr — afinal, desfazer o julgamento do Deus da Justiça pode ser arriscado. Mais provável, contudo, é que ela *esteja* ajudando-o, como geralmente faz: preparando uma grande missão para aventureiros (pois não cabe aos deuses resolver os problemas dos mortais, mesmo que esses mortais já tenham sido deuses). Se isso for verdade, o triunfo nessa busca não trará a liberdade de uma deusa, apenas alívio para um mendigo muito sofrido — o que alguns consideram uma causa ainda mais nobre.

Durante *O terceiro deus*, Mauziell devolve a Tillian um pouco de sua sanidade e um pouco de suas memórias. Contudo, apenas um pouco: ele continua louco e incoerente, mas agora é possível compreender parte do que diz. Quem estiver disposto a escutar suas arengas pode talvez descobrir segredos que apenas Tillian conhecia. Ele foi, afinal, pai de uma raça que jamais existiu em grandes números em Arton — quem sabe quais artefatos, criações e maravilhas o deus guardava para seus protegidos? Talvez, nos confins de Arton, haja uma montanha oca repleta de tesouros, itens mágicos e invenções dessas criaturas chamadas "gnomos"... Mas isso é algo que só Tillian pode revelar.



O Conselho dos Regentes

Em Arton, há a tradição de que um regente deve contar com um conselho, para auxiliá-lo e garantir que não haja tirania (ao menos não tirania demasiada). Embora alguns reinos não possuam conselhos (ou possuam apenas conselhos fantoches), o círculo de conselheiros é visto como algo honrado, sinal de um governante honesto e forte. E isso vale também para o Reinado como um todo: quando o Rei-Imperador enfrenta os mais graves problemas, é possível convocar um conselho da coalizão, composto pelos regentes de cada país.

Convocar o conselho não é uma decisão trivial. Espera-se que *todos* os regentes estejam presentes — caso isso não seja possível, o mínimo absoluto é que enviem príncipes ou representantes com autonomia total para tomar decisões em seu nome. Um reino que simplesmente não envie um representante (sem permissão expressa do Rei-Imperador) está, em essência, afastando-se do Reinado. Em alguns casos, isso pode ser considerado até

mesmo uma declaração de guerra. O peso de um conselho do Reinado é tamanho que o próprio Sckhar pode comparecer. Assim, nenhum assunto que não envolva *todos* os reinos é considerado digno de uma convocação.

Qualquer regente pode solicitar um conselho, mas cabe ao Rei-Imperador aprovar o pedido. No caso de pedidos fúteis ou egoístas, o monarca pode realmente convocar os demais regentes e apresentar o caso — como forma de mostrar a má vontade e presunção do solicitante. Há registros de que isso ocorreu séculos atrás, e o solicitante foi deposto! Na verdade, não é necessário declarar uma razão para a convocação do conselho — mas invariavelmente ela está implícita. Qualquer assunto que mereça essa reunião é de conhecimento de todos.

Tradicionalmente, apenas tópicos que podem ser resolvidos em alguns dias de deliberação merecem um conselho. Discussões gerais sobre leis, política ou rumos a serem tomados no futuro são decididos através de visitas à corte do Rei-Imperador. O conselho do Reinado toma decisões específicas: declaração de guerra, deposição ou apontamento de um regente no caso de uma disputa insolúvel, aceitação de novas nações na coalizão, etc. Situações concretas, em geral com respostas absolutas: sim ou não, certo ou errado.

Existem duas formas básicas de reunir o conselho: a primeira (mais comum) é fazê-lo em solo de Deheon, o Reino Capital. Nesse caso, o Rei-Imperador é considerado superior aos demais — pois está em seu próprio território. Os outros regentes são hóspedes e convidados. Ocasionalmente, um Rei-Imperador pode convocar um conselho desse tipo para comunicar uma decisão já tomada, dando aos outros regentes a

ilusão de participação. Num conselho realizado desta forma, o poder do monarca não está ameaçado. É impossível, por exemplo, pedir sua deposição — pois isso significaria essencialmente que estrangeiros estão entrando no reino para derrubar o rei.

A segunda forma é mais igualitária, mais rara e mais arriscada ao Rei-Imperador: o terreno onde o conselho se reúne é considerado território neutro. Pertence ao Reinado, mas não a Deheon ou qualquer outro país. Assim, o Rei-Imperador não tem nenhum poder especial. Embora ele ainda seja superior, todos estão "em casa", nenhum é estrangeiro. Qualquer regente pode presidir um conselho como este. Neste caso, é possível derrubar o Rei-Imperador (pois, legalmente, isso não retira nenhum direito do monarca do país que está abrigando os representantes). Sabe-se de apenas um punhado de conselhos realizados desta forma em toda a história do Reinado.

Quando o conselho é realizado em território neutro, presume-se que mesmo assim as leis que o governam sejam as de Deheon. Contudo, o Rei-Imperador (e apenas ele) pode decretar que as leis de outro reino sejam utilizadas. Até hoje nunca houve um caso em que fossem usadas leis que representassem hostilidade a outros reinos — por exemplo, sob as leis de Portsmouth, o representante de Wynlla poderia ser considerado um criminoso. Talvez o caso mais extremo seja aquele apresentado em *O terceiro deus*: sob as leis de Yuden, não humanos seriam proibidos. Foi preciso que exceções fossem formalizadas para os regentes de Tapista, Hongari e até Sckharshantallas. Quando o Rei-Imperador escolhe as leis de outro reino, em geral tem o objetivo de declarar aliança ou pedir ajuda ao país em questão. Também é possível que queira proteger-se de algo ou fazer uma "armadilha" legal para outro regente. Mais uma vez, um exemplo é o que Thormy faz durante o romance: usando as leis de Yuden, tem o direito de abafar toda a intriga armada por Mitkov e vencê-lo através de luta individual, sem que seja preciso declarar guerra.

Além do assunto principal da reunião, quaisquer outros podem ser trazidos pelos regentes. Estes costumam estar relacionados ao assunto original, reforçando algum dos lados da discussão — qualquer desvio demasiado costuma ser interrompido pelo Rei-Imperador ou pelo regente presidindo o encontro. Em *O terceiro deus*, as reclamações de Tapista e Sckharshantallas reforçam a insatisfação com Thormy e dão força à posição de que ele deveria ser substituído.

Um dos assuntos mais importantes que podem ser discutidos em um conselho é a deposição ou ascensão de um Rei-Imperador. Caso o Rei-Imperador seja derrubado, um novo monarca deve ser escolhido por votação entre os regentes (possivelmente incluindo o próprio governante deposto, a menos que seja considerado culpado de crimes graves). Não há nenhuma lei que diga que a eleição *deve* ocorrer no mesmo conselho, mas poucos arriscariam deixar o Reinado sem uma liderança por qualquer período de tempo. Até hoje, Deheon sempre foi o Reino Capital, mas um conselho do Reinado poderia mudar isso. Também é possível derrubar o regente de um reino individual. É uma manobra *extremamente* agressiva e arriscada, que pode atrair a ira do Reinado inteiro, mas é legal.

É importante notar que, embora todos esses sejam assuntos para o conselho do Reinado, o Rei-Imperador possui muitos recursos para tomar suas próprias decisões sem consultar os demais. Existem emendas referentes a "emergências" — um Rei-Imperador pode, por exemplo, abdicar e apontar um sucessor sem que haja uma eleição. Nesse caso, o sucessor poderia ter de enfrentar um novo conselho do Reinado, convocado para questionar seu direito. Por isso, em geral um Rei-Imperador só recorrerá a esse recurso caso tivesse certeza do apoio incondicional dos demais reinos ao novo monarca.

O Banimento de Mitkov

Ao desafiar Mitkov, Thormy também dita as consequências de vitória ou derrota: o vencedor sairia com sua honra lavada. O perdedor seria banido.

Mitkov poderia ter recusado esses termos — na verdade, poderia ter recusado o próprio duelo, ou nomeado um campeão. No entanto, sabia que isso significaria perder parte de sua influência no Reinado. Os modos de Yuden, assim como Mitkov os apresentava, eram tentadores porque ofereciam simplicidade: vida militar, força e disciplina. Usando de artimanhas, o rei de Yuden estaria contradizendo o que vinha pregando há tanto tempo. Perderia seu apelo junto aos demais regentes. Pior: perderia a lealdade de seus próprios homens, pois estava sob as vistas do Exército do Reinado, composto em grande parte por yudenianos. Todo o esforço de elevá-lo aos olhos do povo seria perdido. Além disso, confiante no treinamento yudeniano, achou que venceria. Aceitou o desafio, assim como proposto por Thormy.

A consequência de sua derrota foi simples: perdeu *tudo*. Foi banido "do reino", segundo as palavras de Thormy. Estando sob lei yudeniana, isso significa banimento de Yuden! Perdeu seu título real, ou mesmo qualquer título de nobreza. Passou a ser apenas um plebeu. Segundo a lei mais estrita, perdeu até mesmo o direito de usar o sobrenome Yudennach — mas talvez haja meandros legais que salvem ao menos *sua* ligação com a família. Independente disso, o ex-rei perdeu *toda* a sua fortuna, pois não tinha mais o direito de pisar nas terras que haviam sido suas. Mitkov deixou o conselho do Reinado literalmente apenas com a roupa que vestia.

Seu casamento com Shivara mais tarde seria anulado. Os termos do duelo ditavam que a razão estaria com o vencedor. Thormy acusou Mitkov de traição e falta de hombridade. Portanto, como perdedor, Mitkov é considerado desonrado, uma condição que permite anular um casamento segundo as leis de Yuden e Trebuck. Após a luta, Shivara mais uma vez adota o sobrenome Sharpblade, embora continue governando Yuden.

Isso não significa que Mitkov tenha perdido todos os seus apoiadores, ou mesmo a maioria. Muitos nobres, oficiais e cidadãos yudenianos continuam leais ao antigo rei — afinal, houve uma pesada campanha de doutrinação durante anos. Esses "legalistas" (como eles mesmos se denominam) conspiram para que Mitkov retome o poder e vingue-se contra seus inimigos. Certamente, após "sumir da vista" de Thormy, Mitkov arranhou algum esconderijo e passou a tramar seu retorno.

O reino de Yuden muda pouco. Embora, sob a liderança de Shivara, exista uma forte tentativa de acabar com a mentalidade agressiva e preconceituosa dos yudenianos, os costumes de séculos não desaparecem facilmente. De início, muitos plebeus nem mesmo ficam sabendo que houve mudança nos governantes. Para quem viaja pelos ermos e aldeias de Yuden, tudo continua igual. A maior parte das cidades permanece tão ruim quanto antes — talvez pior, pois, sob uma governante considerada hostil, os yudenianos exacerbam seus maus costumes. Surgem inúmeras conspirações dentro do exército para voltar aos “velhos modos” e destronar “a prostituta usurpadora”. Mais tarde, quando Mestre Arsenal passa por Yuden com seu gigante de ferro, é aclamado como um herói!

Após o banimento de Mitkov, Arton não resolve um de seus muitos problemas — a ameaça apenas muda de aparência. Nada indica que Yuden algum dia deixe de ser o Exército com uma Nação.

Hydora, o Rei dos Dragões Azuis

“Sou Hydora, o rei dos dragões azuis. As tempestades me obedecem. Criei uma raça de bípedes alados, porque me agradava.”

Hydora é um espírito das tempestades, uma encarnação dos ventos e relâmpagos furiosos e imprevisíveis. É marcial e guerreiro como todos os azuis, mas seu lado selvagem é extremamente exacerbado — é uma das criaturas com humor e opiniões mais volúveis de Arton. Muitas vezes já negou coisas que havia proferido, quebrou promessas, não reconheceu aliados e apoiou antigos inimigos. Uma promessa feita por Hydora é tão sólida quanto uma bolha de sabão.

Em termos de poder, equipara-se a Benthos, e é superado apenas por Sckhar. Isso explica como uma criatura tão complicada — ou insana — conseguiu sobreviver por tanto tempo.

Como todos os dragões azuis, Hydora tem os céus como morada. Voa durante a maior parte do tempo, sem parar para descansar, comer ou dormir. Nas raríssimas vezes em que toca o chão, escolhe picos montanhosos e outras regiões de grande altitude (há rumores de que esteve em Vectora algumas vezes). Alguns especulam que já transcendeu a necessidade de tocar em terra firme. Tem forte predileção por tempestades elétricas: gosta de voar através das nuvens carregadas como quem aprecia a brisa da manhã. Em Arton, costuma-se dizer que, quando cai uma tempestade, Hydora está por perto.

Sua forma humanoide é um elfo-do-céu com belíssimas asas, que mudam de aparência conforme seu humor: às vezes são de couro, às vezes com penas, e às vezes ambos — uma asa de



couro, outra emplumada. Ele tem pele clara e cabelos azuis longos e esvoaçantes. Veste roupas leves que se agitam ao vento. Seus olhos são azuis e desiguais, cada um com um tom diferente. Quase sempre arregalados, transmitem uma expressão de insanidade.

Sua forma dracônica é uma das mais estranhas entre os Dragões-Reis. Seu corpo musculoso é alongado, com membros dianteiros e traseiros muito afastados. Possui asas imensas, mesmo para um dragão de seu tamanho, que combinam aspectos de asas de morcegos e pássaros. Uma enorme coroa de penas circunda sua cabeça, criando um tipo de juba.

De acordo com uma lenda, Hydora teria sido o criador dos elfos-do-céu, uma exótica e rara raça de elfos alados. Eles seriam o fruto de sua união com uma antiga princesa élfica de Lenórienn, por quem teria se apaixonado. Uma versão mais cruel diz que o dragão tomou a princesa em troca de “generosamente” não destruir a cidade élfica. Seja como for, Hydora realmente se apaixonou pela donzela élfica e, embora ela esteja desaparecida há séculos, parece ser a única criatura em Arton capaz de colocar algum sentido na cabeça do mais inconstante dos Dragões-Reis.

Hydora: dragão azul ancião, monstro 46, CM; ND 33; Colossal (comprido), desl. 12m, voo 72m; PV 1.150; CA 57 (+23 nível, -8 tamanho, +4 Des, +28 natural); corpo-a-corpo: mordida +62 (8d8+44, 19-20) ou mordida +60 (8d8+44, 19-20) e 2 garras +60 (8d6+44, 19-20); hab. alterar forma, imunidade a eletricidade, paralisia e sono, magias, percepção às cegas 18m, presença aterradora, redução de dano 20, resistência a magia +4, sopro, visão no escuro; Fort +40, Ref +31, Von +30; For 52, Des 18, Con 40, Int 22, Sab 25, Car 24.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +55, Diplomacia +56, Enganação +56, Identificar Magia +55, Iniciativa +67, Intimidação +56, Intuição +56, Percepção +60; Acelerar Magia, Acerto Crítico Aprimorado (garra), Acerto Crítico Aprimorado (mordida), Arma Natural Aprimorada (garra), Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Esmagador, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Foco em Arma Épico (garra), Foco em Arma Épico (mordida), Foco em Perícia (Iniciativa), Foco em Perícia (Percepção), Foco em Perícia Épico (Iniciativa), Investida Aérea, Pairar, Prontidão, Reflexos Rápidos, Velocidade do Vento, Vitalidade x4.

Alterar Forma: Hydora pode assumir a forma de um elfo-do-céu como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como *metamorfose*, mas sem limite de tempo, e pode ser usada à vontade.

Magias (M): 0 — *detectar magia*; 2º — *agilidade do gato*; 3º — *dissipar magia*; 4º — *curar ferimentos críticos, invisibilidade aprimorada, movimentação livre*; 5º — *controlar os ventos, convocar tempestade de relâmpagos*; 7º — *desejo restrito, vidência maior*; 8º — *ciclone*; 9º — *grupo de elementais* (apenas elementais do ar), *sexto sentido, tempestade da vingança*. PM: 70. CD: 17 + nível da magia.

Presença Aterradora: qualquer criatura a até 60m de Hydora deve fazer um teste de Vontade contra CD 40. Se falhar, fica apavorada (se tiver 10 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 11 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia. Esta habilidade é para a forma "reduzida" de Hydora. Em sua forma real, criaturas com 10 níveis ou menos morrem, de puro medo, em caso de falha.

Sopro: linha de eletricidade de 36m, dano 30d8+23, Ref CD 48 reduz à metade.

Zadbbblein, a Rainha dos Dragões Verdes

"Zadbbblein, a rainha dos dragões verdes, guinchou palavras arcanas. Magia ancestral emergiu das pontas de suas garras, do fundo de sua garganta."

Havia outro Dragão-Rei verde não muitos anos atrás — chamava-se Heart. Depois de sua morte nas mãos do Paladino de Arton, muitos pensaram que não haveria outro. Não conheciam Zadbbblein.

Zadbbblein é a irmã gêmea de Heart — fisicamente mais fraca, mas ardilosa e hábil na magia. Tem personalidade oposta à de seu irmão: enquanto Heart era pacato e preguiçoso, preferindo maldades menores como escravizar e torturar, Zadbbblein sempre foi agressiva.

Com a morte de Heart, Zadbbblein voltou a se sentir à vontade para fazer suas aparições, principalmente nas grandes florestas de Greenaria. Contrariando o comportamento normal destes monstros, Zadbbblein tem consideração pelas florestas e seus habitantes — pois as considera sua propriedade. Protege e defende grandes áreas florestais e seu equilíbrio natural.

Para irritá-la, Heart costumava chamá-la de "falsa druida", lembrando que Allihanna nunca iria aceitá-la. No entanto, acredita-se que a energia vital de Zadbbblein é tão poderosa que faz as florestas onde passa a maior parte de seu tempo espalhar-se com mais rapidez. Alguns druidas e xamãs deram boas-vindas a esta nova Rainha dos Dragões Verdes, acreditando que poderia ser sinal de uma reconciliação entre Allihanna e seu irmão Megalokk. No entanto, outros apontam atos de destruição e crueldade praticados por Zadbbblein contra qualquer criatura que pise em suas florestas — especialmente monstros e seres não naturais, como construtos e mortos-vivos. Podem ser atos de proteção ou vingança, ninguém sabe ao certo. E a própria Zadbbblein sabe que Megalokk nunca seria um verdadeiro deus para os dragões, principalmente os mais inteligentes.

A aptidão de Zadbbblein para a magia às vezes parece contradizer seu amor pela natureza — mas tudo fica claro quando lembramos que, como quase todos os verdes, ela é acima de tudo maligna. Zadbbblein odeia seres não naturais, mas acredita poder "aperfeiçoar" a natureza. Afinal, se a presença de um dragão pode impulsionar o crescimento das florestas, um pouco de intervenção arcana poderia beneficiar seus habitantes...

Zadbbblein por vezes assume a forma de uma bela elfa com longos cabelos negros e olhos verdes. Usa roupas que lembram as escamas de sua forma natural, mas também pode ser vista vestindo folhagens, como uma dríade. Está quase sempre acompanhada por animais selvagens, que não a temem. Sua forma dracônica é graciosa. Comparativamente, é pequena (embora ainda impressionante). Tem escamas tão verdes quanto esmeraldas.

Zadbbblein: dragoa verde anciã, monstro 43, NM; ND 29; Colossal (comprido), desl. 12m, voo 36m; PV 989; CA 52 (+21 nível, -8 tamanho, +1 Des, +28 natural); corpo-a-corpo: mordida +56 (6d8+41, 19-20) ou mordida +54 (6d8+41, 19-20) e 2 garras +54 (6d6+41, 19-20); hab. alterar forma, imunidade a ácido, paralisia e sono, magias, percepção às cegas 18m, presença aterradora, redução de dano 20, resistência a magia +4, sopro, visão no escuro; Fort +35, Ref +24, Von +28; For 51, Des 13, Con 35, Int 26, Sab 27, Car 26.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +58, Conhecimento (natureza) +54, Enganação +54, Furtividade +31, Iniciativa +47, Identificar Magia +54, Intimidação +54, Ofício (alquimia) +54, Percepção +54, Sobrevivência +58; Acelerar Magia, Acerto Crítico Aprimorado (garra), Acerto Crítico Aprimorado (mordida), Ataque Esmagador, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Foco em Perícia (Sobrevivência), Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]), Magias em Combate, Mago de Batalha, Poder Mágico, Poder Mágico Épico x2, Rastrear, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vitalidade x5.

Alterar Forma: Zadbblein pode assumir a forma de uma elfa como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como *metamorfose*, mas sem limite de tempo, e pode ser usada à vontade.

Magias (M): 0 — *detectar magia*; 2º — *pele de árvore*; 3º — *ampliar plantas, crescer espinhos, dissipar magia, envenenamento*; 4º — *curar ferimentos críticos*; 5º — *muralha de espinhos*; 6º — *cura completa, doença plena, mover terra, névoa ácida*; 7º — *animar plantas, desejo restrito, regeneração, vidência maior*; 8º — *aura profana, enfeitiçar monstro em massa, terremoto*; 9º — *alterar forma, chuva de meteoros, homens vegetais*. **PM:** 102. **CD:** 18 + nível da magia.

Presença Aterradora: qualquer criatura a até 60m de Zadbblein deve fazer um teste de Vontade contra CD 38. Se falhar, fica apavorada (se tiver 10 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 11 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia. Esta habilidade é para a forma "reduzida" de Zadbblein. Em sua forma real, criaturas com 10 níveis ou menos morrem, de puro medo, em caso de falha.

Sopro: cone de ácido de 18m, dano 30d6+21, Ref CD 43 reduz à metade.

Mzzileyn, o Rei dos Dragões Negros

"Você é o mais traiçoeiro de meus servos — disse *Yadallina*. — Tem pactos com entidades profanas. É covarde, indigno de confiança."

Mesmo sendo um dos Dragões-Reis mais fracos, Mzzileyn é um dos mais perigosos, pois está ligado à energia negativa, que representa tudo que é maligno, decadente e mortal. Dotado de uma inteligência comparável apenas a sua crueldade, Mzzileyn tece planos e mais planos intrincados, que espalham destruição, intriga e morte por todo o mundo. Diverte-se com a desgraça e infelicidade das "raças inferiores", provocando catástrofes apenas para passar o tempo. Mesmo assim, seu caráter não impede que rasteje, se isso ajudar seus estratagemas e garantir sua sobrevivência. Poucas criaturas são mais desprezíveis que Mzzileyn.

Em eras remotas, o Rei dos Dragões Negros colaborou com os seguidores de Szzaas. Em contrapartida, diz-se que o Deus da Traição nutre-lhe certa simpatia (dentro do que é possível para ele). Na verdade, alguns acadêmicos suspeitam de que Mzzileyn seja criação do próprio Szzaas — uma teoria provada falsa com o ressurgimento de Kallyadranoch, mas ainda popular.

Se uma criatura em Arton pode ser considerada totalmente maligna, sem nenhum vestígio de moralidade, é Mzzileyn. Ele usa sua tremenda inteligência para contornar a (relativa) falta de poder físico ou mágico em seus esquemas multifacetados. Seus planos têm muitas camadas e complicações, quase inatingíveis para mentes "normais". Sempre tem uma saída ou antevê os resultados mais vantajosos, sejam quais forem as circunstâncias. Aparentemente, despreza os outros Dragões-Reis, mas não os afronta diretamente. Conta com certa lealdade de sua espécie, mas vê seus súditos como meros peões a serem usados e descartados, assim como todo o resto.

Sua forma dracônica raramente é vista. Lembra um longo réptil, serpentino, de um negro tão intenso que parece feito de trevas. A própria paisagem ao redor parece mais sombria quando ele está presente. Sua face lembra um crânio de dragão descarnado, com dentes à mostra e ossos salientes. Suas asas lembram borrões de negrume, e mal podem ser vistas. Na verdade, as asas reais de Mzzileyn foram arrancadas tempos atrás, e ele as substituiu por asas feitas de sombras. O autor dessa façanha permanece um segredo.

Diferente dos outros Dragões-Reis, Mzzileyn costuma assumir várias formas humanoides — todas mostrando simpatia ou confiabilidade: o mercador da vila, o taverneiro, o pedinte, o enviado do regente, o herói aventureiro... Todos podem ser Mzzileyn. No entanto, ele sempre apresenta cabelos e olhos negros, usa roupas escuras e prefere ficar longe da luz do sol.

Mzzileyn: dragão negro ancião, monstro 44, CM; ND 29; Colossal (comprido), desl. 12m, voo 48m; PV 1.012; CA 55 (+22 nível, -8 tamanho, +2 Des, +29 natural); corpo-a-corpo: mordida +57 (6d8+42, 19-20) ou mordida +55 (6d8+42, 19-20) e 2 garras +55 (6d6+42, 19-20); hab. alterar forma, imunidade a energia negativa, paralisia e sono, magias, percepção às cegas 18m, presença aterradora, redução de dano 20, resistência a magia +4, sopro, visão no escuro; Fort +36, Ref +28, Von +29; For 51, Des 14, Con 35, Int 29, Sab 25, Car 26.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +56, Conhecimento (nobreza) +56, Diplomacia +55, Enganação +69, Furtividade +37, Iniciativa +53, Identificar Magia +56, Intimidação +55, Intuição +54, Obter Informação +59, Percepção +54; Acelerar Magia, Acerto Crítico Aprimorado (garra), Acerto Crítico Aprimorado (mordida), Ataque Esmagador, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Foco em Habilidade (Presença Aterradora), Foco em Perícia (Enganação), Foco em Perícia (Furtividade), Foco em Perícia (Iniciativa), Foco em Perícia (Obter Informação), Foco em Perícia Épico (Enganação), Fraudulento, Reflexos Rápidos, Vitalidade x5, Vontade de Ferro.

Alterar Forma: Mzzileyn pode assumir a forma de um humanoide como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como *metamorfose*, mas sem limite de tempo, e pode ser usada à vontade.

Magias (M): 0 — *detectar magia*; 1º — *alarme, ventriloquismo*; 3º — *dissipar magia*; 4º — *criar mortos-vivos menor*; 5º — *névoa mortal*; 6º — *criar mortos-vivos*; 7º — *controlar mortos-vivos, dominação total, onda da exaustão, vidência maior*; 8º — *animação ilusória, aprisionar a alma, criar mortos-vivos maior, olhos observadores maior, símbolo da morte*; 9º — *drenar energia, grito da banshee, projeção astral, sombras*. **PM:** 71. **CD:** 17 + nível da magia.

Presença Aterradora: qualquer criatura a até 60m de Mzzileyn deve fazer um teste de Vontade contra CD 42. Se falhar, fica apavorada (se tiver 10 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 11 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia. Esta habilidade é para a forma "reduzida" de Mzzileyn. Em sua forma real, criaturas com 10 níveis ou menos morrem, de puro medo, em caso de falha.

Sopro: linha de energia negativa de 36m, dano 30d10+22, Ref CD 44 reduz à metade.

Artaphan, o Deus da Amizade

Artaphan talvez seja único entre os deuses menores de Arton. Enquanto pessoas e até mesmo objetos foram elevados à divindade durante o período em que o Panteão estava incompleto, Artaphan foi criado a partir do nada. Darien inventou-o para ludibriar os cidadãos de Roschfallen e impedir que cultuassem a Tormenta ou deuses malignos. O resultado foi um deus menor pequeno, esquelético, fraco — mas ainda assim um deus.

Artaphan não era nada antes de se tornar divino. Nasceu capaz de falar, compreender o mundo e abençoar, imortal, formado de crença pura. Tem consciência de que Darien inventou-o e sente gratidão, mas não é um servo do rapaz. Afinal, foi criado para ser cultuado! Tudo indica que, pelo menos durante o início de sua vida, Artaphan seja extremamente maleável, afetado pela crença de seus devotos. Assim, caso o consenso geral diga que ele é um deus masculino, assumirá essa forma. Se o povo decidir que é feminino, assim será. Humanoide, animal, objeto... Artaphan é argila espiritual nas mãos de seus fiéis. Nasceu na União Púrpura, devido às lembranças de Darien a respeito de sua amizade com Vincent e o Bando do Dente Quebrado. Por isso (ao menos por enquanto), Artaphan é fortemente associado a amizade juvenil e inconsequente.

Fisicamente, é baixo e raquítico. Alguns de seus membros são deformados, e caminha com dificuldade. No entanto, tudo isso pode mudar com o tempo.

Adoradores típicos: cidadãos de Roschfallen, jovens em bandos desordeiros, crianças.

Locais de adoração: a ravina onde o Bando do Dente Quebrado emboscou sir Justin Gherald, a União Púrpura, Roschfallen, praças públicas.

Novo Talento: Força da Amizade (Poder Concedido)

Você sabe que, sem nossos amigos, não somos nada.

Pré-requisito: devoto de Artaphan.

Benefício: você concede e recebe o dobro de bônus com a ação prestar ajuda (*Tormenta RPG*, página 81).

Senomar

"Ah, senhora clériga, vou lhe contar histórias até que seu clitóris gire e saia voando. Sou o primeiro bardo contador de histórias que sabe o que é um clitóris. Sou o primeiro bardo contador de histórias com um par de bolas, desde o início dos tempos!"

Quando é encontrado por Vanessa em um quarto imundo em uma taverna, acompanhado por duas garotas (todos sob efeitos de variadas bebidas e narcóticos), Senomar já deixou de ser bardo. Sua personalidade rebelde e iconoclasta apenas intensificou-se com a idade.

Senomar sempre odiou tocar em cortes pomposas (razão pela qual foi capturado em Ahlen). Apesar de ser capaz de provocar quase um frenesi nos jovens soldados em Týrondir, sua vocação também está muito longe da vida militar — e, de qualquer forma, pouquíssimos oficiais considerariam sua música rápida e furiosa adequada às tropas. Restava-lhe tocar em tavernas, o que fez por um bom tempo. Também chegou a acompanhar grupos de aventureiros, mas eram poucos os que (como o próprio Esquadrão do Inferno) apreciavam sua música pelo que era, e não tentavam fazer com que registrasse seus feitos heroicos ou motivasse-os em batalha. Em suma, Senomar sempre foi esquisito demais para ter lugar entre os bardos artonianos.

Mesmo assim, acumulou muito dinheiro — e então pôs-se a gastá-lo numa vida decadente e autodestrutiva, cheia de mulheres, festas, brigas e substâncias ilegais. Ainda escreve música, mas não considera ninguém digno de ouvir: costuma queimar todas as suas composições. Vanessa apresenta-lhe uma sensação que nem mesmo os mais poderosos narcóticos podem simular: o ímpeto criativo concedido pela magia divina. Talvez isso desacelere um pouco sua jornada rumo a um fim inevitável.

Como o próprio Senomar diz, os pouquíssimos bardos dignos de admiração morrem aos vinte e sete anos — portanto, ele já está bastante atrasado. Segundo ele, a morte correta para um bardo de respeito é afogar-se no próprio vômito.

A Adaga da Coragem de Vallen

Uma arma de desenho elaborado, mas não exatamente bela, esta adaga tem cabo metálico, repleto de decorações grotescas. São minúsculos entalhes que não representam nada distinguível, mas sugerem coisas afiadas perfurando carne, formas demoníacas e um deboche generalizado disso tudo. A lâmina é comprida e pontiaguda, com fio de ambos os lados.

A *adaga da coragem de Vallen* é uma *adaga* +3 imbuída com o ímpeto, teimosia e autoconfiança do aventureiro. Essa valentia excessiva concede ao usuário a capacidade de aceitar uma penalidade em sua classe de armadura para causar mais dano ou receber outro benefício. Para cada -1 na classe de armadura (até um máximo de -5), o usuário pode causar +1d6 de dano ou aumentar a margem de ameaça ou o multiplicador de acerto crítico em 1. Assim, por exemplo, um usuário que aceite -4 em sua classe de armadura pode causar +2d6 de dano, com margem 18 a 20 (em vez de 19 a 20) e multiplicador x3 (em vez de x2). As penalidades e bônus duram até o próximo turno do usuário.

Qualquer um que utilize ou mesmo carregue a adaga torna-se mais impulsivo, mais propenso a entrar em lutas, mesmo que esteja em clara desvantagem. Além disso, tem vagas impressões de estar sendo empurrado por algum tipo de personalidade forte e aventureira (o próprio Vallen). Não são visões claras, mas algo indefinível e sutil.

Aura poderosa.

A Manopla da Juventude de Vallen

Uma peça de armadura bastante simples e pesada, esta manopla parece notável apenas pelo tom levemente esverdeado do metal que a compõe. Ajusta-se perfeitamente à mão esquerda de qualquer usuário entre tamanho Pequeno e Grande, conferindo-lhe uma aparência um pouco agigantada.

O usuário da manopla não sofre quaisquer efeitos de idade enquanto usá-la. Nem mesmo habilidades especiais de criaturas capazes de envelhecer seus inimigos afetam-no. Contudo, este poder funciona apenas enquanto a manopla permanecer na mão do usuário. Caso seja tirada, quaisquer efeitos de idade que tenham sido evitados atingem-no imediatamente — inclusive a morte! Assim, um usuário que já teria morrido de velhice não pode tirá-la *nunca*. Caso o usuário já tenha sofrido qualquer penalidade por idade antes de colocar a manopla, essas penalidades somem, mas quaisquer bônus permanecem. Além disso, o vigor fornecido pela manopla concede um bônus de +4 na Força, Destreza e Constituição do usuário.

A presença de Vallen não é tão forte na manopla quanto nos outros itens. O usuário torna-se repleto de uma sensação de bem-estar e ânimo, além de uma certa inquietude e curiosidade. Experimenta tênues impressões de pertencer a um bando de jovens metidos em aventuras.

Aura poderosa.

O Escudo do Amor de Vallen

Diferente dos outros itens, este escudo não foi feito a partir de um sentimento de Vallen Allond, mas de Ellisa Thorn. Ao perder seu amor, Vallen essencialmente perdeu o amor de sua vida — ou seja, Ellisa.

O escudo tem aparência pouco impressionante. Redondo e todo feito de metal, parece estar enferrujado em vários pontos, sem brilho e um pouco sujo. Contudo, exibe detalhes em ouro muito brilhante, que nunca perde o polimento. Um exame mais detalhado revela que não há ferrugem real, apenas aparência de desleixo e degradação.

O *escudo do amor de Vallen* é talvez o item mais poderoso do conjunto, rivalizando apenas com o anel feito de sua felicidade. É um *escudo pesado apanhador de flechas da fortificação leve* +3. Contudo, seu poder mais impressionante surge quando o usuário decide proteger outra criatura. Com uma ação de movimento, o usuário pode abrir mão de todos os bônus do escudo e concedê-los a uma criatura adjacente. Para essa criatura, ele se torna então um *escudo pesado da fortificação moderada* +5. O efeito *apanhador de flechas* continua funcionando para o usuário (ou seja, os projéteis são atraídos para o usuário, não para a criatura que ele está protegendo). Essa proteção dura até o início do próximo turno do usuário (quando então ele pode usar outra ação de movimento para renová-la, ou trocá-la para outro alvo), mas acaba se o usuário e o aliado não estiverem mais adjacentes.

Efeitos da Junção dos Itens

Na batalha final contra Crânio Negro, a união dos itens feitos a partir de Vallen Allond é crucial. Através dessa tática, Vanessa provoca alucinações em Ellisa Thorn, tornando-a um pouco mais vulnerável. O combate se decide pela força, mas é facilitado pelos itens.

Contudo, isso não significa que a união desses objetos provocará alucinações em qualquer personagem que estiver em sua presença. Afinal, Vanessa portava três deles, e ficou muito perto do quarto, mas permaneceu consciente. O efeito estava em grande parte restrito a Ellisa — inclusive porque, usando a armadura feita de suas memórias, ela possuía um quinto item, que por sua natureza ressoava com os outros quatro. Se um personagem jogador reunir o conjunto, não sofrerá o mesmo que Ellisa. Apenas experimentará os efeitos descritos em cada item. Assim, provavelmente será bastante afetado pela personalidade de Vallen Allond e pela ideia de protegê-lo, amá-lo e imitá-lo, mas ainda de forma absolutamente consciente.

Por outro lado, o mestre pode desejar incluir esse elemento na campanha — seja colocando Crânio Negro contra os personagens jogadores, seja fazendo com que um deles assuma o papel de Ellisa. Também é possível que o mestre crie outro conjunto de itens, feitos a partir de outra pessoa, e queira que algum personagem experimente as alucinações (ou seja vencido pela mesma estratégia).

Nesse caso, é necessário que todos os itens estejam muito próximos (todos usados pela mesma pessoa, ou por duas pessoas envolvidas na manobra agarrar) por pelo menos uma rodada. Então, o personagem afetado (que deve ter alguma ligação anterior com a pessoa que originou os objetos) deve fazer um teste de Vontade contra CD 30, ou CD 40 caso esteja em uma circunstância ou lugar que lembre muito a fonte dos itens. No caso de Ellisa, a armadura é mais do que suficiente para aumentar a CD. Em caso de falha, o personagem é envolto por lembranças e visões, interpretando as situações acontecendo no mundo real e adaptando-as à alucinação. Em termos de regras, fica atordoado.

A cada rodada, o personagem tem direito a um novo teste de Vontade. Contudo, cada rodada que passa imerso na alucinação aumenta a CD em +2 — o cenário torna-se mais e mais elaborado, dominando a mente e justificando qualquer evento no mundo real. Caso os itens sejam separados, o personagem recebe um bônus de +10 em seus testes, mas o efeito não é quebrado automaticamente.

Note que, com estas regras, é possível que um personagem fique preso *para sempre* na alucinação. Caso a CD do teste de Vontade torne-se tão alta que nenhum valor ou bônus possa superá-la, apenas um *desejo* ou *milagre* podem quebrar o efeito.

A presença de Vallen Allond é sentida fortemente pelo usuário. Embora não seja a fonte do poder do escudo, Vallen é o foco do sentimento que originou-o. O usuário sente forte afeição por qualquer um que lembre Vallen Allond de alguma forma (mesmo que nunca tenha ouvido falar do aventureiro). Em geral, escolhe uma ou duas pessoas para focalizar o sentimento. Por exemplo, pode se apegar muito (com amor ou amizade) a um guerreiro, ao líder de um grupo de aventureiros ou mesmo a alguém com nome parecido.

Aura poderosa.

O Futuro de Vanessa

A barganha de Vanessa com os diabretes negociantes foi simples: não pediu favores elaborados, informações desconhecidas ou grandes poderes. Queria apenas os itens criados a partir de Vallen Allond. Também não se deixou ludibriar; recusou-se a oferecer em troca sua inteligência (pois então seria enganada pelas criaturas) ou sua fé (que significaria a perda dos poderes concedidos por Keenn). Sabia que era impossível vencer os diabretes em seu próprio jogo — coisas sem valor não seriam aceitas. Apenas controlaria suas perdas. Assim, o que ofereceu foi seu futuro.

Vanessa não morreu — não entregou literalmente o tempo no futuro que lhe restava. Entregou o destino grandioso que tinha certeza que lhe estava reservado. Seus feitos mudaram a política do Reinado. Chamaram a atenção da igreja de Keenn. Através de augúrios e simples lógica, ela sabia que alcançaria um alto posto. Quando está tentando salvar a vida de Orion, após matar Crânio Negro, Vanessa afirma que seria "a líder da igreja" e "a favorita de Keenn" — em outras palavras, sumo-sacerdotisa. Trocou isso pelas ferramentas necessárias para vencer.

A verdade é que Vanessa realmente *iria* tomar o lugar de Mestre Arsenal como clériga suprema do Deus da Guerra. E isso não se resume à história do livro — entre os autores, ela foi apontada para o cargo!

Quando estávamos no início do planejamento da aventura *Contra Arsenal*, sabíamos que o vilão ficaria desaparecido após o final (não se preocupe, este texto não revela nada importante sobre a aventura). Era preciso um novo sumo-sacerdote, que poderia ser um personagem jogador ou do mestre. *O terceiro deus* ainda não fora escrito, e o nome de Vanessa foi o primeiro a surgir. Eu já havia planejado o final do romance, sabia que a clériga precisaria sacrificar-se. Assim, quando tive chance de colocar minha própria personagem no posto, precisei recusar. Porque Vanessa entregaria seu futuro em troca da vitória.

Então podem ter certeza: se não fosse a barganha com os diabretes negociantes, Vanessa *realmente* seria a sumo-sacerdotisa de Keenn. E Vanessa não foi criada como vilã — muitos consideram-na uma grande heroína. Poderia mudar Arton (para seus habitantes e para os leitores e jogadores), alterar o modo como a religião de Keenn é vista. Abrir mão de seu futuro foi uma das grandes decisões referentes ao final da trilogia, e até hoje eu penso em como estaria o mundo se tivéssemos optado por um caminho diferente.

Marina, a Deusa dos Marinheiros

Existem tantas histórias sobre a vida e ascensão de Marina quanto existem capitães ambiciosos cruzando os mares de Arton. Uma versão diz que ela era uma sereia, e que abriu mão de sua própria raça por amor a um marinheiro. Outra afirma que Marina foi uma capitã pirata, flagelo do Mar Negro, e conquistou a devoção de incontáveis tripulações, reunindo a maior frota bucaneira que Arton já viu. Contrariando essa história, outra versão garante que Marina foi uma donzela nobre capturada por piratas e jogada no mar para morrer — mas que Oceano apiedou-se e acolheu-a. Ainda há quem diga que ela caiu no mar quando bebê, mas por sorte foi parar em uma região de água mágica, respirável por humanos, onde foi criada por peixes. Ou que ela é a rainha de um antigo império submarino. Ou que é um acrostólio (uma decoração de proa de navio) tão adorado por sua tripulação que ganhou vida para abençoá-los.

Quando perguntam qual dessas versões é a verdadeira, Marina responde: "sim".

O melhor palpite é que ela seja a personificação de todas as histórias de marinheiros, uma criatura formada a partir de várias outras, com origens diferentes, ou alguém que apresentou-se de muitas formas, vivendo várias vidas, para ser capaz de acolher todos que vivem nas embarcações. Marina é a deusa de oficiais respeitáveis e de piratas, de pescadores e de exploradores. Cada um pratica sua adoração de uma forma diferente e vê uma deusa ligeiramente diferente.

Marina é capaz de invocar incontáveis navios de todos os tipos e tamanhos, mais rápidos, resistentes e poderosos do que qualquer embarcação já vista em Arton. Ninguém sabe de onde vêm esses navios — o que leva alguns a especular que ela realmente possui um império subaquático. Também é capaz de construir navios, sozinha ou com a ajuda de misteriosas equipes que surgem apenas à noite. No convés de uma nau capitânia, é capaz de guiar uma frota inteira, domando as ondas e fazendo soprar os ventos mais favoráveis. Marina recebe devoção absoluta porque não é uma deusa do mar ou de suas criaturas, mas dos homens e mulheres que desbravam-no. Seus fiéis não precisam apaziguar uma deusa imprevisível como o próprio mar, não precisam implorar permissão para singrá-lo: sob Marina, o mar pertence a eles.

Boa parte dos navios artonianos é dedicada a Marina antes de sua primeira viagem. Diz-se que certa vez um *imenso* navio foi considerado "invulnerável" ao mar e partiu sem sua bênção... O resultado foi um choque com um enorme bloco de gelo, e uma tripulação de zumbis aquáticos que até hoje assombra os mares.

Adoradores típicos: todo tipo de marinheiros, desde piratas até pescadores e oficiais da marinha, além de suas famílias. Os minotauros (que possuem forte tradição naval) também são devotos, mas veem Marina como um deus masculino.

Locais de adoração: o mar, todos os tipos de navios marítimos, estaleiros, praias, vilas pesqueiras, bases navais, portos.

Novo Talento:

Nascido no Convés (Poder Concedido)

Para você, o balanço das ondas é mais natural que a terra firme.

Pré-requisito: devoto de Marina.

Benefício: você recebe +2 de bônus em CA e em todos os testes a bordo de um navio. Além disso, qualquer navio em que você esteja viajando move-se 25% mais rápido.

A Área de Tormenta de Tamu-ra

Embora, durante o domínio de Igasehra, a área de Tormenta de Tamu-ra fosse pouco mais que uma desolação árida e cáustica, quando Crânio Negro assume como Lorde, o terreno torna-se mais variado — e talvez ainda mais assustador. Ellisa cria versões distorcidas (embora relativamente fiéis, se comparadas às criações dos outros Lorde) de construções e locais onde esteve com seus amigos, como a cabana de Nastara Allond em Fillene e a *Taverna do Olho do Grifo* em Collen.

A seguir há uma descrição da área de Tormenta de Tamu-ra, assim como foi encontrada pelos Cavaleiros do Corvo durante sua incursão para mapear o território. Você pode encontrar descrições mais detalhadas dos tipos de terreno e estruturas genéricas no suplemento *Área de Tormenta*.

Os fenômenos da Tormenta existem na área de Tamu-ra normalmente. Consulte a Parte 2 para uma descrição dos efeitos.

Arredores

Obviamente, só existe mar em volta da área de Tormenta de Tamu-ra. As águas são mais revoltas do que o normal e há mais tempestades — mas ao menos a água ainda é água (não sangue) e o céu ainda é azul (não vermelho). Peixes corrompidos ocasionalmente adentram as águas normais, mas nunca em grande quantidade. De qualquer maneira, ninguém arrisca navegar na região.

A transição entre os arredores e a área de Tormenta em si é bastante abrupta. Um navio que faça o trajeto encontra um trecho onde o céu e o mar tornam-se muito escuros, passa por uma região de bruma e de repente está no inferno.

Fronteiras

Em Tamu-ra, as regiões de fronteira correspondem ao mar e às praias. Assim que um explorador aventura-se mais fundo, a hostilidade do terreno se intensifica.

O Mar (Fronteira)

A água é oleosa e violenta, e a maré produz o som de horrendos gritos. Ondas gigantes ameaçam quaisquer embarcações. Nem mesmo viajantes capazes de voar estão a salvo, já que imensas “trombas d’água” de matéria vermelha erguem-se repentinamente. Elas são conhecidas como *dedos do demônio*, porque lembram dedos de uma mão gigantesca erguendo-se nas águas.

Testes de Atletismo para nadar e Profissão (marinheiro) têm +10 em sua CD. Além disso, o deslocamento de natação de todas as criaturas cai pela metade.

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

A cada hora, há 10% de chance de formação de um redemoinho. Caso isso aconteça, todos os personagens na água devem ser bem-sucedidos em testes de Atletismo (CD 30) para evitar serem sugados. Três sucessos consecutivos afastam o nadador do perigo, enquanto três falhas consecutivas significam que a vítima foi tragada para a morte. *Dedos do demônio* também se formam com 10% de chance a cada hora. Personagens atingidos (nadando ou voando) sofrem 15d6 pontos de dano (teste de Reflexos contra CD 22 para reduzir à metade). Fiorides erguem-se espontaneamente, perfurando a superfície gordurosa da água e ameaçando as embarcações. Nas regiões mais perto da praia, há 10% de chance por hora de que um fiorde se erga. Essas estruturas são muito grandes e lentas para ameaçar criaturas, mas quaisquer embarcações sofrem 20d6 pontos de dano, com direito a um teste de Profissão (marinheiro) do capitão para reduzir o dano à metade (CD 25).

Por fim, nos mares existe 90% de chance de chuva ácida (veja na Parte 2) a cada hora.

Praias (Fronteira)

As areias que recebem os exploradores nas praias de Tamu-ra são grossas, cheias de pedras afiadas. Logo em seguida há uma planície pedregosa. Nesses locais, não há qualquer tipo de vida — tudo é uma grande desolação árida, um espaço aberto sem qualquer lugar onde um explorador possa se esconder.

No entanto, a vida surge logo em seguida, na forma de folhas de grama que na verdade são navalhas brotando do chão. Quando essa macabra flora começa a se manifestar, o explorador sabe que está deixando a região de fronteira e entrando nas profundezas da área de Tormenta.

Planícies

Este é o tipo de terreno mais comum em Tamu-ra, competindo apenas com as montanhas, uma vez que o ataque inicial de Igasehra devastou boa parte da topografia.

As planícies de Tamu-ra englobam várias regiões diferentes. Há um vasto trecho coberto de crânios. Um explorador no meio desse tapete bizarro enxerga apenas caveiras até onde a vista alcança. Arbustos feitos de arame e intestinos pontilham a paisagem, brotando “frutos” que na verdade são olhos humanos que se movem por vontade própria. Também há depressões suaves, onde a chuva sanguinolenta fica empoeada, vales e planaltos baixos exibindo uma variedade de distorções doentias. Alguns são cobertos de agulhas, outros são feitos de cadáveres humanos costurados uns aos outros.

Na maior parte dos casos, o terreno é seco, duro e tedioso, sendo difícil dizer onde o solo termina e o céu sangrento começa. Quilômetros e quilômetros sem nenhuma proteção contra uma ocasional pancada de chuva ácida. Algumas estradas cortam as planícies — intervenções de Crânio Negro, simulando os caminhos pelos quais o Esquadrão do Inferno passou.

Paródias

Este tipo de estrutura existe em áreas de Tormenta apenas para causar horror aos artonianos. São versões degeneradas de coisas comuns em Arton, como plantações, casas ou jardins.

Ao sul, há vastos campos plantados com estacas de ferro encimados por cabeças humanas. Ao leste, um grande jardim construído com navalhas. Ao oeste, chama a atenção uma espécie de plantação de tubos de carne e pele frouxa, que terminam em bocas humanas cheias de dentes quadrados. Essas bocas cospem fogo em intervalos irregulares. Qualquer criatura a 5 metros ou menos de um dos tubos pode ser atingida pelas chamas (20% de chance de expelir fogo por minuto). Uma criatura apanhada nas chamas sofre 8d6 pontos de dano de fogo (Reflexos contra CD 25 para meio dano). Também há uma plantação de fetos e arame farpado perto do centro da ilha. Não há perigo de dano físico, mas é uma visão horrenda. Qualquer explorador que veja isso deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 20) ou sofrerá 1d4 pontos de insanidade (veja na Parte 2).

Montanhas e Colinas

Tamu-ra era uma terra escarpada, cheia de montanhas. Contudo, o primeiro ataque de Igasehra aplinou boa parte da topografia. Embora ainda sejam numerosas, as montanhas já não ocupam tanto espaço — e muitas foram erodidas e reduzidas a colinas baixas.

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

Testes de Atletismo para escalar têm +5 em sua CD. Além disso, devido ao terreno cortante, qualquer queda causa +2 pontos de dano para cada 1d6 pontos de dano normal (por exemplo, uma queda de 6m causa 4d6+8 pontos de dano, em vez dos 4d6 normais). Trechos de rocha apodrecida exigem um teste bem-sucedido de Percepção (CD 30) ou Conhecimento (Tormenta) (CD 18) para revelar o perigo. Pisar em uma dessas rochas é o mesmo que ativar uma armadilha, exigindo um teste de Reflexos (CD 20) para evitar a queda. Falhar significa cair em um poço de escória ácida fervente. A vítima sofre 6d6 de dano por rodada até ser salva ou escalar de volta (teste de Atletismo contra CD 25).

Os Corvos em missão de reconhecimento na área de Tamu-ra



Uma cadeia de montanhas que leva ao centro da ilha é recoberta de intestinos, como se fossem cordas. Embora isso seja repugnante, facilita a escalada. Exploradores que usem os intestinos para escalar recebem +4 de bônus em seus testes de Atletismo, mas devem fazer um teste de Vontade contra CD 20 para evitar sofrer 1d4 pontos de insanidade. Próxima a essa cordilheira há uma colina coberta de fuligem vermelha, que gruda na pele, roupas e armadura, corroendo. Criaturas nesta colina sofrem 1d6 pontos de dano de ácido por rodada, até que deixem o lugar (que tem 300m de um lado a outro).

Aldeias

Mesmo sob Igasehra, havia comunidades de artonianos (se é que podemos chamá-las assim) vivendo em Tamu-ra. Isso continuou e intensificou-se com o domínio de Crânio Negro. São povoados minúsculos, com menos de dez casas cada, onde as pessoas realizam tarefas macabras sem demonstrar emoção nenhuma, como zumbis ou autômatos.

Uma dessas aldeias é vista pelos Cavaleiros do Corvo. São casas tamuranianas distorcidas: feitas de bambu negro com pele humana formando as paredes. As portas são bocas que mastigam os moradores e depois defecam-nos por uma abertura posterior. Crianças empaladas em postes de ferro e matéria vermelha brotam horrendas flores de carne de seus pés e mãos. Os adultos colhem-nas.

Pântanos

Existem alguns poucos pântanos na área de Tamu-ra. Em geral, são corrupções dos campos alagados que existiam na ilha antes do ataque lefeu ou lodaçais ácidos formados pela constante chuva sanguinolenta.

São lodaçais de podridão alienígena, inundados com sangue coagulado. As árvores locais são ainda mais revoltantes e perigosas que aquelas encontradas nas florestas. Logo abaixo do lodo sangrento e oleoso desfilam cenas de pesadelos, como olhos flutuando, crânios gargalhando, garras rasgando carne... Parecem ilusões, mas são fenômenos reais, criados pelo Lorde local ou seus discípulos. Em pelo menos um desses pântanos, não há vegetação, nem mesmo flora corrupta: em vez disso, mãos erguem-se do lodo.

O cheiro é horrendo. Quaisquer criaturas que precisam respirar devem ser bem-sucedidas em testes de Fortitude (CD 16) ou ficam enjoadas até deixar a área. Criaturas com a qualidade especial Faro sofrem -8 de penalidade nesse teste.

O horror e repugnância absolutos provocam -2 de penalidade em testes de Percepção. Também provocam -5 de penalidade em testes de Vontade para manter a sanidade (veja na Parte 2). Todos os lefeu recebem +8 de bônus em testes de Furtividade realizados nos pântanos.

Lagos

A maior parte da água em Tamu-ra simplesmente foi dissolvida. O que resta é ácido sangrento. No entanto, restam

alguns lagos conhecidos. São absolutamente estáticos, quase como espelhos avermelhados. Um deles, na verdade, é feito de pus. Apenas os mais fortes distúrbios conseguem agitar um pouco suas águas pastosas e pegajosas, que parecem tentar agarrar e engolir quaisquer criaturas em seu interior.

Como ocorre nos mares, testes de Atletismo para nadar e Profissão (marinheiro) têm +10 em sua CD. Além disso, o deslocamento de natação de todas as criaturas cai pela metade.

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

Florestas

Restam pouquíssimas florestas em Tamu-ra. Contudo, após a ascensão de Crânio Negro como Lorde, novas florestas foram erguidas, para abrigar as aventuras que Ellisa viveu com seus companheiros.

São paródias cruéis e doentias. Em vez de árvores, são formadas por *outras coisas* — numa trilha que leva ao centro da área, um bosque é formado por ossos e navalhas, por exemplo. A floresta tenta constantemente agarrar qualquer criatura não lefeu de passagem. O efeito é idêntico à magia *construção* (teste de Reflexos contra CD 18), com a diferença de que não pode ser dissipado.

Além disso, por suas formas aterrorizantes, florestas da Tormenta provocam -5 de penalidade em testes de Vontade para manter a sanidade (veja na Parte 2).

A Cidade de Retalhos

Sob as ordens de Ellisa, Ágata teceu várias estruturas e lugares simulando as aventuras do Esquadrão do Inferno. Essas cópias concentram-se em uma espécie de cidade, construída de inúmeros pedaços de locais diferentes, numa junção desconstruída.

Alguns trechos são túneis aparentemente feitos de gelo. O frio é intenso: quaisquer criaturas sofrem 1d6 pontos de dano de frio por rodada enquanto permanecerem na região, ou 2d6 se não estiverem usando roupas pesadas especiais para essa temperatura. É possível reconhecer os corredores: são réplicas da Catedral de Gelo, nas Montanhas Uivantes (veja na Parte 1). Contudo, o gelo é rosado, como se fosse tingido com sangue. O ponto culminante é uma saleta (também com paredes de gelo) que abriga uma espécie de cama improvisada, feita com peles. Na verdade, é uma réplica do local onde Ellisa deitou-se com Vallen pela última vez.

Também na cidade há um pântano, surgindo de repente em meio a inúmeras construções. Trata-se de uma cópia do pântano onde Vallen e Ellisa discutiram seu futuro, enquanto combatiam homens-sapos (você pode conferir esse trecho em *O inimigo do mundo*). Na verdade, é o Pântano dos Juncos, um local razoavelmente conhecido pelos aventureiros que viajam

por Deheon. Além dos efeitos normais de pântanos da Tormenta, quaisquer exploradores são atacados por 2d10 homens-sapos (trate-os como trogloditas) com o modelo criatura da Tormenta (veja na Parte 2).

Perto do centro da cidade, o solo ergue-se repentinamente, como se uma montanha ou paredão surgisse sem aviso. Contudo, basta um olhar para notar que não se trata de uma montanha, mas apenas um suporte para inúmeras torres de castelo. É o Palácio Rishantor (veja na Parte 1) simulado pelos poderes de Ágata e a corrupção lefeu. Ellisa não chegou a conhecer o palácio inteiro, e apenas pedaços desconhecidos são representados aqui — mas várias partes se repetem, com muito mais torres do que realmente há na versão original. O palácio é fortemente guardado por lefeu — e, mais uma vez simulando as memórias do Lorde, coisas valiosas estão guardadas em seu interior. Caso Ellisa faça outros prisioneiros além de Vallen Drake e os membros do Esquadrão do Inferno, é provável que prenda-os na torre mais alta — o mesmo lugar onde a rainha de Ahlen estava refugiada.

Ainda há na cidade uma réplica perfeita da cabana de Natarra, a mãe de Vallen Allond, com uma chaleira eternamente fervendo sobre o fogo.

Existe até mesmo uma floresta dentro da cidade. É como uma floresta da Tormenta comum, mas muito mais escura — a vermelhidão profunda exige que quaisquer exploradores em seu interior façam testes de Fortitude (CD 15) para evitar ficar sob o efeito de *cegueira*. E, curiosamente, essas são mesmo árvores, não paródias horrendas! Contudo, os mesmos efeitos negativos de qualquer floresta da Tormenta são gerados pelas estátuas humanoides no meio da floresta — pois esta é uma versão da Mata dos Cem Olhos (veja na Parte 1). No local equivalente àquele onde Andilla morreu, Ellisa ergueu uma lápide, com um único olho enorme entalhado.

Não muito longe da floresta há uma visão surpreendente: uma taverna. Suas paredes são feitas de matéria vermelha, e há arame farpado e metal enferrujado insinuando-se pelos cantos, mas é muito menos distorcida que as paródias geralmente encontradas em áreas de Tormenta. Possui seus fregueses (cópias de artonianos criadas por Ágata) e uma mesa no canto, extremamente convidativa para reunir-se e fazer planos discretos. É idêntica à *Taverna do Olho do Grifo*, em Collen, onde os aventureiros conversaram com Masato e onde uma velha vidente avisou que a tragédia lhes aguardava. Quando precisa confabular com seus "amigos", Ellisa gosta de usar a mesa do canto. As partes mais sombrias das memórias (quando o grupo foi expulso e a vidente fez previsões agourentas) não são retratadas — mas, talvez como um reflexo, por vezes os fregueses artificiais juntam-se para cantar uma canção chamada *A velha da taverna*.

O templo de Demilke (veja na Parte 1) também é reproduzido na cidade. Existe uma região composta por árvores distorcidas que abriga *muitos* lefeu, extremamente agressivos, que atacam em enxame quaisquer invasores. Contudo, logo à frente há a réplica do templo — e, chegando perto dele, um

explorador está a salvo. Os lefeu param de persegui-lo. É como o templo de Marah que abrigou o Esquadrão do Inferno, mas suas colunas são porosas e quebradiças, como se estivessem podres. As fontes de água quente são sangue borbulhante. Há uma cópia de Demilke, feita por Ágata, que pode inclusive curar quaisquer artonianos (algo geralmente impossível numa área de Tormenta), mas através de horríveis cirurgias. Essa clériga artificial restaura todos os pontos de vida em 1 minuto, mas ao custo de 1 ponto de Carisma do paciente (que sofre cicatrizes, costuras aparentes, etc.).

Nem só de memórias é feita a cidade. Existem estruturas lefeu, fortificações e outros elementos com funções mais práticas. E existe um outro templo — este dedicado à Tormenta.

É feito de imensas costelas, com um tubo de matéria vermelha que expele constantemente uma pasta de carne humana. Sempre há em volta do templo 2d6 lefeu de casta intermediária (veja adiante) conduzindo escravos artonianos nus e deformados. Esses escravos são levados ao templo e dissolvidos em pasta — que então é devorada por outros escravos, numa degradação progressiva. Dentro do templo, há uma estátua representando um lefeu, feita de órgãos genitais humanos. É uma espécie de ídolo para adoração. À frente da estátua, lefeu sábios conduzem cultos, doutrinando seus fiéis artonianos.

Perto do templo, há uma estrutura criada especificamente para satisfazer as memórias de Ellisa: um muro parcialmente derrubado. Na verdade, é uma réplica fiel do muro que Artorius derrubou sobre o albino, quando o Esquadrão do Inferno enfrentou-o em Yuden.

Praticamente qualquer ponto visto na Parte 1 pode existir na Cidade de Retalhos. Para simulá-los, você pode escolher o local que desejar e aplicar o modelo estrutura da Tormenta (veja na Parte 2).

Vulcões

Tamu-ra possuía alguns vulcões. Para infelicidade dos artonianos, nem todos foram destruídos com a passagem de Igasehra — alguns foram corrompidos, tornando-se ainda mais destrutivos que suas versões normais.

Use as regras para o fenômeno vulcão vermelho (veja na Parte 2). Contudo, sendo permanente, o vulcão não leva 1d6 rodadas para se formar. Em vez disso, ele permanece inativo — mas há uma chance de 10% de que entre em erupção a qualquer instante. Caso isso aconteça, um rugido baixo começa a soar. Um teste de Conhecimento (Tormenta) contra CD 30 permite que um explorador saiba que isso significa que o vulcão está para entrar em erupção. Duas rodadas após o início do rugido, a erupção começa, usando as regras normais.

O Centro de Tamu-ra

No centro da área de Tormenta de Tamu-ra há uma colina, onde se abre o horrendo Coração (veja adiante). Nesta colina Crânio Negro costuma permanecer com seus companheiros de grupo — e apenas eles. Em geral, Ágata e Andaluzia

vagam por outras partes. Masato fica preso por suas correntes à colina. Nichaela costuma permanecer perto dele, em geral inconsciente. Rufus fica numa jaula de metal negro. Ashlen pode ser encontrado perto dele. Gregor, quando está na área de Tormenta, muitas vezes também é visto na colina.

Ao lado há um trono — a cadeira do Lorde, embora Ellisa raramente use-a. É uma construção feita de crânios humanos, partes ainda vivas e matéria vermelha. Também é formado por pedaços de cópias de inúmeros inimigos do Esquadrão do Inferno: desde Balthazaar, o colleniano que traiu-os e vendeu-os a Sig Olho Negro, até o chefe yude-niano Athelwulf e os hobgoblins que eles enfrentaram em Tyrondir. Escondidos no interior deste trono, cobertos por carne artoniana e matéria vermelha, estão os “tesouros” de Ellisa — seu arco partido, pedaços das espadas de Vallen, etc. Até onde se sabe, estes itens não têm uso prático. Mas talvez destruir o trono e recuperá-los conceda acesso a algum poder. Talvez até mesmo a uma resistência à Tormenta (pois esses objetos simbolizam a amizade e união do primeiro grupo de desafiadores da tempestade).

O Coração de Tamu-ra: o Abismo Original

Igasehra não é um Lorde conhecido por sua sutileza. O primeiro ataque da Tormenta foi um ato de devastação e chacina, e por muito tempo esta área apresentou pouca *corrupção* e muita *destruição*. Assim, o Coração da área de Tormenta de Tamu-ra também não é algo delicado, mas uma imensa cratera, o abismo que se formou onde a tempestade surgiu pela primeira vez em Arton. Não é possível mudar o Coração (ou Crânio Negro simplesmente não deseja fazê-lo). Ele permanece igual, desde a primeira tempestade.

Suas bordas são feitas de matéria vermelha rígida, uma crosta mais dura que diamante, com rebarbas que cortam feito navalha. Um olhar para o fundo do abismo é capaz de enlouquecer o mais empedernido explorador da Tormenta, pois é uma espécie de janela direta para a Anticriação.

É relativamente fácil localizar o abismo. Ao contrário de Lordes como Aharadak, Igasehra não criou seu Coração como um objeto pequeno e defensável. Em compensação, é quase impossível destruí-lo. O abismo tem vários metros de diâmetro. Simplesmente “tampá-lo” (o que reduziria o fluxo da Anticriação para Arton, diminuindo pela metade todos os efeitos nocivos da área de Tormenta por 1 minuto) exigiria um rochedo enorme. Para destruí-lo completamente, é necessário causar 900 pontos de dano em suas bordas (a pedra revestida de crosta da Tormenta possui redução de dano 18), o que faria tudo ruir e vir abaixo, destruindo o portal.

Existe um risco adicional na forma primitiva que Igasehra escolheu: como um portal aberto, o abismo permite, teoricamente, a inserção de *outro* Coração da Tormenta em seu interior. Ninguém sabe o que pode acontecer caso isso aconteça — com um portal dentro do outro, a Anticriação pode engolir a si mesma, talvez sugando toda a imundície lefeu da área.

Lefeu

Os lefeu, também chamados de “demônios da Tormenta”, são as criaturas mais terríveis que Arton já enfrentou. Pessoal e socialmente, não existem como indivíduos. Fisicamente, no entanto, sua variedade de formas e tamanhos é imensurável. A Academia Arcana luta para tentar catalogá-los, mas cada nova expedição de heróis relata encontros com demônios jamais vistos antes. Quando Orion invade a área de Tormenta de Tamu-ra, seu exército encontra quase todos os tipos já catalogados, e alguns que ainda desafiam classificação.

Você pode encontrar uma descrição da psicologia e sociedade de lefeu na Parte 1, correspondendo ao que o Esquadrão do Inferno, o primeiro grupo de desafiadores da Tormenta, descobriu na Anticriação. Os tipos de lefeu mais comuns são descritos em

E os Efeitos do Coração?

Leitores atentos podem notar que, no romance, artonianos como Ashlen, Rufus ou Gregor não sofrem os efeitos extremos de estar perto do Coração de Tamu-ra. Aqueles que já leram o suplemento *Área de Tormenta* puderam conferir uma descrição em narrativa dos rigores que afetam qualquer um perto de um Coração. Nada disso está presente em *O terceiro deus*. Por quê?

Quando Crânio Negro está por perto, antes da batalha, a resposta é muito simples: o Lorde não quer. Ellisa desejava um lugar onde pudesse conviver com seus “companheiros”. Isso não adiantaria se eles estivessem sempre sob efeitos metafísicos que dificultassem os atos mais simples!

Já durante a batalha, na verdade esses efeitos *estão* acontecendo. Eu apenas optei por não descrevê-los, para não complicar ainda mais uma cena cheia de combatentes divinos e efeitos corruptores. Embora um RPGista possa gostar de ver *todas* as regras representadas na página, um leitor comum poderia ficar com um nó na cabeça... Além disso, boa parte dos personagens que chegam perto da colina possui nível muito alto (Orion, Vanessa) ou mesmo status divino (Hippion). São capazes de passar em *alguns* testes de resistência, por mais difíceis que sejam.

Quando Ashlen e Rufus rumam ao Coração, há duas razões para não descrever essas agruras. A primeira é não cortar a tensão do momento (em que Rufus, finalmente, depois de mais de mil páginas de inutilidade, se redime). A segunda é que Crânio Negro já está morto. Embora nada nas regras afirme que é mais fácil se aproximar do Coração após a morte do Lorde, inserir *mais um* perigo, após toda a batalha, seria desnecessário.

Em jogo, isso pode ser divertido — a morte do inimigo não é o final do encontro, os personagens ainda precisam passar pelos efeitos nocivos para vencer. Se você quiser incorporar um momento como esse em sua campanha, *não* ignore os efeitos nocivos pela proximidade ao Coração. Deixe os jogadores sofrerem mais um pouco!

Parte 3: “Das trevas, trazemos a luz.”

Tormenta RPG e no *Bestiário de Arton*. A seguir estão as descrições dos lefeu mais raros e poderosos, além das castas nas quais eles se dividem.

Algumas dessas habilidades contradizem aquelas descritas no livro básico e no *Bestiário*. Isso é proposital: enquanto esses livros destinam-se a qualquer tipo de campanha, o *Guia* (assim como a própria trilogia) concentra-se no combate à Tormenta. Para uma campanha que tenha como principal ameaça os lefeu, recomendamos usar estas regras. Para um jogo no qual os invasores sejam só um inimigo entre muitos, adote a versão mais simples.

Habilidades Comuns

Todos os lefeu possuem as seguintes habilidades.

- **Coordenação Perfeita:** o sistema nervoso lefeu, espalhado por todo o corpo, é extremamente eficaz em realizar múltiplas tarefas ao mesmo tempo. Por esse motivo, eles podem atacar com todos os seus membros sem sofrer penalidades por ataques múltiplos.

- **Imortalidade:** os lefeu não precisam respirar, alimentar-se e dormir. Também não envelhecem, e só morrem por causas violentas.

- **Imunidades:** demônios da Tormenta são imunes a acertos críticos, ácido, dano de habilidade, doença, dreno de energia, eletricidade, fogo, frio, metamorfose, paralisia, petrificação, sono e veneno.

- **Insanidade da Tormenta:** qualquer criatura inteligente (Int 3 ou mais) que veja um demônio da Tormenta pode sofrer danos mentais. Ao observar um ou mais lefeu, a vítima faz um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 do nível do lefeu de mais alto nível + 1/10 da soma dos níveis dos outros demônios). Em caso de falha, adquire pontos de insanidade em quantidade igual à metade do nível do lefeu de mais alto nível, +1/10 da soma dos níveis dos outros demônios. Em caso de sucesso, fica imune a esta habilidade por um dia.

- **Mente Alienígena:** o contato com a mente lefeu é perigoso. Qualquer criatura que tente ler ou estudar a mente de um demônio da Tormenta deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 do nível do demônio). Em caso de falha, adquire pontos de insanidade em quantidade igual à metade do nível do demônio (veja mais detalhes na Parte 2, em "Loucura").

- **Percepção Temporal:** um lefeu consegue enxergar alguns instantes no futuro, sendo capaz de esquivar-se de golpes antes que eles ocorram, ou atacar seus oponentes no lugar onde estarão. Um lefeu soma seu bônus de Sabedoria em suas jogadas de ataque, classe de armadura e testes de Reflexos (já contabilizado nas fichas).

- **Sentido Sísmico:** um lefeu consegue perceber outras criaturas que estejam em contato direto com o chão. O alcance do sentido sísmico do lefeu é de 1,5m por nível. Esta habilidade funciona apenas em áreas de Tormenta.

- **Visão Ampla:** por seus olhos grandes e múltiplos, um lefeu recebe +4 de bônus em Percepção (já contabilizado nas fichas) e não pode ser flanqueado.

- **Visão no Escuro:** 18m.

Casta Uktril

A mais baixa casta lefeu é formada por soldados e operários fisicamente idênticos entre si, criaturas "produzidas em massa", que compõem a maior parte de suas tropas.

Os únicos lefeu desta casta são os uktril (os lefeu têm o mesmo nome da casta), descritos em *Tormenta RPG* e no *Bestiário de Arton*. Em Tamu-ra, eram conhecidos como *kanatur*, ou "homem-formiga-diabo".

Casta Qerluakk

A casta qerluakk é formada por guerreiros especializados. A maior parte dos lefeu encontrados e confrontados por aventureiros pertence a essa casta, que inclui os geraktril, os hurobakk e os veridak, descritos no *Bestiário de Arton*, e os burotron, morgadrel e zyrrinaz, descritos a seguir.

Burotron

ND 11

Os grandes e abrutalhados burotron (antes *yougey-abruk*, "morte que vem da terra"), ao contrário do que sugere sua aparência rude, são verdadeiros mestres da emboscada.

Sua aparência lembra um enorme gorila, com braços longos e grossos, recobertos de carapaça dura, que terminam em garras poderosas. O tronco arqueado e blindado protege a cabeça pequena. Suas pernas são curtas e relativamente fracas: eles caminham apoiando-se nos braços.

Escavadores vorazes, os burotron cavam longas redes de túneis sob as áreas de Tormenta. Suas garras servem principalmente a essa função. Assim, apesar de seu tamanho e aspecto desajeitado, estes demônios são eficientes em ataques surpresa — usam o sentido sísmico dos lefeu para detectar alvos e então emergem do solo para atacar. Procuram identificar e atacar primeiro a criatura mais fraca entre os adversários, tentando abater conjuradores antes que consigam lançar qualquer magia.

Os burotron são soldados obedientes na hierarquia lefeu. Embora raramente operem em conjunto com outras criaturas, em geral são liderados por um geraktril, que comanda operações a partir de uma cidade ou comunidade de outro tipo.

Monstro 13, Enorme (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 169.

Resistências: Fort +14, Ref +9, Von +7, redução de dano 10/mágica.

Deslocamento: 15m, escalar 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +23 (2d6+16) e mordida +22 (2d6+16).

Habilidades: For 30, Des 10, Con 22, Int 8, Sab 12, Car 4.

Perícias: Atletismo +26, Furtividade +8 (+24 enterrado).



Dilacerar: se o burodrôn acertar uma criatura com as duas garras na mesma rodada, além do dano normal, irá rasgar sua carne e causar mais 4d6+16 pontos de dano.

Insanidade da Tormenta: CD 16; 6 pontos de insanidade.

Trespasar: quando o burodrôn derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O burodrôn pode usar este talento uma vez por rodada.

Tesouro: nenhum.

Morgadrel

ND 13

Entre os primeiros lefeu de aparência não humanoide descobertos, os morgadrel (antes chamados *tahab-krar*, "caranguejo-demônio-espinhento") lembram imensos caranguejos, com carapaças extremamente grossas e corpos que atingem seis metros de diâmetro. Têm dez patas e dois pares de enormes pinças afiadas, quatro olhos (ocultos sob a carapaça) e longas antenas. São totalmente recobertos de espinhos pontiagudos.

Os morgadrel são geralmente encontrados nos lagos, rios e mares da Tormenta, além de poços de ácido e outras substâncias corrosivas, onde ocultam-se com facilidade e permanecem imóveis, à espera de vítimas. Devido a essa tática, não costumam agir em conjunto com outros tipos de lefeu — mas às

vezes participam de emboscadas, quando outros demônios afugentam vítimas até onde existe um morgadrel escondido.

Ao contrário do que sua aparência animalésca pode sugerir, os morgadrel estão entre os mais inteligentes e sábios de sua casta. Passam longos períodos de solidão, em divagações filosóficas e ponderações sobre as maravilhas do povo lefeu.

Um morgadrel normalmente inicia o combate concentrando suas pinças em um adversário surpresa. Caso não consiga surpreender nenhum de seus alvos — ou se estiverem fora do alcance das pinças —, ele evita abandonar seu ambiente aquático para manter sua camuflagem. Usará seu jato ácido ou rajadas de espinhos contra alvos distantes.

Monstro 14, Enorme (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 31.

Pontos de Vida: 210.

Resistências: Fort +16, Ref +11, Von +9, redução de dano 15/mágica.

Deslocamento: 15m, natação 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 4 pinças +25 (2d8+17).

Habilidades: For 30, Des 10, Con 25, Int 12, Sab 14, Car 8.

Perícias: Furtividade +9.

Camuflagem: quando está submerso (em água, lama, ácido etc.), o morgadrel recebe os benefícios de camuflagem, e tem 20% de chance de ignorar cada ataque feito contra ele.

Espinhas: três vezes por dia, como uma ação padrão, o morgadrel pode lançar os espinhos de sua carapaça. Toda criatura num raio de 15m sofre 8d6+7 pontos de dano (Reflexos contra CD 24 para reduzir o dano à metade). Os espinhos são venenosos, e uma criatura que sofra dano por eles fica suscetível ao veneno: Fort CD 24; 2d6 de dano de Constituição.

Insanidade da Tormenta: CD 17; 7 pontos de insanidade.

Jato de Ácido: três vezes por dia, como uma ação padrão, o morgadrel pode lançar uma linha de ácido de 15m, que causa 4d8+7 pontos de dano (Reflexos contra CD 24 para reduzir o dano à metade). Uma criatura que falhe em seu teste de resistência sofrerá 2d8 pontos de dano na rodada seguinte.

Trespasar: quando o morgadrel derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O morgadrel pode usar este talento uma vez por rodada.

Tesouro: nenhum.

Zyrrinaz

ND 5

Os lefeu chamados zyrrinaz já foram conhecidos como "shimay" entre os sobreviventes de Tamu-ra. Essa palavra, que significa "elfo negro" no idioma tamuraniano, descrevia a primeira impressão que esses lefeu causavam: esguios, ágeis e com um braço adaptado numa forma semelhante a um arco, os zyrrinaz realmente poderiam parecer uma horrenda distorção da forma de um elfo.

Os zyrrinaz são raros nos esquadrões lefeu, pois sua função, batedores leves com capacidades de combate à distância, não é vista como particularmente útil. Às vezes, no entanto, são destacados para perseguir intrusos em fuga, ou alvejar inimigos de longe, enfraquecendo-os antes do ataque das legiões principais.

Fisicamente, os zyrrinaz são mais baixos e delgados que os outros lefeu. Sua carapaça é fina, seus membros são longos e sua cabeça insetoide é pequena, tendo, no entanto, longuíssimas antenas cuja função, acredita-se, seja auxiliar o lefeu em sua mira. Seu braço adaptado na forma de "arco" é bastante resistente, mas a estrutura equivalente à "corda" do arco — na verdade uma espécie de tendão feito de matéria vermelha flexível — mostra-se bastante frágil. Os zyrrinaz são capazes de produzir "flechas" finas e pontiagudas, de matéria vermelha duríssima, capazes de perfurar armaduras com facilidade.

Os zyrrinaz obedecem às ordens dos outros de sua casta, e por vezes até mesmo de uma casta inferior. Seu comportamento é em geral subserviente, e é muito raro que tomem quaisquer decisões durante um combate, exceto na ausência de outros lefeu.

Em combate, sua função é dar apoio a grupos de uktril e geraktril, atacando à distância com suas setas ácidas.

Monstro 7, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 63.

Resistências: Fort +8, Ref +11, Von +4, redução de dano 5/mágica.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: clava natural +13 (1d6+8).

Ataques à Distância: arco natural +14 toque (1d8+8 mais 2d4 de ácido, x3).

Habilidades: For 20, Des 20, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 4.

Perícias: Atletismo +26, Furtividade +8.

Flechas Naturais: o zyrrinaz produz flechas naturais a partir dos espinhos em suas costas. Ele as dispara usando sua estrutura óssea em forma de arco, com os mesmos parâmetros de um arco longo, mas aproveitando seu bônus de Força. As flechas carregam ácido concentrado na ponta, causando 2d4 pontos de dano de ácido, e são consideradas armas mágicas para efeitos de ultrapassar redução de dano. Um zyrrinaz pode produzir até 20 flechas em um dia, mas elas perdem suas propriedades duas rodadas após sua remoção das costas da criatura, de modo que não podem ser coletadas e reutilizadas.

Insanidade da Tormenta: CD 13; 3 pontos de insanidade.

Perfurar Armadura: as flechas do zyrrinaz ignoram qualquer tipo de armadura, e os ataques feitos com elas são considerados ataques de toque à distância.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Tesouro: nenhum.

Casta Hikarel

Membros desta casta são variados em aparência e habilidades. Embora alguns sejam guerreiros poderosos, os hikarel destacam-se por sua sabedoria, astúcia e furtividade.

A casta hikarel é composta pelos sarektril (descritos abaixo), pelos cyraxel (descritos na Parte 1) e pelos reishid e thuwarokk (descritos no *Bestiário de Arton*).

Sarektril

ND 14

Generais e oficiais de alto escalão entre os lefeu, os sarektril parecem uma versão mais avançada — e mortal — dos uktril e geraktril.

Sua forma é vagamente humanoide. Duas pernas longas e recobertas de serrilhas sustentam um corpo delgado, de onde nascem três pares de braços. Cada par termina em órgãos es-

pecializados: duas pinças, duas lâminas afiadas e duas mãos. A cabeça alongada apresenta olhos grandes e multifacetados, quatro antenas compridas e duas quelíceras. A carapaça sarektril é extraordinariamente resistente, recoberta de espinhos afiados.

É raro encontrar um sarektril no campo de batalha. Como generais, eles tendem a coordenar tropas de uktril e geraktril, entrando em combate apenas contra oponentes realmente poderosos. São gênios estrategistas, capazes de prever os movimentos inimigos com precisão incrível, explorando ao máximo as vantagens do terreno. Um ataque comandado por um sarektril é uma obra de arte em eficiência e mortandade, que apenas os maiores generais de Arton podem equiparar. Em cidades da Tormenta, podem ser responsáveis pela proteção de estruturas importantes.

No entanto, um sarektril também é um guerreiro incrível, capaz de alcançar seus alvos com saltos longos e então desferir uma tempestade de golpes com seus seis braços. Seleciona oponentes que os demais soldados tenham dificuldade em abater, como aqueles com armaduras mais pesadas.

Cada sarektril costuma estar armado com uma *espada da Tormenta*, uma arma de lâmina serrilhada, com centenas de minúsculos dentes que crescem a olhos vistos, enquanto os dentes antigos caem e são substituídos por novos. O cabo lembra o corpo de uma lacraia, com garras que seguram firme a mão do usuário para uma melhor empunhadura. A *espada da Tormenta* é uma *espada longa afiada anticriatura* (qualquer não lefeu) +4; devido às garras em seu cabo, fornece +2 em testes para evitar ser desarmada. Por seus bônus elevados contra não lefeu, esta arma assegura a vitória contra qualquer criatura de Arton, mas tem valor estratégico reduzido caso caia em mãos inimigas.

Monstro 15, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +24

Sentidos: Percepção +20, visão no escuro.

Classe de Armadura: 36.

Pontos de Vida: 225.

Resistências: Fort +16, Ref +17, Von +9, redução de dano 15/mágica.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: *espada da Tormenta* +32* (4d6+23*, 17-20), 2 pinças +24 (1d8+15) e 2 lâminas +24 (1d8+15, 19-20).

*Estes valores já incluem o bônus da habilidade *anticriatura* da espada, que se aplica contra qualquer criatura não lefeu.

Habilidades: For 27, Des 22, Con 24, Int 18, Sab 14, Car 14.

Perícias: Acrobacia +24, Atletismo +26, Conhecimento (estratégia) +22, Intuição +20.

Espinhas: uma criatura que atinja um sarektril com um ataque corpo-a-corpo sofre 1d6+14 pontos de dano de perfuração, devido aos espinhos em sua carapaça. Personagens usando armas de haste não sofrem esse dano.

Insanidade da Tormenta: CD 17; 7 pontos de insanidade.

Instinto Guerreiro: os sarektril foram criados unicamente para a batalha. Eles recebem os talentos Foco em Arma, Foco

em Arma Aprimorado e Especialização em Arma como talentos adicionais, todos aplicados à espada longa (os bônus já estão incluídos na ficha).

Pinça Estilbaçadora: um sarektril usa suas pinças para destruir as armas de seus adversários. Ele pode usar seus ataques de pinça para realizar a manobra separar com bônus de ataque +28 e, se vencer, causa dano dobrado na arma do inimigo (2d8+30).

Trespassar Aprimorado: quando o sarektril derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Equipamento: *espada da Tormenta*.

Tesouro: padrão.

Casta Fggurath

A poderosa casta fggurath fica, em hierarquia, abaixo apenas dos próprios Lordes da Tormenta. São os grandes guerreiros, sábios e monstros lefeu. Pouquíssimos habitantes de Arton viram um fggurath; menos ainda sobreviveram ao encontro...

Vuroktril, os Guerreiros

ND 20

Verdadeiro ciclone de destruição, um vuroktril tem o poder de combate de um exército.

À primeira vista, este demônio lembra um emaranhado caótico de braços que empunham armas. Um exame mais detalhado revela um corpo humanoide com duas cabeças e quatro pares de braços especializados. Esses braços terminam em mãos, lâminas, pinças e finos tentáculos ("flagelos"), que realizam diferentes manobras em combate. Sua carapaça também é revestida com fileiras de espinhos pontiagudos, capazes de retalhar o inimigo com um simples toque.

Sua percepção de tempo, aliada a uma elevada Sabedoria, tornam um vuroktril quase sobrenatural em combate — um verdadeiro gênio tático e estratégico, que prevê cada golpe ou esquiva, como se pudesse ler a mente do oponente. Quando comandam tropas, conseguem transmitir essa percepção a seus soldados, tornando um exército lefeu ainda mais perigoso. Sabe-se que um deles comandava os lefeu durante a Batalha de Amarid.

As relações entre os vuroktril e demais demônios da Tormenta são misteriosas. Alguns especulam que eles atuam como generais para os Lordes da Tormenta, outros pensam que são seus guarda-costas pessoais (embora seja altamente duvidoso que um Lorde precise de proteção...), enquanto que outros, ainda, acham que os vuroktril poderiam ser rivais pelo comando da área.

Devido ao impressionante sistema nervoso lefeu, um vuroktril consegue manejar todas as suas armas com precisão fantástica, sem sofrer penalidades. Além disso, sua variedade de armas diferentes permite executar diversas manobras.

Vuroktril lutam empunhando uma *espada da Tormenta* (veja a ficha do sarektril, na página 341) e um *crânio da ameaça*, uma maça feita a partir de um crânio humano envolto em chamas sangrentas. O *crânio da ameaça* é uma *maça-estrela flamejante* +5 que fornece +10 em testes de Intimidação.

Monstro 20, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +30

Sentidos: Percepção +27, visão no escuro.

Classe de Armadura: 44.

Pontos de Vida: 400.

Resistências: Fort +22, Ref +23, Von +14, redução de dano 10.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: *espada da Tormenta* +38/38* (4d6+32*, 17-20), *crânio da ameaça* +40 (2d6+27 mais 1d6 de fogo), 2 pinças +35 (2d6+22), 2 lâminas +35 (2d6+22, 19-20) e 2 flagelos +35 (1d6+22).

*Estes valores já incluem o bônus da habilidade *anticriatura* da espada, que se aplica contra qualquer criatura não lefeu.

Habilidades: For 35, Des 24, Con 30, Int 20, Sab 18, Car 18.

Perícias: Acrobacia +30, Atletismo +35, Conhecimento (estratégia) +28, Intimidação +37, Intuição +27.

Derrubar: se o vuroktril acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre (bônus +39).

Espinhos: uma criatura que atinja um vuroktril com um ataque corpo-a-corpo sofre 1d6+20 pontos de dano de perfuração, devido aos espinhos em sua carapaça. Personagens usando armas de haste não sofrem esse dano.

Insanidade da Tormenta: CD 20; 10 pontos de insanidade.

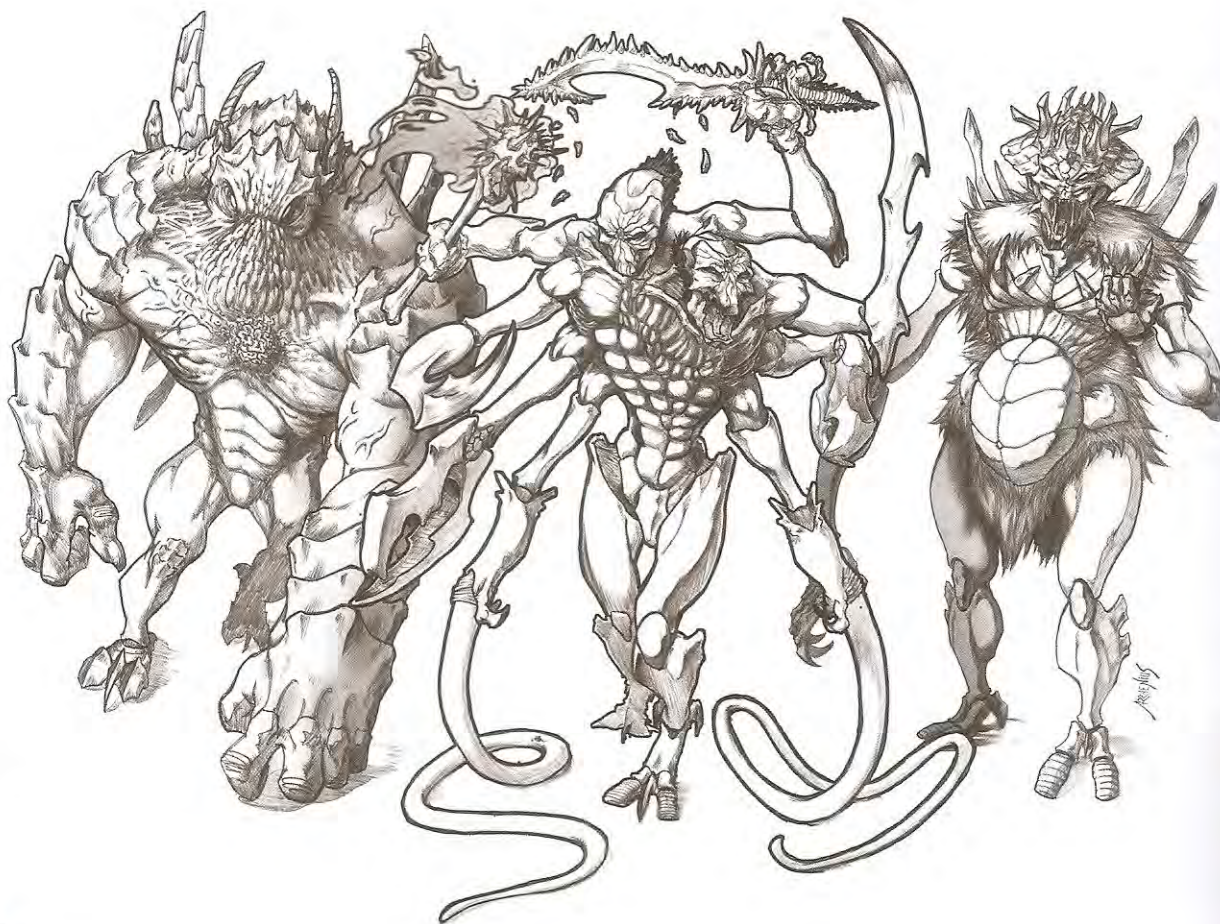
Instinto Guerreiro: os vuroktril foram criados para a batalha. Eles recebem os talentos Ataque Duplo, Especialização em Arma, Especialização em Arma Aprimorada, Foco em Arma e Foco em Arma Aprimorado como talentos adicionais, todos aplicados à espada longa (os bônus já estão incluído na ficha).

Pinça Estilhaçadora: um vuroktril usa suas pinças para destruir as armas de seus adversários. Ele pode usar seus ataques de pinça para realizar a manobra separar com bônus de ataque +39 e, se vencer, causa dano dobrado na arma do inimigo (4d6+44).

Trespasar Aprimorado: quando o vuroktril derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Equipamento: *crânio da ameaça* e *espada da Tormenta*.

Tesouro: padrão.



Tarelvath, os Sábios

ND 17

Os grandes filósofos e cientistas lefeu são os tarelvath. Enquanto os cyraxel (veja na Parte 1) executam obras em hospitais e usinas, os tarelvath são responsáveis pela mais nobre tarefa: gerar conhecimento novo.

Fisicamente, os tarelvath lembram outros lefeu, mas há algo de nobre e pomposo em suas formas. A carapaça apresenta espinhos longos que projetam-se como adornos. A cabeça alta é encimada por uma formação que lembra uma coroa, enquanto “mantos” e “saías” de pele pendem de seus ombros e cintura. Têm dois braços e duas pernas, e suas mãos são adequadas para a manipulação fina de objetos.

É impossível tentar compreender o alcance do intelecto tarelvath — um único deles talvez pudesse rivalizar com um avatar de Szzaas. Alguns acadêmicos especulam que estes lefeu ainda mantêm contato direto (pelo menos por curtos períodos) com a inteligência coletiva suprema que governa sua realidade natal. Assim, sob certos aspectos, talvez sejam até mesmo superiores aos Lordes da Tormenta.

Uma vez que o atual objetivo lefeu é aprender sobre Arton, o papel dos tarelvath é considerado vital. Eles são responsáveis por inúmeras pesquisas, usando o intelecto poderoso para tentar compreender esta realidade. São também os “sacerdotes” lefeu, coordenando e dirigindo os cultos aos Lordes da Tormenta, principalmente na área de Zakharov, no antigo Reino de Gló-rienn e, após a ascensão de Crânio Negro, na área de Tamu-ra.

Os tarelvath não costumam lutar, contando com inúmeros lefeu inferiores para defendê-los. Também carregam artefatos de proteção. Seu maior trunfo, no entanto, é sua própria imponência e majestade, capaz de intimidar e paralisar mesmo o paladino mais confiante.

Monstro 19, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +24

Sentidos: Percepção +29, visão no escuro.

Classe de Armadura: 43.

Pontos de Vida: 285.

Resistências: Fort +26, Ref +27, Von +25, redução de dano 5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: *corrente guardiã* +36 (2d6+20).

Habilidades: For 22, Des 14, Con 27, Int 30, Sab 24, Car 24.

Perícias: Enganação +29, Conhecimento (arcano) +32, Conhecimento (engenharia) +32, Conhecimento (religião) +36, Conhecimento (Tormenta) +36, Cura +29, Diplomacia +29, Intuição +29, Ofício (alquimia) +32, Procurar +32.

Arrogância: um tarelvath adiciona seu modificador de Carisma na classe de armadura e nos testes de resistência (já contabilizado na ficha).

Aura Majestosa: devido à imponência do tarelvath, qualquer criatura num raio de 18m dele deve realizar um teste de Vontade (CD 28). Se falhar, ficará atordoada (se tiver 10 níveis

ou menos) ou abalada (se tiver 11 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, ficará imune a esta habilidade por um dia.

Insanidade da Tormenta: CD 21; 9 pontos de insanidade.

Olhar Impiedoso: sustentar o olhar de um tarelvath é algo terrível, que pode destruir a mente e o corpo de um ser mais fraco. Como uma ação padrão, o tarelvath pode olhar para uma criatura qualquer dentro de 36m, e forçá-la a realizar um teste de Vontade (CD 26). Se a criatura falhar, sofrerá 10d8+9 pontos de dano ou ficará paralisada por 1d10 rodadas, à escolha do tarelvath.

Tesouro: dobro do padrão.

As Hordas Lefeu

O Exército de Deuses enfrenta mais do que lefeu individuais — suas forças são testadas contra o verdadeiro poderio das legiões invasoras, incontáveis fileiras de lefeu marchando e enxameando contra deuses, mortais e dragões.

As estatísticas do exército lefeu estão na página 344.

Yadallina

“Quis meu sangue, mortal — disse Yadallina. — Vai aprender respeito.”

Durante a batalha de Tamu-ra, Yadallina está no auge absoluto de seu poder. Resta muito pouco de sua personalidade — cada vez mais ela é tomada pela “presença” dentro de si. Quando está possuída, fala abertamente como um deus, tratando os artonianos por “mortais” e os dragões por “filhos” ou “crias”. Embora ainda esteja limitada pela existência mortal, sua magia já transcendeu até mesmo as capacidades de alguns arquimagos.

Yadallina enfrenta Andaluzia de igual para igual — na verdade, provavelmente com vantagem. Sua única fraqueza é justamente o que resta dela mesma. Quando vê o sacrifício de Virrikiriel, a elfa recobra a consciência — e perde grande parte de seus poderes. Além disso, ao recobrar os sentidos, Yadallina fica algum tempo desorientada. As magias já ativas (como *voou*) deixam de fazer efeito, e ela cai sobre o chão cáustico.

Neste ponto, Yadallina sabe que basta um empurrão para que deixe de existir. Sua ligação consigo mesma é muito periclitante, e a presença já é muito mais forte que sua personalidade.

Andaluzia

“O pai dos pais dos avós. O pai que era pai. Não os pais que achava, nem a mãe que era mãe e não foi mais. Estava visitando, ninguém lembrava direito.”

Andaluzia cresceu em poder enquanto serviu a Crânio Negro. Na batalha de Tamu-ra, a Bruxa sem Rosto é uma ameaça grave aos heróis, capaz de matar dragões enquanto balbucia suas incoerências.

Andaluzia: elfa, Maga 19/Bruxa da Tormenta 10, CM; ND 29; Médio, desl. 9m; PV 113; CA 35 (+14 nível, +2 Des, +1 pele rígida, +4 Carapaça, +4 *anel de proteção*); corpo-a-corpo: —; hab. acostumado ao horror, autofagia, conjurador rubro

Horda Lefeu

ND médio 20

1d6	Inimigo	PV	CA	Resistências*	Desl.	Ataques
1	Enxame uktril	300	26	Fort +12, Ref +13, Von +8, redução de dano 5/mágica	9m	garra +26 (2d4+24) e pinça +27 (2d8+24)
2	Sarektril	225	36	Fort +16, Ref +17, Von +9, redução de dano 15/mágica	12m	<i>espada da Tormenta</i> +31 (4d6+31, 17-20), 2 pinças +24 (1d8+15) e 2 lâminas +24 (1d8+15, 19-20)
2	Enxame qerluakk	495	29	Fort +14, Ref +15, Von +9, redução de dano 10/mágica	9m, voo 24m	2 pinças +31 (2d8+28) e ferrão +31 (2d12+28, x3)
4	Thuwarokk	360	30	Fort +23, Ref +9, Von +12, carapaça (veja abaixo)	9m	2 pancadas +24 (3d6+23), atropelar (veja abaixo)
5	Monstro corrompido	390	36	Fort +22, Ref +15, Von +14	12m, voo 24m	mordida +35 (3d8+27, 19-20) e 2 garras +35 (3d6+27, 19-20)
6	Vuroktril	380	45	Fort +22, Ref +23, Von +14, redução de dano 15	12m	<i>espada da Tormenta</i> +43 (4d6+32, 17-20), <i>crânio da ameaça</i> +40 (2d6+27, mais 1d6 de fogo), 2 pinças +35 (2d6+22), 2 lâminas +35 (2d6+22, 19-20) e 2 flagelos +35 (1d6+22)

*Todas as criaturas deste exército são imunes a acertos críticos, ácido, dano de habilidade, doença, dreno de energia, eletricidade, fogo, frio, metamorfose, paralisia, petrificação, sono e veneno.

Enxame uktril: dezenas de lefeu da casta mais baixa. Individualmente, não são uma ameaça tão perigosa, mas nestas quantidades podem derrotar até mesmo grandes heróis.

Sarektril: comandante lefeu de médio escalão.

Espinhas: qualquer personagem que atinja um sarektril com um ataque corpo-a-corpo sofre 1d6+14 pontos de dano de perfuração, devido aos espinhos em sua carapaça. Personagens usando armas de haste não sofrem esse dano.

Enxame qerluakk: como enxame uktril, mas formado por lefeu de casta média.

Thuwarokk: colosso lefeu.

Atropelar: usando uma ação completa, um thuwarokk pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Descomunal ou menor. Uma criatura atropelada sofre 4d8+23 pontos de dano, com direito a um teste de Reflexos (CD 33) para reduzir o dano à metade.

Carapaça: carapaça do thuwarokk fornece redução de dano 20 e resistência a magia +8. Além disso, se o thuwarokk for bem-sucedido no teste de resistência contra uma magia, ela é revertida contra o conjurador (veja *reverter magias*). Apesar de ser muito resistente, a carapaça de um thuwarokk possui pontos fracos, que podem ser encontrados com uma ação de movimento e um teste de Percepção (CD 20). Um personagem que tenha encontrado um ponto fraco pode atacar a criatura com -4 na jogada de ataque, mas, se acertar, ignora todas as proteções da carapaça.

Monstro corrompido: uma criatura artoniana — como um verme gigante, ente, dragão... — corrompida e fortalecida pela matéria vermelha.

Vuroktril: comandante lefeu de alto escalão.

Derrubar: se o vuroktril acertar um ataque de flagelo, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre (bônus +39).

Espinhas: qualquer personagem que atinja um vuroktril com um ataque corpo-a-corpo sofre 1d6+20 pontos de dano de perfuração, devido aos espinhos em sua carapaça. Personagens usando armas de haste não sofrem esse dano.

General: Crânio Negro (Conhecimento [estratégia] +55).

(Ampliar Magia, Estender Magia, Magia Silenciosa, Magia sem Gestos, Maximizar Magia), convite à corrupção, imunidade a acertos críticos, involução, item de poder (grimório), pele rígida, redução de dano 4, resistência a fogo 14, sacrifício, sentido sísmico 10,5m, visão no escuro 18m; Fort +19, Ref +19, Von +18; For 8, Des 14, Con 14, Int 27, Sab 9, Car 6.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +40, Conhecimento (natureza) +40, Conhecimento (nobreza) +40, Conhecimento (religião) +40, Conhecimento (Tormenta) +40, Identificar Magia +40, Iniciativa +16, Ofício (alquimia) +40, Ofício (escultura) +40, Percepção +31; Acelerar Magia, Anatomia Insana, Anatomia Insana Total, Carapaça, Corpo Aberrante, Duro

de Matar, Foco em Magia (*imagem permanente*), Foco em Magia (*sonho de dor*), Magias em Combate, Mago de Batalha, Mente Caótica, Poder Mágico x4, Poder Mágico Épico x4, Resistência a Energia (fogo), Sentido Sísmico, Técnica Heroica (lar rubro).

Magias de Mago Preparadas: 3º — *relâmpago Acelerado* x2; 4º — *invisibilidade aprimorada, momento de Tormenta* x3; 5º — *telecinesia, teletransporte*; 6º — *corrente de relâmpagos* x4; 7º — *dedo da morte, inverter a gravidade*; 8º — *evaporação* x3, *sonho de dor* (CD 26) x2; 9º — *chuva de meteoros* x4, *grito da banshee* x2, *portal*. PM: 181. CD: 18 + nível da magia.

Equipamento: *anel de proteção +4, anel do arcano, bastão metamágico (maximizar maior), grimório, manto da resistência +3, robes esfarrapados.*

Novos Talentos da Tormenta

Anatomia Insana Total (Tormenta)

Seus órgãos vitais são dispersos, redundantes ou duplicados, tornando impossível atingi-lo em um ponto vital.

Pré-requisito: Anatomia Insana.

Benefício: você é imune a acertos críticos e ataques furtivos.

Sentido Sísmico (Tormenta)

Você pode perceber, por meio de pequenas antenas na fronte, a presença de outras criaturas através de vibrações no solo.

Pré-requisito: Sab 13.

Benefício: você recebe a habilidade sentido sísmico, com alcance igual a 1,5m para cada talento da Tormenta que você possui. Este talento funciona mesmo fora de áreas de Tormenta.

Deuses Menores Mortos

A batalha de Tamu-ra foi cruel para todos — inclusive as divindades menores. Os deuses a seguir foram mortos por Crânio Negro ou pelos lefeu durante a invasão: Grantó, o Deus dos Escultores; Lupan, o Deus dos Caçadores; Kimba, o Deus dos Leões; Kironan, o Deus dos Jogadores; Betsumial, o Deus dos Vigias; Cette, o Deus Elfo dos Arqueiros, e Goharom, o Deus dos Machados. Vários outros (não citados especificamente no romance) também pereceram — após a batalha, Tamu-ra contava com um tapete de cadáveres.

Devotos de deuses menores mortos têm três opções. Podem automaticamente tornar-se devotos de um deus (maior ou menor) cujo portfólio englobe a área de atuação de seu patrono (por exemplo, um devoto de Kimba poderia tornar-se devoto de Allihanna, ou um devoto de Goharom poderia converter-se a Rhond). A segunda opção é devotar-se a um outro deus (maior ou menor) semelhante — por exemplo, um devoto de Goharom tornando-se devoto de Klangor, ou um devoto de Kironan tornando-se devoto de Hyninn. Nesse caso, o devoto perde um nível de personagem. Por fim, pode usar as regras para abandonar uma divindade (veja na Parte 1). Contudo, por razões óbvias, nenhuma *penitência* pode recuperar o status de clérigo de um deus morto!

Note que existem casos de deuses menores que mantêm sua divindade mesmo após a morte. Esses continuam fornecendo poderes a seus devotos, apenas não caminham mais sobre Arton em forma mortal. Contudo, aparentemente nada resta daqueles que morreram em uma área de Tormenta.

A morte de tantos deuses menores causou dois efeitos colaterais. Primeiro, eliminou muitos poderes concedidos — por exemplo, Flecha Sublime, o poder concedido de Cette, não pode mais ser escolhido, já que o próprio Cette está morto! Esses poderes *podem* voltar à ativa assim que um novo deus menor surgir para ocupar o lugar da divindade morta. Diz-se que, após a batalha de Tamu-ra, grupos de devotos vêm tentando provocar a ascensão de novos deuses menores, vasculhando Arton em busca de heróis identificados com o portfólio de seu patrono falecido, para voltar a ter acesso a seus poderes.

O segundo efeito colateral é que a grande quantidade de energia divina liberada com as mortes tornou muito fácil para um mortal assumir o posto de um deus menor morto. Alguns estudiosos especulam que um mortal que possuía um pertence que o deus usava no momento de sua morte (uma arma, uma peça de armadura) relacionado à sua área de atuação pode ascender da mesma forma que alguém durante a época em que o Panteão estava incompleto (veja anteriormente). Isso pode provocar uma grande enxurrada de aventureiros a Tamu-ra, em busca de espólios das divindades mortas...

A Verdade sobre Yadallina

Em uma narrativa, há certas perguntas que devem ser deixadas sem resposta — é difícil criar uma aura de assombro e incompreensão ao redor de um elemento esmiuçado para o leitor. A única dessas perguntas que realmente parece ter aturrido os leitores é: afinal, o que diabos é Yadallina? Como Kallydranoch “surge” dentro dela no final de *O terceiro deus*?

Curiosamente, essa pergunta *não* deveria ter ficado sem resposta. Para mim, a verdade estava clara. No entanto, quando notei que muitas pessoas não compreendiam, optei por *não* responder, mantendo esse elemento a critério do leitor. Primeiro para não tentar “justificar” ou “consertar” o livro depois de pronto — nenhum comentário meu em fóruns ou entrevistas mudaria o fato de que, na narrativa, este elemento não está claro. Segundo porque quase todos que vinham perguntar isso eram RPGistas (não apenas leitores de romances). E qualquer resposta definitiva limitaria as opções de jogo.

Mas este é o espaço para esclarecer a *minha* visão (apenas minha, não “obrigatória” ou “definitiva”) sobre as origens de Yadallina. Se você já estiver usando outra versão em sua campanha, ignore isto. Mas, para quem quer uma explicação, aqui vai.

Como Edauros não cansa de repetir, há lendas sobre ancestrais dragões na família dos gêmeos. Contudo, essas lendas não estão totalmente corretas: o ancestral não é um dragão comum, mas o Deus dos Dragões. Ninguém sabe se ele se disfarçou como um dragão normal ou se sua identidade apenas se perdeu com o passar dos milênios. De qualquer forma, quando Kallydranoch foi esquecido, qualquer lembrança ou registro de sua passagem também foi apagada ou modificada.

É claro que o estratagema do Deus dos Dragões não se resume a isso (ou seria bem fácil detectá-lo). Kallyadranoch estava se preparando para voltar, caso um dia fosse destruído — mesmo com a arrogância dos dragões, sempre foi um planejador. O deus intercedeu para que sua essência se manifestasse com mais força apenas em raras gerações da família dos elfos. Mesmo assim, seu ressurgimento não seria automático — seria preciso que as memórias fossem trazidas à tona por circunstâncias extraordinárias (como os dragões reconhecendo e venerando um de seus descendentes). Talvez outros elfos já tenham nascido, ao longo dos séculos, com o potencial de trazer a volta de Kallyadranoch, mas nunca houve a combinação certa de eventos para que isso acontecesse.

Em termos modernos, podemos comparar a presença de Kallyadranoch em Yadallina com genes recessivos — não é a mesma coisa, mas um pouco parecido. Edauros não possui o potencial, simplesmente porque essa característica não se manifestou nele.

O banimento e esquecimento de Kallyadranoch essencialmente tornou impossível reconhecer o "intruso" na linhagem de Yadallina. Quando Talude examina-a na Academia Arcana, é incapaz de determinar com precisão o que está "dentro dela" — porque, se pudesse, o castigo de Khalmyr seria anulado. O esquecimento (na verdade, a anulação da existência de Kallyadranoch) fez com que sua essência não fosse reconhecida como a de um deus, nem mesmo pelo Mestre Máximo da Magia.

Mas apenas linhagem divina e genética não explicam tudo que aconteceu com a elfa. Yadallina não possui a alma de Kallyadranoch. Também não possui apenas seu "sangue". Ela possui algo que só pode ser descrito como *potencial*. Poder. Como Talude descobre, a "presença" em Yadallina não está em seu corpo ou sua alma, nem mesmo em uma segunda alma habitando o mesmo corpo — apenas a junção de corpo e alma resulta na presença do potencial. Em outras palavras, a alma de Yadallina em outro corpo não poderia se tornar Kallyadranoch, e vice-versa. Apenas Yadallina *completa*, corpo e espírito (além de personalidade, decisões e até mesmo destino) torna possível a volta do Deus dos Dragões.

Então, em resumo: a dádiva que a linhagem de Kallyadranoch possui é o potencial para trazer o Deus dos Dragões de volta. Essencialmente, a capacidade de "recriá-lo".

Yadallina não está abrigando Kallyadranoch: ela, em parte, é Kallyadranoch. Uma parte do poder do deus *sempre esteve* em seu interior — e, quanto mais ela se afasta de sua própria personalidade e se aproxima de Kallyadranoch, mais se transforma no deus.

Isso também explica por que a morte da elfa cumpriu as condições de Morte Final de Gregor. Ele só poderia morrer caso matasse um deus. Não há como separar o Deus dos Dragões da elfa — um é o outro (ao menos parcialmente). Portanto, ao matar Yadallina, Gregor "mata um deus".

Ao golpeá-la, Orion (usando as mãos de Gregor e a espada de Khalmyr) apaga sua vida e personalidade. É o momento de instabilidade de que o Terceiro precisava para retornar. Caso Yadallina morresse antes (sem ser cultuada como deusa, sem ter

derrotado o Dragão da Tormenta...), não haveria instabilidade, apenas uma morte comum. Também devemos levar em conta que ser golpeada por Rhumnam aproxima Yadallina de Kallyadranoch mais do que nunca: esse evento é um eco do que aconteceu com o Deus dos Dragões. Caso ela fosse atingida por outra arma, talvez a sincronia entre os dois não se completasse.

Se tudo isso parece complicado demais, é porque está bastante esmiuçado. No romance, tudo é explicado como "Yadallina é descendente de Kallyadranoch, e transforma-se em Kallyadranoch quando seu corpo morre". Mas, para quem gosta de detalhes, aí está. Em compensação, quem prefere ambiguidade ou sua própria versão da história deve ignorar tudo isto.

Kallyadranoch, o Deus dos Dragões

Outros Nomes: o Terceiro; Kally; Deus Tirano; Lathsidhien, o Arcano Opressor, entre os elfos; Efreitarhd, entre os qareen.

Descrição: Kallyadranoch, além de Deus dos Dragões, é a encarnação de tudo aquilo que os dragões representam. Seu orgulho, arrogância, tirania e, acima de tudo, poder. Muitas vezes é chamado de Deus do Poder, considerado como o dragão supremo, o maior predador do multiverso. Representa tanto a faceta bestial e animalesca dos dragões quanto seu refinamento sádico e metódico. Contudo, sua tendência Leal torna-o mais próximo à figura do dragão como opressor implacável.

Durante *O terceiro deus*, os dragões buscam uma divindade para cultuar. Contudo, isso é em grande parte um efeito do Panteão incompleto e da influência do Dragão da Tormenta, que ameaça escravizar a espécie e corrompê-la. Após o fim desse pandemônio, muitos dragões não aceitam — nem mesmo reconhecem — Kallyadranoch como seu criador.

A influência de Kallyadranoch é maior entre outras criaturas, especialmente conjuradores. Ele é um deus da magia — muitos atribuem a ele, e não a Wynna, a criação da mágica arcana. Essa teoria é fortemente apoiada pelo fato de que muitas escrituras arcanas estão no idioma dracônico. No entanto, Wynna e Kally são opostos totais: enquanto ela é bondosa até a inconsequência, oferecendo magia a todos, ele reserva esse poder apenas aos aptos e disciplinados. Por isso diz-se que Wynna é a Deusa dos Feiticeiros, enquanto Kally é o Deus dos Magos.

Como única divindade Leal e Maligna no Panteão, Kally é também o deus dos diabos. Na ausência de seu mestre, estes tiranos planares não tinham sequer um território próprio — não havia lugar para eles nos Reinos dos Deuses. Por séculos vagaram pelos Planos, fazendo pactos e arrebanhando almas. Hoje, o retorno do Deus Tirano sugere que possa haver um novo Reino de Kallyadranoch algum dia.

Atualmente, Kallyadranoch ainda está preso ao corpo horivelmente ferido de Yadallina — não conta com seu próprio Reino e não assume sua forma tradicional. Contudo, isso talvez seja uma ameaça ainda maior para os artonianos — pois não é um avatar que está no mundo físico, mas *o próprio deus*. A aparência tradicional de Kallyadranoch é um humano atraente,



esguio, com garras e presas afiadas. Seu cabelo pende em seis longas tranças, uma para cada cor de dragão. E ostenta muitas joias mágicas, cada uma um artefato de valor inimaginável.

Motivações: existe pouca dúvida sobre as intenções de Kallyadranoch. Ele deseja criar um mundo de tirania, onde todos são escravos dos deuses. E os deuses, escravos dele.

Tendência: Leal e Maligno.

Crenças dos Devotos: dragões são o ápice da criação. Nada é superior aos dragões. Todos existem para servir aos dragões, como criados, escravos ou comida.

Domínios: Conhecimento, Destruição, Magia, Mal.

Áreas de Influência: tirania, magia, dragões.

Símbolo Sagrado: a figura de um dragão, ou uma escama de dragão.

Arma Preferida: lança longa (Beryllintranox).

Cores Significativas: vermelho, verde, azul, branco, preto.

Lema: "Você pode servir a Kallyadranoch como seu servo ou seu alimento. Essa será a última escolha de sua vida."

A Linguagem de Andaluzia

Desde sua primeira aparição em *O inimigo do mundo*, Andaluzia fala em uma espécie de código que não parece fazer sentido — mas há um padrão. É uma linguagem infantil, sempre referindo-se a temas familiares. A verdade é que, desde o início, havia significado nos diálogos de Andaluzia. A seguir está a "tradução" e explicação de alguns termos e expressões que a Bruxa sem Rosto utiliza ao longo dos romances.

Amigos: os goblinoides que tomaram Lenórienn, ou prisioneiros da própria bruxa. Sua mente insana distorce as tragédias pelas quais passou e cria uma espécie de apelido para seus torturadores.

Avós: os lefeu. Como é explicado em seu histórico (na Parte 1), Andaluzia tentou entrar em contato com demônios quando Lenórienn caiu. Ela via Glórienn como sua mãe (veja adiante). Quando sua mãe não conseguiu defendê-la, ela procurou novos "pais" — demônios. No entanto, isso também se provou insuficiente. Andaluzia então acabou descobrindo aquilo que era, para os demônios, o que os demônios são para os mortais. Em outras palavras, os lefeu. Assim, em sua lógica insana, os lefeus são "os pais dos pais", ou avós.

Brincar: interagir com ela (normalmente, ser torturado...).

Casa: Lenórienn, ou sua torre. Quando, em *O inimigo do mundo*, Andaluzia pergunta "Já sabem da minha casa?", está se referindo à queda da nação élfica. Em *O terceiro deus*, ela diz "As visitas vêm morar, e nos tiram de casa" (os goblinoides expulsaram-na de Lenórienn). "A casa tomada" significa Lenórienn conquistada pelos goblinoides.

Ele: muitas vezes, quando "ele" é citado sem outro contexto, Andaluzia está falando do albino. Em *O crânio e o corvo*, ela pergunta "Ele é avô?". Está perguntando se o albino é um lefeu.

Família: raça. Quando fala de sua própria família, está falando dos elfos — "A família foi embora", em *O terceiro deus*, significa que os elfos morreram.

Fechar a porta: impedir Andaluzia de voltar a sua "casa" ou sua "família" — ou seja, tirá-la de Lenórienn e cortar seus vínculos com os elfos. Andaluzia fala sobre isso com Yadallina, quando as duas combatem em Tamu-ra. Ela reconhece a sensação de deixar de ser uma elfa por intervenção de um poder muito maior.

Ir embora, dar um passeio: enlouquecer ou morrer. Quando o Esquadrão do Inferno está fugindo da torre, Andaluzia diz que "os amigos sempre vão embora" — ou seja, os prisioneiros sempre enlouquecem ou morrem, nunca escapam. Ela ainda afirma "Se eu fui embora, não foi por querer". Está dizendo que não sabia que seus atos resultariam em insanidade.

Irmãos: quando fala sobre "irmãos da mãe", está falando dos deuses do Panteão (irmãos de Glórienn). Durante a invasão do Reino de Glórienn, ela diz "Aos irmãos, vêm os avós" — os lefeu estão atacando os deuses.

Mãe: Glórienn.

Pais: demônios. Na Pondsmanía, Crânio Negro diz a Andaluzia que, se ela não cooperar, terá de "falar com os pais" — ou seja, entrar em contato com demônios. É uma ameaça vazia, apenas para intimidar a bruxa. Também pode se referir aos criadores de qualquer coisa, quando ela fala sobre "pais" específicos. Por exemplo, "os pais dos avós" são os Lordes da Tormenta, enquanto que "os pais dos pais dos avós" são os deuses que originalmente criaram os lefeu. "Pais que não são pais" (em *O terceiro deus*) significa "demônios que não são criadores ou deuses".

Pessoas: em geral, tem significado literal. Mas, na Pondsmanía, Andaluzia está se referindo às fadas e elfos. Ela associa as fadas aos elfos. Diz "vi essas mesmas pessoas, mas eram diferentes, e por isso eu fui dar um passeio". Significa que viu os elfos serem massacrados (assim como estava acontecendo com as fadas), e por isso enlouqueceu.

Presentes: itens mágicos, poder arcano ou qualquer outra "dádiva" duvidosa deixada pelos lefeu. Quando diz "Foi ele quem deu um presente", Andaluzia está falando de quando o albino entregou o livro mágico a Rufus. Quando, em *O terceiro deus*, ela diz "Os avós me deram presentes", está se referindo ao poder que recebeu dos lefeu.

Visitas: prisioneiros ou invasores. Andaluzia, vivendo isolada, apenas cumprindo as ordens dos lefeu (criaturas completamente incompreensíveis para ela), experimentava solidão extrema. Mesmo depois, viajando junto de Ellisa e os outros, estava sozinha em seu próprio mundo; ninguém interessava-se por seu sofrimento. Assim, chama prisioneiros de "visitas" ou "amigos" (palavra que também tem outro significado). Quando, em *O terceiro deus*, diz que "ficaram as visitas erradas", está dizendo que os goblinoides ficaram em Lenórienn, mas os prisioneiros não ficaram em sua torre. Quando, durante a batalha de Tamu-ra, ela diz que "o pai dos pais dos avós estava visitando", isso significa que Kallyadranoch estava preso na forma de Yadallina.

Voltar: pode tanto ter significado literal quanto significar a volta à vida dos elfos mortos e a retomada de Lenórienn.

Orion Drake

“Sabia que ia conquistá-la de volta.”

Poucos mortais já tiveram tanto poder quanto Orion durante a batalha de Tamu-ra. Muitos anos na Ordem da Luz prepararam-no como guerreiro. Tornou-se general do Exército do Reinado e comandou a primeira vitória contra a Tormenta, em Trebuck. Adquiriu experiência ímpar caçando e combatendo Crânio Negro. Obteve conhecimentos que até mesmo os deuses consideravam esquecidos. Por fim, cavalgando um deus, usando outro como arma, vestindo uma armadura também com origem divina, Orion Drake lidera talvez a mais poderosa força bélica da história de Arton.

Tudo isso custa-lhe seus princípios — mas, para resgatar seu filho, ele não hesita em fazer o sacrifício.

Orion Drake, General do Exército de Deuses: humano, Guerreiro 17/Cavaleiro da Luz 10, LN; ND 28; Médio, desl. 6m; PV 316; CA 45 (+13 nível, +1 Des, +14 armadura, +2 armadura da integridade, +5 *anel de proteção*); corpo-a-corpo: espada-deus +45/+45 ou +40/+40/+40 (3d12+37, 12-20); hab. 50% de chance de ignorar acertos críticos e ataques furtivos, alcunha, ataque subjugante 5/dia, chamado às armas, estandarte, ferimento permanente (braço esquerdo), força da honra, montaria especial, poder da honra, redução de dano 5, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 10; Fort +23, Ref +14, Von +17; For 37, Des 13, Con 28, Int 14, Sab 14, Car 13.

Perícias & Talentos: Cavalgar +31, Conhecimento (nobreza) +32, Conhecimento (estratégia) +32, Diplomacia +31, Iniciativa +31, Percepção +32; Acerto Crítico Aprimorado (espada longa), Ataque com Escudo, Ataque com Escudo Aprimorado, Ataque Duplo (espada longa), Ataque Esmagador, Ataque Poderoso, Comandar, Combate Montado, Duro de Matar, Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Arma Aprimorada (espada longa), Especialização em Armadura (pesada), Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma Aprimorado (espada longa), Foco em Armadura (pesada), Liderança, Investida Implacável, Investida Montada, Mestre em Arma (espada longa), Técnica Heroica (armadura da integridade), Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Ferimento Permanente: Orion não possui o braço esquerdo. Ele sofre uma penalidade de -2 em testes de Acrobacia, Atletismo, Ladinagem e Ofício. Além disso, não pode usar uma arma e um escudo, duas armas ou uma arma de duas mãos. Veja as regras completas de ferimentos permanentes na Parte 1.

Hippion: montado no Deus dos Cavalos, Orion recebe um bônus de +12 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo (para um bônus de ataque de +52/+52/+52 e dano de 3d12+49).

Equipamento: amuleto da saúde +6, anel de proteção +5, armadura completa de adamantite da absorção +5, cinto da força +6, espada-deus.

Vanessa Drake

“Vanessa instigou Bandido colina acima. Vira, de soslaio, o que Orion fizera. Achou que, enfim, chegavam a um ponto comum, inegável. Não havia condições de vitória, por isso Orion criara condições.”

Vanessa ergueu-se como uma das principais clérigas de Keenn no mundo todo. Inúmeros reinos adorariam tê-la como conselheira — principalmente Yuden. Contudo, Vanessa não ocupou qualquer cargo porque, desde que Vallen Drake foi rapto, *nunca* deixou de se aventurar. Sua vida vem sendo uma sucessão de combates e viagens há mais de um ano. Embora não tenha participado de alguns eventos em que Orion tomou parte, existem poucos artonianos que comparam-se a ela em força, experiência marcial e pura determinação. Não resta dúvida de que o próprio Deus da Guerra observava seus passos com atenção — pelo menos até quando sacrificou seu futuro.

No final da batalha de Tamu-ra, é Vanessa quem derrota Crânio Negro. Mesmo com toda sua força física e habilidade de luta, seu maior trunfo é sua mente estratégica, que garante a vitória e a morte do Lorde da Tormenta. Vanessa moldou o futuro de Arton de várias formas: alterou para sempre a política do Reinado e possibilitou que a primeira área de Tormenta fosse destruída. As consequências de seus feitos serão sentidas por séculos, ou talvez para sempre.

Vanessa Drake: humana, Clériga 28, LM; ND 28; Médio, desl. 6m; PV 336; CA 39 (+14 nível, +1 Des, +13 armadura, +1 *manto de Keenn*) ou 44 com *escudo do amor de Vallen*; corpo-a-corpo: *maça de guerra de adamantite trovejante do toque espectral* +3 +38 ou +33/+33 (4d6+40, x3) ou *adaga da coragem de Vallen* +33 (1d4+28, 19-20); hab. divindade (Keenn), canalizar energia positiva 10d6, redução de dano 6; Fort +26, Ref +18, Von +20; For 30, Des 19, Con 31, Int 14, Sab 18, Car 13.

Perícias & Talentos: Conhecimento (estratégia) +33, Conhecimento (religião) +33, Diplomacia +32, Identificar Magia +33, Intimidação +32, Iniciativa +35, Percepção +18; Alma Livre, Assustar, Assustar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Duplo (maça de guerra), Ataque Esmagador, Ataque Poderoso, Coragem Total, Corpo Maciço, Cura sem Restrição (O&R), Domínio da Destruição, Foco em Arma (maça de guerra), Foco em Arma Épico (maça de guerra), Força da Fé, Golpe com Duas Mãos, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Sangue de Ferro, Trespassar, Usar Arma Exótica (maça de guerra), Vitalidade.

Magias de Clérigo Preparadas: 1º — *auxílio divino*; 4º — *enviar mensagem, poder divino*; 5º — *coluna de chamas, comandar maior, força dos justos x2, pele rochosa*; 6º — *cura completa x2*; 8º — *escudo da ordem*; 9º — *cura completa em massa, milagre*. PM: 72. CD: 14 + nível da magia.

Equipamento: *adaga da coragem de Vallen*, *armadura completa de adamantite da fortificação pesada* +5, *escudo do amor de Vallen*, *maça de guerra de adamantite trovejante do toque espectral da velocidade* +4, *manopla da juventude de Vallen*, *manto de Keenn*.

Darien, o Cavaleiro Risonho

“O Caos que provocara a vingança. A vingança que vencera a tempestade.”

Parte dos eventos em toda a trilogia foi obra de Nimb. O Deus do Caos afirma, em sua primeira aparição em *O inimigo do mundo*, que deseja arriscar Arton — o ato supremo de aleatoriedade. Contudo, não deseja destruir o mundo. Arton precisa de uma chance de aniquilação e uma chance de vitória.

O Cavaleiro Risonho, um mortal tocado por Nimb, gerou Vallen Allond, líder do grupo que indiretamente provocou a chegada da Tormenta. Mas também gerou Orion Drake, líder do exército que pôs fim à primeira área de Tormenta. O toque do Caos está presente em toda a história, e culmina no rapto de Vallen Drake e na entrega da criança a Crânio Negro. Sem a intervenção do Cavaleiro Risonho, Orion não atacaria Tamu-ra.

Nimb também está presente, desde o começo, na vida de Darien. Em *O crânio e o corvo*, isso surge de forma muito sutil: suas origens na União Púrpura. O encontro com Orion (que só se apiedou de Darien porque, assim como ele próprio, o jovem bandoleiro não tinha um pai). A interação com Bandido, o cavalo devoto de Nimb — Darien é o único, além de Orion, Vanessa e do próprio Cavaleiro Risonho, que consegue montá-lo.

Já em *O terceiro deus*, o Caos interfere com Darien de forma direta. Thulbok é um clérigo de Nimb, e Darien várias vezes chega perto de concluir isso, mas algo sempre acontece para distraí-lo. Ele é enviado para recuperar a armadura do Cavaleiro Risonho sem razão alguma. Uma série de coincidências improváveis é necessária para levá-lo aonde chega no final da história.

Darien estava sendo treinado para se tornar o Cavaleiro Risonho desde o começo. O Cavaleiro Risonho, segundo Vallen Allond, “era, provavelmente, um bandoleiro” (*O inimigo do mundo*, 2ª edição, página 168) — assim como Darien. Conhecia os preceitos da cavalaria bem o suficiente para participar de uma justa e vencer — Darien também aprende sobre a cavalaria, ao se tornar escudeiro de Orion Drake. O Cavaleiro Risonho era um enganador, um golpista — Darien é treinado como golpista. O Cavaleiro Risonho foi capaz de seduzir a mãe de Orion, sem precisar nem ao menos falar — Darien foi treinado na arte da sedução. Por fim, o Cavaleiro Risonho era um lutador habilidoso e letal. Darien, após o treinamento como Cavaleiro do Corvo, também é um matador perfeito. No final, Darien assiste a tudo que já conheceu morrer ou ser destruído, e é deixado para trás em Tamu-ra — com a armadura do Cavaleiro Risonho, tendo por única companhia viva justamente Bandido. Pelo ponto de vista do rapaz, tudo culminou naquele momento. Todas as coincidências se encaixaram, tudo passou a fazer sentido quando ele percebeu que estava sendo moldado para assumir a armadura.

Pela primeira vez desde o massacre do Bando do Dente Quebrado, Darien encaixa-se com perfeição em algum lugar. Até mesmo entre os Cavaleiros do Corvo ele precisava mentir, esconder suas atividades com Thulbok. Darien foi feito para ser o Cavaleiro Risonho. Ainda não sabemos se Arton está preparado para o seu estilo de caos.

Darien, o Cavaleiro Risonho: humano, Ladino 5/Swash-buckler 1/Guerreiro 5/Cavaleiro do Corvo 7/Sedutor 1, N; ND 19; Médio, desl. 9m; PV 148; CA 46 (+9 nível, +13 armadura, +6 escudo, +4 Des, +3 autoconfiança, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: espada longa de adamantite obra-prima +22 (2d6+15, 17-20); à distância: besta pesada obra-prima +21 (3d6+9, 19-20); hab. abertura, ataque furtivo +6d6, atrás das linhas inimigas (camuflagem, indetectável), autoconfiança, das trevas, demonstração de valor, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, estômago de otyugh, evasão, ferramenta de morte, missão dada é missão cumprida (inteligência, guerra não convencional), não tenho nome (medo), rolamento defensivo, sentir armadilhas +1, truque de perícia; Fort +12, Ref +17, Von +10; For 18, Des 18, Con 16, Int 14, Sab 9, Car 16.

Perícias & Talentos: Acrobacia +25, Adestrar Animais +24, Atletismo +24, Cavalgar +25, Conhecimento (estratégia) +23, Enganação +24, Furtividade +25, Iniciativa +25, Intimidação +24, Ladinagem +25, Obter Informação +24, Percepção +20, Sobrevivência +20; Acerto Crítico Aprimorado (espada longa), Combate Montado, Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (espada longa), Foco em Perícia (Enganação), Golpista, Impostor, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Tolerância, Usar Armaduras (médias), Usar Armaduras (pesadas), Vontade de Ferro.

Equipamento: Armadura Risonha, escudo pesado da reflexão +4, espada longa de adamantite obra-prima, besta pesada obra-prima, virotes de adamantite x10.

Rhumnam, Espada-Pistola

O plano de Tenebra para espalhar seu culto em Doherim, abraçando as armas de pólvora, fracassou... Em parte. Embora a Deusa das Trevas não tenha desbancado Khalmir como divindade principal dos anões, e seus armeiros tenham sido expulsos do reino, ela deixou uma “lembrança” para o Deus da Justiça e para a raça como um todo: a transformação de Rhumnam.

Ingram Brassbones realizou um dos maiores feitos de qualquer armeiro na história de Arton. Usando uma forja da própria Tenebra, onde viviam criaturas de calor (filhos de Azgher seduzidos pela deusa), derreteu Rhumnam e reforjou-a. Após o final do trabalho, a Espada da Justiça ainda era uma espada... Mas estava diferente. Ingram construiu um gatilho, que foi embutido em seu cabo. Um cano corre agora em paralelo à lâmina. Há um compartimento oco entre o cabo e a lâmina, que armazena pólvora e balas. A maior obra de Ingram foi transformar Rhumnam em uma espada-pistola.

Nada na nova forma da arma alude *diretamente* a Tenebra. Não foi uma profanação. Apenas uma modificação, quase uma travessura. Não uma declaração de guerra, apenas algo que não pode ser ignorado. Tanto o Deus da Justiça quanto os anões estão marcados para sempre.

Rhumnam continua a ter a grande maior parte de seus poderes. É uma *espada grande* +5 inteligente. É capaz de falar todos os idiomas de Arton, mas dirige-se apenas a pessoas

de tendência Bondosa. Aí começam as diferenças: após a modificação, a espada pode se dirigir a indivíduos de tendência Caótica. Ainda exala a forte moralidade, como antes: estando próximo a ela, qualquer um tem noção exata das maldades e injustiças que já cometeu, lembra-se a todo instante do sofrimento que causou. Quando usada por uma pessoa indigna (ou seja, qualquer um que não se encaixe nas tendências exigidas ou que seja culpado de crimes graves, segundo o julgamento da própria espada), Rhumnam é apenas uma *espada grande +1*, que provoca terríveis pesadelos (como a magia *pesadelo*) no mortal que ousa portá-la. Durante esses pesadelos, a pessoa lembra-se de quem prejudicou com seus atos. Alguns criminosos nem mesmo conseguem dormir perto de Rhumnam.

Empunhada por alguém digno (de tendência Bondosa, mas não necessariamente Leal, ou com comportamento perfeito), Rhumnam, com um ataque bem-sucedido, destrói automaticamente qualquer criatura de tendência Maligna ou culpada de crimes graves (não mais crimes de qualquer tipo). Contra alvos inocentes, a Espada da Justiça não causa dano. Ela concede ao portador imunidade total a magias arcanas, mas a imunidade contra ataques realizados por mortos-vivos desapareceu (afinal, essas criaturas são algumas das preferidas de Tenebra).

A arma de pólvora embutida em Rhumnam é uma *pistola caçadora +5*. Suas restrições são as mesmas da espada: nas mãos de um usuário que não seja Bondoso, é apenas uma *pistola +1*. Um tiro bem-sucedido também destrói qualquer criatura de tendência Maligna. Usuários que saibam usar pistolas podem golpear com a lâmina e apertar o gatilho ao mesmo tempo, com uma ação padrão. Nesse caso, fazem duas jogadas de ataque — uma para a espada, outra para a pistola — com -2 de penalidade em ambas. Os dois danos são calculados normalmente. Obviamente, se uma criatura Maligna for destruída pelo golpe ou pelo tiro, não poderá ser *mais* destruída pelo segundo ataque...

Pode ser possível “consertar” Rhumnam. Dizem os boatos que Khalmir lançou um desafio a seus devotos: todos aqueles treinados em Ofício (armeiro) têm sonhado com a volta da espada a seu estado anterior. Contudo, não se sabe *como* isso poderia ser feito. Seria preciso obter permissão dos anões (que não desejam *mais ninguém* chegando perto da arma!) ou roubar Rhumnam (o que provocaria a queda de qualquer servo do Deus da Justiça). Mesmo de posse da arma, o devoto precisaria de uma forja divina para derretê-la. E qualquer erro no trabalho (envolvendo testes de Ofício com CDs altíssimas) resultaria na destruição de Rhumnam.

Aura avassaladora.

O Templo do Dragão

O templo construído por Edauros no topo do Monte do Dragão Adormecido é, pelo menos por enquanto, o centro de poder de Kallyadranoch. A construção é grande, mas não muito elaborada. É composto de colunas muito altas e grossas que sustentam um vasto teto de pedra. As colunas são desencontradas (Edauros roubou boa parte do material usado), e pintadas de vermelho, azul vivo, verde, branco, azul marinho e negro — representando os seis tipos básicos de dragões. Não há paredes. Estando no topo de uma montanha, o templo equilibra-se em terreno muito irregular. O teto é inclinado e composto de várias grandes lajes. A construção “escala” a montanha, espalhando-se acima e aos lados.

Os espaços entre as colunas permitem que dragões fiquem sob o teto — ainda que, no máximo, apenas dois ou três ao mesmo tempo. Há um altar feito de pedra e decorado com ossos de monstros e bípedes, o centro de adoração de Kally. O modo como as rochas e alguns muros são dispostos em volta do templo garante que a voz do deus no corpo de Yadallina se



projete pelo templo inteiro, tornando-se audível e clara. Dragões costumam circundar o local, voando ao redor do pico ou pousados em montanhas próximas. O próprio Kally muitas vezes está no templo — sob o teto, flutuando acima ou até mesmo enterrado entre as rochas do Monte do Dragão Adormecido, de onde parece tirar algum tipo de poder.

A única forma de chegar ao templo é pelo ar. No entanto, qualquer criatura que se aproxime voando é notada rapidamente pelos dragões (muitas vezes incluindo Edauros ou o próprio Kally), o que dificulta muito qualquer ataque ou abordagem hostil. Diz-se que alguns devotos tentam escalar a montanha, provando sua força e determinação.

Kallydranoch ainda está reconstruindo seu poder. Assim, seus planos envolvem elevar a si mesmo. Existem boatos que afirmam que seus sacerdotes e devotos estão caçando dragões “infiéis” (ou seja, a maioria, aqueles que não se curvam ao deus) para que se submetam

ou sejam sacrificados no templo. Se isso for verdade, os raros dragões metálicos (especialmente os honrados prateados) serão o maior prêmio, pois seu caráter é uma verdadeira afronta a Kally. Também correm histórias dizendo que magos e artesãos habilidosos estão sendo raptados e levados para o templo — como deus ligado à magia, Kallydranoch estaria construindo um conjunto de itens mágicos imbuídos com seu poder. Existe ainda o rumor de que, enterrada sob o altar principal, há uma lança ou espada, que Edauros descobriu quando construía o lugar. Esta arma seria a “assassina de dragões”.

Clérigo de Kallydranoch

O Terceiro é um deus tirano e cruel. Sem respeito ou apreço pelos seres vivos, sem preocupação com seu conforto ou bem-estar. Para o clérigo de Kally, todas as outras criaturas são vermes inferiores, só existem para o prazer de sua divindade.

O maior objetivo do clérigo de Kally é o comando, o controle, a dominação. Para agradar a seu deus, tenta aterrorizar ou escravizar o maior número possível de vítimas. Ele não é sutil e traiçoeiro como um sszaazita — dragões não se escondem. O clérigo do Dragão age abertamente, orgulhoso, ostentando seu poder e majestade. Deleita-se com a submissão de suas vítimas, forçando-as aos atos mais sofridos e humilhantes. Toma seus tesouros, sua dignidade, sua vida... Tudo que quiser.

A maioria dos clérigos costuma se organizar em cultos, mas não os servos de Kally — não há lugar para iguais entre eles. São, assim como os dragões, territoriais e intolerantes. Se tiver notícias de outro clérigo da mesma fé agindo nas proximidades, tentará expulsá-lo ou destruí-lo (o Templo do Dragão talvez seja uma exceção, um local onde os clérigos possam conviver). Mas sua postura com relação a dragões é bem diferente: muitos tentam ser aceitos como servos dos grandes répteis, venerando sua majestade e cumprindo cada ordem ou desejo.

A vestimenta deste clérigo é sempre chamativa, colorida, em motivos dracônicos. Muitos trajam armaduras decoradas com escamas, garras e presas. Outros, majestosos mantos e robes. O clérigo de Kallydranoch não faz questão alguma de passar despercebido.

Tendência: Leal e Maligno, Leal e Neutro, Neutro e Maligno.

Poderes Concedidos: Alma do Dragão, Asas do Dragão, Companheiro Dracônico, Escamas do Dragão, Garras do Dragão, Mágica do



Dragão, Presença Aterradora, Presença Aterradora Aprimorada, Servos do Dragão, Sopro do Dragão.

Obrigações e Restrições: dragões amam oferendas, e Kally não é exceção. Para um clérigo de Kallydranoch, alcançar o próximo nível de experiência não é tão simples. Além de acumular XP suficiente, ele também deve realizar uma cerimônia, um ritual que envolve oferta de tesouro ou sacrifício.

Tesouro: o clérigo deve oferecer — em forma de moedas, gemas, obras de arte ou itens mágicos — tesouro em valor equivalente a metade do dinheiro inicial para o nível que vai alcançar. Por exemplo, um clérigo de 3º nível pretende realizar uma cerimônia para alcançar o 4º nível. Como diz a tabela na página 129 de *Tormenta RPG*, o dinheiro inicial para personagens de 4º nível é 1.000 TO. Portanto, ele precisa oferecer 500 TO em tesouros.

Os tesouros são consumidos em chamas durante o ritual, transportados magicamente para o covil planar de Kally, no Monte do Dragão Adormecido. Apenas uma magia *desejo* ou *milagre* poderia recuperá-los. Nesse caso, o clérigo perde imediatamente o nível que havia conquistado.

Sacrifício: o clérigo deve assassinar, em ritual, um humanoide de tendência não Maligna. Essa criatura deve ter nível igual ou superior à metade (arredondada para baixo) do nível que o clérigo pretende alcançar. Então, se um clérigo de 8º nível pretende alcançar o 9º nível, precisa sacrificar uma vítima de 4º nível em cerimônia.

Em termos de jogo, avaliar se uma vítima é “digna de Kallydranoch” (ou seja, estimar sua tendência e nível para esse propósito) exige um teste de Conhecimento (religião) contra CD 15. Note que esse teste *não* revela a tendência e nível de alguém, apenas diz se a vítima é adequada ou não.

Morte em combate não é considerada sacrifício — a vítima deve estar indefesa, e ser morta em cerimônia. Caso a vítima venha a ser ressuscitada, o clérigo perde imediatamente o nível que havia conquistado.

A cada nível o clérigo pode escolher entre tesouro ou sacrifício. Em geral, oferendas em tesouro ficam reservadas para personagens jogadores, e sacrifícios para vilões (ou para jogadores que procuram problemas com heróis).

Nota: após a volta de Kallydranoch, alguns novos poderes concedidos tornam-se disponíveis para clérigos de outros deuses. Veja a descrição dos poderes concedidos de Kally, a seguir, para saber quais deles podem ser escolhidos por quais clérigos.

Alma do Dragão (Poder Concedido)

Você se torna parte dragão.

Pré-requisitos: devoto de Kallydranoch; Asas do Dragão, Escamas do Dragão, Garras do Dragão, Sopro do Dragão, personagem de 16º nível.

Benefício: você adquire o modelo meio-dragão (veja a seguir), recebendo todos os seus poderes, exceto aqueles que já possui devido a seus pré-requisitos.

Asas do Dragão (Poder Concedido)

Asas de couro nascem em suas costas.

Pré-requisitos: devoto de Kallydranoch; personagem de 14º nível.

Benefício: você pode voar com deslocamento 18m.

Companheiro Dracônico

(Poder Concedido)

Através de um ritual oferecido a Kally, você foi premiado com um servo dracônico.

Pré-requisitos: devoto de Kallydranoch, Megalokk ou Wynna; companheiro animal ou familiar; personagem de 4º nível.

Benefício: seu animal adquire o modelo meio-dragão (veja a seguir).

Escamas do Dragão (Poder Concedido)

Sua pele torna-se couro escamoso.

Pré-requisito: devoto de Allihanna, Kallydranoch ou Megalokk.

Benefício: você recebe CA +2.

Garras do Dragão (Poder Concedido)

Suas mãos tornam-se garras.

Pré-requisito: devoto de Allihanna, Kallydranoch ou Megalokk.

Benefício: você recebe dois ataques naturais de garras, que causam dano equivalente a uma adaga própria para seu tamanho (1d4 para uma criatura Média). Você pode fazer dois ataques de garras com uma ação padrão, mas se fizer isso sofre uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque.

Mágica do Dragão (Poder Concedido)

Sua magia é fortificada pelo poder dracônico.

Pré-requisitos: devoto de Kallydranoch ou Wynna; qualquer talento metamágico.

Benefício: uma vez por dia, você pode aplicar um talento metamágico a uma magia *sem* precisar pagar pelo custo extra em PM.

Presença Aterradora (Poder Concedido)

Você pode abalar seus inimigos.

Pré-requisitos: devoto de Kallydranoch, Megalokk, Ragnar ou Tenebra; Carisma 15; personagem de 4º nível.

Benefício: ativar este talento exige uma ação livre (que envolve algum ato dramático, como exibir as garras, abrir as asas ou rosnar), mas ele pode ser usado apenas uma vez por rodada.

Todos os adversários do clérigo a até 9m devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível do clérigo + modificador de Carisma). Em caso de falha, a vítima fica abalada (-2 em testes de habilidade, ataque, perícia e resistência) durante 1 minuto.

Uma criatura bem-sucedida no teste fica imune a esta habilidade por um dia. Este poder não afeta criaturas de nível superior ao clérigo. Este é um efeito de medo.

Presença Aterradora Aprimorada (Poder Concedido)

Você pode apavorar seus inimigos.

Pré-requisitos: devoto de Kallyadranoch, Megalokk, Ragnar ou Tenebra; Carisma 15; Presença Aterradora; personalidade de 10º nível.

Benefício: como Presença Aterradora, mas as vítimas ficam apavoradas (tentam fugir de qualquer forma possível pela duração do efeito). Se não puder fugir, a vítima apenas fica abalada.

Servos do Dragão (Poder Concedido)

Kobolds estão por toda parte. Você pode invocá-los como servos.

Pré-requisitos: devoto de Kallyadranoch; Carisma 15; personagem de 4º nível.

Benefício: com uma ação padrão, você pode conjurar um número de kobolds igual a seu nível multiplicado por seu bônus de Carisma. Então, um clérigo de 5º nível com Carisma 18 (+4) conjura 20 kobolds.

Os kobolds surgem em qualquer ponto a até 9m, à sua escolha (de arbustos, buracos no chão, atrás dos móveis) e permanecem até serem destruídos ou dispensados pelo conjurador, quando então desaparecem sem deixar vestígios. Os kobolds têm as mesmas estatísticas vistas em *Tormenta RPG* (página 276). Eles são leais a você, falam seu idioma e seguem suas ordens, incluindo lutar até a morte.

Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma (mas não pode conjurar novos kobolds até que todos os antigos tenham sumido).

Sopro do Dragão (Poder Concedido)

Você pode expelir uma baforada de energia elemental.

Pré-requisitos: devoto de Kallyadranoch; personagem de 10º nível.

Benefício: você recebe um ataque de sopro que causa 1d6 pontos de dano por nível. Esse sopro tem a forma de um cone de fogo, frio, ácido ou energia negativa de 9m; ou uma linha de ácido ou eletricidade (como a magia *relâmpago*) de 18m. Um teste de Reflexos (CD 10 + metade de seu nível + seu bônus de Constituição) reduz o dano à metade. Usar o sopro é uma ação

padrão, e ele pode ser usado uma vez por dia para cada ponto de seu bônus de Constituição (mínimo 1).

Especial: você pode escolher Sopro de Dragão outra vez para mais utilizações diárias (iguais a seu bônus de Constituição). Você não pode escolher um tipo de sopro diferente do primeiro.

Novo Modelo: Meio-Dragão

Dragões são seres de incrível virilidade. Assumem formas humanoides (entre outras) para acasalar com membros de raças e espécies variadas. Devido à potência de seu sangue, seus filhos quase sempre são meio-dragões, seres que herdam parte do poder elemental dos grandes répteis. De fato, nas proximidades do covil de um dragão especialmente depravado, praticamente tudo que se move será meio-dragão.

Mas esta não é a única origem possível — nem a mais comum — para um meio-dragão. Com a reascensão de Kally, seus devotos vêm realizando rituais profanos para serem agraciados com sua força. Como recompensa, muitas vezes o Deus dos Dragões despeja um pouco de poder sobre o celebrante, ou seus aliados, transformando-os em seres dracônicos.

Uma criatura meio-dragão sofre as seguintes mudanças:

Nível de Desafio: +2 (mínimo 3).

Tipo: muda para monstro.

Sentidos: adquire visão na penumbra e visão no escuro 18m.

Resistências: adquire imunidade a sono, paralisia e ao mesmo tipo de energia de seu sopro.

Classe de Armadura: +4.

Deslocamento: adquire voo com o dobro do deslocamento normal em terra, a menos que a criatura-base tenha um deslocamento de voo melhor.

Ataques Corpo-a-Corpo: adquire garras e presas. A criatura recebe dois ataques naturais de garras, que causam dano equivalente a uma adaga própria para seu tamanho (1d4 para uma criatura Média) e um ataque natural de mordida, que causa dano equivalente a uma espada curta própria para seu tamanho (1d6 para uma criatura Média). O meio-dragão pode atacar com as três armas naturais na mesma rodada, mas se fizer isso sofre uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque.

Se a criatura tinha garras e presas melhores, elas são mantidas.

Sopro: uma vez por dia para cada ponto do bônus de Constituição (mínimo 1), como uma ação padrão, o meio-dragão pode cuspir um cone de 9m de fogo, frio, ácido ou energia negativa; ou uma linha de ácido ou eletricidade (como a magia *relâmpago*) de 18m. Todas as criaturas na área sofrem dano igual a 1d6 por nível do meio-dragão. Um teste de Reflexos (CD 10 + metade do nível do meio-dragão + modificador de Constituição do meio-dragão) reduz o dano à metade.

Habilidades: For +8, Con +6, Int +2, Car +2.

Edauros, Sumo-Sacerdote

“Espero que tenha gostado — continuou Edauros, com um gesto para a construção, atrás. — Foi um trabalho infernal.”

No final de *O terceiro deus*, Edauros consegue o que tanto desejava: tornar-se um dragão.

O elfo despertou para a feitiçaria devido ao poder oculto em Yadallina, quando ambos ainda eram bebês. Todas as suas capacidades foram, indiretamente, concedidas por Kallyadranoch. Assim, após ser banido por Orion, ele construiu um templo para o Deus dos Dragões, já esperando uma recompensa.

Edauros não sabia sobre Kallyadranoch, apesar do que ele mesmo fala para o deus que habita o antigo corpo de Yadallina. Assim como todos (ou quase todos) os artonianos, o elfo não possuía qualquer recordação do Terceiro. Contudo, Edauros sempre foi muito bom em notar o que poderia lhe trazer vantagens. Instigou sua irmã a se entregar à “presença”, mesmo sem saber o que era, porque percebia que ali estava a chave para despertar (ou criar) o poder dracônico dentro de si. Quanto mais aquilo se manifestava, quanto mais Yadallina atraía a devoção dos dragões, mais Edauros tinha certeza de que, de alguma forma, havia uma centelha divina, relacionada às criaturas, em sua gêmea.

Quando não pôde mais acompanhar Yadallina ou se aproveitar de Orion, decidiu que a melhor aposta era a entidade divina, fosse o que fosse. Não era difícil concluir que o Monte do Dragão Adormecido era um local de poder para o deus. E todos os deuses gostam de templos. Inconsequente como sempre, resolveu dedicar-se a uma divindade cujo nome nem mesmo conhecia. O método de sacrificar os outros e atirar-se de cabeça no desconhecido sempre deu certo para Edauros, e esta vez não foi exceção. Ele foi transformado naquilo que sempre quis ser e recebeu poderes divinos.

Edauros é agora um dragão vermelho, sumo-sacerdote de Kallyadranoch (aprendeu o nome do deus desde então). O clero do Deus dos Dragões é ainda pequeno e instável — talvez o ex-elfo perca seu posto em pouco tempo. Contudo, por enquanto goza do poder e da forma física que corresponde a sua personalidade destrutiva. Edauros deseja elevar o nome de seu patrono acima de todos os outros, e não desistiu de seu plano de ter um “reino de dragões”. Isso certamente envolve a conquista ou criação de um Reino Divino para Kally — e também pode envolver a derrocada daquele que se julga o maior dos dragões vermelhos, Sckhar.

Edauros tem confiança de que tudo vai dar certo. Até agora funcionou, não?

Edauros, Sumo-Sacerdote de Kallyadranoch: dragão vermelho adulto sumo-sacerdote, monstro 22/Mago de Combate 10, CM; ND 26; Enorme (comprido), desl. 12m, voo 24m; PV 524; CA 42 (+16 nível, -2 tamanho, +3 Des, +14 natural, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: mordida +44 (2d8+31, 19-20) ou mordida +42 (2d8+31, 19-20) e 2 garras +42 (2d6+29, 19-20); hab. concentração de combate, golpes arcanos, imunidade a fogo, paralisia e sono, magia crítica, presença aterradora, resistência a magia +4, sempre armado, sopro, *sugestão*, treinamento híbrido, vulnerabilidade a frio; Fort +27, Ref +21, Von +18; For 36, Des 16, Con 28, Int 18, Sab 15, Car 26.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +39, Enganação +43, Identificar Magia +39, Iniciativa +42, Intimidação +43, Percepção +37; Acerto Crítico Aprimorado (garra), Acerto Crítico Aprimorado (mordida), Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Devoto (Kallyadranoch), Dominar Magia (*flecha ácida*), Especialização em Arma (mordida), Esquiva, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Foco em Perícia (Iniciativa), Magias em Combate, Mobilidade, Trespasar, Vitalidade x2.

Golpes Arcanos: Edauros pode combinar ataques com garra e mordida com *agilidade do gato*, investida com mordida com *flecha ácida*, e empurrar com *muralha de fogo*. Quando usa uma dessas combinações, a magia é lançada como uma ação livre.

Magias: graças a sua herança única, Edauros lança magias como se fosse um dragão de uma categoria de idade superior — no caso, como um dragão venerável (com mais 10 níveis de magias, graças aos 10 níveis de mago de combate). 0 — *detectar magia*; 1º — *alarme, armadura arcana, identificação*; 2º — *agilidade do gato, flecha ácida*; 3º — *dissipar magia, escuridão profunda, velocidade*; 4º — *imunidade a magia, muralha de fogo, pele rochosa, restauração*; 5º — *cone glacial*; 6º — *corrente de relâmpagos, cura completa, imagem programada, transformação de guerra*; 7º — *bola de fogo controlável, reverter magia*; 8º — *instante de presciência, nuvem incendiária*; 9º — *parar o tempo*. PM: 78. CD: 18 + nível da magia.

Presença Aterradora: qualquer criatura a até 60m de Edauros deve fazer um teste de Vontade (CD 32). Se falhar, fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou assustada (se tiver 6 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por dia.

Sopro: cone de fogo de 9m, dano 12d12+16, Reflexos CD 35 reduz à metade.

Sugestão: Edauros pode lançar *sugestão* (CD 32) livremente.

Apêndice

A última palavra é "morte"

O que você acabou de ler é tudo que temos a dizer sobre a *Trilogia da Tormenta*. Seria difícil espremer mais informações e regras dos romances. Portanto, este apêndice trata do que está *fora* da trilogia — porque, embora a história dos protagonistas esteja terminada, Arton continua. Também há sugestões de campanha e uma bibliografia — e então vamos parar, antes que o GUIA fique ainda maior e saia ainda mais do nosso controle...

O Mundo Depois

Logo após o fim da trilogia, Arton está bastante diferente do que vimos em *Tormenta RPG* ou mesmo antes do início de *O terceiro deus*. O mundo como um todo dá um suspiro de alívio — embora eventos horríveis tenham acabado de acontecer, algo bem pior foi evitado. É época de reconstrução, de voltar para casa após uma longa batalha, de enterrar os mortos, comemorar as vitórias e chorar as derrotas.

O Panteão está mais uma vez completo, impedindo que novos deuses surjam a cada instante e acabando com o desespero espiritual generalizado. Kallyadranoch ascendeu mais uma vez. A imensa maioria dos artonianos não sabe disso (como poderia saber?), mas sente que “tudo está certo” nos céus.

Sutilmente, a presença de um novo deus maior transforma a maneira de pensar da população inteira. Pouco se pensa em elfos e sua tragédia; cada vez mais a destruição de Lenórienn é um problema do passado. A queda de Glórienn, somada à aparente inatividade da Aliança Negra, torna a sombra de Thwor Ironfist

uma ameaça distante na mente dos artonianos. Da mesma forma, o povo começa a dar mais atenção a dragões e tiranos. Não é uma obsessão ou algo consciente, mas uma mudança de paradigma. As canções dos bardos deixam de envolver lindas donzelas élficas e passam a falar de cavaleiros enfrentando dragões. Enquanto antes o grupo de aventureiros tradicional costumava incluir um elfo, agora cada vez mais torna-se comum envolver os grandes répteis — seja enfrentando-os, seja usando seu poder.

Contudo, o efeito mais importante da volta do Terceiro está na paz espiritual que a presença de vinte deuses maiores acarreta. Kally passa os primeiros tempos após seu retorno quieto, sem grandes atos malignos, construindo sua base de poder e amealhando seguidores. Sábios e estudiosos descobrem (muitos aparentemente por acaso e ao mesmo tempo) o nome esquecido do Terceiro.

O Reinado está unificado. Por enquanto, ninguém suspeita que qualquer guerra contra os minotauros possa acontecer um dia. Os regentes estão aliviados pelo fim da crise mais recente e confiantes em seu Rei-Imperador. Contudo, são poucos os reinos que não sofreram perdas pesadas; desde a passagem da coluna fantasmagórica até os ataques do Dragão da Tormenta e o endividamento de Bielefeld. Assim, cada nação recolhe-se a suas fronteiras, reconstruindo o que foi destruído, tentando limpar o que foi maculado. Até mesmo os governantes mais hostis, como Ferren Asloth e o próprio Sckhar, permanecem quietos — por falta de recursos e porque tiveram uma demonstração prática da força e capacidade estratégica de Thormy. Shivara tenta conciliar seus dois reinos, tendo dificuldade para ser aceita em Yuden.

O Exército do Reinado está unido e forte, embora com grande presença yudeniana. Sob o comando de Turbius Oksen (vigiado de perto por Shivara Sharpblade), mantém vigilância contra a Tormenta e quaisquer ameaças.

Aventureiros iniciantes são muito mais necessários que grandes heróis. Há inúmeras ruínas com mortos-vivos e criaturas da Tormenta a serem exploradas, incontáveis tesouros e itens mágicos perdidos a serem resgatados. A mais recente leva de heróis épicos parece ter se aposentado ou ao menos recolhido-se por um tempo, abrindo espaço para as novas gerações. Isso, é claro, é interrompido quando Mestre Arsenal coloca em prática seu plano-mestre, assim como visto na aventura *Contra Arsenal*. Mas mesmo assim os heróis iniciantes continuam sendo extremamente importantes nesta época.

Começam a chegar notícias sobre a destruição da área de Tormenta de Tamu-ra e a "limpeza" da ilha (veja adiante). Inúmeros aventureiros, especialmente tamuranianos e seus descendentes, rumam para o antigo Império de Jade, com a intenção de investigar essas histórias e reconstruir sua civilização. Em tavernas, começa a correr um ditado que afirma que "há um samurai dentro de cada explorador de masmorras" — pois expedições a Tamu-ra tornam-se algumas das missões mais comuns entre jovens heróis. Quando o fim da primeira área de Tormenta é confirmado, há uma onda de entusiasmo no continente inteiro. O inimigo aparentemente invencível sofreu sua primeira derrota. A relativa inatividade da Tormenta nos anos seguintes (veja adiante) reconforta o povo, levando muitos a crer que, no final das contas, Arton pode sobreviver a qualquer coisa.

Mesmo assim, a mácula da Tormenta está presente onde não existia antes. A Cidade no Deserto. A Favela dos Goblins. Sambúrdia. Petrynia. Todos esses (e vários outros) são lugares que foram tocados pela tempestade. Felizmente, são focos pequenos, não invasões em massa — mais uma vez, trabalho para aventureiros iniciantes.

Vários personagens da trilogia são idolatrados como heróis. Orion Drake é visto como um dos maiores cavaleiros que já existiram — talvez o maior. Sua expulsão da Ordem da Luz não abala o amor de inúmeros jovens guerreiros. Histórias de seus feitos (bastante distorcidas, é verdade) correm o Reinado. Vanessa também é uma grande heroína, principalmente em Yuden. Poucos entendem sua relação com a Ordem da Luz e a própria Shivara; vários yudenianos pensam que a clériga da Guerra era aliada de Mitkov e inimiga de todos os "fracos". Isso não importa, pois esses heróis permanecem reclusos (veja adiante). A própria Ordem da Luz continua gozando de seu novo status como uma das organizações mais notórias de Arton. As intrigas internas continuam, mas uma nova leva de candidatos promete imbuir a Ordem com o verdadeiro espírito da cavalaria.

Os anos logo após o fim de *O terceiro deus* são o período mais próximo de "pós-apocalíptico" até hoje visto em Arton. O mundo apresenta-se cheio de ruínas, recuperando-se de grandes tragédias, ainda abalado. Muitos itens mágicos foram perdidos; heróis, vilões e deuses caíram. Após a trilogia, Arton torna-se (pelo menos por um tempo) um mundo de infinitas pequenas aventuras, sem uma empreitada épica no centro de tudo.

Heróis e Vilões Após a Trilogia

Nem todos morreram no fim de *O terceiro deus*. E mesmo alguns que morreram merecem seu final feliz ou trágico. Estes são os destinos dos principais protagonistas (e de alguns coadjuvantes de respeito).

Orion e Vanessa

Impossível falar de um sem falar do outro. Logo antes da batalha de Tamu-ra, Vanessa enfim aceitou (mesmo que sem palavras) que ainda amava Orion. Quando ele tomou a decisão de sacrificar Yadallina para deter os lefeu e completar o Panteão, obteve a aprovação final da clériga — nas palavras de Vanessa, "Orion não tinha condições de vitória, portanto criou uma condição". Assim, mesmo com todas as mágoas e as dificuldades pelas quais passaram, o casal ficou junto após *O terceiro deus*. Orion foi devolvido à vida por Khalmir e recolheu-se, junto com a esposa e o filho, para viver num castelo.

Pode-se dizer que Orion e Vanessa estão "aposentados" — não é bem verdade, mas algo parecido. Orion enfim desistiu de suas incessantes buscas. Não mais sai correndo após cada pedido de socorro. Confia em todos os outros heróis e aventureiros de Arton; sua grande missão torna-se cuidar de sua família. Embora ainda seja soturno e um pouco amargurado, adquire uma certa tranquilidade e leveza de espírito. Orion continua achando-se indigno de todas as honrarias que lhe foram oferecidas (e talvez até mesmo indigno da felicidade que experimenta atualmente), mas guarda isso para si, no fundo da mente, atrás de suas responsabilidades diárias. Quando voltou à vida, ainda estava sem o braço esquerdo — como descobriu durante *O terceiro deus*, parte de sua própria alma foi perdida junto com o braço. Orion passa quase todos os seus dias no castelo e nas terras ao redor, trabalhando, administrando a propriedade, patrulhando o território e cuidando de Vallen Drake.

Vanessa não contenta-se com a paz, é claro. Na verdade, Vanessa nunca deixa de ser aventureira. Enquanto seu marido permanece no castelo e aproveita a quietude, ela parte em pequenas missões, em busca de tesouros e neutralizando quaisquer ameaças que surjam na região. Procura não se afastar muito (pois, além do combate, seu grande amor é sua família), mas — pela graça de Keenn — nunca conhece a paz. Curiosamente, Vanessa nunca mais se envolve em qualquer evento grandioso. Também não combate vilões e monstros poderosos, muito menos toma parte na política de qualquer reino. Seu futuro, tomado pelos diabretes negociantes, envolveria tais coisas — mas foi perdido, e ela fica feliz com o que lhe restou.

Por isso mesmo, Orion e Vanessa *nunca* tomam para si as missões de quaisquer jovens heróis ou aventureiros. Mesmo que sejam encontrados por algum grupo, recusam-se a se envolver, ou algo acontece para impedir sua participação. Orion afirma (com bastante razão) que já fez sua parte por Arton. Vanessa, mesmo que desejasse resolver tudo, *não pode* — sem

seu futuro, é absolutamente incapaz de agir nos grandes problemas do mundo. Caso Vanessa fosse posta frente a frente com um grande vilão, um vulcão poderia se formar bem entre os dois, impedindo que lutassem. Não existe qualquer chance de que ela volte para neutralizar os problemas de Arton. O casal também não possui mais a grande maior parte de seus itens mágicos e equipamento especial. A espada-deus está em Tamura (ou presa em algum outro lugar, para ser apanhada por um grande herói), os itens feitos com os sentimentos de Vallen foram deixados para trás, as armaduras criadas por Klangor estão enterradas em alguma masmorra. Orion e Vanessa procuram ser apenas o lorde e a *lady* de um pequeno feudo.

E o feudo é, de fato, muito pequeno. Localiza-se em Bielefeld, nos confins do reino, numa área por onde quase não passam cavaleiros da Luz (ou quaisquer outros). Alenn Toren Grenfeld e o Rei Igor Janz concederam a Orion e Vanessa o direito de ter um castelo e um pedaço de terra após o ex-cavaleiro ser devolvido à vida pelo próprio Khalmir. Contudo, Orion não foi aceito de volta na Ordem da Luz, não recuperou seu estandarte. A maioria dos nobres e cavaleiros não sabe de seu feudo. O povo que vive lá costumava existir de forma bastante independente, sem a presença de um lorde nas proximidades, e continua com essa independência após a chegada da nova família governante. Os dois são considerados senhores bons e justos, embora não extraordinários. O feudo é uma espécie de segredo em Bielefeld, mas não é assunto confidencial. Apenas convenientemente ignorado. Caso um dia comecem a receber muita atenção, Orion e Vanessa certamente irão se mudar para algum lugar mais ermo, como o interior de Trebuck ou Sambúrdia.

Bernard Branalon visita o castelo com alguma frequência — uma ou duas vezes por ano. A amizade entre Orion e o Paquiderme Galante perdura. Ingram e Nadia também encontram o casal algumas vezes, mas o humano e o anão nunca mais voltam a ser companheiros de aventuras.

No final, Orion e Vanessa não vivem para sempre. Mas vivem felizes.

Vallen Drake

O pequeno Vallen passou por agruras que a maioria dos adultos nunca chega a conhecer — enquanto ainda era um bebê. Isso, é claro, afetou-o. A própria Vanessa, durante *O terceiro deus*, raciocinou que Vallen já deveria estar falando, mas o garoto permanecia sem dizer uma palavra. Definitivamente foi tocado pela Tormenta. No entanto, parece crescer tão saudável quanto qualquer outra criança.

É provável que Vallen demonstre poderes (ou deficiências) relacionados à tempestade no futuro — como alguns talentos da Tormenta e talvez até uma classe de prestígio relacionada. Mas, aparentemente, continua sendo humano, e a corrupção ainda não se manifestou.

Seu passado e sua família praticamente asseguram que vá ser um aventureiro ou, no mínimo, um soldado ou cavaleiro de destaque. Isso não significa que se torne um herói tão importante quanto qualquer um de seus pais. Arton não possui gran-



de tradição de famílias que resolvem os problemas do mundo em sucessivas gerações. O garoto é um ótimo candidato para possuir algum poder especial que o mestre queira inserir na campanha, mas ninguém (além de Orion e Vanessa, é claro) espera que ele se torne um dos ícones de Arton.

Na época retratada em *Tormenta RPG* (ano 1410), Vallen Drake tem cerca de sete anos. Está mais interessado em correr pelo castelo, observar animais e viver em um mundo fantasioso dentro de sua cabeça do que em invadir masmorras. Mas já começou o treinamento de combate! Sabe posicionar-se em uma parede de escudos, recita boa parte da Litanias de Keenn e conhece os rudimentos da Norma dos cavaleiros. Nos próximos anos, Orion deseja que ele se torne escudeiro de algum cavaleiro valoroso — um filho de Bernard Branalon ou um personagem jogador são boas opções.

Ingram e Nadia

O que falar? O anão e a súcubo conquistaram praticamente tudo que desejavam no final de *O terceiro deus*. Ingram não quer mais voltar a Doherrimm, Nadia não pretende nunca mais ver o Reino de Tenebra. Em vez disso, estão livres, no mundo acima da terra e abaixo do céu — juntos.

Um armeiro como Ingram não tem dificuldade de prosperar, até mesmo enriquecer. Contudo, precisa fazer isso longe dos olhos da lei no Reinado, que proíbe todas as armas de pólvora. Da mesma forma, Nadia poderia viver com conforto em qualquer lugar do mundo (o charme das súcubos não se limita a seduzir homens por suas almas). Assim, o casal vai viver em Petrynia — terra de vastas planícies, com muitos lugares intocados pela lei e com uma das maiores concentrações de pistoleiros do mundo conhecido. Estabelecem uma oficina (ou "armeria", nas palavras do anão) especializada em armas e munições únicas, vendidas a altíssimos preços. Ingram nunca ambicionou ser rico acima de outras coisas, mas a fortuna é um efeito colateral que não incomoda-o nem um pouco.

É claro que, vez por outra, aparecem idiotas que ouviram boatos sobre a transformação de Rhumnam, e desejam que o armeiro faça algum trabalho envolvendo artefatos divinos ou profanação. Ingram aprecia essas visitas, pois então tem oportunidade de colocar suas invenções e sua pontaria em prática.

Ingram e Nadia visitam Orion e Vanessa algumas vezes. Ele também faz questão de passar algum tempo em Namalkah, travando contato com familiares de seu falecido amigo, o Doutor Zebediah Nash. Acima de tudo, entretanto, Ingram e Nadia aproveitam a companhia um do outro. Têm agora um relacionamento quase normal, onde até mesmo podem trocar um beijo sem que uma alma seja sugada...

Darien

O destino de Darien já foi explicado: ele tornou-se o Cavaleiro Risonho. Montado em Bandido e usando a armadura reluzente, com o elmo grotesco em forma de uma cabeça humana gargalhando, o ex-bandoleiro, ex-escudeiro, ex-golpista

e ex-Cavaleiro do Corvo vaga pelo Reinado espalhando o caos e cumprindo a vontade de Nimb.

Darien é um pouco diferente do Cavaleiro Risonho anterior. O pai de Orion demonstrava uma predileção especial por desestabilizar a Ordem da Luz, até mesmo um desprezo pelos cavaleiros de Bielefeld. Embora parte disso possa ter sido um estratagema para cumprir a vontade do Deus do Caos, ele não hesitou em arruinar a família Drake e ferir gravemente o príncipe do reino. Já Darien foi escudeiro de Orion e foi doutrinado por Thulbok — embora ame o caos, não odeia a cavalaria.

Portanto, é mais provável que Darien (ou melhor, o novo Cavaleiro Risonho) abale as fundações da nobreza de outros reinos, quebre outras tradições. O exército tratou-o com bastante dureza e até mesmo crueldade; é possível que os militares sejam alvo de sua atenção especial. Por outro lado, a cavalaria parece estar ligada ao Cavaleiro Risonho. Talvez ele siga atormentando todos que se intitulam *sir*.

Darien pode ser um vilão ou um herói, ou apenas uma força destrutiva. Provavelmente, quando aparecer, será tudo isso alternadamente. Para criar o caos, Nimb não hesita em ferir ou matar. No final, nada tem sentido, não é mesmo?

Os Cavaleiros do Corvo

Após o final da trilogia, os Cavaleiros do Corvo permanecem como uma força ativa em Arton — mesmo que, por seus números reduzidos, não decidam o destino do mundo. Darien sumiu durante a batalha de Tamu-ra, e os Corvos não voltaram a encontrá-lo. Conseguiram localizar Orion em seu castelo, mas o ex-cavaleiro abriu mão da liderança, entregando-a a Mefítico. Assim, eles se tornaram uma unidade independente.

Os Cavaleiros do Corvo ainda preocupam-se principalmente com a Tormenta. Conflitos entre reinos artonianos são considerados menores, e os Corvos sabem que, caso resolvam interferir na política do continente, podem se ver como alvo da ira de vários governantes. Mefítico está determinado a manter a unidade viva, recrutando soldados com potencial, aventureiros e outros para treinamento nas Montanhas Lannestull, onde fica sua fortaleza — apropriadamente chamada de Ninho do Corvo.

Equipamentos (e o próprio soldo dos Cavaleiros) são obtidos pelo saque de monstros, vilões e criaturas malignas neutralizados pelos Corvos, ou como pagamento por serviços mercenários. É raro que o comandante aceite algum serviço em troca de ouro — apenas em casos graves, quando o alvo é uma ameaça real e profana, como um lich ou um dragão. Em geral, o povo (ou mesmo a nobreza, o exército e os aventureiros) não fica sabendo sobre as operações dos Cavaleiros do Corvo. Os "hostis" simplesmente desaparecem à noite, e sua fortaleza assombrada ou masmorra cheia de armadilhas amanhece lavada em sangue, coberta de cadáveres.

Cavaleiros do Corvo devem ser fortes, rápidos, versáteis e capazes de agir de forma criativa e independente nas mais variadas e imprevisíveis situações. Isto torna-os uma organização especialmente apropriada para personagens jogadores.

Edauros

Como é dito em sua última descrição, Edauros é agora o sumo-sacerdote de Kallyadranoch. No corpo de um dragão vermelho, procura espalhar o culto a seu senhor e conquistar para si (e para Kally) um reino próprio.

Edauros cumpre várias missões pelo Reinado e além, mas, como sempre, prefere deixar os outros assumirem os maiores riscos e fazerem a maior parte do trabalho. Não é impossível que manipule grupos de jovens heróis para algum plano maior de Kallyadranoch — caso seja descoberto, obviamente dirá que não fez nada, apenas perguntou ou sugeriu algumas coisas.

Tudo sempre parece dar certo para Edauros. O mesmo não pode ser dito daqueles ao seu redor.

Nichaela e Masato

Sim, eles alcançaram a paz. No final de *O terceiro deus*, o casal morto no primeiro ataque da Tormenta ascende aos céus. Na verdade, estão rumando para o Reino de Lin-Wu, onde passam a eternidade juntos, aliviados do sofrimento que tiveram em vida.

São poucas as vítimas da Tormenta que têm essa sorte. Em geral, não resta alma — não resta *nada*. Contudo, sendo mantidos em forma de fantasmas na área de Tamu-ra, Nichaela e Masato escaparam desse destino. Se a área nunca fosse destruída, seu sofrimento seria eterno. Mas, com o sacrifício de Ashlen e Rufus, enfim tiveram sua recompensa.

Ágata

Quando a Tormenta é sugada de volta para a Anticriação no final de *O terceiro deus*, os órgãos lefeu de Ágata também são tragados. Ela possuía muitos órgãos adicionais, responsáveis por seus poderes. Mas várias partes de seu corpo haviam sido *substituídas*. Ou seja, tirar os órgãos lefeu da garota provavelmente resultaria em sua morte.

Mas, de alguma forma, Ágata sobreviveu. Talvez tenha sido intervenção de algum deus menor. Talvez de sua mãe, enquanto ascendia aos Reinos dos Deuses, num último lampejo de magia divina. Talvez ela mesma possuísse capacidades clericais, abafadas pela Tormenta — seus atos caridosos na Favela dos Goblins poderiam ser considerados devoção a Lena. A única coisa certa é que Ágata não morreu. Ficou muito debilitada, sim, até mesmo deformada. Sua saúde é frágil, sua aparência é grotesca. Mas está viva.

Ágata nunca conhece a felicidade plena. Passa a viver na Favela dos Goblins, que tanto ajudou antes de ser levada por Crânio Negro. Faz diferença na vida dessas criaturas miseráveis, mas nunca conhece a glória (que, de qualquer forma, nunca foi seu desejo). Vive em dores constantes, resultado das mutilações que sofreu, e consciente de tudo que fez. Mas tenta existir um dia de cada vez, ajudando aqueles que pode. Nunca se destaca, nunca recebe uma verdadeira compensação por seu sofrimento. Mas não desiste.

Zara

Após sua última aparição, no final de *O crânio e o corvo*, Zara (segundo a Malabarista) já não é mais tão “perfeita”. Sem uma mão e tendo aprendido sobre as duras realidades da vida criminosa em Arton, está preparada para recomeçar o treinamento como escapista na Guilda sem Nome.

Zara passa ainda vários anos sendo treinada, mas possui talento natural. Após esse período, começa a realizar missões e serviços para a guilda. Com o tempo, assume o papel da Malabarista, recrutando novos candidatos e sendo o “rosto” do grupo. Zara mantém sua personalidade bem-humorada e um pouco desafiada, e tem uma predileção especial por tipos selvagens como seu falecido amigo Trebane.

Andaluzia

A bruxa recuperou seu rosto no final de *O terceiro deus*. Com isso, também recobrou parte de sua sanidade (e voltou a falar quase como uma pessoa normal). Andaluzia deixa de ser tão terrível e louca, mas não se transforma em uma heroína.

A bruxa se recolhe a sua torre, onde tenta ser deixada em paz. Contudo, os lefeu não permitem que um peão fique parado. Andaluzia continua sendo atormentada pelos invasores — mas com menos frequência e crueldade. Além disso, ela agora é capaz de relutar, tentar fugir, esconder-se. Raciocina de forma lógica. Parte de seu poder perdeu-se, e ela já não é mais tão útil. Seu covil continua sendo um local perigoso, e ela ainda é uma vilã poderosa. Contudo, só age quando aventureiros vêm atacá-la ou quando os lefeu conseguem obrigá-la.

Personagens Mortos

Não faltam mortes durante a trilogia. Vários personagens encontram fins violentos — em batalha ou simplesmente porque não têm lugar em Arton após certo ponto. A maioria desses passa a existir no Reino de algum deus, como incontáveis outras almas.

Andilla, como é explicado em *O inimigo do mundo*, tem a liberdade de cavalgar entre os Planos, sendo talvez a mais feliz e afortunada entre os mortos dos romances. Zebediah Nash acaba no Reino de Tanna-Toh — mas nunca se convence de que os deuses existem, ou que fazem alguma diferença no multiverso. Sua pesquisa na pós-vida para provar a falsidade divina é incentivada pela Deusa do Conhecimento, sempre ansiosa para que novas descobertas sejam feitas. Trebane, no Reino de Allihanna, não se conforma com a morte. Para ele, é um tédio. Talvez um dia consiga escapar ao Reino de Megalokk ou outro mais emocionante. De qualquer forma, o lugar do centauro druida era em Arton, vivo. Como ele mesmo afirma, “a morte é uma merda”.

A maioria dos mortos em áreas de Tormenta, ou aqueles corrompidos demais, desaparece sem deixar rastros, nem mesmo um espírito. Os maiores exemplos são Vincent, Artorius e Gregor. Existe a teoria de que alguns desses acabem no Reino de Igasehra (a área de Tormenta que costumava ser o Reino de Glórienn), mas nada é confirmado.

Ashlen e Rufus

O ladino e o mago realizaram o sacrifício supremo e um dos maiores atos de heroísmo no final de *O terceiro deus*. Ashlen ajudou Rufus a se jogar no Coração da Tormenta, limpando Tamu-ra. Contudo, ambos morreram no processo.

Ninguém sabe, na verdade, se apenas morreram ou realmente deixaram de existir. O destino mais piedoso seria suas almas serem completamente destruídas — porque a outra opção seria estarem presas pela eternidade na Anticriação. Não há alívio ou recompensa para Ashlen e Rufus, mas seu último ato foi um sacrifício heroico, decisivo para a história de Arton.

Vallen e Ellisa

O final de *O terceiro deus* diz que "Vallen e Ellisa foram felizes na morte", mas isso não está totalmente correto. Ambos deixaram de existir, nada restou deles. Seria impossível ressuscitar o casal, mesmo com a magia mais poderosa ou intervenção divina. Vallen foi destruído na Anticriação, no final de *O inimigo do mundo*. Já Ellisa foi corrompida ao extremo e, morrendo como um Lorde da Tormenta, nada lhe restou.

Parece um destino cruel, mas era o único que restava aos aventureiros após os eventos trágicos pelos quais passaram. Nunca teriam alívio em vida, após seu encontro com o albino e sua passagem pela Anticriação. E suas almas também já estariam comprometidas. Com a não existência, ao menos deixaram de sofrer.

E, pelo menos nas alucinações de Ellisa, estavam juntos até o final.

O Estado de Tamu-ra

O antigo Império de Jade está livre da Tormenta. Isso não significa que esteja livre da devastação.

Logo após a batalha, Tamu-ra lembra mais um deserto rochoso cercado por mar do que uma nação. A imensa maioria das construções da área de Tormenta era puramente lefeu — desde as estruturas vivas e templos criados por Crânio Negro até a Cidade de Retalhos tecida por Ágata. Nada disso restou. Os pouquíssimos prédios corrompidos que permaneciam desde a primeira tempestade continuam de pé, e agora estão limpos — mas podem ser contados nos dedos de uma mão. Tudo é destruição, planícies poeirentas, leitos de rios secos, montanhas erodidas. Também quase não chove (embora o clima volte ao normal ao longo dos anos seguintes). Pouquíssima vegetação, água doce quase inexistente, um mero punhado de animais e outro de pessoas — todas loucas. Além disso, os cadáveres da batalha contra Crânio Negro recobrem grandes áreas da ilha. Dragões mortos, deuses caídos... É uma paisagem desolada. Um povo menos determinado poderia dar de ombros e convencer-se de que Tamu-ra nunca mais será reconstruída.

Felizmente, os tamuranianos não são nada exceto determinados. Nos anos seguintes à batalha, várias expedições oficiais e independentes são realizadas para averiguar o estado da

ilha. Incontáveis grupos de aventureiros são contratados para explorar a devastação, recolher objetos úteis das ruínas e procurar quaisquer sobreviventes. Outros bandos procuram artefatos e rituais perdidos de Lena e Allihanna, que então são usados para que vida nova cresça em Tamu-ra — as primeiras plantas empedernidas, os animais mais resistentes. Círculos de druidas tomam como desafio enfrentar o terreno morto e fazer brotar algo. O Imperador Tekametsu oferece ouro e terras para quaisquer famílias e grupos — tamuranianos ou não — que aceitem colonizar a ilha e construir prédios, desde que o estilo e os princípios tradicionais dos tamuranianos sejam preservados. O resultado são pequenos feudos e palácios governados por grupos de aventureiros que atuam como *daimyos*, protegendo os colonos que ousam habitar a região e tentar plantar algo. Clérigos e magos do mundo todo tentam criar novos campos alagados, como aqueles que havia antes da tempestade.

O resultado é uma reconstrução rápida, incluindo até mesmo o ressurgimento da vida. Contudo, "rápida" é um termo relativo — poderia levar milênios, e provavelmente serão necessárias apenas décadas ou séculos. Nos anos seguintes, a grande maior parte de Tamu-ra *ainda* é devastação desértica. Os palácios e construções são raros, separados entre si por várias semanas de viagem. Não há estradas e o terreno é muito acidentado. Plantações e até mesmo jardins são tesouros mais valiosos que qualquer item mágico, e heróis dão a vida para protegê-los. Diz-se que até mesmo o mais reles aldeão é um aventureiro em Tamu-ra, porque as dificuldades transformam cada dia em uma missão arriscada.

E, por incrível que pareça, não faltam monstros e bandidos. As primeiras levas de exploradores e colonos atraíram vários tipos que estavam sendo caçados pela lei do continente. Assassinos, bandoleiros, clérigos profanos, até mesmo magos malignos e mortos-vivos inteligentes aproveitaram a chance para "começar vida nova" numa terra ainda sem autoridades. Por isso, Tamu-ra conta com um número surpreendente de esconderijos de criminosos e torres de necromantes. Vários monstros também "migraram" para o terreno reconquistado. Ninguém sabe a razão exata disso, mas suspeita-se de que criaturas territoriais expulsas de seus covis tenham instintivamente buscado a "nova" região, onde podem estabelecer seu território sem competidores. Curiosamente, muitos monstros naturais de Tamu-ra (que se pensava extintos desde o ataque da Tormenta) surgiram espontaneamente! Sábios e estudiosos pesquisam a razão disso — a teoria mais aceita afirma que há algum componente místico na ilha, que provoca o aparecimento de ogros azulados, demônios com rosto de pássaro e outros seres estranhos. Sem um exército ou uma civilização estruturada para mantê-los em xeque, os vilões e monstros representam um sério risco aos colonos e desbravadores de Tamu-ra.

Contudo, a ameaça lefeu parece ter acabado na ilha — ou pelo menos diminuído drasticamente. Não houve, até agora, relatos de criaturas da Tormenta escondidas pelas ruínas. O sacrifício de Ashlen e Rufus parece ter dado resultado. Especula-se que a *corrupção* ainda esteja presente. É possível que artonianos com características lefeu surjam no futuro próximo.

Lorde contra Lorde

Logo antes da batalha de Tamu-ra, os Lordes da Tormenta tiveram sua maior desavença até então — prova de que Arton está afetando-os, transformando alguns deles em indivíduos. Aharak conspirava com Crânio Negro; Raigheb e Igasehra não toleravam isso. Os Lordes lutaram entre si, deixando Crânio Negro sozinho para enfrentar Orion, Vanessa e o Exército de Deuses.

Mesmo que nenhum artoniano saiba disso, esta pode ter sido uma vitória até maior que a limpeza de Tamu-ra e a morte de Crânio Negro. Embora os Lordes da Tormenta *não* tenham se tornado inimigos, sua união foi quebrada. No passado, eles sempre complementaram-se, colaboraram uns com os outros. Agora parecem estar agindo de forma independente. Isso talvez explique a diminuição da atividade da Tormenta nos anos após *O terceiro deus*. Aharak espalha sua religião e estuda, Gatzvalith amealha seus exércitos, Igasehra governa sua área planar, destrói e cria portais... Mas, por enquanto, não há um grande ataque conjunto, como foi o Dragão da Tormenta. Artonianos são mortos e corrompidos todos os dias, mas não aos milhares.

Contudo, engana-se quem pensa que uma guerra entre os Lordes seria benéfica para Arton. Cada um deles preza seu universo mais do que tudo (porque cada um deles *é* o universo). Assim, o campo de batalha certamente seria o *nosso* universo. Mais assustadora ainda é a perspectiva de que entidades ainda mais poderosas que os Lordes venham a Arton para intervir e acabar com a disputa...

A Grande Campanha de Tormenta

Arton permite um número virtualmente infinito de campanhas. Não há um único tema central — temos desde o horror da Tormenta até a vida estudantil na Academia Arcana, desde o militarismo do Exército do Reinado e da Aliança Negra até a aventura inconsequente dos piratas do Mar Negro. Um grupo pode rolar inúmeras campanhas sem sair de Arton, e sem se repetir.

Contudo, talvez você não queira várias campanhas. Você pode desejar *uma* grande campanha que percorra todos os reinos, lide com todas as principais ameaças e culmine na resolução dos problemas do mundo. Em outras palavras, uma campanha que “esgote” o cenário. A trilogia *não* é assim, mas você pode usar o GUIA como base para um jogo nesses moldes. Aqui vai um roteiro geral sobre como fazer isso.

Em primeiro lugar, descarte todos os protagonistas dos romances. Nada de Orion e companhia. Em vez disso, coloque os personagens jogadores em seu lugar. Comece a partir de *O inimigo do mundo* e inclua Ellisa, Rufus e Nichaela (e talvez Vallen) como personagens do mestre, coadjuvantes que seguem as ordens e diretrizes dos jogadores. Você pode conduzir algumas aventuras a partir do 1º nível, levando o grupo até o 7º (quando recebem a missão de caçar o albino) ou começar diretamente com o pedido de ajuda de Athela.

Então use a progressão de *O inimigo do mundo* para apresentar os reinos e os principais elementos de Arton aos jogadores. Não é preciso fazer muitas mudanças — o próprio romance se encarrega desse panorama. Garanta que, assim como o Esquadrão do Inferno, eles testemunhem os poderes dos olhos dos collenianos, experimentem a intriga em Ahlen, lutem contra o preconceito militarista de Yuden, etc. A Aliança Negra é uma parte importante do cenário, mas pouco aparece nos romances. Assim, em Tyrondir, estenda a sequência da luta contra os goblinoides. Faça com que os aventureiros desçam ao continente sul na caça de fugitivos do batalhão, descubram a verdade sobre o exército de monstros e contem tudo às autoridades. Você pode usar o suplemento *Expedição à Aliança Negra* para esse “extra”.

Quando os personagens estiverem em Galienn, finalmente enfrentando seu alvo, você pode usar a descrição da batalha contra o albino (presente na Parte 1) como guia para o combate. E não esqueça de enfatizar a participação de Mestre Arsenal! Os jogadores não terão chance de interagir com ele mais tarde, então agora é a hora de conhecer o mais carismático vilão de Arton. Você não pode “esgotar” o cenário sem incluir este infame clérigo da Guerra...

No final da perseguição, obviamente não force ninguém ao destino trágico do Esquadrão do Inferno. O importante é que Rufus seja corrompido, Ellisa seja deixada para trás na Anticriação e Nichaela morra no primeiro ataque da Tormenta. Só.

Então, assim como na trilogia, faça um salto temporal de vários anos. Você pode permitir que os personagens jogadores sejam os mesmos ou fazer com que outros sejam criados (ou um misto de ambos). Um dos personagens jogadores deve assumir o papel de Ashlen — ou seja, deve ser perseguido por Crânio Negro, sem saber por quê. Outro deve ter um filho ou protegido bebê, equivalente a Vallen Drake. O Cavaleiro Risonho deve ser uma figura misteriosa, envolvida com o passado de um ou mais personagens — pois mais tarde o grupo deve persegui-lo. Faça com que os personagens estejam no forte Arantar, para que se encontrem e comecem a nova parte da campanha. Conduza a cena da chegada do seu próprio “Ashlen” como é narrada em *O crânio e o corvo* (e descrita na Parte 2). Ele pode reencontrar seus antigos companheiros ou conhecer os novos heróis, dependendo do que o grupo decidiu. Contudo (ao contrário do que ocorre com Ashlen na trilogia), este personagem jogador *não* será capturado por Crânio Negro.

Para manter o grupo unido, modifique os eventos do romance, deixando-os em sequência, ao invés de em paralelo. Assim, os aventureiros não se separam, como acontece com Orion e os outros. Rumam para Bielefeld, onde participam do torneio e um deles é apontado como líder do exército (assumindo o papel de “Orion”). Nichaela envia seus sonhos e visões a todos eles. Então, enquanto as tropas marcham rumo a Trebuck, os aventureiros partem atrás do Cavaleiro Risonho, vivenciando as aventuras de Ingram e Nash. Aumente um pouco a parte relativa a Callistia — inclua os Tiranos das Águas, monstros muito característicos do reino. Eles podem surgir numa aventura rápida, em que os personagens devem ajudar uma aldeia ou algo assim. Em algum lugar no meio dos eventos, inclua uma missão

de espionagem contra as tropas de Crânio Negro, para que o grupo possa testemunhar parte do que Ashlen viu enquanto era prisioneiro em *O crânio e o corvo*. A atuação de Vanessa em Yuden deve se transformar numa missão envolvendo o grupo todo, na qual eles devem provar seu valor a Mitkov para conquistar sua confiança e fazer a jogada política que vai ajudar o Exército do Reinado. Se você quiser revisitar Mestre Arsenal, pode envolvê-lo nisto: em vez de Wayne Bogart, quem oferece informações e dicas é o sumo-sacerdote de Keenn. Não é necessário incluir os jogadores na queda de Norm, já que Bielefeld já foi apresentado anteriormente, no torneio.

Se você quiser, pode incluir o resgate de Zara como uma rápida missão antes da grande batalha em Trebuck — mas, ao contrário de Trebane, provavelmente os personagens não vão morrer... Os passados de Trebane e Ingram podem ser incluídos antes da chegada a Trebuck. O grupo pode ajudar um cavalo druida e seu companheiro humano e enfrentar anões vampiros pistoleiros na estrada. O combate de Ingram e Nash contra o Cavaleiro Risonho transforma-se em uma batalha de todo o grupo contra o servo do Caos, na qual eles devem sair perdendo (com a presença de Dee, isso não será muito difícil...). Por fim, a batalha em Trebuck acontece como normal (usando as regras para combate em massa). Apenas garanta que Vallen Drake (ou qualquer outro bebê que cumpra sua função) seja raptado.

Lomatubar é retratado na trilogia apenas através dos olhos de Ashlen. Assim, para incluir este reino, crie uma aventura intermediária entre *O crânio e o corvo* e *O terceiro deus* — os personagens localizam Gregor (ou qualquer coadjuvante equivalente) e envolvem-se com a Praga Coral, a doença que assola a nação. Talvez o seu "Gregor" esteja pesquisando uma cura, e os jogadores devem decidir se irão ajudá-lo ou levá-lo à justiça. Então faça a revelação de que Crânio Negro na verdade é Ellisa, a antiga aliada dos heróis — ela foge, e só será reencontrada na próxima parte da campanha.

Partindo para *O terceiro deus*, faça com que as informações sobre Crânio Negro cheguem aos jogadores através de Thulbok, e então envie-os rumo a Sckharshantallas. Você pode incluir Yadallina e Edauros como personagens do mestre ou determinar que um dos personagens jogadores na verdade é Kallyadranoch, e seu potencial será despertado no final da campanha.

Todas as ameaças e atos dos vilões transcorrem como na trilogia — o Dragão da Tormenta desperta e espalha o horror, Crânio Negro planeja matar Glórienn, etc. Apenas a trajetória dos heróis muda. Os eventos se passam de forma normal, como no romance, mas lembre-se de que o seu "Ashlen" faz parte do grupo principal, não é prisioneiro de Crânio Negro. As visões enviadas por Michaela continuam. Você pode incluir mais investigação, fazendo com que os jogadores passem pelos lugares que Crânio Negro visitou, lidando com as consequências de seus atos e conhecendo os personagens afetados por ele. A iniciativa de formar os Cavaleiros do Corvo pode partir de um jogador ou de um personagem do mestre — nesse caso, inclua um cavaleiro da Luz fascinado com as táticas yudenianas e lembre-se de dar aos jogadores chance de participar do treinamento e adquirir a classe de prestígio. Mais uma vez, elimine

os eventos em paralelo e deixe tudo em sequência. Assim, o mesmo grupo é raptado pelos anões, treina os Corvos e rumo para as Sanguinárias, descobrindo sobre a Revolta dos Três e fazendo alianças com os dragões azuis. Então, de posse de informações, todos vão ao Deserto da Perdição atrás de Crânio Negro. Faça com que eles interajam com os Sar-Allan — é importante destacar esse lado de Arton.

A batalha no Reino de Glórienn e a queda da Deusa dos Elfos transcorre de forma normal. Faça com que Rufus reapareça aqui — e aproveite para revelar que ele tem uma área de Tormenta dentro de si. Você pode fazer com que o grupo seja separado ao emergir no Plano (como acontece na trilogia). Nesse caso, conduza uma miniaventura com cada um, adaptando os eventos que acontecem com cada personagem no romance: um deles enfrenta um julgamento na Ordem da Luz, outro é capturado por minotauros, etc. Este é um bom momento para incluir uma passagem em Hershey — o único reino que não é visitado na trilogia. Contudo, não inclua a parte de Ingram (a busca por Nadia). Vamos cuidar disso mais tarde.

Reúna o grupo por quaisquer meios necessários — talvez Thulbok ou os dragões ajudem no reencontro. Faça com que os dragões se separem dos heróis, pois eles podem atrair atenção e criar problemas andando por aí com o grupo. Digamos que os azuis vão conseguir a aliança dos outros clãs para Yadallina (ou o personagem jogador que cumpre o papel da elfa). Então faça o grupo perseguir o Cavaleiro Risonho, dando sequência aos eventos. Alterne a jornada de Orion e Vanessa em busca do Cavaleiro Risonho com as aventuras de Edauros e Yadallina contra o Dragão da Tormenta — sempre com o grupo unido. Assim, os personagens enfrentam os enviados de Sckhar, conversam com Talude, visitam Tex Scorpion Mako, têm uma audiência com o Rei-Imperador, etc. No meio de tudo isso, faça uma aventura para ajudar um anão e uma súcubo — ou, se um jogador desejar uma namorada demoníaca, use-o no papel de Ingram. Em todo caso, tudo transcorre como no romance: uma viagem a Wynlla, uma incursão no Reino de Tenebra, a torre burocrática, os Demônios da Pólvora, etc. Os jogadores recebem a tarefa de reforçar Rhumnam, e podem aceitá-la ou não.

Voltando a Arton, é hora de enfrentar o Dragão da Tormenta. A luta contra o monstro pode transcorrer de dois modos. A maneira mais óbvia é descartar Talude, Vectorius e Sckhar e simplesmente colocar o grupo (e seus dragões) contra a coisa. Mas isso anula boa parte da graça. Para incluir os coadjuvantes épicos, o Dragão-Rei e a Manobra Vectora na sua campanha, primeiro deixe bem claro aos jogadores que é impossível para eles vencerem o Dragão da Tormenta sozinhos. Eles decidirão o destino do mundo, sim — mas através de suas ideias e estratégia, não apenas força bruta. Lembre-se de que o seu "Orion" estará nesta batalha. Ou seja, Sckhar vai vê-lo e provavelmente querer satisfações. No final da batalha, todo o grupo precisa fugir ou ser transportado magicamente antes que o Dragão-Rei volte sua fúria contra eles. Então faça com que todos vão à Ordem Morta de Vidência e Numerologia, conversem com Tanna-Toh e descubram que a única forma de derrotar Crânio Negro é com o Exército de Deuses. Basta uma

aventura para recrutar os deuses menores, e talvez outra para obter os itens feitos a partir dos sentimentos de Vallen (ou de outro personagem que tenha cumprido o mesmo papel).

A ilha de Galrasia não aparece na trilogia, mas é parte importante de Arton. Se você quiser incluí-la em seu jogo, esta é uma boa oportunidade. Um deus menor escondido nas selvas de Galrasia é uma boa desculpa para explorar o Inferno Verde.

Pausa para a política do Reinado. Thormy já conhece os personagens jogadores e confia neles. Além disso, devido a seu histórico com Mitkov (cumpriram o papel de Vanessa e arranjaram o casamento com Shivara), os heróis encaixam-se bem na trama do Rei-Imperador. Em vez de resumir o duelo que decide o destino da coalizão a uma briga entre Thormy e Mitkov, faça com que cada um aponte um grupo de campeões. Os campeões de Thormy, como você deve ter adivinhado, são os aventureiros. Vencendo os campeões de Mitkov, eles se despedem e partem para a batalha de Tamu-ra.

Então faça com que os Dragões-Reis vão servir a Yadallina (ou ao personagem que cumpre seu papel), e parta para o ataque à área de Tormenta. Caso um jogador tenha assumido o papel de Yadallina, o ressurgimento de Kally pode ser decidido por ele mesmo — o personagem se sacrifica para que o deus venha e devaste as tropas lefeu. O grupo todo enfrenta Crânio

Negro. A presença dos itens feitos a partir de “Vallen” deve oferecer um grande bônus, mas não decidir a luta sem rolagens. Esperamos que os personagens vençam!

No final, os jogadores devem saber (através de suas pesquisas ou da conversa que tiveram com Tanna-Toh) que a única forma de destruir a área de Tormenta e impedir a volta de Crânio Negro é destruir o Coração da Tormenta. Rufus pode se oferecer para o sacrifício, como ocorre no romance, ou isso pode ser ideia de um jogador. Em todo caso, não é fundamental que outro personagem se sacrifique junto com ele. Se ninguém quiser assumir o fardo, permita que o mago se redima sozinho.

Para *realmente* esgotar o cenário e resolver os problemas de Arton, faça com que a interação entre os Corações da Tormenta não apenas limpe Tamu-ra, mas feche completamente a passagem entre Arton e a Anticriação. Assim, os personagens passaram por todos os principais reinos, envolveram-se em todas as principais tramas e resolveram a ameaça que dá nome ao cenário.

Como epílogo, permita que cada herói faça o que quiser (como dar ordens a Khalmr). Em geral, os personagens jogadores devem ter destinos mais gloriosos que os protagonistas dos romances, se quiserem. Deixe que se tornem conselheiros, regentes e líderes militares. Ou que apenas, como Orion, Vanessa, Vallen e Ellisa, sejam felizes na vida ou na morte.



Bibliografia

Há muitas referências, citações e homenagens na *Trilogia da Tormenta* — seria difícil citar todas. Contudo, aqui vai uma bibliografia parcial das influências presentes nos romances. Se você ler e assistir a essas obras (ou prestar atenção às letras das músicas), pode encontrar várias delas.

Literatura

As crônicas de Dragonlance, de Margaret Weis e Tracy Hickman; *As crônicas de Artur*, de Bernard Cornwell; *Livros de sangue*, de Clive Barker; *The Lies of Locke Lamora*, de Scott Lynch; *Cavernas & concubinas*, de Cardoso; *A grande arte e o conto* *Encontro no Amazonas*, de Rubem Fonseca; *O hobbit*, de J. R. R. Tolkien; *Crônicas de gelo e fogo*, de George R. R. Martin; *Expedição às Ilhas Maurício*, de Patrick O'Brian; *O tempo e o vento*, de Erico Veríssimo; *The Baroque Cycle*, de Neal Stephenson; *Perdas e danos*, de Josephine Hart; *Enterrem meu coração na curva do rio*, de Dee Brown; *A queda da casa de Usher*, de Edgar Allan Poe; *A guer-*

ra conjugal, de Dalton Trevisan; *Deuses americanos*, de Neil Gaiman; *A princesa prometida*, de William Goldman; *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll; *Fim de algo*, de Ernest Hemingway; *Bola de Sebo*, de Guy de Maupassant.

Histórias em Quadrinhos

Preacher, de Garth Ennis e Steve Dillon; *Os invistíveis*, de Grant Morrison; *Historieta branca*, de Andrea Pazienza; *Os mortos-vivos*, de Robert Kirkman; *Akira*, de Katsuhiro Otomo; *Os livros da magia*, de Neil Gaiman; *Lobo Solitário*, de Kazuo Koike e Goseki Kojima; *Crying Freeman*, de Kazuo Koike e Ryoichi Ikegami; *Os doze trabalhos de Asterix*, de Goscinny e Uderzo; *War Stories*, de Garth Ennis; *Love and Rockets*, de Jaime Hernandez e Gilbert Hernandez; *Holy Avenger*, de Marcelo Cassaro e Erica Awano; *Gravel*, de Warren Ellis; *300*, de Frank Miller; *V de vingança*, de Alan Moore e David

Lloyd; *Hellblazer*, *Os Cavaleiros da Mesa de Jantar*, de Jolly R. Blackburn.

Música

Ramones, Johnny Cash, Sex Pistols, The Clash, Janis Joplin, Willie Nelson, Bad Religion, Desert Rose Band, Elvis Costello, Juno Reactor, Rolling Stones, Type O Negative.

Filmes, Seriados e Animação

E aí, meu irmão, cadê você?; *Um drink no inferno*; *Nove rainhas*; *Kill Bill*; *Procura-se Amy*; *O último dos moicanos*; *I Spit on Your Grave* (também conhecido como *A vingança de Jennifer*); *Spectreman*; *Neon Genesis Evangelion*; *Comando Dolbuck*; *A bela da tarde*; *Arquivo X*; *O homem que matou o facinora*; *Nascido para matar*; *Tropa de elite*; todos os filmes de James Bond; *Chaves*; *Família Soprano*; *Roma*; *Band of Brothers*; *Deadwood*.

Índice por Conteúdo

Raças

Centauros.....	103
Herdeiros do Lobo	149

Classes Básicas

Nobre.....	250
Samaritano	15

Classes de Prestígio

Algoz da Tormenta	108
Bruxo da Tormenta	49
Cavaleiro da Luz.....	93
Cavaleiro do Corvo	270
Escapista	110
Ginete de Namalkah	178
Mago de Combate.....	223
Médico de Salistick.....	117
Mestre Armeiro	101
Oficial de Yuden.....	252
Pregador.....	214
Samurai Executor	27
Sedutor	269

Perícias

Jogatina.....	25
---------------	----

Talentos

Alma do Dragão.....	353
Alma Livre	47
Amigo dos Animais	105
Amor ao Machado.....	324
Anatomia Insana	184
Anatomia Insana Total.....	345
Anular Indivíduo.....	139
Arma Sagrada	29
Arma Secundária Grande.....	107
Artista das Armas	320
Asas do Dragão	353
Assustar.....	114
Assustar Aprimorado	114
Ataque com Escudo.....	99
Ataque Piedoso.....	18
Chumbo Grosso	318
Chuva de Golpes.....	107
Companheiro Dracônico.....	353
Conjurar Arma.....	112
Coragem Total.....	24
Cura Gentil.....	18
Cura sem Restrição.....	112
Destruir o Mal Adicional.....	29
Discurso Conciliador.....	18
Disfarce Ilusório	215

Dom da Fênix	29
Dom da Imortalidade.....	29
Dom da Profecia	29
Dom da Ressurreição.....	30
Domínio da Loucura.....	154
Domínio da Tormenta.....	154
Domínio do Terror.....	154
Ego	222
Escamas do Dragão	353
Espadachim Divino.....	320
Falange.....	43
Fisgar	316
Flecha Sublime.....	323
Força da Amizade.....	330
Força da Fé.....	24
Forma de Macaco.....	215
Forma Selvagem Adicional	105
Fuga.....	216
Fúria Guerreira.....	24
Fúria Leal	146
Garras de Fera	105
Garras do Dragão	353
Ginete Altivo.....	318
Ginga das Ondas.....	33
Golpista	215
Grandão	144

Guardei para Você.....	317
Homem dos Sete Instrumentos.....	47
Imolação.....	288
Impor Pureza.....	287
Imunidade contra Veneno.....	24
Inspiração.....	45
Magia Oculta.....	185
Mágico do Dragão.....	353
Manha da Cidade.....	319
Maximizar Cura.....	18
Meditação Autoafirmativa.....	47
Memória Racial.....	105
Mestre de Cerimônia.....	112
Moldar Alma.....	139
Nascido no Convés.....	333
Olhos Aguçados.....	20
Olhos do Destino.....	20
Olhos do Vigia.....	287
Olhos Especiais.....	20
Paciente.....	21
Pacto com a Serpente.....	24
Paranoia Saudável.....	217
Parede de Escudos.....	43
Poder Oculto.....	185
Poder Oculto Aprimorado.....	185
Postura de Árvore.....	288
Potencializar Cura.....	18
Presença Aterradora.....	353
Presença Aterradora Aprimorada.....	354
Prosperidade.....	25
Proteção do Cristal.....	288
Protegido Indefeso.....	283
Sangue de Ferro.....	24
Sentido Sísmico.....	345
Servos do Dragão.....	354
Sete Escorpiões.....	47
Sopro do Dragão.....	354
Talento Ladino.....	216
Talentos épicos.....	230 a 237
Teoria da Conspiração.....	217
Toque da Ruína.....	113
Transmissão da Loucura.....	185
Ventriloquismo.....	216
Viajante Incansável.....	316
Voz de Allihanna.....	105

Equipamento

Barril de Pólvora.....	109
Bazuca.....	182
Maça de Guerra.....	114
Machado Táurico.....	23
Mangual Pesado.....	144
Mina Antipessoal.....	238
O-Yoroi.....	27
Traje de Frio.....	69

Magias

Sementes Rubras.....	163
Sonho de Dor.....	49

Itens Mágicos e Artefatos

Absorção (poder).....	99
Adaga da Coragem de Vallen.....	330
Amuleto dos Susurros.....	256
Anel Arcano Maior.....	276
Anel da Felicidade de Vallen.....	108
Armadura de Crânio Negro.....	107
Armadura Risonha.....	120
Baú do Açougueiro.....	247
Cálce dos Deuses.....	55
Capa de Thyatis.....	29
Escudo de Azgher.....	58
Escudo do Amor de Vallen.....	331
Espada-Deus.....	320
Gema Bruta.....	264
Implantes.....	157
Leveza (poder).....	324
Manopla da Juventude de Vallen.....	331
Manto Cinzento.....	106
Manto da Invisibilidade.....	255
Manto de Keenn.....	114
Manto do Morcego.....	52
Rhumnam.....	246, 350
Ruína da Civilização.....	104
Sabre Vampírico.....	238
Simbiontes.....	94
Toga do Reitor.....	276
Tomo da Criação Mágica.....	51
Wakizashi da Morte.....	43

Personagens

O albino.....	19, 77
Sir Alenn Toren Greenfeld.....	144
Andaluzia.....	48, 343
Andilla Dente-de-Ferro.....	22
Artorius.....	23, 76, 152
Ashlen Ironsmith.....	25, 106, 242
Bandido.....	128
Benthos, Dragão-Rei Marinho.....	277
Sir Bernard Branalon.....	143
O Cavaleiro Risonho.....	119
Crânio Negro.....	106, 205, 292
Darien.....	91, 169, 212, 281, 350
Dee.....	183
Doutor Zebediah Nash.....	116
Dragão da Tormenta.....	243
Edauros.....	222, 355
Ellisa Thorn.....	22, 76
Gregor Vahn.....	28, 76, 204, 237
Hipogrifo.....	186
Hydora, Dragão-Rei Azul.....	327
Ingram Brassbones.....	100, 201
Masato Kodai.....	26, 77
Mestre Arsenal.....	56
Mitkov Yudennach III.....	249
Mzzileyn, Dragão-Rei Negro.....	329
Nichacla.....	14, 77

Sir Orion Drake.....	98, 202, 240, 349
Rufus Domat.....	25
Sckhar, Dragão-Rei Vermelho.....	220
Sig Olho Negro.....	32
Talude.....	275
Tex Scorpion Mako.....	45
Thantalla-Dhaedelin.....	192
Thelgarad.....	167
Thomas Yerik.....	120
Thormy.....	252
Thulbok Farandrimm.....	213
Trebane.....	103
Unicórnio Negro.....	183
Vallen Allond.....	21, 71, 76
Vanessa Drake.....	113, 200, 283, 349
Vectorius.....	262
Vincent.....	91, 139, 195
Yadallina.....	226
Zadbblein, Dragão-Rainha Verde.....	328
Zara Lysande.....	121

Criaturas e Modelos

Alma Acorrentada.....	294
Armadura Guardiã.....	38
Campeão (modelo).....	57
Clérigo de Tenebra.....	38
Criatura da Tormenta (modelo).....	125
Cyraxel.....	78
Demônio da Pólvora.....	312
Deus Menor (modelo).....	222
Diabrete Negociante.....	72
Dragão Azul Adulto.....	280
Dragão Branco Adulto.....	297
Dragão Prateado.....	219
Dragão Verde Variante.....	163
Enxame Infernal.....	66
Esmagador Coletivo.....	164
Fada, duende.....	188
Fada, eiradaan.....	190
Fada, náiaide.....	189
Fada, ninfa.....	189
Fada, sprite.....	187
Fada, velha bruxa.....	190
Gamo.....	191
Guarda do Palácio.....	38
Guarda Pessoal de Thormy.....	255
Hobgoblin do Gelo.....	69
Meio-Dragão (modelo).....	354
Meio-Morto-Vivo (modelo).....	167
Milícia de Thartann.....	38
Pirata de Var Raan.....	34
Rinoceronte Lanudo.....	70
Soldado de Yuden.....	55
Sombra Maior.....	39
Súcubo.....	180
Sumo-Sacerdote.....	185
Tirano Ocular.....	30
Vampiro (modelo).....	181
Zumbi Fantasmagórico.....	241

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 Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

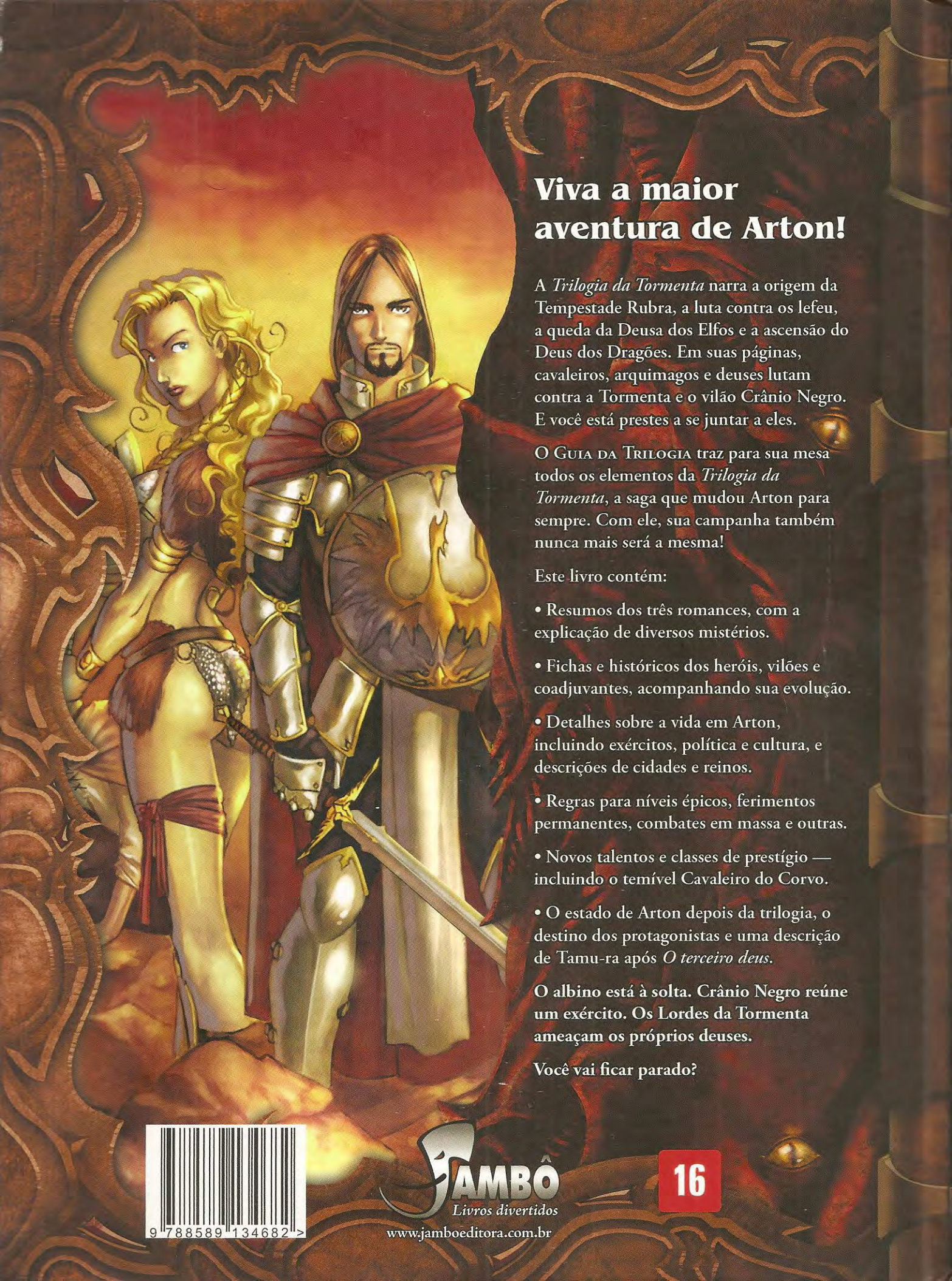
15. COPYRIGHT NOTICE

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

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.



Viva a maior aventura de Arton!

A *Trilogia da Tormenta* narra a origem da Tempestade Rubra, a luta contra os Iefeu, a queda da Deusa dos Elfos e a ascensão do Deus dos Dragões. Em suas páginas, cavaleiros, arquimagos e deuses lutam contra a Tormenta e o vilão Crânio Negro. E você está prestes a se juntar a eles.

O **GUIA DA TRILOGIA** traz para sua mesa todos os elementos da *Trilogia da Tormenta*, a saga que mudou Arton para sempre. Com ele, sua campanha também nunca mais será a mesma!

Este livro contém:

- Resumos dos três romances, com a explicação de diversos mistérios.
- Fichas e históricos dos heróis, vilões e coadjuvantes, acompanhando sua evolução.
- Detalhes sobre a vida em Arton, incluindo exércitos, política e cultura, e descrições de cidades e reinos.
- Regras para níveis épicos, ferimentos permanentes, combates em massa e outras.
- Novos talentos e classes de prestígio — incluindo o temível Cavaleiro do Corvo.
- O estado de Arton depois da trilogia, o destino dos protagonistas e uma descrição de Tamu-ra após *O terceiro deus*.

O albino está à solta. Crânio Negro reúne um exército. Os Lordes da Tormenta ameaçam os próprios deuses.

Você vai ficar parado?



9 788589 134682 >

JAMBO
Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

16