

TORMENTA RPG



RPG & Chá de Laranja

Sascha Borges Lucas

Editorial

ことにより、食料はな
魔法が豊富になつたが、
数が増えはるようである。

おとくに回復系
魔法がの物。
近ごろ作つては
主観が必要。

魔法の力
魔法の力

警戒心が強い。
食料と関係
はたしては
不可能である。

Editorial

Acabou 2012, os profetas do fim do mundo estavam errados, como sempre, e continuamos aqui. Por isso acho uma boa oportunidade para agradecer a todas as 42 pessoas que seguem o RPG & Chá Preto, além daqueles que visitam o blog com regularidade acreditem seria bem difícil seguir com o trabalho sem o apoio de vocês.

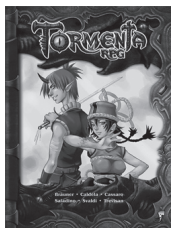
Durante esse ano tivemos várias postagens mantendo a regularidade que me comprometi, agora quero passar para uma nova fase, aumentar o número de visitas aqui no blog, por isso esperem coisas bem legais para 2013.

Para comemorar isso resolvi fazer um apanhado das melhores coisas que apareceram aqui no blog excluindo apenas o material da série resgate – “mas pêra ai cadê os ninja e as miko?!” – você vai perguntar. Os ninjas foram uma das matérias mais elogiadas aqui do blog, e sem nenhuma modéstia estão bem legais, as miko (provavelmente por não serem tão populares) foram menos comentadas, mas até que se saíram bem, e ambos deveriam estar nessa retrospectiva. Mas eu tenho outros planos para eles, planos que vou revelar mês que vem.

Para 2013 gostaria de ter mais visitas e colaboradores, também vou tentar desenhar mais e melhor e melhorar ainda mais o material e o blog, e tentar publicar mais coisas para outros blogs, mas isso é para 2013, ainda tenho as últimas horas de 2012 para jogar RPG com os amigos.

Então, como sempre, quem quiser entrar em contato basta enviar um e-mail, postar aqui ou me enviar uma mensagem privada no fórum da jambo, que respondo o mais cedo possível.

Mas antes de começar não poderia me esquecer dos colaboradores que contribuíram com material para este livro: Oscar Borges Lucas, pelas ilustrações das Selchas e Gustavo Reis pelo pistoleiro arcano.



Passei o ano todo escrevendo isso, mas não custa nada lembrar de que para usar esses artigos você precisa estar atualizado com as regras de Tormenta RPG



Contents

Classes de prestígio.....	5
Manipulador de bonecas.....	6
Mestre das hastes.....	7
Mestre defensor.....	8
Pistoleiro arcano.....	9
Sábio.....	11
Bestiário.....	13
Boneca.....	14
Boneca amaldiçoada.....	14
Boneca gigante.....	14
Homem escorpião.....	15
Homem escorpião do deserto.....	16
Humanoide simulado.....	16
Selcha.....	16
Duergar.....	17
Duergar.....	18
Regras.....	19
Combate submerso.....	20
Pesquisando novas magias.....	22
Criando itens mágicos.....	24
Talentos de criação de itens.....	30
Novas armas.....	31
Novas magias.....	32
Open Game License.....	34





Classes de Pestígio

Manipulador de bonecas

Entre aventureiros há aqueles que confiam na força e técnicas de combate, outros preferem a magia, seja ela vinda do estudo, do sangue ou dos deuses. Mas todos eles não estariam vivos sem seus companheiros, sejam estes heróis ou não.

Para evitar lutar sozinho, mesmo quando seus colegas não estão presentes, alguns aventureiros adotam um aliado não humanoide: seja ele o companheiro animal de um ranger ou druidas, a montaria sagrada do paladino, ou o morto-vivo a serviço do mais vil necromante.

No caso do manipulador de bonecas não é diferente. Este conjurador costuma usar pequenos construtos como servos fiéis e amigos íntimos, tanto em campo de batalha e aventuras quanto nos seus afazeres cotidianos.

Ao contrario de animais selvagens e mortos-vivos, as bonecas usadas por ele não atraem atenção negativa da população, pelo menos na maioria dos reinos. Na verdade, às vezes até ocorre exatamente o contrario: a chegada do manipulador de bonecas é recebida com carinho e admiração por crianças e adultos curiosos com os pequenos construtos se movendo e agindo feito humanos de verdade.

Por isso, em cidades grandes não é raro presenciar um bardo cantando ou contando histórias enquanto um manipulador de bonecas usa sua magia para que seus pequenos servos dançam ou representem a narrativa e tornem a apresentação ainda mais mágica.

Em aventuras, o manipulador de bonecas assume a mesma posição que um mago adotaria: beneficiando o grupo com feitiços de suporte ou destruindo o inimigo com poderosas magias de dano. Mas quando comanda suas bonecas sua ajuda torna-se mais eficiente, podendo usá-las como espíãs, aliadas em combate ou durante conjurações mais poderosas.

Para um manipulador de bonecas a aventura não é apenas uma forma de adquirir conhecimentos, mas um meio de divulgar seu trabalho, e expandir sua arte, adquirir referências importantes a respeito de culturas novas ou antigas e muitas vezes desaparecidas há séculos. Mas a arte pode não ser o único interesse de um manipulador de bonecas, muitas vezes, um simples chamado para a aventura é suficiente para movê-lo.

Pré-requisitos

Para se tornar um manipulador de bonecas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- **Perícias:** treinado em Conhecimento (arcano), Identificar Magia e Ofícios (esculturas).
- **Talentos:** Criar Construto.
- **Magias:** capacidade de lançar e preparar magias arcanas de 3º nível.

Características de classe

Pontos de vida: um manipulador de bonecas recebe 2 + modificador de Constituição PV por nível.



Manipulador de bonecas

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1 °	+0	Familiar construto, Invocar boneca (1), Magia
2 °	+1	Boneca Armada
3 °	+1	Invocar boneca (2)
4 °	+2	Boneca com escudo
5 °	+2	Invocar boneca (3)
6 °	+3	Magia em conjunto
7 °	+3	Invocar boneca (4)
8 °	+4	Boneca explosiva
9 °	+4	Invocar boneca (5)
10 °	+5	Sacrificar boneca, invocar rápido

Habilidades de classe

Familiar construto: você ganha uma boneca (Capítulo 4: bestiário) como familiar. Se já possuir familiar como habilidade de classe você pode manter uma boneca a mais em campo de batalha.

Invocar bonecas: com uma ação movimento, você pode invocar uma boneca que fica flutuando ao seu lado. Caso você queira, ela pode se mover até um local específico dentro de um raio de 12m, no mesmo turno.

Bonecas invocadas através dessa habilidade, só podem se mover e realizar atividades que exijam pouca força. Mas contam como um oponente para o propósito de flanquear e servem como uma extensão dos membros do cojurador para realizar ataques de toque.

As habilidades de classe do manipulador de bonecas têm bônus que variam de acordo com o número de bonecas invocadas por você.

No 1º nível, você pode invocar e manter uma boneca em campo de batalha, caso ela seja destruída, você pode invocar uma boneca reserva, se ainda tiver. A cada dois níveis você pode manter mais uma boneca em campo de batalha.

Uma boneca que se afaste mais de 1km a partir do conjurador é desativada, e cai inerte no chão, mas a inteligência delas impede que façam isso por vontade própria.

Quando usadas fora de campo de batalha, as bonecas podem ajudar o mago com tarefas leves e mundanas, mas ele precisará invocá-las sempre que começar um novo combate.

Magias: os níveis de manipulador de bonecas se acumulam com níveis numa classe conjuradora que o personagem já possua para propósitos de magia conhecidas e PM.

Boneca armada: com uma ação de ataque, você pode comandar uma ou mais bonecas para atacarem por você. Cada boneca ataca separadamente usando o seu bônus de ataque a distância, mas causam dano usando os próprios modificadores e armas.

Você também pode usar essa habilidade para realizar ataques de oportunidade, caso ainda não tenha feito e o adversário esteja na área ameaçada por uma de suas bonecas.

Boneca com escudo: você pode usar as bonecas invocadas para se defender. Cada uma delas oferece +1 na sua CA e na dela. Esse bônus é cumulativo com magias de proteção e armaduras, mas não com escudo.

Uma boneca usando um escudo ou armadura mágica soma os bônus e efeitos do item ao bônus oferecido por essa habilidade. Caso mais de uma boneca esteja usando um escudo mágico, considere apenas o bônus mais alto, habilidades iguais também não se somam, mas habilidades diferentes sim.

Magia em conjunto: você pode usar uma, ou mais, bonecas durante a conjuração de uma magia, cada boneca aumenta em +1 a CD dos testes de resistência contra a magia conjurada e oferece +1 de bônus no dano, no caso de magias que causam dano direto.

No início da sua ação, você deve determinar quantas bonecas estão sendo usadas nesta habilidade até o limite máximo de bonecas que você consegue manter em campo de batalha.

Boneca explosiva: suas bonecas estão cheias de materiais explosivos. Sempre que uma boneca é destruída ela causa 6d8 pontos de dano por fogo em todos que estejam em um raio de 3m. Os alvos têm direito a um teste de Reflexos (CD 20 + ½ do seu nível) para reduzir o dano à metade.

Sacrificar Boneca: com um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia), você pode redirecionar uma magia que tenha você como alvo para uma de suas bonecas invocadas. Essa habilidade não afeta magias de área.

Invocar rápido: você pode invocar todas as bonecas que conseguir, usando apenas uma ação de movimento.

Mestre das hastes

Mundos fantásticos oferecem uma variedade enorme de armas. Indo de espadas a armas de fogo. Entretanto aventureiros experientes preferem se tornar especialistas em um pequeno grupo delas para aproveitarem seu potencial.

Dentro destes grupos, as armas de haste costumam ser uma escolha pouco comum entre a maioria dos aventureiros. Mas soldados experientes percebem nessas armas uma defesa importante contra a cavalaria inimiga. Enquanto monges conseguem unir a versatilidade destas armas com seus golpes desarmados e manobras ousadas.

Ladinos, e outros tipos furtivos, não apreciam lanças, pois seu tamanho e dificuldade de esconder reduzem sua eficiência fora do campo de batalha. Mas sabem aproveitar muito bem um bordão que, apesar de seu tamanho, pode ser disfarçado facilmente, além de ajudar num provável salto ou escalada.

Conjuradores e aventureiros que focam suas habilidades em ataque a distância podem preferir outras formas de ataque durante a maior parte do tempo. Mas vêem nas armas de haste uma alternativa interessante, principalmente quando são obrigados a lutar corpo-a-corpo ou precisam manter afastar um inimigo.

Aventureiros ligados a natureza aprendem a usar este tipo de arma com grande frequência e muitas vezes a usam como forma de ataque primária.

Devido às vantagens apresentadas pelas armas de haste alguns aventureiros se especializam em seu uso tornando-se muito habilidosos e recebendo frequentemente o nome de mestre das hastes.

Pré-requisitos

Para se tornar um mestre das hastes, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

•**Bônus base de ataque:** +5.

•**Talentos:** Combater Com Duas Armas, Bloqueio Ambidestro, Foco em Arma (lança ou bordão)

Características de classe

Pontos de vida: um mestre das hastes recebe 5 (+ mod. Con) PV por nível.

Mestre das hastes

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Treinamento, Bloqueio (CA+2), Golpe vertical
2º	+2	Evitar investida
3º	+3	Bloqueio (CA+3)
4º	+4	Desmontar
5º	+5	Bloqueio (CA+4), Ameaça

Habilidades de classe

Treinamento: os níveis de mestre da haste se somam com os níveis de Guerreiro para atender pré-requisitos de talentos e de monge para determinar o dano de ataques desarmados e bônus na CA. Caso você possua níveis nestas duas classes, toda vez que passar de nível, você deve determinar qual classe vai receber o benefício.

Bloqueio: no 1º nível, o bônus na CA oferecido pelo talento Bloqueio Ambidestro aumenta para +2. No 3º nível o bônus passa a ser +3 e no 5º nível você ganha +4 na CA sempre que estiver empunhando uma arma de haste e não estiver montado.

Golpe vertical: você pode usar uma arma de haste para golpear adversários que estejam adjacentes a você com um redutor de -2 na jogada de ataque.

Você só pode usar esta habilidade quanto não estiver montado.

Evitar investida: você pode usar uma ação livre para posicionar sua arma de forma a evitar uma investida. O adversário pode escolher continuar ou não com a manobra. Se ele prosseguir você deve fazer um teste de ataque, com bônus de +4, resistido contra o teste de ataque do inimigo.

Caso seja bem sucedido, o adversário é obrigado a interromper a investida 4,5 m antes de chegar à área ocupada por você.

Você só pode usar essa habilidade em quanto estiver empunhando uma arma de haste e não estiver montado. Ativar esta habilidade é uma reação que pode ser feita a qualquer momento do combate.

Desmontar: caso seja bem sucedido em um ataque usando a manobra de habilidade *Evitar investida* você pode escolher derrubar o adversário da montaria. Adversários treinados na perícia Cavalgar podem fazer um teste desta perícia (CD igual ao seu nível+ modificador de força)

Ameaça: enquanto estiver empunhando uma arma de haste e não estiver montado, você recebe um ataque de oportunidade contra qualquer adversário que entre em sua área de ameaça.

Mestre defensor

Nem todos os guerreiros encontram sua glória ao serem banhados pelo sangue do adversário. Sempre há aqueles que resistem mais e tornam-se necessários para defender os mais frágeis enquanto estes fazem uso de seus feitiços ou atiram suas flechas certas em locais estratégicos.

O mestre defensor é uma fortaleza que faz do seu escudo uma barreira impenetrável, para si, e principalmente para seus aliados. Ele sabe que enquanto ele resistir seus companheiros poderão se dedicar a parte mais estratégica do confronto.

Além de defender a artilharia do grupo, o mestre defensor escolta os curandeiros e dá suporte aos peritos. Essas obrigações exigem do mesmo uma confiança mútua entre ele e o grupo, um amor pela ordem e pela vida que supera a própria segurança.

Pela natureza de um mestre defensor ele sempre está envolvido em aventuras. Porém ele se apega demais ao grupo onde atua e depende dele para continuar desbravando masmorras e perigos inimagináveis.

Bárbaros, guerreiros e samurais são os mais propensos a assumir esta classe, pois já sabem utilizar escudos e possuem muita resistência, clérigos e paladinos podem encontrar no mestre defensor, outra forma de lutar por seus ideais.

As armaduras também são boas aliadas de um mestre defensor, logo as classes que podem usar armaduras médias e pesadas também abraçam este caminho com facilidade.

Como os anões não reduzem o deslocamento quando usam armaduras eles tendem a se familiarizar mais rapidamente com as exigências da classe. Minotauros também são bons mestres defensores por serem mais fortes e resistentes.

Pré-requisitos

Para se tornar um mestre defensor, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

•**Talentos:** Usar Escudos, Especialização em Combate, Escudo Fraterno



- Tendência:** obrigatoriamente Leal
- Bônus Base de Ataque:** +5

Características de Classe

Pontos de vida: o mestre defensor recebe 6 (+ modificador de constituição) Pontos de Vida por nível.

Manipulador de bonecas		
Nível	BBA	Habilidades de Classe
1 °	+1	Fortificar +1, Maestria com escudos Destreza com escudo
2 °	+2	Supremacia 1/dia,
3 °	+3	Resistência Implacável
4 °	+4	Fortificar +2
5 °	+5	Supremacia 2/dia, Defesa fraternal
6 °	+6	Resistência implacável aprimorada
7 °	+7	Fortificar +3,
8 °	+8	Supremacia 3/dia
9 °	+9	Bloqueio Fraternal
10 °	+10	Fortificar +4, Corpo fechado

Habilidades de Classe

Fortificar: o mestre defensor torna seu escudo mais resistente, recebendo +1 na CA concedida pelo equipamento. A cada dois níveis subsequentes esse bônus aumenta em +1.



Maestria com escudo: no 1º nível, ao empunhar um escudo pesado, você pode escolher entre atacar com uma arma de duas mãos ou defender-se com o escudo. Caso escolha atacar você perde o bônus na CA concedido pelo escudo, até o final do turno.

Destreza com escudo: você é mais hábil com escudos, quando empunha um escudo leve, você reduza a penalidade por armadura em 1, até o máximo de 0.

Supremacia: ao declarar o uso desta habilidade você soma seu bônus base de ataque e o bônus de força à CA durante um turno. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. A cada dois níveis subsequentes você ganha uma utilização adicional dessa habilidade.

Resistência implacável: a partir do terceiro nível, ao ser atingido por um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade você pode escolher fazer o teste de Fortitude. Caso seja bem sucedido não levará dano, caso falhe receberá o dano integral.

Defesa fraternal: você pode fornecer o bônus de escudo a todos os aliados adjacentes, exceto aqueles que estiverem a sua frente.

Resistência implacável aprimorada: a partir do 6º nível, ao ser atingido por um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade você pode escolher fazer o teste usando Fortitude com a mesma dificuldade. Se passar no teste não levará dano, caso falhe receberá metade do dano.

Bloqueio fraternal: Ao utilizar as habilidades Resistência implacável aprimorada você pode escolher estender seu resultado a outro personagem com a mesma categoria de tamanho ou menor. Se passar no teste ambos não levaram dano, caso falhe os dois recebem metade do dano. O personagem defendido não poderá fazer outro teste caso você falhe, logo também não pode contar com os benefícios das habilidades evasão, evasão aprimorada e similares.

Corpo fechado: Ao atingir o 10º nível da classe você ignora 50% do dano adicional de acertos críticos e ataques furtivos. Essa habilidade não se soma com outras similares.

Pistoleiro Arcano

Armas de pólvora e magia, dois elementos existentes em Arton ambos com grande potencial destrutivo, mas que pensava-se não combinarem um com o outro. Até surgir o pistoleiro arcano.

Como outros mitos em Arton, o aparecimento do pistoleiro arcano é incerto. Mas existem duas lendas bastante conhecidas; em Petrynia diz-se que a ideia de unir pólvora e magia surgiu de um pistoleiro que desejava fazer mais estrago em seus inimigos ao usar armas de fogo; enquanto em Zakharov dizem que foi ideia de um mago ou feiticeiro, que deseja modernizar o seu arsenal de armas já formidável com a magia inerente à tecnologia. Por fim, uma versão restrita a clérigos de Tenebra afirma que os demônios da pólvora teriam sido responsáveis pelo surgimento do primeiro pistoleiro arcano como forma de espalhar a palavra de sua deusa pelo mundo. Seja qual for a teoria correta, uma coisa elas tem em comum: combinam o domínio de energias mágicas com armas de fogo para devastar seus inimigos.

Apesar do poderio bélico apresentado pela classe, poucos são corajosos o suficiente para aventura-se neste caminho, por

dois motivos: o primeiro é a proibição de pólvora e armas de fogo em todo o Reinado, tornando a fabricação e compra das mesmas difícil e de custo alto.

O segundo motivo é o fato da técnica de unir pólvora e magia ser conhecida por poucos. Entretanto, aqueles que descobrem como fazer tal união, são agraciados com o poder de devastar seus inimigos sem muito esforço, aprimorando tanto suas capacidades arcanas como habilidades de tiro.

Devido à ilegalidade da pólvora e das armas de fogo, aqueles que pesquisam sobre essa união, quase sempre são obrigados a sair em aventuras em busca de conhecimento, materiais para forja e fabricação ou simplesmente por estarem sendo perseguidos pelas autoridades.

Magos e feiticeiros não são os únicos a se sentirem atraídos pelo caminho do pistoleiro arcano. Alguns swashbucklers, guerreiros e até mesmo rangers pouco ortodoxos, todos com um conhecimento básico de magia, acabam adotando este estilo de vida.

Pré-requisitos

Para se tornar um pistoleiro arcano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

•**Bônus Base de Ataque:** +5.

•**Perícias:** treinado em Conhecimento (Arcano), Identificar Magia, Ofícios (Alquimia), Ofícios (Armeiro).

•**Talentos:** Foco em Perícia (Ofícios [Armeiro]), Foco em perícia (Conhecimento [Arcano]), Magias em Combate, Usar Arma Exótica (pistolas ou mosquete), Foco em Arma (pistolas ou mosquete).

•**Magias:** capacidade de conjurar magias arcanas de 3º nível, ou superior.

Características de classe

Pontos de vida: um pistoleiro arcano recebe 2 (+modificador de Constituição) PVs por nível.

Pitoleiro arcano

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1 °	+0	Artífice, Magias
2 °	+1	Imbuir Munição
3 °	+2	Arma de Fogo Aprimorada +1
4 °	+3	Tiro Perseguidor
5 °	+3	Arma de Fogo Aprimorada +2
6 °	+4	Munição Arcana
7 °	+5	Arma de Fogo Aprimorada +3
8 °	+6	Bala Mortal
9 °	+6	Arma de Fogo Aprimorada +4
10 °	+7	Um tiro, uma morte, ou talvez mais

Habilidades de classe

Magias: os níveis de pistoleiro arcano se acumulam com níveis numa classe conjuradora arcano que o personagem já possua para propósitos de calcular magia conhecidas e PMs. Caso você possua mais de uma classe capaz de conjurar magias

arcanas, você deve escolher apenas uma para receber esse benefício.

Artífice: quando utiliza as perícias Ofícios (Armeiro) e ofícios (alquimia) para fabricar armas de fogo e pólvora, mágicas ou mundanas, você soma um bônus equivalente a metade do seu nível nesta classe de prestígio. Isso se aplica apenas à armas de fogo e pólvora.

Imbuir munição: no 2º nível, você pode guardar uma magia em sua arma de fogo e dispará-la na mesma rodada como parte de um ataque que consome uma ação de rodada completa.

A magia é ativada quando a munição atinge seu alvo, causando tanto o dano da arma quanto o efeito da magia. Caso a magia exija um teste de toque este teste é substituído pelo teste de ataque.

Você pode usar essa habilidade em apenas uma munição de cada vez, e seus efeitos duram até que esta seja usada ou que se passe um dia.

Arma de fogo aprimorada: no 3º nível, no início de cada turno, com uma ação livre, você pode realizar um teste de Identificar magia (CD 30) se for bem sucedido você recebe um bônus de +1 quando utilizar uma arma de fogo que tenha fabricado.

A cada dois níveis depois do você pode escolher realizar testes mais difíceis para aumentar os bônus oferecidos por essa habilidade. Assim, no 5º nível você pode fazer testes com CD 35 para obter +2 de bônus; CD 40 para +3 de bônus no 7º nível; e CD 45 para +4 de bônus no 9º nível.



Caso você falhe, as energias arcanas imbuídas na arma se voltam contra você causando 2 pontos de dano por essência em você e na arma.

Tiro perseguidor: uma vez por dia, você pode disparar um tiro que persegue seu alvo, desviando de árvores, muros, virando esquinas, e só pode ser detido por obstáculos inevitáveis (como uma casa toda fechada). Ao usar esta habilidade você nega qualquer cobertura ou camuflagem. Usar essa habilidade consome uma ação completa.

Munição arcana: no 6º nível, você pode criar projeteis de pura energia para suas armas e não está mais sujeito a quantidade de munição, projeteis criados através dessa habilidade não precisam de pólvora nem de tempo de recarga, mas não podem ser afetados pelas habilidades Arma de fogo aprimorada e Imbuir munição, assim como qualquer outra habilidade ou magia que afete os projeteis de suas armas.

As munições criadas com esta habilidade afetam criaturas incorpóreas e são consideradas armas mágicas +3 para o propósito de vencer redução de dano.

Bala mortal: uma vez por semana, você pode disparar um tiro que traz a morte instantaneamente ao seu alvo. Você deve declarar o uso desta habilidade antes de realizar sua jogada de ataque, se você errar o ataque você não terá uma nova chance até que se passe uma semana.

Se acertar, o alvo deve fazer um teste de Fortitude CD (10 + metade do seu nível). Se ele for bem sucedido, sofre o dano normal de um acerto crítico. Mas se falhar morre instantaneamente. Criaturas imunes a sucesso decisivo também são imunes a esta habilidade.

Um tiro, uma morte, ou talvez mais: no 10º nível você pode gastar uma ação de rodada completa e todos os seus pontos de magia restantes para disparar um feixe devastador de energia mágica.

Essa habilidade cria uma linha de 4,5m de largura que se estende por uma distância de 20 metro e causa 1d10 pontos de dano para cada PM gasto nas criaturas dentro da área de efeito. Todos os alvos podem fazer um teste de Reflexos (CD 10 + metade do seu nível de personagem + modificador de destreza) para reduzirem o dano pela metade. Esse efeito não se acumula com qualquer outra habilidade ou magia.

Sábio

Conhecimento é poder. Logo conhecimento absoluto implica em poder absoluto. Esse é um ideal que muitos conjuradores gostariam de atingir. Mas a memória de um mortal é incapaz de lembrar todas as magias existentes. Por isso alguns estudiosos se conformam em jamais atingir esse objetivo, mas existem sempre aqueles dispostos a superar suas limitações.

Ambiciosos e sedentos por conhecimentos, esses conjuradores passam horas em bibliotecas treinando sua capacidade de memorização e aprendendo novas magias, estes são chamados por outros aventureiros de sábios.

Todos os magos e clérigos, principalmente devotos da deusa do conhecimento, se dedicam aos estudos. Mas nenhum deles chega aos pés da dedicação de um sábio e sua capacidade de passar dias, ou semanas, trancado em uma biblioteca lendo ou decifrando textos antigos.

A maioria dos sábios venera Tanna-Tho. Mas não é incomum ver um sábio devoto de Kallyadranoch, Keenn, Khalmyr, Tauron ou Valkaria. Enquanto Allihanna, Megalokk, Nimb e Oceano não costumam ser louvados entre sábios.

Para um sábio o ato de aprender é algo prazeroso. E talvez isso explique o porquê de muitas vezes ele dedicar quantidades de tempo absurdas nesta atividade. Isso torna o sábio um pouco mais difícil de encontrar, se comparado a outros aventureiros, pois ele raramente estará bebendo e comentando os dotes de uma donzela numa taverna.

Quando chega a uma cidade grande, o sábio logo entra na sala de estudos da biblioteca mais próxima. E ao visitar um vilarejo, ele irá se dedicar ao termino de alguma formula arcana ou a revisão dos seus estudos.

Acreditar que um sábio não possui motivações para entrar em aventurar é um engano comum cometido por pessoas incapazes de perceber como a vida de aventureiro pode levar o sábio a encontrar conhecimentos perdidos, testar as magias desenvolvidas com horas de estudo ou pensar em uma forma de enxergar um problema por outro ponto de vista.

Em um grupo de aventureiros, o sábio é respeitado tanto por conjuradores, com os quais costuma conversar muito, quanto por combatentes e especialistas sem poder mágico. Mas esta admiração tem um preço, todos esperam que o sábio tenha magias capazes de fazer aquilo que nenhum outro aventureiro pode.

Pré-requisitos

Para se tornar um sábio, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- **Perícias:** treinado em Identificar Magia,
- **Idiomas:** deve saber ler em dracônico e mais dois outros idiomas além do Valkar.
- **Magias:** capacidade de lançar e preparar magias arcanas de 3º nível.
- **Especial:** deve possuir, ou ter acesso a, uma biblioteca com pelo menos 1.000 TO em livros a respeito de magia.

Características de classe

Pontos de vida: um sábio recebe 2+ modificador de Constituição PV por nível.

Sábio		
Nível	BBA	Habilidades de Classe
1 °	+0	Grimório, magias
2 °	+1	Leitor voraz
3 °	+1	Grimório, reclusão (1)
4 °	+2	Memorizar
5 °	+2	Grimório, reclusão (2)
6 °	+3	Consulta, Poder do conhecimento
7 °	+3	Grimório, reclusão (3)
8 °	+4	Consulta rápida
9 °	+4	Dedicação
10 °	+5	Grimório, Reclusão (4), Conhecimento é poder, Aprendiz

Habilidades de classe

Magias: os níveis de sábio se acumulam com níveis de uma classe conjuradora que já possua para propósitos de calcular magias conhecidas e PM.

Grimório: um sábio deve estudar com seu grimório todos os dias para preparar suas magias. Ele não é capaz de preparar nenhuma magia que não esteja registrada em seu grimório, com exceção de ler magias.

Mas este estudo diário ajuda o sábio a treinar sua memória. A cada dois níveis o sábio adiciona 5 magias ao seu total de magias conhecidas.

Estas magias adicionais não precisam ser aprendidas imediatamente. Assim, o sábio pode aprender uma magia de um nível que não possa lançar, mas ela só se torna disponível quando ele tiver poder suficiente para conjurá-la.

Cada magia conhecida pelo sábio ocupa uma página de grimório por nível da magia. magias de nível 0 ocupam meia página.

Um grimório padrão tem capa de couro, contém 100 folhas de pergaminho e custa 15TO.

Leitor voraz: no 2º nível, você não precisa fazer teste de Identificar Magia para usar magias contidas em pergaminhos, mesmo quando lê pergaminhos contendo magias de níveis mais altos. Também não precisa fazer testes para aprender uma magia contida em um pergaminho.

Reclusão: sábios são conhecidos por serem pessoas solitárias e poderosas. Uma vez a cada 2 níveis depois do 3º, você pode trocar 1 pontos de Carisma ou Constituição pelo talento Poder Mágico. Nenhuma destas habilidades pode ser reduzida abaixo de 6.

Memorizar: no 4º nível, você consegue memorizar todos os textos que lê. Uma vez por dia, você pode gastar um pergaminho mágico e preparar a magia contida nele como se a conhecesse. Você pode preparar a magia quantas vezes desejar desde que tenha PMs suficientes para isso. Caso não tenha o poder necessário para usar a magia contida no pergaminho você ainda deve passar em um teste de Identificar Magia (CD 30), se falhar você perde a utilização diária desta habilidade.

No caso de textos mundanos assuma que você é capaz de memorizar com precisão todos os documentos que tenha lido.

Consulta: usando uma ação de rodada completa que gera ataque de oportunidade, você pode trocar uma magia que tenha preparado por outra magia de mesmo nível.

Poder do conhecimento: você recebe +4 em testes de resistência contra todas as magias que tenha preparado naquele dia.

Consulta rápida: você pode usar a habilidade de classe Consulta com uma ação de movimento que não gera ataque de oportunidade.

Dedicação: você pode dedicar meia hora adicional para preparar uma magia com precisão extrema. Considere que você consegue preparar uma única magia com os efeitos do talento Maximizar Magia sem custo adicional em PMs.

Conhecimento é poder: no 10º nível, você se torna imune e todos os efeitos de uma magia que não permitam teste de resistência, mas apenas contra magias que você tenha preparado naquele dia.

Aprendiz: você possui o título de professor e pode ter um aprendiz que o acompanha em viagens e ajuda na hora de

preparar suas magias. Um aprendiz começa como um mago de 1º nível com tendência igual a sua, ou apenas a um passo de distância da sua. Ao atingir o 3º nível, o aprendiz torna-se monitor e reduz seu tempo de preparação de magias em meia hora. Do 5º nível em diante o aprendiz tem conhecimento para seguir sua carreira sozinho.

Considere que um aprendiz lhe fornece uma renda mensal de 10 TO mensais +1 TO para cada aprendiz que chegar ao 5º nível até um máximo de 30TO.

Dentro dos limites da campanha, você tem total liberdade para escolher quando e como conheceu seu aprendiz ou se aceita um aprendiz.

Um aprendiz pode ser usado pelo Mestre de Jogo como gancho de aventura ou aliado, mesmo depois de formado.

Aprendiz humano

humano, mago 1, tendência*; médio; deslocamento 9m; PV 10; CA 11 (+1 Des); Ataques: corpo-a-corpo: cajado -1 (1d4-1); toque

+0; A distância: toque +1; habilidades especiais: Magia (PM 5, CD 13+ nível da magia), Mistérios arcano; Fort: +2, Ref +1, Vont: +2; For 8, Des 12, Con 14, Int 16, Sab 10, Car 10;

Perícias e talentos: conhecimento (arcano) +7, conhecimento (história) +7, Identificar Magia +7, Iniciativa +5 e Percepção +4; Foco em Perícia (Identificar magia) e Poder Mágico;

Ataque: Cajado -1 (1d4-1);

Magias conhecidas: todas as magias de nível 0 e 1 que você quiser ensinar;

Equipamento: livros, pergaminhos, Pena, tinta e grimório; 20 TO, 10 TP, 5 TC; e alguma lembrança de família, (sem valor comercial);

**Tendência: a tendência do discípulo está no máximo a um passo de diferença daquela de seu professor.*



Bestiário



Boneca

ND $\frac{1}{4}$

Animado por um manipulador de bonecas, este tipo de construto é muito parecido com um humanoide de tamanho mínimo feito de resina, madeira, porcelana, ferro ou outros materiais que variam dependendo do seu artesanão.

Ao contrario de outros construtos, as bonecas estão intimamente ligadas ao seu criador e só se movem enquanto ele viver. Uma boneca sem um artesão consegue se mover apenas por mais 1d10 dias antes de parar definitivamente.

Algumas bonecas podem ter inteligência e personalidade próprias e estas serão sempre fiéis ao seu dono, protegendo e cuidando dele, mesmo que não tenham recebido ordens para isso.

Qualquer conjurador pode criar uma boneca como se estivesse criando um construto.

Construto 1*, mínimo, Neutro.

Iniciativa: +9

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro 9m.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 9.

Resistências: Fort: -, Ref +9, Vont: +0.

Deslocamento: 4,5m, voo 12m.

Ataque corpo-a-corpo: lança ou espada: +6 (1d2+3).

Habilidades: For 10, Des 20, Con -, Int 5, Sab 11, Car 1;

Perícias: Furtividade +13.

Talentos: Usar armas simples.

Voo: bonecas podem voar com deslocamento de 12m como se estivessem permanentemente sobre efeito da magia *Voo*.

Vínculo arcano: a boneca tem um vínculo arcano com o conjurador podendo se comunicar com ele, até uma distância de 1km, e obedecer suas ordens, mas sua inteligência é limitada.

Conserto: bonecas são consideradas itens mundanos quando afetas pelas magias consertar ou tornar Inteiro.



Boneca amaldiçoada ND+0

Esta boneca pertenceu a uma criança falecida vítima de guerra ou violência que acabou guardando muitos sentimentos ruins em seu coração e se tornou um espírito maligno.

Uma boneca amaldiçoada é apenas uma forma que uma aparição, ou mortalha, assume para interagir com o plano material e manterem uma vaga lembrança de sua vida.

Em jogo considere que uma boneca amaldiçoada é um modelo que afeta apenas seres incorpóreos malignos e oferece os seguintes benefícios.

Escudo material: Todos os ataques físicos ou magias de toque afetam a boneca, um objeto sem tendência, mas não atingem o espírito que está dentro dela.

Pontos de Vida: uma boneca amaldiçoada tem 20 pontos de vida. Para atingir a aparição em seu interior é preciso reduzir estes pontos de vida a 0 ou menos.

Corpóreo: a boneca é um ser corpóreo que permite o espírito em seu interior manipular objetos como se tivesse força 8. O espírito ainda pode estender seus membros para fora da boneca para atacar criaturas vivas ou interagir com outros seres incorpóreos.

Boneca Gigante ND7

Uma boneca gigante representa o auge das capacidades de um manipulador de bonecas, frutos de pesquisa e dedicação, a boneca gigante consegue reunir o poder marcial bruto de um golem com as habilidades e do manipulador de bonecas.

Infelizmente o tamanho grande de uma boneca gigante passa a ser uma desvantagem na hora de transportá-la. Por isso, ela acaba assumindo a tarefa de proteger o seu mestre em sua residência ou oficina.

Apenas conjuradores de 15º nível, ou maior, treinados em Ofício (escultura) podem criar uma boneca gigante. Esta atividade exige 15 dias de trabalho, custa 15000 TO e consome 600 Pontos de Experiência.

Boneca gigante*: Construto 14, Grande, Neutro;

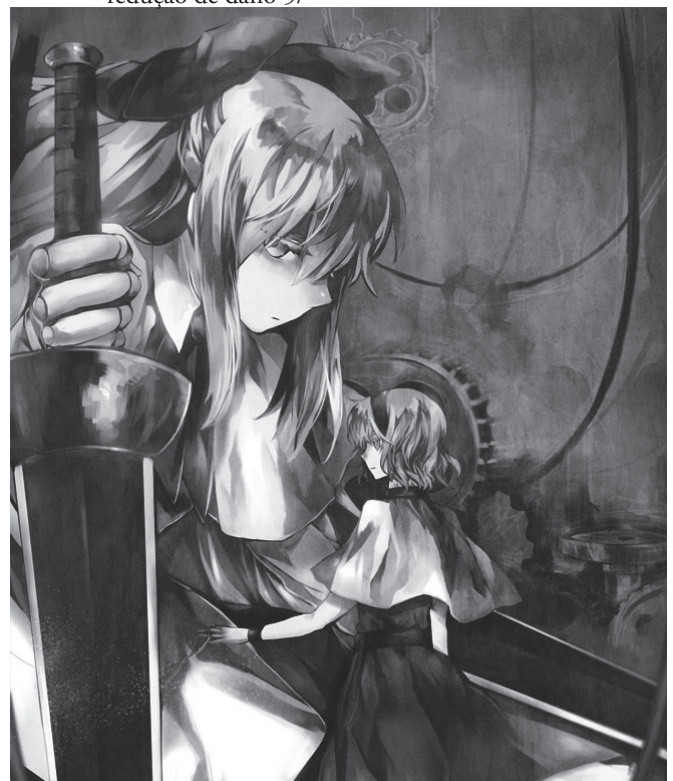
Iniciativa: +10.

Sentidos: Percepção+17, visão no escuro 9m.

Classe de Armadura: 24;

Pontos de Vida: 142.

Resistências: Fort: -, Ref +12, Vont: +0; redução de dano 5/-



Deslocamento: 9m.

Ataque corpo-a-corpo: 2 espadas longa+18

(1d8+14, 19-20);

Habilidades: For 25, Des 16, Con -, Int 7, Sab 11, Car 1;

Talentos: Usar Armas Simples, Foco em Arma (espada longa), Combater Com Duas Armas, Reflexos Rápidos, Vitalidade (3);

Vínculo arcano: A boneca gigante tem um vínculo arcano com o conjurador podendo se comunicar com ele, até uma distância de 1km, e obedecer suas ordens, mas sua inteligência é limitada.

Especial: um manipulador de bonecas pode usar duas utilizações de invocar bonecas para invocar uma boneca gigante, mas ganha os benefícios de apenas uma boneca em campo de batalha.

Homem escorpião

Estas criaturas lembram um tipo bizarro de centauro, com torso humano ligado ao corpo de um escorpião gigante e muitas vezes possuem grandes pinças ao invés de mãos. A parte humana possui a mesma coloração de pele dos bárbaros de Khubar e da União Púrpura, enquanto a parte inferior do corpo costuma ser preta ou vermelha.

Os homens escorpiões vivem em pequenas comunidades tribais, escondidas em cavernas nas Montanhas Sanguinárias ou em regiões distantes do Deserto da Perdição, onde vivem da caça, mas eles não se contentam em matar apenas aquilo de que precisam para sobreviver. Seu instinto assassino os leva a destruir todas as formas de vida na região onde se encontram. Quando a caça acaba eles simplesmente mudam para outra região.

Em uma tribo de homens escorpiões é normal haver apenas um líder, escolhido através de combate e um xamã ou druida servo de Megalokk. Apesar disto não é raro ver tribos onde um indivíduo ocupe estas duas funções ao mesmo tempo.

Homem escorpião ND 5

Monstro 7, Grande (comprido), Caótico e Maligno.

Iniciativa: +11

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 97.

Resistência: Fort+12, Ref+6, Von+3.

Deslocamento: 12m, escalada 12m.

Ataques corpo-a-corpo: Pinça +16 (1d6+11) ou Ferrão +15 (1d6+11 veneno) ou 2 pinças +14 (1d6+11) e ferrão +13 (1d6+11).

Habilidades: For 26, Des 13, Com 24, Int 8, Sab 10, Car 9.

Talentos: Foco em arma (Pinças), Fortitude Maior, Casca grossa, Reflexos Rápidos.

Veneno: Ferimento, Fortitude CD 14, dano inicial e secundário 1d4 Constituição.

Agarrar aprimorado: se o homem escorpião acerta um ataque com as garras ele pode fazer um teste de agarrar como uma ação livre (bônus +26).

Construção: no início de cada turno o homem escorpião causa dano de (1d6+11) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Homem escorpião Xamã ND 6

Monstro 7, Druida 3, Grande (comprido), Caótico e Maligno.

Iniciativa: +11

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 97.

Resistência: Fort+14, Ref+6, Von+8.

Deslocamento: 12m, escalada 12m.

Ataques corpo-a-corpo: Pinça +16 (1d6+12) ou Ferrão +15 (1d6+12 veneno) ou 2 pinças +14 (1d6+11) e ferrão +13 (1d6+11).

Habilidades: For 22, Des 13, Com 24, Int 8, Sab 16, Car 9.

Perícias: Conhecimento (Natureza) +13.

Talentos: Domínio da Força, Foco em arma (Pinças), Fortitude Maior, Casca grossa, Reflexos Rápidos.

Veneno: Ferimento, Fortitude CD 14, dano inicial e secundário 1d4 Constituição.

Agarrar aprimorado: se o homem escorpião acerta um ataque com as garras ele pode fazer um teste de agarrar como uma ação livre (bônus +26).

Construção: no início de cada turno o homem escorpião causa dano de (1d6+11) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Empatia selvagem: pode fazer teste de Diplomacia com animais (bônus+9).

Caminho da floresta: pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.



Homem escorpião do deserto

Os homens escorpião que vivem no Deserto da Perdição não possuem pinças e são um pouco menos selvagens que seus parentes das Montanhas Sanguinárias, entretanto costumam usar táticas de combate mais cruéis.

Homem escorpião do deserto ND4

Monstro 7, Grande (comprido), Maligno.

Iniciativa: +11

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 97.

Resistência: Fort+12, Ref+6, Von+3.

Deslocamento: 12m, escalada 12m.

Ataques corpo-a-corpo: cimitarra +16 (1d6+11) ou Ferrão +15 (1d6+11 veneno)

Habilidades: For 26, Des 13, Com 24, Int 8, Sab 10, Car 9.

Talentos: Foco em Arma (Cimitarra), Fortitude Maior, Casca Grossa, Reflexos Rápidos.

Veneno: Ferimento, Fortitude CD 14, dano inicial e secundário 1d4 Constituição.

Homem escorpião do deserto Xamã ND 5

Monstro 7, Druida 3, Grande comprido, Maligno.

Iniciativa: +11.

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 97.

Resistência: Fort+14, Ref+6, Von+8.

Deslocamento: 12m, escalada 12m.

Ataques corpo-a-corpo: cimitarra +16 (1d6+12) ou Ferrão +15 (1d6+12 veneno)

Habilidades: For 22, Des 13, Com 24, Int 8, Sab 16, Car 9.

Perícias: Conhecimento (Natureza) +13.

Talentos: Domínio da Força, Foco em Arma (Cimitarra), Fortitude Maior, Casca grossa, Reflexos Rápidos.

Veneno: Ferimento, Fortitude CD 14, dano inicial e secundário 1d4 Constituição.

Caminho da floresta: pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Humanoide simulado ND¹/₈

Também chamado de androide, este tipo de construto é criado por manipuladores de boneca ambiciosos que acreditam ser

possível simular a vida com sua arte e conseguem. Um humanoide simulado lembra um humano (ou elfo, lefou, halfling, etc...) em praticamente todos os aspectos. eles cheiram, pensam, tem emoções, personalidade e até acreditam que estão vivos!

Apenas conjuradores de 10º nível, ou mais, e treinados em Ofício (escultura) podem criar um humanoide simulado, mas para isto devem trabalhar durante 5 dias, investir 5000TO e gastar 200 Pontos de experiência.

Humanoide simulado: Construto 1, Neutro e bom;

Iniciativa: +0 .

Sentidos: percepção+3.

Classe de Armadura: 14;

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort: -, Ref +0, Vont: +1;

Deslocamento: 9m.

Ataque corpo-a-corpo: pancada +0 (1d3);

Habilidades: For 10, Des 10, Con -, Int 12, Sab 12, Car 18;

Talentos: -

Vínculo arcano: o humanoide simulado tem um vínculo arcano com o conjurador podendo se comunicar com ele, até uma distância de 1km, e obedecer suas ordens.

Constituição: um humanoide simulado realmente acredita que está vivo. Em sua mente todos os efeitos que afetam um ser vivo também o atingem, e seu corpo simula isto de forma psicossomática.

Em regras assuma que um humanoide simulado sempre deve fazer um teste de Vontade quando surgir uma situação onde normalmente um ser vivo faria um teste de Fortitude se falhar ele age de acordo com as reações de qualquer outro vivo.

Conserto: o humanoide simulado é considerado um item mundano quando afetado pelas magias Consertar e Tornar Inteiro.

Aparência humana: um humanoide simulado recebe +20 em testes de Enganação para fingir ser uma criatura viva da raça que aparenta.

Especial: um manipulador de bonecas pode invocar um humanoide simulado como se fosse uma de suas bonecas.

Selcha ND4

Selchas se parecem com uma variante de seriais onde a parte inferior do corpo é a de um tubarão branco. Porém ao contrário de suas irmãs do mar, elas são predadoras conhecidas por sua velocidade e ataques violentos. Por isso são evitadas tanto por seus vizinhos marítimos, quanto pelos habitantes da superfície.

Apesar da irracionalidade vista em suas investidas elas possuem uma sociedade com cultura, arte, conhecimento e tecnologia capazes de se igualar a dos elfos-do-mar, seus maiores inimigos pelo domínio dos oceanos.

Selchas habitam cidades submarinas no meio dos oceanos, e por isso possuem uma longa história de guerras com os elfos do mar, principalmente pelo fato delas não terem sido a raça escolhida pelo senhor dos mares.

Devido à distância e hostilidade entre as tribos selchas e os seres da superfície poucos sabem algo a respeito das armas, magias e conhecimentos desenvolvidos por elas.

Selcha

Monstro 10, Grande (alta), Neutra

Iniciativa: +13

Sentidos: Percepção +14 (Faro e visão no escuro)

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 130

Testes de resistência: For +12, Ref +9, Von+6

Deslocamento: Nado (24m)

Ataues: Mordida +17, 18-20/x2; 1d8+13

Habilidades: For 25, Des 15, Com 20, Int 9, Sab 12, Car 10

Perícias: -

Talentos: Ataque em Movimento, Esquiva, Fortitude Maior, Mobilidade, Reflexos Rápidos e Vitalidade (2)

Agarrar aprimorado: se uma selcha acertar um ataque de mordida ela poderá realizar uma manobra agarrar como uma ação livre.

Faro: selchas recebem +4 em testes de Sobrevivência para rastrear, e detectam automaticamente a presença de criaturas a até 9m.

Sangramento: uma criatura que sofra dano da mordida de uma selcha sofre 1d4 pontos de dano por rodada até o sangramento ser estancado, o que exige um teste de Cura (CD 15) ou uma magia de cura qualquer.



Duergar

Os Duergar, também conhecidos como anões negros, habitam os locais mais profundos e remotos do subterrâneo em Arton, lugares muito mais profundos e desconhecidos que Doherimm, o reino secreto dos anões.

Os anões afirmam que os duergar são um uma raça a parte, mas alguns pesquisadores de outras raças negam essa informação devido ao simples fato de que muitos duergar nascem entre os anões, sendo mortos ou exilados assim que descobertos.

Tal atitude é embasada no fato de que as tradições anãs procurarem negar Tenebra como uma das divindades criadoras dos anões.

Apesar dos casos da aparição de anões negros serem raros, não é difícil supor que existam pequenas comunidades isoladas desta raça em algum lugar de Arton, principalmente, em cavernas distantes de Doherimm. Já em outros mundo, principalmente em Sombria, reino de Tenebra é possível encontrar comunidades de duergar com mais facilidade.

A maioria dos duergar não possui cabelo, mesmo entre as mulheres esta ausência é comum, mas não uma regra. Geralmente as suas roupas são tecidas de modo a camuflá-los entre as pedras. Quando estão em suas comunidades, eles costumam utilizar jóias de cores opacas geralmente feitas com metal e pedras escuras. Ao contrario dos anões tradicionais, os duergar valorizam roupas leves e escuras, que facilitem sua camuflagem e discrição.

Os duergar reverenciam Tenebra como sua criadora e divindade principal, sendo poucos a prestar culto a Khalmyr. Devido à escolha de Khalmyr como divindade principal dos seus primos anões, esta raça constantemente faz pequenos atentados e sabotagens contra os anões e ocasionalmente e aliam a outras raças subterrâneas com o mesmo propósito, como os fintrolls.



Traços raciais:

• +4 Con, +2 Des, -2 Car. Os duergar são resistentes e silenciosos, mas menos amistosos com outras raças.

• Visão no escuro 36m.

• Deslocamento 6m. Embora sejam seres de tamanho médio, duergars têm pernas curtas e seu deslocamento é o mesmo de criaturas Pequenas. No entanto, o deslocamento de um duergar jamais é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga.

• Imunidade a paralisia, veneno e dreno de energia e habilidade.

• +4 na CA contra criaturas de tamanho grande ou maior.

• +4 em testes de furtividade e percepção.

• +4 em testes de resistência a magia.

• **Sensibilidade à luz:** os duergar ficam pasmos sob luz intensa do sol ou no raio de efeito da magia luz do dia.

Homens serpente

A origem dos Homens serpente sempre esteve cercada de mistérios. Alguns dizem que eles vieram de Venomia, o reino de Sszzaas. Outros afirmam que eles foram criados em Arton depois de um plano elaborado do Senhor das Víboras. Também existe a teoria que eles seriam sszazitas “abençoados” por seu deus. Mas provavelmente a verdade é bem pior...

Os Homens serpente sempre elaboram esquemas complicados para cumprir seus planos particulares. Eles são calculistas e complacentes o suficiente para formar alianças com outras criaturas quando é necessário. Mas em geral colocam seus interesses em primeiro lugar.

Homens serpente possuem a metade inferior do corpo e a cabeça semelhante às de uma cobra, e o corpo de um grande humanóide inteiramente coberto por escamas com braços terminados em garras. Acreditava-se que os Homens serpente tinham sido extintos juntos com os sszazitas. Porém, depois do retorno de Nekapeth, e posteriormente de Sszzaas, muitos aventureiros passaram a comentar a respeito de encontros com membros dessa raça.

Sociedade: Até onde se sabe os homens serpente tinham uma sociedade muito antiga onde, provavelmente, Nekapeth possuía uma posição importante. Sendo o convívio social possível somente pelo fato de que indivíduos muito fracos se mantinham próximos a líderes fortes, e por sua vez, os membros mais poderosos não maquinavam contra os seus servos por não encontrarem ganho nisso e preferirem usá-los como instrumento de manobra contra adversários mais importantes.

Hoje, todas as cidades dominadas por homens serpente se encontram em ruínas, e muitos afirmam que elas já estavam assim antes do início da caçada aos sszazitas. Pesquisadores otimistas acreditam que eles nunca conseguiram viver plenamente em sociedade. E os realistas preferem defender que na verdade os homens serpente nunca foram de fato extintos.

Traços raciais:

• +4 Inteligência, +2 Destreza

• Tamanho Médio, deslocamento 9m

• Visão no escuro

• +4 em testes de Enganação

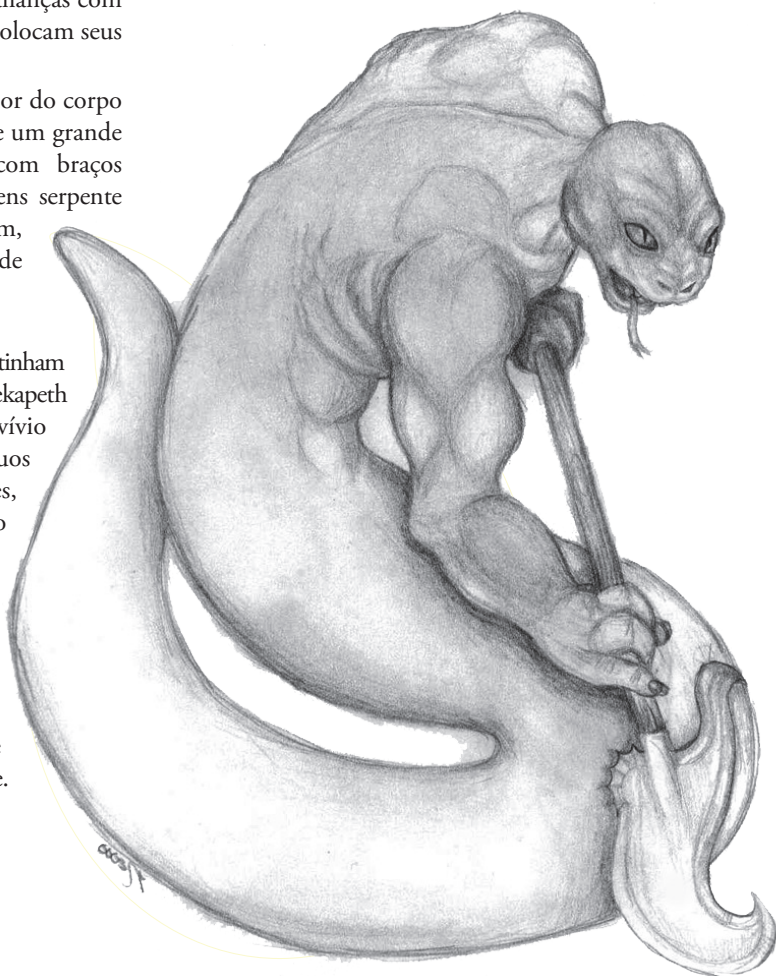
• Um homem serpente pode usar Detectar venenos e sugestão como um mago de mesmo nível sem gastar pontos de magia.

• **Alterar forma:** um homem serpente pode assumir uma única forma humanóide de mesmo nível e com as mesmas habilidades como se estivesse sob efeito da magia Metamorfose.

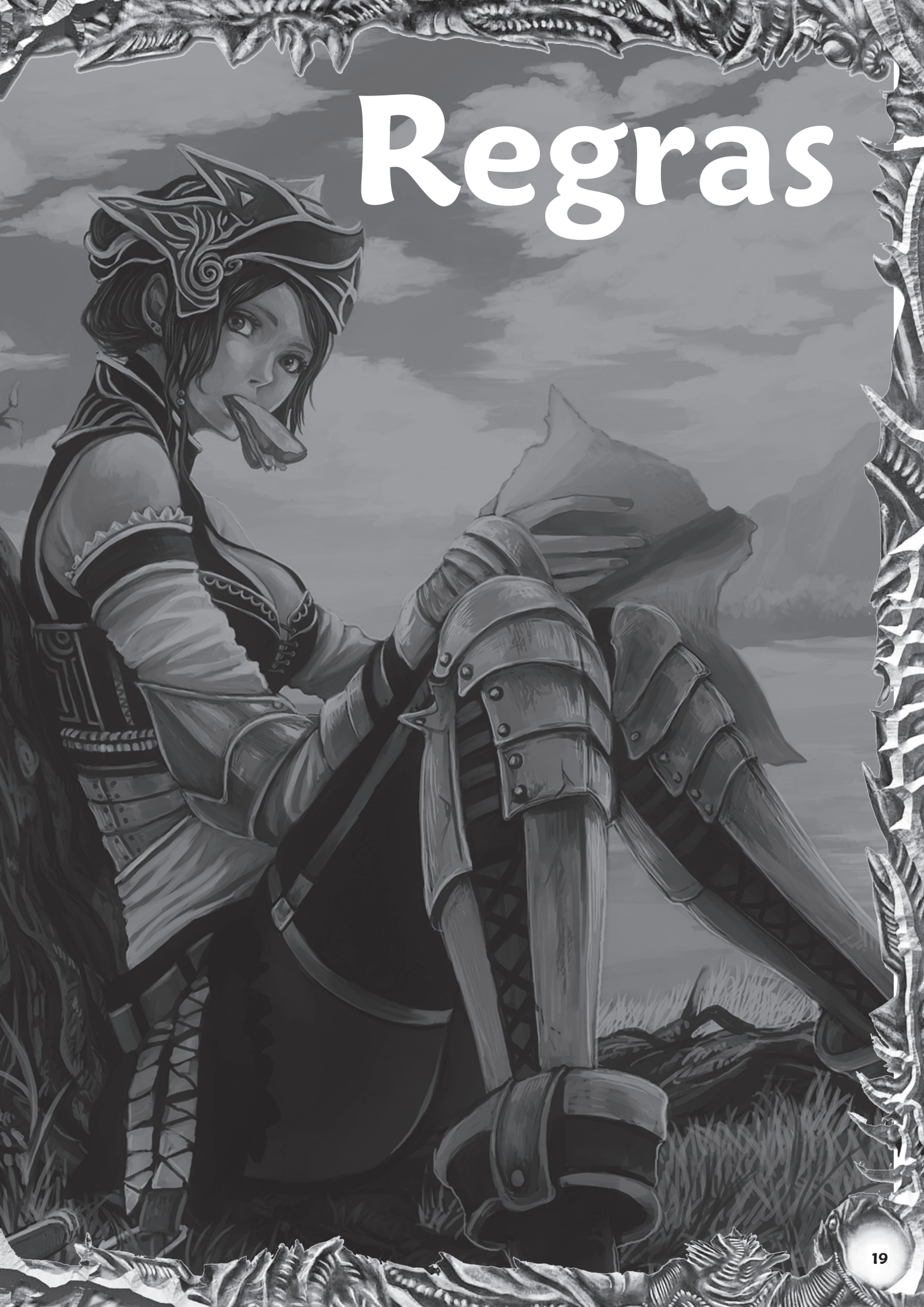
• **Veneno:** inoculação através da mordida; Fortitude (CD 10+ metade do nível); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

• **Camuflagem:** Um homem serpente pode usar uma ação de movimento para mudar as cores de suas escamas, como se fosse um camaleão, quando faz isso ele recebe +10 em testes de Furtividade.

• **Ajuste de nível:** +1.



Regras



Combate submerso

Terrenos aquáticos são os ambientes menos adequados para a maioria dos personagens, já que não é possível respirar. É mais provável que os personagens jogadores sejam imersos involuntariamente.

Os ambientes submarinos abrigam diversas maravilhas próprias e versões submersas de características geográficas existentes na superfície como: montanhas, florestas e abismos.

Entretanto um personagem que esteja na água porque foi empurrado do convés de um navio pirata dificilmente estará preocupado com os recifes de coral abaixo.

As regras a seguir dividem os terrenos aquáticos em duas categorias: água corrente, rios e riachos, e água parada, lagos e oceanos.

Água corrente: as águas dos rios plácidos e grandes se deslocam a poucos quilômetros por hora e são semelhantes a água estagnada em muitos aspectos. Mas alguns deles são mais turbulentos; qualquer coisa flutuando em suas águas se desloca entre 3 m e 12 m a cada rodada. As corredeiras arremessam os nadadores rio abaixo a 18m ou 27m por rodada. Os rios mais velozes possuem águas agitadas *Atletismo* (CD15) e as corredeiras espumantes têm águas violentas *Atletismo* (CD 20).

Caso um personagem esteja imerso em água corrente, ele percorrerá o deslocamento da correnteza, rio abaixo, no final do seu turno. Uma criatura que estiver tentando manter sua posição em relação à margem do rio deve gastar uma ação, ou todas no caso de corredeiras, para nadar contra a correnteza.

Arrastado: Os personagens arrastados pela correnteza de águas com deslocamento igual ou superior a 18m devem obter sucesso em um teste de *Atletismo* (CD 20) a cada rodada para não submergirem. Caso obtenham sucesso por uma margem igual ou superior a 5 pontos, ele interrompe seu movimento agarrando-se a uma rocha, galho ou raiz presa a margem.

Escapar das corredeiras alcançando a margem exige 3 testes bem sucedidos e sequenciais de *Atletismo* (CD 20). Criaturas

agarradas a uma rocha, galho ou raiz não são capazes de escapar sozinhas, a menos que voltem para a correnteza e tente nadar até a margem. Os demais personagens podem tentar salvá-lo usando uma corda, ou objeto similar a uma haste, para puxar seu companheiro de volta a margem com um teste de *Força* (CD 15). se falharem o personagem precisa de um teste de (*Atletismo* CD 15) para não afundar.

Água Parada: Para se movimentar nos lagos e oceanos, basta utilizar o deslocamento de natação da criatura ou obter um sucesso em um teste da perícia *Atletismo* (CD 10) em águas tranquilas,(CD15) em águas agitadas e (CD20) em águas violentas). O personagem deve ter algum método para respirar quando estiver submerso; caso contrario sofre o risco de afogamento, em quanto estiverem submersos os personagens podem se mover em qualquer direção.

Furtividade e Detecção nos Terrenos Aquáticos: A distância limite para avistar um alvo submerso depende da claridade da água. Em geral, é possível enxergar até 18m em águas claras e 6m em águas turvas. A água corrente é sempre turva, exceto em rios bastante largos e tranquilos.

É muito difícil encontrar camuflagem ou cobertura embaixo d'água, com exceção do fundo do oceano. Os testes de percepção e furtividade não sofrem alteração sob a água.

Invisibilidade: Uma criatura invisível perturba a água normalmente e deixa uma bolha visível, com a forma do seu corpo, onde o líquido é deslocado. Ela ainda recebe os benefícios da camuflagem, mas não da camuflagem total. Todos os ataques contra um alvo invisível debaixo d'água sofrem 20% de chace de falharem e não 50% como seria normal.

Combate submerso: As criaturas terrestres podem enfrentar dificuldades enormes para lutar sob a água. A água afeta a Classe de Armadura, as jogadas de ataque, o dano e o deslocamento destas criaturas. Em alguns casos, os adversários dos personagens adquirem bônus nas jogadas de ataque, os efeitos principais estão na tabela abaixo. Eles se aplicam sempre que uma criatura

Ajustes para combate submerso

Condição	Ataque/Dano			
	corte/esmagamento	cauda	movimento	sem equilibrio ⁴
Sob efeito da magia	normal / normal	normal / normal	normal	não
Deslocamento de natação	-2 / metade	normal	normal	não
Sucesso no teste de atletismo	-2 / metade ¹	-2 / metade	normal	não
Estável	-2 / metade	-2 / metade	¼ ou metade ²	não
Nenhuma das anteriores	-2 / metade	-2 / metade	normal	sim

1 Uma criatura sob efeito da magia movimentação livre ou com deslocamento de natação sofre -2 nos testes de Agarrar só a água, mas causa dano normalmente durante a manobra.

2 Um teste bem sucedido de Atletismo permite que a criatura percorra um quarto do seu deslocamento com uma ação de movimento ou metade do deslocamento com uma ação completa.

3 As criaturas estarão estáveis quando caminharem no fundo do ruo ou oceano , encostarem no casco de um navio ou algo similar. Um personagem somente conseguirá se deslocar no fundo do oceano ou rio quando carregar equipamento suficiente para servir de lastro, pelo menos 8Kg ou metade para criaturas pequenas.

4 Criaturas que estejam se debatendo, em geral por terem fracassado em um teste de Atletismo, terão dificuldade de para lutar. Uma criatura sem equilíbrio perde seu bônus de destreza na CA e seus adversários recebem bônus de +2 em jogadas de ataque para atingi-la.

estiver nadando, caminhando com a água na altura do peito ou no fundo de um rio ou oceano.

Ataque à distancia submerso: As armas de arremesso não são eficazes sob a água, mesmo que sejam lançadas a partir da terra. Os ataques com as armas de disparo sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque e dano para cada 1,5m que atravessarem sob a água, além das penalidades normais de distância.

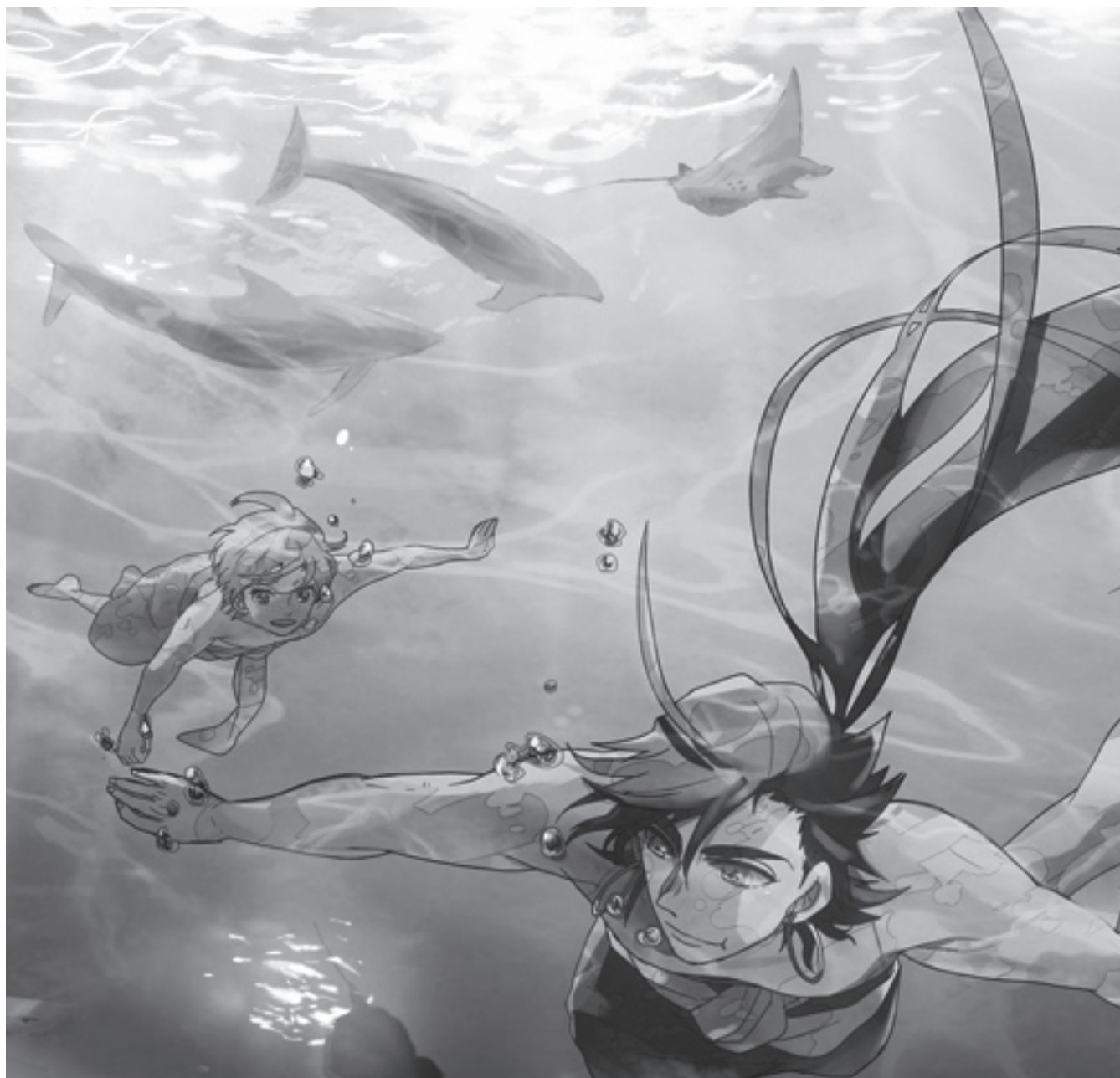
Ataques a Partir da Terra: Os personagens que estiverem nadando, flutuando, se debatendo, ou ainda parcialmente submersos com água na altura do peito, adquirem cobertura uma cobertura maior (+8 de bônus na CA, +4 de Bônus nos testes de resistência de Reflexos) contra adversários em terra. Os oponentes sob o efeito da magia *Movimentação Livre* ignoram essa cobertura quando desferem ataques corpo a corpo contra alvos na água.

Uma criatura totalmente submersa adquire cobertura total contra os adversários em terra, a menos que eles esteja sob efeito de *Movimentação Livre*. Os efeitos mágicos permanecem

inalterados exceto se exigirem uma jogada de ataque ou toque. Neste caso são idênticos a aos outros efeitos – ou forem magias de fogo.

Fogo: Qualquer fogo mundano não queimará sob a água. As magias com o descritor (fogo) serão ineficazes embaixo d'água, a menos que o conjurador obtenha um sucesso em um teste de (*Identificar Magia* CD 25 + nível da magia). Nesse caso a magia criará uma bolha de vapor ou água fervendo, em vez do efeito normal, mas a magia funcionará conforme sua descrição. Um efeito sobrenatural de fogo será ineficaz sob a água, a menos que sua descrição indique o contrário.

A superfície de qualquer corpo de água bloqueia a linha de efeito para magias de fogo. Mesmo que o conjurador obtenha um sucesso no teste de Identificar Magia para ativar o efeito embaixo d' água, a linha da superfície ainda bloqueará a linha de efeito. Por exemplo, uma bola de fogo conjurada sob a água não poderá visar uma criatura que estiver em terra.



Pesquisando novas magias

Caso o Mestre decida que os personagens podem desenvolver magias únicas, ele deveria seguir as sugestões abaixo.

Qualquer conjurador é capaz de criar uma nova magia. Essa pesquisa exige acesso a bibliotecas repletas de livros, geralmente numa cidade grande ou metrópole; além disso, custará 1000 TO por semana e gastará uma semana por nível da magia. Esse dinheiro será consumido por honorários, consultores, experimentação de componentes materiais e outros gastos genéricos. Ao final do período, o personagem realiza um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia). Se obtiver sucesso, aprenderá a nova magia, desde que ela seja viável. Caso fracasse, será obrigado a repetir todo o processo de pesquisa se quiser continuar tentando.

Uma magia “viável” será qualquer uma permitida pelo Mestre. Quando a pesquisa começar, não diga aos jogadores se a magia é viável ou não (afinal, essa é a razão da pesquisa). Contudo, não há problemas do Mestre debater com o jogador e ajudá-lo a definir os parâmetros para torná-la viável.

Lembre-se que os feiticeiros e bardos não aprendem magia através de estudos. Por isso são muito restritos na quantidade de magias conhecidas e nunca podem exceder esse limite nem mesmo criando magias originais.

Como equilibrar novas magias

Introduzir uma magia desequilibrada será mais prejudicial ao seu jogo do que lidar com um item mágico poderoso. Os itens podem ser roubados, destruídos, vendidos ou tomados de alguma forma – mas depois que o personagem aprender a magia, continuará a usá-la.

Para criar uma nova magia, use as existentes como guia e confie no bom senso. Na verdade, a criação é bastante fácil – determinar um nível para a nova magia é bem mais complicado. Se a “melhor” magia de 2º nível é *Invisibilidade* e a “melhor” de 1º nível é *Enfeitiçar pessoa* ou sono, e o potencial da nova magia aparentemente está entre elas, provavelmente ela pertencerá ao 2º nível (*sono*, porém, é um exemplo estranho, pois é uma magia que se torna menos útil conforme o conjurador adquire níveis – diferente de mísseis mágicos ou bola de fogo. Certifique-se que as magias voltadas apenas às criaturas de nível baixo sejam magias de nível baixo. Eis alguns pontos para considerar:

- Caso a magia seja tão boa que todo conjurador sempre a deseje, ela é poderosa demais ou pertence a um nível muito baixo.
- Um custo em *Pontos de Experiência (XP)* fornece um equilíbrio quase perfeito, no caso de magias poderosas. Um componente material caro é razoável.
- Para determinar o nível da magia, compare o alcance, a duração, o(s) alvo(s), ou a área com as demais magias para manter o equilíbrio. Uma duração ou área grande deveria compensar um efeito menor, de acordo com a magia.
- Uma magia de uso muito limitado (apenas contra dragões vermelhos) deveria pertencer a um nível mais baixo em comparação com as magias mais genéricas. Mesmo em níveis

mais baixos, esse será o tipo de magia que os feiticeiros e bardos jamais escolheriam e os demais conjuradores somente preparariam se tivessem certeza de sua utilidade.

- Os conjuradores arcanos não deveriam conjurar magias de cura, mas deveriam ter melhores magias ofensivas. Se o efeito da magia é exagerado ou dramático, provavelmente será uma magia arcana.

- Os conjuradores divinos são mais capazes com magias que lidam com tendência e têm uma seleção de magias de cura e reparos. A melhor lista de magias de adivinhação, como comunhão e adivinhação, também pertencem a essa classe.

Limite de dano para magia

Use as tabelas a seguir para determinar a quantidade aproximada de dano que uma magia ofensiva deveria causar. Lembre-se que algumas magias (como *Raio de fogo*) usam d4 para calcular o dano, outras usam d6, e algumas magias divinas causam d8 de dano. Neste caso considere d4 como sendo ½ dado, d6 como sendo 1 dado e d8 como sendo 2 dados.

Nível	Magias Arcanas		Magias Divinas	
	Único alvo	Diversos alvos	Único alvo	Diversos alvos
0	1d6	-	-	-
1º	5d6	2d6	1d6	-
2º	10d6	5d6	5d6	1d6
3º	10d6	5d6	10d6	5d6
4º	15d6	10d6	10d6	10d6
5º	15d6	10d6	15d6	10d6
6º	20d6	15d6	15d6	15d6
7º	20d6	15d6	20d6	15d6
8º	25d6	20d6	20d6	20d6
9º	25d6	20d6	25d6	20d6

O limite de dano terá variações caso a magia afete uma ou mais criaturas. Qualquer magia contra uma criatura afetará apenas um alvo ou terá seu dano total dividido entre várias criaturas. Outros fatores podem ser usados para alterar essa quantidade de dados para menos ou para mais.

Um destes fatores pode ser em relação ao tipo de criatura. Se for o caso, lembre-se que no *Bestiário de Arton* existem: 27 monstros, 25 animais, 14 mortos-vivos, 11 humanoide, 9 espíritos e 5 construtos.

Mas na ora de determinar o nível de criaturas é interessante considerar que: humanoides costuma ser o tipo de criatura mais comum na maioria dos cenários por isso um ajuste de nível maior pode ser bem vindo. Enquanto mortos-vivos são mais perigosos e difíceis de lidar que animais por isso não seria equilibrado uma magia que afete apenas animais, o segundo maior grupo de criaturas, ter um ajuste em seu nível maior que uma magia para lidar com mortos-vivos. Existem também outras variáveis na hora de determinar o ajuste de nível de uma magia, alguns deles estão apresentados na tabela adiante:

Restrição	Ajuste de nível
A magia exige um ataque de toque para surtir efeito	-1
A magia permite um teste de resistência para ignorar completamente todos os efeitos	-1
A magia causa dano e mais um efeito	+1
A magia causa apenas um efeito	+0
A magia causa dois efeitos	+1
Caso o alvo passe no teste de resistência o alvo sofre menos da metade do dano	+0
A magia afeta objetos / áreas comuns de tamanho pequeno	-1
A magia afeta objetos / áreas comuns de tamanho grande	+0
A magia afeta objetos / áreas comuns de tamanho médio	+2
A magia afeta objetos / áreas comuns de tamanho descomunal	+4
A magia afeta objetos / áreas comuns de tamanho colossal.	+6
A magia afeta objetos incomuns	-1
A magia afeta apenas construtos	-1
A magia afeta apenas animais	+1
A magia afeta apenas monstros	+2
A magia afeta humanóides	+1
A magia afeta mortos-vivo ou Espíritos	+0
A magia afeta apenas criaturas de uma determinada tendência	-1
A magia precisa de uma ou mais rodadas de concentração	-1 por rodada
Duração de 1 minuto	0
A magia dura enquanto o conjurador se concentra nela	-2
A magia é permanente	+2
A magia dura mais de um minuto	+1

* Os ajustes de níveis apresentado nessa tabela são apenas exemplos, baseados em amostrar quantitativas do sistema e bom senso do autor. Por isso podem não condizer com a realidade de sua campanha, na duvida a palavra final é sempre a do Mestre.



Criando itens mágicos

Preparação: para criar itens mágicos, o conjurador deve possuir o talento de criação de item adequado e as perícias para confecção do item. Além disto ele deve investir dinheiro, tempo e, algumas vezes, pontos de experiência (XP).

Alguns itens mágicos simulam magias. Se este for o caso, o conjurador também deve conhecer esta magia ou possuir algum meio de acessá-la: como um pergaminho, grimório, varinha ou contato com outro conjurador.

O personagem também deve ter certeza que seu nível condiz com o poder do item que deseja criar. Itens mágicos menos poderosos, com Aura Ténue, podem ser feitos por um conjurador de 5º nível ou maior, enquanto objetos com aura moderada exigem um conjurador de 10º nível ou superior. E itens muito fortes, com aura poderosa, só podem ser construídos por conjuradores de 15º nível ou mais.

Matéria-prima: o custo para criar um item mágico corresponde à metade de seu Preço de Mercado (veja em *Tormenta RPG* capítulo: 10) em TO, e $\frac{1}{25}$ deste valor em pontos de experiência. Pergaminhos e poções são exceções, pois não têm custo em XP.

Armaduras, escudos, armas e alguns outros itens mais especiais, como barcos ou carroças, somam o seu preço de mercado ao seu valor de mercado. Perceba que este custo adicional influencia apenas o valor de mercado do item sem alterar eu custo em Pontos de Experiência.

Componentes: algumas magias exigem componentes materiais caros, ou gasto de pontos de experiência para serem usadas. Nesta situação, o personagem precisa fornecê-los em algum momento do processo de produção.

Tempo: fazer um item mágico exige um dia de trabalhando para cada 1000 TO de seu preço em matéria-prima. Considera-se que durante esse tempo, o conjurador gasta 8 horas diárias nesta atividade. A criação de um item mágico é trabalhosa e exige atenção, por isso não é possível acelerar o trabalho com expedientes mais longos.

Um personagem que interrompa a criação de um item para partir em aventuras deve manter registrado quantos dias de trabalho ainda faltam.

O conjurador só pode trabalhar na criação de um item por vez. Se ele iniciar a fabricação de outro item mágico, todos os materiais e Pontos de Experiência gastos serão perdidos.

Valores de itens mágicos

Diversos fatores devem ser considerados na hora de determinar o preço dos item mágico. A forma mais simples de estabelecer este valor é comparar o novo item a algum outro listado no no capítulo 10 do *Tormenta RPG*. Uma alternativa mais precisa é calcular o preço do item com base na tabela “Calculando o valor em Tibares de Ouro de itens mágicos”.

Múltiplas habilidades semelhantes: para itens com múltiplas habilidades semelhantes, utilize a seguinte fórmula: *calcule o preço da habilidade mais cara, e acrescente 75% do valor da segunda habilidade mais cara e 50% do valor de cada uma das demais habilidades.*

O *Cajado do poder* é um bom exemplo de item com múltiplas habilidades semelhantes.

Múltiplas habilidades diferentes: habilidades como bônus em jogadas de ataque, testes de resistência, funções similares a magias não são semelhantes. Seus valores são somados para determinar o custo. Sendo que cada poder adicional não recebe desconto, mas sim um acréscimo de 50% em seu valor.

Magias de nível 0: magias de nível 0 contam como sendo de nível 0,5 para calcular o valor de um item mágico.

Uso único: este tipo de item duplica o efeito de uma magia qualquer uma única vez.

Complemento de magia: este tipo de item duplica o efeito de uma magia qualquer uma única vez. Mas, ao contrario de itens de uso único, eles exigem que o usuário pague os custos de componentes materiais ou XP exigidos pela magia.

Gatilho de magia: itens que funcionam como gatilho de magia ativam uma magia quando usados, sem exigir componentes materiais ou pontos de experiência do usuário. Ao contrario de itens de uso único um gatilho de magia possui 50 pontos de magia para serem gastos apenas nas magias contidas dentro dele.

Palavra de comando: esse tipo de item é ativado quando determinadas palavras são pronunciadas pelo seu usuário. Magias de duração instantânea ou que ofereçam bônus em jogadas de ataque, dano, habilidades, testes de resistência, classe de armadura ou perícias normalmente não podem ser usadas para criar um item deste tipo.

Contínuo: esse tipo de item mantém o efeito de uma determinada magia continuamente ativado sobre o usuário. Magias de duração instantânea ou que ofereçam bônus em jogadas de ataque, dano, habilidades, testes de resistência, classe de armadura ou perícias normalmente não podem ser usadas para criar um item deste tipo.

Pontos de magia por dia: estes itens funcionam como um gatilho de magia, mas só podem usar uma certa quantidade de PMs por dia.

Sem limite de espaço: estes itens não contam no limite de itens mágicos que um personagem pode carregar consigo.

Componente material caro: quando a magia contida em um item mágico exigir um componente material caro o criador deve escolher quem irá pagar este custo: ele ou o usuário. Se o criador arcar com este custo, ele deve adicionar o seu custo ao preço de mercado do item.

Custo em pontos de experiência: quando a magia contida em um item mágico exigir gasto de pontos de experiência caro o criador deve escolher quem irá pagar este custo: ele ou o usuário. Se o criador arcar com este gasto, ele deve acrescentar 5 vezes o valor gasto em XP ao preço de mercado do item.

Outras considerações: quando tiver obtido o custo de criação, reduza este número se alguma das seguintes condições for aplicável:

- **O item requer uma perícia:** alguns itens requerem uma perícia específica para funcionar (como Atuação para instrumentos musicais). Este valor deve reduzir o custo em 10%.

- **O item requer uma classe, raça ou tendência específica:** sendo ainda mais severa que uma perícia, esta limitação deve reduzir o custo em 30%.

Calculando o valor em Tibares de Ouro de itens mágicos

Efeito	Preço de criação em Tibares de ouro
Bônus de melhoria	bônus ao quadrado x 1000
Bônus não cumulativo com armadura	bônus ao quadrado x 1000
Bônus cumulativo com armadura	bônus ao quadrado x 2000
Bônus em habilidade	bônus ao quadrado x 1000
Bônus em Perícia	bônus ao quadrado x 100
Bônus em todos os teste de resistência	bônus ao quadrado x 1000
Pontos de magia adicionais	pontos de magia ao quadrado x 800
Efeito de magia	
Complemento de magia	nível da magia x nível mínimo de conjurador x 25
Uso único	nível da magia x nível mínimo de conjurador x 50
Gatilho de magia (50 PM)	nível da magia x nível mínimo de conjurador x 750
Palavra de comando	nível da magia x nível mínimo de conjurador x 1800
Continuo	nível da magia x nível mínimo de conjurador x 2000
Especial	
Pontos de Magia por dia	divida por (5 ÷ cargas)
Sem limite de espaço	multiplique o custo por 2
Componente	
Armas, Armaduras ou Escudo	adicione o valor do item obra prima
Componente material caro	adicione o preço do item por carga
Componente em XP	adicione 5TO para cada XP gasto por carga

Obras-primas

Conforme detalhado na página 138 do *Tormenta RPG*, as obras-primas têm qualidade excepcional. São mais caras, mas concedem benefícios da qualidade superior; não são mágicas, mas apenas obras-primas podem ser melhoradas para se tornarem armaduras e armas mágicas. Itens que não sejam armas ou armaduras podem ser obra-prima prima ou não.

Outras características

Arma magistral¹: um item magistral é criado por ferreiros competentes vindos de *Doherimm* ou *Zakharov*. Estas armas conseguem ser tão boas que seu bônus se sobressai ao de muitas armas mágicas. Em termos de regras assuma que prevalece o maior bônus, o da magia ou da o qualidade da arma.

Arma atroz²: uma arma atroz causa dano maior devido a seu formato feito para dilacerar a carne do oponente, mas exige um talento apropriado para ser usada. O bônus fornecido por uma arma atroz se soma ao bônus de uma arma mágica.

Criando armaduras mágicas

Para criar armaduras mágicas, um personagem precisa de uma fonte de calor e ferramentas para trabalhar com ferro, madeira ou couro. Também precisa de um suprimento de matérias-primas, sendo as mais óbvia a própria armadura ou suas partes a serem montadas. Para ser encantado, a armadura deve ser uma obra-prima, e este custo é acrescentado ao preço de criação para determinar o valor de mercado. Os custos de outros insumos mágicos estão incluídos no preço de criação do item.

¹ Uma arma magistral só pode ser criada por um personagem com o talento regional *Mestre Armeiro*.

A criação de armaduras mágicas tem um pré-requisito especial: o nível de conjurador do criador deve ser pelo menos três vezes o bônus de melhoria da armadura. Se um item possui o bônus de melhoria e uma habilidade especial, o conjurador deve atender ao maior dos pré-requisitos de nível de conjurador.

Armaduras devem ter bônus de melhoria de pelo menos +1 para possuírem quaisquer das habilidades listadas na página 247 do *Tormenta RPG*.

Talento necessário: Criar Armaduras e Armas Mágicas.

Criando armas mágicas

Para criar armas mágicas, um personagem precisa de uma fonte de calor e ferramentas para trabalhar com ferro, madeira. Também precisa de um suprimento de matérias-primas, sendo as mais óbvia a própria arma ou suas partes a serem montadas. Para ser encantado, a arma deve ser uma obra-prima, e este custo é acrescentado ao preço de criação para determinar o valor de mercado. Os custos de outros insumos mágicos estão incluídos no preço de criação do item.

A criação de armas mágicas tem um pré-requisito especial: o nível de conjurador do criador deve ser pelo menos três vezes o bônus de melhoria da arma. Se um item possui o bônus de melhoria e uma habilidade especial, o conjurador deve atender ao maior dos pré-requisitos de nível de conjurador.

Armas devem ter bônus de melhoria de pelo menos +1 para possuírem quaisquer das habilidades listadas na página 243 do *Tormenta RPG*.

Se o conjurador precisar de uma magia específica

² Armas atrozes são apresentadas no livro *Galrasia: o mundo perdido*.

para a criação da arma, o personagem deve conjurá-la pelo menos uma vez durante o processo de criação do item. Assim como fornecer quaisquer componentes materiais ou de XP.

No momento da criação, o personagem deve decidir se a arma brilha ou não como efeito colateral da magia utilizada. Essa decisão não afeta o preço ou o tempo de criação, mas assim que o item estiver finalizado, não pode ser revertida.

A criação de armas mágicas duplas é tratada como a de duas armas para a determinação de custos, tempo, XP e habilidades especiais.

Talento necessário: Criar Armaduras e Armas Mágicas

Criando poções

O criador de uma poção precisa de uma superfície de trabalho plana e de pelo menos alguns recipientes nos quais possa misturar líquidos, assim como uma fonte de calor para ferver o preparado. Além disso, precisa-se de ingredientes. Os custos dos insumos estão incluídos no preço para preparar a poção – $25 TO \times \text{nível da magia} \times \text{nível de conjurador mínimo para lançar a magia}$. Todos os ingredientes e materiais utilizados na preparação de uma poção devem ser frescos e virgens. O personagem deve pagar pelo custo total de cada poção.

O usuário da poção é tanto conjurador quanto alvo; dessa forma, magias como *proteger outro*, não podem ser armazenadas na forma de poções.

O criador deve usar a magia para colocá-la na poção assim como fornecer qualquer componente material ou de XP exigidos. Os componentes materiais são consumidos no processo de criação, mas não os focos (que podem ser reutilizados).

Preparar uma poção requer um dia de trabalho.

Talento necessário: Criar Poções

Criando pergaminhos

Para criar um pergaminho mágico, o personagem precisa de um suprimento de material de escrita de qualidade, o custo dos quais é incluído no custo de escrever o pergaminho – $12,5 TO \times \text{nível da magia} \times \text{nível mínimo de conjurador para lançá-la}$. O personagem deve pagar pelo custo total de escrever cada pergaminho, não importa quantas vezes já o tenha feito.

O criador deve usar a magia para colocá-la no pergaminho assim como fornecer qualquer componente material ou de XP exigidos pela magia.

Escrever um pergaminho requer um dia de trabalho para cada 1.000 TO do valor de sua matéria-prima. Um personagem pode escrever mais de um pergaminho por dia até alcançar este valor.

Talento necessário: Escrever Pergaminhos

Criando varinhas

Para criar uma varinha mágica, o personagem precisa de um suprimento de matéria-prima, sendo o mais óbvio a varinha ou as partes a serem montadas. Os custos dos insumos estão incluídos no custo da criação do item – $375 TO \times \text{o nível da magia} \times \text{o nível mínimo de conjurador para lançá-la}$. As varinhas sempre são criados com carga completa 50PMs.

Talento necessário: Criar Varinhas.

Criando cajados

Para criar um cajado mágico, o personagem precisa de um suprimento de matéria-prima, sendo o mais óbvio o cajado ou as partes a serem montadas. Os custos dos insumos estão incluídos no custo da criação do item – $375 TO \times \text{o nível da magia} \times \text{o nível mínimo de conjurador para lançá-la mais 75\% do valor da segunda habilidade mais cara, mais metade do valor de quaisquer outras habilidades}$. Os cajados sempre são criados com carga completa, 100PMs.

Talento necessário: Criar Cajados

Criando acessórios

Para criar um acessório mágico, o personagem precisa de um local de trabalho adequado para a criação do item, além de um suprimento de matérias-primas, sendo as mais óbvias o próprio item ou suas partes a serem montadas. Os custos dos insumos estão incluídos no custo da criação do item. É difícil estabelecer fórmulas para o custo de acessórios. Consulte a tabela “Calculando o valor em Tibares de Ouro de itens mágicos” e use os preços fornecidos no *Capítulo 10 do Tormenta RPG* como diretrizes. A criação de um item geralmente custa metade de seu valor de mercado.

Acessórios que duplicam magias com componentes materiais caros ou em XP acrescentam este valor ao preço de mercado do item.

O criador deve usar a magia desejada para colocá-la no item, assim como fornecer qualquer componente material ou de XP exigidos para cada utilização da magia disponível no acessório. Os componentes materiais são consumidos no processo de criação.

Talento necessário: Criar Item Maravilhoso



Acrescentando novas habilidades

O criador pode adicionar novas habilidades a um item mágico, sem restrições. O custo para isso é o mesmo que o de criar um novo item mágico. Se o item ocupar um lugar no corpo, como é o caso de armaduras e acessórios, o custo para acrescentar uma nova habilidade mágica é 50% maior.

Itens mágicos inteligentes

Os itens mágicos às vezes possuem inteligência própria. Imbuídos de consciência através da magia, eles pensam e sentem da mesma forma que os personagens, e devem ser tratados como PdMs. Um tesouro deste tipo pode representar muitas coisas para os personagens: um aliado valioso, um inimigo astuto ou uma constante pedra no sapato.

Itens mágicos inteligentes são raros, representam menos de 0,2% de todos os tesouros encontrados no mundo, e sempre são itens permanentes, cujo poder não se esgota com o uso: como uma espada mágica ou coroa de igual poder.

Ao contrário dos outros itens mágicos, um item inteligente pode ser considerado uma criatura (mais precisamente um construto) e têm autonomia suficiente para ativar seus próprios poderes sem esperar pelo comando de seu portador, mas só podem fazê-lo na mesma ordem de iniciativa de seu dono.

Criar um Item inteligente

Para criar um item mágico inteligente você deve determinar sua *tendência*, *habilidades*, *idiomas conhecidos*, *propósito*, *poderes especiais* e *ego*. Depois de escolher estes valores, compare os valores de habilidade e poderes com as tabelas a seguir e some-as junto ao valor da matéria prima para obter o custo em TO e XP a ser gasto para a construção do item. Nenhum item inteligente tem aura menor que poderosa, por isso apenas conjuradores poderosos. 15º nível ou mais, podem construí-los.

Tendência: um item mágico tem a mesma tendência de seu criador. E não é possível mudar esta característica depois que o item foi criado.

Sempre que um personagem empunhar um item mágico com tendência oposta a sua recebe um nível negativo. Este nível é cumulativo com qualquer outro nível negativo que o personagem

venha a receber e permanece enquanto o ele continuar com o item em mãos.

Itens mais poderosos, com ego acima de 20, impõe 2 níveis negativos. E itens extremamente fortes, com ego 30 ou mais, impõe 3 níveis negativos.

Além disto, sempre que ocorrer uma divergência entre as tendências do personagem e do item haverá um conflito item contra personagem.

Valores de habilidade: um item mágico inteligente possui apenas três habilidades: Inteligência, Sabedoria e Carisma. A função destas habilidades é semelhante à dos personagens (consulte *Tormenta RPG capítulo 1: Habilidades*), mas seus valores de Inteligência e Carisma não oferecem pontos de magia ou perícias ao item.

Para determinar as habilidades de um item mágico você deve escolher um conjunto de valores entre aqueles apresentados na tabela *habilidades e capacidades de itens inteligentes*, e distribuí-los como e estivesse construindo um personagem usando geração de habilidades do tipo elite (consulte *Tormenta RPG p.26*).

Perceba que cada conjunto de habilidades e poderes têm um custo a ser somado ao valor de criação do item o que altera seu custo em TO e XP.

Idiomas adicionais: todo item mágico inteligente entende Valkar, e mais um número de idiomas igual a seu bônus de inteligência. Mesmo que ele não possa efetivamente falar o idioma.

Propósito: o propósito de um item deve adequar-se ao seu tipo e tendência e deve ser sempre encarado com lógica. Isto não significa que o item ache possível cumprir seu propósito, mas sim que ele sempre será favorável a causas semelhantes.

No momento da criação do item, o conjurador deve escolher o propósito do item. Você pode consultar a lista a seguir ter para algumas ideias de propósitos comuns entre itens mágicos, mas nada impede você de criar um propósito completamente novo.

Capacidades: estas são habilidades especiais dos itens inteligentes que podem ser usadas tanto pelo personagem quando pelo item. Ao contrário de outros itens mágicos capacidades não contam no somatório dos pontos de melhoria, mas seu preço influencia no custo de fabricação em TO e XP do item.

Habilidades e capacidades de itens inteligentes				
Habilidades	Comunicação	Capacidades	Sentidos	Preço
12, 12 e 10	Empatia ¹	1 ponto	Audição e visão, 9m	+1000 TO
13, 13 e 10	Empatia ¹	2 pontos	Audição e visão, 9m	+2000 TO
14, 14 e 10	Fala ²	3 pontos	Audição e visão, 9m	+4000 TO
15, 15 e 10	Fala ²	3 pontos	Audição e visão no escuro, 18m	+5000 TO
16, 16 e 10	Fala ² , leitura ³	4 pontos	Audição e visão no escuro, 18m	+6000 TO
17, 17 e 10	Fala ² , leitura ³ , telepatia	7 pontos ⁵	Audição e visão no escuro, 18m	+9000 TO
18, 18 e 10	Fala ² , leitura ⁴ , telepatia	11 pontos ⁵	Audição e percepção às cegas e visão no escuro, 36m	+12000 TO
19, 19 e 10	Fala ² , leitura ⁴ , telepatia	16 pontos ⁵	Audição e percepção às cegas e visão no escuro, 36m	+15000 TO

1 O portador sente impulsos e às vezes emoções vindas do item que encorajam o desencorajam certos cursos de ação.

2 O item fala e é capaz de se comunicar telepaticamente apenas com o portador.

3 O item consegue ler.

4 O item pode ler e usar Ler magia sem limite de uso.

5 Se for apropriado, o item inteligente pode ter um propósito especial.

Dependendo dos valores das Habilidades do item, ele recebe uma quantidade de pontos para serem gastos em Capacidades. Sendo que cada Capacidade Menor custa 1 ponto e cada Capacidade Maior custa 4 pontos. Cabe apenas ao criador do item decidir como gastar estes pontos. Depois de decidir não é possível voltar atrás.

Propósitos
Derrotar/destruir a tendência diametralmente oposta.
Derrotar/destruir conjuradores arcanos.
Derrotar/destruir conjuradores divinos.
Derrotar/destruir os magicamente ineptos.
Derrotar/destruir determinado tipo de criatura.
Derrotar/destruir determinada raça.
Derrotar/destruir servos de uma determinada divindade.
Defender servos de uma determinada divindade.
Defender uma determinada raça.

Capacidade menor	Preço
O item pode conjurar uma magia de nível 1 que não cause dano em seus aliados 3/dia.	+1000 TO
O item possui <i>visão da morte</i> continua.	+3000 TO
O item possui 10 graduações em uma das seguintes perícias: Conhecimento (escolha um), Diplomacia, Enganação, Identificar Magia, Intimidação, Intuição ou Percepção.	+5000 TO
O item oferece +10 em um teste de Perícia para todos os seus aliados 3/dia.	+5000 TO
O item pode conjurar <i>imagem maior</i> 1/dia.	+5.500 TO
O item pode conjurar <i>escuridão</i> 3/dia.	+6.500 TO
O item pode conjurar <i>imobilizar pessoa</i> contra um inimigo 3/dia.	+6.500 TO
O item pode conjurar <i>zona da verdade</i> 3/dia.	+6.500 TO
O item pode conjurar <i>enfeitiçar monstro</i> contra um inimigo 3/dia.	+6.500 TO
O item pode conjurar <i>localizar objeto</i> 3/dia.	+6.500 TO
O item pode conjurar <i>curar ferimentos moderados</i> no portador 3/dia.	+6.500 TO

Poder dedicado: um poder dedicado funciona apenas quando um item inteligente está agindo em prol de seu propósito. Esta decisão cabe sempre ao item, que deve perceber com facilidade e clareza como os fins justificam os meios.

Um poder dedicado, só pode ser possuído por itens inteligentes poderosos, com inteligência 17 ou mais e não custa pontos de capacidade, mas seu preço altera o custo de criação do item.

Ego: este valor é a medida do poder total e da força de personalidade de um item inteligente. O Ego só pode ser calculado depois que todos os aspectos de um item forem determinados.

Para saber o Ego de um item basta analisar o item conforme a tabela *Ego do itens* e calcular este valor ajuda a determinar se o relacionamento será de dominado pelo item ou pelo personagem.

Capacidade maior	preço
O item pode detectar a tendência oposta sem limite de uso.	+7.500 TO
O item pode detectar mortos-vivos sem limite de uso.	+7.500 TO
O item pode conjurar <i>causar medo</i> em um inimigo sem limite de uso.	+7.500 TO
O item pode conjurar <i>âncora dimensional</i> em um inimigo 1/dia.	+10000TO
O item pode conjurar <i>globo de invulnerabilidade</i> menor 1/dia.	+10000TO
O item pode conjurar <i>olho arcano</i> 1/dia.	+10000TO
O item possui <i>detectar vidência</i> , contínuo.	+10000TO
O item pode conjurar <i>muralha de fogo</i> 1/dia.	+10000TO
O item pode conjurar <i>extinguir fogo</i> 3/dia.	+16000TO
O item fornece o efeitos da magia <i>condição</i> , contínuo.	+11000TO
O item pode conjurar <i>lufada de vento</i> , 3/dia.	+11000TO
O item pode conjurar <i>clarevidência</i> 3/dia.	+16000TO
O item pode conjurar <i>circulo mágico</i> contra a tendência oposta, sem limite de uso.	+16000TO
O item pode conjurar <i>velocidade</i> em seu portador, 3 dia.	+16000TO
O item pode conjurar <i>luz do dia</i> , 3/dia.	+16000TO
O item pode conjurar <i>escuridão profunda</i> 3/dia.	+16000TO
O item pode conjurar <i>purgar invisibilidade</i> 3/dia.	+16000TO
O item pode conjurar <i>lentidão</i> em seus inimigos, 3/dia.	+16000TO
O item pode conjurar <i>localizar criatura</i> , 3/dia.	+30000TO
O item pode conjurar <i>medo</i> contra seus inimigos, 3/dia.	+30000TO
O item pode conjurar <i>detectar pensamentos</i> , sem limite de uso.	+44000TO

Ego do item	Pontos de ego
Atributo do Item	
Para cada +1 de bônus de melhoria.	+1
Para cada +1 de bônus por habilidades especiais.	+1
Para cada poder menor.	+1
Para cada poder maior.	+2
Propósito especial (e poder).	+4
Capacidade telepática.	+1
Capacidade de ler idiomas.	+1
Para cada +1 de bônus de inteligência.	+1
Para cada +1 de bônus de Sabedoria.	+1
Para cada +1 de bônus de Carisma.	+1

Itens contra personagens

Quando um item possui um Ego, também possui vontade própria. Naturalmente o item é completamente fiel a sua tendência. Se o personagem que carrega o item não corresponder aos objetivos daquela tendência, ou ao seu propósito, geralmente acontece um conflito de personalidades.

Da mesma forma, qualquer item com valor de Ego 20 ou mais é considerado superior a muitos personagens, e isto fará com que surjam conflitos sempre que seu dono não concordar com ele.

Quando ocorre um conflito de personalidade, o personagem pode fazer um teste de Vontade (CD = ego do item). Se obtiver

sucesso, ele é dominante, caso contrário, é o item quem domina. O domínio dura um dia, ou até que surja uma situação crítica. Caso um item obtenha domínio, resistirá aos desejos do personagem e pode exigir concessões como:

- Expulsão de aliados ou eliminação de itens cuja tendência ou personalidade o desagrade.
- Que o personagem dispense todos os demais itens mágicos ou itens de determinado tipo.
- Obediência do personagem, para que o item possa determinar a direção da viagem de acordo com os seus próprios objetivos.
- Que o personagem saia imediatamente procurando e eliminando as criaturas que o item odeia.
- Exigir defesas mágicas e dispositivos de segurança que o protejam enquanto não está em uso.
- Que o personagem o carregue sempre.
- Que o personagem abra mão do item em favor de alguém mais indicado.

Em circunstâncias extremas, o item pode recorrer a medidas ainda mais duras, como:

- Forçar seu possuidor a entrar em combate.
- Recusar-se a atacar os oponentes.
- Atacar o personagem ou seus aliados.
- Forçar o personagem a se render a um oponente.
- Cair propositalmente das mãos do personagem.

Naturalmente, ações como essas são improváveis se houver harmonia entre a tendência do item e do personagem, ou quando seus propósitos e personalidades combinarem. Ainda assim, um item pode preferir ser possuído por um personagem mais fraco para estabelecer e manter domínio sobre ele com mais facilidade, ou um proprietário de nível mais elevado para cumprir seu objetivo com mais facilidade.

Todos os itens mágicos com personalidade desejam desempenhar um papel importante em qualquer atividade que esteja sendo desenvolvida, especialmente durante o combate. Esses itens são rivais entre si, mesmo que possuam a mesma tendência. Nenhum item inteligente gosta de compartilhar o portador com outros.

O objeto fica ciente da presença de qualquer outro item inteligente num raio de 18m, e a maioria tenta despistar ou distrair seu possuidor para que ele ignore ou destrua o rival.

Naturalmente, a tendência pode modificar este tipo de comportamento.

Itens com personalidade nunca são completamente controlados ou silenciados por seus usuários, mesmo que nunca consigam dominá-los.

Criando construtores

O custo de criação para cada construto inclui o corpo físico, todos os materiais necessário e os componentes mágicos consumidos ou que tornam parte permanente do golem. Em essência, sua criação é similar a criação de qualquer outro item mágico.

No entanto, o corpo do golem inclui materiais e componentes ainda mais caros, que podem exigir alguma preparação adicional. O criador deve construir o corpo ou contatar alguém para fazê-lo.

O construtor também precisará da perícia adequada que varia conforme o golem.

Preparação: para construir um golem o personagem deve possuir o talento Criar Construtos (veja adiante), poder mágico suficiente (na forma de níveis de conjurador) e um local de trabalho adequado capaz de guardar o golem e mesmo assim permitir ao conjurador se mover livremente. Em regras, assumo que a oficina onde o construto será feito deve ser no mínimo uma categoria de tamanho maior.

Conhecimento: não existem manuais de fabricação de golens disponíveis em lojas ou bibliotecas. E quem possui este conhecimento não está disposto a divulgá-lo. Mas não é impossível para aventureiros experientes encontrem textos antigos que forneçam pistas de como fazer um construto.

Custo: cada tipo de golem tem um custo variável segundo o seu tipo, nível, tamanho, valores de habilidades e habilidades especiais. Some todos os valores referentes a estas características para obter o valor final do construto em TO, além disso $\frac{1}{25}$ deste custo deve ser gasto em energia mágica na forma de pontos de experiência.

Alguns construtos como soldados mecânicos (consulte *Bestiário de Arton*) e as bonecas do manipulador de bonecas têm custo baixo ou não exigem magia para serem criados, por isso não possuem custo em XP.

Tempo de construção: construir um golem exige um dia de trabalho para cada 1000 TO de seu preço. Considera-se que durante este processo, o conjurador gasta 8 horas diárias nesta atividade. A criação de um golem é trabalhosa e exige muita atenção, por isso não é possível acelerar esse processo com expedientes mais longos.

O conjurador pode interromper o processo de construção de um golem para partir em aventuras, mas precisa manter registrado quantos dias de trabalho ainda faltam. Um personagem envolvido na construção de um golem não pode trabalhar em nenhum outro construto ou item mágico, caso o faça o investimento tanto em TO quanto em XP será desperdiçado.

Tamanho: assumo que o menor tamanho de um golem é grande (alto) e custa 10000 TO. Para cada categoria de tamanho acima disto multiplica o valor por 10. Assim um golem enorme custa 100000 TO enquanto um golem de tamanho descomunal custa 1000000 TO, o suficiente para manter um exército por meses.

Um Golem comprido, com forma de cavalo por exemplo, custa +50% do valor de seu tamanho em PO.

Deslocamento: o deslocamento básico de um golem é 6m, exceto para um golem comprido, cujo deslocamento passa a ser 9m.

Valores de habilidades: todo o golem possui: Destreza 9, Constituição -, Inteligência -, Sabedoria 11 e Carisma 1. Seu único valor variável é a Força: 16 para um golem de carne, 25 para pedra e 28 para aqueles feitos de ferro.

Os valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma podem ser alterados. Para isto basta construir o golem como um item mágico inteligente. Tomando apenas o cuidado com o fato do golem não poder ser empunhado.

Os valores de Destreza e Força podem ser alterados com nível ou com gasto de 1000TO para cada ponto adicional

na característica até o limite de +10 em uma única característica.

Nível: um golem recebe os mesmos benefícios por nível (bônus de dano, CA, testes de resistência, etc...) que um personagem jogador. Cada nível custa 1000TO, até o 10º nível. Depois disto, cada nível adicional soma 5000 TO até chegar ao 15º nível. Por fim, até o 20º nível cada nível adicional tem o custo de 25000TO.

Construtos, mesmo os inteligentes, não podem possuir níveis em classes ou classes de prestígio.

Além dos benefícios oferecidos normalmente a personagens jogadores, um construto ganha os benefícios ligados ao seu tipo (consulte, *Manual de criação de monstros* ou *Bestiário de Arton* para mais detalhes)

Classe de armadura: os valores de CA de um golem variam de acordo com seu material, +6 para carne, +15 para pedra e +17 para ferro.

Construtos não se beneficiam de armaduras, mas é possível fazer seu corpo mais forte adicionando +5000 TO por ponto adicional na CA, multiplique este valor por 10 para cada categoria de tamanho acima de grande.

Perícias: geralmente um golem possui apenas uma perícia, Percepção, mas golens inteligentes podem possuir qualquer perícia desejada por seu criador.

Armas: a maioria dos golens não usa armas, mas alguns conjuradores podem adicionar armas em um golem. Para fazer isto existem duas alternativas:

Construir a arma junto com o braço da criatura, desta forma é impossível usar a manobra desarmar contra o golem.

Ou construir a arma de tamanho apropriado separadamente, permitindo que o golem troque de arma. De ambas as formas o custo da arma será o mesmo de uma arma de tamanho apropriado e não será somado ao custo de criação do golem.

Habilidades especiais: Todos os golens recebem as habilidades especiais listadas abaixo.

- Valor nulo de Constituição.
- Recebe um número de PV adicionais de acordo com seu tamanho: Pequeno, 10; Médio, 20; Grande, 30; Enorme 40; Descomunal 60; Colossal, 80.
- Imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não-letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno.
- Não precisam respirar, se alimentar e dormir.
- Não recuperam pontos de vida normalmente.
- Destruídos quando seus PV chegam a 0. Um construto destruído não pode ser revivido (pois nem estava vivo em primeiro lugar).
- Visão no escuro.
- Imunidade a magia: todo golem possui imunidade a magias, entretanto existe sempre um tipo de elemento ou magia capaz de deixar o golem lento por 1d6 rodadas, e outro tipo de magia ou elemento que cura 1 PV para cada 3 pontos de dano que causaria (consulte *Bestiário de Arton* para mais informações)

Outros construtos

Nem todos os construtos são golens, e por isso seguem regras próprias. Por exemplo um *soldado mecânico* custa muito mais barato, mas devido a sua engenharia, ou falta desta, é provável

que precise de muita manutenção. E uma boneca está ligada ao seu dono pela alma, quando o dono morrer a boneca continuará funcionando por alguns dias até parar permanentemente.

A seguir serão apresentados os custos de fabricação de outros tipos de construtos (suas fichas e descrições podem ser encontradas no *Bestiário de Arton*).

Gárgula: apenas feiticeiros e clérigos malignos sabem as fórmulas de criação de um gárgula. Esta geralmente envolve o sacrifício de um, ou mais, seres inteligentes, mais 2000 TO em matéria-prima e 500 Pontos de Experiência. Gárgulas só pode ser feita por conjuradores 8º nível, ou maior, que possuam a perícia Ofício (alvenaria). A construção de um gárgula não garante sua lealdade ao conjurador.

Objeto animados: objetos animados são excentricidades de magos poderosos, ou luxo reservado aos nobres com muito dinheiro para jogar fora. Qualquer conjurador arcano com nível e acesso às magias *animar objetos* e *permanência* pode criar um objeto animado. O custo destas duas magias costuma ser de 3000 Pontos de Experiência fora o custo dos objetos.

Guerreiro da luz: esse guerreiro vítreo é muito raro, construído apenas por divindades bondosas ou clérigos poderosos. Um guerreiro da luz só pode ser feito por um clérigo de 10º nível que sirva a uma divindade de Tendência Leal e Boa. demora 13 dias de trabalho para ser construído e custa 13200TO e 500 Pontos de Experiência.

Soldado mecânico: este construto feito por goblins é muito baratos, mas como todo o engenho destas criaturas, o soldado mecânico precisa de manutenção constante ou pode apresentar defeitos graves.

Apenas goblins podem criar um soldado mecânico com a perícia Ofícios (mecânica) e ao gasto de 1000 TO. Uma vez por mês o soldado mecânico precisa de manutenção o custo deste trabalho é de 1TO sendo 5TP referentes a peças de reposição.

Talentos de criação de itens mágicos

Abaixo estão apresentados os talentos usados para a criação de itens mágicos.

Criar Armaduras e Armas mágicas (magico)

Pré-requisito: 5º nível de conjurador.

Benefício: seu personagem pode criar qualquer arma, armadura ou escudo mágico, caso possua o tempo e recursos necessários.

Criar Cajado (magico)

Pré-requisito: 12º nível de conjurador.

Benefício: seu personagem pode criar qualquer cajado mágico caso possua o tempo e recursos necessários.

Criar Construto (magico)

Pré-requisito: 3º nível de conjurador.

Benefício: seu personagem pode criar qualquer construto caso possua o tempo e recursos necessários.

Criar Item Maravilhoso (mágico)

Pré-requisito: 3º nível de conjurador.

Benefício: seu personagem pode criar qualquer objeto mágico que não seja uma armadura, arma, cajado, construto, escudo, pergaminho, poção ou varinha e apenas se possuir tempo e recursos necessários.

Criar Poção (mágico)

Pré-requisito: 1º nível de conjurador.

Benefício: seu personagem pode criar qualquer poção mágica caso possua o tempo e recursos necessários.

Criar Varinha (mágico)

Pré-requisito: 6º nível de conjurador.

Benefício: seu personagem pode criar qualquer varinha mágica caso possua o tempo e recursos necessários.

Escrever pergaminhos (mágico)

Pré-requisito: 1º nível de conjurador.

Benefício: seu personagem pode criar qualquer pergaminho mágico caso possua o tempo e recursos necessários. tivessem certeza de sua utilidade.

Novas armas

Âncora: esse instrumento, usado para evitar que barcos sejam levados pela correnteza tornou-se uma arma mortal nas mãos das selchas. Âncoras são feitas em uma única peça metálica com a forma de um arco onde no centro existe uma haste terminada em um círculo no qual é presa uma corda ou corrente.

Dependendo da embarcação da qual foram roubadas âncoras podem ser armas médias ou grande. Criaturas grandes empunhando âncoras médias podem arremessá-las como armas de ataque a distância. Recolher a âncora, quando usada dessa

forma conta como uma ação de movimento. Em qualquer um destes casos a âncora é uma arma exótica.

Arpão: essa arma desenvolvida para pescar grandes animais marinhos é uma lança com ponta larga e serrilhada, que fica enganchada na vitima.

O cabo é preso com uma corda de 9m que serve para controlar o inimigo arpoadado. Se o arpão causar dano, se engancha no adversário se este falhar em um teste de Reflexos (CD 10 + dano causado).

Uma criatura enganchada tem seu deslocamento reduzido a metade, e caso o usuário do arpão seja bem-sucedido em um teste resistido de de força, só pode se mover até o limite da corda.

Uma vita com uma mão livre pode gastar uma ação de movimento para arrancar o arpão, mas se fizer isso sofre dano igual a metade do dano inicial. O usuário do arpão pode gastar uma ação livre para puxar o arpão de sua vitima, e ela sofre dano como se tivesse removido o arpão.

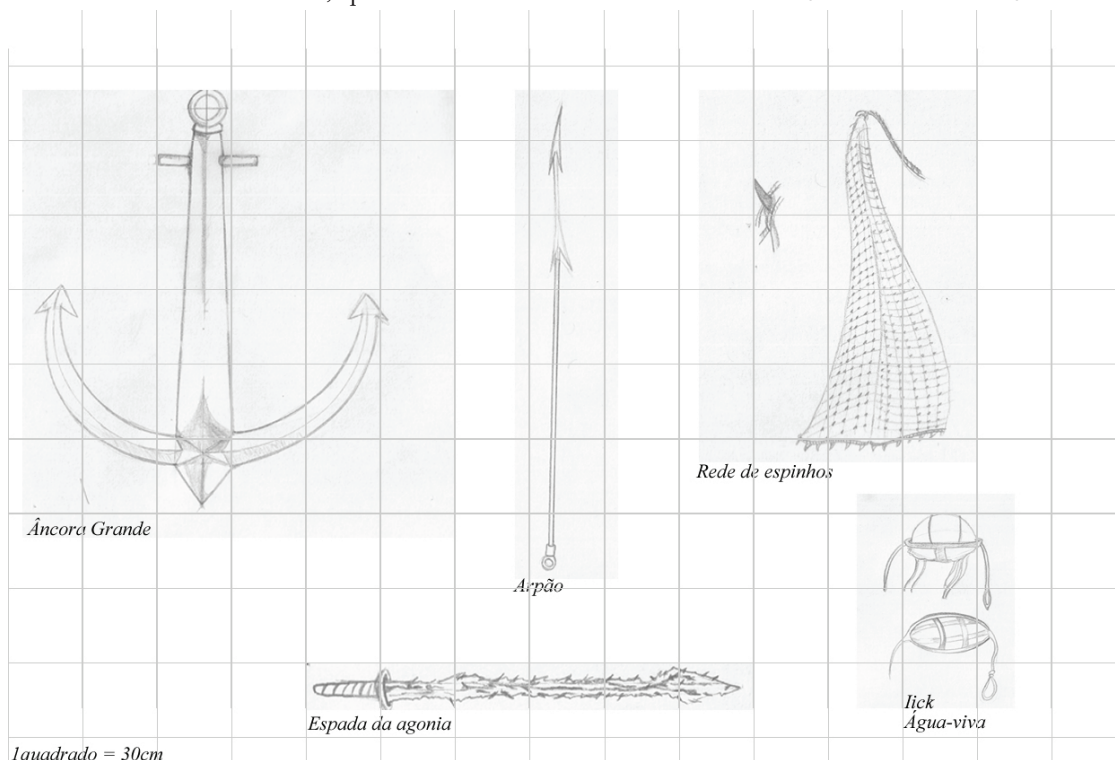
Um teste de Cura (CD15) permite remover o arpão sem causar dano adicional.

Por ser pesado e desequilibrado o arpão é uma arma exótica, selchas costumam usar esta arma também para ataques corpo-a-corpo, neste caso ele é considerado uma arma exótica de média para elas, ou grande para personagens médios.

Espada da agonia: esta arma cruel é feita com um cabo de madeira ou pedra, com aproximadamente 1m, revestido por corais afiados e porosos de cor vermelha onde vive uma pequena especie de ouriços-do-mar altamente venenosos.

Quando um adversário é atingido pela espada da agonia ele deve fazer imediatamente um teste de Fortitude (CD 30). Se falhar uma dor lancinante percorre seu corpo paralisando seus músculos durante 1d3 rodadas. Criaturas que não respiram embaixo d' água perdem metade do seu valor de constituição, apenas para o proposito de mensurar a o tempo que conseguem prender a respiração.

A espada da agonia é uma arma frágil, depois do primeiro



1 quadrado = 30cm

Armas Exóticas	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-corpo leve						
Espada da agonia	30TO	1d6	19-20/x2	-	1Kg	Perfuração
Corpo-a-corpo duas mãos						
Âncora Media	50TO	4d6	x2	9m*	50kg	Esmagamento
Âncora Grande	100TO	4d8	x2	-	70kg	Esmagamento
Ataque à distância						
Arpão	15TO	1d8	x2	9m	5kg	Perfuração
Lick	-	1	-	18m	250g	Ácido
(Água-viva)	-	1	-	-	0,5kg	Ácido
Rede de espinhos	12TO	-	-	3m	3,5kg	-

golpe a lâmina se quebra tornando a arma inútil. Mas essa limitação não se estende a versões obra prima da arma.

Os ouriços presentes na arma têm vida muito curta fora do mar e aquecem apenas 1d6 rodadas quando retirados de seu ambiente natural. Caso eles os ouriços-do-mar morram é impossível cultivar novos na mesma espada.

Apenas selchas sabem os segredos da fabricação dessa arma e não parecem muito dispostas a passar esse conhecimento. Devido a sua fragilidade e especificidade a espada da agonia é uma arma exótica.

Lick: essa arma presente na cultura selcha se assemelha a uma funda, feita com um formato que a torna própria para o arremesso de águas-vivas.

Quando uma água-viva atinge qualquer criatura sem armadura natural ela ataca com seus ferrões provocando uma queimadura química que causa 1 ponto de dano.

Rede de espinhos: essa rede de combate contém grandes dentes em sua malha além de uma corda para os inimigos presos.

Para usar a rede o atacante deve atirar a rede fazendo um ataque à distancia resistido pelo teste de Reflexos do alvo. Se acertar o adversário fica enredado (-2 na CA, nas jogadas de ataque, testes de Destreza, de perícias baseadas em Destreza, reflexos e seu deslocamento é reduzido à metade). Além disto se o atacante for bem sucedido em um teste resistido de força a vitima só pode se mover a uma distancia de 9m.

Devido aos espinhos escapar dessa rede é mais difícil que escapar de uma rede normal e exige uma ação de rodada completa e um teste de Acrobacia (CD25), em caso de falha a vitima sofre 1d3 pontos de dano por tentativa. A rede de espinhos tem dureza 1 e 7 pontos de vida. Se rasgar qualquer criatura enredada se solta automaticamente. A rede de espinhos só pode aprisionar criaturas até uma categoria de tamanho maior que o usuário.

Novas magias

Afundar

Nível: Arcana 6 (necromancia); **Tempo de Execução:** uma ação; **Alcance:** 100m; **Área:** 30m **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** nenhum;

Esta magia poderosa cria um redemoinho no centro de sua área de efeito, levando embarcações, criaturas vivas e objetos

para o fundo do mar. Quando atingidos por essa magia navios são destruídos, Um capitão experiente pode tentar evitar isto com um teste de ofício (marinheiro) (CD 30) usando cinco ações de rodada completa. Enquanto um personagem engolido pelo redemoinho precisa ser bem sucedido em um teste atletismo (CD 20) para não ser afogarem ou 3 testes consecutivos de atletismo (CD 20) para sair da área de efeito.

Criaturas dentro do redemoinho sofrem 1d6 pontos de dano por esmagamento devido a colisões com o objetos e animais até chegarem ao fundo em 1d6 rodadas.

Essa magia só funciona em alto mar ou rios e lagos muito fundos. Se utilizada em qualquer outra situação ela simplesmente cria uma forte corrente de ar frio. Alguns magos teorizam que ela também pode ser usada dentro da lava, mas ninguém foi ousado o bastante para ver se isso é verdade.

Dilacerar

Nível: Arcana 7 (necromancia); **Tempo de Execução:** uma ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** uma criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** reflexos;

Esta poderosa magia cria uma onda de energia semi-transparente que causa 4d6+20 pontos de dano. Caso seja atingido o alvo perde um membro a escolha do conjurador e deve fazer um teste de Fortitude (CD12) por rodada para parar o sangramento, ou perderá 1 ponto de vida por rodada até morrer, passar em um teste de Fortitude, receber primeiros socorros com um teste bem sucedido de cura (CD15), ou receber qualquer magia de cura.

Para decapitar um alvo essa magia deve provocar dano suficiente para matar o alvo, caso contrario ela somente causa um corte profundo no pescoço sem matar o alvo. Criaturas sem membros apenas sofrem dano normal quando são alvos desta magia. A magia regeneração para anular os efeitos dessa magia.

Inoxidar

Nível: Arcana 3, Divina 2 (terra); **Tempo de Execução:** uma hora por quilo de metal; **Alcance:** toque; **Alvo:** uma peça metálica; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** nenhum;

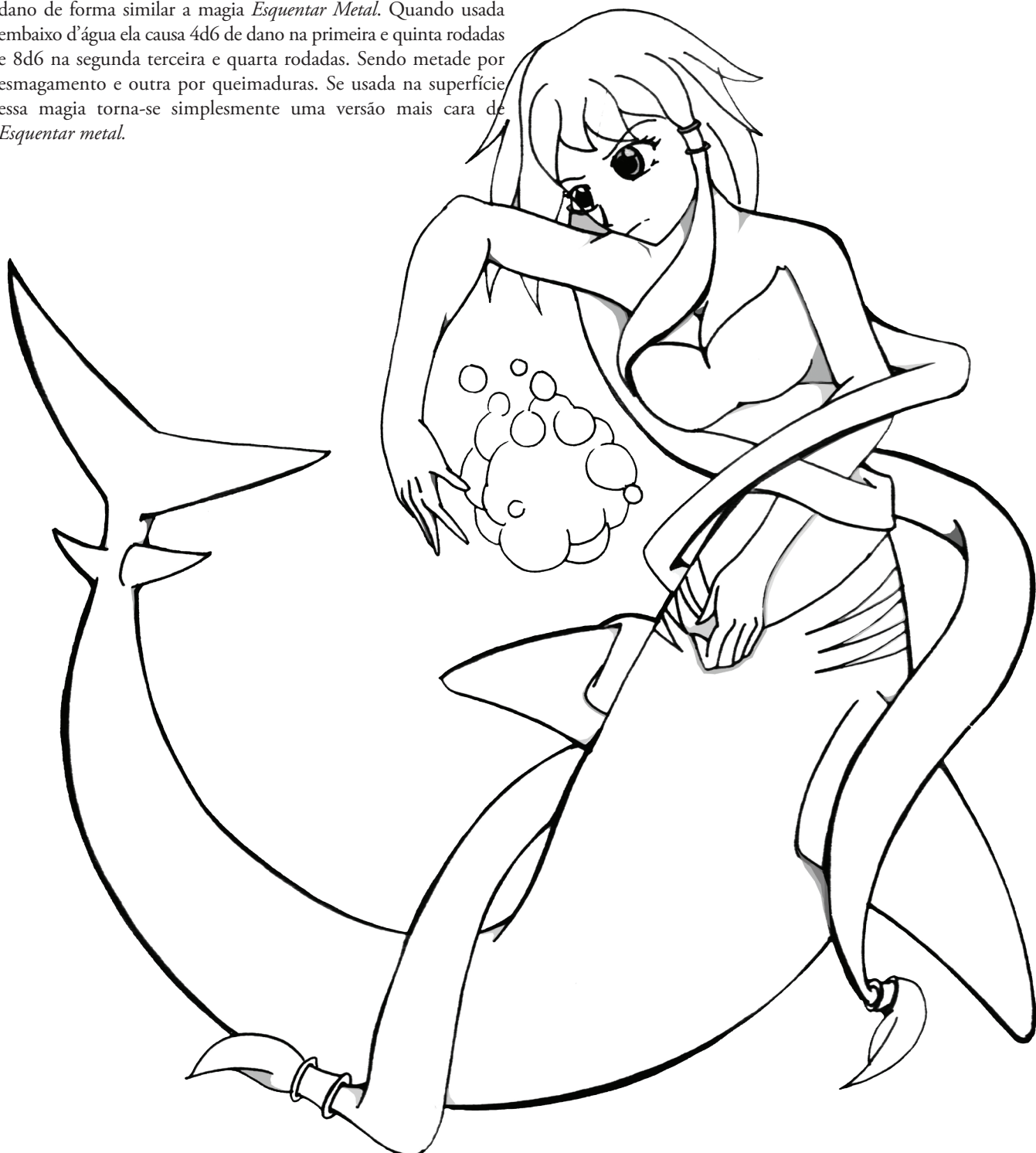
Essa rara magia cobiçada por elfos-do-mar, e conhecida apenas entre selchas, é capaz de tornar uma peça metálica qualquer imune aos efeitos da ferrugem, mágica ou natural. Armas sob o efeito dessa magia não são consideradas mágicas, mas podem ser encontradas por *Detectar Magia*.

Forjar metal submarino

Nível: Arcana 4, Divina 4 (fogo); **Tempo de Execução:** uma ação; **Alcance:** 3m **Alvo:** até 30kg de metal ou ferro **Duração:** concentração **Teste de Resistência:** nenhum;

Esta magia muito cobiçada entre elfos-do-mar cria uma bolha de água superaquecida mantida neste estado devido a uma pressão muito forte que pode ser manipulada pelo mago para dar uma nova forma ao metal exigindo um teste bem sucedido de ofício (Ferreiro). A dificuldade e tempo variam de acordo com o objeto que se deseja produzir.

Essa magia pode ser usada com o proposito de causar dano de forma similar a magia *Esquentar Metal*. Quando usada embaixo d'água ela causa 4d6 de dano na primeira e quinta rodadas e 8d6 na segunda terceira e quarta rodadas. Sendo metade por esmagamento e outra por queimaduras. Se usada na superfície essa magia torna-se simplesmente uma versão mais cara de *Esquentar metal*.



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.

Leia mais em:

<http://rpgchapreto.blogspot.com/>

