

Manual do Aventureiro

ALPHA



Suplemento para



Marcelo Cassaro “Paladino”
Marlon Teske “Armageddon”



Manual do Aventureiro



Marcelo Cassaro “Paladino”
Marlon Teske “Armageddon”

Criação Marcelo Cassaro e Marlon Teske

Edição Guilherme Dei Svaldi

Capa Roberta Pares

Arte André Vazzios, Cláudia Medeiros, Edu Francisco, Erica Awano, Erica Horita, Ig Barros, Julio Leote, Patricia Knevitz, Roberta Pares e Wellington Dias

Diagramação Guilherme Dei Svaldi

Revisão Gustavo Brauner

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer aventureiro da vida real será um factóide.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à



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

Publicado em setembro de 2010

ISBN: 978858913436-1

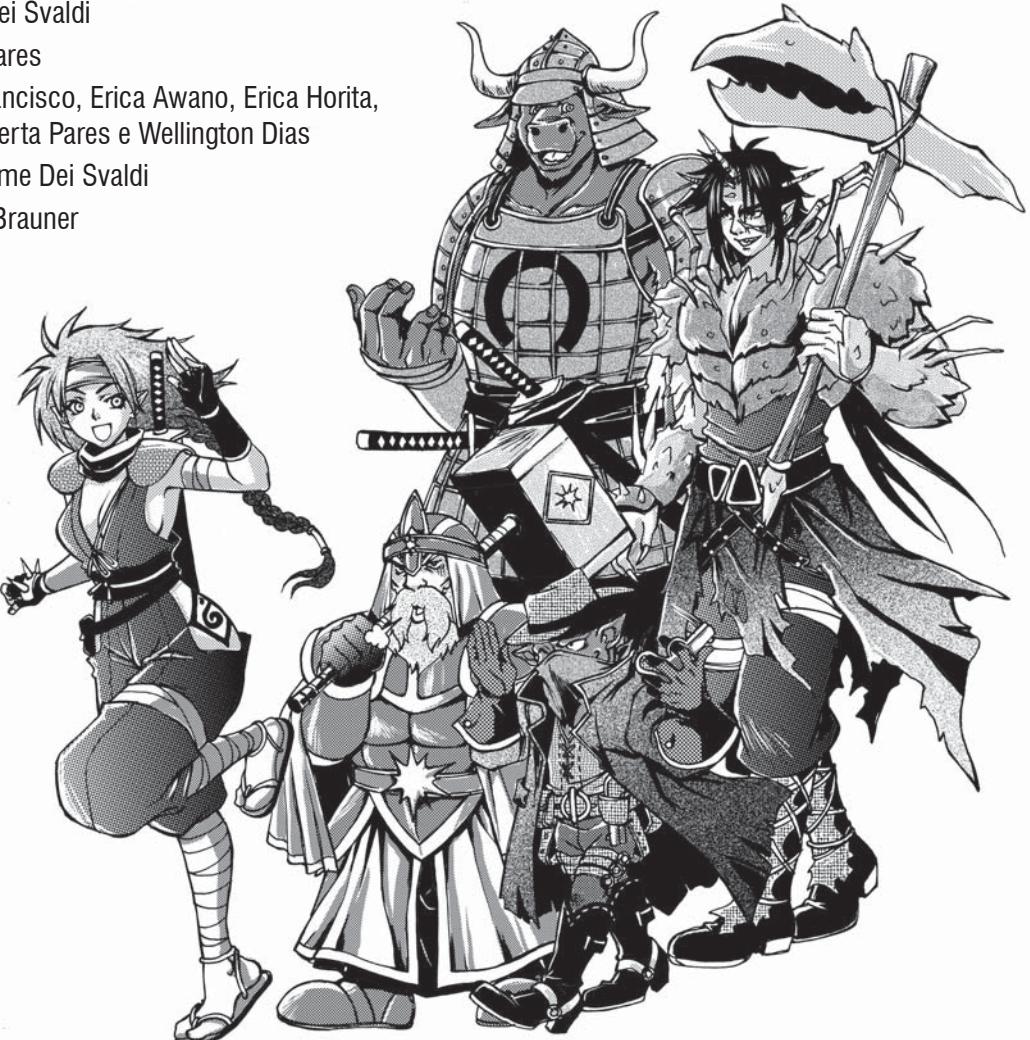
CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

T337m Cassaro, Marcelo

Manual do Aventureiro Alpha / Marcelo Cassaro e Marlon Teske;
ilustrado por Erica Awano [et al.]. --- Porto Alegre: Jambô, 2010.
112p. il.

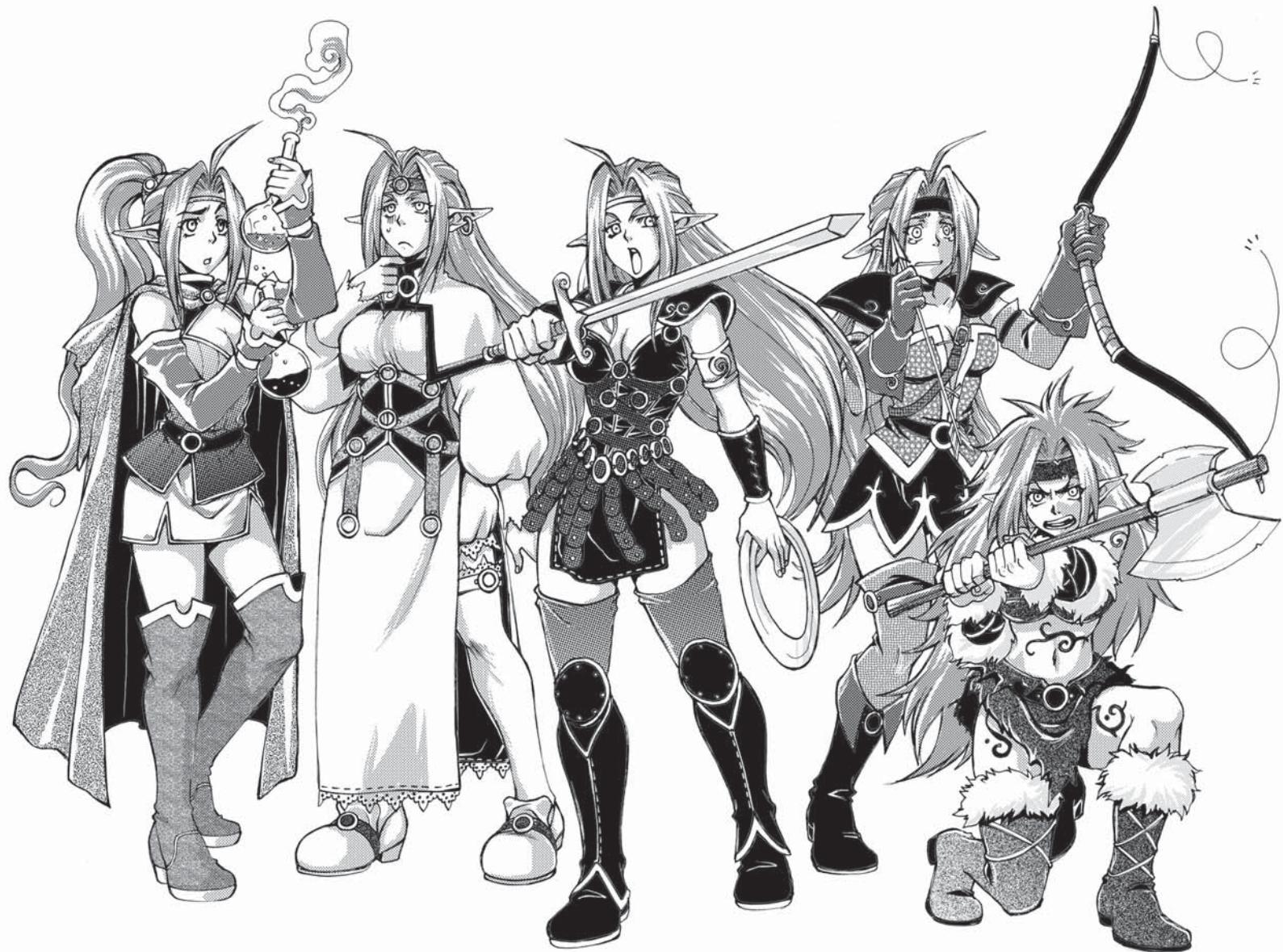
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Teske, Marlon. II. Título.

CDU 794:681.31



Sumário

Introdução.....	5	Cavaleiro dos Céus	27	Elementalista do Ar	49	Legionário.....	70	Paladino Único	91
Kits de personagem	5	Cavaleiro Libertador.....	28	Elementalista do Fogo	49	Lenhador de Tollen.....	71	Pirata.....	92
Acadêmico.....	7	Centurião	28	Elementalista da Luz.....	49	Lutador de Rua	71	Pistoleiro.....	92
Adepto.....	7	Chapéu-Preto	29	Elementalista da Terra	50	Magi-Ranger	72	Plebeu	93
Adoradora de Wynna	8	Clérigo Clandestino	30	Elementalista das Trevas	50	Mago	73	Predador Primal	93
Agente Secreto	8	Clérigo de Allihanna.....	30	Encantor	51	Mago da Tormenta	73	Pregador.....	94
Algou da Tormenta	9	Clérigo de Azgher.....	31	Engenheiro de Guerra.....	51	Mago de Combate.....	73	Primitivo	94
Alquimista.....	9	Clérigo de Glórienn.....	31	Engenhoqueiro Goblin	52	Mago do Caos	74	Punguista	95
Amazona	10	Clérigo de Hyninn.....	32	Escolhido de Hydora	52	Mago do Relâmpago	74	Ranger	95
Anão Protetor	10	Clérigo de Kallyadrnoch	32	Escravo	53	Mago Mensageiro	75	Ranger das Cavernas	96
Andarilho do Horizonte	11	Clérigo de Keenn	33	Escríba	54	Mago Planar	75	Ranger de Allihanna	96
Antipaladino	11	Clérigo de Khalmry	33	Escudeiro	54	Malabarista	76	Ranger de Megalokk.....	97
Arauto da Tormenta	12	Clériga de Lena	34	Espada de Glórienn	54	Máquina de Combate	76	Ranger do Oceano	97
Aristocrata	12	Clérigo de Lin-Wu	34	Especialista.....	55	Marinheiro Minotauro	77	Ranger Urbano	98
Arqueiro	13	Clérigo de Marah	35	Espião	55	Matador de Dragões	77	Rei da Montanha	98
Arqueiro Arcano	13	Clérigo de Megalokk	35	Explorador da Tormenta	56	Matador de Gigantes	78	Rei das Feras	99
Arqueiro Escravo	14	Clérigo de Nimb	36	Explorador Destemido	56	Matador de Goblins	78	Sabotador	99
Artífice	14	Clérigo do Oceano	36	Feiticeiro	57	Matador de Pestes	78	Sabotador Arcano	100
Artilheiro Halfling	15	Clérigo de Ragnar	37	Filósofo de Tauron	58	Matador de Trolls	79	Sacerdote Negro	100
Assassino	15	Clérigo de Sszzaas	38	Franco-Atirador	58	Membro da Academia Arcana	79	Samaritano	101
Baleiro Goblin	16	Clérigo de Tanna-Toh	38	Garra de Tenebra	59	Mercador de Vectora	80	Samurai	101
Bárbaro	16	Clérigo de Tauron	38	Gatuno	59	Mestre Armeiro	80	Sedutor	102
Bardo	17	Clérigo de Tenebra	39	Ginete de Namalkah	60	Mestre Iaijutsu	81	Senador	102
Batedor	17	Clérigo de Thyatis	39	Gladiador Imperial	60	Mestre Mahou-Jutsu	81	Senhor das Chamas	103
Berserker	18	Clérigo de Valkaria	40	Guarda-Costas	61	Monge	82	Senhor do Gigante Rubro	103
Berserker Insano	18	Clérigo de Wynna	40	Guardião da Realidade	62	Mosqueteiro Imperial	82	Senhor do Submundo	104
Bruxo	19	Clérigo do Panteão	40	Guerreiro	62	Necromante	83	Shinobi	105
Bucaneiro	20	Cultista do Mal	41	Guerreiro da Luz	63	Ninja	83	Soldado de Elite de Yuden	105
Bufão	20	Cultista das Sombras	43	Guerreiro da Serpente	63	Noiva-Sacrifício	84	Soldado Morto	106
Caçador	21	Cultista das Ondas	43	Guerreiro do Deserto	64	Nômade	85	Swashbuckler	106
Caçador de Fantasmas	21	Cultista das Sombras	43	Guerreiro Mágico	64	Oficial de Yuden	85	Taumaturgista	107
Caçador de Magos	22	Domador das Ondas	45	Guerreiro Sombrio	65	Pacificador	86	Telepata	107
Caçador de Vampiros	22	Dançarino das Sombras	43	Guerrilheiro	65	Paladino de Azgher	86	Teleporter	107
Campeão do Vácuo	23	Demonologista	44	Herdeiro Planar	66	Paladino de Glórienn	87	Teurgista Místico	108
Capanga	23	Discípulo da Tormenta	44	Herói dos Ventos	66	Paladino de Khalmry	87	Tirano do Terceiro	108
Carteador	24	Discípulo do Dragão	45	Ilusionista	67	Paladino de Lena	88	Trapaceiro Arcano	109
Cavaleiro	24	Domador das Ondas	45	Impostor	67	Paladino de Lin-Wu	88	Vidente	109
Cavaleiro da Luz	25	Doutor de Salistick	46	Infiltrador	68	Paladino de Marah	89	Vigarista	110
Cavaleiro da Morte	26	Drogadora	46	Invasor de Tumbas	68	Paladino de Tanna-Toh	89	Vigilante	110
Cavaleiro de Khalmyr	26	Druida de Allihanna	47	Invocador	68	Paladino de Tauron	89	Vingador	111
Cavaleiro do Corvo	26	Druida de Megalokk	47	Ladino	69	Paladino de Thyatis	90	Wu-Jen	111
Cavaleiro do Oceano	26	Druida de Oceano	48	Lanceiro	69	Paladino de Valkaria	90	Xerife de Azgher	112
Cavaleiro dos Céus	27	Legio Auxilia Magica	48	Legionário	70	Paladino dos Deuses	91		



1d+4

3D&T e TORMENTA. É difícil manter estes dois separados.

TORMENTA foi criado como um mundo para *Dungeons & Dragons*, o primeiro e mais famoso RPG do mundo. Um jogo de espada e magia, anões e elfos, masmorras e dragões. Arton foi moldada com D&D em mente, foi desenhada seguindo seus preceitos. Raças e classes. Armas e armaduras. Deuses e monstros. Quase tudo dentro dos padrões deste jogo fantástico.

3D&T nasceu de uma necessidade bem diferente. O Brasil ama anime e mangá. Diferente do país que inventou o RPG, o Brasil também ama jogos simples e rápidos — embora alguns de nós gostem, debruçar-se sobre regras e estratégias não é nosso costume. E ainda, criativo, o Brasil também gosta de adaptar, improvisar, personalizar, deixar tudo com seu estilo. O Brasil precisava de um jogo reunindo tudo isso.

3D&T não foi feito para TORMENTA, ou vice-versa. Mas muitas vezes se encontraram e misturaram. Os fãs de um eram também do outro.

E isso sempre foi um problema. TORMENTA traz o tom daquele que o inspirou, o tom de *Dungeons & Dragons* — aventuras épicas de espada e magia. Seus heróis são poderosos, acima do homem comum, mas ainda mortais e limitados. Ainda prudentes em sua exploração de masmorras, onde a morte pode chegar súbita e violenta para os incautos. Ainda dependentes de companheiros, nunca completos sozinhos, cada um colaborando com habilidades únicas. Ainda humanos (ou elfos, anões...).

3D&T, por outro lado, é puro humor, ação e destruição irresponsáveis. O mais fraco aventureiro pode dizimar bandos de capangas, e os mais fortes, demolir quartéis. Cautela não cabe aqui — os heróis são ousados, coloridos e exagerados, tanto em poder quanto em problemas. A morte, quando acontece, é apenas um empecilho temporário. E ser humano é simples opção estética, quando aliens, androides e vampiros estão disponíveis.

É verdade que TORMENTA tenha certa estética visual de anime. Também é verdade que o MANUAL 3D&T ALPHA inclui muitos elementos de Arton em suas descrições. Mesmo assim, não é fácil manter Tormenta fiel a suas origens, sua tradição, e ao mesmo tempo aceitar as bagunças dos Defensores de Tóquio. Regras e situações que fazem sentido em D&D soam absurdas em 3D&T, e vice-versa.

Mesmo adorando batata-frita, você não pode misturá-la com leite e banana no café-da-manhã e esperar que fique tão bom quanto Sucrilhos!

Hoje, TORMENTA tem seu livro básico com regras próprias, baseadas em D&D (o Sistema d20). Tem também uma coleção de acessórios com as mesmas regras. Muitos fãs de 3D&T gostariam de ver esses títulos convertidos para seu jogo favorito. Mas isso não deve acontecer, pelo menos não literalmente. Coisas que funcionam aqui, não são aceitas ali.

3D&T precisa de seus próprios títulos. Seus próprios acessórios. Sua própria versão de TORMENTA.

Este MANUAL DO AVENTUREIRO é a mais recente edição de um antigo e bem-sucedido acessório. Ele traz ideias e personagens de TORMENTA para 3D&T, mas não exatamente como existem na versão original. São regras diferentes, visões diferentes.

O tom é também um pouco mais sóbrio que o padrão 3D&T. Você não vai pilotar robôs gigantes e nem explodir planetas. Mesmo assim, ainda vai fazer mais bagunça que o aventureiro típico de D&D.

Você não vai encontrar aqui mapas, reinos ou deuses. Mas a coisa mais importante em TORMENTA — seus heróis e adversários — estão aqui, e são o que você precisa. Para o jogador, uma infinidade de ideias e poderes para um aventureiro divertido. E para o mestre, ainda mais opções para oponentes fortes e surpreendentes.

Este manual pode não ser, ainda, tudo aquilo que você quer para jogar TORMENTA plenamente com 3D&T. Mas é o bastante para começar.

— Marcelo Cassaro “Paladino”

Kits de Personagem

Kits são uma opção que não existe no MANUAL 3D&T ALPHA, mas que é bem conhecida por jogadores experientes.

Uma vantagem única (Elfo, Goblin, Zumbi...) geralmente diz como seu personagem nasceu ou foi criado, diz aquilo que ele é. Um kit, por outro lado, diz aquilo em que ele se tornou, aquilo que ele faz. Poderia ser descrito como sua “profissão”, mas não está necessariamente ligado a trabalho ou emprego. Um kit indica as táticas que você usa, as técnicas mundanas ou mágicas em que treinou. Indica o caminho que você decidiu trilhar, a forma que escolheu para desafiar os perigos do mundo.

Kits não são como vantagens, porque não custam pontos. Basta escolher seu favorito e atender suas exigências.

Exigências

Estes são pré-requisitos para que o personagem possa adotar o kit. São características, vantagens, desvantagens, perícias ou outros elementos que precisam fazer parte de sua construção.

Às vezes a exigência inclui uma ou mais características. Por exemplo, H2. Esse é o valor mínimo exigido. Neste caso, um personagem com Habilidade 2 ou mais pode escolher o kit.

Em alguns casos o personagem também deve ter uma versão especial de certa vantagem ou desvantagem. Veja o antipaladino: ele deve possuir Devoção, mas não uma devoção qualquer. Como é explicado a seguir, ele deve ser devotado a combater um paladino específico.

co. O cavaleiro de Khalmyr deve adotar um Código de Honra, mas também não é qualquer código — ele segue “a Norma”, um rigoroso princípio de conduta. O custo por essa vantagem ou desvantagem especial aparece em sua descrição. E, a menos que seja explicado o contrário, ela funciona da mesma forma que a versão normal.

Alguns kits exigem “capacidade de lançar magias”. Essa habilidade pode vir de uma vantagem mágica (Magia Branca, Magia Elemental ou Magia Negra), de uma vantagem normal (como a Cura Mágica de um paladino), de uma vantagem única (como os Pequenos Desejos de um gnomo) ou até de outro kit que você tenha escolhido anteriormente.

Alguns kits também têm exigências não ligadas a regras. Uma adoradora de Wynna, por exemplo, deve ser mulher.

Se por algum motivo o personagem perde os requisitos do kit, ele não pode mais usar seus poderes até recuperá-los.

Função

Aqui temos uma indicação para a melhor função de combate do kit — atacante, baluarte, dominante ou tanque. Note que é apenas uma sugestão: conforme as outras vantagens do personagem, é bem possível que ele tenha outro papel mais adequado, ou até consiga desempenhar vários papéis.

Poderes

Cada kit oferece uma pequena lista de poderes (tipicamente três). Kits fracos, como o adepto e o plebeu, normalmente têm apenas um poder — e são mais adequados a NPCs, não personagens jogadores.

Quando adquire um kit, o personagem pode escolher um poder gratuitamente. Se quiser, também pode comprar os outros poderes, ao custo de 1 ponto de personagem cada.

Os poderes dos kits são cumulativos com vantagens, mas não consigo mesmos. Você não pode escolher o mesmo poder mais de uma vez.



Mais de um kit

Mas e se eu quiser ser um mago acadêmico? Ou um arqueiro caçador? Ou qualquer outra combinação?

Você pode escolher mais de um kit. No entanto, apenas o primeiro será gratuito: cada novo kit custa 1 ponto cumulativo de personagem. Isso significa que você pagará 0 pontos pelo primeiro kit, 1 ponto pelo segundo, 2 pontos pelo terceiro, e assim por diante. Lembre-se, também, de que você precisa satisfazer as exigências de *todos* os kits.

A aquisição do novo kit funciona da mesma forma. Você ganha um poder de graça e, se quiser, pode comprar outros com pontos.

Você continua não podendo escolher o mesmo poder duas vezes — mesmo que esse poder apareça em kits diferentes. Tanto o arqueiro quanto o malabarista têm o poder de chuva de disparos, mas um arqueiro-malabarista não pode escolher esse poder duas vezes para reduzir ainda mais o custo em PM para Tiro Múltiplo.

Muitos kits permitem lançar certas magias por metade do custo normal. Essa habilidade *não* se acumula com quaisquer outras que reduzem o consumo de PM para lançar magias. Em nenhuma condição o custo em PM de uma magia cai para menos da metade do original.

Existe ainda uma exceção: você não pode adquirir mais de um kit ligado a servos dos deuses. Isso inclui todos os clérigos, druidas e paladinos, entre outros a critério do mestre. (Mas veja o pregador...)

Lista de kits

Agora que você já sabe como usar os kits, pode escolher um (ou mais!) para seu personagem. Os kits estão organizados em ordem alfabética, para facilitar sua consulta.

Acadêmico

Exigências: Idiomas; capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

O acadêmico é um mago que está longe de ser um aventureiro — em vez de acumular poder para lançar magias, prefere se dedicar ao estudo teórico das artes arcana. O acadêmico é devotado a escrever e preservar livros e pergaminhos sobre feitiços, conjuradores importantes, criaturas sobrenaturais, mistérios arcânicos, etc. O acadêmico tenta aprender e descobrir novas magias mesmo que não seja capaz de lançá-las — para ele, isso não importa. Seu grande objetivo está em acumular conhecimento, coisa que ele faz com tanta devoção quanto os clérigos de Tanna-Toh. Quanto maior sua biblioteca, maior sua satisfação.

Alguns acadêmicos são generosos, divulgando o conhecimento acumulado para todos os interessados (muitos se tornam instrutores na Academia Arcana, ou têm suas próprias escolas); outros são reclusos e paranóicos, afastando-se da sociedade e protegendo seus livros contra "intrometidos". Os acadêmicos mais ricos costumam contratar grupos de aventureiros para investigar lendas, resgatar itens perdidos ou capturar monstros raros; aqueles com menos recursos acompanham pessoalmente esses aventureiros, oferecendo o próprio conhecimento em troca da ajuda para descobrir as informações que procura.

Acervo superior: você passou anos em bibliotecas revirando tomos antigos, e esse tempo não foi desperdiçado. Você recebe três magias à sua escolha.

Biblioteca arcana: você tem acesso a tomos mágicos que permitem que você



aprenda qualquer magia ao custo de 1 Ponto de Experiência. Você ainda deve atender quaisquer exigências das magias.

Estudo intensivo: sua dedicação aos estudos é recompensada com uma facilidade para o aprendizado arcano. Você paga 1 Ponto de Experiência para aprender duas magias, em vez de apenas uma.

Adepto

Exigências: R1.

Função: baluarte.

O adepto é um conjurador rústico que oferece conselhos e lições de sabedoria àqueles que lhe procuram. Ele é encontrado nas cercanias de tribos ou pequenos vilarejos, principalmente quando não há um templo ou torre de magos nas proximidades. Em locais remotos, um único adepto pode atender moradores de várias comunidades, que às vezes viajam dias para uma consulta.

Normalmente, adeptos são muito respeitados — às vezes, até temidos — por camponeses e fazendeiros. O fato de viverem isolados, em cavernas ou cabanas nas florestas, bem como sua natureza mística e a aura de mistério que fazem questão de criar, alimentam histórias fantásticas sobre seus hábitos e poderes. Muitas dessas "lendas" são usadas por mães para educar suas crianças.

Habitantes de grandes cidades, pelo outro lado, não levam os adeptos muito a sério — afinal, estas pessoas têm contato com magos e clérigos com poderes muito mais impressionantes. Eles vêem os adeptos como farsantes ou, na melhor das hipóteses, velhos senis... O que costuma ser um grande equívoco.

Magias de adepto: você pode escolher três magias brancas e lançá-las, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Branca. Você ainda deve atender quaisquer outras exigências das magias. Caso adquira essa vantagem, gastará apenas metade dos PMs para conjurá-las.



Adoradora de Wynna

Exigências: capacidade de lançar magias, apenas mulheres.

Função: atacante ou baluarte.

Wynna, a Deusa da Magia, é feminina. Por esse motivo, algumas magas acreditam que apenas mulheres têm direito de usar magias — e que os homens fiquem com suas espadas brutais.

Assim, as adoradoras de Wynna são uma espécie de “facção feminista” das magas de Arton. Pertencem a uma ordem que segue uma hierarquia rígida, comandada por uma maga suprema — uma mulher misteriosa, conhecida apenas como Madame Lua. Estão sediadas em Wynna, onde realizam suas reuniões em locais secretos. São intolerantes com homens — especialmente magos, que em sua opinião estão “usurpando o poder de Wynna”. Acredita-se que alguns grupos mais radicais secretamente caçam e matam quaisquer magos masculinos. Madame Lua nega essas acusações, mas se for verdade é possível que ela mesma seja a mandante dos crimes.

Apesar desses rumores sórdidos, existem mulheres bondosas entre as adoradoras. Elas participam de grupos aventureiros da mesma forma que qualquer mago, buscando aumentar seus poderes. São, no entanto, difíceis de lidar — não aceitam ordens de homens e sempre tentam assumir a liderança do grupo.

Escolhida de Wynna: você pode aprender

magias que tenham Clericato como exigência mesmo sem possuir essa vantagem. Caso adquira essa vantagem, você pode escolher uma magia que a possua como exigência e lançá-la por metade do custo em PMs.

Magia inimiga (homens): quando lança uma magia contra um oponente humano, semi-humano ou humanóide do sexo masculino, você pode pagar 2 PMs para adicionar um dos efeitos a seguir à magia:

• *Crítico Automático:* você consegue um acerto crítico (um resultado 6) automático durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque, sem precisar rolar o dado ou gastar um Ponto de Experiência.



- *Magia Irresistível:* o alvo sofre uma penalidade de -3 em seu teste de Resistência contra a magia. Caso você também possua esta vantagem, a penalidade é cumulativa.

Agente Secreto

Exigências: Investigação.

Função: atacante.

Quando um bruxo está prestes a completar um ritual e não há mais tempo de derrotar seus lacaios; quando um artefato precisa ser roubado discretamente do castelo de um tirano; quando um rei é seqüestrado por bandidos... Todas essas são situações que não podem ser resolvidas por qualquer um. Seja pela carga de risco envolvida, seja pela necessidade de decisões rápidas e certeiras, essas situações só podem ser resolvidas por um tipo de aventureiro: o agente secreto.

Agentes secretos são aventureiros especializados em missões impossíveis, que exigem ações ágeis, precisas e discretas. Eles treinam para analisar qualquer situação rapidamente, agir sem hesitar e não desperdiçar seu ataque — pois sabem que, na sua profissão, não existe segunda chance. Dizem que os melhores agentes secretos resolvem qualquer missão em até 24 horas.

Ataque furtivo: se você atacar um inimigo indefeso, pode gastar 2 PMs para ignorar sua Armadura durante o ataque.

Identidade secreta: testes de perícias para ocultar suas atividades (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas fáceis para você. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre você são sempre tarefas difíceis.

Plano de ação: você pode gastar um movimento e 2 Pontos de Magia para analisar a situação e elaborar um plano. Gracias ao plano, até o fim da cena você recebe H+1.





Algoz da Tormenta

Exigências: Patrono; Dependência (veja abaixo), Insano (qualquer).

Função: tanque.

Após o surgimento das áreas de Tormenta no Reino — primeiro em Trebuck, depois em Zakharov —, um novo tipo de campeão profano surgiu em Arton, aumentando as fileiras das ameaças malignas do mundo. Trata-se do algoz da Tormenta.

O algoz da Tormenta é um campeão corrupto, um guerreiro vil que retira seu poder da tempestade rubra da mesma forma que um paladino recebe poder dos deuses. Ele representa o mal absoluto, seguindo ordens de seus

misteriosos patronos, embora ainda tenha objetivos pessoais. Estão entre os maiores vilões do mundo, traidores de sua própria realidade, espalhando morte e terror por onde passam.

Alguns algozes pensam obter vantagens em sua relação com os lefeu. Outros são subservientes e devotados aos invasores, cultuando-os como deuses. Qualquer que seja o caso, os algozes da Tormenta estão entre os mais valorizados servos dos lefeu, em alguns casos chegando a conviver diretamente com um Lorde da Tormenta.

Dependência (-2 pontos): o algoz da Tormenta deve seguir as ordens de seu Patrono (um Lorde da Tormenta); caso contrário, sofre os efeitos desta desvantagem. Desnecessário dizer que essas ordens normalmente envolvem atos terríveis.

Afinidade com a Tormenta: você é automaticamente bem-sucedido em testes de Resistência contra efeitos da Tormenta e de suas criaturas.

Aliança com os demônios: criaturas da Tormenta com Resistência inferior à sua Habilidade seguem suas ordens. Aquelas com R igual ou superior à sua H não lhe obedecem, mas também não lhe atacam — a menos que sejam atacadas primeiro. Você pode comandar um número de criaturas igual à sua H+1.

Serviçal diabólico: você recebe um Aliado com os poderes de uma criatura da Tormenta (veja o kit criatura da Tormenta, na página 42).

Alquimista

Exigências: Alquimista; Ciências; capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

O alquimista é o senhor dos segredos da transmutação dos elementos. Estudando a composição alquímica dos elementos que formam o mundo, ele consegue transformá-los ou destruí-los livremente.

Alquimistas vivem pela Lei da Troca Equivalente — uma lei que não vale apenas para a alquimia, mas também para a vida. Você pode transformar uma coisa em outra, mas não pode criar coisas do nada. Nada no mundo vem de graça, e para conseguir algo, você precisa dar algo em troca. Assim, o alquimista não acredita em milagres, não acredita em conquistas fáceis. Todas as coisas valiosas exigem estudo, trabalho duro e sacrifício.

Assim como qualquer conjurador arcano, o alquimista é um estudioso disciplinado, esforçado, sempre em busca de mais conhecimento para aperfeiçoar sua técnica. O alquimista não é ingênuo. Ele sabe que alguns sacrifícios podem ficar sem recompensa — você pode dedicar sua vida inteira a um objetivo, e nunca vê-lo realizado. Sempre existe a chance de falhar. Mas também é verdade que, sem nenhum sacrifício, existe apenas a certeza de falhar.

Círculo acelerado: você gasta um movimento, em vez de um turno, para traçar um diagrama arcano (da vantagem Alquimista).

Círculo único: escolha uma magia que você seja capaz de lançar ou uma vantagem com gasto em PMs que você possua. Você pode levar consigo o diagrama necessário para utilizá-la (da vantagem Alquimista) em um pergaminho, bordado na roupa ou tatuado na pele, sem precisar traçá-lo a cada vez.

Mestre em poções: você paga metade do custo normal em PE para fabricar poções (1 PE para cada 2 PMs exigidos pela magia).



Amazona

Exigências: Aparência Inofensiva; Animais; apenas mulheres.

Função: atacante.

Nos tempos anteriores à Grande Batalha de Lamnor, os papéis na sociedade humana eram mais restritos, e os tabus, mais severos — especialmente com relação às mulheres, consideradas “inferiores” na hierarquia social. Armas e magia arcaica eram reservadas aos homens, assim como o culto a certos deuses; ao abraçar tais caminhos, as mulheres sofriam terrível preconceito, sendo forçadas até mesmo a esconder-se ou fugir para preservar suas vidas.

Ao longo dos séculos, as mulheres encontraram várias formas de praticar seus treinos — marciais ou místicos — longe de olhares intolerantes. Entre elas, talvez as mais radicais tenham sido as amazonas, que abandonaram os reinos humanos para formar sua própria sociedade. Esse reino secreto estaria escondido na Floresta da Claricea Vermelha, no sudeste de Lamnor. Dali, algumas se espalharam e alcançaram o Reinado, lugar muito mais receptivo em relação a mulheres aventureiras.

Amazonas são talentosas na montaria, no trato com animais e no uso da lança e do arco. Elas também reconhecem sua beleza como vantagem sobre oponentes masculinos, por isso usam armaduras que acentuam seus contornos.

Combate montado: quando unidos (conforme a vantagem Parceiro), você e sua montaria adquirem os traços da vantagem única Centauro: F+1, H+1 (apenas para corrida, fuga e perseguição), Combate Táurico e Modelo Especial.

Companheiro animal: você recebe um Aliado que deve ter as seguintes vantagens e desvantagens: Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçado e visão aguçada), Inculto, Modelo Especial.

Crítico aprimorado (homens): quando você faz um acerto crítico contra um oponente humano, semi-humano ou humanóide masculino, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Anão Protetor

Exigências: A2; Anão.

Função: tanque.

Há muito tempo, os anões do reino subterrâneo de Doherimm travaram uma sangrenta guerra contra uma raça de trolls chamada ghillanin. Durante o conflito, os terríveis trolls encontraram uma brecha nas defesas e invadiram o reino. Para combater o inimigo, foram convocados os anões de toda Arton, evento que ficou conhecido como Chamado às Armas. A estratégia foi bem-sucedida e os anões, ainda que com baixas terríveis, venceram a guerra.

Como resultado desse conflito surgiu entre os anões uma preocupação extrema com a segurança do reino. Era preciso garantir que uma tragédia semelhante jamais voltasse a acontecer. Assim, foi criada a Guarda de Elite, um destacamento especial do exército dos anões que tinha como objetivo proteger áreas críticas de Doherimm. Os membros dessa guarda foram treinados em técnicas



especiais, e cada um foi encarregado de passar esse conhecimento adiante. Surgiram assim os anões protetores, herdeiros da Guarda de Elite.

Armadura completa: seu corpo é protegido por uma armadura completa. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Parede de escudos: pagando 2 PMs, você pode somar o valor de sua Armadura à Armadura de um único companheiro adjacente pelo resto do combate.

Posição defensiva: gastando um movimento, você pode adotar uma postura de defesa total. Enquanto estiver na posição defensiva, você adquire Armadura Extra contra todos os ataques, mas pode realizar apenas uma ação ou um movimento por rodada.

Andarilho do Horizonte

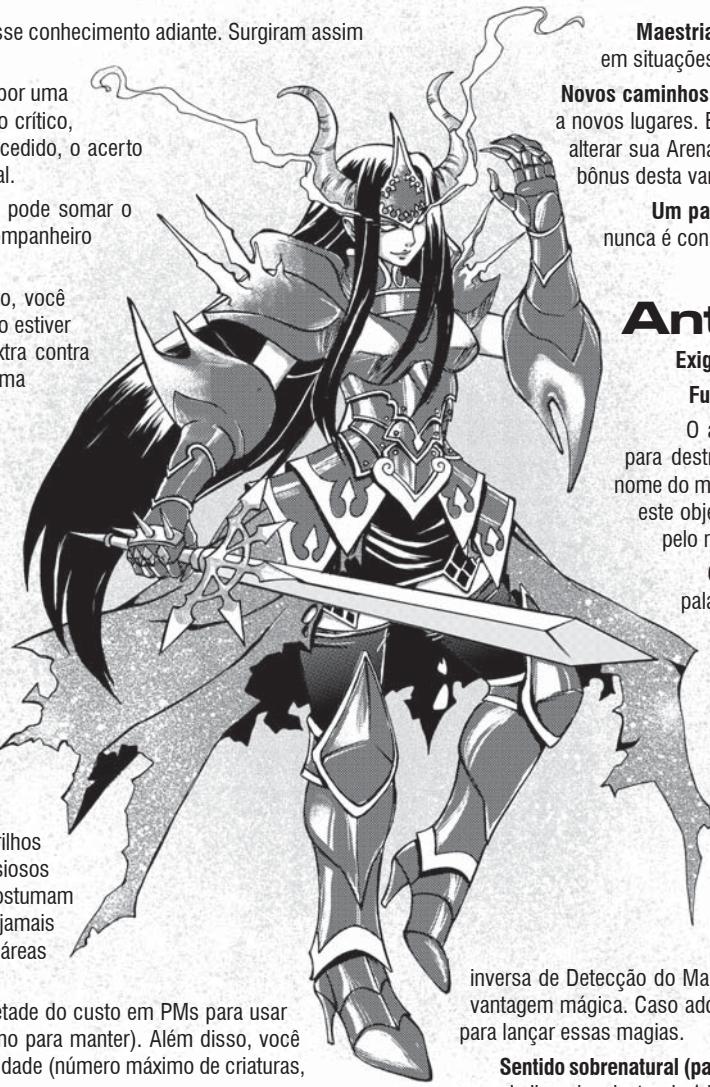
Exigências: Área de Batalha, Arena (qualquer).

Função: atacante.

Andarilhos do horizonte podem, à primeira vista, ser confundidos com nômades. Contudo, enquanto estes vivem vagando para afastar-se de problemas, os andarilhos do horizonte fazem o mesmo em busca de emoções e descobertas. São viajantes incessantes, cujo maior desejo é entrar em comunhão com o próprio ambiente.

Desbravar é sua palavra de ordem. Andarilhos nunca ficam muito tempo em um mesmo lugar, ansiosos por conhecer novas paragens, novas fronteiras. Costumam guiar aventureiros até territórios onde outros guias jamais ousariam pisar, como as Montanhas Sanguinárias, áreas de Tormenta e até mesmo os Reinos dos Deuses.

Área de batalha aprimorada: você paga metade do custo em PMs para usar esta vantagem (1 PM para ativar, +1 PM por turno para manter). Além disso, você tem Hx2 para todos os efeitos limitados pela Habilidade (número máximo de criaturas, H contra R do oponente e duração máxima).



Maestria de terreno: em sua Arena você recebe H+2 não apenas em situações de combate, mas também em testes de perícias.

Novos caminhos: você muda constantemente de ambiente, adaptando-se a novos lugares. Em combate, pagando 2 PMs por turno, você é capaz de alterar sua Arena para a região em que se encontra, recebendo então os bônus desta vantagem.

Um passo além: graças ao seu conhecimento do terreno, você nunca é considerado surpreendido.

Antipaladino

Exigências: Youkai; Imortal; Devoção (veja abaixo).

Função: tanque.

O antipaladino é um demônio criado por deuses malignos para destruir um paladino — ou, melhor ainda, corrompê-lo em nome do mal. Sua existência amaldiçoada é voltada unicamente para este objetivo. Ele nunca pode morrer: se destruído, será recriado pelo mesmo poder sombrio que o comanda.

Quando o antipaladino finalmente consegue destruir o paladino que caça, sua missão termina e ele se desfaz em chamas. Assim, para trapacear esse destino, ele muitas vezes prefere apenas perseguir e atormentar seu eterno inimigo, em vez de matá-lo.

Devoção (-1 ponto): você existe para combater um paladino específico. Sempre que se desvia desse objetivo, sofre uma penalidade de -1 em todas as características.

Crítico aprimorado (magia branca): quando você faz um acerto crítico contra um oponente capaz de lançar magia branca, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Magias de antipaladino: você pode lançar as magias Cura para os Mortos e Detecção do Bem (versão inversa de Detecção do Mal), pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter qualquer vantagem mágica. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal para lançar essas magias.

Sentido sobrenatural (paladino-alvo): você percebe automaticamente a presença de seu paladino-alvo dentro de 1 km, mesmo através de paredes, disfarces ou invisibilidade.

Arauto da Tormenta

Exigências: Insano (qualquer); Artes ou Manipulação.

Função: dominante.

Populações distantes das áreas de Tormenta muitas vezes acreditam que estão seguras, que a tempestade sangrenta é problema de reinos distantes. Os arautos da Tormenta, que testemunharam a loucura com seus próprios olhos, viajam pelo mundo desfazendo essa ilusão.

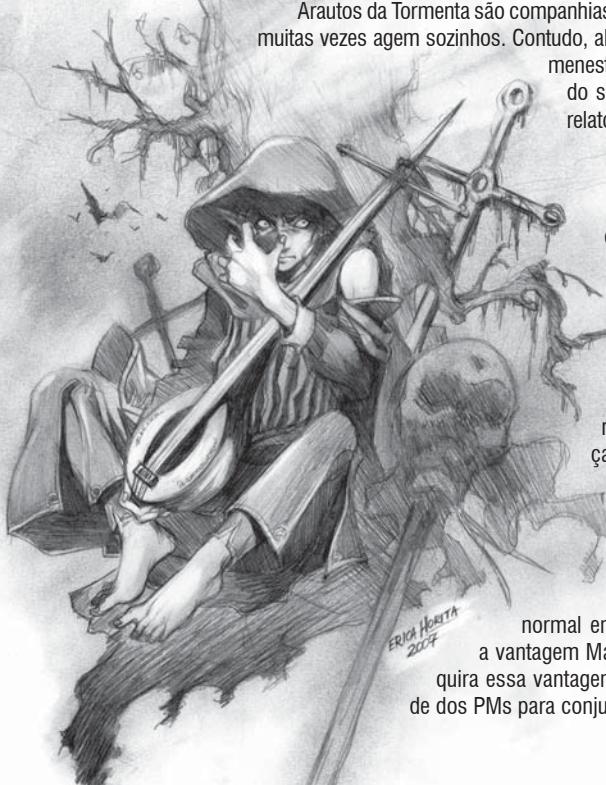
O arauto da Tormenta é um contador de histórias de horror, um menestrel que perturba e enlouquece seu público. Ele pode ou não servir aos lefeu. Caso o faça, é um traidor que despedeça o espírito dos nativos de Arton, preparando-os para a chegada de seus novos senhores. Mas ele também pode ser um herói sombrio, usando o horror para punir vilões e alertar a todos sobre a invasão.

Arautos da Tormenta são companhias desagradáveis; por isso, muitas vezes agem sozinhos. Contudo, alguns grupos acolhem os menestréis malditos, suportando seu horror e usando seus relatos para um bem maior.

Arauto da loucura: você pode lançar a magia Loucura de Atavus, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Negra. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Magia sutil: você pode escolher três magias da escola Elemental (espírito) e lançá-las, pelo seu custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental. Caso ad-

quiria essa vantagem, gastará apenas metade dos PMs para conjurar-las.



Palavra insana: suas histórias afetam as pessoas de maneira estranha. Sempre que seu alvo for afetado por alguma magia conjurada por você, deve passar em um teste de R-1. Se falhar, também será afetado pela insanidade que lhe acomete até o final do dia.

Aristocrata

Exigências: Riqueza; Manipulação.

Função: baluarte.

A aristocracia tem um papel fundamental no funcionamento do Reinado. São eles que, através de seus conhecimentos diplomáticos, fazem com que a relação entre os reinos funcione de modo adequado. É normal que cada reino tenha um grupo de aristocratas. Muitos deles, inclusive, fazem parte do Conselho de algumas cidades.

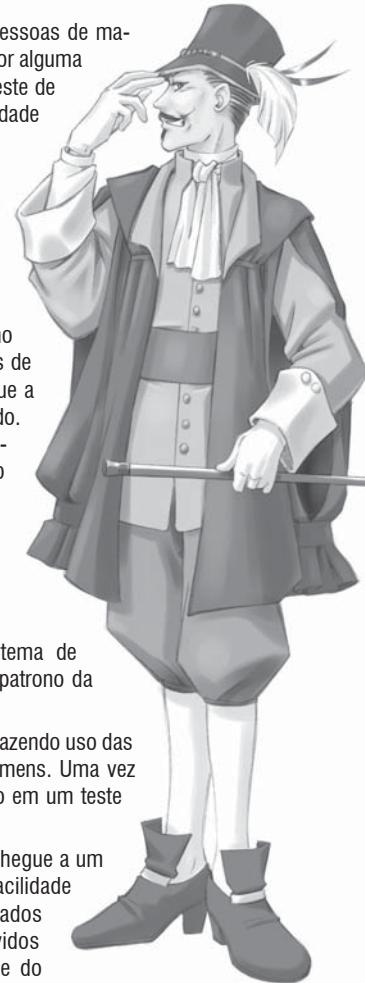
Em caso de disputas entre reinos, normalmente são os aristocratas que tomam as rédeas das negociações, poupando o tempo de regentes, conselheiros e clérigos de Khalmyr.

Wordavaar Kordnek, que implantou o sistema de governo baseado em conselhos, é tido como o patrono da aristocracia em Arton.

Língua ferina: você é um negociador feroz, fazendo uso das palavras para dobrar até o mais teimoso dos homens. Uma vez por dia, você pode obter um sucesso automático em um teste de Manipulação.

Palavra conveniente: caso uma situação chegue a um impasse, você é capaz de deduzir com certa facilidade qual é a melhor maneira de convencer um dos lados e conquistar o equilíbrio. Cada um dos envolvidos deve testar sua Resistência contra a Habilidade do aristocrata. Se algum deles falhar, cederá sua vontade em favor do outro.

Poder aquisitivo: dinheiro não é problema. Você paga metade do custo normal em Pontos de Experiência para comprar itens mágicos (mas só pode usar seus PEs).



Arqueiro

Exigências: PdF1; Tiro Múltiplo.

Função: atacante.

O arqueiro é um guerreiro especializado no uso do arco e flecha — a mais comum arma de longo alcance em mundos medievais. Muitos adotam esta arma porque não têm a força (ou a coragem!) necessária para manejar uma espada ou lutar corpo-a-corpo. Outros a escolhem por ser silenciosa e sorrateira, ideal para caçadas ou emboscadas.

O arco é arma tradicional dos elfos, sendo o arqueiro o aventureiro mais comum entre eles. Humanos também usam arqueiros nas fileiras de seus exércitos, despejando chuvas mortais de flechas em seus inimigos. Por outro lado, raças como os minotauros consideram essa arma covarde, e jamais a usam. Ogres, bugbears, orcs e outras raças com grande força física também desprezam o arco.

Embora os melhores arcos e flechas exijam materiais específicos (madeiras especiais, penas de determinadas aves, etc.), é possível fabricar um arco simples com relativa facilidade, e usando apenas materiais naturais (galhos, cipós, etc.), se necessário.

Arco improvisado: em situações onde outros aventureiros estariam desarmados, você consegue fabricar um arco improvisado com certa facilidade (bastam 1d horas) e ter um suprimento inesgotável de flechas (você nunca está sujeito a Munição Limitada, mesmo que esta seja a norma na campanha).

Chuva de disparos: você gasta metade dos PMs para usar a vantagem Tiro Múltiplo (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques custam 1 PM.

Tiro longo: sua perícia com sua arma de ataque à distância é lendária. Você tem o dobro do alcance de tiro, e o primeiro ataque à distância que você faz contra cada oponente em um combate ignora a sua Habilidade.

Arqueiro Arcano

Exigências: PdF1; Elfo ou Meio-Elfo; capacidade de lançar magias.

Função: atacante.

Nos áureos tempos em que as torres de Lenórienn se erguiam imponentes na paisagem de Lamnor e os elfos ainda eram uma raça orgulhosa e altiva, ser um arqueiro arcano era uma grande honra. Somente membros da alta nobreza podiam assumir este papel, que exigia um treinamento árduo e longo. Os arqueiros arcanaos eram os comandantes das tropas élficas durante a Infinita Guerra contra os hobgoblins.

Mas nos dias de hoje, quando Lenórienn é apenas uma lembrança saudosa e os elfos estão espalhados e desorganizados, os arqueiros arcanaos são muito raros. Poucos sobreviveram ao massacre, e menos ainda surgiram mais tarde — pois não existe mais uma comunidade élfica onde possam treinar sua arte. Por sua raridade, aqueles que ainda existem são extremamente respeitados pela maioria dos membros da raça, e vistos como um retrato do orgulho élfico.

Um dos maiores heróis da história de Lamnor e um dos fundadores de Lenórienn, Lariandhas Arianathanor era um arqueiro arcano extraordinário. Inúmeras lendas e canções narram seus extraordinários feitos e seu triste fim, envenenado por uma amante gráças às vis maquinações de seus rivais na corte élfica. A importância de Lariandhas é tão grande entre os arqueiros arcanaos que, dizem as lendas, ele voltará dos mortos e será o responsável por disparar a flecha de fogo que matará Thwor Ironfist, o General da Aliança Negra.

Flecha arcana: sempre que uma magia exige algum teste ou requisito baseado em Habilidade (por exemplo, ter Habilidade superior à Resistência do alvo), você soma seu Poder de Fogo à sua Habilidade. Então, se você tem H3 e PdF4, sua Habilidade efetiva para magias será 7 (H3 + PdF4).

Projéteis mágicos: há magia em seus disparos. Todos os seus ataques à distância são considerados mágicos.

Tiro longo: sua perícia com sua arma de ataque à distância é lendária. Você tem o dobro do alcance de tiro, e o primeiro ataque à distância que você faz contra cada oponente em um combate ignora a sua Habilidade.



Arqueiro Escravo

Exigências: PdF1; Patrono.

Função: atacante.

Nem todos vêm os conquistadores com ódio. Alguns acreditam que os minotauros mereceram a vitória, e que a obediência é melhor do que a liberdade. Em especial, alguns elfos entregam-se voluntariamente à escravidão — depois que a própria Glórienn, sua deusa, tornou-se escrava de Tauron em troca de proteção.

Os arqueiros escravos são uma força de elite dentro das legiões de Tapista. Os devotos de Tauron não usam armas de ataque à distância, e estes elfos orgulham-se de compensar essa falha nos exércitos. Sua posição como escravos não impede que sejam respeitados pelos legionários.

E sua crença ferrenha na própria inferioridade torna-os ferozmente leais a seus mestres.

O arqueiro escravo acredita que o propósito de sua vida é auxiliar os fortes e convencer outros povos “livres” a se entregar. Embora eles sejam odiados pelos demais elfos, não deixam que isso os abale. Enxergam seus irmãos como tolos iludidos, que rebelam-se contra os minotauros assim como uma criança se rebela contra seus pais.

Os arqueiros escravos são especialistas em dar suporte à infantaria. Mas seu maior trunfo talvez seja a devoção fanática por seus senhores. Realmente amam a escravidão, e resistem com violência a quaisquer tentativas de “liberação” — em geral preferindo a morte.

Flecha escrava: você treina para auxiliar seus amigos seu com seus disparos. Sempre que você ataca um alvo com PdF, pode somar seu PdF à Força de Ataque de qualquer aliado que ataque o mesmo inimigo no turno.



Mente escrava: você é imune a magias da escola Elemental (espírito).

Sacrifício: quando faz um ataque, você pode perder uma quantidade de PV para somar o mesmo valor na sua FA. O máximo de PV que você pode perder por ataque é igual à sua Rx2.

Artífice

Exigências: Máquinas.

Função: baluarte.

O artífice é um especialista na fabricação de armas, armaduras e acessórios mágicos.

Em geral, artífices não participam de aventuras. Costumam ser conjuradores experientes ou aposentados, que já tiveram sua parcela de missões perigosas. Agora eles preferem empregar seu talento fabricando itens mágicos para uso pessoal, para pessoas de confiança ou simplesmente para fins comerciais. É comum que sejam muito ricos e contratem grupos de aventureiros para buscar os materiais raros de que precisam. No entanto, os mais audaciosos aceitam viajar com heróis até onde estão os maiores segredos da forja e engenharia.

Uma parceria interessante é formada entre artífices e golens — o primeiro fica encarregado de consertar o segundo, que por sua vez protege o primeiro. Por outro lado, alguns artífices poderosos são golens que preferem não depender de outros para serem consertados.

Golem arcano: você pode se tornar um conjurador, comprando as vantagens Magia Branca, Magia Elemental e Magia Negra pelo custo normal em pontos.

Magia mecânica: sempre que lança uma magia em um construto (que pode ser você mesmo), você paga apenas metade do custo normal em PMs.

Mestre artífice: você paga metade do custo normal em Pontos de Experiência para fabricar armas, armaduras e acessórios mágicos.

Mestre dos golens: você não precisa fazer testes de Habilidade para restaurar construtos. Além disso, você trabalha mais rápido, consertando 1 PV em 10 minutos ou qualquer quantidade de PVs em 8 horas.

Artilheiro Halfling

Exigências: PdF1; Halfling; Tiro Múltiplo.

Função: atacante.

A raça halfling tem como uma de suas grandes paixões o arremesso de pedras, tanto como esporte quanto como técnica de combate. Desta forma, os pequeninos acabaram tornando esta a sua principal arma, e os melhores guerreiros halflings são mestres em seu uso.

O halfling típico é hábil no manejo da funda — uma tira de couro onde a pedra é girada a uma grande velocidade e então arremessada. O artilheiro, no entanto, utiliza uma engenhoca chamada tai-tai, uma mini-catapulta presa ao braço. O dispositivo pode disparar uma pedra com força e alcance similares ao do arco, se não maiores. Não fossem os halflings um povo pacífico e pouco numeroso, a simples posse dessa arma seria um sério perigo para outras raças.

Mas o verdadeiro poder do artilheiro halfling se revela quando ele age na companhia de dois colegas. Três destes halflings podem transportar as peças de um engenho chamado tei-dotei, uma catapulta desmontável que pode ser armada rapidamente no campo de batalha.

Chuva de disparos: você gasta metade dos PMs para usar a vantagem Tiro Múltiplo (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques custam 1 PM.



Operador tei-dotei: três artilheiros halflings com este poder podem fazer um ataque usando a Habilidade mais alta entre os três e a soma do Poder de Fogo dos três, sem a necessidade da vantagem Parceiro. Esta manobra exige dois turnos inteiros (um para armar ou recarregar, outro para atacar).

Ricochete: após realizar um ataque, você pode gastar 1 Ponto de Magia para fazer com que um alvo diferente dentro do alcance seja atingido com a mesma FA.

Assassino

Exigências: Má Fama; Crime.

Função: atacante.

Os assassinos são especialistas em venenos, disfarces, arrombamento, demolição e outras atividades de espionagem — mas, ao contrário dos espiões, usam seu conhecimento para matar, em vez de adquirir informações. Alguns, honrados, oferecem às suas vítimas uma chance de lutar; outros preferem eliminar seus alvos de forma rápida e limpa, com uma flecha certeira ou veneno fulminante, e outros ainda, cruéis, fazem suas vítimas agonizarem durante longas horas...

Contratar os serviços de um assassino é sempre arriscado. Devido ao alto preço que eles cobram, apenas os ricos usam seus serviços com freqüência. Alguns assassinos mudam de lado ao tilintar do ouro, voltando-se contra seus contratantes, enquanto outros seguem severos códigos de honra, do tipo “sempre cumprir um contrato”.

Arma envenenada: todos os seus ataques são considerados venenosos, como se desferidos por uma arma mágica venenosa (*Manual 3D&T Alpha*, página 120).

Ataque mortal: você sabe pegar seus alvos desprevinidos. Quando realiza um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou Pdf +1 por rodada de concentração) você ignora a Habilidade do alvo.

Golpe de misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PV caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.



Baloeiro Goblin

Exigências: Goblin; Arena (céu); Máquinas.

Função: atacante.

Em Arton, transporte aéreo é um luxo para poucos. Montarias voadoras, como grifos, itens mágicos que permitem o transporte aéreo, como tapetes voadores, e conjuradores com o poder de fazer voar são todos raros — e caros! Aqueles que precisam usar esses serviços devem estar preparados para dar adeus às suas riquezas. Existe, contudo, uma opção mais barata...

Os serviços de um baloeiro goblin costumam ser requisitados por aventureiros novatos e sem recursos que precisam de transporte aéreo. É uma forma arriscada de viajar: ventos fortes podem tirar o balão da rota, e em média uma em cada três viagens resulta em queda. Ainda assim, muitas vezes esta pode ser a melhor opção para cruzar pântanos, mares, montanhas e outros terrenos difíceis.

Além de saber operar e conservar seu balão, o baloeiro goblin é um combatente razoável: ele carrega consigo pedras, lanças e até pequenas granadas que pode deixar cair sobre as vítimas durante o vôo. Alguns baloeiros goblins também sofrem pouco dano por quedas — de tão acostumados que estão...

Balão goblin: você possui um veículo voador próprio. Em termos de jogo, é um Aliado mecha em escala Ningen, com a vantagem Vôo. O aliado é construído por você, com aprovação do mestre. Um balão goblin com H0 pode ser pilotado apenas internamente; um balão com H1 ou mais pode seguir ordens de seu piloto.

Combate aéreo: enquanto estiver voando, você recebe o bônus de H+2 por sua Arena mesmo que seus oponentes estejam em terra.

"Estou bem, pessoal!": você já despencou tantas vezes que se tornou muito resistente a quedas. Você sempre recebe o dano mínimo por cair (por exemplo, 3 em 3d).

Bárbaro

Exigências: F1; Inculto; Sobrevivência.

Função: tanque.

Em geral, bárbaros vivem em pequenos povoados ou grupos errantes. Uma infinidade de tribos bárbaras habitava a região do Reinaldo antes da chegada dos exilados de Lamnor. Após anos de guerras, essa região foi colonizada e os bárbaros foram mortos, expulsos ou assimilados, misturando suas culturas. Atualmente, bárbaros vêm de regiões como a Grande Savana, as Montanhas Sanguinárias e as Montanhas Uivantes.

Força bruta: quando realiza um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou PdF +1 por rodada de concentração) você ignora a Armadura do alvo.

Fúria de combate: você pode gastar 2 PMs para invocar uma fúria que oferece F+2 e R+1 (o aumento em Resistência aumenta seus PV e PM) durante um número de turnos igual à sua R (após o ajuste). Quando a fúria termina, você fica esgotado (-1 em todas as características) por uma hora.

Nunca indefeso: você está atento ao perigo o tempo todo. Em qualquer situação em que tenha liberdade de movimentos (até dormindo), você nunca é considerado indefeso.





Bardo

Exigências: Artes, Manipulação.

Função: baluarte.

Arton é um mundo de grandes heróis, grandes aventuras e grandes feitos. Essas histórias devem ser contadas. Esse é o papel dos bardos, os artistas supremos de Arton. Esta profissão está entre as mais respeitadas do Reinado — pois, em uma sociedade sem comunicação a longa distância, cabe a eles transmitir notícias de lugares afastados. Também são eles que oferecem entretenimento à população.

Bardos são lembrados como pessoas de boa aparência, trazendo consigo um bandolim, harpa ou outro instrumento. Mas esse estereótipo não é único. Qualquer artista aventureiro é um bardo — da dama elvifa que comove os bárbaros com sua canção ao malabarista de facas circense, passando pela odalisca do deserto, o escultor anão, o bobo-da-corte...

Conhecimento de bardo: sua vida de andanças lhe ensinou um pouco de tudo. Você pode gastar 2 PMs para realizar um teste de qualquer perícia com se a tivesse.

Magia sutil: você pode escolher três magias da escola Elemental (espírito) e lançá-las, pelo seu custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental. Você ainda deve atender quaisquer outras exigências das magias. Caso adquira essa vantagem, gastará apenas metade dos PMs para conjurá-las.

Proteção de Tanna-Toh: a Deusa do Conhecimento protege seus passos. Caso chegue a 0 PVs, você é automaticamente bem sucedido em seu Teste de Morte, ficando automaticamente muito fraco. No entanto, você ainda pode morrer por castigo contínuo.

Batedor

Exigências: Sentidos Especiais (quaisquer); Sobrevivência.

Função: atacante.

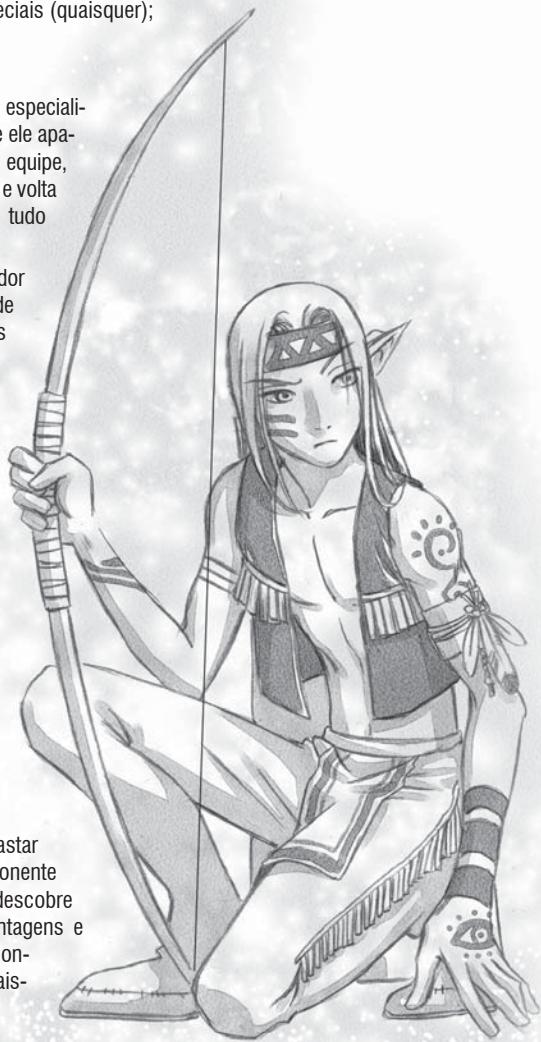
O batedor é um aventureiro especializado em farejar perigo antes que ele apaça. Ele avança na dianteira da equipe, faz o reconhecimento do terreno e volta com informações valiosas — tudo isso correndo enormes riscos!

Alguns consideram o batedor um mero ajudante. Mas a verdade é que, em masmorras e outros terrenos perigosos, a capacidade de perceber o risco antes que ele o atinja pode ser a diferença entre a vida e a morte!

Alerta máximo: sua presença alerta oferece a todos os seus companheiros um bônus de H+1 em testes para perceber inimigos, armadilhas e outros perigos escondidos.

Nunca indefeso: você está atento ao perigo o tempo todo. Em qualquer situação em que tenha liberdade de movimentos (até mesmo dormindo), você nunca é considerado indefeso.

Olho clínico: você pode gastar um turno para analisar um oponente que consiga ver. Se fizer isso, descobre todas suas características, vantagens e desvantagens. Este poder não consome PMs e funciona com quaisquer criaturas.



Berserker

Exigências: F1; Fúria, Má Fama.

Função: tanque.

Originário de tribos bárbaras, o berserker é um tipo de guerreiro temido em todo o Reinado. Em combate ou outras situações de tensão, ele entra em um estado de fúria incontrolável que aumenta sua força, mas também rouba sua razão e bom senso — transformando-o em uma fera assassina que não descansa até a morte do adversário.

Apesar do grande poder que sua fúria oferece, a vida do berserker é dura. Todos têm medo dele, uma vez que qualquer pequena irritação pode resultar em morte. Poucos aventureiros aceitam lutar ao seu lado, pois ele pode acabar matando alguém que deveria ser poupadão ou capturado com vida. Em alguns casos, a critério do mestre, um berserker pode até mesmo atacar um companheiro — a menos que se trate de uma pessoa muito especial, como um Aliado ou Protegido Indefeso.

Fúria incansável: você é uma máquina de combate. Você não fica esgotado após a Fúria.

Fúria indomável: enquanto está em Fúria, você é imune a magia Pânico, e é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência contra magias da escola Elemental (espírito).

Fúria poderosa: você sofre os efeitos normais da desvantagem Fúria. No entanto, enquanto está em Fúria, recebe F+2 e R+1 (o aumento em Resistência aumenta seus Pontos de Vida e Pontos de Magia, como o normal).



Berserker Insano

Exigências: F1; Fúria, Insano, Má Fama.

Função: tanque.

Nos reinos mais selvagens de Arton, onde a civilização teme penetrar, há guerreiros que se deixam tomar pela cólera máxima. Um frenesi de batalha ainda mais impressionante que a fúria bárbara — são os chamados berserkers. Dentre estes, alguns somam loucura à sua cólera, abandonando qualquer traço de civilização.

O berserker insano desistiu da sanidade, abandonou a possibilidade de conviver com outras pessoas — em troca do puro júbilo da matança, da loucura sanguinolenta que habita sua mente. Diferente de um bárbaro, um berserker insano não veio necessariamente de uma cultura primitiva, rústica. Guerreiros urbanos sofisticados também são capazes de abandonar a civilização para abraçar a força da raiva cega. Transformam-se em máquinas assassinas sem controle.

Embora seja possível conviver com um berserker insano, seu comportamento geralmente afasta todas as pessoas com um mínimo de cautela. Mas, para aqueles capazes de tolerar seu comportamento feral, ele pode ser um aliado valioso quando sua loucura destrutiva é voltada contra o inimigo.

Cólera: quando faz um ataque que causa dano, você pode gastar 2 PMs para ganhar um ataque adicional. Este ataque pode ser feito contra qualquer oponente que esteja ao seu alcance corpo-a-corpo (incluindo aquele recém acertado). Você pode usar este poder um número de vezes por turno igual a sua Força.

Fúria poderosa: você sofre os efeitos normais da desvantagem Fúria. No entanto, enquanto está em Fúria, você recebe F+2 e R+1 (o aumento em Resistência aumenta seus Pontos de Vida e Pontos de Magia, como o normal).

Tanque de carne: você consegue ignorar a dor de seus ferimentos e continuar lutando quando outros já teriam caído. Você não precisa fazer um Teste de Morte quando chega a 0 PV. Em vez disso, role 1d6. Caso o resultado seja 6, você está morto, mas em qualquer outro resultado, você pode continuar agindo normalmente. Você deve repetir este teste sempre que sofrer dano enquanto estiver com 0 PV.

Bruxo

Exigências: Patrono; Dependência (veja abaixo); capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

De modo geral, os magos se orgulham de conquistar seus poderes através de empenho próprio, em vez de atuar como devotos dos deuses. Mas existe um tipo de mago — o bruxo — semelhante ao clérigo, pois também recebe sua magia de uma entidade poderosa. A diferença é que essa entidade, em vez de um deus, é um demônio, gênio, dragão, elemental, fada ou outro tipo de criatura com grande poder mágico. E o bruxo atua como seu servo, recebendo magia em troca de serviços.

Muitos bruxos são malignos; atraídos pela ambição e ganância, fazem pactos com entidades diabólicas e aceitam cometer qualquer crime em troca de poder arcano. Mas bruxos são tão variados quanto aqueles a quem obedecem. Existem bruxos caóticos, a serviço de poderosas fadas de Pondsmânia, bruxos honrados, que servem a espíritos bondosos, e assim por diante.

Da mesma forma que o clérigo, muitas vezes o bruxo deve cumprir votos ou compromissos para receber as graças de seu patrono. Entidades malignas podem exigir de coisas humilhantes a sacrifício de seres vivos. Entidades benignas, por outro lado, costumam ordenar que o bruxo realize missões em conjunto com heróis aventureiros. E nem sempre o bruxo tem total conhecimento sobre as intenções ou a identidade de seu senhor: pode ser que ele acredite estar servindo a uma criatura nobre e generosa, quando na verdade atua como espião para um ardiloso lich disfarçado.

Dependência (-2 pontos): o bruxo deve seguir as ordens de seu Patrono; caso contrário, sofre os efeitos desta desvantagem. Em alguns casos, essas ordens podem envolver atos terríveis.

Maldição aprimorada: você pode lançar a magia Maldição das Trevas, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Negra. Caso adquira essa vantagem, você paga PMs normais, em vez de PMs permanentes, para lançar essa magia.

Pacto: você tem um acordo com seu poderoso Patrono. Sempre que um oponente for reduzido a 0 PVs em combate, seu próximo ataque no mesmo combate será automaticamente um acerto crítico.

Rajada mística: o custo que você paga para lançar a magia A Lança Infalível de Talude é reduzido em 1 PM. Isso quer dizer que você pode disparar uma única lança sem custo nenhum, duas lanças por 1 PM, três lanças por 2 PMs, e assim por diante.





Bucaneiro

Exigências: Arena (água); Crime.

Função: atacante.

O bucaseiro é o ladrão dos mares. Diferente do pirata — um guerreiro de espírito audacioso —, o bucaseiro é um impiedoso e furtivo cortador de gargantas. Mas, apesar de suas diferenças, é comum que eles atuem em conjunto.

O bucaseiro atua a bordo de navios, em portos e em cidades costeiras. Eles também adotam a estratégia tradicional dos piratas artonianos: atacam grupos de aventureiros que retornam de missões carregados de tesouros. Seus pontos de atuação favoritos são o Mar Negro, o Mar do Dragão-Rei e o Rio dos Deuses.

Bucaneiros são muito familiarizados com embarcações, e suas perícias ladinhas se aprimoram quando estão a bordo de navios — eles sabem escalar cordames, mover-se agilmente no convés, passar através de escotilhas e destrancar arcas de tesouros melhor que qualquer ladrão.

Como a maioria dos ladrões, bucaseiros raramente usam armas ou armaduras pesadas — uma faca entre os dentes costuma ser sua arma favorita.

Bala nas costas: você nunca entendeu essa história de “lutar limpo”. Seu primeiro ataque em um combate é sempre um acerto crítico automático.

Faro para tesouros: você é um saqueador nato, e tem um sexto sentido para encontrar baús, jóias e moedas. Você pode gastar 1 PM para perceber qualquer riqueza escondida em um raio de 100m.

Flanquear: você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir punhaladas mortais. Quando você ataca um alvo que está envolvido em combate com um aliado seu, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

Bufão

Exigências: Artes e Manipulação.

Função: dominante.

O bufão é o palhaço medieval, o humorista de Arton. Enquanto o bardo emociona a audiência com histórias de ação, romance ou horror, o bufão tem como objetivo arrancar gargalhadas de seu público.

O bufão veste cores vivas, sapatos imensos, perucas estranhas, narizes postiços e maquiagem colorida, entre outros adereços. É comum que finta ser a caricatura de um aventureiro “de verdade” (digamos, com um roupão cheio de estrelas e um chapéu pontudo para

posar como um “grande mago”), ou até de um famoso herói ou vilão (vários bufões já foram vistos usando bigodes falsos do Rei Thormy, panelas-capacete do Mestre Arsenal ou outros “uniformes” assim).

Quando a questão é fazer rir, o bufão deixa de lado qualquer respeito, dignidade e amor-próprio — uma razão pela qual os goblins são atraídos por esta profissão. Eles costumam ser contratados para afastar o tédio das cortes de nobres, ou de festas populares. É raro que participem de aventuras, mas às vezes pode acontecer.

Chamar a atenção: com suas palhaçadas e visual berrante, você é eficaz em distrair seus oponentes. Você pode usar uma ação e 2 PMs para obrigar um alvo a fazer um teste de Resistência. Se o alvo falhar, perde seu próximo turno.

Proteção de Hynnin: o Deus da Trapaça protege seus passos. Caso chegue a 0 PVs, você é automaticamente bem sucedido em seu Teste de Morte, ficando automaticamente muito fraco. No entanto, você ainda pode morrer por castigo contínuo.

Provocação: você sabe irritar seus inimigos, fazendo com que eles percam a paciência e a concentração. Você pode usar uma ação e 1 Ponto de Magia para obrigar um alvo a fazer um teste de Resistência. Se o alvo falhar, sofre uma penalidade de H-2 até o fim do combate.

Caçador

Exigências: Sobrevivência e uma entre as seguintes: Arena (ermos), Inimigo (animais), Código de Honra do Caçador ou Má Fama; proibido para elfos.

Função: atacante.

Mesmo após o desenvolvimento da agricultura, a caça é uma importante atividade econômica em Arton. Assim, este é um aventureiro muito comum. Em sociedades primitivas, muitos guerreiros serão caçadores. Estes têm sérios deveres para com seu povo — além de trazer comida, devem realizar outras tarefas perigosas, como matar monstros que estejam ameaçando a comunidade.

O caçador também pode ser encontrado em grandes cidades. Nesse caso ele será um profissional sofisticado, contratado para encontrar e capturar animais raros, seja para decorar palácios com suas peles, seja para abastecer magos com ingredientes para seus rituais. Esta é a diferença entre um caçador e um ranger, que não aceitaria tal tarefa; embora conheça bem os hábitos dos animais, o caçador não é “amigo” deles. Muitos caçadores são inimigos de rangers e druidas.

Existe ainda o caçador que não é movido nem pela necessidade de sustento, nem pela ganância — mas pela glória. Ele quer provar seu valor vencendo animais e monstros cada vez mais perigosos. Alguns exibem cabeças em suas paredes, enquanto outros ficam satisfeitos em subjugar o animal para depois soltá-lo sem maiores ferimentos.

Armadilha imobilizadora: você pode gastar um turno para fazer uma armadilha imobilizadora. A primeira criatura que se aproximar da armadilha deve fazer um teste de H-2. Se falhar, ficará paralisada e indefesa. A criatura pode fazer um teste de Força por turno para tentar se soltar.

Armadilha mortal: você pode gastar um turno para fazer uma armadilha mortal. A primeira criatura que se aproximar da armadilha deve fazer um teste de H-2. Se falhar, sofrerá o mesmo efeito de um ataque corpo-a-corpo seu (role sua FA contra a FD da criatura).

Busca e apreensão: você recebe um bônus de +1 em sua FA quando luta com o objetivo de capturar sua presa viva. Além disso, quando reduz sua presa a 0 PVs, você pode fazer com que ela ignore qualquer resultado quase morto ou morto, ficando inconsciente em vez disso.

Crítico aprimorado (inculto): quando você faz um acerto crítico contra um oponente com a desvantagem Inculto, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Caçador de Fantasmas

Exigências: Inimigo (youkai), Xamã; Investigação.

Função: atacante.

Os fantasmas estão entre os mais poderosos tipos de mortos-vivos, e os mais difíceis de destruir. O caçador de fantasmas (ou apenas caça-fantasmas)



é um guerreiro treinado e equipado para vencer esse tipo de inimigo. Isso pode parecer uma tarefa ingrata para um guerreiro, uma vez que fantasmas não podem ser afetados pela força bruta — apenas magias e armas mágicas os atingem. Mas o caçador de fantasmas é especial — movido por uma profunda determinação interior, pode concentrar sua força de vontade em sua arma a ponto de torná-la capaz de ferir os espíritos que persegue.

Apesar de possuir este poder, o caça-fantasmas sabe que ataques diretos não são suficientes para destruir um espírito, e servem apenas para detê-lo por algum tempo. Cabe a ele investigar as causas de seu tormento e ajudá-lo em seu caminho para os Reinos dos Deuses, a única maneira de realmente acabar com a ameaça do fantasma. Assim, o caça-fantasmas está sempre em contato com histórias tristes e carregadas de sofrimento, coisa que parece refletir em sua própria aparência e personalidade — ele está sempre melancólico, sinistro, vestido em cores funestas e falando em sussurros.

Coragem total: você é imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Crítico aprimorado (incorpóreo): quando você faz um acerto crítico contra um oponente incorpóreo, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Sentido sobrenatural (mortos-vivos): você percebe automaticamente a presença de qualquer morto-vivo dentro de 1 km, mesmo através de paredes, disfarces ou invisibilidade.

Caçador de Magos

Exigências: Resistência à Magia; Investigações.

Função: atacante.

Este tipo de guerreiro é comum em Portsmouth, o reino onde a prática da magia é proibida, e também entre anões e povos bárbaros, que desconfiam de magos por natureza. Mas, em praticamente qualquer lugar de Arton, muitas vezes a espada se levanta contra a magia — e entra em cena o caçador de magos.

Matar um mago não é assim tão difícil: sendo humano (ou elfo, anão, halfling...), um mago pode sucumbir a um golpe de espada tão facilmente quanto qualquer outra pessoa. No confronto direto entre um guerreiro e um mago de poder igual, o primeiro leva vantagem.

A maior dificuldade deste aventureiro está em encontrar e reconhecer um mago — pois muitas vezes eles se escondem com disfarces, ilusões ou magias de transformação. Para resolver esse problema o caçador de magos aprende, através de treinamento, a sentir quando está próximo de alguma forma de magia.

Infelizmente para o caçador de magos, nem sempre é tão simples matar um desses conjuradores. Ao contrário do que ocorre com vampiros, trolls, gigantes e dragões, muitas vezes um mago será um cidadão do Reinado — que não pode ser punido sumariamente com

a morte sem um julgamento justo. Mas caso não exista dúvida sobre a culpa do mago, o caça-magos fica livre para agir!

Armadura extra (magia): você possui runas e amuletos que dobram sua Armadura contra ataques mágicos.

Deteção de magia: você percebe a presença de magia automaticamente. Este poder é igual à magia de mesmo nome e está sempre ativo, sem custo em PMs.

Ferro frio: você possui uma série de técnicas para diminuir o poder arcano de seu oponente. Sempre que ferir um mago em combate direto, ele deve realizar um teste de Resistência. Se falhar, todas as suas magias passarão a custar o dobro em PMs até o fim do confronto.

Caçador de Vampiros

Exigências: Inimigo (mortos-vivos); ciências proibidas (uma especialização de Ciência).

Função: atacante.

Em Arton há muitos tipos de mortos-vivos. Há desde fracos carniçais, que atacam vítimas indefesas em emboscadas noturnas, a poderosos lichs, capazes de controlar necrópoles inteiras. De qualquer forma, todos eles têm certas características em comum... E o caçador de vampiros é um guerreiro treinado em explorar tais fraquezas.

Apesar do nome, este caçador é especializado em caçar todas as formas de mortos-vivos materiais: esqueletos, zumbis, carniçais, lichs e outros. No entanto, suas técnicas não se aplicam a fantasmas e outros mortos-vivos imateriais.

Ao contrário do que acontece com o guerreiro típico, o caça-vampiros é um profundo estudioso. São muitas as lendas, superstições e inverdades sobre mortos-vivos. O sucesso de sua caçada (sem falar de sua própria vida!) dependem de separar o verdadeiro do falso. O alho repele vampiros? Símbolos sagrados assustam zumbis? Luz do dia fere esqueletos?

Tantos estudos mostram apenas que cada morto-vivo é único, com seus próprios poderes e fraquezas — então o caçador deve estar preparado para a maior variedade possível de situações. Ele tenta se armar com fogo, magia e armas mágicas, pois sabe que alguns vampiros só podem ser feridos assim. Ostenta o símbolo sagrado de Azgher, o Deus-Sol, pois ele é o inimigo de Tenebra, que concede poderes aos mortos-vivos. E sempre traz consigo algum alho e frascos de água benta, pois suspeita que alguns mortos-vivos são afastados por essas coisas.

Como arma favorita, o caçador usa a besta (cujos viroles, ele espera, funcionem como estacas para paralisar um vampiro), a maça (eficiente contra esqueletos) e a espada (para degolar seus inimigos).

Armas de prata: suas armas são feitas com materiais próprios para ferir mortos-vivos. Devido a isso, seus ataques ignoram a Armadura de mortos-vivos materiais.

Coragem total: você é imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Sentido sobrenatural (mortos-vivos): você percebe automaticamente a presença de qualquer morto-vivo dentro de 1 km, mesmo através de paredes, disfarces ou invisibilidade.

Campeão do Vácuo

Exigências: Forma Alternativa (veja abaixo).

Função: tanque.

Muitas crenças são baseadas no conflito entre duas forças antagônicas, infinitas e invencíveis. Deus e o diabo. Bem e mal. Luz e trevas. Vida e morte. Nesta doutrina, conhecida como maniqueísmo, duas forças opostas lutam sua guerra do início até o final dos tempos.

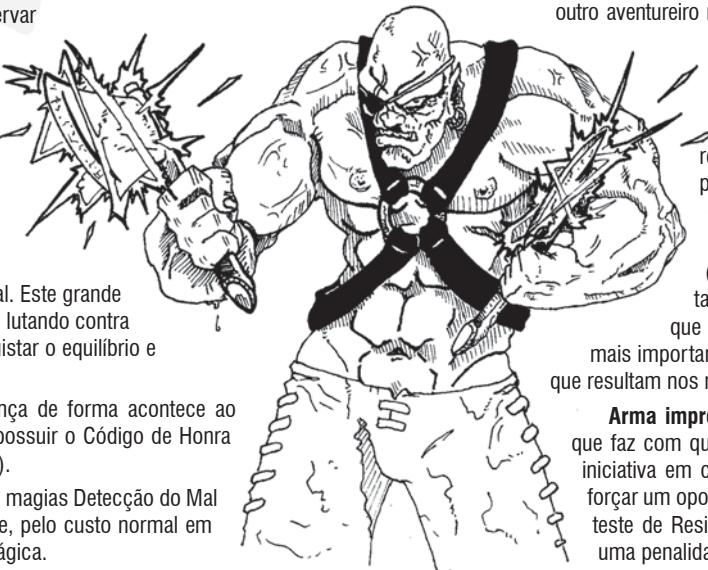
Para outros, o bem e o mal não lutam. Eles existem em harmonia, em equilíbrio. Positivo e negativo, masculino e feminino, yang e yin. São opostos, mas não inimigos. São complementares — um não existe sem o outro.

O campeão do vácuo — também conhecido como guerreiro do paradoxo — é um defensor desse equilíbrio. Eles são harmonia e conflito, tese e antítese em um só corpo. Não lutam em nenhum dos lados, mas tentam preservar ambos. Quando surgem ameaças que colocam o próprio bem e mal em risco, ou quando um dos lados ameaça sobrepujar totalmente o outro, o campeão do vácuo entra em ação.

Campeões do vácuo surgem através de um ritual mágico, realizado em conjunto por clérigos de duas divindades opostas — sendo, por esta razão, uma ocasião muito rara. Dois voluntários são unidos para sempre em um único e poderoso ser, que personifica as forças do bem e do mal. Este grande guerreiro passará ainda por tempos conturbados, lutando contra o conflito interno entre o bem e o mal, até conquistar o equilíbrio e o poder máximo.

Forma Alternativa (2 pontos): sua mudança de forma acontece ao anoitecer e amanhecer. Sua forma diurna deve possuir o Código de Honra dos Heróis. Sua forma noturna, Insano (qualquer).

Detectação do mal/bem: você pode lançar as magias Detecção do Mal durante o dia e Detecção do Bem durante a noite, pelo custo normal em PMs, mesmo sem possuir qualquer vantagem mágica.



Magia da luz e trevas: se você possuir a vantagem Magia Branca, paga metade do custo normal em PMs para lançar magias brancas durante o dia. Se você possuir a vantagem Magia Negra, para metade do custo normal em PMs para lançar magias negras durante a noite.

Resistência a magia: você possui Armadura Extra e Resistência à Magia contra magias negras durante o dia, e contra magias brancas durante a noite.

Capanga

Exigências: F1.

Função: atacante.

Uma organização criminosa, ou mesmo uma quadrilha, não é feita apenas de ladrões ágeis e furtivos. Muitas vezes eles também precisam de músculos e aço para enfrentar os agentes da lei. Um capanga é um guerreiro criminoso, geralmente sob o comando de um chefão do crime.

O capanga não se preocupa com treinamento — em geral acredita que sua força e suas armas são suficientes para resolver qualquer problema. Capangas não são pagos para pensar: na maioria das vezes sua missão é participar de assaltos sob o comando de um ladrão ou outro aventureiro mais esperto, aquele que realmente dá as ordens. Mesmo assim, alguns deles têm boa experiência em emboscadas, armadilhas e — principalmente — intimidação.

Quando um chefe criminoso contrata um grupo de aventureiros, é comum enviar um ou mais capangas como reforço. Às vezes a atuação do capanga é tão boa que ele passa a fazer parte do grupo em tempo integral (mas entregando parte do tesouro que conseguir a seu chefe).

O típico capanga é truculento, rude e pouco esperto (mas nem todos são assim). Usam as armas mais assustadoras e impressionantes que puderem conseguir, mesmo que nem saibam usá-las direito — para eles, a intimidação é mais importante que o próprio poder de luta. Raças brutais são aquelas que resultam nos melhores capangas.

Arma impressionante: sua arma é desproporcionalmente grande, o que faz com que ela seja lenta, mas assustadora. Você sempre perde a iniciativa em combate, mas pode gastar um movimento e 2 PMs para forçar um oponente que você possa atingir em corpo-a-corpo a fazer um teste de Resistência. Se o oponente falhar ficará assustado, sofrendo uma penalidade de -2 em Habilidade por um turno.

Flanquear: você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir punhaladas mortais. Quando você ataca um alvo que está envolvido em combate com um aliado seu, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

Obediência eficaz: o capanga prefere seguir ordens do que pensar por si só. Quando o capanga é um Aliado sob comando, ele recebe H+2.

Carteador

Exigências: H1; Insano (qualquer); Manipulação.

Função: dominante.

Nas terras fora-da-lei, vive-se de violência, roubo, contrabando... E jogo. O carteador é um artista dos jogos de azar, desde o Wyrt dos nobres ahlenienses até os jogos de dados mais simples, conhecidos por todos os marinheiros e vaseiros. Ele ganha a vida apostando todo o dinheiro que tem — e muitas vezes o que não tem. Nada é sagrado para um carteador, tudo pode ser apostado; suas armas, seus itens mágicos, suas roupas, sua vida, as vidas de seus amigos...

O carteador não apenas sabe jogar, mas também trapacear e blefar. Pode vencer uma partida por planejamento cuidadoso, pura sorte ou desonestade completa com a mesma facilidade. Vivendo ao sabor do destino, pode estar rico em um dia e miserável na manhã seguinte, bebendo com regentes hoje e escapulindo de piratas amanhã. Para o carteador, a vida é um jogo.

Por colocar o próprio destino nas mãos do acaso, o carteador é bastante querido por Nimb, Deus da Sorte e Azar. Aqueles corajosos (ou loucos... ou ambos!) para se entregar à aleatoriedade da vida recebem poderes especiais sobre a sorte. Mas o carteador não é devotado a quaisquer deuses: sua única preocupação é com as cartas em sua mão naquele instante, e com aquelas escondidas na manga da casaca. No próximo instante ele pode enriquecer. Ou morrer.



Ás na manga: você sabe trapacear os inimigos, os deuses e até mesmo o próprio destino. Você pode usar Pontos de Magia (em vez de Pontos de Experiência) para comprar uma vantagem temporariamente. Você pode usar este poder uma vez por dia.

Blefar: você é um mestre em fazer o falso parecer verdadeiro, o implausível parecer plausível e a mentira parecer verdade. Você recebe H+2 em testes da perícia Manipulação.

Segunda chance: se não gostar do resultado de sua rolagem de dados, você pode pagar 2 PMs para rolar de novo. Você deve ficar com o segundo resultado, mesmo sendo pior que o primeiro.

Cavaleiro

Exigências: A1; Aliado (veja abaixo), Parceiro; cavalgar (especialização de Animais, Esportes ou Sobrevivência); apenas humanos e meio-elfos.

Função: tanque.

Apesar da grande variedade de montarias exóticas existente em Arton, o cavalo ainda é o animal mais utilizado para essa finalidade. No dorso de um cavalo, um guerreiro não precisa se preocupar com o peso de sua armadura e pode investir contra o alvo a grande velocidade, causando dano mortal com sua lança. Assim, muitos guerreiros se especializam em lutar a cavalo.

Este é, contudo, um luxo para poucos. Cavalos podem ser comuns, mas ainda são caros (um cavalo de guerra pode custar até mil Tibares de ouro!). Apenas as nações mais ricas e poderosas têm grandes cavalaria. As pesadas armas e armaduras que se beneficiam do uso do cavalo são também dispendiosas.

A domesticação dos cavalos com fins de combate é uma invenção humana; embora muitas raças possam montar cavalos, apenas humanos e meio-elfos podem ser cavaleiros.

Aliado (1 ponto): seu aliado deve ser um cavalo com as seguintes vantagens e desvantagens: Parceiro, Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçado e visão aguçada), Inculto, Modelo Especial.

Ataque em carga: você pode se aproximar de um inimigo galopando para realizar um ataque em carga com sua lança. Esta manobra requer um movimento (pelo menos 10m) seguido de uma ação, mas dobra sua Força para determinar

a FA. Realizar uma nova carga contra o mesmo alvo requer dois movimentos (um para se afastar, outro para voltar).

Combate montado: quando unidos (conforme a vantagem Parceiro), você e sua montaria adquirem os traços da vantagem única Centauro: F+1, H+1 (apenas para corrida, fuga e perseguição), Combate Táurico e Modelo Especial.

Maestria em arma (espada e lança): o treinamento marcial de um cavaleiro é focado no uso de espadas e lanças (dano de corte e perfuração, respectivamente). Sempre que você luta com alguma destas armas, recebe FA+2.

Cavaleiro da Luz

Exigências: A1; Patrono; Código de Honra (veja abaixo).

Função: tanque.

A Ordem da Luz é uma das maiores organizações de cavalaria em Arton, e mesmo que hoje lute para erguer-se das cinzas após o ataque dos simbiontes da Tormenta, ainda mantém em suas fileiras alguns dos maiores heróis do mundo. Com base na cidade de Norm, em Bielefeld, seus bravos membros levam a justiça aonde quer que ela seja necessária, e mantêm vivos os ideais de seu fundador, Arthur Donovan II.

Embora em tempos recentes circunstâncias políticas tenham contribuído para que o objetivo da organização e a conduta de seus membros fossem deturpados, os cavaleiros da Luz continuam sendo respeitados e idolatrados por muitos, graças à sua longa história de honra e glória.

Código de Honra (de Khalmyr) (-1 ponto): não desobedecer às ordens de um superior. Não recusar um pedido de ajuda. Não utilizar itens mágicos de origem desconhecida (em termos de jogo, o personagem pode comprar itens com PEs, mas não usar itens encontrados em campanha). Sempre exibir o símbolo sagrado de Khalmyr (uma espada com uma balança sobreposta).

Armadura completa: seu corpo é protegido por uma armadura completa. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Ataque subjugante: quando faz um ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 5 PMs antes de rolar o ataque. Se fizer isso e o ataque causar dano, o oponente fica indefeso durante um turno. Criaturas com Resistência superior à sua Força são imunes a este poder.

Inspirar aliados: você pode gastar 1 PM e um movimento para inspirar todos os aliados que possam ouvi-lo. Esses aliados recebem FA+1 por um número de turnos igual à sua Resistência.



Cavaleiro da Morte

Exigências: A1; Morto-Vivo; Aliado (veja abaixo), Imortal, Parceiro; cavalgar (especialização de Animais, Esportes e Sobrevida).

Função: tanque.

Às vezes, um cavaleiro que tomba em combate sem cumprir sua missão pode ser proibido de entrar nos Reinos dos Deuses. A ele, resta apenas retornar como um morto-vivo, um cavaleiro da morte.

Este cavaleiro atormentado usa as mesmas armas e armaduras que tinha em vida, mas agora enegrecidas. Seu rosto, quando visível através do elmo, revela uma forma cadavérica. Sua antiga montaria ainda o acompanha, mas mudada: algumas se tornam completamente negras, outras ficam envoltas em chamas, e outras ainda se tornam criaturas esqueléticas. Seja como for, a montaria de um cavaleiro da morte sempre irá assustar cavalos normais.

Um cavaleiro da morte está condenado a vagar eternamente pelo mundo, realizando missões que consigam impressionar os deuses — para que ele consiga, um dia, ter o merecido descanso. Até lá, o cavaleiro nunca poderá ser totalmente destruído: sempre vai retornar à “vida”, em questão de dias ou semanas.

Aliado: seu aliado deve ser uma montaria com as seguintes vantagens e desvantagens: Morto-Vivo (qualquer), Parceiro, Inculto, Modelo Especial.

Aura de terror: você emana uma aura assustadora. Qualquer inimigo que possa vê-lo deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, sofre os efeitos da magia Pânico. Se for bem-sucedido, fica imune a este poder por um dia.

Combate montado: quando unidos (conforme a vantagem Parceiro), você e sua montaria adquirem os traços da vantagem única Centauro: F+1, H+1 (apenas para corrida, fuga e perseguição), Combate Táurico e Modelo Especial.

Fogo infernal: seu corpo arde com a chama dos erros que você cometeu em vida. Você pode lançar a magia Bola de Fogo, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Cavaleiro de Khalmry

Exigências: A1; Patrono; Código de Honra (veja abaixo).

Função: tanque.

A Ordem de Khalmry é organizada de uma forma simplória se comparada com sua ordem-irmã do Leste, a Ordem da Luz. Entretanto, graças ao rígido código de conduta que os governa — a Norma — e ao pulso firme do já recluso fundador, Thallen Kholdenn

Devendeer, as demonstrações de arrogância e as maquináções politiqueiras são mais raras entre seus cavaleiros.

Poucos são realmente membros da nobreza, não passando em sua maioria de bem-intencionados filhos de camponeses. Os cavaleiros protegem as vilas vizinhas à Ordem, mas qualquer membro tem liberdade para se tornar um aventureiro e disseminar pelo mundo a crença em Khalmry, o Deus da Justiça.

Código de Honra (a Norma) (-3 pontos): o rígido código de conduta dos cavaleiros de Khalmry é conhecido como “a Norma”. Escrito pelo sumo-sacerdote de Khalmry, Thallen Kholdenn Devendeer, este extenso texto determina os princípios que devem reger a vida de um servo de Khalmry. Não é raro, inclusive, encontrar paladinos e clérigos que, mesmo não sendo vinculados à ordem, têm a Norma como guia de conduta. A Norma inclui o Código de Khalmry (veja o Cavaleiro da Luz), do Combate, dos Heróis e da Honestidade.

Magias de paladino: você pode lançar as magias Cura Mágica e Detectar o Mal, pelo custo normal em Pontos de Magia. Caso adquira a vantagem Paladino, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essas magias.

Manto da justiça: com um movimento e 2 PMs, você emana uma aura azulada que promove um dos seguintes efeitos à sua escolha, durante um número de turnos igual a sua Resistência:

- Armadura +1;
- Efeito de lentidão em qualquer adversário que lhe cause dano, fazendo com que ele possa realizar apenas uma ação ou um movimento na rodada seguinte;
- Sucesso automático em todos os testes de Resistência contra magias lançadas por youkai;
- Sucesso automático em todos os testes de Resistência contra magias da escola Elemental (espírito).

Cavaleiro do Corvo

Exigências: H1, R1, A1; Invisibilidade.

Função: tanque.

A Ordem do Corvo é uma organização secreta de cavaleiros fundada para lutar contra a Tormenta. Seu criador, Sir Orion Drake, uniu os modos da Ordem da Luz e do exército de Yuden em um treinamento árduo, destinado a criar guerreiros obstinados, destemidos e eficazes.

Quando um cavaleiro do Corvo recebe uma missão, obedece sem questionar. Dor, cansaço, medo, fome — nada disso importa. Cavaleiros do Corvo não têm desejos, vontades ou sonhos, só objetivos. Não colecionam glórias, apenas triunfam... E aguardam pela próxima missão.

De fato, cavaleiros do Corvo parecem não ter emoções. Esse é o preço que pagam para lutar contra a Tormenta, pois a única maneira de se lidar com algo além da compreensão humana é se tornar menos humano. Mas os cavaleiros do Corvo pagam esse preço com prazer, pois sabem que são a última defesa de Arton contra um inimigo terrível. E quando, depois de cumprir uma missão, gritam "Luz!" um para o outro, também sabem que graças aos seus esforços os habitantes de Arton podem viver mais um dia em paz.



Ataque mortal: você sabe pegar seus alvos desprevenidos. Quando realiza um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou Pdf +1 por rodada de concentração) você ignora a Habilidade do alvo.

Camuflagem total: você é um mestre na arte da camuflagem, e quando quer pode desaparecer completamente. Contanto que não ataque, você não pode ser detectado de nenhuma maneira (nem mesmo através de Sentidos Especiais). Você só pode ativar este poder se não estiver sendo visto por inimigos, e ele consome 1 PM por turno.

Treinamento insano: os rigores de seu treinamento lhe tornaram determinado e incansável. Você é imune a magias elementais (espírito) e, para propósitos de resistir a privações, como fome, sede e sono (*Manual 3D&T Alpha*, página 69), sua Resistência é considerada 2 pontos maior.

Cavaleiro dos Céus

Exigências: Aliado (veja abaixo), Arena (céu), Ligação Natural, Parceiro.

Função: tanque.

O cavaleiro dos céus é um guerreiro abençoado com uma montaria alada. A escolha tradicional para este papel é o grifo (criatura meio águia e meio leão), mas também existem cavaleiros de abelhas-gigantes, morcegos-gigantes, dragonetes e até dragões! Alguns ainda cavalgam estranhos golens metálicos construídos para esse fim.

Alguns cavaleiros dos céus são guerreiros ricos, que podem pagar por uma criatura voadora. Outros fazem parte de uma organização que fornece tais montarias: Vectora, o Mercado Voador, conta com patrulheiros que acompanham o vôo da cidade, enquanto Triunphus, a Cidade da Vida Eterna, possui uma cavalaria de grifos que a protege dos ataques do Moóck. Membros de certas tribos bárbaras das Montanhas Sanguinárias são, quando crianças, apresentados a grifos filhotes, que serão companheiros fiéis por toda a vida.

Cavaleiros dos céus têm uma ligação poderosa com sua montaria. São tão unidos quanto irmãos, e não se consideram como mestre e servo, mas como iguais. Graças a essa amizade inabalável, conseguem até mesmo adivinhar os pensamentos um do outro.

Aliado (1 ponto): seu aliado deve ser uma montaria voadora com as seguintes vantagens e desvantagens: Ligação Natural, Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçado e visão aguçada), Parceiro, Vôo, Inculto, Modelo Especial.

Combate montado: quando unidos (conforme a vantagem Parceiro), você e sua montaria adquirem os traços da vantagem única Centauro: F+1, H+1 (apenas para corrida, fuga e perseguição). Combate Táurico e Modelo Especial.

Confiança mútua: quando lutam juntos, em vez de escolher a Armadura mais alta (conforme a vantagem Parceiro), você e sua montaria somam seus valores de Armadura.



2004

Dor partilhada: quando você e seu Aliado lutam separados e um de vocês sofre dano, o outro não sofre dano igual (como normalmente ocorre em uma Ligação Natural). Em vez disso, o dano é dividido igualmente entre os dois (arredonde para cima), como se fossem Parceiros lutando juntos.

Cavaleiro Libertador

Exigências: A1; Código de Honra dos Heróis.

Função: tanque.

Formada logo após a libertação da deusa Valkaria, a Ordem dos Libertadores é composta por numerosos clérigos, paladinos e outros devotos empenhados em trazer sua amada deusa de volta ao coração da humanidade. Eles fazem isso realizando atos corajosos, protegendo inocentes, destruindo ameaças — enfim, agindo como verdadeiros heróis aventureiros. Para eles, nenhuma façanha é difícil demais, nenhum monstro ou vilão é perigoso demais. Inspirados pelas batalhas travadas pelos Libertadores, estes cavaleiros não temem nada nem ninguém — muito pelo contrário: quanto mais arriscada a façanha, maior sua disposição em realizá-la.

O cavaleiro libertador raramente age acompanhado por outros membros da Ordem: para desempenhar sua função como herói inspirador, ele prefere participar de grupos mistos, compostos pelos mais diferentes tipos de aventureiros. Quase todos os cavaleiros da Ordem são humanos, mas membros de praticamente qualquer raça podem adotar este kit — basta a disposição para viver aventuras e levar seus companheiros a fazer o mesmo!

Arma sagrada: com uma prece rápida, que exige um movimento e 5 PMs, uma de suas armas (F ou PdF, à sua escolha) torna-se uma arma mágica sagrada. Este efeito dura até o fim do combate.

Destemor: você é imune à magia Pânico. Além disso, caso seja alvo desta magia, você recebe F+1. Este efeito tem a mesma duração da magia.

Inspirar aliados: você pode gastar 1 PM e um movimento para inspirar todos os aliados que possam ouvi-lo. Esses aliados recebem FA+1 por um número de turnos igual à sua Resistência.

Centurião

Exigências: A1; Patrono; Manipulação.

Função: baluarte.

O centurião é o oficial intermediário do Império de Tauron, que cumpre as ordens dos generais e decide o dia-a-dia dos soldados. Não é um líder afastado, mas alguém que com-

partilha das agruras da vida em campanha e conhece cada soldado pelo nome. Alguns centuriões são tiranos implacáveis, que controlam seus homens pelo medo. Outros são como pais, lamentando cada morte e esforçando-se ao máximo pelo bem da centúria. Seja como for, o centurião sempre conta com o respeito e obediência dos legionários. Mesmo com sofrimento diário, eles sabem que o centurião toma as melhores decisões a longo prazo.

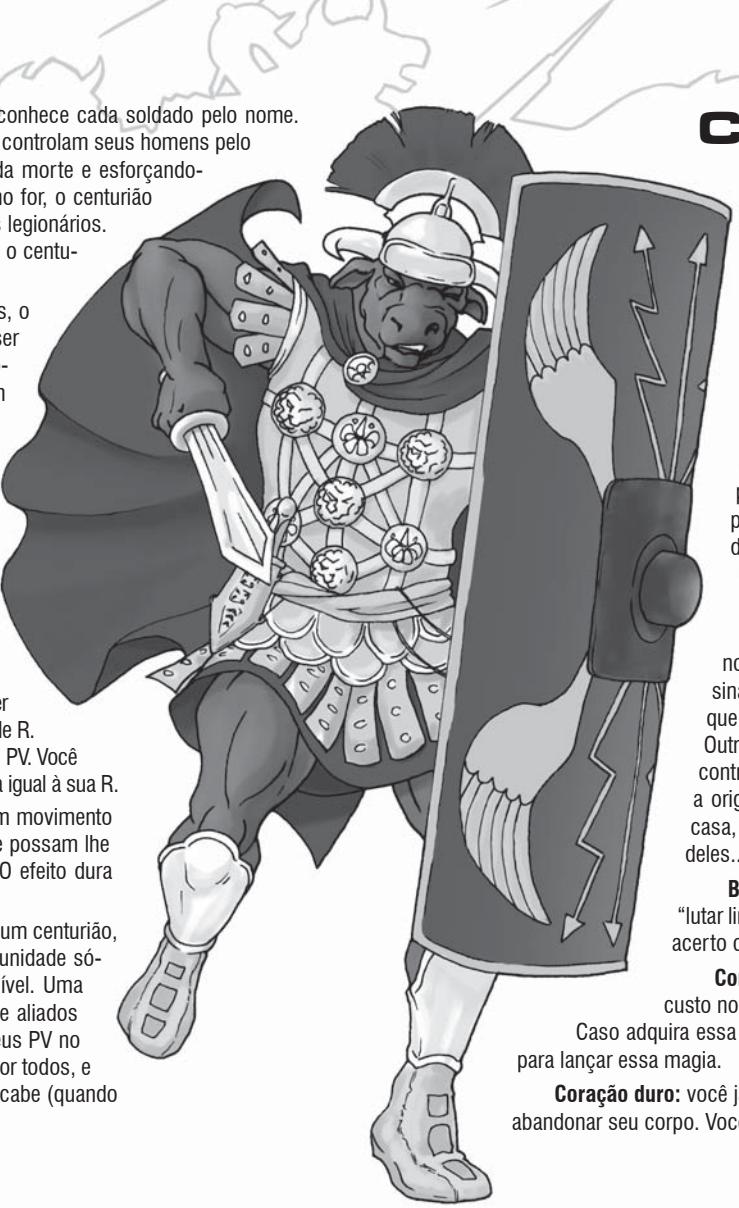
Além de seu papel nos combates campais, o centurião é um oficial de confiança, que pode ser designado para missões especiais. Não é incomum que um centurião seja enviado junto a um grupo de aventureiros a serviço do Império de Tauron para tarefas importantes — afinal, suas habilidades são tão úteis em um pequeno bando quanto em um batalhão.

Conhecimento militar: você pode fazer um teste de perícia que não possua como se a possuisse. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual à sua Habilidade.

É proibido morrer: os soldados temem decepcionar o centurião mais do que a própria morte! Quando um aliado que puder lhe ouvir tiver seus PV reduzidos à 0 ou menos, faça um teste de R. Se você for bem-sucedido, esse aliado fica com 1 PV. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual à sua R.

Ordens de combate: você pode gastar um movimento e 1 PM para dar ordens a todos os aliados que possam lhe ouvir. Esses aliados recebem FA+1 e FD+1. O efeito dura um número de rodadas igual à sua Habilidade.

Formação inquebrável: sob as ordens de um centurião, um grupo de soldados ou aventureiros é uma unidade sólida, que luta como um único guerreiro invencível. Uma vez por dia, você pode escolher um número de aliados igual à sua Habilidade. Esse aliados somam seus PV no início do combate. Esse total é compartilhado por todos, e nenhum membro da formação cai até que ele acabe (quando então todos caem).



Chapéu-Preto

Exigências: Má Fama; Crime.

Função: atacante.

Duelista, pistoleiro, cortador de gargantas, atirador, bandido, assassino. As “pessoas de bem” dão muitos nomes àqueles que vivem pela lei do sangue e medo. Mas os durões da fronteira chamam estes criminosos de chapéus-pretos.

Nem todos são sanguinários que matam como quem bebe um gole de hidromel — apenas a maioria. De qualquer forma, seja por ganância, sede de sangue, falta de oportunidade ou mesmo ânsia de justiça, o chapéu-preto renega a lei juntamente com a civilização. Piratas e pistoleiros já atuam fora da lei, mas o chapéu-preto abandona todas as ilusões de camaradagem ou honra, piedade ou redenção, para abraçar a realidade crua: deve-se matar ou morrer.

Alguns chapéus-pretos são realmente dignos do nome, assaltando caravanas, matando guardas e assassinando por dinheiro. Outros são justiceiros implacáveis, que matam bandidos enquanto são obrigados a fugir da lei. Outros ainda são apenas duelistas, testando suas habilidades contra quaisquer oponentes — bons ou maus. Não importa a origem: quando ele chega à cidade, todos se trancam em casa, a taverna esvazia e o comércio fecha. E quando há dois deles... Bem, a cidade é pequena demais para ambos.

Bala nas costas: você nunca entendeu essa história de “lutar limpo”. Seu primeiro ataque em um combate é sempre um acerto crítico automático.

Congelar o inferno: você pode lançar a magia Pânico, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Negra. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Coração duro: você já viu coisas nesta vida que fariam a alma de um homem abandonar seu corpo. Você é imune a magias elementais (espírito).

Clérigo Clandestino

Exigências: Clericato; Manipulação.

Função: baluarte.

As Guerras Táuricas não foram apenas uma invasão militar. Os deuses também estão envolvidos no conflito, como em quase todos os aspectos da vida em Arton. Tauron assumiu a liderança do Panteão ao mesmo tempo em que seus filhos conquistaram parte do Reinado.

Os clérigos clandestinos são responsáveis por manter viva a palavra de seus deuses nas áreas dominadas. Quase sempre atuam em conjunto com grupos de rebeldes e ajudam na fuga de civis inocentes. Alguns pregam "resistência passiva", fazendo frente aos minotauros apenas através da paz e da rejeição de seus dogmas brutais. Outros lutam ativamente contra o regime. Uns poucos sonham com a aceitação de suas divindades pelos invasores, pouco se importando com a situação política.

De qualquer forma, os clérigos clandestinos travam uma batalha diária pelas almas dos artonianos. Sabem que, mesmo em um reino ocupado, o espírito e a mente do povo devem se manter livres, e suas crenças devem continuar puras. Sua posição é uma das mais arriscadas no pós-guerra — são vistos como traidores e subversivos, e devem esconder seus poderes e sua religião. Quando descobertos, em geral são torturados para que abandonem sua devação, ou simplesmente executados.

Apostolização: você conta com seu rebanho para ajudá-lo, e tenta imbuir o poder de seu deus nos fiéis. Você pode escolher um número de aliados igual à sua R, e esses aliados podem lançar qualquer magia que você conheça gastando seus próprios PM. Entretanto, essas magias custam o dobro de PM.

Fingir inocência: manter-se escondido é vital para um clérigo clandestino, e os deuses sabem disso. Você não precisa seguir qualquer Código de Honra exigido por outro kit de clérigo.

Martírio: acima de tudo, você preocupa-se com o bem-estar de seus fiéis. Você pode redirecionar para si qualquer dano que afetaria um aliado em alcance curto (até 10m). Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual à sua Resistência.

Clérigo de Allihanna

Exigências: Clericato (Allihanna); Devoção (veja abaixo).

Função: baluarte.

Ao contrário do recluso druida, que age sozinho ou em pequenas seitas, o clérigo de Allihanna (também conhecido como xamã) tem um papel mais parecido com o de um sacerdote tradicional. Costuma ser encontrado em pequenas comunidades ou tribos; é o clérigo dos bárbaros e selvagens, o guia espiritual em sociedades primitivas.

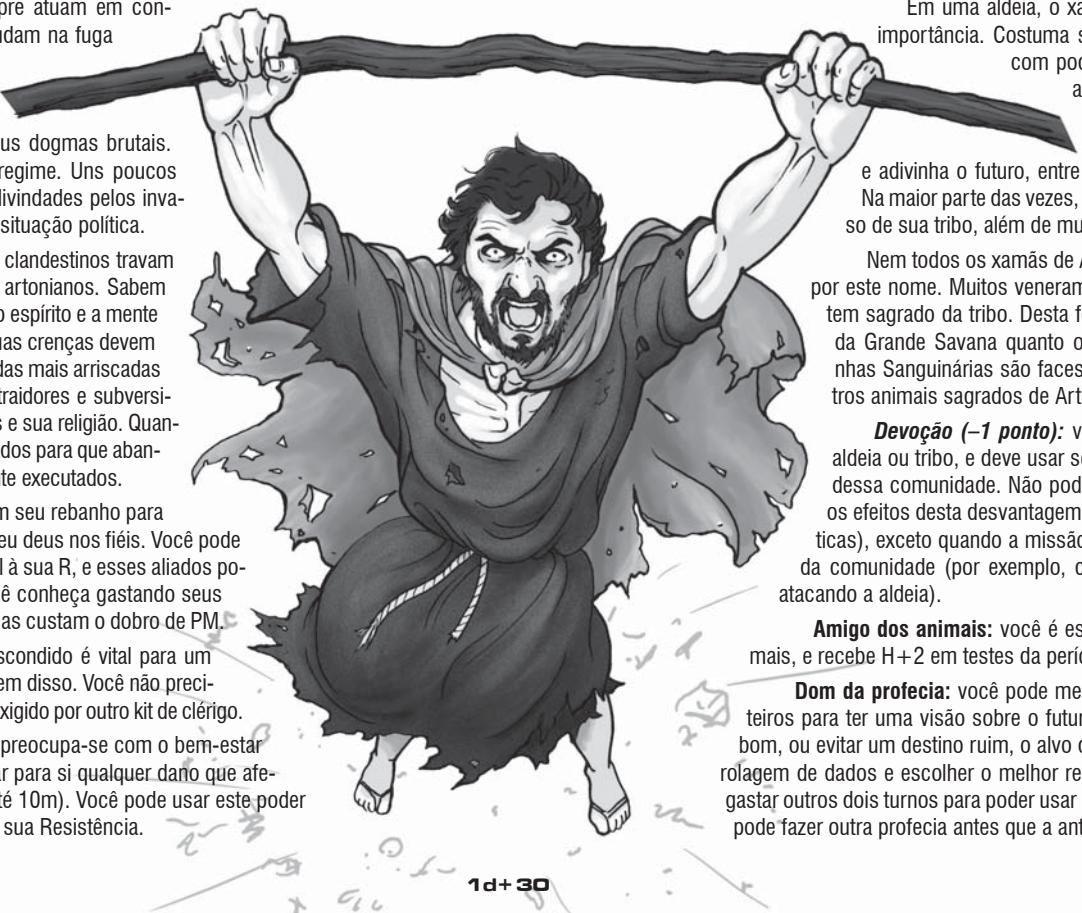
Em uma aldeia, o xamã é uma figura de grande importância. Costuma ser a única pessoa no local com poderes mágicos, e representa a ligação entre o mundo dos mortais e o mundo dos deuses. Ele cura doenças e adivinha o futuro, entre outras tarefas "espirituais". Na maior parte das vezes, é um membro muito poderoso de sua tribo, além de muito respeitado — ou temido.

Nem todos os xamãs de Allihanna conhecem a deusa por este nome. Muitos veneram um animal espiritual, o totem sagrado da tribo. Desta forma, tanto o Deus Macaco da Grande Savana quanto o Urso Dourado das Montanhas Sanguinárias são faces da deusa, assim como outros animais sagrados de Arton.

Devoção (-1 ponto): você é responsável por uma aldeia ou tribo, e deve usar seus poderes apenas em prol dessa comunidade. Não pode se "aventurar" sem sofrer os efeitos desta desvantagem (-1 em todas as características), exceto quando a missão envolve o bem-estar direto da comunidade (por exemplo, caçar um monstro que vem atacando a aldeia).

Amigo dos animais: você é especialmente ligado aos animais, e recebe H+2 em testes da perícia Animais.

Dom da profecia: você pode meditar durante dois turnos inteiros para ter uma visão sobre o futuro. Para cumprir um destino bom, ou evitar um destino ruim, o alvo da profecia pode repetir uma rolagem de dados e escolher o melhor resultado entre as duas. Você gastar outros dois turnos para poder usar novamente este poder, e não pode fazer outra profecia antes que a anterior se cumpra.



1d+30

Memória racial: graças a memórias de seus ancestrais, você pode escolher um sucesso automático em um teste de Animais ou Sobrevivência. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a H+1.

Clérigo de Azgher

Exigências: Clericato (Azgher); Código de Honra (veja abaixo).

Função: baluarte.

Estes são os sacerdotes de Azgher, o Deus do Sol. Embora seu culto seja mais comum no Deserto da Perdição, também é praticado no Deserto Sem Retorno de Lamnor — nos poucos lugares daquele continente que a ameaça goblinóide ainda não alcançou.

Conta-se que só existe um grande templo de Azgher em Arton — na aldeia da tribo Sar Allan, no meio do Deserto da Perdição. Construído em forma de pirâmide, mostra em sua face leste um gigantesco símbolo em forma de sol, feito de ouro. Dizem que, uma vez por ano, todo o ouro acumulado pelos Clérigos de Azgher é magicamente fundido ao símbolo para torná-lo cada vez maior, durante um ritual que dura três dias e três noites. É sabido que muitos grupos de aventureiros gananciosos já tentaram encontrar o templo; nenhum voltou a ser visto novamente.

Existem alguns devotos de Azgher no restante de Arton, mas não há outros templos. Seus fiéis costumam louvá-lo com privacidade em pequenos altares. Isso acontece porque os Clérigos de Azgher só costumam deixar o Deserto da Perdição durante missões importantes, ou em busca de ouro. Difícilmente um deles vai fixar residência fora do Deserto.

Código de Honra (de Azgher) (-1 ponto): sempre cobrir o rosto com uma máscara ou capuz, jamais revelando a face, exceto para líderes da ordem. Não usar armadura mágica. Sempre exibir o símbolo sagrado de Azgher (a figura de um sol).

Amigo de Azgher: você recebe A+2 contra calor e fogo.

Arma sagrada: com uma prece rápida, que exige um movimento e 5 PMs, uma de suas armas (F ou PdF, à sua escolha) torna-se uma arma mágica sagrada. Este efeito dura até o fim do combate.

Discípulo do sol: você pode lançar a magia Esconjuro de Mortos-Vivos, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Branca. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Clérigo de Glórienn

Exigências: Elfo; Clericato (Glórienn); Código de Honra (veja abaixo).

Função: baluarte.

Glórienn é a criadora dos elfos e, antigamente, era a deusa maior desta raça. Entretanto, após a queda de Lenórienn, seu culto ficou cada vez maior, até que por fim Glórienn foi reduzida

a deusa menor. Hoje, ela vive como uma escrava de Tauron, Deus da Força e atual líder do Panteão.

Os clérigos de Glórienn atuais são representados pelo kit clérigo menor (ver página 41). O kit clérigo de Glórienn representa o sacerdote dos elfos que existiu no passado de Arton, antes da queda de Lenórienn. Ele não está disponível em campanhas atuais, mas pode ser utilizado se o jogo for ambientado em uma época passada (ou se Glórienn recuperar seu posto no Panteão).

Código de Honra (de Glórienn) (-1 ponto): jamais ignorar um pedido de ajuda de um elfo, proteger qualquer elfo até a morte, jamais realizar qualquer ato hostil contra um elfo. Sempre exibir o símbolo sagrado de Glórienn (um arco e flecha prateados).

Beleza élfica: seus traços delicados e sua voz melodiosa impressionam os ouvintes. Você pode escolher um sucesso automático em um teste de perícia envolvendo situações sociais. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Espada de Glórienn: você é especialmente talentoso no manejo de espadas élficas. Seu bônus élfico com espadas (dano por corte) aumenta para FA+2.

Flecha de Glórienn: seus olhos de elfo lhe tornam letal no uso do arco. Seu bônus élfico com arcos aumenta para FA+2.

Magia poderosa: há magia em você. Você recebe 5 PMs extras.



Clérigo de Hyninn

Exigências: Clericato (Hyninn); Código de Honra (veja abaixo); Crime.

Função: dominante.

Apesar de ser adorado basicamente por ladrões, Hyninn também tem clérigos. Estes geralmente atuam como conselheiros dos chefes de guildas e quadrilhas (isso quando não são eles próprios os chefes). Os templos deste deus são sempre escondidos, e sagrados para ladrões, que não cometem crimes neles.

Como não existe uma ordem constituída de Hyninn, um candidato precisa primeiro encontrar um clérigo deste deus e provar sua devoção para ser aceito como discípulo — o que não é fácil. Geralmente os candidatos precisam ser espertos e ariscos. No final do treinamento, o discípulo só recebe seu símbolo sagrado se passar pela última prova: enganar ou pregar uma peça em seu próprio mestre.

O símbolo sagrado de Hyninn é uma adaga atravessando uma máscara. Os clérigos da ordem usam este símbolo na forma de um pequeno medalhão que trazem escondido sob a roupa (afinal, não é algo que possam exibir abertamente!). Hyninn é um dos poucos deuses do Panteão que permitem a seus clérigos ocultar seu símbolo sagrado. Em geral, para evitar problemas com a lei, o clérigo de Hyninn finge ser clérigo de alguma outra divindade, vestindo-se e agindo como tal.

Código de Honra (de Hyninn) (-1 ponto): jamais se recusar a participar de uma trapaça, golpe ou crime. Nunca perder a oportunidade de enganar alguém, mesmo que isso resulte em problemas futuros para seu grupo.

Disfarce ilusório: você pode lançar a magia Transformação em Outro, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica. Caso adquira uma vantagem mágica, você paga metade do custo normal em PMs para lançar esta magia.



Especialista em fugas: quando realiza uma manobra de fuga instantânea sem chance de contra-ataque (*Manual 3D&T Alpha*, página 72), seu teste de Habilidade é fácil contra oponentes de Habilidade igual ou inferior à sua, e Normal contra oponentes de Habilidade superior à sua.

Forma de macaco: por 2 PM, você pode se transformar em um pequeno e inofensivo macaco (F0, H2, R0, A0, PdFO). A transformação dura quanto tempo você desejar, mas é interrompida caso você sofra qualquer dano.

Talento ladino: você pode gastar 1 Ponto de Magia para comprar um sucesso automático em um teste de perícia Crime um número de vezes ao dia igual a sua H.

Clérigo de Kallyadranoch

Exigências: Clericato (Kallyadranoch), Poder Oculto.

Função: dominante.

O Deus dos Dragões estava esquecido até poucos anos atrás, devido a uma punição imposta por Khalmry pelo crime de criar a Tormenta. Era chamado apenas de "o Terceiro", e mesmo este título era conhecido por pouquíssimos mortais.

No entanto, Kallyadranoch foi trazido de volta a Arton por aventureiros, para ocupar o lugar deixado vago por Glórienn, a Deusa dos Elfos — e impedir que a Tormenta se tornasse um deus maior. Atualmente Kallyadranoch tem pouco poder, e ainda não conta com seu próprio Reino planar; está preso ao corpo horrivelmente ferido de uma elfa, no mundo material. Mas mesmo nesse estado ele ainda pode conceder magia a seus devotos, e seu culto começa lentamente a retornar.

Aspecto de Kallyadranoch: você possui maior relação e afinidade com um dos seis tipos de dragão. Você recebe Armadura Extra contra o elemento natural daquele dragão — dragão azul: eletricidade; dragão branco: luz (Magia Branca); dragão marinho: frio; dragão preto: trevas (Magia Negra); dragão verde: químico; dragão vermelho: fogo.

Bafo de dragão: você pode lançar a magia Explosão, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia. O tipo de explosão depende do tipo de dragão com o qual você tem mais afinidade (veja "Aspecto de Kallyadranoch").

Liberar o poder: você leva apenas um turno para ativar o Poder Oculto, independentemente de quanto aumente suas características. Por exemplo, para aumentar sua Força em +2 e sua Resistência em +2, normalmente seriam necessários quatro turnos. Entretanto, você pode fazer isso em apenas um turno.

Clérigo de Keenn

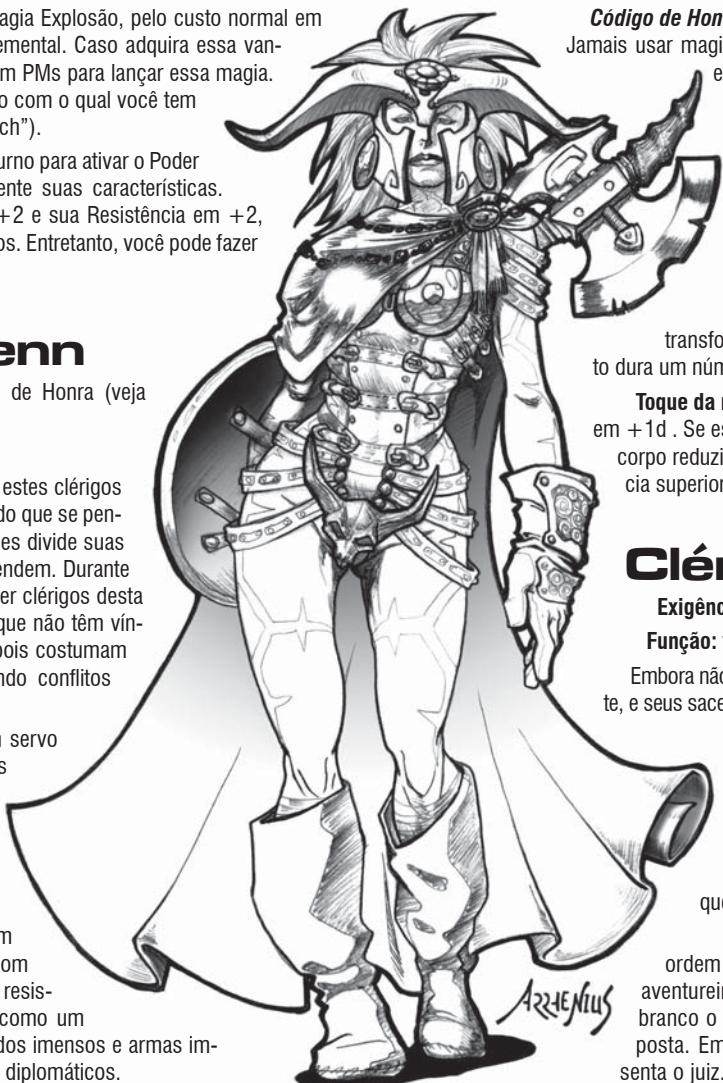
Exigências: Clericato (Keenn); Código de Honra (veja abaixo).

Função: tanque.

Servos do sanguinário Deus da Guerra, estes clérigos existem por toda Arton — mas, ao contrário do que se pensa, nem sempre são malignos; boa parte deles divide suas obrigações entre seu deus e o reino que defendem. Durante uma guerra entre reinos vizinhos, é normal ver clérigos desta ordem digladiando-se até a morte. Aqueles que não têm vínculo com reino algum são mais perigosos, pois costumam se dedicar exclusivamente a Keenn, incitando conflitos onde quer que estejam.

Nem só de músculos e armas vive um servo de Keenn. Muitos seguem os ensinamentos do deus através de intriga e lábia. Boa parte dos reinos hostis de Arton tem um clérigo da guerra como conselheiro ao lado de seu regente.

Os templos de Keenn mais parecem fortalezas, abrigando dezenas de acólitos em treinamento. Lá, eles aprendem técnicas com armas e são submetidos a duros testes de resistência. O típico clérigo de Keenn se veste como um guerreiro, usando armaduras pesadas, escudos imensos e armas impressionantes — mesmo aqueles em cargos diplomáticos.



Código de Honra (de Keenn) (-1 ponto): jamais recuar perante o combate. Jamais usar magia de cura. Sempre exibir o símbolo sagrado de Keenn (um escudo onde se cruzam um martelo de guerra, um machado de batalha e uma espada longa).

Conjurar arma: com um movimento, você pode invocar uma arma qualquer à sua escolha. Na prática, este poder tem o mesmo efeito da vantagem Adaptador.

Coragem total: você é imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Sangue de ferro: com um movimento e 5 PMs, você pode transformar seu sangue em ferro, recebendo F+2 e A+2. Este efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após o ajuste).

Toque da ruína: com 5 PMs, você aumenta o dano de um único ataque em +1d . Se este ataque levar a vítima a 0 PVs, ela será desintegrada e seu corpo reduzido a pó (este último efeito não afeta criaturas com Resistência superior à sua Habilidade).

Clérigo de Khalmยร

Exigências: Clericato (Khalmยร); Código de Honra (veja abaixo).

Função: tanque.

Embora não seja mais o líder do Panteão, Khalmยร ainda é um deus influente, e seus sacerdotes continuam entre os mais importantes clérigos de Arton.

Além de seu papel como conselheiros espirituais, os sacerdotes da justiça de alta patente também atuam como representantes da lei na maioria dos tribunais do Reinado e além. Embora cada cidade tenha sua própria corte independente, sempre deve estar presente num tribunal algum sacerdote de Khalmยร — e na maior parte das vezes, é este quem dá o veredito final e a sentença.

Apesar deste importante lado oficial e “burocrático” da ordem de Khalmยร, nada impede que seus clérigos atuem como aventureiros. Eles usam mantos na cor azul escuro, trazendo em branco o símbolo sagrado — uma espada com uma balança sobreposta. Em tribunais, é comum ver este símbolo na tribuna onde se senta o juiz.

Devido a uma antiga tragédia envolvendo a Ordem da Luz e um item mágico arcano, servos deste deus são proibidos de usar itens mágicos — exceto quando fornecidos pela ordem.

Código de Honra (de Khalmyr) (-1 ponto): não desobedecer às ordens de um superior. Não recusar um pedido de ajuda. Não utilizar itens mágicos de origem desconhecida (em termos de jogo, o personagem pode comprar itens com PEs, mas não usar itens encontrados em campanha). Sempre exibir o símbolo sagrado de Khalmyr (uma espada com uma balança sobreposta).

Coragem total: você é imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Dom da verdade: você sabe se alguém está mentindo. Este poder consome 2 PMs para cada pergunta.

Dom da vontade: com uma rápida oração (que gasta um movimento e 4 PMs), você é imbuído com poder di-vino. Todos os seus ataques passam a ser considerados mágicos até o fim do combate.

Dom dos justos: você recebe FA+1 contra adversários sem honra (ou seja, que não possuam nenhum Código de Honra) e FA+1 contra mortos-vivos. Os bônus são cumulativos (FA+2 contra mortos-vivos sem honra).

Clériga de Lena

Exigências: Clericato (Lena); Código de Honra (veja abaixo); apenas mulheres.

Função: baluarte.

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



Apenas mulheres podem ser clérigas de Lena, e uma clériga precisa dar à luz pelo menos uma vez antes de receber seus poderes. A fecundação é um mistério guardado pelas sacerdotisas — mas conta-se que nessas ocasiões a própria deusa desce dos céus e fecunda suas discípulas. Quase todos os bebês são meninas, que mais tarde se tornam novas servas.

Clériga de Lena vestem-se com cores vivas como verde, amarelo e branco. Elas nunca lutam; em combate, apenas usam magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Diante de um inimigo superior elas fogem, rendem-se ou aceitam a morte — é preferível perder a própria vida a tirá-la de outra criatura.

Código de Honra (de Lena) (-1 ponto): jamais atacar ou realizar qualquer ato hostil contra qualquer criatura viva. Sempre exibir o símbolo sagrado de Lena (lua prateada).

Cura gentil: você pode lançar a magia Cura Mágica, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Branca. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Mãe protetora: quando se concentra em curar alguém, você irradia uma aura de proteção que comove até o mais cruel dos vilões. Se sua última ação foi curar alguém, qualquer um que tente atacá-la deve antes ser bem sucedido em um teste de R. Se falhar, será incapaz de ameaçá-la, ignorando-a e buscando algum outro oponente à vista.

Maximizar cura: você não precisa rolar dados para lançar magias de cura; o resultado será sempre o máximo possível (por exemplo, 12 em 2d).

Clérigo de Lin-Wu

Exigências: Clericato (Lin-Wu); Código de Honra (veja abaixo).

Função: baluarte.

Os clérigos de Lin-Wu são encontrados principalmente no bairro de Nitamu-ra, em Valkaria. Estes sacerdotes agem como guardiões de seu povo — protegendo não apenas suas vidas, mas também sua honra, cultura e tradições. Geralmente pacifistas, encarregam-se de ensinar às crianças o modo de vida tamuraniano, buscando manter viva sua cultura quase dizimada pela Tormenta.

Até recentemente, apenas homens tamuranianos podiam ser clérigos de Lin-Wu. No entanto, a destruição de

sua terra natal e quase extinção de seu povo — além do contato mais estreito com os povos do Reinado, agora que sua maior comunidade fica no coração de Valkaria — vêm tornando a Ordem de Lin-Wu mais aberta e tolerante. Cada vez mais membros de outros povos e raças (incluindo mulheres) têm seguido seus preceitos e sido aceitos em seus templos.

O típico clérigo de Lin-Wu veste trajes de seda com as cores brilhantes de seu Deus-Dragão: vermelho, verde e dourado.

Código de Honra (de Lin-Wu) (-1 ponto): mulheres humanas ou semi-humanas nunca são consideradas adversários dignos (vitórias contra elas nunca rendem Pontos de Experiência). Sempre exibir o símbolo sagrado de Lin-Wu (um dragão oriental).

Coragem total: você é imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Dom da verdade: você sabe se alguém está mentindo. Este poder consome 2 PMs para cada pergunta.

Grito de kiai: você pode concentrar sua energia espiritual para desferir um golpe poderoso. Quando utiliza a manobra Ataque Concentrado (*Manual 3D&T Alpha*, página 72), você gasta 1 PM para aumentar sua F ou PdF em +2 (em vez do normal +1). O bônus máximo que você pode acumular passa a ser igual ao dobro de sua Resistência.

Clérigo de Marah

Exigências: Clericato (Marah); Código de Honra (veja abaixo); Artes.

Função: baluarte.

Reconhecidos com facilidade por suas vestes totalmente brancas e por seu símbolo — uma pena sobre um coração -, os sacerdotes de Marah são pregadores da paz. Sua grande missão é deter a violência, evitar guerras, acalmar conflitos e buscar soluções diplomáticas. Muitos são escolhidos como conselheiros, diplomatas e embaixadores.

O clérigo de Marah tem o dever sagrado de buscar soluções pacíficas para qualquer conflito, e para isso suportará qualquer provação. A ordem de Marah acredita que a violência fere tanto quem a pratica como quem a sofre. Se for necessário viver como escravo entre orcs para ensinar que a paz é importante, irá fazê-lo. Se tiver que oferecer suas moedas para um assaltante goblin morto de fome, irá fazê-lo. Isso não significa aceitar injustiças passivamente — mas sim mostrar, com seu próprio sacrifício, que a violência nunca é a única saída.

Mas está errado quem pensa que estes clérigos são solenes ou pacatos. Marah prega que a vida deve ser recebida não com violência, mas com alegria e amor — e os clérigos exaltam esta face da deusa realizando grandes festas, cerimônias e casamentos. Os clérigos de Marah são treinados para cantar e dançar (a deusa Marah também é adorada por bardos), e costumam ser encarregados de organizar qualquer grande comemoração.

Código de Honra (de Marah) (-1 ponto): jamais recorrer a qualquer ataque, manobra ou magia que cause dano (perda de Pontos de Vida).

Aura de paz: criaturas com Habilidade igual ou inferior à sua não podem lhe atacar ou molestar de qualquer forma. Criaturas com Habilidade superior têm direito a um teste de Resistência por turno para ignorar esse efeito.

Palavras de bondade: você pode lançar a magia Paz de Marah, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Branca. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal para lançar essa magia.

Talento artístico: o clérigo pode gastar 1 Ponto de Magia para comprar um sucesso automático em um teste da perícia Artes. Ele pode usar este talento um número de vezes ao dia iguais a sua Habilidade + 1.

Clérigo de Megalokk

Exigências: Clericato (Megalokk), Inimigo (humanos ou semi-humanos); Devoção (veja abaixo); Sobrevivência.

Função: atacante.

Em regiões remotas e perigosas, como Lamnor, Galrasia ou as Montanhas Sanguinárias, existem xamás de Megalokk, o Deus dos Monstros. Quando são humanos ou semi-humanos, estes clérigos devem abandonar totalmente seu antigo modo de vida e abraçar a cultura do monstro que escolheu. Isso é extremamente difícil — a maior parte dos que tentam terminam devorados por aqueles que queriam proteger. Para os que conseguem, contudo, o prêmio é compensador: a confiança total de uma espécie de monstro.

No entanto, quase todos os clérigos deste deus são monstros inteligentes que vivem em sociedade: goblinóides, ogros, orcs, kobolds, licantropos, trogloditas, homens-lagarto, povos-dinossauro e até alguns dragões (mas não mortos-vivos).

Devoção (-1 ponto): você é responsável por uma espécie de monstro, e deve usar seus poderes apenas em prol dessa raça. Não podem se "aventurar" sem sofrer os efeitos desta desvantagem (-1 em todas as características), exceto quando a missão envolve a sobrevivência de seu monstro escolhido (por exemplo, enfrentar caçadores).

Invocação de monstros: escolha duas entre as seguintes magias: Criatura Mágica, Monstros do Pântano, Pacto com a Serpente, Praga de Kobolds, Tropas de Ragnar. Você pode lançar a magia escolhida mesmo sem nenhuma vantagem mágica, pelo custo normal em PMs. Caso adquira a vantagem necessária, paga metade do custo em PMs para lançá-la.

Memória racial: graças a memórias de seus ancestrais, você pode escolher um sucesso automático em um teste de Animais ou Sobrevivência. Você pode usar este poder uma quantidade de vezes por dia igual a H+1.

Toque da ruína: com 5 PMs, você aumenta o dano de um único ataque em +1d . Se este ataque levar a vítima a 0 PVs, ela será desintegrada e seu corpo reduzido a pó (este último efeito não afeta criaturas com Resistência superior à sua Habilidade).

Clérigo de Nimb

Exigências: Clericato (Nimb), Poder Oculto; Insano (qualquer).

Função: dominante.

Tauron, líder do Panteão, é um deus da ordem. Ainda que muitos habitantes de Arton façam suas preces a ele, alguns questionam se Tauron está mesmo no comando do mundo. Estes se arriscam a servir Nimb, o Deus do Caos.

É difícil saber se os clérigos de Nimb se tornam insanos através do contato com o deus ou se entram em contato com ele por já serem loucos. De qualquer forma, seu comportamento é algo que todas as outras pessoas só podem considerar loucura. Alguns são exóticos, interessantes, divertidos até. Outros são psicopatas perigosos. E aqueles do primeiro tipo podem mudar para o segundo a qualquer momento, e vice-versa!

Clérigos de Nimb aprendem que tudo é obra do acaso — mas, ao mesmo tempo, nada é inevitável. Não acreditam em destino, ou que exista um único futuro traçado e demarcado para cada um: o futuro muda a cada instante, pois assim é o caos. Por causa deste modo de pensar, os clérigos do caos estão entre os aventureiros mais obstinados.

Servos de Nimb dificilmente desistem de uma missão, embora evitem fazer planos muito extensos para o futuro. A aparência de cada um é única: podem ser vestir de forma normal (o que é raro), mas em geral usam trajes que ninguém mais usaria. Escolhem uma das faces de um dado como seu símbolo sagrado.

Anatomia insana: seus órgãos vitais não ficam onde devem. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Poder oculto aprimorado: enquanto se concentra para ativar o Poder Oculto, você não é considerado indefeso e nem perde sua concentração se sofrer dano.



Toque da ruína: com 5 PMs, você aumenta o dano de um único ataque em +1d . Se este ataque levar a vítima a 0 PVs, ela será desintegrada e seu corpo reduzido a pó (este último efeito não afeta criaturas com Resistência superior à sua Habilidade).

Transmissão da loucura: você pode lançar a magia Loucura de Atavus mesmo sem a vantagem Magia Negra, pelo custo normal em PMs. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançá-la.

Clérigo do Oceano

Exigências: Arena (água), Clericato (Oceano).

Função: baluarte.

A maior parte dos clérigos do Oceano são criaturas marinhas (elfos-do-mar, sereias e outras raças anfíbias). Seu papel é ensinar à comunidade como viver em harmonia com o mar e seus habitantes. Mas também existem sacerdotes deste deus em terra, e pertencentes a outras raças.

Em terra firme, clérigos dos mares habitam ilhas e áreas costeiras. Podem ser vistos orientando e protegendo tribos bárbaras, vilas de pescadores, cidades portuárias e até mesmo embarcações — entre os marinheiros, acredita-se que ter um destes clérigos a bordoafasta a fúria do mar. Seu papel é agir como embaixadores: falam aos povos da superfície sobre as maravilhas do mar. Cabe aos clérigos ensinar como aproveitar a riqueza e generosidade do oceano, mas sem fazer coisas que o enfureçam — como matar baleias e golfinhos, ou pescar em épocas de reprodução. Um clérigo dos mares também é responsável pela proteção das criaturas marinhas que visitam o "mundo seco".

Além de seres anfíbios, é comum encontrar entre estes clérigos elfos, meio-elfos, humanos, halflings e minotauros. Não se sabe de nenhum anão que tenha se tornado um clérigo dos mares, visto que anões não gostam muito do mar. Clérigos do Oceano sempre usam como símbolo sagrado uma concha. Também é comum que tenham tatuagens ou usem roupas adornadas com temas náuticos: âncoras, barcos, peixes, estrelas-do-mar...

Anfíbio: você pode respirar e mover-se embaixo d'água tão facilmente quanto em terra firme.

Forma marinha: você recebe Forma Alternativa para transformar-se em uma criatura marinha. Essa criatura é construída por você (com supervisão do mestre), mas não é capaz de mover-se em terra firme. A transformação dura o tempo que você quiser, mas é interrompida caso você sofra qualquer dano.

Tridente do oceano: você recebe FA+2 quando luta com tridente (Força, perfuração).

Clérigo de Ragnar

Exigências: Clericato (Ragnar), Inimigo (humanos ou semi-humanos); apenas humanóides.

Função: atacante.

Ragnar ascendeu ao posto de Deus da Morte. Com isso, não apenas seus clérigos bugbears ganharam mais poder, como também Ragnar passou a ser venerado por membros de outras espécies humanóides: goblins, hobgoblins, ogros, orcs e até meio-orcs, que abandonaram suas divindades naturais.

Sendo um culto tribal, Ragnar não costumava ter templos oficiais. Entretanto, com a tomada quase total de Lamnor, antigos templos de outros deuses foram transformados em locais de adoração ao deus bugbear. Hoje em dia, o poder de Ragnar é tão grande que a própria estrutura dos templos tomados foi corrompida: igrejas de mármore branco mostram-se enegrecidas, conspurcadas pelo mal. Muitos clérigos acham ser esta uma prova do aumento do poder de Ragnar nos últimos anos.

Muitos xamãs orcs e hobgoblins ainda tentam manter vivo o culto a seus deuses antigos, mas estão perdendo terreno. O maior templo de Ragnar está situado em Rarnaakk, antiga pátria dos elfos e atual reino hobgoblin.

Os clérigos de Ragnar são figuras sinistras, mesmo entre os membros de suas raças. Pelo menos um deles acompanha cada expedição importante da Aliança Negra dos goblinóides. Exibem em flâmulas ou medalhões o atual símbolo sagrado de seu deus: um círculo branco eclipsado por um círculo negro, representando a sombra negra de Ragnar ao passar por Arton.

Crítico aprimorado (magia branca): quando você faz um acerto crítico contra um oponente capaz de lançar magia branca, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Magias de Ragnar: você pode lançar as magias Fúria Guerreira, Pânico e Tropas de Ragnar, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica. Caso adquira as vantagens necessárias, você paga metade do custo em PMs para lançar essas magias.

Toque da ruína: com 5 PMs, você aumenta o dano de um único ataque em +1d. Se este ataque levar a vítima a 0 PVs, ela será desintegrada e seu corpo reduzido a pó (este último efeito não afeta criaturas com Resistência superior à sua Habilidade).



Clérigo de Sszzaas

Exigências: Clericato (Sszzaas); Má Fama; Manipulação; não pode possuir nenhum Código de Honra ou Devoção.

Função: atacante.

Clérigos do Deus da Traição — ou sszzaazitas — sempre foram caçados como criminosos. Quando seu deus foi quase destruído, perderam seus poderes, e a ordem quase desapareceu. Mas agora, com o retorno do Corruptor, os sszzaazitas estão de volta à ativa.

Esses sacerdotes são extremamente práticos e inteligentes, quase sempre recorrendo a métodos desonrados ou covardes: veneno, chantagem, intriga, mentiras e quaisquer meios que se provem úteis. Sua ordem crê ser este o caminho daqueles que devem comandar o mundo. Mesmo entre eles não há união verdadeira, pois consideram aceitável matar um colega para tomar sua posição. Afinal, se a vítima não antecipou o perigo, não era digna de servir a Sszzaas.

Clérigos de Sszzaas são especialistas em convencer ou enganar pessoas bondosas para que realizem ato malignos. Muitos clérigos e paladinos perderam seu status sagrado porque pensavam estar realizando o bem, quando na verdade eram enganados por estes vilões. Sszaazitas também realizam sacrifícios humanos (ou semi-humanos) em honra a seu deus.

Como membros de um culto proibido, os sszaazitas não usam roupas típicas que possam denunciá-los, nem exibem abertamente seu símbolo sagrado. Quando reconhecidos, são caçados pelas autoridades, por heróis ou pelo povo enfurecido.

Arma envenenada: todos os seus ataques são considerados venenosos, como se desferidos por uma arma mágica venenosa (*Manual 3D&T Alpha*, página 120).

Familiar serpente: você ganha um Familiar serpente com todos os seus benefícios, sem precisar possuir uma vantagem mágica.

Golpe de misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus Pontos de Vida caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

Imunidade contra veneno: você é imune a todas as formas de veneno, naturais ou mágicos (mas ainda pode sofrer dano por ácido e outros ataques químicos).

Clérigo de Tanna-Toh

Exigências: Clericato (Tanna-Toh); Código de Honra (veja abaixo); Arte, Ciência ou Idiomas.

Função: baluarte.

Os clérigos de Tanna-Toh têm como missão educar os povos. Em grandes cidades eles assumem o papel de professores, ensinando ciências, artes e especialmente leitura e escrita. Em áreas mais remotas, empenham-se em levar cultura a povos bárbaros.

Na maioria das cidades de Arton, os templos de Tanna-Toh funcionam como escolas, academias, universidades, bibliotecas e museus — estes sacerdotes são os guardiões definitivos das artes e do conhecimento. Qualquer pessoa em busca de cultura ou informação será bem recebida pelos clérigos de Tanna-Toh, famosos por sua extrema paciência.

Embora não ensinem magia, alguns destes clérigos podem ser vistos atuando na Grande Academia Arcana de Valkaria. Tanna-Toh também é reverenciada pelos bardos de Arton, que invocam seu nome em busca de inspiração.

Sacerdotes de Tanna-Toh são basicamente pacifistas — mas estão errados aqueles que os enxergam apenas como professores inofensivos: os membros da ordem também recebem treinamento em combate, para proteger aquilo que tanto valorizam. Estes clérigos podem ser vistos atuando como guardas em grandes bibliotecas e museus, ou participando de aventuras que envolvam a busca por conhecimentos perdidos.

O típico clérigo de Tanna-Toh exibe em suas vestes o símbolo da deusa: um rolo de pergaminho e uma pena cruzando-se.

Código de Honra (de Tanna-Toh) (-1 ponto): jamais esconder qualquer conhecimento, sempre dizer a verdade, nunca recusar-se a responder uma pergunta.

Imunidade contra ilusões: você é automaticamente bem-sucedido em testes de Resistência contra magias de Ilusão (mas note que nem sempre estas magias permitem testes).

Profissional treinado: você pode gastar 1 Ponto de Magia para comprar um sucesso automático em um teste de uma perícia que possua. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual à sua Habilidade.

Clérigo de Tauron

Exigências: F1; Clericato (Tauron); Código de Honra (veja abaixo), Protegido Indefeso; Esportes.

Função: tanque.

Atual líder do Panteão, Tauron é o Deus da Força, e a divindade principal da poderosa raça dos minotauros. Seus clérigos veneram a força (assim como competições e atividades atléticas em geral), coragem, determinação e proteção dos fracos. Mas também praticam a tirania e escravidão — sendo difícil dizer com certeza se são bondosos ou malignos. Embora protejam os fracos, eles também exigem que o fraco seja dominado pelo forte. Isso combina com a política escravista de Tapista, o Reino dos Minotauros.

Tauron também é adorado por povos tribais, não sendo necessariamente conhecida por eles como um minotauro.

Um clérigo de Tauron acredita que tem a obrigação de encontrar e adotar (ou escravizar) uma criatura mais fraca e protegê-la pelo resto da vida. O clérigo não aceita ajuda deste prote-

gido. Por outro lado, o protegido precisa honrar seu protetor — e será castigado imediatamente se demonstrar qualquer desrespeito.

Código de Honra (de Tauron) (-1 ponto): nunca atacar um oponente indefeso ou em desvantagem numérica. Nunca usar qualquer ataque ou magia de ataque à distância (incluindo Membros Elásticos). Exibir o símbolo sagrado de Tauron: uma cabeça de touro em chamas.

Coragem total: você é imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Força é tudo: você pode substituir Habilidade por Força em qualquer situação, exceto para calcular FD e lançar magias. Ao fazer um ataque corpo-a-corpo, você soma F+F+1d (2F+1d, ou 3F+1d em um crítico). Qualquer condição que reduza sua Habilidade também reduz sua Força (então, quando seu Protegido Indefeso está em perigo, você fica com F-1 e H-1).

Sangue de ferro: com um movimento e 5 PMs, você pode transformar seu sangue em ferro, recebendo F+2 e A+2. Este efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após o ajuste).

Clérigo de Tenebra

Exigências: Clericato (Tenebra); Código de Honra (veja abaixo).

Função: baluarte.

A Deusa das Trevas tem muitas facetas. Para alguns, ela é gentil e conforta seus devotos quando o mundo se torna mais perigoso e sombrio. Para outros, ela é uma conquistadora implacável que comanda legiões de criaturas malignas. Povoou o mundo com mortos-vivos e outras abominações, mas também foi responsável pela criação da nobre raça anã. Assim, é difícil saber com certeza se Tenebra é uma deusa bondosa ou maligna.

Esta deusa é muito querida entre o povo anão. Clérigos anões empenham-se em demonstrar ao mundo que Tenebra não é maligna. É uma deusa de esperança, pronta a oferecer conforto a seus devotos — e seu manto de escuridão, que protege da fúria e calor do sol, é uma dádiva gentil ao mundo.

Mãe Noite é como a deusa Tenebra é conhecida por muitos youkai, especialmente demônios, mortos-vivos e licantropos. Dizem que a própria maldição dos lobisomens foi um “presente” da deusa para a raça humana, uma forma de torná-los mais íntimos com a noite.

Código de Honra (de Tenebra) (-1 ponto): jamais expor-se à luz do sol. Sempre exibir o símbolo sagrado de Tenebra, uma estrela negra de cinco pontas.



Aura de pânico: você pode lançar a magia Pânico, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Negra. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Comunhão com as sombras: você dominou o poder das sombras. Seus ataques físicos recebem FA+1 e causam dano mágico.

Controle de mortos-vivos: você pode gastar um movimento para controlar um número de mortos-vivos, a até 10m, que tenham Resistência inferior à sua Habilidade, a um custo de 1 PM por criatura. Este efeito funciona como uma magia sustentável (seus PMs ficam “presos” e não podem ser recuperados enquanto o morto-vivo estiver sob seu controle).

Clérigo de Thyatis

Exigências: Clericato (Thyatis); Código de Honra (veja abaixo).

Função: baluarte.

O generoso Deus da Ressurreição representa as segundas chances. Seu dom maior é a prevenção ou correção dos erros — seja através de predições que evitam esses erros, ou reversão dos males que tenham causado. Para Thyatis, ninguém deveria ser castigado por errar e todos merecem uma chance de aprender com suas falhas, em vez de morrer por elas. Por isso seus clérigos são contemplados com poderosos dons de profecia e ressurreição.

Graças aos poderes que recebem, clérigos de Thyatis são procurados por grupos de aventureiros para ressuscitar amigos mortos em batalha. Eles não fazem distinção entre um valoroso paladino e um assassino implacável, acreditando que todos merecem uma nova chance. A única restrição é que, respeitando os deígnios de seu deus, clérigos de Thyatis não trazem de volta à vida pessoas que tiveram morte natural.

Embora não aceitem pagamento por seus serviços, é comum que os clérigos de Thyatis peçam um favor em troca da ressurreição. Clérigos malignos deste deus podem exigir o cumprimento de missões perigosas em troca da bênção.

Código de Honra (de Thyatis) (-1 ponto): jamais tirar a vida de seres inteligentes. Jamais recusar um pedido de profecia ou ressurreição. Sempre exibir o símbolo sagrado de Thyatis, uma fênix.

Dom da profecia: você pode meditar durante dois turnos para ter uma visão sobre o futuro. Para cumprir um destino bom, ou evitar um destino ruim, o alvo da profecia pode repetir uma rolagem e escolher o melhor resultado. Você pode gastar outros dois turnos para usar novamente este poder, mas não pode fazer outra profecia antes que a anterior se cumpra.

Dom da ressurreição: você pode lançar a magia Ressurreição, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Branca. Caso adquira essa vantagem, você paga PMs normais (em vez de PMs permanentes) para lançar essa magia. Pessoas trazidas de volta à vida desta forma adquirem uma Devocão, na forma de uma missão designada pelo clérigo, e não podem ser novamente ressuscitadas até que essa missão se cumpra.

Clérigo de Valkaria

Exigências: Clericato (Valkaria); Código de Honra (veja abaixo).

Função: atacante.

Valkaria é a Deusa da Ambição. Deusa daquilo que mais destaca a raça humana das demais — seu eterno descontentamento, sua interminável busca pela evolução, seu desejo de ir mais longe. Ser um humano é nunca estar satisfeito com aquilo que se é ou que se tem.

Valkaria também é a Deusa dos Aventureiros, aquela que impele os heróis a vencer desafios. Portanto, os sacerdotes de Valkaria são aqueles que melhor representam o clérigo aventureiro que acompanha grupos de heróis.

Embora quase ninguém soubesse, a deusa Valkaria estava presa na famosa estátua que fica na capital do Reinado. Uma vez que quase ninguém reconhecia Valkaria como deusa fora dos limites de Deheon, arrebanhar mais fiéis não era fácil — especialmente porque os clérigos de Valkaria perdiam parte de seus poderes quando viajavam além das fronteiras de Deheon.

Mas agora a deusa está livre, e grandes festas têm sido realizadas por todo o Reinado para celebrar. Templos da deusa são erguidos em reinos distantes com rapidez assustadora, e clérigos de Valkaria podem ser vistos participando de grupos aventureiros com muito mais freqüência do que antes — todos ansiosos para demonstrar o poder e majestade de sua deusa nas regiões onde ela foi esquecida.

Código de Honra (de Valkaria) (-1 ponto): jamais recusar um convite ou pedido para uma missão perigosa. Sempre exibir o símbolo sagrado de Valkaria (a imagem da estátua da deusa).

Coragem total: você é imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Imunidade contra ilusões: você é automaticamente bem-sucedido em testes de Resistência contra magias de Ilusão (mas note que nem sempre estas magias permitem testes).

Superação: em momentos de crise, o servo de Valkaria pode perseverar e vencer seus problemas. Você pode gastar Pontos de Magia para cancelar temporariamente uma desvan-

tagem (incluindo aquelas que façam parte de uma vantagem única). O custo em PMs por rodada é o mesmo da desvantagem (por exemplo, 2 PMs para Assombrado).

Clérigo de Wynna

Exigências: Clericato (Wynna); capacidade de lançar magias.

Função: atacante ou dominante.

Ninguém em Arton duvida da existência da magia — seus efeitos maravilhosos podem ser testemunhados por qualquer pessoa quase todos os dias. Mas muitos acreditam que a magia é apenas uma energia, um recurso natural. Outros, contudo, crêem que esta dádiva é oferecida por Wynna, a Deusa da Magia.

Quase não existem clérigos de Wynna, porque ela é venerada basicamente por conjuradores arcânicos. Um clérigo só recebe poderes de Wynna quando também é um mago, feiticeiro ou bardo verdadeiro. Estes clérigos podem ser encontrados mais facilmente no reino de Wynlla e também na Academia Arcana, que tem Wynna como patronesse.

O símbolo sagrado de Wynna é um anel metálico. Representa a magia, a energia que mantém o mundo coeso e em movimento. Não por acaso, muitos desses anéis compõem a vestimenta da própria Wynna.

Alcance aprimorado: o alcance de suas magias aumenta em um passo. Toque torna-se curto (10m); curto torna-se longo (50m); e longo torna-se visão. Magias de alcance pessoal não são afetadas por este poder.

Magia intensa: você gasta -2 PM para lançar qualquer magia. Este poder não é cumulativo com qualquer efeito que reduza o custo de magias, como Alquimista ou Elementalista.

Magia máxima: ao lançar uma magia, você pode escolher pagar o dobro de seu custo normal para maximizar todas as rolagens de dados (por exemplo, 18 em 3d). Caso seja uma magia que usa FA ou FD, será um crítico automático.

Clérigo do Panteão

Exigências: Clericato; Código de Honra (veja abaixo).

Função: baluarte.

O Nada e o Vazio se casaram. Deram à luz os vinte deuses maiores do Panteão. Estes povoaram o mundo de Arton com suas próprias criações — uma infinidade de raças e criaturas. E muitas entre estas decidem — pelos mais variados motivos — servir a esses deuses criadores de todas as formas que puderem.

Em média, em cada dez aventureiros, um ou dois tem algum tipo de relação com os deuses. Eles podem ser clérigos, paladinos, xamãs, druidas, cultistas... Todos têm pelo me-

nos uma coisa em comum: eles recebem poder mágico dos deuses, em troca de servir a seus interesses.

Nem todos os clérigos são devotados a um dos vinte deuses. Alguns, humildes, acreditam que devem se dedicar aos deuses como um todo, cultuar essa incrível família de entidades conhecida como o Panteão — bem como demonstrar respeito para com todos os outros deuses menores. Assim, quando fala de sua fé, este sacerdote se refere apenas “aos deuses”.

Código de Honra (do Panteão) (-1 ponto): sempre respeitar as crenças e valores de um devoto a qualquer uma das divindades de Arton, nunca se colocando contra os costumes e os hábitos de outros clérigos, paladinos ou devotos destes deuses.

Energia negativa: versão invertida de energia positiva (veja a seguir) — o poder causa dano a criaturas vivas e cura mortos-vivos.

Energia positiva: como uma ação, o clérigo pode gastar Pontos de Magia para emanar uma onda de energia branca que cura todas as criaturas vivas e causa dano a todos os mortos-vivos a até 10m. O custo é 3 PM para cada 1d de cura (ou dano). Este poder não distingue aliados de inimigos.

Expulsar youkai: você pode gastar 1 Ponto de Magia para lançar a magia Pânico contra qualquer número de youkai dentro de alcance longo (50m).

Sincretismo: você acredita e respeita todas as crenças, e os deuses reconhecem isso. Você pode adquirir os poderes e dons de outros kits de clérigos (e apenas de clérigos) sem a necessidade de adquirir o kit propriamente dito (mas deve ainda satisfazer as exigências dos mesmos). Cada novo poder continua custando um único ponto.

Clérigo Menor

Exigências: Clericato.

Função: baluarte.

É fato que nem todos os clérigos são devotados a um dos vinte deuses do panteão. Existem aqueles que escolhem servir a uma das centenas de divindades menores que caminham em Arton — literalmente, porque muitos destes “deuses” são na verdade criaturas mortais, ainda que muito poderosas.

O clérigo menor é um sacerdote devotado a seguir uma dentre as centenas de divindades menores deste mundo. Seus poderes podem parecer modestos em comparação aos devotos de entidades Panteônicas; contudo, suas obrigações para com eles também são mais brandas.

Energia negativa: versão invertida de energia positiva (veja a seguir) — o poder causa dano a criaturas vivas e cura mortos-vivos.

Energia positiva: como uma ação, você pode gastar PM para emanar uma onda de energia branca que cura todas as criaturas vivas e causa dano a todos os mortos-vivos a até 10m. O custo é 3 PM para cada 1d de cura (ou dano). Este poder não distingue aliados de inimigos.

Expulsar youkai: você pode gastar 1 Ponto de Magia para lançar a magia Pânico contra qualquer número de youkai dentro de alcance longo (50m).

Favor divino: por não ter muitos devotos, sua divindade pode lhe auxiliar quase que diretamente em seus atos. Sempre que realizar qualquer teste de perícia que possua enquanto em missão sagrada para seu deus, você recebe um bônus de um nível em seus testes (difíceis se tornam normais, e normais se tornam fáceis).

Combatente

Exigências: F1, A1 ou PdF1.

Função: atacante.

Combatentes são muito comuns em Arton. Em pequenas vilas e aldeias é normal que um grupo de combatentes — muitas vezes liderados por um guerreiro — mantenham a ordem. Justamente por isso, é raro que algum deles deixe sua terra natal para viver aventuras. Além da fidelidade à família e seus companheiros, faltam ao combatente o impeto para se aventurar pelo continente, os recursos para financiar armas e armaduras, e o treinamento necessário para se tornar um verdadeiro guerreiro.

É normal que cada família de cada vilarejo tenha um combatente. Tradicionalmente este papel é assumido pelo pai. Conforme o tempo passa, a função é passada para o filho mais velho quando este atinge a idade de dezesseis anos. Por ser um costume de comunidades pequenas e conservadoras, é raro que uma mulher assuma este papel. Aquelas que ousam desafiar este dogma são mal vistas pela sociedade.

Em cidades grandes, combatentes são vistos com desconfiança, considerados vagabundos e brigões. Muitos heróis aventureiros, quando se encontram com combatentes, costumam tratá-los com desdém — o que pode ser um erro. Sim, porque sua falta de técnica e recursos permite ao combatente perseverar para desferir ataques poderosos e inesperados.

Ataque inesperado: uma vez por combate, você pode usar a vantagem Ataque Especial e adicionar um poder (como amplo, paralisante, etc.) que você não possua à sua escolha, pagando seu custo normal em PMs.

Chuva de ataques: uma vez por dia, você pode usar a vantagem Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo sem gastar PMs.

Força bruta: você possui a força bruta dos selvagens. Quando realiza um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou PdF +1 por rodada de concentração) você ignora a Armadura do alvo.

Criatura da Tormenta

Exigências: Insano (qualquer).

Função: tanque.

Se antes estas aberrações eram raras em Arton, agora estão se tornando mais e mais comuns. A corrupção da tempestade alienígena cresce a cada dia. Animais e monstros naturais de Arton são contaminados por sua influência, transformados em versões distorcidas,



macabras. Essas metamorfoses ocorrem por intervenção direta dos lefeu, em seus laboratórios horrentos, e também ao acaso, como fenômenos anti-naturais.

Fisicamente, uma criatura da Tormenta é uma versão horrível e aberrante de si mesma. Os detalhes variam, mas quase todas apresentam carapaças ou protuberâncias de matéria vermelha, secreções de gosma sangrenta pelo corpo, e/ou traços insetóides como antenas, olhos multifacetados e patas articuladas. Seu comportamento também é imprevisível, pois quase todas as vítimas da transformação tornam-se malignas ou insanas.

Afinidade com a Tormenta: a criatura da Tormenta é automaticamente bem-sucedida em testes de Resistência contra efeitos da Tormenta e de suas criaturas.

Armadura extra (energia): a criatura da Tormenta dobra sua Armadura contra danos de energia (elétrico, fogo, frio, químico, sônico).

Imunidades da Tormenta: a criatura da Tormenta é imune a acertos críticos, dano espiritual (ataques que causam perda de Pontos de Magia), desmaio, metamorfose, paralisia, petrificação, sono e veneno. Ela também não precisa comer, beber ou dormir.

Insanidade da Tormenta: ver pela primeira vez uma criatura da Tormenta exige um teste de Resistência, com penalidade igual à R da criatura (por exemplo, um teste de R-2 para uma criatura com R2). Em caso de falha a vítima adquire uma insanidade à escolha do mestre.

Mente alienígena: usar Telepatia ou magias da escola Elemental (Espírito) contra a criatura da Tormenta exige do conjurador um teste de Resistência. Em caso de falha, adquire uma insanidade de 0 ou -1 ponto à escolha do mestre.

Sentidos da Tormenta: a criatura da Tormenta adquire Visão Aguçada e Infravisão. Também pode perceber outras criaturas que estejam em contato direto com o chão a até 10m (apenas em áreas de Tormenta).

Cultista da Tormenta

Exigências: Patrono; Dependência (veja abaixo), Insano (qualquer); Crime ou Manipulação.

Função: dominante.

Arton tem deuses malignos, e seus servos realizam cerimônias malignas, sacrifícios humanos e outras atrocidades em nome de seus mestres. Mas nenhum deles se compara aos cultistas que adoram os lefeu.

Dante da aparente invencibilidade dos invasores, o cultista da Tormenta espera ser recompensado (ou, pelo menos, poupadão) quando a tempestade rubra tomar o mundo por completo. Ele devota-se a um Lorde da Tormenta, ou aos lefeu como um todo, sendo agraciado com poderes profanos. Ninguém sabe ao certo como a Tormenta pode conceder magias divinas a um servo; este pode ser o primeiro sinal de que os lefeu realmente querem — e podem — se tornar deuses.

O cultista leva horror aos pontos mais distantes e improváveis, demonstrando que ninguém está seguro contra a Tormenta. Vítimas inocentes são assassinadas. Demônios lefeu são conjurados para aterrorizar comunidades distantes. O coração da cidade mais populosa pode abrigar um furtivo devoto assassino, capaz de fulminar os inimigos de seus mestres.

Dependência (-2 pontos): o cultista da Tormenta deve seguir as ordens de seu Patrono (um Lorde da Tormenta); caso contrário, sofre os efeitos desta desvantagem. Desnecessário dizer que essas ordens envolvem atos terríveis.

Afinidade com a Tormenta: você é automaticamente bem-sucedido em testes de Resistência contra efeitos da Tormenta e de suas criaturas.

Aliança com os demônios: criaturas da Tormenta com Resistência inferior à sua Habilidade seguem suas ordens. Aquelas com R igual ou superior à sua H não lhe obedecem, mas também não lhe atacam — a menos que sejam atacadas primeiro. Você pode comandar um número de criaturas igual à sua H+1.

Identidade secreta: testes de perícias para ocultar suas atividades (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas fáceis para você. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre você são sempre tarefas difíceis.

Serviçal diabólico: você recebe um Aliado com os poderes de uma criatura da Tormenta (veja o kit criatura da Tormenta).

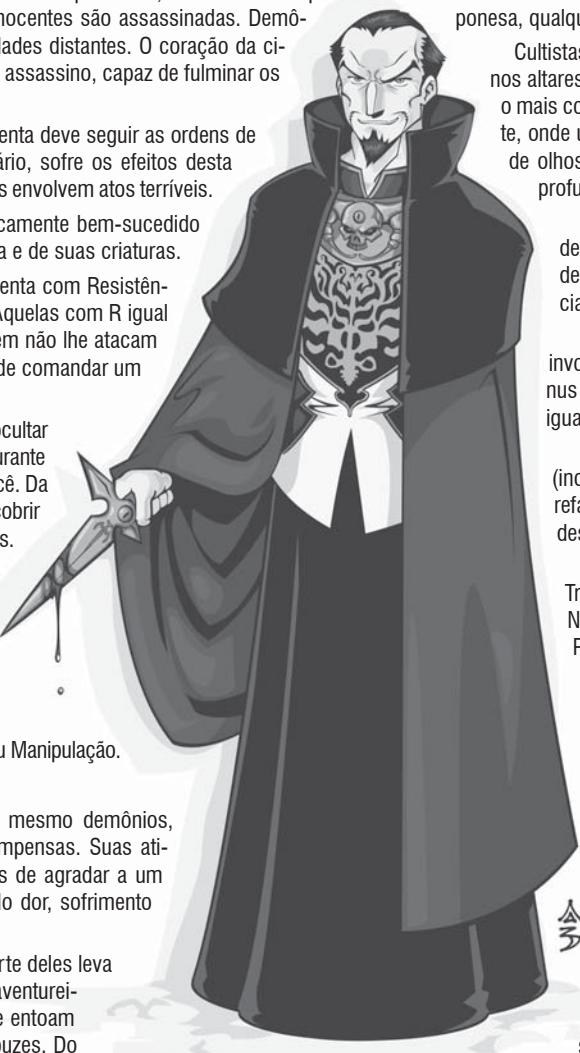
Cultista do Mal

Exigências: Dependência (veja abaixo); Crime ou Manipulação.

Função: dominante.

Um cultista reverencia deuses malignos, ou mesmo demônios, fazendo oferendas e sacrifícios para receber recompensas. Suas atividades são secretas, pois quaisquer atos capazes de agradar a um deus maligno em geral são criminosos, envolvendo dor, sofrimento ou a morte de vítimas inocentes.

É difícil identificar um cultista, pois a maior parte deles leva vidas duplas: durante o dia são conhecidos como aventureiros, nobres, comerciantes ou plebeus, mas à noite entoam cânticos macabros enquanto vestem mantos e capuzes. Do



famoso herói ao rico aristocrata, passando pelo simpático taverneiro e pela gentil camponesa, qualquer um pode ser secretamente um adorador de forças malignas.

Cultistas podem agir sozinhos, realizando suas cerimônias profanas em pequenos altares, escondidos em suas próprias casas ou lugares secretos. No entanto, o mais comum é que se reúnam em cultos e seitas, organizadas hierarquicamente, onde um reverendo-mor comanda as cerimônias. Estas são realizadas longe de olhos curiosos, em clareiras nas florestas, grandes cavernas, masmorras profundas ou antigos templos em ruínas.

Dependência (-2 pontos): o cultista do mal deve seguir as ordens de seu Patrono (uma divindade maligna); caso contrário, sofre os efeitos desta desvantagem. Essas ordens normalmente envolvem crimes, especialmente assassinatos.

Bênção das trevas: você pode gastar 5 PMs e um movimento para invocar (em voz alta) o nome de seu patrono maligno. Isto fornece um bônus de +2 em uma característica à sua escolha, por um número de turnos igual à sua Resistência.

Identidade secreta: testes de perícias para ocultar suas atividades (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas fáceis para você. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre você são sempre tarefas difíceis.

Maldição aprimorada: você pode lançar a magia Maldição das Trevas, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Negra. Caso adquira essa vantagem, você paga PMs normais, em vez de PMs permanentes, para lançar essa magia.

Servo do mal: todo youkai reconhece o cultista como servo de um grande poder maligno, mesmo sem saber exatamente qual. O cultista recebe H+2 contra estas criaturas.

Dançarino das Sombras

Exigências: Invisibilidade, Sentidos Especiais (infravisão).

Função: atacante.

Ladinos, espiões, agentes secretos... Todos esses podem ser furtivos e se esconder na escuridão. Mas o dançarino das sombras vai além: graças a seu treinamento, ele consegue realmente se mesclar às sombras, tornando-se um com elas.

Por suas habilidades furtivas, dançarinos das sombras quase sempre assumem o papel de infiltradores. Alguns agem de modo independente, mas é mais comum que participem de guildas. Conhecidas como “guildas das sombras”, estas organizações funcionam sob uma fachada aparentemente inofensiva — como uma guilda comercial, um grupo de estudiosos, ou mesmo uma ordem de clérigos.

Nem todas as guildas das sombras têm propósitos sinistros: conta-se que existe uma delas a serviço da coroa de Deheon, com o objetivo de infiltrar agentes próximos aos regentes de nações problemáticas — como Yuden e Portsmouth —, além do Império de Tauron — para vigiar seus movimentos.

Alguns dançarinos das sombras preferem empregar seus talentos de maneiras mais peculiares. Aghbar, o Magnífico, é famoso por usar suas habilidades em shows de escapismo — atualmente, ele é uma das principais atrações no Circo dos Irmãos Thiannate. Alguns cultos à Tenebra também são quase totalmente integrados por dançarinos.

Especialista em fugas: quando realiza uma manobra de fuga instantânea sem chance de contra-ataque (*Manual 3D&T Alpha*, página 72), seu teste de Habilidade é fácil contra oponentes de Habilidade igual ou inferior à sua, e Normal contra oponentes de Habilidade superior à sua.

Invisibilidade aprimorada: para o dançarino das sombras, ativar e manter sua Invisibilidade custa 1 PM para cada 2 turnos.

Magias de dançarino: você pode escolher três magias da escola Negra e lançar essas magias mesmo sem ter a vantagem Magia Negra, pelo custo normal em PMs. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal para lançá-las. Você ainda deve atender quaisquer outros requisitos destas magias.

Demonologista

Exigências: Inimigo (youkai); Insano (paranóico); capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Arton é visitado por diversos seres sobrenaturais que recebem a alcunha de “demônios”, mesmo quando não o são. Quase sempre, são youkai de tipos variados. O demonologista é um mago especializado no estudo e combate a essas criaturas.

O demonologista é um tipo bem estranho. Está sempre falando em demônios do gelo, demônios do sono, demônios da sorte, demônios disso, demônios daquilo...

Quando cheve, a culpa é dos demônios do mau tempo; quando fica doente, põe logo a culpa nos demônios da febre, e assim por diante. Em seu vocabulário todos os monstros e criaturas malignas são demônios, e todo o mal no mundo é provocado por eles. Quase qualquer criatura que não seja humana, semi-humana, animal ou planta será considerado um “demônio”.

Armadura extra (youkai): você possui talismãs de todos os tipos, que dobram sua Armadura contra ataques realizados por youkai.

Expulsar youkai: você pode gastar 1 Ponto de Magia para lançar a magia Pânico contra qualquer número de youkai dentro de alcance longo (50m).

Magia inimiga (youkai): quando lança uma magia contra um youkai, você pode pagar 2 PMs para adicionar um dos efeitos a seguir à magia:

- **Crítico automático:** você consegue um acerto crítico (um resultado 6) automático durante sua jogada para a Força de Ataque, sem precisar rolar o dado ou gastar um Ponto de Experiência.

- **Magia irresistível:** o alvo sofre uma penalidade de -3 em seu teste de Resistência contra a magia. Caso você também possua esta vantagem, a penalidade é cumulativa.

Sentido sobrenatural (youkai): você sempre percebe a presença de um youkai, mesmo através de paredes, disfarces ou invisibilidade (às vezes você percebe youkai até onde não há nenhum...).

Discípulo da Tormenta

Exigências: Insano (qualquer).

Função: dominante.

Mesmo entre os adoradores dos Lordes, mesmo entre algozes e cultistas que lhes prestam homenagem, existe um resquício de dignidade — o desejo secreto de continuar sendo aquilo que são, preservar um pouco de sua natureza. Mas não o discípulo da Tormenta. Seu objetivo é transformar-se totalmente em lefeu.

Trilhar este caminho é mais fácil — e sedutor — do que parece. A influência da Tormenta sobre Arton é cada vez



maior, sua natureza alienígena permeia e contamina o mundo. Deformações aberrantes surgem, voluntariamente ou não, em pessoas que nunca tiveram contato com os demônios. Os poderes lefeu são vastos. Os lefou, meio-demônios da Tormenta, são cada vez mais numerosos.

Por tudo isso, a entrega total, a transformação em uma aberração não requer rituais obscuros ou experimentos arriscados. É uma simples questão de vontade, de escolha. E se o avanço da Tormenta continuar, talvez nem mesmo tenhamos o direito de escolher; seremos todos transformados, querendo ou não!

As motivações de um discípulo são várias. Alguns apenas desejam poder. Outros acreditam que Arton já está condenada e que apenas os lefeu vão sobreviver. Há ainda os desafiadores que tentam usar as habilidades do inimigo contra eles próprios, mesmo sabendo que talvez nunca consigam voltar ao normal. E existem até mesmo nobres e jovens abastados, tomados por puro tédio — julgando já ter experimentado tudo que Arton tem a oferecer, em termos de sensações mundanas e mágicas.

Afinidade com a Tormenta: você é automaticamente bem-sucedido em testes de Resistência contra efeitos da Tormenta e de suas criaturas.

Anatomia insana: seus órgãos vitais não ficam onde deveriam. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Mente alienígena: usar Telepatia ou magias da escola Elemental (Espírito) contra você exige do conjurador um teste de Resistência. Em caso de falha, ele adquire uma insanidade de 0 ou -1 pontos, à escolha do mestre.

Sentidos da Tormenta: você adquire Visão Aguçada e Infravisão. Também pode perceber outras criaturas que estejam em contato direto com o chão a até 10m (apenas em áreas de Tormenta).

Discípulo do Dragão

Exigências: PdF1 (fogo, frio, elétrico ou químico); humano, semi-humano ou humanóide.

Função: dominante.

Por seu imenso poder, dragões consideram-se criaturas nobres, privilegiadas, muito superiores às outras raças. Vez ou outra, porém, dragões podem experimentar desejos — ou até mesmo se apaixonar — pelos seres que desprezam. Os frutos dessa união podem ser poderosos meio-dragões, ou apenas criaturas com sangue de dragão, sem habilidades especiais. No entanto, a herança draconiana pode ressurgir gerações mais tarde, na forma de poderes fantásticos.

Discípulos do dragão são aventureiros que descobrem possuir essa herança, e então aprimoram suas habilidades para aumentar seus poderes. Muitos fazem isso porque não se

ajustam à sociedade onde nasceram, buscando conforto na herança draconiana. Não é raro que decidam louvar os Dragões-Reis — os seis maiores e mais antigos dragões de Arton, que representam as seis espécies principais. O modo como são recepcionados varia: é sabido que, enquanto viva, Beluhga costumava aceitá-los de bom grado em suas terras geladas, enquanto Sckhar não mostra a mesma boa vontade.

Também não é raro que um discípulo do dragão se isole em algum ponto remoto, ou procure um mosteiro em busca de entendimento e paz interior.

Aura de pânico: você pode lançar a magia Pânico, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Negra. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Forma de dragão: você possui uma Forma Alternativa com as mesmas características e as seguintes vantagens: Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Vôo. Nesta forma você pode fazer três ataques com uma ação: duas garras (Força) e uma mordida (Força+2). A forma de dragão não partilha as vantagens da outra forma (mas partilha as desvantagens).

Proteção elemental: o discípulo adquire Armadura Extra baseada no elemento de seu ancestral dragão: Gelo (para dragão branco), Elétrico (azul), Químico (negro, verde ou marinho) ou Fogo (vermelho). Caso seja um Meio-Dragão, essa Armadura Extra deve pertencer ao mesmo tipo de sua Invulnerabilidade.

Domador das Ondas

Exigências: F ou PdF1 (químico); Arena (água).

Função: atacante.

É impossível vencer a água. Ela pode arrasar cidades sob suas marés, mas também se adaptar a qualquer recipiente. Pode derrubar paredes, mas também atravessar a fresta mais estreita. Pode receber golpes sem nada sofrer, envolver seu atacante, absorver sua força, levá-lo à exaustão... Para então afogá-lo.

O guerreiro que percebe o poder do elemento água tenta ser um domador das ondas. Ele treina no oceano, praia, ilhas, lagos, rios... Onde quer que exista água em grande quantidade. Durante longos meses vai lutar contra a correnteza dos rios, atravessar dias e noites sob cachoeiras, nadar rápido como um peixe e desafiar animais marinhos em combate.

Mas o poder mais surpreendente do domador está em disparar pelas mãos jatos d'água que parecem surgir do nada, com pressão suficiente para cortar o aço! Essa água não é mágica e, estranhamente, não serve para matar a sede — mas ainda pode ser usada para apagar fogo ou afogar inimigos.

O domador das ondas veste pouca roupa, para facilitar a natação. Gosta de ornamentos feitos com conchas e estrelas-do-mar. Quando usa armas, prefere o tridente, o arpão e a rede.

Bolha da morte: você pode criar uma bolha d'água à volta da cabeça de um inimigo para afogá-lo. A bolha exige uma ação e 1 PM para criar, e 1 PM por turno para manter. A vítima segue as regras normais para prender a respiração (*Manual 3D&T Alpha*, página 69).

Jato cortante: você pode gastar 2 Pontos de Magia para realizar um ataque com Poder de Fogo, com o mesmo efeito da magia Ataque Vorpal.

Natação aprimorada: o domador pode mover-se (mas não respirar) na água como um Anfíbio, em velocidade normal, sem precisar da perícia Natação. Ele também pode prender a respiração como se estivesse sempre em repouso (Rx5 minutos), mesmo em situações de perigo e combate. Personagens anfíbios não precisam adquirir este poder.

Doutor de Salistick

Exigências: Medicina; Código de Honra (veja abaixo).

Função: baluarte.

Em Salistick, o Reino sem Deuses, não é possível contar com as magias de cura dos clérigos — por algum motivo, nesse lugar essas magias têm seus efeitos reduzidos. Mas o povo prático desse reino tratou de resolver o problema desenvolvendo imensamente a ciência médica. Em Salistick, a medicina é mais avançada que em qualquer outro ponto de Arton, e seus médicos (mais conhecidos no Reinado como "doutores") são muito competentes em curas não-mágicas.

O conhecimento médico de um doutor de Salistick equivale ao de um médico na Terra do Século XIX. Ele é um profundo estudioso da anatomia e dos processos fisiológicos do corpo, de forma semelhante a um necromante — com a diferença de que, no geral, não possui poderes mágicos. Estes doutores podem ser reconhecidos por seus trajes brancos com muitas manchas de sangue (pois se acredita que, quanto mais suja a roupa do médico, maior sua experiência), por suas bandanas e pelos pequenos e estranhos instrumentos metálicos que trazem nos bolsos.

Código de Honra (doutor de Salistick) (-1 ponto): jamais ferir ninguém (exceto em legítima defesa, ou para defen-



der outra pessoa), sempre ajudar todos que necessitem de sua habilidade.

Curandeiro exímio: você pode gastar 1 PM para obter um sucesso automático em um teste de Medicina. Este poder pode ser usado um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Medicina superior: em vez de 1 PV, você cura 1d Pontos de Vida com um teste bem-sucedido de Medicina.

Paramédico: com um teste bem-sucedido de Medicina, você pode recuperar 1 PV e fazer despertar um paciente Muito Fraco, Inconsciente ou Quase Morto; ou prolongar a vida de um personagem Morto (há menos de meia hora) por 1d horas.

Drogadora

Exigências: R2; Energia Extra; Medicina; apenas mulheres humanas, semi-humanas ou humanóides.

Função: baluarte.

Encontrada apenas entre as tribos bárbaras mais primitivas, a drogadora é um tipo especial de curandeira. Com vasto conhecimento sobre ervas, drogas e venenos, ela usa os próprios processos metabólicos do corpo para fabricar medicamentos.

Ela ingere venenos para salivar remédios, mastiga insetos para produzir pomadas, altera o próprio sangue para criar vacinas, ou deixa-se picar por bichos peçonhentos para secretar poções de cura. A drogadora é uma figura exótica. Tem a pele listrada como uma zebra, marcada assim após um ritual de iniciação. Em geral, vestem mantos cheios de bolsos e compartimentos, onde guardam poções, ervas e até animais vivos. Durante suas caminhadas pela mata podem ser vistas cheirando e mordiscando todo tipo de folha, flor ou inseto.

Membros de povos civilizados podem ter certa dificuldade em lidar com estas curandeiras selvagens. É verdade que o beijo de uma drogadora pode salvar sua vida. Mas também é verdade que, na maioria das vezes, é melhor não perguntar de onde exatamente saiu aquela poção...

Curandeiro exímio: você pode gastar 1 PM para obter um sucesso automático em um teste de Medicina. Este poder pode ser usado um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Memória racial: graças a memórias de seus ancestrais, você pode escolher um sucesso automático em um teste de Animais ou Sobrevivência. Você pode usar este poder uma quantidade de vezes por dia igual a $H+1$.

Producir poção: uma vez por dia, você pode fabricar uma poção gastando Pontos de Magia em vez de Pontos de Experiência. Você não precisa conhecer a magia necessária, mas seu acervo de receitas é limitado: você sabe preparar um número de tipos de poções igual a sua Habilidade. Preparar uma poção exige 10 min. Poções de drogadora perdem seu efeito caso não sejam consumidas em 24 horas.

Toque curativo: você pode lançar a magia Cura Mágica mesmo sem as vantagens necessárias, pelo custo normal em PMs. Caso adquira tais vantagens, você paga metade do custo em PMs para lançar esta magia.

Druida de Allihanna

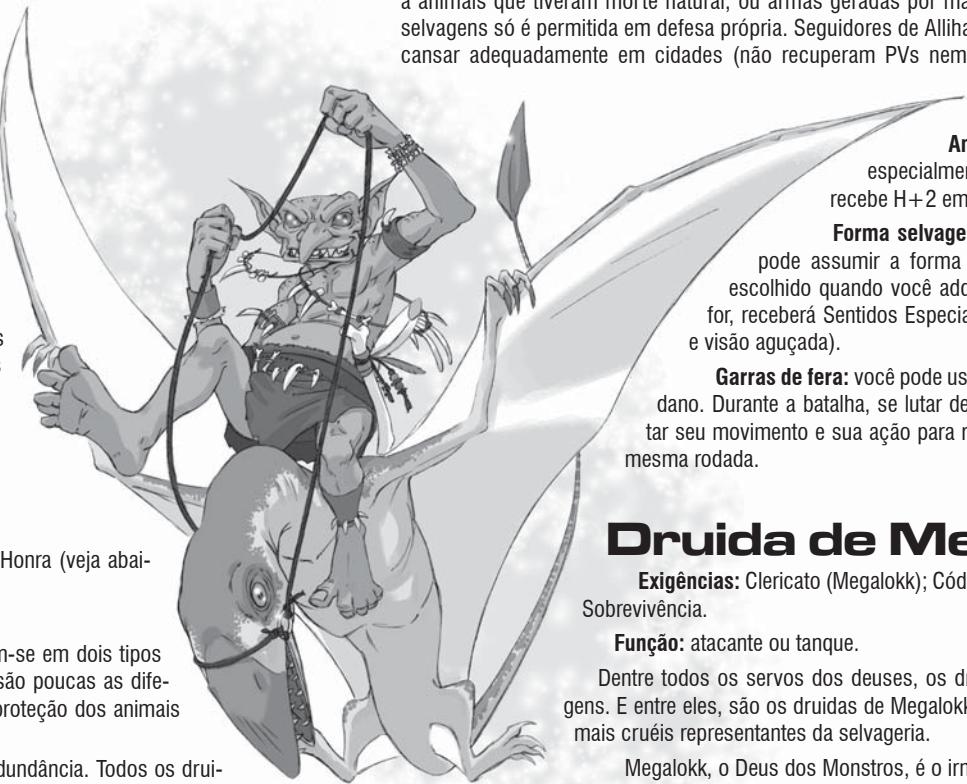
Exigências: Clericato (Allihanna); Código de Honra (veja abaixo); Animais.

Função: atacante.

Servos de Allihanna, a Mãe Natureza, dividem-se em dois tipos básicos: druidas e xamãs (clérigos). Na verdade são poucas as diferenças, pois ambos são sacerdotes devotados à proteção dos animais e da vida selvagem.

“Druida de Allihanna” é praticamente uma redundância. Todos os druidas amam a natureza, e existe apenas uma Deusa da Natureza — ambos são indissolúveis. Não existe em Arton um druida verdadeiro que não demonstre devoção profunda a esta deusa. Aqueles que seguem Megalokk ou Oceano são, inclusive, considerados apenas impostores.

Uma vez que os animais são seus únicos companheiros, os druidas costumam vestir apenas trapos. Eles encontram formas criativas de conseguir material para suas roupas:



couro de grandes répteis (que descaram de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, plumas...

Código de Honra (de Allihanna) (-1 ponto): não usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de itens naturais, como garras, dentes e couro pertencentes a animais que tiveram morte natural, ou armas geradas por magia). A morte de animais selvagens só é permitida em defesa própria. Seguidores de Allihanna não conseguem descansar adequadamente em cidades (não recuperam PVs nem PMs); por isso, sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Amigo dos animais: você é especialmente ligado aos animais, e recebe $H+2$ em testes da perícia Animais.

Forma selvagem: uma vez por dia, você pode assumir a forma de um animal selvagem, escolhido quando você adquire este poder. Seja qual for, receberá Sentidos Especiais (audição aguçada, faro e visão aguçada).

Garras de fera: você pode usar suas garras para causar dano. Durante a batalha, se lutar desarmado, você pode gastar seu movimento e sua ação para realizar dois ataques numa mesma rodada.

Druida de Megalokk

Exigências: Clericato (Megalokk); Código de Honra (veja abaixo); Sobrevivência.

Função: atacante ou tanque.

Dentre todos os servos dos deuses, os druidas são os mais selvagens. E entre eles, são os druidas de Megalokk que despontam como os mais cruéis representantes da selvageria.

Megalokk, o Deus dos Monstros, é o irmão perverso de Allihanna. Da mesma forma que os druidas de Allihanna protegem os animais “normais”, druidas de Megalokk lutam em favor dos monstros, dinossauros e feras sobrenaturais de todos os tipos.

Como todo druida, este personagem prefere viver isolado — bem diferente do xamã de Megalokk, que atua em tribos, bandos ou comunidades de monstros. Também não é muito bom para se relacionar com pessoas; geralmente, ele prefere devorá-las!

Código de Honra (de Megalokk) (-1 ponto): não usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de itens naturais, como garras, dentes ou couro e armas geradas por magia). Também não conseguem descansar adequadamente em cidades (não recuperam PVs nem PMs); por isso sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Garras de fera: você pode usar suas garras para causar dano. Durante a batalha, se lutar desarmado, você pode gastar seu movimento e sua ação para realizar dois ataques numa mesma rodada.

Monstro interior: o druida de Megalokk pode liberar seu lado irracional, transformando-se em uma fera de combate. Gastando um turno, você pode transformar todos os seus PMs em PVs, recebendo um bônus de +2 em sua FA até o fim do confronto, quando seus PVs também cairão a zero, deixando-o inconsciente.

Sangue bestial: em suas veias corre o sangue de um monstro. Você é capaz de utilizar a magia Megalon em si mesmo, mesmo que não possua nenhuma vantagem mágica, pelo custo normal em PMs.

Druida do Oceano

Exigências: Arena (água); Código de Honra (veja abaixo); Sobrevivência.

Função: atacante.

Amigo das criaturas marinhas, este druida vive à parte da inimizade entre Allihanna e Megalokk — o Grande Oceano é neutro quanto a animais e monstros, abrigando todos aqueles que buscam a força de suas ondas. O verdadeiro adversário deste druida são os povos do Mundo Seco, que invadem os mares para saquear e matar.

Druidas do oceano vivem quase sempre na escuridão, patrulhando os reinos submarinos, raramente emergindo por qualquer motivo. Portanto, elfos-do-mar e outras raças capazes de respirar sob a água abraçam este kit com muito mais freqüência, enquanto humanos e outros representantes do Mundo Seco são raros.

Em geral, preferem agir sozinhos ou acompanhados apenas por outros druidas. É raro que usem qualquer vestimenta, exceto tangas rústicas de algas marinhas. Também não costumam usar armas, armaduras, ferramentas ou qualquer objeto que se estrague em contato prolongado com a água do mar.

Código de Honra (do Oceano) (-2 pontos): não usar armas ou armaduras metálicas de qualquer tipo. Independente da raça à que pertence, não consegue descansar adequadamente fora d'água (não recupera PVs e PMs). Raças que respiram ar precisam descansar pelo menos parcialmente imersas em água para recobrar suas forças.

Forma marinha: você recebe Forma Alternativa para transformar-se em uma criatura marinha. Essa criatura é construída por você (com supervisão do mestre), mas não é capaz

de mover-se em terra firme. A transformação dura o tempo que você quiser, mas é interrompida caso você sofra qualquer dano.

Garras de fera: você pode usar suas garras para causar dano. Durante a batalha, se lutar desarmado, você pode gastar seu movimento e sua ação para realizar dois ataques numa mesma rodada.

Voz do mar: você pode falar com os animais marinhos. Uma vez na água, você pode gastar 1 PM para pedir ajuda aos animais aquáticos que ouvirem seu chamado. Cada criatura tem direito a um teste de R para negar o efeito, com um bônus cumulativo de +1 para cada criatura além da primeira que você estiver chamando (teste R+1 para duas criaturas, +2 para três e assim por diante). Se falhar, ela se torna um Aliado até o final do combate. Este poder não tem influência sobre criaturas que possuam uma R maior que sua Habilidade.

Elementalista da Água

Exigências: Elementalista (água), Magia Elemental; não pode possuir Elementalista (fogo).

Função: baluarte ou dominante.

Um elementalista é um mago que se especializou de tal maneira em um caminho elemental que se tornou capaz de moldá-lo de acordo com suas vontades, tornando-se mestre no que diz respeito ao seu elemento guia. Existem seis magos elementalistas: da água (este kit), do ar, do fogo, da luz, da terra e das trevas (descritos a seguir).

A água é o elemento da vida. Praticamente todas as criaturas possuem água em seus corpos. Por isso, o elementalista da água é um dos que melhor comprehende os mecanismos da vida, sendo capaz inclusive de curar, mesmo sem a ajuda divina.

Como um rio caudaloso, um mago da água é instável, em constante transformação. Ele se movimenta de forma fluida, sendo muito difícil pará-lo quando ele não quer, ou tirá-lo do lugar se esse não for seu desejo. Não é de se surpreender então que várias de suas magias sejam ligadas ao movimento e a mutação do corpo.

Água restauradora: qualquer item, magia ou efeito curativo que lhe afete recupera o dobro de PVs e/ou PMs. Por exemplo, uma magia Cura Mágica que normalmente fosse recuperar 3 PV recupera 6 PV em você. Além disso, você pode gastar o seu movimento para que um aliado que você possa tocar receba os benefícios deste poder até o final do turno.

Ambiente propício: quando luta próximo ou dentro de grandes corpos d'água, como rios, lagos ou o mar, você recebe um bônus de +1 em sua FA e FD. Além disso, seu oponente sofre uma penalidade de -2 em testes para resistir a magias da escola Elemental (água).

Limpar feridas: apesar de menos eficiente do que a Magia Branca, a magia da Água também é capaz de curar ferimentos. Você pode recuperar um PV para cada PM gasto em você ou em outro personagem que esteja tocando, mesmo que não possua Clericato.

Elementalista do Ar

Exigências: Elementalista (ar), Magia Elemental; não pode possuir Elementalista (Terra).

Função: dominante.

O ar pode produzir a brisa mais gentil e também o tornado mais destrutivo. A magia do ar é sutil, mas também poderosa. Além do poder dos ventos, ela também está ligada aos odores, ao som e a comunicação — pois o ar transporta o som das palavras.

Um mago elementalista do ar demonstra certa distância em relação ao mundo que o cerca, como se seus pensamentos sempre estivessem em alguma outra parte. Carregam a fama de serem distraídos, vivendo com a cabeça nas nuvens. Isso, claro, nem sempre é verdade.

Seguidores do ar podem mudar de humor repentinamente, assim como a tempestade que antecede à calmaria. São instáveis, inconstantes e de humor volátil. Não se pode confiar plenamente neles, pois são imprevisíveis como o vento.

Caminhar nos céus: uma brisa constante sopra sob seu corpo, permitindo que você voe como se estivesse sob efeito da vantagem Vôo, mas restrito a H1, sem gastar PMs. Além disso, você pode comprar a vantagem Vôo por apenas um ponto. Alguns elementalistas do ar usam este poder para viver por anos sem jamais tocar o chão, sempre levitando a poucos centímetros do solo.

Sufocar: em combate, um seguidor desse caminho pode privar um adversário do ar que necessita para respirar. Sufocar exige uma ação e 1 PM para ativar, e então 1 PM por turno para manter. A vítima segue as regras normais para prender a respiração (*Manual 3D&T Alpha*, página 69). Obviamente, criaturas que não precisam respirar são imunes a este poder.

Velocidade do vento: uma vez por combate, o elementalista do ar pode transformar o seu movimento em uma ação.



Elementalista do Fogo

Exigências: Elementalista (fogo), Magia Elemental; não pode possuir Elementalista (água).

Função: atacante.

O fogo é a energia em sua forma mais selvagem. Apesar de ser normalmente associado à destruição e a dor, é o fogo que permite às civilizações progredirem, forjarem e moldarem o mundo à sua volta.

Estes aspectos são igualmente verdadeiros quando aplicados à personalidade de um elementalista do fogo.

De comportamento explosivo, tais magos nunca são fáceis de lidar. Costumam ser ríspidos com os outros ou agir impulsivamente, atacando primeiro e pensando nas consequências depois. Por isso, são temidos e respeitados, mesmo como aliados.

Apenas magos corajosos aceitam se especializar no mais destrutivo dos caminhos. A chama que aquece e traz conforto também pode fugir ao controle e reduzir, literalmente, tudo a cinzas.

Chama interior: você pode gastar um movimento para receber um bônus de +2 na FA do seu próximo ataque. O tipo do dano deste ataque mudará para fogo e será considerado mágico.

Fogo primordial: a chama é a fonte de sua força. Quando consegue um acerto crítico com um ataque baseado em fogo, a sua Força ou PdF é triplicada, em vez de duplicada.

Obliterar: a chama é a fonte de sua força. Quando consegue um acerto crítico com um ataque baseado em Fogo, o elementalista do fogo triplica a sua Força ou PdF ao invés de duplicar.

Elementalista da Luz

Exigências: Magia Branca, Sentidos Especiais (pelo menos dois ligados a visão); não pode possuir Magia Negra.

Função: baluarte ou dominante.

Tudo o que vemos é luz refletida. Assim, o caminho da luz é eficiente em lidar com tudo o que podemos ver ou não ver: ilusão e invisibilidade. Contudo, ao contrário do ilusionista, o elementalista da luz também lida com magias ofensivas, pois a luz alimenta o raio e a eletricidade.

O caminho da luz também é, de certa forma, ligado a tudo que é bom e puro. Por isso, mesmo não sendo efetivamente um clérigo, um elementalista do caminho da luz irradia bondade, sendo facilmente aceito em qualquer comunidade como alguém de boa índole.

Aura divina: você é abençoado pelos deuses bondosos com uma aura divina que lhe torna especialmente apto para lançar magias da escola Branca. Você gasta apenas metade dos PMs (arredondado para cima) para lançar magias desta escola.

Despedaçar ilusões: você consegue ver o que ninguém mais vê. Sempre que você for confrontado com uma ilusão, tem direito a um teste de Resistência para dissipá-la automaticamente, sem o gasto de PMs.

Pulso vital: você pode usar um movimento para fazer um aliado em alcance curto (10 m) recuperar PVs igual ao dobro da sua Resistência. Este poder pode ser usado um número de vezes por dia igual à sua Resistência.

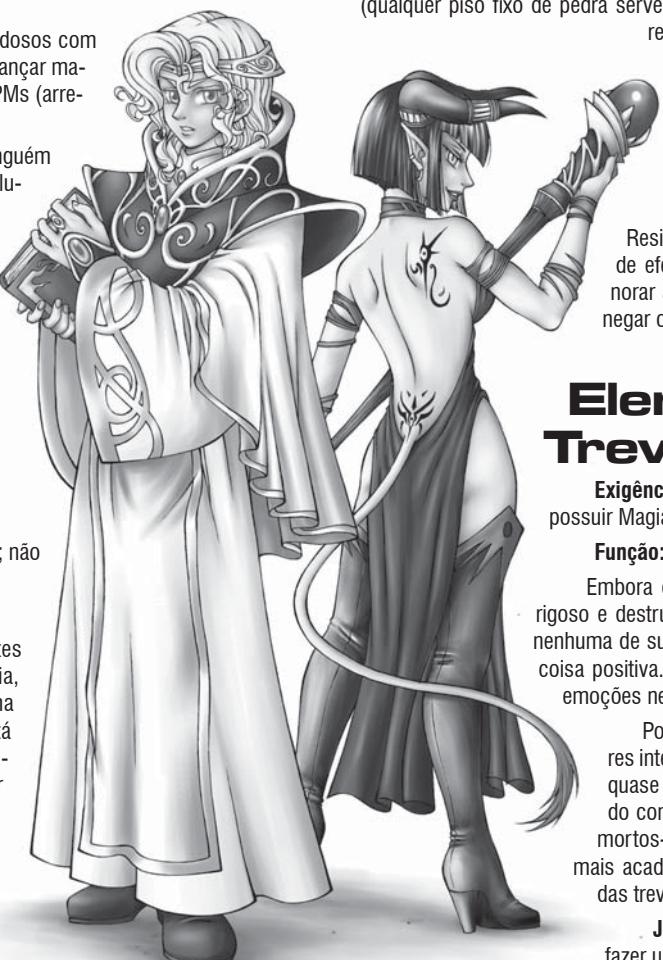
Elementalista da Terra

Exigências: Elementalista (terra), Magia Elemental; não pode possuir Elementalista (Ar).

Função: dominante ou tanque.

O caminho da terra não é para magos sutis. Estes elementalistas são ligados à forma mais bruta da magia, sendo geralmente truculentos e possuidores de uma voz poderosa e retumbante. O caminho da terra está ligado à resistência, determinação e durabilidade. Representa a firmeza da montanha e o poder devastador de um terremoto.

Os olhos de um elementalista da terra são profundos, e sua pele passa a impressão de estar sempre coberta de pó. Seus movimentos são metódicos e contidos. É como se eles guardassem em seus âmagos a força descomunal de uma avalanche, sempre prestes a surgir, levando tudo consigo.



Troca equivalente: caso fique totalmente sem PMs, você é capaz de retirar forças do próprio solo. Você pode gastar 5 PVs para recuperar todos os seus PMs. Usar este poder leva um turno inteiro, e ele só pode ser usado se você estiver em contato direto com o chão (qualquer piso fixo de pedra serve). Os pontos de vida gastos desta forma só podem ser recuperados após o fim do combate.

Uno com a terra: caso esteja em contato com o solo, você pode usar um movimento e pagar 2 PMs para recuperar uma quantidade de PVs igual a sua Resistência ou receber um bônus de +2 na sua FD até o começo do seu próximo turno.

Vontade de pedra: caso você falhe em um teste de Resistência contra uma perícia, magia ou qualquer outro tipo de efeito que procure influenciar sua vontade, você pode ignorar a primeira rolagem e efetuar um novo teste de R para negar o efeito.

Elementalista das Trevas

Exigências: Magia Negra, Sentidos Especiais (radar); não pode possuir Magia Branca.

Função: dominante.

Embora o caminho do fogo seja reconhecido como o mais perigoso e destrutivo, o caminho das trevas é o mais “maligno”. Quase nenhuma de suas magias é capaz de criação, cura, reparo ou qualquer coisa positiva. Todas são ligadas à destruição, degeneração, morte e emoções negativas.

Portanto, mesmo que um mago das trevas tenha as melhores intenções e o mais puro coração (o que é raro!), sua mágica quase nunca oferece nada de bom. Este mago é muito parecido com o necromante — ambos têm facilidade para lidar com mortos-vivos. A diferença reside no fato de que o necromante é mais acadêmico, racional, científico até, enquanto o elementalista das trevas é espiritual e místico.

Jogo de sombras: você pode gastar um movimento para fazer um alvo perder seu próximo movimento. O alvo tem direito a um teste de Resistência para não ser afetado por este poder.

Olhar sombrio: você é imune a todas as formas de cegueira, e também é capaz de enxergar perfeitamente na mais profunda escuridão, inclusive aquelas de origem mágica.

União com as trevas: você atingiu um nível de ligação com as trevas muito superior a de outros magos. Por isso, é capaz de lançar magias da escola Negra por apenas metade dos PMs (arredondados para cima).

Encantor



Exigências: Artes ou Manipulação; não pode possuir Inculto ou Monstruoso.

Função: dominante.

Não são poucas as ocasiões em que manipular as pessoas certas é mais eficiente que disparar bolas de fogo. Sabendo disso, alguns magos se especializam em magias de influência e controle da mente e das emoções.

Diferente do telepata, um encantor não é especialmente versado na dominação da mente através da telepatia, utilizando-se de formas mais mundanas para convencer e influenciar seus alvos. Perfumes, incensos, gestos, disfarces, jóias de brilho hipnótico... Um arsenal variado que ele usa com maestria.

Encantar: você sempre é subestimado em combate, recebendo um bônus de +2 em sua iniciativa. Caso adquira a vantagem Aparência Inofensiva (*Manual 3D&T Alpha*, página 29), além dos benefícios normais, seu adversário sempre será enganado, mesmo que já tenha visto você lutar diversas vezes.

Língua ferina: você é um negociador feroz, fazendo uso das palavras para dobrar até o mais teimoso dos homens. Uma vez por dia, você pode obter um sucesso automático em um teste de Manipulação.

Magia sutil: você pode escolher três magias da escola Elemental (espírito) e lançá-las,

pelo seu custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental. Você ainda deve atender quaisquer outras exigências das magias. Caso adquira essa vantagem, gastará apenas metade dos PMs para conjurá-las.

Engenheiro de Guerra

Exigências: Arma de Cercos (veja abaixo); Máquinas.

Função: atacante.

Quem não conhece a guerra acha que são brutamontes com armas enormes que conquistam a vitória. Isso pode ser verdadeiro no caso de pequenas escaramuças com monstros, mas certamente não é nos grandes campos de batalha. É preciso planejamento, estratégia e conhecimento. Muito mais importante que um guerreiro pode ser um engenheiro de guerra.

O engenheiro de guerra é o responsável por construir armas de cerco (seja supervisionando outros soldados ou com as próprias mãos), coordenar a montagem dos acampamentos, preparar o terreno para uma batalha e prejudicar as estruturas inimigas. Parte de seus deveres parece bastante mundana (como construir pontes), mas é fundamental para a sobrevivência das tropas. Outras tarefas são espetacularmente destrutivas (derrubar muralhas, erigir torres de cerco), e causam mais mortes que qualquer soldado.

Arma de Cercos (1 ponto): você constrói uma arma de cerco especial, que pode levar consigo em combates e aventuras. Esta arma pode ser uma balestra, catapulta ou mesmo canhão. Em termos de jogo, é um Aliado construído, construído com a mesma pontuação que você (e não uma categoria abaixo). Entretanto, ela não ataca ou se move sozinha. Ela apenas lhe "segue" (sendo puxada), e você precisa gastar uma ação para que ela ataque. Ninguém pode operar sua arma de cerco, exceto você.



Arma de destruição em massa: você pode forçar os mecanismos de sua arma de cerco para disparar uma carga destruidora. Este ataque conta como uma escala acima (normalmente, Sugoi), mas danifica a arma de cerco, que não poderá mais ser usada no mesmo combate.

Ataque matemático: sua arma de cerco usa o seu valor de Habilidade para calcular sua FA, em vez do valor de Habilidade dela.

Melhorias: você recebe dois pontos de personagem, que gastar apenas em sua arma de cerco (normalmente em PdF ou em características como Tiro Carregável ou Tiro Múltiplo).

Torre de cerco: você modificou a arma para que possa protegê-lo, como uma fortaleza móvel em miniatura. Se você estiver adjacente à sua arma de cerco, pode somar o valor de Armadura dela à sua FD.

Engenhoqueiro Goblin

Exigências: Goblin; Genialidade; Máquinas.

Função: dominante.

Embora possam ser tão inteligentes quanto humanos, goblins são praticamente incapazes de lidar com magia arcana. Essa deficiência incentivou a raça na busca por soluções alternativas para seus problemas. Assim, muitos goblins se especializam na criação de engenhocas mecânicas para fins variados.

Apesar de funcionarem, os aparelhos construídos por goblins possuem uma eficiência digamos... Duvidosa. Um engenhoqueiro pode produzir itens muito acima do nível tecnológico de Arton: máquinas a vapor, imprensa e até aparelhos elétricos rudimentares, como o telégrafo. Podem parecer feitos impressionantes — mas não quando a mágica pode substituir todos eles de forma mais simples, segura e barata.

Ver um engenhoqueiro em ação chega a provocar tonturas! Carregado de peças e ferramentas, ele consegue construir, consertar ou

improvisar máquinas fantásticas em pouquíssimo tempo, ainda que seu desempenho seja precário — em geral funcionando apenas uma vez, ou durante poucos momentos.

Engenhoqueiro Goblin: você possui dispositivos capazes de simular os efeitos de qualquer magia. Você pode, por exemplo, construir um veículo a vapor capaz de carregar pessoas ou cargas (como uma magia Transporte), um projetor de imagens (Ilusão), uma arma de dardos tranqüilizantes (Desmaio) ou quaisquer outras. Uma engenhoca é quase igual a uma magia, e segue as mesmas regras. O engenhoqueiro deve aprender como fazê-la, e também gastar Pontos de Magia para sua ativação. Engenhocas não pertencem a "escolas", por isso o engenhoqueiro não precisa atender este pré-requisito (mas deve atender a quaisquer outros). Efeitos realizados por engenhocas não são considerados mágicos.

"Eu posso fazer isso": você pode construir uma engenhoca para simular uma vantagem que você não possua. A máquina custa 5 PMs por turno e dura, no máximo, um número de turnos igual a sua Habilidade.

Mestre engenhoqueiro: você é um dos melhores na sua área, e é capaz de produzir aparelhos mecânicos através das regras de engenhoca goblin (veja acima) com apenas metade dos PMs necessários, arredondados para cima.

Escolhido de Hydora

Exigências: Arena (céu), Clericato, Vôo.

Função: atacante.

Tudo que é mágico em Arton está, de alguma forma, ligado aos seis caminhos elementais. Especialmente os dragões.

Existem seis Dragões-Reis, os representantes mais poderosos de cada espécie. Embora não pertençam ao panteão de deuses maiores, ainda assim eles são adorados por milhares de seguidores, e



concedem poderes divinos a seus clérigos. Isso acontece até mesmo com o insano Hydora, Rei dos Dragões Azuis.

São muitas as lendas, rumores e boatos sobre Hydora. Alguns dizem que ele, ao tomar como esposa uma princesa efíca, gerou a raça do elfos-do-céu. Outros afirmam que ele vive em um castelo nas nuvens, jamais alcançado por mortais. Outros ainda dizem que seu corpo imenso vaga pelos céus como uma vasta ilha voadora, sustentando seu próprio ecossistema. E certas pessoas juram que ele atualmente reside em Vectora, conduzindo uma lojinha de presentes...

O verdadeiro paradeiro do Dragão-Rei é desconhecido até mesmo pelos poucos clérigos que decidiram adorá-lo. Mas é verdade que Hydora escolhe, entre seus devotos, alguns poucos eleitos para receber sua bênção maior — a habilidade de fazer das nuvens seu lar.

Arma de explosão elétrica: quando você consegue um acerto crítico, além de dobrar sua Força ou PdF, o ataque provoca +1d de dano elétrico.

Forma de dragão: você possui uma Forma Alternativa com as mesmas características e as seguintes vantagens: Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Vôo. Nesta forma você pode fazer três ataques com uma ação: duas garras (Força) e uma mordida (Força+2). A forma de dragão não partilha as vantagens da outra forma (mas partilha as desvantagens).

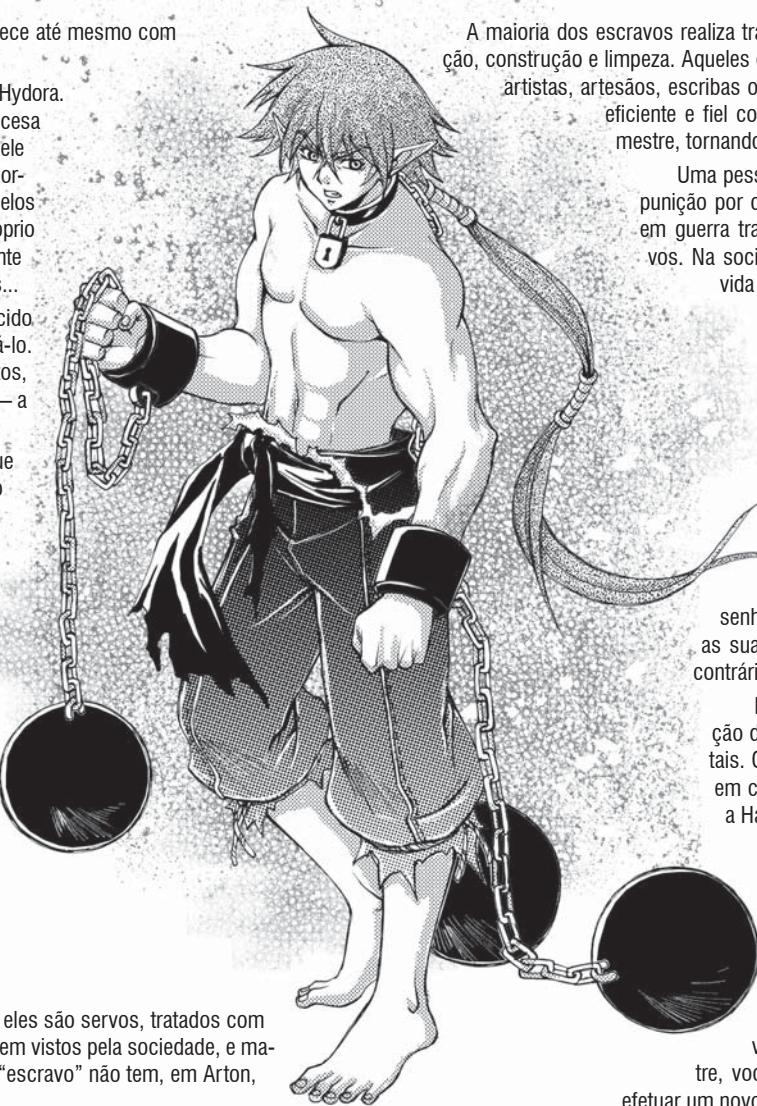
Velocidade do vento: uma vez por combate, o elementalista do ar pode transformar o seu movimento em uma ação.

Escravo

Exigências: Patrono; Devoção (veja abaixo).

Função: atacante.

Escravos nem sempre são prisioneiros. Às vezes eles são servos, tratados com respeito e dignidade. Maus tratos a escravos não são bem vistos pela sociedade, e matar um escravo sem motivo é crime. A própria palavra "escravo" não tem, em Arton, o mesmo sentido pejorativo visto em outras culturas.



1d+53

A maioria dos escravos realiza trabalho braçal na agricultura, pecuária, mineração, construção e limpeza. Aqueles com algum talento especial podem atuar como artistas, artesãos, escribas ou até gladiadores. É possível para um escravo eficiente e fiel conquistar confiança e apreço por parte de seu mestre, tornando-se capatazes, mordomos e até conselheiros.

Uma pessoa pode se tornar escrava por dívida ou como punição por crimes, sendo este o tipo mais comum. Povos em guerra transformam seus inimigos vencidos em escravos. Na sociedade tamuriana, quando alguém salva sua vida em certas condições, a etiqueta prega que você se ofereça para servir como escravo até que o débito seja pago. E os minotauros, cuja espécie não tem fêmeas, formam haréns de escravas humanas ou meio-elfas — uma prática que colocou Tapista em conflito com os outros reinos, e foi o estopim das Guerras Táuricas.

Devoção (-1 ponto): você tem uma dívida para com o seu mestre, seja ela de honra ou uma mera punição por seus crimes, e esta deve ser paga. Você é dedicado em seguir as ordens de seu senhor, sofrendo uma penalidade de -1 em todas as suas características sempre que age de maneira contrária à vontade dele.

Flanquear: você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir punhaladas mortais. Quando você ataca um alvo que está envolvido em combate com um aliado seu, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

Obediência eficaz: o escravo prefere seguir ordens do que pensar por si só. Quando o escravo é um Aliado sob comando, ele recebe H+2.

Vontade ferrenha: você é dedicado ao seu senhor. Caso fracasse em resistir a qualquer tipo de perícia que influencie sua vontade e de alguma forma prejudice seu mestre, você tem direito a ignorar a primeira rolagem e efetuar um novo teste de Resistência para negar o efeito.

Escríba

Exigências: Idiomas e Mentor ou Patrono; capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

O escriba é um tipo menor de mago, um estudioso ou monge encarregado de produzir pergaminhos mágicos. Uma vez que essa atividade exige muito talento e consome muito tempo, ele praticamente passa a vida enclausurado em um laboratório ou templo, de pena em punho. É um trabalho tedioso, mas seguro. Ideal para aqueles sem a coragem ou disposição necessárias para sair em aventuras.

Um “pergaminho mágico” é um pedaço de pergaminho, papel ou papiro com uma magia armazenada nele. Não é preciso ser conjurador para usar um pergaminho; basta ler as palavras em voz alta, e a mágica se manifesta como se fosse lançada por um mago — mas sem consumir PMs.

Assim que as palavras são proferidas e a magia é lançada, o pergaminho se desfaz em pó. Não é possível escrever mais de uma magia por pergaminho. Magias sustentáveis lançadas a partir de pergaminhos sempre vão durar uma hora. O escriba precisa, além de dominar plenamente a escrita, conhecer a magia que irá colocar no papel.

Conhecimento: antes de tudo, você é um estudioso, com acesso a um grande número de tomos antigos. Você conhece três magias à sua escolha.

Magia na pele: você tatuou as palavras de uma magia que aprendeu em sua própria pele, e é capaz de lançar esta magia por apenas metade do seu custo em PMs. Você não precisa de quaisquer palavras ou gestos para invocá-la. Este poder pode ser adquirido mais vezes, cada vez para uma nova magia.

Mestre escriba: você paga apenas metade do custo normal em Pontos de Magia para fabricar pergaminhos e assim é capaz de produzi-los na metade do tempo hábil necessário.

Escudeiro

Exigências: Sobrevivência.

Função: atacante.

O escudeiro é um tipo de “ajudante de herói”. Aquele que acompanha aventureiros — ou grupos deles — para carregar seus pertences, montar acampamentos, apanhar lenha, preparar refeições e cuidar de outros aspectos “mundanos” da vida.

Tudo isso pode parecer pouco brilhante ou digno, mas em uma sociedade repleta de heróis o trabalho do escudeiro é muito importante. Aventureiros em geral estão ocupados com seus treinos de combate, estudo de magia ou preces a seus deuses. Um guerreiro que precisa caçar, matar e preparar sua própria comida pode estar desperdiçando o tempo

precioso de que precisa para treinar, afiar suas armas, recuperar-se de ferimentos e tudo o mais. É verdade que muitos aventureiros, como os rangers e druidas, sabem cuidar de si mesmos em longas viagens, mas um cavaleiro ou samurai raramente dispensa os serviços de um escudeiro.

Esta profissão é abraçada por um grande número de goblins, atraídos pelo ouro dos aventureiros. Quase todos os outros são jovens ambiciosos, que desejam acompanhar seus heróis para aprender com eles e — talvez um dia — ser como eles. E os demais o fazem por amizade, gratidão, fé ou apenas por humildade: nem todos podem ser heróis, mas qualquer um pode ajudar a fazer o que é certo!

Acampador: você sabe aproveitar o máximo do terreno onde acampa. Seus testes de Sobrevivência diminuem em um nível a sua dificuldade (difícies se tornam médias, e médias se tornam fáceis).

Aprendizado veloz: um escudeiro é, além de um ajudante importante do grupo de heróis, um aprendiz — e aprender rápido pode ser a diferença entre a vida e a morte para ele. Você recebe um ponto de experiência a mais no final de cada aventura em que tenha ajudado seus companheiros.

Obediência eficaz: o escudeiro prefere seguir ordens do que pensar por si só. Quando o escudeiro é um Aliado sob comando, ele recebe H+2.

Espada de Glórienn

Exigências: Elfo; Paladino; Código de Honra (veja abaixo).

Função: baluarte.

Há muito tempo, durante a Infinita Guerra dos elfos contra os hobgoblins, a deusa dos elfos tinha paladinos: eram os espadas de Glórienn. Durante os anos de batalha sua atuação foi decisiva na defesa de Lenórienn — e seu líder, Berforam, foi um dos maiores guerreiros elfos do mundo.

Então veio o dia terrível em que a Aliança Negra dos goblinóides arrasou a cidade dos elfos. Os espadas lutaram como puderam, clamando por sua deusa em combate, mas de nada adiantou. Lenórienn caiu. E o grande Berforam, sentindo-se traído por sua deusa, hoje comanda os elfos negros — uma seita de elfos devotados ao ódio de Glórienn, e os maiores inimigos dos clérigos desta deusa.

Atualmente, Glórienn está fraca e sem poderes. Ela não pode mais criar paladinos. Mesmo assim, alguns poucos guerreiros elfos tentam manter vivos os antigos ideais dos Espadas e impedir a extinção total da ordem.

Ser um espada de Glórienn não é fácil: para isso um elfo deve viver seguindo o código de conduta de um paladino, mas *sem* receber poderes divinos. Poucos aceitam este tipo de

vida. Eles o fazem por pura fé, acreditando que um dia o poder de sua deusa será restituído, e eles voltarão a ser legítimos guerreiros santos.

Código de Honra (de Glórienn) (-1 ponto): jamais ignorar um pedido de ajuda de um elfo, proteger qualquer elfo até a morte, jamais atacar ou realizar qualquer ato hostil contra um elfo. Sempre exibir o símbolo sagrado de Glórienn (um arco e flecha prateados).

Beleza élfica: seus traços delicados e sua voz melodiosa são impressionantes. Você pode escolher um sucesso automático em um teste de perícia envolvendo situações sociais. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Defender ideal: o poder da sua deusa lhe falha, mas você ainda acredita em seus ideais. Sempre que lutar para defender a vida de um elfo, você soma +2 a sua FA e FD até o fim do combate.

Elfo eleito: você é um dos expoentes máximos de sua raça. Um dos dons que você recebe pela vantagem única Elfo tem seu efeito melhorado — o bônus de Habilidade ou FA são dobrados; a Visão Aguçada funciona inclusive na escuridão total, ou você pode adquirir gratuitamente a vantagem Magia Elemental.

Especialista

Exigências: qualquer perícia.

Função: baluarte ou dominante.

Praticamente toda vila ou cidade de Arton tem pelo menos alguns especialistas (uma grande cidade como Valkaria pode, facilmente, ter milhares deles). Alguns alcançam grande reputação e fama (como bons armeiros, por exemplo), sendo extremamente respeitados na comunidade em que vivem.

Entretanto, um tipo específico de especialista tem mais destaque em Arton: o comerciante. Muitos têm adquirido grande perícia em lidar com bens e dinheiro, conquistando lugares privilegiados na sociedade artoniana. As várias guildas de comerciantes espalhadas pelo Reinado têm estendido sua influência, e muitas delas já conseguiram garantir a presença de membros proeminentes dentro do conselho de importantes cidades, capazes até de influir diretamente na decisão de regentes. Em algumas localidades, comerciantes de renome são mais influentes que aristocratas.

O exemplo mais claro dessa mudança de panorama é a ascensão de Guss Nossin, de Gorendill, que dissolveu o conselho de sua cidade, assumiu o governo sozinho e tem pregado a união e organização dos comerciantes, algo que não agrada nem um pouco à nobreza.

Profissional treinado: você pode gastar 1 Ponto de Magia para comprar um sucesso automático em um teste de uma perícia que possua. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Espião

Exigências: Patrono; Crime ou Investigação.

Função: atacante.

Seja em tempos de guerra ou de paz, a espionagem é uma atividade vital. Regentes procuram saber o que ocorre nos reinos vizinhos. Generais buscam descobrir sobre as condições das tropas inimigas. Guildas de ladrões tentam se infiltrar em organizações rivais. Lordes e mercadores de todos os tipos desejam saber sobre os negócios de seus concorrentes.

Uma vez que nem todos têm acesso a um mago com uma bola de cristal, o trabalho do espião é muito valorizado. Espiões são aventureiros especializados em infiltração — eles invadem lugares altamente protegidos para colher informações secretas e transmiti-las a seus contratantes. Algumas missões podem durar apenas uma noite; outras podem ocupar o espião durante meses — ou anos! — enquanto ele vive uma identidade secreta.

O espião é habilidoso em personificar pessoas, mas seu poder de combate é reduzido; seu objetivo é agir sem ser notado. Quando descoberto, tenta eliminar as testemunhas e fugir.



Disfarce ilusório: você pode lançar a magia Transformação em Outro, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica. Caso adquira uma vantagem mágica, você paga metade do custo normal em PMs para lançar esta magia.

Identidade secreta: testes de perícias para ocultar suas atividades (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas fáceis para você. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre você são sempre tarefas difíceis.

Língua ferina: você é um negociador feroz, fazendo uso das palavras para dobrar até o mais teimoso dos homens. Uma vez por dia, você pode obter um sucesso automático em um teste de Manipulação.

Explorador da Tormenta

Exigências: R2; Insano; Sobrevivência.

Função: tanque.

Em Arton, o maior exemplo de loucura e ousadia que se conhece são os exploradores da Tormenta. Homens e mulheres especialistas em desbravar áreas de Tormenta, guiar grupos por elas e sair vivos (às vezes até inteiros), eles são considerados alguns dos mais valentes — e mais insanos — heróis.

Poucos grupos de desafiadores da Tormenta têm qualquer chance de sucesso sem um explorador em suas fileiras. Da mesma forma, exploradores da Tormenta costumam ser empregados pela Academia Arcana, a coroa de Trebuck e Zakharov (reinos assolados por áreas de Tormenta em suas fronteiras) e outros patronos, atuando como guias e escolta em missões exploratórias nos domínios lefeu.

Um explorador da Tormenta é imune ou resistente à maior parte dos perigos da tempestade rubra, e também consegue assegurar proteção a seus companheiros. Além disso, eles também suportam melhor os horrores lefeu, sem grandes danos à sua sanidade — porque já são loucos!



A eficiência destes rastreadores contra os lefeu é espetacular. Infelizmente, por sua especialização extrema, exploradores da Tormenta são pouco eficazes em qualquer outro terreno, ou contra qualquer outro adversário. Caso a Tormenta sejavenida, eles não terão mais propósito. Existe até mesmo a suspeita de que eles sejam, talvez, os primeiros nativos de Arton que realmente aceitam a vinda da Tormenta, sentindo-se em casa sob a tempestade.

Guia (Tormenta): por conhecer como poucos uma área de Tormenta, você pode guiar um grupo de pessoas através da tempestade de forma com que todos saiam razoavelmente incólumes dela. Ao lado de um Explorador, todos os personagens têm direito a um bônus de +1 em H ao interagir com a Tormenta.

Oponente aberrante: você conhece como poucos a estranha anatomia dos demônios da Tormenta. Recebe a vantagem Inimigo — restrito apenas a demônios da Tormenta (não afetando Youkai em geral). Caso consiga um crítico contra um deles, seu dano será triplicado, e não apenas dobrado.

Resistência contra a Tormenta: você consegue resistir melhor aos efeitos da tempestade rubra. Em termos de regras, é como se estivesse constantemente sob o efeito da magia Proteção contra a Tormenta, sem qualquer custo em PMs.

Explorador Destemido

Exigências: Idiomas; Sobrevivência.

Função: tanque.

Caçadores de animais exóticos, estudiosos de culturas primitivas, nobres em busca de relíquias antigas... Todos têm interesse em desvendar os segredos de terras selvagens. Mas mesmo equipes de aventureiros comuns hesitam em desafiar mundos perdidos, relutam em enfrentar seus habitantes primitivos.

Apenas os exploradores mais versáteis, corajosos e um tanto insanos aceitam ir onde outros heróis não ousam pisar. Eles nem sempre derrotam seus oponentes, mas com certeza sobrevivem. Têm a língua tão ágil quanto os pés. Não sentem medo — ou melhor, talvez sintam mais medo que o normal.

O explorador destemido é um veterano de muitas jornadas a lugares inóspitos, e de muitos contatos (amistosos ou não) com povos desconhecidos. Sua experiência diz quando é seguro percorrer uma ruína lenta e cautelosamente, ou quando se deve correr como um louco para evitar suas armadilhas. Quando não tem acesso ao conhecimento adequado, sua intuição aponta o certo e o errado — mesmo que seja a poucos segundos do problema surgir.

Dizem que um grupo de aventureiros tem maior chance de sobrevivência com um explorador destemido como guia. Isso pode não ser totalmente verdade — pois o explorador muitas vezes retorna como o último sobrevivente da expedição! Ele sempre consegue escapar, isso é fato. Mas garantir que seus companheiros também escapem, isso é outra história...

Duro na queda: você consegue resistir a golpes que levariam outras pessoas a nocaute. Quando sofre um dano que lhe levaria a 0 ou menos PVs, você pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, você ignora esse dano. Este poder pode ser usado um número de vezes por dia igual a sua Armadura.

Mente calejada: você destemido já viu coisas que destruiriam a sanidade de um homem comum. Você é imune a qualquer tipo de medo, mesmo de origem mágica (a não ser fobias da desvantagem Insano).

Quase um nativo: sua prática ao negociar com os nativos e bárbaros já salvou seu pescoço muitas vezes. Você recebe um bônus de +2 em qualquer teste de perícia quando lidar com povos bárbaros ou criaturas que possuam a desvantagem Inclito.



Feiticeiro

Exigências: Restrição de Poder (veja abaixo); capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Feiticeiros não aprendem magia, mas descobrem que podem usá-la. Uma das razões mais conhecidas para o surgimento de um feiticeiro é ser descendente de uma criatura mágica, como um dragão, gênio, demônio ou fada. Essas criaturas às vezes assumem formas humanas (ou semi-humanas) e apaixonam-se por estes seres, gerando filhos.

Mas também pode ocorrer que o feiticeiro tenha sido abençoado pelos deuses com magia, para realizar algum grande propósito. Wynna, a Deusa da Magia, é especialmente conhecida por conceder poderes mágicos livremente, sem seguir nenhum critério — ou, pelo menos, nenhum critério que consigamos entender. Os opositores de Wynna, como o mago Vectorius, protestam contra uma “entidade insana que distribui magia para todos, sem distinção”.

Quando descobre que tem esses poderes, em geral o feiticeiro começa uma busca para descobrir quem ele realmente é, e qual seria sua missão. Isso o leva a participar de aventuras ao lado de outros heróis.

Restrição de Poder (-1 ponto): o acervo de magias do feiticeiro é limitado. Você deve escolher apenas três entre as magias iniciais (Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica). Além disso, deve pagar 2 PEs para aprender uma nova magia ao invés de 1 PE.

Magia espontânea: quando sua vida está em risco, uma nova magia pode despertar de seu subconsciente, salvando-lhe a vida. Sempre que estiver perto da morte, você pode escolher uma magia qualquer e lançá-la, pelo custo normal em PMs. Este poder pode ser usado uma vez por dia.

Magia intensa: você gasta -2 PM para lançar qualquer magia. Este poder não é cumulativo com qualquer efeito que reduza o custo de magias, como Alquimista ou Elementalista.

Magia máxima: ao lançar uma magia, você pode escolher pagar o dobro de seu custo normal para maximizar todas as rolagens de dados (por exemplo, 18 em 3d). Caso seja uma magia que usa FA ou FD, será um crítico automático.

Filósofo de Tauron

Exigências: R2; Clericato (Tauron).

Função: dominante.

O Império de Tauron valoriza disciplina, responsabilidade e estoicismo. Estes valores mantiveram Tapista forte, e impulsionaram as legiões na conquista do sudoeste do Reinado. São os valores de Tauron, o Deus da Força.

Embora os dogmas básicos de Tauron possam ser resumidos como “os fracos devem obedecer aos fortes, e os fortes devem proteger os fracos”, há uma filosofia muito mais profunda por trás de suas doutrinas. Os seguidores de Tauron (e bons cidadãos do Império em geral) interpretam a “força” como retidão de caráter, além de capacidade física. Não se curvam frente a adversidades, não se entregam a excessos de tipo algum e enfrentam os desafios sem reclamar.

Os filósofos de Tauron são clérigos que estudam essas doutrinas a fundo. Vagam pelo mundo, buscando conhecimento e tentando interpretar a Criação dos deuses segundo os dogmas de sua divindade. São professores, mas também alunos — seu mestre é o próprio Deus da Força.

Quando há dúvidas sobre o curso de ação correto, minotauros sábios voltam-se a um filósofo de Tauron. Quando a honra de um cidadão é questionada, o filósofo pode dar a palavra final. O próprio Aurakas aconselhou-se com os filósofos de Tauron antes de embarcar nas Guerras Táuricas.

Compreensão dos dogmas: estudando a fundo a doutrina de Tauron, o filósofo é capaz de canalizar o poder da divindade e de seus princípios. Uma vez por dia, você pode fazer um teste de R. Se for bem-sucedido, recupera uma quantidade de PM igual a sua Rx2.

Dedicação: a filosofia do Deus da Força ensina que, com esforço, qualquer objetivo pode ser atingido. Uma vez por dia, você pode escolher um tipo de tarefa específico (ataques contra humanos, testes de Resistência contra magias, testes de perícia para obter favores políticos, etc.). Você recebe um bônus



de +2 nesta tarefa até o dia seguinte (quando então pode trocar para uma tarefa diferente).

Redução ao absurdo: você é capaz de provar a superioridade de Tauron mesmo a devotos de outros deuses, deixando-os sem argumentos e questionando sua fé. Você pode gastar uma ação para forçar um personagem com a vantagem Clericato (qualquer deus que não Tauron) a fazer um teste de R. Se ele falhar, perde metade de seus PM atuais.

Franco-Atirador

Exigências: PdF2; Crime.

Função: atacante.

Enquanto alguns preferem dizer que seu inimigo aos poucos, perdendo tempo e correndo riscos, o franco-atirador faz um trabalho limpo e rápido. O alvo talvez nunca saiba de onde veio o tiro, ou mesmo que estava sob mira, mas terá tempo para pensar no assunto quando estiver nos Reinos dos Deuses. O franco-atirador não luta: apenas mata.

Seja com um rifle, pistola, besta, arco ou até mesmo funda, o franco-atirador não desperdiça munição. Um tiro deve ser igual a uma morte. Se a vítima é atingida no peito, e não no pescoço ou cabeça, o franco-atirador pragueja, porque errou. Então faz mira de novo, e não erra uma segunda vez.

Tocaia é a estratégia máxima do franco-atirador — sempre que possível ele vai evitar o combate direto, ou até mesmo ser visto. Perfeitamente camuflado, torna-se um só com o ambiente à volta. Quando localizado, tentará escapar para armar uma nova emboscada em outro lugar. Ele tem paciência para observar uma cabana durante horas, ou dias, esperando que a vítima apareça na janela.

Por seus métodos, é raro que o franco-atirador atue com grupos de aventureiros ruidosos e chama-tivos. Caso aconteça, ele vai preferir viajar a certa distâ-

cia, mantendo o terreno sob mira, pronto para dar suporte aos colegas — ou usá-los como iscas, voluntárias ou não, para atrair sua vítima para fora do esconderijo.

Golpe de misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus Pontos de Vida caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

Mira perfeita: você tem o dobro do alcance de tiro, e o seu primeiro ataque à distância contra seu oponente ignora a sua Armadura, como se ele estivesse surpreso.

Posição vantajosa: o franco-atirador descobre os melhores pontos para colocar-se antes de alvejar um alvo. Você pode gastar uma rodada de combate para colocar-se em um ponto protegido, usando o dobro de sua Armadura para defender-se de ataques de Poder de Fogo, como se tivesse Armadura Extra.

Garra de Tenebra

Exigências: Elfo; Código de Honra (veja abaixo).

Função: atacante.

O passado recente da raça élfica está repleto de tragédias, mas talvez nenhum evento isolado seja mais triste que o surgimento dos elfos negros. Sua amargura é tanta que afeta sua própria aparência física, tornando seus olhos e cabelos totalmente negros (entre os elfos normais, essa cor é rara). Liderados por Berforam, um dos maiores guerreiros élficos de Arton, essa seita tem como objetivo principal cultuar a deusa Tenebra e caçar os clérigos de Glórienn, a traidora dos elfos.

Em sua amargura, os elfos negros chegaram a criar um grupo especial de guerreiros com poderes divinos. Eles são os Garras de Tenebra, uma versão pervertida dos espadas de Glórienn — os antigos paladinos desta deusa. Recebendo poder de Tenebra, eles são os mais terríveis inimigos dos clérigos de Glórienn. São o que existe de mais parecido com “paladinos das trevas”.

Código de Honra (garra de Tenebra) (-1 ponto): proteger os elfos negros com sua vida se necessário. Nunca usar armas e armaduras de seres inferiores (o que inclui qualquer arma ou armadura não élfica).



Arma profana: esta é a versão distorcida das armas sagradas dos paladinos. Com uma rápida prece, que exige um movimento e 5 PMs, uma de suas armas (F ou PdF, à sua escolha) torna-se uma arma mágica profana (+1 contra qualquer criatura, +3 contra paladinos). Este efeito dura até o fim do combate.

Crítico aprimorado (magia branca): quando você faz um acerto crítico contra um oponente capaz de lançar magia branca, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Elfo eleito: você é um dos expoentes máximos de sua raça. Você pode escolher um único dos dons élficos concedidos pela vantagem única Elfo para que este tenha seu efeito melhorado significativamente — o bônus de Habilidade ou FA são dobrados; a Visão Aguçada funciona inclusive na escuridão total, ou você pode adquirir gratuitamente a vantagem Magia Elemental.

Gatuno

Exigências: Arena (cidades); Invisibilidade; Crime.

Função: dominante.

O gatuno é um ladrão especializado em assaltos a torres, palácios e outros lugares bem protegidos. Suas técnicas são destinadas a evitar o combate — e a melhor maneira de fazer isso, claro, é evitar ser visto. Ele é um mestre da escalada, arrombamento, camuflagem, furtividade e fuga. No entanto, longe das muralhas e becos de uma grande cidade, não sabe se virar muito bem...

Da mesma forma que o infiltrador, o gatuno ambicioso pode querer conquistar poderes mágicos de ilusão e/ou invisibilidade. Ou usar truques como trajes negros, folhagens falsas e caixotes. Assim ele consegue ficar praticamente invisível, capaz de evitar completamente o olhar de um guarda atento. Por seu pequeno tamanho e agilidade, goblins, gnomos e halflings são as raças mais bem-sucedidas como gatunos.

Despistar: poucos são tão hábeis em desaparecer da vista de captores quanto você. Você pode gastar 1 PM para ser bem sucedido em seu

teste de fuga (*Manual 3D&T Alpha*, página 72) e não sofrer com a perda de Pontos de Experiência (para você, fugir e viver mais um dia sempre é que lutar e morrer).

Herói urbano: você nasceu para atuar em cidades. Seu bônus de Habilidade recebido por Arena também se aplica a qualquer teste de perícia que possua enquanto estiver atuando em áreas urbanas.

Mestre em escaladas: você move-se com velocidade normal (em vez de um quarto do normal) durante escaladas, mas ainda precisa fazer testes de perícias. Além disso, você sempre sofre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d6).

Ginete de Namalkah

Exigências: Irmão Campestre (veja abaixo).

Função: atacante.

Ao contrário do cavaleiro convencional, os cavaleiros nativos do reino de Namalkah não são aristocratas. Nesta nação, onde o cavalo é um animal sagrado, todos têm direito a uma montaria própria. Não é preciso ser rico para ser um cavaleiro. Em toda a sua rusticidade de homem das planícies, os ginete (como são chamados os cavaleiros por lá) vivem a vida tropeando livres na invernada, com o horizonte como meta e o céu como abrigo.

O típico ginete de Namalkah tem aparência e modos mais simples se comparado a um cavaleiro comum. Nem todos usam armaduras brilhantes ou têm modos sofisticados (ainda que existam, naquele reino, cavaleiros finamente educados e equipados, com trajes não apenas práticos mas também belos). Outra importante diferença está no fato de que, para os ginete, o animal não é apenas um veículo ou propriedade — mas sim um amigo fiel.

Irmão Campestre (3 pontos): um ginete de Namalkah não escolhe uma montaria — escolhe um irmão para toda a vida. Esta vantagem conta como Aliado, Parceiro e Ligação Natural, todas relacionadas ao seu cavalo. Este será construído com pontuação igual a sua (e



não um nível abaixo, conforme Aliado). Como um ginete de Namalkah praticamente nasceu sobre um cavalo e sabe montar intuitivamente, recebe gratuitamente cavalgar (uma especialização da perícia Animais).

Ataque em carga: você pode se aproximar de um inimigo galopando para realizar um ataque em carga com sua lança. Esta manobra requer um movimento (pelo menos 10m) seguido de uma ação, mas dobra sua Força para determinar a FA. Realizar uma nova carga contra o mesmo alvo requer dois movimentos (um para se afastar, outro para voltar).

Combate montado: quando unidos (conforme a vantagem Parceiro), você e sua montaria adquirem os traços da vantagem única Centauro: F+1, H+1 (apenas para corrida, fuga e perseguição), Combate Táurico e Modelo Especial.

Fúria montada: você e seu cavalo são ligados de uma maneira profunda, como irmãos. Quando lutam juntos, são capazes de realizar, além do ataque único da vantagem Parceiro, uma segunda ação a cada rodada (que deve ser apenas sua ou apenas do cavalo).

Gladiador Imperial

Exigências: Adaptador; Esportes.

Função: tanque.

O gladiador é um guerreiro profissional, um artista que usa sua habilidade em combate para divertir o público durante grandes shows. Em cidades como Valkaria, Triunphus e Tiberius, onde combates de arena são um entretenimento popular, os gladiadores são os maiores astros e estrelas.

Habilidade em combate é importante para o gladiador, mas ainda mais importantes são sua presença e carisma. Seu objetivo maior não é vencer, mas sim conquistar o público lutando de forma impressionante. Nem sempre

o vencedor recebe aplausos: um lutador vulgar e sem brilho jamais será bem-sucedido — mesmo vencendo. Por outro lado, a meio-elfa Loriane não é uma guerreira excepcional, mas mesmo assim é adorada em todo o Reino.

Muitos gladiadores se estabelecem em arenas próprias, enquanto outros levam uma vida errante fazendo apresentações por onde passam. Essa dependência do público faz do gladiador um guerreiro urbano, apreciador do conforto das grandes cidades. Exatamente oposto a um ranger, por exemplo. As armas tradicionais do gladiador são o tridente, a rede e o gládio (espada curta). No entanto, eles podem usar qualquer arma exótica e incomum — quanto mais incomum, melhor. Suas armaduras são sumárias, exibindo o corpo muito mais do que protegendo; sua função é primariamente estética.

Membros de qualquer raça podem ser gladiadores: esta é uma das poucas profissões em que até um meio-orc pode ser aclamado como herói pela multidão...

Finta em combate: você pode usar um movimento e 1 Ponto de Magia para obrigar o oponente a fazer um teste de Habilidade. Se ele falhar, sofre um dos seguintes efeitos à sua escolha:

- **Insulto Sagaz:** você irrita tanto o oponente que ele passa a sofrer Vulnerabilidade contra seus ataques até o fim do combate.

- **Flerte Estratégico:** você seduz ou embarga oponentes do sexo oposto com uma manobra audaciosa (e nada educada). O oponente é considerado indefeso contra você na rodada seguinte.

Público alvo: você tem potencial para se tornar uma estrela conhecida em todo o Reino. Sempre que comprar uma dentre as seguintes vantagens, pode escolher outra gratuitamente: Arena, Boa Fama, Paralisia, ou Torcida.



Guarda-Costas

Exigências: Devoção (veja abaixo), Fúria, Protegido Indefeso.

Função: tanque.

O guarda-costas é um guerreiro responsável pela proteção de um lugar, item ou pessoa. Ele pode ser um aventureiro contratado para proteger algo, ou então um guardião treinado durante toda a vida para um único objetivo — como ocorria em algumas ordens de monges em Tamu-ra, encarregadas da proteção de templos, mosteiros, artefatos, animais raros e outros lugares, criaturas ou objetos sagrados. Um guarda-costas também pode proteger uma pessoa querida, como uma mulher amada, filho ou irmão menor.

Este herói é um verdadeiro defensor fanático. Não vai permitir que seu Protegido corra qualquer perigo, e muitas vezes pode ser rude com seus colegas quando estes tentam se aproximar demais. Zelar por seu Protegido é o seu grande objetivo — e para isso ele vai sacrificar a própria vida, se necessário.

É uma forma arriscada de viver: se falhar em sua tarefa, o guarda-costas entra em depressão e torna-se uma ruína humana, podendo levar anos para se reerguer. E talvez nunca consiga. Arton tem muitas histórias sobre guerreiros que vivem em desgraça, porque falharam em proteger alguém ou algo importante.

Devoção (-1 ponto): você devota sua vida a proteger alguém. Se aquele que estiver sob sua proteção sofrer qualquer tipo de dano, você sofre uma penalidade de -1 em todos os seus testes, até que seu protegido seja colocado em segurança. Caso o protegido morra, a penalidade se torna permanente.

Fúria poderosa: você sofre os efeitos normais da desvantagem Fúria. No entanto, enquanto está em Fúria, você recebe F+2 e R+1 (o aumento em Resistência aumenta seus Pontos de Vida e Pontos de Magia, como o normal).

Inimigo oportuno: qualquer um que se coloque entre você e seu protegido deve sofrer as consequências. Você recebe a vantagem Inimigo contra qualquer um que ameace seu Protegido Indefeso.

Protetor eleito: você pode escolher um segundo alvo para tornar-se seu protegido durante uma batalha, recebendo um bônus de +1 em sua FA e FD até o fim do confronto. Além disso, você se torna imune a qualquer tipo de medo (a não ser fobias da desvantagem Insano).

Guardião da Realidade

Exigências: Inimigo (youkai), Paladino.

Função: atacante ou tanque.

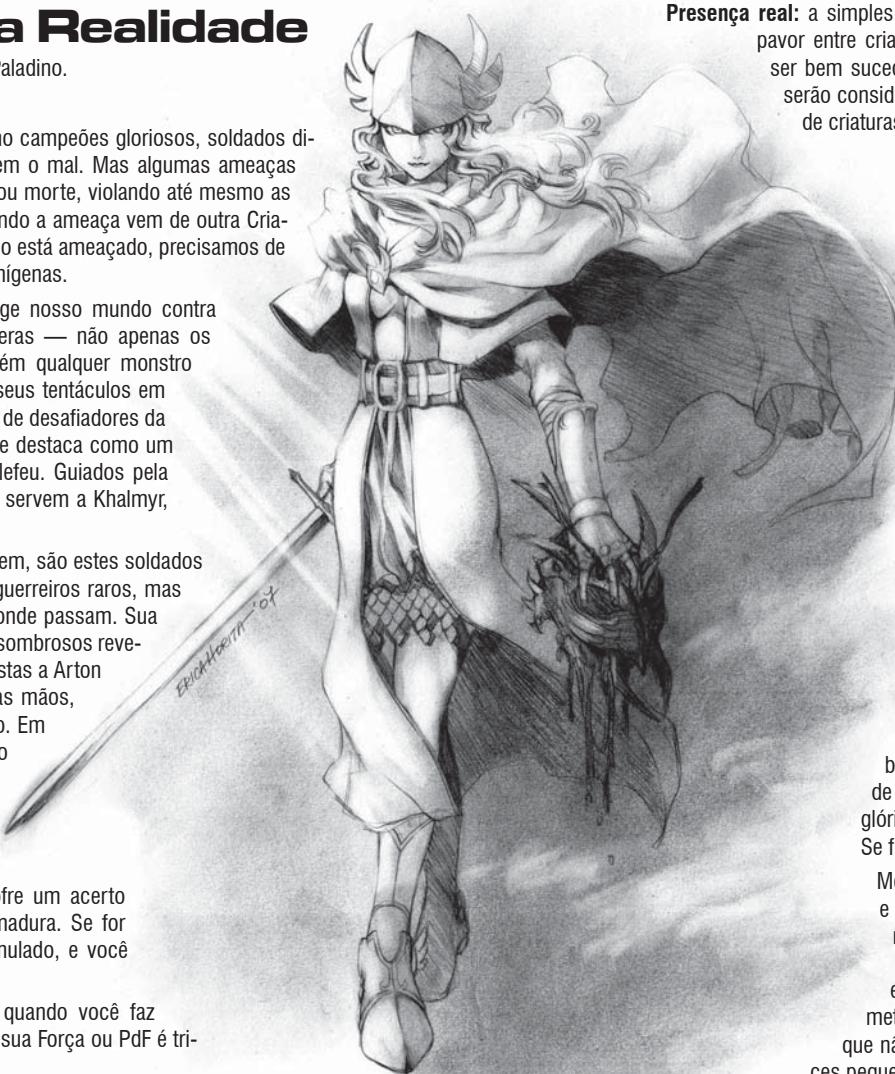
Paladinos são conhecidos como campeões gloriosos, soldados divinos impressionantes que combatem o mal. Mas algumas ameaças transcendem o bem ou mal, a vida ou morte, violando até mesmo as fronteiras do que é ou não real. Quando a ameaça vem de outra Criação, quando nosso próprio multiverso está ameaçado, precisamos de heróis que combatam as bestas alienígenas.

O guardião da realidade protege nosso mundo contra aberrações de outros mundos ou eras — não apenas os demônios da Tormenta, mas também qualquer monstro anti-natural que ouse rastejar com seus tentáculos em nosso universo. Mesmo em equipes de desafiadores da Tormenta, o guardião da realidade se destaca como um adversário especializado contra os lefeu. Guiados pela inspiração divina, eles muitas vezes servem a Khalmyr, Thyatis, Azgher e Valkaria.

Se existe algo que os lefeu temem, são estes soldados poderosos contra aberrações. São guerreiros raros, mas tornam-se faróis de esperança por onde passam. Sua própria existência e seus poderes assombrosos revelam que os deuses não deram as costas a Arton — e que a salvação está em nossas mãos, pois cada herói tem potencial infinito. Em meio à invasão aberrante, o guardião da realidade é uma muralha escudando o mundo.

Armadura completa: seu corpo é protegido por uma armadura completa. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Cítrico aprimorado (youkai): quando você faz um acerto crítico contra um youkai, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).



Presença real: a simples presença de um Guardião da Realidade inspira pavor entre criaturas provindas de outros planos. Estas devem ser bem sucedidas em um teste de Resistência. Se falharem, serão consideradas indefesas contra você. O número máximo de criaturas afetadas por esse dom é igual a sua Habilidade.

Guerreiro

Exigências: F1, A2.

Função: tanque.

Em Arton, a profissão de aventureiro é comum. De cada dez pessoas, uma é um aventureiro. E destes, cerca de metade são guerreiros — o típico jovem que se arma com espada e escudo e abandona sua vila na companhia de colegas heróis.

O guerreiro puro é a forma mais simples e conhecida de aventureiro. Eles são numerosos; enchem as fileiras dos exércitos, protegem os portões das cidades, defendem suas aldeias contra monstros... Estão por toda parte. No entanto, erra aquele que os considera vulgares: alguns dos heróis e vilões mais poderosos do mundo são guerreiros.

Um guerreiro artoniano confia em si e em suas armas. Que os magos fiquem em suas bibliotecas e os clérigos tentem decifrar os desejos de seus deuses; para partir em busca de perigo e glória, o guerreiro precisa apenas de uma arma fiel. Se for mágica, melhor ainda!

Mesmo em um mundo onde a magia é poderosa e abundante, um grupo de aventureiros não será realmente eficiente sem um ou mais guerreiros. Estudos realizados pelo Protetorado do Reino estimam que, em uma equipe ideal, pelo menos metade dos membros serão guerreiros. Um grupo que não contenha pelo menos um guerreiro terá chances pequenas de sobrevivência.

Armadura completa: seu corpo é protegido por uma armadura completa. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Ataque contínuo: se você reduzir um inimigo a 0 PVs com um ataque corpo-a-corpo, pode imediatamente fazer um novo ataque contra outro oponente que esteja ao alcance. O novo ataque usa os mesmos modificadores do ataque original. Você pode usar este poder até não conseguir derrubar um inimigo ou até derrubar um número de inimigos igual a sua Força, o que vier primeiro.

Crítico automático: você pode gastar 2 PMs em vez de 1 XP para comprar um crítico automático em seu ataque. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Guerreiro da Luz

Exigências: Construto; Reflexão; Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Função: tanque.

Guerreiros da luz são golens especialmente construídos para proteger locais sagrados ou realizar missões para clérigos dos deuses Azgher, Khalmyr, Lena, Tanna-Toh, Valkaria e Wynna. Embora não possuam qualquer poder divino, eles seguem os mesmos ideais de um paladino.

Um guerreiro da luz tem a aparência de um soldado usando uma couraça feita de vidro, sob a qual circula algo que parece luz líquida. Essa armadura brilhante, apesar de vitrea, é tão resistente quanto qualquer peça metálica. O mesmo vale para sua espada e escudo, ambos com o mesmo aspecto de vidro luminoso.

E quase impossível para um guerreiro da luz passar despercebido — especialmente à noite ou em lugares escuros, onde seu brilho pode ser visto a grandes distâncias. Felizmente, sua aparência e atitude nobres não provocam medo ou receio entre estranhos (a menos que sejam vilões, é claro...).



Arma vorpal: com um movimento e 5 PMs, uma de suas armas baseadas em F torna-se uma arma mágica vorpal (*Manual 3D&T Alpha*, página 120). Este efeito dura até o fim do combate.

Corpo vítreo: por sua composição única, você recebe Invulnerabilidade contra eletricidade. Entretanto, recebe Vulnerável contra sônico.

Reconstruir-se: um guerreiro da luz pode reparar danos ao seu corpo filtrando e canalizando a luz do sol. Usar este poder gasta uma ação e uma quantidade de PMs à sua escolha. Você recupera 1 PV para cada PM gasto.

Guerreiro da Serpente

Exigências: Protegido Indefeso; Código de Honra (veja abaixo).

Função: atacante.

A Divina Serpente, que por muitos anos foi considerada a deusa maior da força e da coragem, ainda é adorada desta forma pelas dragoas-caçadoras de Galrasia. Apesar de hoje sabermos que o verdadeiro ocupante deste cargo é Tauron, há ainda espalhados por Arton pessoas que acreditam na Serpente, e lutam em seu nome.

O guerreiro da Serpente é um deles. Ele luta para provar a força de sua deusa. Não é preciso ser um clérigo para receber suas graças; uma vez que decide ser seu devoto, qualquer guerreiro receberá poder dela. Ele usa esse poder para dominar os fracos, mas também para protegê-los. De acordo com a Serpente, o fraco deve ser protegido pelo forte, mas também deve pagar tributo a ele — geralmente na forma de escravidão. Assim, é comum que esses guerreiros sejam malvistos em quase todos os pontos do Reinado.

Código de Honra (guerreiro da serpente) (-1 ponto): encontrar e adotar (ou escravizar) uma criatura mais fraca e protegê-la pelo resto da vida. Jamais aceitar qualquer tipo de ajuda de seu protegido. Não usar armas de arremesso, de projéteis ou qualquer outra forma de ataque à distância — ou seja, não podem possuir Pdf. Só utilizam armaduras feitas com o couro de animais mortos por suas próprias mãos.

Coragem total: você é imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Fúria de combate: você pode gastar 2 PMs para invocar uma fúria que oferece F+2 e R+1 (o aumento em Resistência aumenta seus Pontos de Vida e Pontos de Magia, como o normal) durante um número de turnos igual à sua Resistência (após o ajuste). Quando a fúria termina, você fica esgotado (sofrendo uma penalidade de -1 em todas as características) por uma hora.

Imunidade contra veneno: você é imune a todas as formas de veneno, naturais ou mágicos (mas ainda pode sofrer dano por ácido e outros ataques químicos).

Rugido do guerreiro: você pode rugir como um leão. Esse rugido pode ser ouvido a até dez quilômetros, e faz qualquer animal cuja Resistência for menor que a sua afastar-se. Este poder não funciona contra Mortos-vivos e Youkai.

Guerreiro do Deserto

Exigências: Arena (ermos); Sobrevivência.

Função: atacante.

Estes guerreiros fazem parte das tribos nômades que vivem espalhadas pelo Deserto da Perdição — entre as quais a tribo Sar-Allan é apenas a mais conhecida. Embora não sejam exatamente clérigos ou paladinos, eles veneram o deus Azgher e recebem dele alguns poderes divinos. Quase da mesma forma que um ranger, um guerreiro do deserto não aprecia grandes cidades e outros locais “civilizados”. Ele também se sente muito desconfortável a bordo de barcos ou navios. Sempre que possível prefere atuar nas áreas próximas de desertos ou montanhas.

O típico guerreiro do deserto usa o manto e traje brancos de seu povo, com detalhes em amarelo ou dourado. Muitos cobrem o rosto, embora isso não seja obrigatório (ao contrário do que acontece com os clérigos e paladi-



nos de Azgher). Em combate corporal eles preferem a espada longa ou uma impressionante cimitarra. Para ataques à distância usam o arco, o bumerangue ou, às vezes, o chakram — um anel metálico circular cortante, próprio para arremessos.

Arma veloz: as cimitarras dos guerreiros do deserto são ágeis e letais. Portando uma destas armas (e personalizando seu dano por corte), você recebe um bônus de +2 em testes de Iniciativa.

Crítico automático: você pode gastar 2 PMs em vez de 1 XP para comprar um crítico automático em seu ataque. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Favor de Azgher: você é perito em conseguir recursos nas regiões áridas de Arton. Com uma pequena prece, você pode lançar a magia Verter Água de Pedra mesmo sem possuir qualquer vantagem mágica. Você também jamais se perde em desertos, sempre sabendo em que direção seguir.

Guerreiro Mágico

Exigências: F1, A1; capacidade de lançar magias.

Função: atacante.

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

Guerreiros mágicos são conjuradores arcânicos com habilidades de combate elevadas,

capazes de conjurar magias mesmo trajando armaduras pesadas, combinando a força de suas armas com a couraça metálica em uma forma estranha de aumentar seu poder arcano. É uma técnica que exige muita dedicação e esforço, por isso apenas algumas de suas magias podem ser executadas com sucesso — mas, em geral, são suficientes.

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

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

Arma arcana: sempre que uma magia exige algum teste ou requisito baseado em Habilidade (por exemplo, ter Habilidade superior à Resistência do alvo), você pode escolher substituir sua Habilidade por Força + Armadura. Então, se você tem F3, H4 e A5, sua Habilidade efetiva para magias será 8 (F3 + A5).

Dano mágico: você pode gastar seu movimento para receber +2 de bônus na FA de seu próximo ataque. O tipo do dano deste ataque será considerado mágico, podendo ferir criaturas vulneráveis apenas à magia e armas mágicas.

Magia no sangue: você é especialmente resistente ao dano provocado por magia. Você recebe Armadura Extra contra magia.

Guerreiro Sombrio

Exigências: Adaptador; Membros Elásticos.

Função: atacante.

O taciturno guerreiro sombrio parece, à primeira vista, ter muito em comum com o ninja — o assassino furtivo de Tamu-ra. Grande engano. Na verdade, este é um guerreiro que escondeu harmonizar seu corpo e movimentos com as trevas. Mais do que apenas se esconder nas sombras, ele pode moldar a própria escuridão como arma de ataque.

Durante anos de treino em cavernas escuras, sem jamais ser tocado pela luz do dia, o guerreiro sombrio mistura sua própria força à da escuridão. Seus punhos podem ser tornar imensas mãos negras para esmagar seus inimigos. Lâminas de sombra crescem de seus dedos. Tentáculos de trevas nascem de seus ombros. Seu corpo parece vestido com uma treva líquida capaz de assumir múltiplas formas conforme seu desejo. Muitos deles também conseguem ficar invisíveis, mas apenas durante a noite ou em lugares escuros.

O guerreiro das sombras não é necessariamente maligno (embora alguns o sejam). Muitos usam seu poder das sombras como heróis, como qualquer aventureiro faria. Eles podem ser oponentes difíceis para os magos necromantes e clérigos de Tenebra, uma vez que o guerreiro das sombras é resistente à magia das Trevas. Por outro lado, como seria de se esperar, ele tem grande vulnerabilidade contra fogo e luz. O típico guerreiro das sombras é silencioso,

soturno. Fala apenas o necessário, e sempre com uma voz rouca e profunda. Procura os cantos mais escuros das tavernas, onde gosta de ficar sozinho — ou desaparecer!

Comunhão com as sombras: você dominou o poder das sombras. Seus ataques físicos recebem FA +1 e causam dano mágico.

Jogo de sombras: você pode gastar um movimento para fazer um alvo perder seu próximo movimento. O alvo tem direito a um teste de Resistência para não ser afetado por este poder.

Olhar sombrio: você é imune a todas as formas de cegueira, e também é capaz de enxergar perfeitamente na mais profunda escuridão, inclusive aquelas de origem mágica.

Guerrilheiro

Exigências: Ataque Múltiplo, Invisibilidade; Sobrevivência.

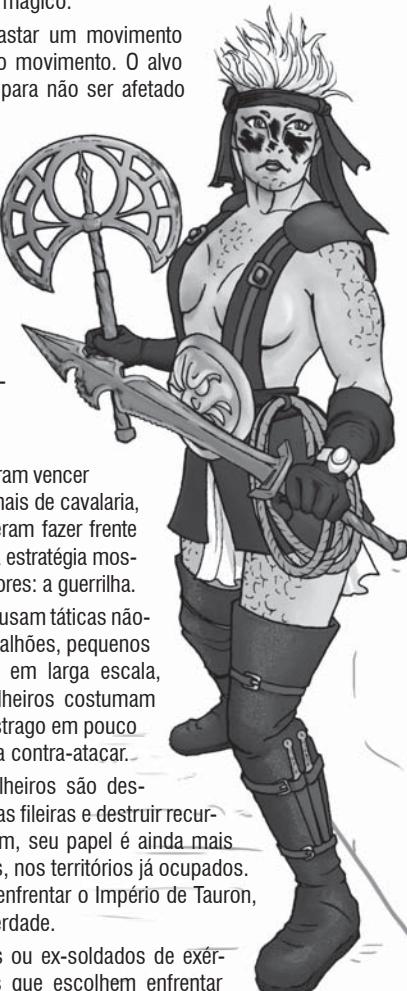
Função: atacante.

Os grandes exércitos não conseguiram vencer as legiões de Tapista. As táticas tradicionais de cavalaria, paredes de escudos e cercos não puderam fazer frente ao poderio dos minotauros. Apenas uma estratégia mostrou-se capaz de desafiar os conquistadores: a guerrilha.

Os guerrilheiros são lutadores que usam táticas não-convenionais. Ao invés de grandes batalhões, pequenos grupos rápidos. Ao invés de ataques em larga escala, pequenas incursões cirúrgicas. Guerrilheiros costumam emboscar legionários, causar grande estrago em pouco tempo e fugir antes que o inimigo possa contra-atacar.

As principais funções dos guerrilheiros são desgastar o inimigo, semear o medo em suas fileiras e destruir recursos e equipamentos importantes. Assim, seu papel é ainda mais importante depois das Guerras Táuricas, nos territórios já ocupados. Quando os exércitos não podem mais enfrentar o Império de Tauron, cabe aos civis voluntários lutar pela liberdade.

Guerrilheiros podem ser soldados ou ex-soldados de exércitos convencionais, pessoas comuns que escolhem enfrentar



os conquistadores ou aventureiros apanhados no meio da guerra. Na verdade, guerrilheiros usam muitas das mesmas táticas de grupos aventureiros comuns, e costumam trabalhar bem em conjunto com magos, clérigos e outros tipos variados.

Ataque múltiplo aprimorado: você gasta apenas 1 PM para usar Ataque Múltiplo, independente da quantidade de ataques que fizer. Você ainda deve seguir as demais regras desta vantagem.

Contra todas as chances: você recebe FA+1 e FD+1 sempre que estiver lutando em desvantagem numérica. Este bônus se aplica mesmo se os inimigos fugirem ou morrerem, e a vantagem numérica se inverter (apenas os números no início do combate importam).

Desgastar: parte da tarefa do guerrilheiro não é necessariamente matar o inimigo, mas sim exauri-lo. Quando você ataca, pode escolher causar dano nos PM de seu inimigo, em vez de nos PV. O cálculo de sua FA e da FD não se altera.

Retirada estratégica: para você, fugir não é considerado uma derrota (veja Fuga, no *Manual 3D&T Alpha*, página 72).

Herdeiro Planar

Exigências: Youkai; Adaptador; Ciências ou Idiomas.

Função: atacante.

Aqueles tocados pelos Planos desfrutam de habilidades que, aos olhos mortais, podem parecer dádivas dos deuses.

Enquanto alguns desses indivíduos rejeitam ou se afastam desta herança, outros seguem o caminho contrário, buscando ainda mais proximidade com seus ancestrais. Assim como um feiticeiro desperta a magia natural presente em seu sangue, um herdeiro planar procura despertar suas habilidades celestiais ou infernais. Durante o processo, também enfraquece cada vez mais sua ligação com o Plano Material, tornando-se cada vez mais semelhante a um extraplanar verdadeiro.

Os anjos aggelus e os demônios sulfure podem ambos seguir o caminho do herdeiro planar por diversos motivos, desde a busca a suas origens até o puro desejo por mais poder. Os aggelus que adotam este kit ficam mais parecidos com celestiais, enquanto os sulfure ficam mais parecidos com seres abissais.

Crítico aprimorado (youkai): quando você faz um acerto crítico contra um youkai, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Herança elemental: seu sangue é ligado a alguma origem mágica. Você pode escolher e usar três magias iniciais da escola Elemental mesmo sem nenhuma vantagem mágica, pelo custo normal em PMs. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essas magias.

Toque da ruína: com 5 PMs, você aumenta o dano de um único ataque em +1d . Se este ataque levar a vítima a 0 PVs, ela será desintegrada e seu corpo reduzido a pó (este último efeito não afeta criaturas com Resistência superior à sua Habilidade).

Herói dos Ventos

Exigências: Vôo; Código de Honra (veja abaixo).

Função: atacante.

Algumas raças de Arton, como os sprites e os elfos-do-céu, têm a capacidade natural de voar. Guerreiros de outras raças, quando desejam essa habilidade, tentam harmonizar seus corpos e suas técnicas com o elemento ar.

O herói dos ventos passa boa parte da vida treinando em locais de grande altitude, lutando contra a fúria dos ventos e resistindo ao rigor do ar rarefeito. O Monte do Dragão Adormecido, ponto mais elevado de Arton, é ser o local favorito para essa prática. Guerreiros em treinamento também podem ser encontrados em Vectora, o Mercado nas Nuvens. E existem ainda lendas sobre guerreiros que conquistaram suas habilidades graças a Hydora, o Rei dos Dragões Azuis.

Graças à sua leveza e movimentos suaves, o herói dos ventos tem a capacidade de levar. Mas ele também pode lutar com a violência do furacão, disparando pelas mãos rajadas de ar que podem cortar como o aço. Para preservar esse estado de quase intangibilidade, o herói dos ventos deve manter seu corpo e pensamento puros. Ele jamais pode comer carne, beber álcool, usar qualquer tipo de droga... Bem... Romance também é proibido. São tristes as histórias de heróis que perderam poderes conquistados com anos de esforço após uma única noite de amor.

Código de Honra (herói dos ventos) (-1 ponto): você segue um rígido código de conduta que visa a purificação do corpo e da alma. Jamais deve comer carne, beber álcool ou utilizar qualquer tipo de droga, tampouco envolver-se em relações carnais. Nunca usam armaduras ou armas metálicas, preferindo armas leves como o arco, a lança, a adaga ou as próprias mãos.

Espírito leve: graças a um árduo treinamento, você foi capaz de compreender o poder dos ventos. Seus ataques físicos recebem FA+1 e causam dano sônico. Você também recebe Armadura Extra contra sônico.

Herança elemental do ar: você pode escolher e usar três magias da escola Elemental (Ar) mesmo sem nenhuma vantagem mágica, pelo custo normal em PMs. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essas magias.

Velocidade do vento: uma vez por combate, o elementalista do ar pode transformar o seu movimento em uma ação.

Ilusionista

Exigências: Artes; Restrição de Poder (veja abaixo); capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Todo mago que domine a magia é capaz de criar ilusões. Esta é uma mágica muito comum e fácil de realizar. O ilusionista, contudo, é um mago extremamente hábil nesse tipo de magia — de tal forma que pode realizá-la mais facilmente, sem grande dispêndio de energia. E suas ilusões são muito mais convincentes.

Um ilusionista raramente se apresenta como tal. Na maioria das vezes, finge ser outro tipo de mago, capaz de realizar magias “verdadeiras”, lançando bolas de fogo e relâmpagos (ilusórios) para impressionar a audiência. Apesar de seu reduzido poder de combate, um ilusionista imaginativo é um oponente muito perigoso: você nunca sabe quando um troll ilusório está apenas distraindo você enquanto o verdadeiro atacante se aproxima pelas costas...

Restrição de Poder (-2 pontos): você é ótimo para enganar os olhos, mas não para lutar. Qualquer magia para aumentar ou provocar dano, ou mesmo magias de proteção contra dano conjuradas por um Ilusionista tem seu custo em PM dobrados.

Dano ilusório: você pode lançar magias que causam dano aparente, ainda que estas não firam realmente seus alvos. Em regras, você pode lançar qualquer magia que conheça e provoque dano pelo custo normal em PMs (ao invés do dobro devido a Restrição de Poder), mas seu dano será apenas ilusório (assim como na magia Ilusão Total).

Enganar os olhos: suas ilusões são tão perfeitas que iludem até aqueles que normalmente não seriam enganados por ilusões. Vítimas recebem uma penalidade de -2 em R para negar o efeito de magias ilusórias lançadas por você, ou de -1 caso possuam a vantagem Sentidos Especiais ou algum poder que lhes permita reconhecer ilusões.

Mestre das ilusões: você recebe as magias Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total, Imagem Turva, Invisibilidade e Luz. Além disso, pode lançar estas magias por metade do seu custo normal em PMs. Esta habilidade é cumulativa com outras que reduzem o custo de suas magias, com um custo mínimo de 1 PM por efeito mágico.



Impostor

Exigências: Manipulação ou Crime.

Função: dominante.

O impostor é o mestre dos disfarces, um ladrão especializado em personificar papéis e fingir ser outra pessoa. Com as roupas certas, maquiagem, voz disfarçada e até efeitos mágicos menores, ele pode adotar a aparência de qualquer pessoa. Os mais bem sucedidos impostores de Arton são provavelmente o notório assassino Camaleão e Nielendorane, a famosa “arquimaga” elfa.

O bom impostor não sabe apenas simular uma aparência falsa, mas também talentos falsos. Ele pode fingir ter conhecimentos ou habilidades que na verdade não tem — manejando a espada de forma impressionante para parecer um guerreiro, ou realizando truques para fingir ser um mago. Ele não tem esses talentos, mas sua lábia convence as pessoas do contrário. O impostor sempre terá na ponta da língua uma desculpa para quando seus “poderes” forem necessários. (“Não... Consigo usar minha magia... Deve existir alguma força maligna nesta caverna que reduz meus poderes...”).

O maior desafio de um impostor é assumir o papel de uma pessoa conhecida para enganar seus entes queridos ou colegas aventureiros. Eles podem fazer isso a mando de contratantes, da mesma forma que espiões, para sabotar ou colher informação — mas cada um pode ter seus próprios objetivos. Impostores estão sempre em busca de itens mágicos capazes de gerar magias de ilusão ou transformação.

Disfarce ilusório: você pode lançar a magia Transformação em Outro, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica. Caso adquira uma vantagem mágica, você paga metade do custo normal em PMs para lançar esta magia.

Identidade secreta: testes de perícias para ocultar suas atividades (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas fáceis para você. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre você são sempre tarefas difíceis.

Impostor: você sabe fingir habilidades que na verdade não tem. Você pode gastar 1 Ponto de Magia para substituir um teste de qualquer outra perícia por um teste de Manipulação.

Infiltrador

Exigências: Invisibilidade; Crime.

Função: atacante ou dominante.

Enquanto o impostor é um espião especializado em disfarces e interpretação de papéis, o infiltrador é o mestre da invisibilidade. Seu objetivo é invadir lugares protegidos sem ser visto, usando técnicas de camuflagem, movimento furtivo, distração e subterfúgio.

Muitos infiltradores tentam conquistar poderes mágicos de ilusão e/ou invisibilidade. Outros adotam métodos mais mundanos, como trajes negros, folhagens falsas e até caixotes. Seja qual for seu sistema, ele consegue ficar praticamente invisível em quase qualquer situação — um infiltrador bem treinado consegue se manter um passo atrás de um sentinelas atento e evitar seu olhar, mesmo que ele olhe para os lados!

Caso descoberto, o infiltrador pode optar pelo combate (alguns lutam muito bem), mas em geral ele opta pela fuga. Estes espiões são também mestres das fugas impossíveis, capazes de destrancar qualquer cela, abrir qualquer algema, soltar qualquer nó e atravessar aberturas por onde apenas uma criança passaria. Por seu tamanho pequeno e agilidade, goblins e halflings são as raças mais bem-sucedidas como Infiltradores.

Despistar: poucos são tão hábeis em desaparecer da vista de captores quanto você. Você pode gastar 1 PM para ser bem sucedido em seu teste de fuga (*Manual 3D&T Alpha*, página 72) e não sofrer com a perda de Pontos de Experiência (para você, fugir e viver mais um dia sempre é que lutar e morrer).

Infiltrador treinado: você pode gastar 1 PM para comprar um sucesso automático em testes da perícia Crime. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Mestre em escaladas: você move-se com velocidade normal (em vez de um quarto do normal) durante escaladas, mas ainda precisa fazer testes de perícias. Além disso, você sempre sofre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d6).

Invasor de Tumbas

Exigências: Crime, Esportes ou Sobrevivência.

Função: dominante.

Seja para perseguir monstros, resgatar princesas ou conquistar tesouros, um grupo de aventureiros cedo ou tarde vai meter-se nas profundezas de um templo, caverna, cidade perdida ou covil de dragão. Nesses lugares, monstros não são a única ameaça: armadilhas, passagens secretas, desmoronamentos, escaladas desafiadoras e quedas mortais aguardam em cada corredor ou câmara.

O invasor de tumbas tem muito em comum com ladinos e monges, usando sua incrível agilidade e familiaridade com ruínas para sobreviver. Em um grupo de aventureiros, seu papel como batedor será inestimável para detectar perigos subterrâneos. Mas você não ficará de lado nos momentos de combate — mestre nas esquivas e manobras evasivas, você pode dizimar bandos inteiros de oponentes sem ser atingido por balas ou flechas.

Humanos seguem o caminho do invasor de tumbas com mais freqüência, por sua curiosidade e ambição raciais. Igualmente curiosos são os halflings, gnomos e goblins, que também se beneficiam de seu tamanho pequeno ao esquivar e rastejar em lugares apertados.

Detectar armadilhas: você recebe um bônus de +2 em sua H contra armadilhas (e contra poderes como armadilheiro), seja para testes, seja para calcular FD.

Faro para relíquias: você pode farejar a presença de uma passagem secreta ou de qualquer item valioso (100 PE ou mais) que esteja a até 10m sem a necessidade de testes.

Infiltrador treinado: você pode gastar 1 PM para comprar um sucesso automático em testes da perícia Crime. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Mente labiríntica: você está acostumado com a lógica confusa dos túneis. Você nunca se perde em cavernas e labirintos, e sempre é capaz de se lembrar perfeitamente do caminho pelo qual passou.

Invocador

Exigências: Familiar; capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Apesar do poder destrutivo de certas magias, o mago típico não é um aventureiro combativo. Enquanto a espada é reservada aos de braço forte, a magia é própria para os de mente aguçada. Alguns aventureiros são agraciados com músculos e cérebro acima de média, de forma que podem dominar tanto a magia quanto as artes do combate. Mas estes são raros.

Portanto, magos em geral são fracos e inaptos para o combate físico. Mas, com seu poder, eles podem invocar criaturas para lutar ou realizar façanhas físicas por eles. E alguns magos, os invocadores, são especialistas nesse tipo de coisa.

Tipicamente, uma magia de invocação funciona fazendo surgir magicamente uma ou mais criaturas para realizar certas tarefas. Algumas surtem efeito imediato, fazendo as criaturas surgirem no mesmo instante; outras apenas convocam criaturas que existam na região, de forma que elas podem levar algum tempo para chegar. Certas criaturas invocadas ficam totalmente sob o comando do mago, enquanto outras não podem ser controladas. Existe uma infinidade de magias de invocação, cada uma com seus próprios efeitos.

Comandar criatura: alguns monstros mais poderosos, quando invocados, não aceitam as ordens de seu invocador. Você, entretanto, aprendeu a controlar estes monstros. Por 1 PM

extra ao realizar a magia, os monstros trazidos por você até o combate irão auxiliá-lo, pelo menos num primeiro momento (pois nada os impede de se vingarem depois...).

Familiar aprimorado: seu familiar é especial. O animal escolhido como familiar recebe H+1 e R+1.

Magi invocador: você recebe três magias à sua escolha dentro da lista a seguir. A Aporrinhação de Nimb, Cajado em Cobra, Criatura Mágica, Encontro Aleatório, Fada Servil, Feras de Tenebra, Invocação do Dragão, Invocação do Elemental, Monstros do Pântano, Nobre Montaria, Pacto com a Serpente, Praga de Kobold e Tropas de Ragnar.

Ladino

Exigências: Crime, Esportes ou Manipulação.

Função: atacante.

O cidadão comum pode estranhar o fato de que valorosos guerreiros, sábios clérigos e poderosos magos às vezes sejam vistos na companhia de "ladrões". Afinal, por que um grupo de heróis aceitaria a presença de um criminoso? Entre os aventureiros, um "ladrão" não é necessariamente um criminoso. Pode ser um herói como os outros — mas com habilidades diferentes — eles são chamados ladinos. Ladinos sabem destrancar fechaduras, detectar e desarmar armadilhas, encontrar passagens secretas, escalar muros, agir furtivamente e realizar uma série de outras fações muito úteis durante a exploração de mazmorras.

Assim, o ladino é um tipo de aventureiro especialista. Seria muito pouco sensato partir para explorar uma mazmorra sem pelo menos um no grupo. Nem sempre a espada ou a magia são eficientes diante de uma armadilha mortal, passagem secreta ou porta trancada. Mas não se pode negar que os talentos do ladino também podem ser usados para o crime. Eles são mestres em invasão, disfarce e pinguismo. Quase nada pode deter um ladrão experiente quando ele está determinado a roubar algo ou alguém.

Publicamente, a palavra "ladino" ainda é ligada a criminosos. Muitos aventureiros desse tipo já foram aclamados como heróis, sem que o povo jamais soubesse de seus verdadeiros talentos.



Ataque furtivo: se você atacar um inimigo indefeso, pode gastar 2 PMs para ignorar sua Armadura durante o ataque. Se você tiver o poder flanquear, pode fazer ataques furtivos contra alvos que esteja flanqueando.

Flanquear: você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir punhadas mortais. Quando você ataca um alvo que está lutando com um aliado seu, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

Mestre em escaladas: você move-se com velocidade normal (em vez de um quarto do normal) durante escaladas, mas ainda precisa fazer testes de perícias. Além disso, você sempre sofre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d6).

Rei do crime: você pode escolher gastar 1 PM ao invés de 1 PE, para comprar um sucesso automático em testes da perícia Crime. Você pode usar este poder um número de vezes ao dia iguais a sua Habilidade +1.

Lanceiro

Exigências: Membros Elásticos, Tiro Carregável.

Função: atacante.

A lança é uma das armas mais antigas e primitivas — perde apenas para a clava. Apesar disso, é uma das melhores armas de Arton. Uma lança é mais barata que uma espada — mesmo o mais humilde dos camponeses pode ter uma lança, enquanto que mesmo a mais modesta das espadas pode custar muitos Tibares. Assim, é mais comum encontrar grandes exércitos armados com lanças, em vez de espadas.

É uma arma versátil, que pode ser usada tanto em combate corporal quanto para arremesso. É também fácil de fabricar ou improvisar: basta um galho longo com uma faca amarrada na ponta. Povos primitivos chegam a fabricar lanças sem partes metálicas, com pontas de pedra lascada ou de madeira endurecida no fogo. Por isso tudo, a lança é muito popular, e possui um guerreiro focado apenas em seu uso: o lanceiro. Ele geralmente vem de um povo que conhece o valor desta arma — como os nômades da Grande Savana — ou teve treinamento militar, como os legionários do Império de Tauron.

Lança improvisada: em situações onde outros aventureiros estariam desarmados, você consegue improvisar uma lança. Em outras palavras, você sempre consegue causar seu dano normal (como se tivesse a vantagem Adaptador), mas seu tipo de dano é sempre perfuração.

Mira fulminante: você gasta apenas um movimento para utilizar a vantagem Tiro Carregável, em vez de um turno inteiro.

Maestria em arma (lança): você é especialmente treinados no uso das lanças (especializando o dano por perfuração). Sempre que você luta com uma dessas armas, recebe FA+2.

Legio Auxilia Magica

Exigências: R1, A1; capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Muitos acham que os exércitos dos minotauros contam apenas com gládios, escudos e lanças. Embora essa seja a base das legiões, existem outros papéis, outras armas. Entre elas estão as legiões auxiliares mágicas.

Compostas tanto por minotauros (que raramente demonstram aptidão para a magia) quanto por escravos de honra, essas legiões acompanham o exército principal em alguns dos frontes mais importantes, dando um apoio decisivo em combate e muitas vezes surpreendendo o inimigo. Os legionários mágicos são poucos, mas seu treinamento é severo. Em vez de mantos e chapéus pontudos, usam as mesmas armaduras dos demais legionários. Em vez de se trancar em laboratórios e bibliotecas, fazem exercícios e marchas forçadas. São soldados.

Um dos maiores obstáculos para a formação de verdadeiros batalhões de magos de guerra é a excentricidade dos arcanos e a dificuldade em aprender a magia. No Reinado, apenas Wynlla conta com tropas mágicas regulares. No entanto, o Império de Tauron está mudando isso. Os oficiais desejam desmistificar e padronizar a magia, usando-a como mais uma ferramenta de conquista.

Tática de centúria: acostumados a combater juntos, os legionários mágicos trabalham bem em equipe. Quando dois ou mais personagens com este kit lançam a mesma magia na mesma rodada, cada um deles causa +1d de dano, ou impõe uma penalidade de -2 no teste de Resistência do alvo.

Treinamento intensivo: repetindo os mesmos gestos e palavras incontáveis vezes, os legionários mágicos transformam a magia em apenas mais um golpe ou manobra militar. Escolha uma magia qualquer. O custo para lançar essa magia é reduzido à metade (cumulativo com outros efeitos que reduzam o custo de magias; este poder é uma exceção à regra de que poderes que reduzem o custo de uma magia não se acumulam).

Uniforme padrão: o legionário auxiliar mágico treina para lançar magias de armadura — uma combinação nem um pouco comum. Você pode substituir seu valor de Habilidade pelo valor de Armadura para qualquer teste que envolva magia.

Legionário

Exigências: Parceiro; não pode possuir Modelo Especial.

Função: tanque.

O legionário é um guerreiro altamente treinado para lutar em exércitos. Embora tenha alguma habilidade em combate individual, seu verdadeiro poder aparece quando ele trabalha em equipe, lutando ao lado de vários companheiros que tenham o mesmo treinamento. Um grupo de legionários bem treinados pode atuar como uma força de combate coesa e organizada.

Legionários são altamente treinados no uso da espada curta (ou gládio), lança e escudo. Caso utilizem qualquer outra arma, não poderão usar sua habilidade especial de combate em equipe. Tapista é o único lugar do Reinado onde os exércitos recebem esse tipo de treinamento — mas isso não quer dizer que existem apenas legionários minotauros. Também existem humanos, elfos, meio-elfos, meio-orcs e anões em suas legiões. Ser um legionário é proibido para criaturas muito maiores ou menores que um ser humano, porque dessa forma ele não pode proteger adequadamente seus companheiros.

Ataque coordenado: você pode escolher como Parceiro um outro personagem jogador legionário em vez de um NPC, sem a necessidade de adquirir Aliado. Vocês desfrutam de todos os outros benefícios desta vantagem.

Falange: legionários são capazes de lutar juntos em uma batalha organizada. Seu grupo não sofre com a restrição de ações por turno da vantagem Parceiro, sempre realizando um número de ataques iguais a



metade da quantidade total de legionários em formação (até um máximo de dez membros por falange), com um mínimo de dois ataques por turno.

Maestria em arma (lança): você é treinado no uso de lanças (especializando o dano por perfuração). Sempre que você luta com uma dessas armas, recebe FA+2.

Parede de escudos: você é um perito em defesa, conquistando grande técnica no uso de escudos. Ao custo de 2 PMs, você pode somar o valor de sua Armadura a Armadura de um único companheiro adjacente pelo resto do combate.

Lenhador de Tollen

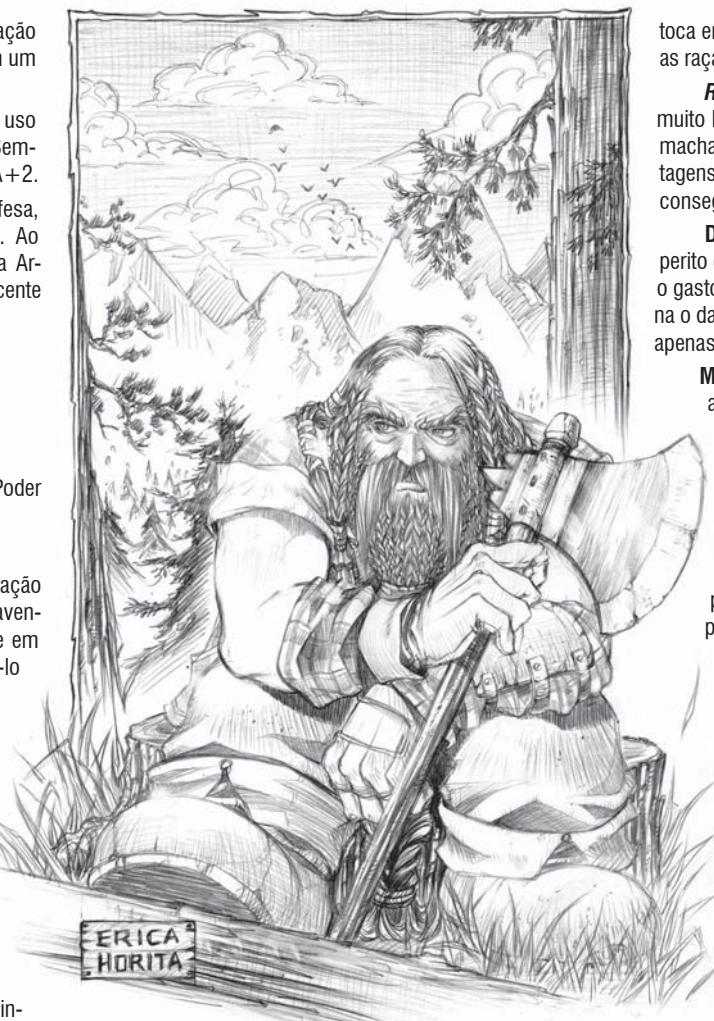
Exigências: Arena (ermos); Restrição de Poder (veja abaixo); Sobrevivência.

Função: atacante.

Com sua economia fortemente baseada na extração de madeira, o reino de Tollen produz um tipo de aventureiro bem peculiar. Mestre no uso do machado e em combate sobre as árvores, poucos podem vencê-lo quando luta em seu ambiente favorito.

Guerreiro rústico e habituado à vida na floresta densa, o lenhador de Tollen é quase um tipo de ranger. Ele tem no machado sua arma mais importante, com o qual consegue realizar as mais inacreditáveis façanhas — não apenas manobras de combate, mas também bloqueios, saltos, arrombamentos e até mesmo coisas triviais como cortar queijo!

O típico lenhador de Tollen veste roupas confortáveis para o clima subtropical de seu reino. Ele tem predileção por chapéus e tecidos xadrez. São incuráveis consumidores de cerveja — não sendo raro que, durante suas viagens, tragam nas costas um pequeno barril “para emergências”. O machado será quase sempre seu bem mais precioso; o lenhador tende a ficar furioso quando alguém



toca em seu machado sem permissão. Humanos e anões são as raças que mais facilmente adotam esta profissão.

Restrição de Poder (-1 ponto): você não faz nada muito bem sem seu machado. Caso não esteja portando um machado, todos os custos em PMs para utilização de vantagens ou magia são dobrados. O efeito dura até o lenhador conseguir reaver o seu machado ou conseguir outro.

Desbastar: assim como coloca árvores ao chão, você é perito em derrubar seus oponentes com poucos golpes. Com o gasto de 3 PMs, você acrescenta +1d a sua FA final ou torna o dano de seu machado capaz de ferir criaturas vulneráveis apenas a dano mágico.

Maestria em arma (machado): com o decorrer dos anos, lenhadores se tornam especialmente talentosos no uso do machado (especializando o dano por corte). Sempre que você luta com uma dessas armas, recebe FA+2.

Mestre em escaladas: você move-se com velocidade normal (em vez de um quarto do normal) durante escaladas, mas ainda precisa fazer testes de perícias. Além disso, você sempre sofre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d6).

Lutador de Rua

Exigências: Arena (cidades), Ataque Especial.

Função: atacante ou tanque.

Afastado das grandes arenas ou campeonatos oficiais, o lutador de rua é um gladiador clandestino, que participa de torneios no submundo.

Ao contrário do gladiador, um artista devotado a entreter seu público, o lutador de rua persegue unicamente a vitória — sem se importar com sua popularidade ou com a beleza de seu estilo. Em seu meio, vitórias trazem fama, independente de como foram alcançadas.

Torneios de rua são, em geral, patrocinados por chefões do crime. Eles garantem que os lutadores certos vençam, para lucrar com as apostas — não sendo raro que as

lutas sejam arranjadas ou sabotadas. Mas nem todos os lutadores de rua aceitam ouro para entregar uma vitória; muitos deles lutam por honra e glória, sem se importar com prêmios materiais. Atritos entre lutadores desse tipo e chefões do crime são inevitáveis.

Cada lutador de rua é único. Alguns desenvolvem técnicas secretas durante anos, antes de entrar para o circuito das lutas clandestinas. Outros, nascidos com poderes especiais, decidem usá-los para conquistar vitórias. Ao contrário do que ocorre em grandes arenas ou campeonatos, em torneios de rua as regras são poucas. Alguns permitem o uso de magia ou itens mágicos. Outros proíbem qualquer tipo de arma, permitindo apenas socos, chutes e armas naturais.

Contatos: você pode conseguir comida e abrigo em grandes cidades sem precisar de dinheiro. Além disso, pode comprar sucessos automáticos em testes envolvendo situações sociais gastando PMs em vez de XPs um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Em busca do mais forte: você está sempre em busca do golpe mais poderoso. Quando usa seu ataque especial, você recebe um bônus de +2 em sua FA. Você pode comprar este poder mais vezes. A cada vez além da primeira, o bônus na FA aumenta em +2, mas o custo de PMs de seu Ataque Especial também aumenta em +1.

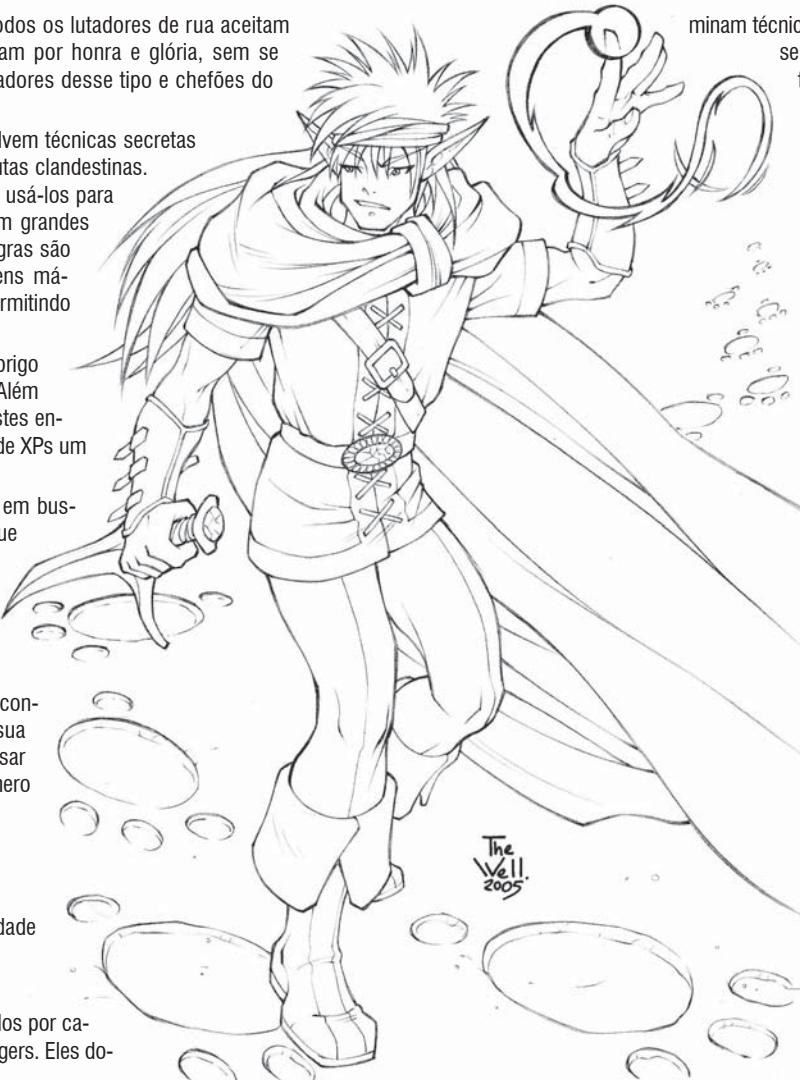
Golpe poderoso: você pode gastar 1 PM para conseguir um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque, sem precisar rolar o dado. Este poder pode ser utilizado um número de vezes ao dia igual a sua Habilidade.

Magi-Ranger

Exigências: Inimigo; Sobrevivência; capacidade de lançar magias.

Função: atacante.

Dentre os aventureiros, aqueles mais conhecidos por caçar monstros e outras criaturas malignas são os rangers. Eles do-



minam técnicas próprias para encontrar, enfrentar e destruir seus inimigos eleitos, especializando-se em abater certos tipos de criaturas. Seu poder mágico é modesto; eles confiam mais em habilidades mundanas, como uso de armas e perícias.

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

O magi-ranger combina habilidades de mago e ranger, com ênfase em seus inimigos. Apesar dessa especialização extrema em combater certas criaturas, ele também conta com excelente habilidade de sobrevivência em lugares selvagens (área na qual magos comuns são muito limitados).

Este é um kit bastante restrito. Apenas caçadores de monstros com aptidão mágica podem adotá-lo com facilidade. Conjuradores também podem segui-lo, após adquirir treinamento em combate contra monstros.

Magia inimiga (inimigo): quando lança uma magia contra seu Inimigo, você pode pagar 2 PMs para adicionar um dos efeitos a seguir à magia:

- **Critico Automático:** você consegue um acerto crítico (um resultado 6) automático durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque, sem precisar rolar o dado ou gastar um Ponto de Experiência.

- **Magia Irresistível:** o alvo sofre uma penalidade de -3 em seu teste de Resistência contra a magia. Caso você também possua esta vantagem, a penalidade é cumulativa.

Mago

Exigências: Familiar; capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Em Arton, onde a magia pode realizar as mais incríveis façanhas e substituir artefatos tecnológicos, os magos são extremamente importantes.

Enquanto os servos dos deuses preferem prestar serviços a uma entidade poderosa em troca de suas magias, os magos não acreditam nesse tipo de acordo. Eles conquistam seus poderes de outras maneiras. Alguns o fazem com esforço, estudo e disciplina, estudando com um mestre, da mesma forma que aprendemos qualquer ciência. Outros pesquisam sozinhos, participando de aventuras para encontrar e desvendar novos segredos.

A conquista de poder mágico é difícil, exigindo anos de estudo e empenho. Ser capaz de fazer mágica já é uma grande vitória. Assim, muitos magos nunca se tornam especialistas neste ou naquele campo, preferindo manter sua versatilidade.

A magia é ensinada em escolas, sendo a Grande Academia Arcana especialmente famosa como a maior e melhor instituição na área. O reino de Wynlla, com sua cultura baseada em magia arcana, também produz grande quantidade deles. Na verdade, quase todas as cidades do Reinado têm pelo menos um mago residente, que pode muito bem aceitar um aprendiz.

Familiar aprimorado: seu familiar é especial. O animal escolhido como familiar recebe H+1 e R+1.

Magia versátil: você recebe três magias à sua escolha. Você ainda deve atender todas as exigências dessas magias.

Recuperar mana: o mago pode se concentrar na magia que permeia o ambiente onde ele se encontra para recuperar uma parte do seu mana. Em combate (e apenas em combate), você pode gastar um movimento para recuperar uma quantidade de PMs iguais a sua Resistência.

Mago da Tormenta

Exigências: Ciências; Insano; capacidade de lançar magias.

Função: dominante.



Graças aos esforços da Academia Arcana em pesquisar a Tormenta e as formas de combatê-la, hoje existem numerosos conjuradores especializados em magia efetiva contra os lefeu. O mago da Tormenta adapta seus poderes arcânicos para enfrentar a tempestade.

Considerados acadêmicos e pesquisadores ousados, estes magos estão sempre experimentando novas técnicas. A partir de tais experiências nasceram magias como Proteção contra a Tormenta, que por muito tempo apenas estes conjuradores dominaram totalmente.

Os primeiros magos da Tormenta foram sobreviventes de Tamu-ra e Trebuck. Contudo, nos dias de hoje, numerosos conjuradores contam com mais bravura (e menos sanidade) para estudar a tempestade rubra. A maioria dos magos da Tormenta combate os lefeu, mas alguns escolhem servir aos invasores.

Insanidade compartilhada: sua magia afeta as pessoas de maneira estranha. Toda criatura que sofrer o efeito de uma magia lançada por você deve fazer um teste de R-1. Se falhar, será afetada pela mesma insanidade que lhe acomete até o final daquele dia.

Oponente aberrante: você conhece como poucos a estranha anatomia dos demônios da Tormenta. Recebe a vantagem Inimigo — restrito apenas a demônios da Tormenta (não afetando Youkai em geral). Caso consiga um crítico contra um deles, seu dano será triplicado, e não apenas dobrado.

Resistência contra a Tormenta: você consegue resistir melhor aos efeitos da tempestade rubra. Em termos de regras, é como se estivesse constantemente sob o efeito da magia Proteção contra a Tormenta, sem qualquer custo em PMs.

Mago de Combate

Exigências: Magia Elemental; Restrição de Poder (veja abaixo).

Função: atacante.

Tipicamente, magos não são combativos. A magia costuma ser empregada em situações nas quais a espada não funciona. Entretanto, alguns conjuradores acham difícil ignorar o poder destrutivo das bolas de fogo e relâmpagos. Esses são os magos de combate.

Magos de combate se concentram no estudo de magias que protegem ou, principalmente, que causam dano. Muitos passam

a vida tentando dominar mágicas poderosas e temidas, como Bola de Fogo, A Erupção de Aleph, Raio Desintegrador e, principalmente, Mata-Dragão, considerada por alguns o ápice do poder de um mago de combate.

Alguns magos de combate trabalham em exércitos, como parte de esquadrões de elite formados unicamente por conjuradores. Outros são mercenários, vendendo suas magias a quem pagar mais. E outros ainda vagam sozinhos, procurando desafios cada vez maiores para seus poderes destrutivos.

Restrição de Poder (-1 ponto): você é um especialista em causar dano com magia, mas não é muito bom em qualquer outro tipo de efeito mágico. Qualquer magia conjurada por um mago de combate que não seja para ferir seu adversário terá seu custo em PMs dobrado.

Combate arcano: todas as magias que causem dano direto aos seus oponentes podem ser utilizadas por metade do seu custo normal em PMs. Caso adquira alguma outra vantagem que reduza o custo de suas magias (como Elementalista), você pagará metade do custo -1 PM, com um custo mínimo de 1 PM por efeito.

Duelo mágico: um mago de combate pode gastar seu movimento para receber +2 de bônus na FA do seu próximo ataque mágico contra um único oponente. Gostando +2 PMs neste mesmo ataque, o alvo deverá ser bem sucedido em um teste de Armadura; caso contrário o dano irá ignorar a sua Armadura.

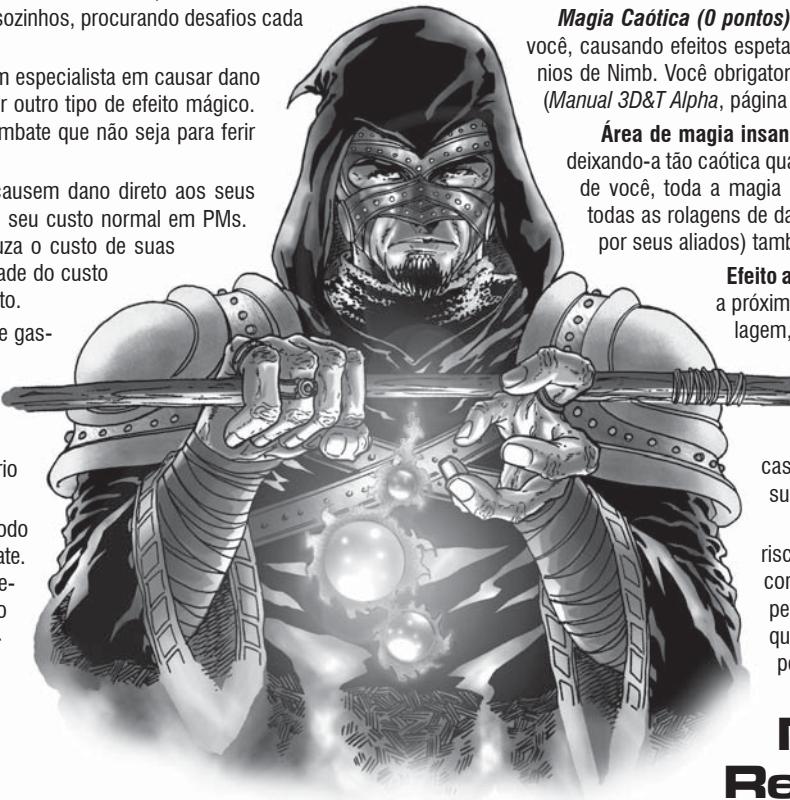
Recuperação mágica: você só funciona a todo o vapor quando está envolvido em um combate. Sempre que for ferido por magia, você irá recuperar PMs numa proporção igual à metade do dano sofrido (arredondado para baixo), nunca ultrapassando o máximo permitido por sua Resistência.

Mago do Caos

Exigências: Insano, Magia Caótica (veja abaixo); capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

A maioria dos magos se orgulha da precisão e exatidão de seus poderes; o efeito de suas magias é cuidadosamente calculado, não permitindo resultados inesperados. Mas nada disso se aplica ao mago do caos.



Em vez de estudar magia por meios convencionais, através de fórmulas e diagramas, este mago domina energias mágicas selvagens que não podem ser totalmente controladas. Alguns afirmam que os magos do caos são a representação viva de Wynna, a Deusa da Magia — muitas vezes vista como uma mulher imprevisível, cheia de caprichos e surpresas. Outros, obviamente, relacionam estes magos a Nimb, o Deus do Caos.

Magia Caótica (0 pontos): a magia se comporta de forma inesperada com você, causando efeitos espetaculares — ou pífios — de acordo com os desígnios de Nimb. Você obrigatoriamente deve seguir as regras de Dado Selvagem (*Manual 3D&T Alpha*, página 80).

Área de magia insana: o mago do caos bagunça a magia à sua volta, deixando-a tão caótica quanto ele próprio. Em um raio de dez metros a partir de você, toda a magia se comporta de maneira inesperada. Em regras, todas as rolagens de dano e defesa mágicos (inclusive aqueles utilizados por seus aliados) também estarão sob a influência de Magia Caótica.

Efeito adverso: você pode gastar 1 PM para rolar um dado a próxima vez que lançar uma magia. De acordo com a rolagem, um dos seguintes efeitos acontece: 1-2: a magia não funciona, mas não gasta nenhum outro PM. 3-4: a magia funciona normalmente, mas seu custo em PMs é reduzido à metade. 5-6: a magia conquista efeito máximo ou, em caso de magias ofensivas, um crítico automático em sua rolagem de dados, pelo mesmo custo em PMs.

Magia espontânea: quando sua vida está em risco, uma nova magia pode despertar de seu subconsciente, salvando-lhe a vida. Sempre que estiver perto da morte, você pode escolher uma magia qualquer e lançá-la, pelo custo normal em PMs. Este poder pode ser usado uma vez por dia.

Mago do Relâmpago

Exigências: Magia; Elementalista do Ar

Função: dominante.

A força irrefreável do relâmpago sempre impressionou os estudiosos do arcano desde tempos imemoriais. Por isso, não é de se estranhar que este seja o caminho que faz mais adeptos dentre os magos elementalistas, devido ao seu potencial destrutivo, veloz e letal.

O mago do relâmpago é devotado ao estudo e domínio dos fenômenos elétricos. Ele pode ser identificado por suas roupas (que geralmente trazem o desenho de relâmpagos) e por seus adereços de ouro, prata ou cobre (os metais que melhor conduzem eletricidade).

Alguns deles sequer sofrem dano por ataques elétricos: graças a seu treinamento e sua vestimenta, ele consegue dissipar no chão toda a carga que recebe. Para isso, o mago do relâmpago deve estar em contato direto com o solo. Ele sofre dano normal por eletricidade se for atacado enquanto estiver voando, levitando, nadando, suspenso por uma corda, sobre uma árvore, uma ponte...

Ataque elétrico: seus ataques físicos recebem FA+1 e causam dano elétrico.

Imunidade a eletricidade: enquanto estiver em contato com o solo, você recebe Invulnerabilidade a eletricidade. Caso seja apanhado voando ou em pleno ar, sua proteção não é tão efetiva, e você recebe apenas Armadura Extra contra este tipo de dano.

Magia elétrica: você recebe as magias Armadura Elétrica, Enxame de Trovões e Raio Desintegrador.

Mago Mensageiro

Exigências: Sentidos Especiais; Restrição de Poder (veja abaixo); capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

O mago mensageiro é um tipo especial de ilusionista. Ele também se especializa em magias ilusórias — mas, em vez de torná-las mais reais, busca aumentar seu alcance. Com isso o mago pode projetar ilusões a grandes distâncias, em geral como forma de comunicação. O trabalho destes magos é muito valorizado por reis, lorde ou generais que precisam enviar mensagens de forma rápida e segura. E raro que atuem como aventureiros, mas às vezes podem acompanhar grupos de heróis para enviar relatórios a seus contratantes.

Infelizmente, essa “ilusão de longo alcance” tem baixa qualidade; é brilhante e um pouco transparente, jamais conseguindo se fazer passar por uma pessoa ou objeto real (mas, se quiser, o mensageiro ainda pode usar Ilusão e Ilusão Avançada em suas versões normais.) Perceba que o mensageiro pode projetar uma imagem em um lugar distante, mas isso não significa que ele seja capaz de ver ou ouvir o que acontece naquele ponto (a não ser que adquira o poder Imagem Distante).

Restrição de Poder (-2 pontos): você é um perito em comunicação mágica à longas distâncias, mas não é muito bom em lutar. Qualquer magia para aumentar ou provocar dano, ou mesmo magias de proteção contra dano conjuradas por um mago mensageiro tem seu custo em PMs dobrado.

Alcance aprimorado: o alcance de suas magias aumenta em um passo. Toque torna-se curto (10m); curto torna-se longo (50m); e longo torna-se visão. Magias de alcance pessoal não são afetadas por este poder.

Além do horizonte: você recebe as magias Ilusão, Ilusão Avançada, Invisibilidade e Luz. Além disso, o alcance dessas magias aumenta em 100 vezes (curto torna-se 1km e longo torna-se 5km).

Imagen distante: o mago mensageiro pode usar a magia Presença Distante por um quinto de seu custo em PMs (1 PM a cada cinco minutos para destinatários deste mundo, ou 1PM por minuto quando se comunica com outros mundos). Além disso, ele pode visualizar o lugar onde materializar esta ilusão (mas esta não é capaz de interagir de maneira alguma com o lugar).

Mago Planar

Exigências: Teleporte; Sobrevivência; capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Muitos acreditam que existe apenas este mundo, o Plano Material Primário, mas a verdade é que o multiverso abriga uma infinidade de outros mundos paralelos. Cada um dos deuses do Panteão tem seu próprio Plano. Cada elemento da natureza — água, fogo, ar, terra, luz e trevas — também tem seu Plano. O mago planar é especializado em magias que envolvem viagens para esses lugares.

Magos planares são pessoas estranhas; seu contato com criaturas e culturas tão diferentes faz com que eles próprios se tornem diferentes. Vestem roupas e acessórios exóticos, adquirem sotaques marcantes. Alguns trazem no ombro algum animalzinho esquisito de outro Plano. Outros são vistos manipulando aparelhos complicados, como pequenas caixas que armazenam discos prateados e tocam música...

Explorador planar: você é muito competente em procurar novos caminhos através dos planos. Suas chances de conseguir um sucesso em uma viagem planar para um lugar onde você jamais esteve melhoram significativamente (com 1, 2 ou 3 em 1d6)

Guia (planos): você pode guiar um grupo de pessoas em viagens através dos planos permitindo que todos sobrevivam com maior facilidade aos rigores destes locais. Ao viajarem até outro Plano ao lado de um mago planar, todos os personagens têm direito a um bônus de +1 em Habilidade em seus testes de perícia.

Mago planar: você recebe as magias Teleportação, Teleportação Avançada de Vectorius e Teleportação Planar, e pode lançar estas magias por apenas metade do seu custo em Pontos de Magia.



Malabarista

Exigências: Tiro Múltiplo; Esportes.

Função: atacante.

Da mesma forma que as atuações de bardos e os combates de gladiadores, shows de circo são um entretenimento muito popular em Arton. E neste mundo repleto de aventureiros com poderes incomuns, os artistas circenses são muito mais impressionantes: acrobatas quase capazes de voar (ou *realmente* capazes de voar), domadores de feras (que podem ser bem diferentes de tigres, leões e elefantes), mágicos (de verdade!)... E malabaristas.

O malabarista é um artista capaz de fazer manobras impressionantes com bolas coloridas, pratos, garrafas, armas e outros objetos. Como artista, ele usa esses truques para entreter e divertir. Como aventureiro, ele pode usar seu treinamento como técnica de combate — um malabarista treinado consegue arremessar facas, dardos e outras pequenas armas em rápida sucessão, e com pontaria impecável. Essas armas causam pouco dano, mas permitem uma quantidade maior de ataques.

O malabarista poderia ser considerado um guerreiro especializado em arremessos — mas ele é mais do que isso. Ele é também um artista, alguém que conquista a admiração e respeito das pessoas. Tanto pode fazer rir uma garotinha com flores, quanto aterrorizar um ogre plantando uma adaga entre seus dedos do pé.

Ataque acrobático: você pode gastar um movimento para fazer uma acrobacia. Faça um teste da perícia Esportes. Se for bem-sucedido, você recebe um bônus de +3 em sua FA para qualquer ataque realizado no mesmo turno.

Ataque veloz: você pode pagar 1 PM e gastar um movimento para fazer um ataque extra no próximo turno.

Chuva de disparos: você gasta metade dos PMs para usar a vantagem Tiro Múltiplo (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques custam 1 PM.

Máquina de Combate

Exigências: Inculto, Modelo Especial, Monstruoso; apenas construtos.

Função: tanque.

Em geral, um construto é feito com uma forma humana ou humanoíde — cabeça, tronco, dois braços e duas pernas. Essa escolha não é apenas estética, mas também prática: uma vez que a maioria das armas, ferramentas e utensílios do mundo são feitos para humanos, desta forma uma criatura com forma humana poderia usá-las mais facilmente. Então, quando um mago tem um golem humanoíde para ajudá-lo em seu laboratório, não precisará de equipamento especial para o golem; ele poderá usar o próprio equipamento do mago.

Mas nem todos os construtos são feitos para múltiplas tarefas. Alguns são fabricados apenas para lutar. São verdadeiras máquinas de combate, com grande poder de destruição, mas incapazes de quaisquer outras tarefas. Embora consigam vencer qualquer inimigo, a vida é difícil para estes seres (se é que um golem pode “viver”...).

Uma máquina de combate é pouco mais que um amontoado de lâminas, canhões e mandíbulas metálicas. Poucas coisas podem parecer mais ameaçadoras; um construto com esta aparência jamais poderá circular pelas ruas de uma cidade sem causar pânico ou atrair encraca; nem atravessar uma área selvagem sem assustar ou alertar cada criatura na região. Uma máquina de combate tem dificuldade em comunicar-se, tomar decisões e realizar tarefas mentais. Essa tarefa geralmente cabe a um mestre ou companheiro mais esperto.

Corpo de ferro: você possui uma carapaça metálica que torna muito difícil lhe ferir. Você recebe Armadura Extra contra dano físico (de todos os tipos: corte, perfuração e esmagamento).

Incorporar arma: seu corpo metálico é disforme, não seguindo nenhuma lógica. Por isso, você é capaz de anexar novas partes e peças sobressalentes sempre que tiver uma oportunidade. Pelo custo de 1 PM permanente por utilização de incorporar arma, você pode incluir um novo tipo de dano ao seu ataque, que será aplicado em conjunto com seu dano original.

Sangue de ferro: com um movimento e 5 PMs, você pode transformar seu sangue em ferro, recebendo F+2 e A+2. Este efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após o ajuste).

Marinheiro Minotauro

Exigências: Minotauro; Arena (água).

Função: atacante ou tanque.

A raça dos minotauros tem grande orgulho de sua perícia no mar. O reino de Tapista tem a maior armada de Arton, com navios que atuam tanto no oceano quanto no Rio dos Deuses.

Mesmo em embarcações humanas não será raro encontrar um ou mais minotauros entre os membros mais eficientes da tripulação. Muitos deles, inclusive, atuam como piratas — sejam corsários a serviço do Império, pagando tributo por suas pilhagens, sejam criminosos que desafiam as próprias embarcações de Tapista.

Da mesma forma que um pirata ou bucanheiro, o marinheiro minotauro é especializado em agir e lutar a bordo de navios. Neste tipo de “terreno” sua perícia em combate é muito maior. Como seria de se esperar, eles não usam armaduras ou armas muito pesadas — preferindo a espada curta, o sabre e a adaga. Eles se vestem como os piratas, e também adornam seus chifres com jóias.

Defesa sagaz: armaduras não são aconselhadas em uma batalha que pode terminar dentro da água. Por isso, você aprendeu a defender-se de outras maneiras, como aparando golpes com a própria arma ou colocando obstáculos no caminho do oponente. Você recebe +1 em sua FD.

Eviscerar: com um ataque cruel contra o ventre, você pode ferir muito seu oponente. Enquanto usar uma arma de corte, as suas chances de conseguir um dano crítico são dobradas (5 ou 6 em 1d6).

Flagelo dos mares: seu nome inspira terror e medo, sendo conhecido em todos os mares. Sempre que luta em sua Arena, você pode gastar 5 PMs para fazer todos os seus oponentes receberem uma penalidade de -1 em sua FA.

Matador de Dragões

Exigências: Inimigo (veja abaixo); Esportes.

Função: atacante.

Este é um guerreiro especializado no combate a dragões e criaturas aparentadas. Por ironia, este aventureiro é mais comum no reino de Sckharshantallas, cujo governante é um dragão. Explica-se: uma vez que dragões são territoriais e não aceitam a presença de outros de sua espécie, o Rei Sckhar incentiva entre seus súditos treinamento especial para localizar e matar estas criaturas (claro que não existe em Arton um matador de dragões capaz de desafiar Sckhar, de modo que ele se sente seguro com sua decisão).

Mesmo quando não é nativo de Sckharshantallas, o matador de dragões é um guerreiro orgulhoso e ousado. É fácil reconhecer sua figura notória; ele sempre usa armaduras e escudos de cores vivas, ornamentados com figuras de dragões — e não raras vezes decorados com chifres, dentes e escamas de suas presas. Também prefere armas de grande tamanho, impressionantes e capazes de matar grandes criaturas.

Matadores de dragões conhecem bem os hábitos de suas presas. Além de dragões de todos os tipos e cores, o matador também caça monstros que tenham qualquer parentesco com eles: bicefálos, dragonetes, hidras, meio-dragões, necrodracos, protodracos e wyverns. Suas armas e técnicas de combate são terríveis contra estes seres. Por outro lado, o matador não é eficiente em lutar contra criaturas menores que um ser humano.

Coragem total: você é imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Crítico aprimorado (dragão): quando você faz um acerto crítico contra um dragão, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Inimigo dos dragões: você é especialmente letal contra dragões, dragonetes e criaturas aparentadas, recebendo H+2 sempre que luta contra esse tipo de criatura ou realiza testes de perícia envolvendo conhecimento sobre elas.

Terror dracônico: você desenvolveu uma técnica que tira o máximo de proveito de sua arma. Gastando um movimento e 5 Pontos de Magia, uma de suas armas (F ou PdF, à sua escolha) torna-se uma arma mágica Anti-Inimigo. Este efeito dura até o fim do combate.

Matador de Gigantes

Exigências: Inimigo (veja abaixo); Crime ou Manipulação.

Função: dominante.

Em regiões onde a sobrevivência é ameaçada pelo ataque de gigantes, os guerreiros locais não apenas aprendem a se defender deles — mas também ousam caçá-los em seus covis. Alguns se tornam tão competentes nessa perigosa tarefa que viajam pelo mundo em busca de pessoas que desejem contratá-los para eliminar algum gigante.

O matador de gigantes tem o aspecto de um ranger: uma figura rústica, sem o porte nobre de um cavaleiro, paladino ou matador de dragões. Não gosta de escudos ou armaduras, porque elas pouco valem contra o dano que um punho gigantesco pode provocar; ele prefere confiar na furtividade, armadilhas, emboscadas e, quando tudo isso falhar, em corrida e esquivas!

Uma vez que raramente pode vencer seu inimigo pela força, o matador de gigantes usa a esperteza. Disfarces, truques e iscas são seus recursos favoritos contra gigantes. Antes de lutar, será muito mais fácil atraí-lo para um lugar onde ele fique preso ou tenha dificuldade em lutar. Graças a essa disposição para enganar, os nativos do reino de Ahlen costumam se tornar bons matadores de gigantes.

Inimigo dos Gigantes (1 ponto): você é especialmente letal contra gigantes ou qualquer criatura grande que possua Modelo Especial, recebendo H+2 sempre que luta contra esse tipo de criatura ou realiza testes de perícia envolvendo conhecimento sobre elas.

Armadilheiro: em vez de lutar frente a frente, você prefere usar emboscadas. Com um movimento e 2 PMs, você pode tentar atrair seu alvo para uma posição ruim. Se ele falhar em um teste de Habilidade, ficará indefeso no próximo turno.

Crítico aprimorado (grande): quando você faz um acerto crítico contra um alvo maior que você, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Golpe letal: quando luta contra seu Inimigo, você pode pagar 1 PM para conseguir um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque, sem precisar rolar o dado. Este poder pode ser usado um número de vezes ao dia igual a sua Habilidade.

Matador de Goblins

Exigências: Inimigo (Humanóides); Fúria.

Função: atacante.

Este tipo de aventureiro surgiu antes mesmo que a Aliança Negra lançasse sua sombra sinistra contra Lamnor. Na época da Infinita Guerra entre elfos e hobgoblins, os matadores de goblinóides já agiam — mas hoje eles são mais necessários do que nunca. Guerreiros

especializados no combate a estas criaturas defendem a cidade-fortaleza Khalifor, e também os raríssimos focos de resistência humana em Arton-sul.

O matador de goblins é um guerreiro brutal, quase um bárbaro, devotado a semear pânico entre suas presas. Seu poder é a intimidação: ele veste símbolos que apavoram o inimigo — o sol de Azgher, o arco e flecha de Glórienn, a balança de Khalmyr e qualquer outra coisa que traga temor ao coração goblinóide. Pinturas de guerra, ossos, crâneos e escálpos completam sua indumentária. Alguns matadores chegam ao extremo de devorar o coração de seus oponentes mortos — um costume dos bugbears, que fazem isso para se alimentar da força do inimigo vencido.

Como resultado, este guerreiro consegue ser uma criatura tão assustadora que faz os goblinóides fugirem em pânico! A maioria dos matadores de goblinóides são humanos e anões, mas existe uma boa quantidade de elfos e meio-elfos; chega a ser triste ver como eles abandonam a graça e beleza naturais da raça élfica para se transformar em máquinas de pavor e matança. Tudo para vingar sua nação destruída e seus familiares mortos.

Crítico aprimorado (goblinóide): quando você faz um acerto crítico contra um goblinóide, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Grito de batalha: você pode urrar de ódio e impregnar o coração dos mais fracos com puro terror. Quando luta contra goblins, você pode gastar uma ação para obrigar seus oponentes goblins a serem bem sucedidos em um teste de Resistência. Se falharem, serão considerados indefesos contra você por um número de turnos igual a sua Habilidade.

Sentido sobrenatural (goblin): um goblin pode fugir, mas não pode se esconder de você. Você sempre consegue perceber a presença de um goblin, mesmo através de paredes, disfarces ou invisibilidade.

Matador de Pestes

Exigências: Fada, Goblin ou Halfling; Inimigo (veja abaixo); Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo.

Função: atacante.

Grandes heróis para grandes ameaças, pequenos heróis para pequenos problemas. Embora tradicionalmente os halflings, goblins e fadas não sejam guerreiros (a maioria dos aventureiros destas raças são ladrões ou magos), alguns deles se tornam especialistas em lutar contra oponentes de seu próprio tamanho.

O matador de pestes é um guerreiro treinado para enfrentar criaturas de pequeno tamanho: ratos, morcegos, serpentes, sprites, dragonetes e tantos outros, incluindo kobolds — especialmente kobolds! Suas técnicas também são efetivas contra enxames de qualquer tipo.

O matador de pestes usa armas pequenas e rápidas, como adagas, espadas curtas, arcos curtos e lâminas de arremesso, que causam pouco dano mas permitem muitos ata-

ques. Graças a isso, o guerreiro pode fazer mais ataques por turno — com menor dano, mas suficiente para matar pequenas criaturas.

Inimigo dos Pequenos (1 ponto): você é especialmente letal contra criaturas pequenas que possuam Modelo Especial, recebendo H+2 sempre que luta contra esse tipo de criatura ou realiza testes de perícia envolvendo conhecimento sobre elas.

Ataque veloz: você pode pagar 1 PM e gastar um movimento para fazer um ataque extra no próximo turno.

Chuva de disparos: você gasta metade dos PMs para usar a vantagem Tiro Múltiplo (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques custam 1 PM.

Combate com duas armas: você gasta metade dos PMs para usar a vantagem Ataque Múltiplo (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques custam 1 PM.

Furacão: você pode girar como um furacão para fazer um número de ataques iguais ao dobro de sua Habilidade. Cada ataque acerta automaticamente e causa dano igual a sua Força. Não é permitido fazer dois ataques contra um mesmo alvo (exceto no caso de um enxame).

Matador de Trolls

Exigências: Inimigo (veja abaixo); Sobrevivência.

Função: atacante.

Comum entre os anões, este aventureiro conhece todas as variedades de trolls, e as formas de derrotá-las. A atuação destes heróis foi decisiva durante o Chamado às Armas, a grande guerra contra os trolls que atacaram Doherimm. Mesmo hoje, com o fim da ameaça, matadores de trolls ainda patrulham os limites do reino.

O matador de trolls existe onde quer que uma comunidade seja perturbada por estas criaturas repulsivas. Para contra-atacar seu grande poder de regeneração, o matador faz ataques rápidos e massivos que provocam muito dano — sem visar pontos vitais, por que um troll não os tem. Para isso ele prefere maças, clavas, cajados e outras armas de impacto, ou até os próprios punhos.

Outra tática é usar armas e ataques baseados em fogo e ácido — os únicos tipos de dano que um troll não consegue regenerar. Para isso ele vai dominar o manejo de armas incomuns (tochas, espadas flamejantes, frascos de ácido, flechas incendiárias, flechas com cartuchos de ácido...) ou desenvolver ataques e golpes sobrenaturais baseados em fogo ou ácido.

Engenheiros anões muitas vezes fabricam golens equipados com lança-chamas e jatos de ácido, exatamente com essa finalidade. O matador de trolls raramente tem boa aparência; por percorrer pântanos, charcos, túneis e outros lugares pestilentes onde sua presa habita, suas roupas e utensílios estarão sempre um tanto sujos. O hábito de lidar com fogo e ácido também não ajuda muito...

Inimigo dos trolls (1 ponto): você é especialmente letal contra trolls, recebendo H+2 sempre que luta contra esse tipo de criatura ou realiza testes de perícia envolvendo conhecimento sobre elas.

Crítico aprimorado (inimigo): quando você faz um acerto crítico contra seu Inimigo, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Obliterar: a chama é a fonte de sua força. Quando consegue um acerto crítico com um ataque baseado em Fogo, o elementalista do fogo triplica a sua Força ou PdF ao invés de duplicar.

Tocha: você pode gastar seu movimento e 2PMs para usar fogo em seu próximo ataque. Você recebe +2 de bônus na FA do seu próximo ataque. O tipo do dano deste ataque muda para Calor/Fogo.

Membro da Academia Arcana

Exigências: Patrono (Academia Arcana); Idiomas; capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Como a maior instituição do Reinado dedicada ao ensino e à pesquisa da magia, a Academia Arcana de Valkaria abriga a maior concentração de magos e estudantes de magia em Arton.

Tipicamente, os membros da Academia trabalham como professores — mas ministrar aulas não é tudo em sua vida.



Eles também atuam como pesquisadores e conselheiros para nobres. É comum que participem de missões que envolvam grandes mistérios ou ameaças para o Reinado. Existe um setor inteiro da Academia dedicado a descobrir formas de combater a Tormenta, por exemplo.

Da mesma forma que os acadêmicos, os membros da Academia estão muito mais interessados no estudo e conhecimento teórico sobre magia — e também qualquer tema relacionado, como criaturas mágicas, artefatos, deuses e outros. De fato, muitos acadêmicos fazem parte da Academia. A diferença é que estes preferem trabalhar em salas de aula, estúdios ou laboratórios, enquanto um membro muitas vezes atua em missões com aventureiros.

Todo membro da Academia Arcana deve total obediência a Talude, reitor da instituição e Mestre Máximo da Magia.

Acadêmico: membros da Academia Arcana recebem todo tipo de instruções e ensinamentos durante o seu período letivo. Por isso, você pode comprar grupos completos de perícias por apenas um ponto.

Biblioteca arcana: você tem acesso a tomos mágicos que permitem que você aprenda qualquer magia ao custo de 1 Ponto de Experiência. Você ainda deve atender quaisquer exigências das magias.

Professor de magia: você conhece um grande número de truques e feitiços mágicos. Você pode aprender seis magias extras, além das iniciais e cumulativas com qualquer outra vantagem (como Mentor). Estas magias, no entanto, são escolhidas pelo mestre.

Mercador de Vectora

Exigências: Manipulação.

Função: dominante.

Para ser um mercador não é preciso muita coisa. Mas para ser um mercador de Vectora... Ah, isso é bem diferente!

Vectora, o Mercado nas Nuvens, não é apenas a maior cidade comercial de Arton. Aqui é onde se negociam as maiores fortunas, as mais preciosas obras de arte, os mais poderosos itens mágicos, as mais raras criaturas. Esta é também uma cidade que viaja entre os mundos, sendo possível encontrar em suas ruas e lojas seres jamais vistos no Reinado. Nenhum outro lugar apresenta oportunidades tão lucrativas.

Com tantos atrativos, Vectora abriga apenas a elite do comércio de Arton. Só os melhores comerciantes e mercadores conquistam o direito de negociar na cidade — e, mesmo assim, sempre sob a severa vigilância do grande Vectorius. Mas os negócios mais lucrativos são também os mais arriscados, não sendo raro que um destes mercadores decida contratar — ou mesmo acompanhar! — grupos de heróis para assegurar seus ganhos.

Faro para relíquias: você pode farejar a presença de uma passagem secreta ou de qualquer item valioso (100 PE ou mais) que esteja a até 10m sem a necessidade de testes.

Língua ferina: você é um negociador feroz, fazendo uso das palavras para dobrar até o mais teimoso dos homens. Uma vez por dia, você pode obter um sucesso automático em um teste de Manipulação.

Lucro rápido: você pode enrolar uma pessoa com a qual esteja negociando, levando-a na lâbia. Você recebe H+2 para testes da perícia Manipulação.

Mestre Armeiro

Exigências: Máquinas; Compulsivo (veja abaixo).

Função: atacante ou baluarte.

Este tipo de aventureiro é muito comum no reino de Zakharov, onde armas são vistas como peças de arte. O mestre armeiro é um guerreiro com talento especial para forjar armas — ou um ferreiro com talento para lutar! Ele fabrica suas próprias armas, feitas sob medida e sempre com excelente acabamento.

Eles podem reparar as armas de seus colegas, mas nunca serão capazes de dar-lhes o mesmo tratamento que devota ao próprio armamento. Da mesma forma, suas próprias armas não podem ser bem manuseadas por outras pessoas, comportando-se como peças comuns.

Os mestres armeiros têm grande apreço por armas exóticas e bem trabalhadas, especialmente peças metálicas ou feitas de materiais raros. São tipos bem excêntricos: costumam ser vistos acariciando suas armas, ou mesmo conversando com elas. Armas mágicas são, para eles, o mais precioso dos tesouros. Os anões são a raça que apresenta o maior número de guerreiros deste tipo.

Compulsivo (0 pontos): você aproveita qualquer momento de descanso para limpar e afiar suas armas. Você deve dedicar pelo menos uma hora por dia à manutenção de seu equipamento; caso contrário, sofre os mesmos efeitos da desvantagem Insano (compulsivo) (*Manual 3D&T Alpha*, página 43).

Arma escolhida: você possui uma arma que lhe é muito especial, na qual você deposita a maior parte de seu tempo e energia. Diariamente, você gasta 5 PMs na manutenção e melhoramentos dessa arma. Porém, seu trabalho é recompensado. Sempre que conclui uma aventura, você tem direito a mesma quantidade de PE que tiver recebido pela aventura para gastar exclusivamente na arma. Use as regras para criação de itens mágicos (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 120)

Encantar arma: você pode lançar a magia Aumento de Dano em seu equipamento, ou no equipamento de seus companheiros, pelo custo normal em PMs, mesmo sem possuir qualquer vantagem mágica.

Mestre das armas: você paga metade do custo normal em Pontos de Experiência para fabricar armas, armaduras e acessórios mágicos (arredondado para cima).

Mestre de Iaijutsu

Exigências: F1; Ataque Especial.

Função: atacante.

Popular na cultura de Tamu-ra, o mestre de iaijutsu é um guerreiro especializado no combate com a espada katana, utilizando a técnica do iaijutsu, que consiste em sacar a espada rapidamente e desferir um primeiro golpe fulminante.

Por sua habilidade extrema com a espada, o mestre de iaijutsu consegue realizar com ela os mais incríveis feitos — até mesmo coisas que não poderiam ou deveriam ser feitas com uma espada, como destrancar uma porta ou consertar uma máquina. Mestres de iaijutsu não usam armadura, pois ela apenas interfere em seus movimentos. Sua defesa (ou seja, o atributo Armadura) é baseada em bloqueios e movimentos estratégicos.

Estilo da garça: você foi treinado em um estilo de espada focado em movimentos rápidos. Você pode gastar 2PMs e um movimento para realizar duas ações na próxima rodada.

Iaijutsu: você pode gastar um movimento para que seu primeiro ataque — realizado com o movimento fluido de desembainhar a espada — receba um bônus de F+3 (note que, como este é um bônus de F, pode dobrar através de um crítico). Este bônus é válido apenas para o primeiro ataque de cada combate; a seguir o personagem deve lutar normalmente. Trocar de inimigo durante um mesmo combate não é considerado um “novo primeiro ataque”.

Mestre da espada: você faz *qualquer* coisa com sua espada melhor do que sem ela! Você recebe um bônus de +1 em todos os testes de perícia quando usa a katana para cumprir a tarefa.

Mestre Mahou-Jutsu

Exigências: F1, H2, R1; Ataque Múltiplo, Telepatia; capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Monges lutam e aperfeiçoam seu corpo através de movimentos cuidadosamente elaborados, que exigem estudo, treino e disciplina. Magos conjuram magias através de movimentos cuidadosamente elaborados, que exigem estudo, treino e disciplina. No passado, um mestre percebeu a semelhança entre as artes marciais e as artes arcana. Assim nasceu o mahou-jutsu.

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

Suspeite-se que o primeiro mestre de mahou-jutsu fosse um gênio, habitante do Reino de Wynna. No plano material, seus praticantes são muito raros, e encontrar um mestre que aceite discípulos é um grande desafio. Em todo o continente artoniano, o único mestre vivo conhecido de mahou-jutsu reside na Grande Academia Arcana. Pertencente à minúscula raça dos sprites, Chibi-sensei não impressiona por seu tamanho ou atitude, mas em várias ocasiões já demonstrou ser um monge-feticeiro de extremo poder. Ninguém nunca conseguiu decifrar os critérios de Chibi-sensei para aceitar um novo pupilo. Certa vez, enviou um pretenso aprendiz em uma jornada de muitos meses para buscar uma rara flor das neves nas Montanhas Uivantes. Em outra ocasião, pediu apenas um pãozinho de mel da cantina...

Ataque ki: todos os seus ataques são considerados mágicos.

Determinação da dor: você jamais perde sua concentração quando está lançando uma magia, mesmo que sofra dano ou seja interrompido por qualquer fator.

Você é sempre bem sucedido quando usa poderes que necessitam de um turno para concentrar.



Mahou-jutsu: você pode lançar uma magia como um movimento, em vez de uma ação. Isso quer dizer que você pode realizar um ataque e lançar uma magia em vez de mover-se. Se tiver Aceleração, você pode atacar, lançar uma magia e também mover-se. Uma magia lançada como um movimento gasta o dobro do custo normal em Pontos de Magia. Você não pode lançar mais de uma magia na mesma rodada — pode realizar um ataque e uma magia, mas não duas magias —, e pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Monge

Exigências: F1, H1, R1; Ataque Múltiplo, Telepatia.

Função: atacante.

Na antiga Tamu-ra, grandes mosteiros treinavam muitos monges. Infelizmente, todos eles foram destruídos. Nos dias de hoje, para aprender suas técnicas, os monges devem encontrar um dos poucos mestres que sobreviveram à Tormenta — ou descobrir seus segredos de alguma outra forma, talvez através de livros ou pergaminhos perdidos.

Os monges de Arton aprendem não apenas técnicas de combate, mas também filosofia e religião. Como verdadeiros clérigos, eles recebem poderes divinos de seu deus dragão Lin-Wu. Todos se vestem de forma simples, jamais ostentando luxo ou riqueza. Eles cultivam a harmonia com o universo e a purificação total do corpo: em geral não comem carne, não bebem álcool, e não se entregam a prazeres carnais.

As tradições das artes marciais não eram conhecidas pelos povos do Reinado quando este veio de Lamnor; elas chegaram há poucas décadas, trazidas pelo povo de Tamu-ra. Embora a maioria dos tamurianos se recuse ensinar seus segredos a estrangeiros, alguns mestres aceitam aprendizes de qualquer raça. Graças a eles, está aumentando o número de monges em Arton.

Alma de aço: você é automaticamente bem-sucedido em testes de Resistência contra magias da escola Elemental (espírito).

Ataque ki: todos os seus ataques são considerados mágicos.



Ataque múltiplo aprimorado: você gasta apenas 1 PM para usar Ataque Múltiplo, independente da quantidade de ataques que fizer. Você ainda deve seguir as demais regras desta vantagem.

Grito de kiai: você pode concentrar sua energia espiritual para desferir um golpe poderoso. Quando utiliza a manobra Ataque Concentrado (*Manual 3D&T Alpha*, página 72), você gasta 1 PM para aumentar sua F ou PdF em +2 (em vez do normal +1). O bônus máximo que você pode acumular passa a ser igual ao dobro de sua Resistência.

Mosqueteiro Imperial

Exigências: Torcida; Esportes.

Função: atacante ou tanque.

Os mosqueteiros imperiais são poucos, mas orgulhosos. Capazes de duelar pela menor afronta à honra da Família Imperial, são rivais declarados (às vezes amistosos, às vezes violentos) das outras forças militares de Deheon. Mais que apenas guarda-costas, são defensores dos inocentes e, principalmente, das donzelas e damas de Valkaria. Consideram que um insulto é tão grave quanto um ataque, e a covardia tão detestável quanto a vilania.

Muitos mosqueteiros viajam até outros reinos, acompanhados por aventureiros. Suas missões são variadas (mas é sabido que muitos procuram pela fugitiva princesa Rhana, liderados nessa missão pelo bardo Luigi Sortudo). Levam seu orgulho e código de conduta a todo lugar, não importa quão hostil. Assim, seja na hostil nação de Yuden, nas Ilhas Piratas ou na mais remota área de Tormenta, um mosqueteiro imperial não permite uma ofensa à Rainha-Imperatriz. Como uma arma proibida, fora-da-lei, notoriamente usada por bandidos, acabaria servindo de alcunha para nobres defensores que nunca sequer tocaram em um mosquete... Oh, bem, isso nunca vamos saber.

Ataque acrobático: você pode gastar um movimento para fazer uma acrobacia. Faça um teste da perícia Esportes. Se for bem-sucedido, você recebe um bônus de +3 em sua FA para qualquer ataque realizado no mesmo turno.

Duelo: o mosqueteiro pode gastar 2 PMs e convocar um único adversário para um duelo. A partir dali, seu oponente conseguirá lutar plenamente apenas com ele, sofrendo uma penalidade de -2 em sua FA para atingir qualquer um que não seja o mosqueteiro imperial.

Heroísmo: nenhum inocente será ferido na presença de um mosqueteiro. Sempre que algum personagem em sua linha de visão for atacado, você pode escolher sofrer o dano em seu lugar; você recebe um bônus de +2 em H para revidar o golpe contra o atacante.

Necromante

Exigências: Magia Negra; Medicina.

Função: dominante.

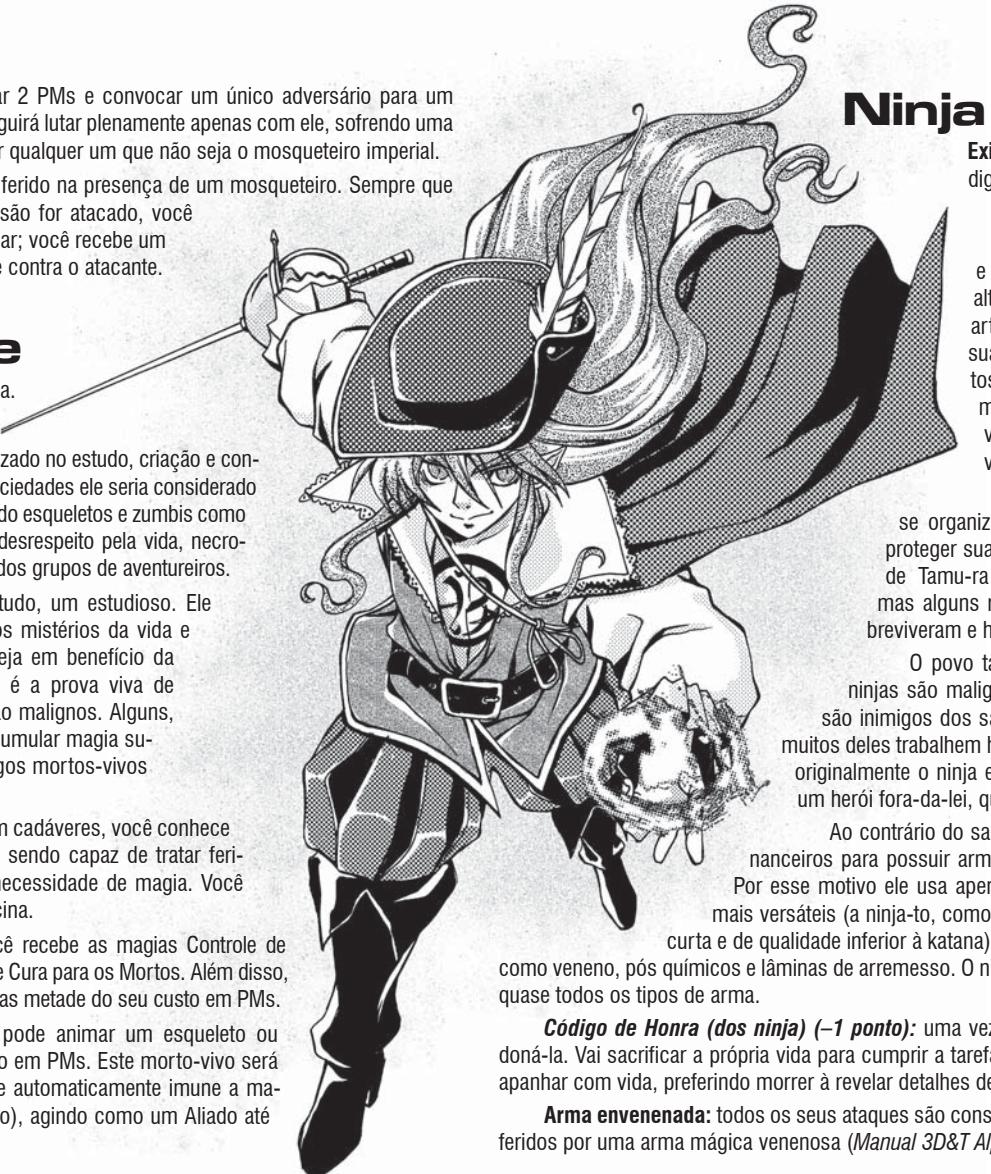
O necromante é um mago especializado no estudo, criação e controle de mortos-vivos. Na maioria das sociedades ele seria considerado um vilão — e muitos de fato o são, usando esqueletos e zumbis como soldados e servos diabólicos. Por seu desrespeito pela vida, necromantes são os mais clássicos inimigos dos grupos de aventureiros.

Mas o necromante é, acima de tudo, um estudioso. Ele está mais interessado em desvendar os mistérios da vida e da morte, seja em proveito próprio, seja em benefício da humanidade. O ilustre Vladislav Tpish é a prova viva de que nem todos os magos deste tipo são malignos. Alguns, contudo, tem como grande ambição acumular magia suficiente para se tornarem liches — magos mortos-vivos de imenso poder.

Aptidão profana: por trabalhar com cadáveres, você conhece a anatomia dos corpos como poucos, sendo capaz de tratar ferimentos ou realizar operações sem a necessidade de magia. Você recebe H+2 em testes da perícia Medicina.

Conhecimento necromântico: você recebe as magias Controle de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos e Cura para os Mortos. Além disso, você pode lançar estas magias por apenas metade do seu custo em PMs.

Servo desmorto: o necromante pode animar um esqueleto ou zumbi para servi-lo, sem qualquer custo em PMs. Este morto-vivo será totalmente obediente a ele, tornando-se automaticamente imune a magias de Controle (mas não de Esconjuro), agindo como um Aliado até ser destruído.



Ninja

Exigências: Invisibilidade; Crime; Código de Honra (veja abaixo).

Função: atacante.

O ninja é o misterioso espião e assassino da cultura de Tamu-ra, altamente treinado em espionagem, artes marciais e filosofia. Graças a suas técnicas de invisibilidade, muitos acreditam que ele tenha poderes mágicos — o que nem sempre é verdade. O grande poder do ninja vem de sua astúcia e furtividade.

Em sua ilha de origem, os ninjas se organizavam em clãs com o objetivo de proteger suas comunidades. Com a destruição de Tamu-ra os antigos clãs desapareceram, mas alguns remanescentes da "arte ninja" sobreviveram e hoje tentam organizar novos clãs.

O povo tamuraniano acredita que todos os ninjas são malignos, pois eles lutam sem honra e são inimigos dos samurais. A verdade é que, embora muitos deles trabalhem hoje como assassinos contratados, originalmente o ninja era um defensor dos oprimidos — um herói fora-da-lei, que enfrentava tiranos opressores.

Ao contrário do samurai, o ninja não tem recursos financeiros para possuir armas e armaduras de fina qualidade. Por esse motivo ele usa apenas seu traje de sombras e armas mais versáteis (a ninja-to, como é chamada a espada ninja, é mais curta e de qualidade inferior à katana). Por isso eles recorrem a recursos como veneno, pôs químicos e lâminas de arremesso. O ninja é também habilidoso no uso de quase todos os tipos de arma.

Código de Honra (dos ninja) (-1 ponto): uma vez aceita uma missão, nunca abandoná-la. Vai sacrificar a própria vida para cumprir a tarefa se necessário. Jamais se deixará apanhar com vida, preferindo morrer à revelar detalhes de sua missão.

Arma envenenada: todos os seus ataques são considerados venenosos, como se desferidos por uma arma mágica venenosa (*Manual 3D&T Alpha*, página 120).



Golpe de misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus Pontos de Vida caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

Técnicas ninja: o ninja é capaz de utilizar as magias Asfixia, Cegueira, Nevoeiro de Hyninn e Silêncio mesmo sem possuir qualquer vantagem mágica, pelo seu custo normal em PMs. Caso venha a adquirir Magia futuramente, poderá utilizá-las por apenas metade dos PMs (arredondados para cima).

Noiva-Sacrifício

Exigências: Boa Fama, Patrono; Artes.

Função: baluarte.

Nem todas as aldeias, vilarejos e tribos afastadas têm heróis poderosos para protegê-las — especialmente em regiões perigosas como Lamnor, a Grande Savana, as Montanhas Sanguinárias e outros lugares. Nestes locais, às vezes a única forma de proteger uma comunidade é buscando refúgio sob a proteção de alguém suficientemente poderoso para garantir a segurança do lugar.

Monstros ou vilões poderosos às vezes vendem sua proteção aos mortais em troca de algum tributo exigido de tempos em tempos. Este tributo depende de sua natureza e ambições. Dragões, em geral, apreciam tesouros. Vampiros exigem um suprimento regular de vítimas. Clérigos malignos ordenam a realização de cultos e rituais em nome de seu deus. Magos exigem ingredientes raros ou cobaias para experimentos. Gigantes simplesmente preferem grandes quantidades de comida.

E chegamos à noiva-sacrifício. Em muitas vilas, essa pessoa é a representação viva do acordo entre o povo e seu protetor. Escolhida na infância, ela é criada com todo o luxo e regalias que seu povo pode oferecer — porque, quando atingir certa idade, será sacrificada ao protetor. Embora pareça difícil acreditar, a maioria dessas noivas se sente imensamente honrada com tal posição (chegando até mesmo a atrair a inveja das amigas!), e alegremente aceita seu destino quando chega o momento. Obviamente, este kit não pode ser adotado por personagens jogadores.

Aura de proteção: todos temem lhe ferir, pois sabem que alguém muito poderoso lhe protege. Criaturas com Habilidade igual ou inferior à sua não podem lhe atacar ou molestar de qualquer forma. Criaturas com Habilidade superior têm direito a um teste de Resistência por turno para ignorar esse efeito.

Patrono dedicado: seu patrono é uma criatura poderosa, que lhe protege e lhe mima. Sempre que for ferida ou atacada por qualquer um, ele irá intervir diretamente em combate, atacando-os furiosamente por ousarem tocar no que lhe pertence.

Talento artístico: você pode gastar 1 Ponto de Magia para comprar um sucesso automático em um teste da perícia Artes. Você pode usar este talento um número de vezes ao dia iguais a sua Habilidade + 1.

Nômade

Exigências: Idiomas, Sobrevivência.

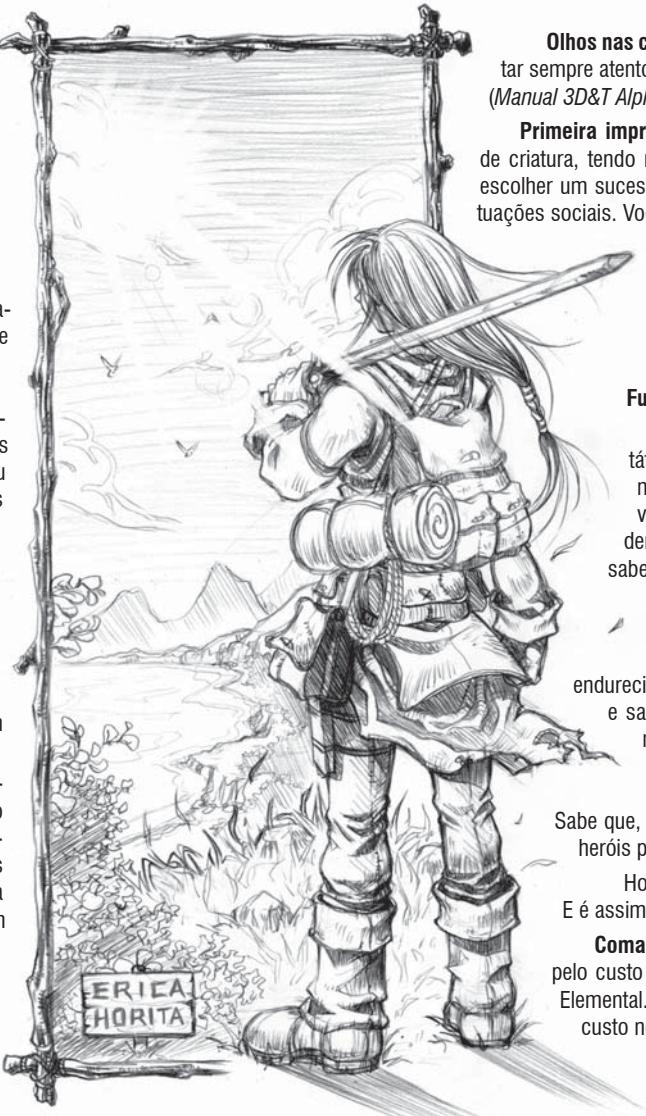
Função: dominante.

Houve uma época em que toda a raça humana era nômade. Sempre viajando, sempre à procura de novos territórios de caça, jamais permanecendo muito tempo em um mesmo lugar — porque, quando isso acontecia, os recursos naturais da região se esgotavam. Mais tarde os seres humanos aprenderam a plantar e criar animais. Eles não dependiam mais apenas da caça para conseguir comida. Só então começou a formação de grandes comunidades humanas, levando às grandes cidades que existem hoje em Arton.

Um nômade é exatamente isso: um viajante sem destino, sem lar, que não pertence a parte alguma. Esse triste modo de vida foi adotado por quase todos os elfos do mundo: após a brutal destruição de sua cidade, que quase dizimou sua raça, hoje eles temem formar novamente uma comunidade. Nem mesmo conseguem se estabelecer em cidades humanas. O trauma foi tão poderoso que hoje em dia, para um elfo, é difícil pertencer a qualquer lugar.

Claro, nem todos os nômades são elfos. Muitos aventureiros decidem viajar sempre, por razões variadas. Alguns o fazem porque têm muitos inimigos, que poderiam encontrá-los a qualquer momento. Outros porque, após perder entes queridos, não desejam colocar em risco as pessoas à sua volta. Sobreviventes de raças ou povos em extinção podem estar à procura de um novo lar. E existem ainda aqueles que simplesmente não se encaixam em parte alguma.

Acampador: você sabe aproveitar o máximo do terreno onde acampa. A dificuldade de seus testes de Sobrevivência diminui em um nível (testes difíceis se tornam médios, e testes médios se tornam fáceis).



Olhos nas costas: a vida na estrada é difícil, e você aprendeu a estar sempre atento a tudo. Nômades nunca são considerados surpresos (*Manual 3D&T Alpha*, página 71).

Primeira impressão: você está habituado a tratar com todo o tipo de criatura, tendo mais facilidade em travar um primeiro contato. Pode escolher um sucesso automático em um teste de perícia envolvendo situações sociais. Você pode usar este poder uma quantidade de vezes por dia igual a H+1.

Oficial de Yuden

Exigências: H1; Patrono; Manipulação.

Função: baluarte.

Uma guerra é vencida em duas frentes: batalha e tática. Enquanto soldados empunham armas, matam e morrem na parede de escudos, o oficial planeja, movendo vidas como peças de um jogo. O oficial de Yuden, treinado nas melhores escolas militares de Arton, sabe como fazer valer cada sacrifício de seus homens, e sabe como motivá-los a esse sacrifício.

Oficiais de Yuden podem ser aristocratas empolados que nunca tocaram em armas ou veteranos endurecidos, que galgaram sua posição através de esforço e sangue. Podem sofrer com cada morte entre seus comandados, ou vê-los como meros peões. De qualquer forma, o oficial de Yuden domina a estratégia e a preparação da batalha, e entende a realidade da guerra. Sabe que, para que os soldados possam vencer no campo e os heróis possam realizar seus feitos, é necessário haver tática.

Homens matam e morrem por e para um oficial de Yuden. E é assim que deve ser.

Comandar: você pode lançar a magia Comando de Khalmyr, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Conhecimento militar: você pode fazer um teste de perícia que não possua como se a possuisse.

Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual à sua Habilidade.

Língua ferina: você é um negociador feroz, fazendo uso das palavras para dobrar até o mais teimoso dos homens. Uma vez por dia, você pode obter um sucesso automático em um teste de Manipulação.

Ordens de combate: você pode gastar um movimento e 1 PM para dar ordens a todos os aliados que possam lhe ouvir. Esses aliados recebem FA+1 e FD+1. O efeito dura um número de rodadas igual à sua Habilidade.

Pacificador

Exigências: Paralisia; Deflexão

Função: tanque.

Bondade verdadeira requer respeito pela vida. Não apenas a vida de aliados, companheiros ou vítimas, mas também a vida do oponente. Mata-se apenas quando não existe outra escolha. Em alguns casos, especialmente entre servos de deuses pacifistas, matar nunca é uma opção — é preferível perder a vida a tirá-la de outros. Aquele ansioso por matar, ainda que coberto de justificativas, não é realmente bom.

Outros, nem tão bondosos assim, evitam matar por razões variadas. Podem ser caça-prêmios que pretendem capturar seus alvos com vida, em nome de uma recompensa maior. Ou lutadores orgulhosos de sua técnica, que vencem deixando o oponente vivo apenas para demonstrar sua habilidade superior. Ou aqueles presos a promessas e juramentos feitos a entes queridos. Até mesmo alguns criminosos e vilões optam por não liquidar suas vítimas, pelo prazer perverso devê-las humilhadas, ou para evitar punição mais severa caso sejam apanhados pelas autoridades.

O caminho do pacificador é seguido por aqueles que lutam, mas não matam. Matar é apenas a forma mais simples, vulgar e estúpida de derrotar um oponente. O lutador habilidoso pode recorrer a um sem-número de técnicas e recursos, marciais ou arcanos, para subjugar o inimigo sem derramar uma gota de sangue. O pacificador não segue votos de não-violência — embora muitos o façam.



Ser um destes heróis não proíbe um personagem de matar, a menos que ele seja detido por outras razões. Qualquer um pode qualificar-se para esta carreira, bastando apenas a disposição para não matar.

Ataque subjugante: quando faz um ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 5 PMs antes de rolar o ataque. Se fizer isso e o ataque causar dano, o oponente fica indefeso durante um turno. Criaturas com Resistência superior à sua Força são imunes a este poder.

Combate desarmado: você pode gastar um movimento para impor uma penalidade de -2 no teste de Resistência de sua vítima para negar o efeito de Paralisia.

Esquiva aprimorada: sua agilidade impressionante lhe torna muito difícil de atingir. Você recebe um bônus de +2 em esquivas, cumulativo com qualquer outro poder ou habilidade (como Aceleração ou Teleporte).

Paladino de Azgher

Exigências: Paladino, Código de Honra (veja abaixo).

Função: atacante ou tanque.

Também conhecidos como guerreiros do sol, estes são os soldados santos dos povos do deserto.

Vestem-se de branco e dourado, muitas vezes exibindo em um pequeno escudo o símbolo sagrado de seu deus. Seu rosto está sempre oculto, pois lhes é proibido mostrá-lo.

O guerreiro do sol deve cobrir o rosto com uma máscara ou capuz; jamais pode mostrar seu rosto, exceto para os sumo-sacerdotes. O rosto do paladino só é revelado em seu funeral, em uma cerimônia solene.

Paladinos de Azgher devem doar para a tribo todo e qualquer ouro que venham a conseguir, seja na forma de moedas ou objetos. Eles podem usar apenas cimitarra, lança e arco, armaduras leves e escudos.

Código de Honra (de Azgher) (-1 ponto): sempre cobrir o rosto com uma máscara ou capuz, jamais revelando a face, exceto para líderes da ordem. Não usar armadura mágica. Sempre exibir o símbolo sagrado de Azgher (a figura de um sol).

Amigo de Azgher: você recebe A+2 contra calor e fogo.

Arma sagrada: com uma prece rápida, que exige um movimento e 5 PMs, uma de suas armas (F ou PdF, à sua escolha) torna-se uma arma mágica sagrada. Este efeito dura até o fim do combate.

Discípulo do sol: você pode lançar a magia Esconjuro de Mortos-Vivos, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Branca. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Paladino de Glórienn

Exigências: Elfo; Paladino; Código de Honra (veja abaixo).

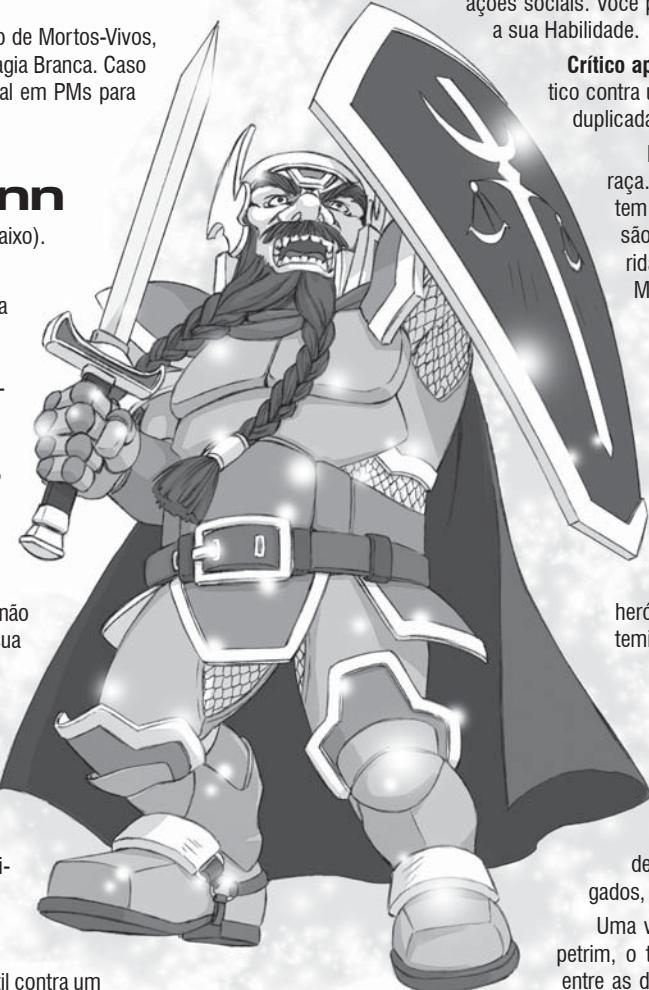
Função: atacante.

Os paladinos de Glórienn foram, em tempos idos, uma das forças mais poderosas de toda a raça élfica contra os goblinóides que lutavam na Infinita Guerra. Conhecidos como os espadas de Glórienn, formavam um grupo deslumbrante de guerreiros que recebiam poderes de sua deusa. Ao longo dos anos de batalha, sua atuação foi decisiva na defesa de Lenórienn contra os hobgoblins — e seu líder, Berforam, foi um dos maiores guerreiros elfos do mundo.

Então veio o dia terrível em que a Aliança Negra dos goblinóides arrasou a cidade dos elfos. Os espadas lutaram como puderam, clamando por sua deusa, mas foi em vão. Lenórienn caiu. Atualmente, os espadas de Glórienn não recebem mais poder divino e se mantêm apenas graças a sua fé e determinação em reconquistar a dignidade de seu povo.

Os espadas de Glórienn atuais são representados pelo kit espada de Glórienn (veja a página 54). O kit paladino de Glórienn representa o guerreiro santo dos elfos que existiu no passado, antes da queda de Lenórienn. Ele não está disponível em campanhas atuais, mas pode ser utilizado em jogos ambientados em épocas passadas ou, de acordo com o mestre, servir como paladino único de Glórienn.

Código de Honra (de Glórienn) (-1 ponto): jamais ignorar um pedido de ajuda de um elfo, proteger qualquer elfo até a morte, jamais atacar ou realizar qualquer ato hostil contra um elfo. Sempre exibir o símbolo sagrado de Glórienn (um arco e flecha prateados).



Beleza élfica: seus traços delicados e sua voz melodiosa são impressionantes. Você pode escolher um sucesso automático em um teste de perícia envolvendo situações sociais. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Crítico aprimorado (goblinóide): quando você faz um acerto crítico contra um goblinóide, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Elfo eleito: você é um dos expoentes máximos de sua raça. Um dos dons que você recebe pela vantagem única Elfo tem seu efeito melhorado — o bônus de Habilidade ou FA são dobrados; a Visão Aguçada funciona inclusive na escuridão total, ou você pode adquirir gratuitamente a vantagem Magia Elemental.

Paladino de Khalmyr

Exigências: Paladino; Código de Honra (veja abaixo).

Função: tanque.

Os paladinos de Khalmyr são os defensores supremos da lei e ordem no mundo de Arton. São os heróis mais admirados e respeitados pelo povo, e os mais temidos pelos vilões.

Paladinos de Khalmyr (também conhecidos como paladinos da justiça) geralmente fazem parte de uma das duas ordens dedicadas ao seu deus: a Ordem de Khalmyr, sediada na vila de Willen, na costa oeste de Arton; ou a Ordem da Luz, localizada em Norm, no reino de Bielefeld. É difícil encontrar um paladino de Khalmyr agindo de maneira totalmente independente destas seitas. Os poucos existentes são vistos como renegados, e precisam se esforçar para demonstrar sua boa vontade.

Uma vez por ano é realizado em Petrynia, na cidade de Malpetrim, o tradicional Duelo das Ordens — um torneio amistoso entre as duas ordens de Khalmyr, com seus melhores guerreiros enfrentando-se em disputas de exibição.

O paladino da justiça sempre se veste de azul e branco, exibindo com orgulho o símbolo sagrado de Khamlyr em sua armadura, escudo ou flâmula.

Código de Honra (de Khamlyr) (-1 ponto): não desobedecer às ordens de um superior. Não recusar um pedido de ajuda. Não utilizar itens mágicos de origem desconhecida (em termos de jogo, o personagem pode comprar itens com PEs, mas não usar itens encontrados em campanha). Sempre exibir o símbolo sagrado de Khamlyr (uma espada com uma balança sobreposta).

Arma sagrada: com uma prece rápida, que exige um movimento e 5 PMs, uma de suas armas (F ou PdF, à sua escolha) torna-se uma arma mágica sagrada. Este efeito dura até o fim do combate.

Armadura completa: seu corpo é protegido por uma armadura completa. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Inspirar aliados: você pode gastar 1 PM e um movimento para inspirar todos os aliados que possam ouvi-lo. Esses aliados recebem FA+1 por um número de turnos igual à sua Resistência.

Paladino de Lena

Exigências: Paladino; Código de Honra (veja abaixo).

Função: baluarte.

Lena aceita apenas mulheres como clérigas, e estas seguem votos que as impedem de realizar qualquer ato violento contra outras criaturas. Assim, guerreiros sagrados parecem ter pouco em comum com os interesses da deusa. No entanto, eles existem!

Paladinos de Lena são os únicos homens que podem receber poder divino desta deusa, sendo obrigatório que sua mãe seja uma sacerdotisa de Lena. Seu poder mágico de cura é superior ao de todos os outros paladinos — mas suas restrições de combate são as mais severas.

Devido à natureza matriarcal da ordem, o paladino de Lena deve ainda demonstrar respeito a todas as mulheres. Estes raros guerreiros podem ser reconhecidos por exibir em seus pertences a lua prateada, símbolo da deusa.

Código de Honra (de Lena) (-1 ponto): jamais atacar ou realizar qualquer ato hostil contra qualquer criatura viva. Sempre exibir o símbolo sagrado de Lena (lua prateada).



Arma sagrada: com uma prece rápida, que exige um movimento e 5 PMs, uma de suas armas (F ou PdF, à sua escolha) torna-se uma arma mágica sagrada. Este efeito dura até o fim do combate.

Maximizar cura: você tem um elo com a cura divina de Lena. Não precisa rolar dados para lançar magias de cura; o resultado será sempre o máximo possível (por exemplo, 12 em 2d).

Perdão: você pode lutar pela própria vida ou a vida daqueles que ele protege, mesmo que para isso precise ferir seu adversário. No entanto, você pode utilizar apenas armas que causem dano de esmagamento, e jamais pode tirar a vida de seu oponente.

Paladino de Lin-Wu

Exigências: Paladino; Código de Honra (veja abaixo); apenas nativos ou descendentes de nativos de Tamu-ra.

Função: atacante.

Também conhecido como samurai de Lin-Wu, este é o guerreiro sagrado do Deus-Dragão. Assim como o samurai comum se destaca por sua nobreza, etiqueta e estirpe aristocrática, o paladino de Lin-Wu é notório por receber poder mágico do deus tamuraniano. Exceto por isso, ambos são parecidos.

O paladino de Lin-Wu também segue um severo código de obediência e servidão. Mas, em vez de servir a um senhor, serve ao próprio Deus-Dragão e aos sacerdotes de sua ordem. Estes paladinos formam a guarda de elite dos templos e do bairro de Nitamu-ra. Também organizam expedições à antiga Tamu-ra, quando o ilha era uma área de Tormenta, em busca de artefatos tamuranianos. Poucas dessas eram bem-sucedidas, mas agora, com a área de Tormenta destruída, uma nova esperança surgiu para o povo do Deus-Dragão.

Uma vez que o Deus-Dragão dificilmente vá morrer, um samurai de Lin-Wu nunca vai realizar o suicídio ritual por falhar na proteção de seu mestre. Mesmo assim, sua disciplina e lealdade são inflexíveis. O paladino deve seguir cada comando de seu deus, e também obedecer a um código de honra próprio da ordem.

Assim como o samurai comum, o paladino de Lin-Wu usa armadura de fino acabamento, trazendo no elmo um adorno metálico em forma de dragão. Suas armas também são o arco daikyu, a espada curta wakizashi e a espada longa katana.

Código de Honra (de Lin-Wu) (-1 ponto): mulheres humanas ou semi-humanas nunca são consideradas adversários dignos (vitórias contra elas nunca rendem Pontos de Experiência). Sempre exibir o símbolo sagrado de Lin-Wu (um dragão oriental).

Arma sagrada: com uma prece rápida, que exige um movimento e 5 PMs, uma de suas armas (F ou PdF, à sua escolha) torna-se uma arma mágica sagrada. Este efeito dura até o fim do combate.

Dom da verdade: você sabe se alguém está mentindo. Este poder consome 2 PMs para cada pergunta.

Grito de kiai: você pode concentrar sua energia espiritual para desferir um golpe poderoso. Quando utiliza a manobra Ataque Concentrado (*Manual 3D&T Alpha*, página 72), você gasta 1 PM para aumentar sua F ou PdF em +2 (em vez do normal +1). O bônus máximo que você pode acumular passa a ser igual ao dobro de sua Resistência.

Paladino de Marah

Exigências: Paladino; Código de Honra (veja abaixo).

Função: baluarte.

Paladinos são guerreiros santos, então é difícil imaginar que a Deusa da Paz recorra a eles. Na verdade, o paladino de Marah é bem diferente do guerreiro sagrado convencional.

Trazendo na armadura a pena e o coração de Marah, este aventureiro tem como missão impedir a guerra e encontrar soluções pacíficas para todos os problemas. Da mesma forma que o clérigo desta ordem, o paladino é totalmente proibido de lutar. Ele emana a mesma aura de paz possuída pelos clérigos, acalmando toda a violência ao seu redor.

A maior diferença entre os clérigos e paladinos de Marah é que os primeiros são melhores como diplomatas, atuando em áreas civilizadas — enquanto os últimos são mais indicados para integrar grupos de aventureiros, pois são mais resistentes e mais bem preparados para sobreviver aos perigos deste tipo de vida.

Código de Honra (de Marah) (-1 ponto): jamais recorrer a qualquer ataque, manobra ou magia que cause dano (perda de Pontos de Vida).

Aura de paz: criaturas com Habilidade igual ou inferior à sua não podem lhe atacar ou molestar de qualquer forma. Criaturas com Habilidade superior têm direito a um teste de Resistência por turno para ignorar esse efeito.

Palavras de bondade: você pode lançar a magia Paz de Marah, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Branca. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal para lançar essa magia.

Voz santa: você pode gastar 1 PM para obter um sucesso automático em um teste de Manipulação. Você pode usar este poder um número de vezes ao dia igual a sua H+1.

Paladino de Tanna-Toh

Exigências: Paladino; Código de Honra (veja abaixo).

Função: baluarte ou dominante.

A Deusa do Conhecimento não é necessariamente pacífica. Conhecimento é um tesouro valioso como outro qualquer. Muitas vezes é preciso lutar para obtê-lo, ou para protegê-lo.

Os paladinos de Tanna-Toh são guerreiros santos especializados em missões que envolvam resgatar ou salvar tesouros culturais. São treinados para reconhecer e localizar esses itens de forma mais eficiente que outros paladinos. São grandes detetives, mestres em interrogatório, seguir pistas, localizar armadilhas, detectar passagens secretas... Quando o assunto é investigação, nem mesmo os paladinos de Khalmyr se comparam.

O paladino de Tanna-Toh sempre exibe o símbolo sagrado de sua deusa na placa peitoral, escudo ou flâmula.

Código de Honra (de Tanna-Toh) (-1 ponto): jamais esconder qualquer conhecimento, sempre dizer a verdade, nunca recusar-se a responder uma pergunta.

Arma sagrada: com uma prece rápida, que exige um movimento e 5 PMs, uma de suas armas (F ou PdF, à sua escolha) torna-se uma arma mágica sagrada. Este efeito dura até o fim do combate.

Despedaçar ilusões: você consegue ver o que ninguém mais vê. Sempre que você for confrontado com uma ilusão, tem direito a um teste de Resistência para dissipá-la automaticamente, sem o gasto de PMs.

Profissional treinado: você pode gastar 1 Ponto de Magia para obter um sucesso automático em um teste de uma perícia que possua. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Paladino de Tauron

Exigências: Paladino; Código de Honra (veja abaixo).

Função: tanque.

Normalmente, apenas humanos poderiam ser paladinos. Anões eram a mais notável exceção. Mas não a única. Minotauros devotos de Tauron, o Deus da Força e atual líder do Panteão, podem ser recompensados pela sua bravura diante do mal e se tornarem paladinos de Tauron, os guerreiros santos da força e da coragem.

Os paladinos de Tauron estão entre os guerreiros mais obstinados de Arton. A simples idéia de recuar diante de perigo soa como absurda a seus ouvidos. Desenvolvendo sua força a níveis extremos, moldam seus corpos em uma verdadeira parede de músculos, fazendo o

solo tremer sob seus pés (ou cascos). E apesar de sua truculência, estes guerreiros santos sabem que seu papel neste mundo não é o de aterrorizar os fracos, mas sim protegê-los.

Apesar de ser uma divindade taurica, qualquer um com coragem e determinação suficientes pode seguir o caminho de Tauron.

Código de Honra (de Tauron) (-1 ponto): nunca atacar um oponente indefeso ou em desvantagem numérica. Nunca usar ataques ou magias de ataque à distância (incluindo Membros Elásticos). Exibir o símbolo sagrado de Tauron: uma cabeça de touro em chamas.

Arma sagrada: com uma prece rápida, que exige um movimento e 5 PMs, uma de suas armas (F ou PdF, à sua escolha) torna-se uma arma mágica sagrada. Este efeito dura até o fim do combate.

Coragem total: você é imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Força é tudo: você pode substituir Habilidade por Força em qualquer situação, exceto para calcular FD e lançar magias. Ao fazer um ataque corpo-a-corpo, você soma F+F+1d (2F+1d, ou 3F+1d em um crítico). Qualquer condição que reduza sua Habilidade também reduz sua Força (então, quando seu Protegido Indefeso está em perigo, você fica com F-1 e H-1).

Sangue de ferro: com um movimento e 5 PMs, você pode transformar seu sangue em ferro, recebendo F+2 e A+2. Este efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após o ajuste).

Paladino de Thyatis

Exigências: Paladino; Código de Honra (veja abaixo).

Função: baluarte ou tanque.

Trazendo no peito, escudo ou flâmula a imagem sagrada da fênix, os paladinos do Deus da Ressurreição ensinam a Arton que o bem e a justiça nunca morrem. Assim como eles próprios.

Muitos paladinos de Thyatis são imortais. Quando mortos, retornam à vida após algum tempo, não importando a causa da morte: queime-o até as cinzas, e elas vão se reunir para refazer o corpo; corte-o em mil pedaços, e esses pedaços se unem novamente.

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

Em geral, para descobrir sua morte verdadeira, o paladino deve antes realizar uma missão para Thyatis. Esta informação só pode ser revelada por um grande representante deste deus (como seu sumo-sacerdote) ou pelo próprio Thyatis.

Código de Honra (de Thyatis) (-1 ponto): jamais tirar a vida de seres inteligentes. Jamais recusar um pedido de profecia ou ressurreição. Sempre exibir o símbolo sagrado de Thyatis, uma ave fênix.

Arma sagrada: com uma prece rápida, que exige um movimento e 5 PMs, uma de suas armas (F ou PdF, à sua escolha) torna-se uma arma mágica sagrada. Este efeito dura até o fim do combate.

Dom da ressurreição: você pode lançar a magia Ressurreição, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Branca. Caso adquira essa vantagem, você paga PMs normais (em vez de PMs permanentes) para lançar essa magia. Pessoas trazidas de volta à vida desta forma adquirem uma Devoção, na forma de uma missão designada pelo clérigo (com autorização do mestre), e não podem ser novamente ressuscitadas até que essa missão se cumpra.

Morte verdadeira: você é imortal, não podendo ser destruído de nenhuma maneira, até que uma exigência prévia determinada pelo mestre ocorra. Você sempre é bem sucedido em seus testes de morte, voltando à vida dentro de poucos turnos.

Paladino de Valkaria

Exigências: Paladino; Código de Honra (veja abaixo).

Função: atacante.

Alguns paladinos são meio-elfos ou meio-orcs (que, apesar do nome, têm mais em comum com os humanos). Existem também os anões paladinos de Khalmyr — uma exceção compreensível, uma vez que o deus da justiça é também o deus dos anões. Mas, apesar de tudo, a imensa maioria dos paladinos é humana. E Valkaria é a deusa da humanidade.

Depois dos paladinos de Khalmyr, os paladinos de Valkaria são os mais numerosos em Arton — e também os mais obstinados, aqueles que melhor representam a determinação e o espírito aventureiro da raça humana. Buscam aventura com a mesma paixão com que buscam justiça. Quanto maior o desafio, quanto maior a dificuldade da missão, maior será o seu desejo de participar.

Até recentemente, paladinos de Valkaria perdiam parte de seus poderes quando ultrapassavam as fronteiras de Deheon. Assim, demonstravam sua bravura, aventurando-se em terras distantes mesmo quando isso reduzia suas forças. Hoje é diferente: Valkaria está livre, e ansiosa por reencontrar seu povo. Por este motivo, seus paladinos são agora mais audaciosos que nunca. Todo paladino de Valkaria traz na placa peitoral, escudo ou flâmula a imagem da estátua de sua deusa.

Código de Honra (de Valkaria) (-1 ponto): jamais recusar um convite ou pedido para uma missão perigosa. Sempre exibir o símbolo sagrado de Valkaria (a imagem da estátua da deusa).

Arma sagrada: com uma prece rápida, que exige um movimento e 5 PMs, uma de suas armas (F ou PdF, à sua escolha) torna-se uma arma mágica sagrada. Este efeito dura até o fim do combate.

Coragem total: você é imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Superação: em momentos de crise, o servo de Valkaria pode perseverar e vencer seus problemas. Você pode gastar Pontos de Magia para cancelar temporariamente uma desvantagem (incluindo aquelas que façam parte de uma vantagem única). O custo em PMs por rodada é o mesmo da desvantagem (por exemplo, 2 PMs para Assombrado).

Paladino dos Deuses

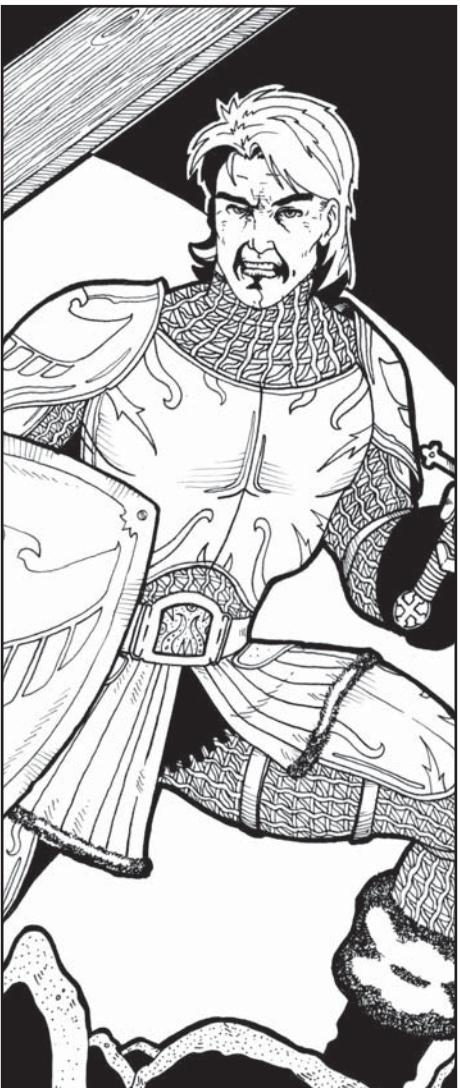
Exigências: Paladino; Código de Honra (veja abaixo).

Função: baluarte ou tanque.

Da mesma forma que ocorre com o clérigo do panteão, nem todo paladino decide servir a esta ou aquela divindade. O paladino dos deuses reconhece a existência de infinitas divindades e, humildemente, não acredita que deva adotar apenas uma delas. Assim, guiado apenas por sua fé e princípios morais, serve “aos deuses” sem se prender a nenhum deles.

O paladino dos deuses jamais coloca uma crença acima de outra. Demonstra respeito perante todos os outros clérigos e paladinos que encontra. Mas todo paladino é um campeão do bem e da justiça, sempre pronto a combater sszzaazitas e outros servos do mal.

Clérigos do panteão, em algum momento, podem escolher um único deus para cultuar. Com os paladinos dos deuses ocorre o contrário — eles são escolhidos. Em certa ocasião de sua vida, pode ocorrer que este paladino seja acolhido por um dos deuses do Panteão (apenas aqueles que aceitam paladinos). Quando isso acontece, o paladino passa a seguir as imposições e ter acesso aos poderes concedidos de sua divindade padroeira.



Código de Honra (paladino dos deuses) (-1 ponto): sempre respeitar as crenças e valores de um devoto a qualquer uma das divindades benignas de Arton, nunca se colocando contra os costumes e os hábitos de outros clérigos, paladinos ou devotos destes deuses.

Arma sagrada: com uma prece rápida, que exige um movimento e 5 PMs, uma de suas armas (F ou PdF, à sua escolha) torna-se uma arma mágica sagrada. Este efeito dura até o fim do combate.

Armadura completa: seu corpo é protegido por uma armadura completa. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Sincretismo: você acredita e respeita todas as crenças, e os deuses reconhecem isso. Você pode adquirir os poderes e dons de outros kits de clérigos (e apenas de clérigos) sem a necessidade de adquirir o kit propriamente dito (mas deve ainda satisfazer as exigências dos mesmos). Cada novo poder continua custando um único ponto.

Paladino Único

Exigências: Paladino, Patrono (a divindade menor); Devocão (veja abaixo).

Função: baluarte ou tanque.

Arton tem centenas de divindades menores. Qualquer criatura ou entidade muito poderosa pode ser um deus — um dragão, mago, gênio, ente, morto-vivo... — bastando que pelo menos mil devotos o reconheçam como tal. Estas divindades podem ter clérigos livremente, tantos quantos puderem arrebanhar; contudo, um deus menor pode ter apenas um paladino.

As relações entre este paladino e seu deus são bem diferentes. O paladino único será sempre um servo de confiança, um campeão encarregado de missões importantes. Enquanto um paladino da justiça pode jamais ver a face de Khalmyr durante toda a vida, o paladino único está sempre em contato com seu mestre — um contato mais pessoal, às vezes até afetivo. Não são raros os romances entre uma divindade menor e seu paladino(a).

Divindades malignas não possuem paladinos; não importa a quem sirva, todo paladino segue o Código de Honra dos Heróis e da Honestidade — coisas que o tornariam inútil como servo de mestres cruéis.

Devoção (-1 ponto): você é devotado em obedecer às vontades de sua divindade, e sofre uma penalidade de -1 em todas as características sempre que agir de forma contrária à estipulada por seu deus.

Arma sagrada: com uma prece rápida, que exige um movimento e 5 PMs, uma de suas armas (F ou PdF, à sua escolha) torna-se uma arma mágica sagrada. Este efeito dura até o fim do combate.

Favor divino: por não ter muitos devotos, sua divindade pode lhe auxiliar quase que diretamente em seus atos. Sempre que realizar qualquer teste de perícia que possua enquanto em missão sagrada para seu deus, você recebe um bônus de um nível em seus testes (difícies se tornam normais, e normais se tornam fáceis).

Inspirar aliados: você pode gastar 1 PM e um movimento para inspirar todos os aliados que possam ouvi-lo. Esses aliados recebem FA+1 por um número de turnos igual à sua Resistência.

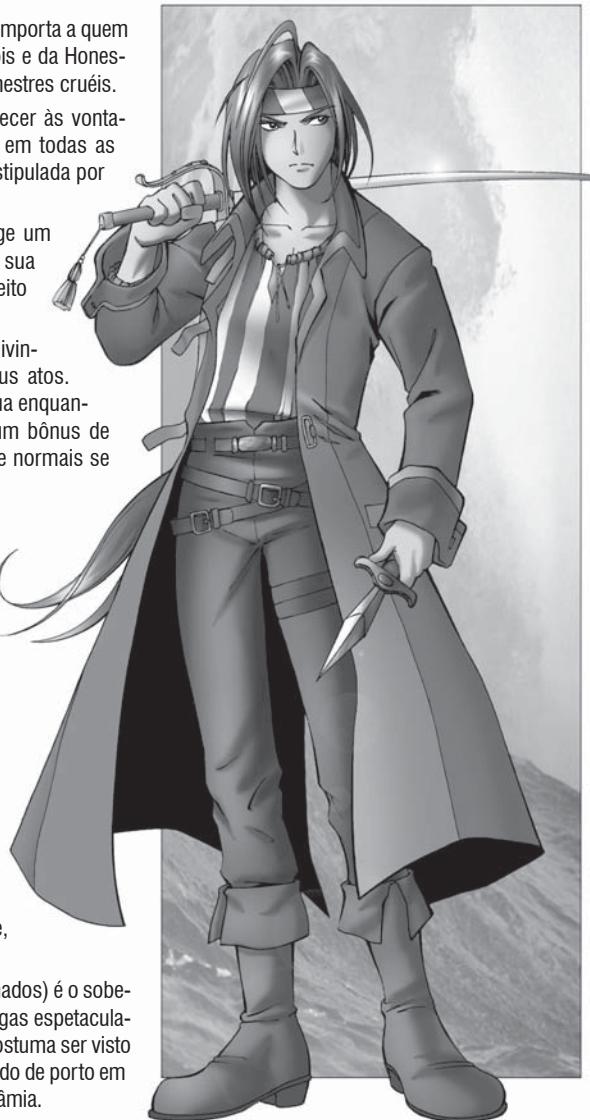
Pirata

Exigências: Arena (água); Crime ou Esportes.

Função: atacante.

Piratas, corsários, bandidos, oficiais, fugitivos, exploradores... Aqueles que vivem do mar são bravos, prontos a enfrentar tempestades, tripulações inimigas, serpentes marinhas, fome, sede, motins e outros riscos, sem pestanejar. Sejam sanguinários ou combatentes honrados, seus nomes viajam à sua frente, desbravando rotas e fazendo tremer corações.

O lobo-do-mar (como os piratas também são chamados) é o soberano das ondas e conveses, capaz de lutas furiosas e fugas espetaculares a bordo de navios. Independente de sua índole, ele costuma ser visto com desconfiança pelo povo da terra; um nômade vagando de porto em porto, sem residência fixa, e emanando uma aura de infâmia.



Os maiores lobos-do-mar são conhecidos por apelidos ou epítetos ferozes, e alguns até descartam seus nomes verdadeiros. Seus navios são extensões deles mesmos, seus nomes ligados a seus capitães.

Mesmo que sejam inimigos mortais entre si, os piratas compartilham de uma afinidade que pessoas da terra firme não compreendem. Tal afinidade cria laços inquebráveis e ódios fulminantes. A vida do lobo-do-mar é tudo, exceto comedida.

Bala nas costas: você nunca entendeu essa história de "lutar limpo". Seu primeiro ataque em um combate é sempre um acerto crítico automático.

Flagelo dos mares: seu nome inspira terror e medo, sendo conhecido em todos os mares. Sempre que luta em sua Arena, você pode gastar 5 PMs para fazer todos os seus oponentes receberem uma penalidade de -1 em sua FA.

Flanquear: você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir punhaladas mortais. Quando você ataca um alvo que está envolvido em combate com um aliado seu, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

Pistoleiro

Exigências: Tiro Carregável; Máquinas; Vulnerabilidade (veja abaixo).

Função: atacante.

Existem armas de fogo pessoais em Arton, mas são uma verdadeira raridade: pouquíssimas pessoas têm o conhecimento técnico para fabricar e cuidar de uma delas — e menos ainda são loucas o bastante para usá-las, desafiando a lei e o bom senso! O pistoleiro, entretanto, é um guerreiro que possui ambas as qualidades (ou defeitos!).

O pistoleiro carrega consigo um grande número de pistolas, presas a várias partes do corpo, e às vezes um mosquete. Cada arma dispara apenas um tiro, e exige uma ação padrão para recarregar. Infelizmente, uma vez que sempre carrega consigo grande quantidade de pólvora para a recarga, o pistoleiro corre grande risco quando atacado com fogo ou eletricidade.

Sendo itens muito raros, as armas e a munição de um pistoleiro quase nunca podem ser encontradas à venda. Por isso ele mesmo deve fabricá-las, exigindo grande talento em alquimia, engenharia e forjar metais. Em geral, qualquer pessoa inteligente o bastante para isso acaba se tornando um alquimista, artífice ou outro tipo de especialista — outra razão pela qual existem muito poucos pistoleiros.

Vulnerabilidade (-1 ponto): devido a grande quantidade de pólvora que carrega consigo, o pistoleiro é vulnerável a ataques baseados em Fogo, não somando a Armadura em seu cálculo de FD.

Chuva de disparos: você gasta metade dos PMs para usar a vantagem Tiro Múltiplo (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques custam 1 PM.

Mira fulminante: você gasta apenas um movimento para utilizar a vantagem Tiro Carregável, em vez de um turno inteiro.

Tiro longo: sua perícia com sua arma de ataque à distância é lendária. Você tem o dobro do alcance de tiro, e o primeiro ataque à distância que você faz contra cada oponente em um combate ignora a sua Habilidade.

Plebeu

Exigências: nenhuma.

Função: atacante.

Plebeus constituem a maior parte da população civilizada de Arton (perto de 80% do total), seja nas grandes cidades, áreas rurais ou pequenos vilarejos. Eles são o povo, o cidadão comum, que prefere trabalhar duro e levar uma vida tranquila a enfrentar os riscos e perigos da carreira como aventureiro.

Ao contrário do que ocorre em outros mundos medievais, é comum que o plebeu artoniano saiba ler e escrever em Valkar, o idioma padrão do Reinado — graças à atuação da Ordem de Tanna-Toh, cujos clérigos também trabalham intensamente como professores e educadores. O analfabetismo só ocorre em vilarejos muito remotos ou tribos bárbaras.

Em geral, o plebeu trabalha a terra ou cria animais para seu próprio sustento, e comercializa o excedente durante feiras. Plebeus pagam impostos ao governo de cada reino,

que em troca fornece proteção contra os muitos monstros e vilões — mantendo milícias de guardas permanentes, e contratando aventureiros para resolver problemas mais sérios.

Sendo Arton um mundo onde a profissão de aventureiro é muito comum, estes são aceitos pelos plebeus com mais naturalidade. No entanto, a visita de um grupo de heróis poderosos (5 pontos ou mais) a uma cidade pequena ainda será algo impressionante. O povo artoniano gosta de tratar bem seus heróis, que são quase sempre bem-vindos (desde que não provoquem muitos estragos...).

Piedade dos deuses: quando o plebeu é levado a 0 PV através de violência, ele ignora um resultado 6 (Morto) em seu Teste de Morte. Em vez disso o resultado será 5 (Quase Morto). Esta habilidade não afeta novos testes exigidos por castigo contínuo.



Predador Primal

Exigências: F2; Inculto, Monstroso.

Função: tanque.

Enquanto a maior parte dos povos avança rumo à civilização, alguns preferem retornar à selvageria de seus ancestrais. O predador primal é ainda mais primitivo que o bárbaro comum — um predador selvagem, instintivo, profundamente conectado com sua natureza animal.

Animais atrozes são versões mais selvagens, primitivas, de animais modernos. Da mesma forma, o predador primal reverte à aparência e comportamento que seus antepassados tiveram em tempos imemoriais. Ele abandona quase qualquer vestígio de inteligência que tivesse antes. E, conforme avança em seu caminho sem volta, seu próprio corpo torna-se mais massivo, revestido de formações ósseas ameaçadoras.

O predador primal é pouco mais que uma fera, considerado perigoso demais mesmo entre os povos tribais — são evitados, expulsos ou, na melhor das hipóteses, mantidos como bestas de guerra. Aqueles que vivem em liberdade são caçadores solitários, atacan-

do qualquer criatura que invadir seu território, incluindo membros da própria raça. No entanto, assim como muitos animais, sua confiança pode ser conquistada com bondade e paciência — especialmente por mulheres, crianças ou membros de raças pequenas.

Armadura extra (físico): seu couro e ossos formam uma carapaça protetora, que dobra sua Armadura contra danos físicos (corte, perfuração e esmagamento).

Força bruta: você possui a força bruta dos selvagens. Quando realiza um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou Pdf +1 por rodada de concentração) você ignora a Armadura do alvo.

Sangue bestial: em suas veias corre o sangue de um monstro. Você é capaz de utilizar a magia Megalon em si mesmo, mesmo que não possua nenhuma vantagem mágica, pelo custo normal em PMs.

Pregador

Exigências: Clericato; Código de Honra (qualquer); Magia Branca ou Manipulação.

Função: baluarte.

Por maior que seja a influência dos deuses sobre Arton, seus ensinamentos não alcançam muitos pontos do Reinado e além. São pessoas e comunidades desesperadas por um guia espiritual — cidades remotas, refúgios piratas, caravanas de colonos, povoados bárbaros, grandes navios, e até equipes de aventureiros. Muitas vezes, uma alma nobre e corajosa, incorruptível, assume a tarefa de conduzir esses desgarrados.

Outras vezes, surge o pregador.

O clérigo de Khalmyr que não resiste a um bom hidromel. O sacerdote de Keenn que prefere uma soneca a brigar o tempo todo. O devoto de Azgher que guarda para si só um pouquinho de ouro. Em terras e águas fora-da-lei, nem os homens santos são tão santos assim.

O pregador nem sempre obedece a todos os desígnios do deus patrono (e sempre jura que nunca mais vai pecar!), mas faz o que pode para aumentar seu rebanho. Alguns são sacerdotes caídos, expulsos de congregações mais tradicionais; outros sempre viveram em meio a foras-dalei, e não conhecem outro tipo de vida. E outros ainda tratam de fugir rapidinho para terras onde a vida seja menos regrada!



No fundo, bem no fundo, o pregador é um bom servo para seu deus. Mas só os deuses são perfeitos, certo?

Abusar da paciência: você pode lançar magias da escola Branca, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Branca. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essas magias.

Sincretismo: você acredita e respeita todas as crenças, e os deuses reconhecem isso. Você pode adquirir os poderes e dons de outros kits de clérigos (e apenas de clérigos) sem a necessidade de adquirir o kit propriamente dito (mas deve ainda satisfazer as exigências dos mesmos). Cada novo poder continua custando um único ponto.

Vista grossa: você pode pagar 2 PMs para ignorar um de seus Códigos de Honra, sem sofrer qualquer penalidade ou perda de poderes, por um minuto. Entretanto, cada reincidência naquele mesmo dia dobra o custo anterior em PMs.

Primitivo

Exigências: Fúria ou Monstruoso, Inculto; Sobrevivência; não pode ser capaz de lançar magias.

Função: tanque.

O primitivo é praticamente um homem-das-cavernas. Ao contrário do predador primal, que voluntariamente regressa à selva, o primitivo nunca teve essa escolha — ele vem de uma tribo que habita algum ponto muito distante de Arton, onde o homem civilizado jamais esteve.

Um primitivo nunca teve contato com outras culturas. Eles não praticam agricultura, não sabem forjar metais (algumas tribos nem mesmo conhecem o fogo!), não possuem linguagem falada (comunicam-se com grunhidos e gestos) e vestem apenas peles de animais.

Guerreiros primitivos são muito fortes e resistentes, mas sofrem grandes limitações. As únicas armas que sabem usar são clava, lança e machadinha de pedra. Nunca podem usar qualquer tipo de armadura ou escudo. Sempre serão reconhecidos como seres bestiais em grandes cidades, provocando medo ou raiva por onde passarem. E nunca conseguem se comunicar claramente, exceto com pessoas com as quais tenham uma ligação forte (Aliados, Protegidos Indefesos...).

Muitos guerreiros ogres pertencem a esta categoria. Entre os primitivos existem também humanos, anões, orcs e meio-orcs.

Força é tudo: você pode substituir Habilidade por Força em qualquer situação, exceto para calcular FD e lançar magias. Ao fazer um ataque corpo-a-corpo, você soma F+F+1d (2F+1d, ou 3F+1d em um crítico). Qualquer condição que reduza sua Habilidade também reduz sua Força (então, quando seu Protegido Indefeso está em perigo, você fica com F-1 e H-1).

Fúria de combate: você pode gastar 2 PMs para invocar uma fúria que oferece F+2 e R+1 (o aumento em Resistência aumenta seus Pontos de Vida e Pontos de Magia) durante um número de turnos igual à sua Resistência (após o ajuste). Quando a fúria termina, você fica esgotado (sofrendo uma penalidade de -1 em todas as características) por uma hora.

Tanque de carne: você consegue ignorar a dor de seus ferimentos e continuar lutando quando outros já teriam caído. Você não precisa fazer um Teste de Morte quando chega a 0 PV. Em vez disso, role 1d6. Caso o resultado seja 6, você está morto, mas em qualquer outro resultado, você pode continuar agindo normalmente. Você deve repetir este teste sempre que sofrer dano enquanto estiver com 0 PV.

Punguista

Exigências: Arena (cidades); Crime.

Função: atacante ou dominante.

O punguista é o mais desprezível dos ladrões — o simples e vulgar batedor de bolsas. Ele vive de surrupiar os valores de suas vítimas sem que elas percebam, e de escapar rapidamente quando elas percebem.

Punguistas atuam nas ruas de grandes cidades, onde podem apanhar uma bolsa e sumir na multidão. Alguns, mais ousados, agem em campo aberto, seguindo um grupo de viajantes durante vários dias, até que surja uma chance de apanhar seus pertences e fugir. Quando conseguem antecipar um roubo, é comum que preparem obstáculos para impedir a vítima de alcançá-lo — desde armadilhas sofisticadas até simples poeira nos olhos.

Em algumas cidades, punguistas são subordinados a um chefe, para quem entregam parte de seu roubo. Esses punguistas podem trabalhar com capangas, que acobertam sua fuga.



1d+95

Em geral, punguistas não sabem lutar. Quando apanhados, não reagem: tentam se valer de acordos, lábia ou pura choradeira para continuar vivos enquanto aguardam uma chance de fuga.

Desistar: poucos são tão hábeis em desaparecer da vista de captores quanto você. Você pode gastar 1 PM para ser bem sucedido em seu teste de fuga (*Manual 3D&T Alpha*, página 72) e não sofrer com a perda de Pontos de Experiência (para você, fugir e viver mais um dia sempre é que lutar e morrer).

Fuga veloz: você é especialmente talentoso para fugir, e recebe um bônus de +2 em Habilidade em situações de fugas ou esquivas.

Mãos leves: se roubar é uma arte, você é um verdadeiro artista. Suas vítimas sempre recebem um redutor de -2 em Habilidade para perceberem o momento exato em que você tenta subtrair algum de seus pertences.

Ranger

Exigências: Arena (ermos), Inimigo; Sobrevivência.

Função: atacante.

Muito conhecido em Arton, o ranger é um guerreiro rústico, um aventureiro habituado à vida natural. Embora não seja tão selvagem quanto um bárbaro, ele mostra claro desconforto em grandes cidades ou aglomerações humanas; prefere viver sozinho — ou em pequenos bando — em florestas, montanhas, planícies e outros lugares distantes da civilização.

O ranger típico não usa escudos ou armaduras metálicas, por serem desajeitadas e barulhentas. Sorrateiro, ele prefere armaduras de couro. Suas armas favoritas são a espada curta e o arco e flecha, mas um ranger pode usar qualquer arma.

Rangers conhecem bem os segredos da natureza. São exímios caçadores, mas matam apenas o necessário para seu sustento. Eles têm grande experiência no trato com animais, e alguns podem até se comunicar com eles livremente. Para um grupo de aventureiros que percorre uma área selvagem desconhecida, não há companheiro mais indicado que um ranger.

Alguns rangers são foras-da-lei, assaltantes que aliviam os viajantes do peso de seu ouro. Isso faz com que sejam mal vistos em cidades. Mas tantos outros são heróis, protetores das florestas ou áreas que habitam.

Chuva de disparos: você gasta metade dos PMs para usar a vantagem Tiro Múltiplo (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques custam 1 PM.

Combate com duas armas: você gasta metade dos PMs para usar a vantagem Ataque Múltiplo (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques custam 1 PM.

Companheiro animal: você recebe um Aliado que deve ter as seguintes vantagens e desvantagens: Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçado e visão aguçada), Inculto, Modelo Especial.

Critico aprimorado (inimigo): quando você faz um acerto crítico contra seu Inimigo, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Ranger das Cavernas

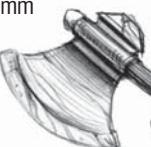
Exigências: Arena (subterrâneos), Sentidos Especiais; Sobrevivência.

Função: atacante.

Comum entre os anões de Doherimm e outras raças subterrâneas, este aventureiro é um guerreiro rústico especializado na exploração de cavernas. Ele é diferente do ranger comum, uma vez que os reinos subterrâneos obedecem a suas próprias leis.

Este solitário andarilho dos túneis é a companhia ideal para aventureiros que mergulham sob a terra. Ele sabe como se orientar em cavernas, túneis, rios e ruínas subterrâneas, assim como conhece os hábitos dos animais e monstros que habitam esses lugares. Alguns são seus amigos; os outros ele sabe como derrotar ou evitar.

O ranger das cavernas usa roupas escuras ou descoloridas. Raramente vai usar armas de longo alcance, pois são pouco úteis em seu ambiente. Suas armas favoritas são aquelas que também podem ser usadas como ferramentas, como martelos, machados e picaretas.



As muitas regiões desabitadas de Doherimm são vigiadas e protegidas por rangers das cavernas anões. Além deles, apenas orcs e trogloditas costumam adotar esta carreira.

Conhecimento das profundezas: você é um profundo conhecedor de cavernas e mazmorras, notando mudanças sutis e pressentindo o perigo. Você está sempre um passo a frente de seus oponentes, e nunca é considerado surpre- so ou indefeso em subterrâneos.

Mente labiríntica: você está acostumado com a lógica confusa dos túneis. Você nunca se perde em cavernas e labirintos, e sempre é capaz de se lembrar perfeitamente do caminho pelo qual passou.

Olhar sombrio: você é imune a todas as formas de cegueira, e pode enxergar perfeitamente na mais profunda escuridão, inclusive aquelas de origem mágica.

Ranger de Allihanna

Exigências: Arena (ermos); Animais ou Sobrevivência.

Função: atacante.

Druidas podem ser agressivos, selvagens e territoriais na defesa das florestas. Já os rangers de Allihanna adotam um papel contrário: eles asseguram que humanos e outras raças consigam resolver seus assuntos nas terras da deusa, sem causar mal a seus habitantes, nem ser feridos por eles. São os guardas florestais de Arton.

Com sua extrema habilidade de sobrevivência, o ranger de Allihanna sabe evitar conflitos com animais ferozes, conseguir alimento sem causar dano ambiental, contornar regiões de feras territoriais, e assim por diante. Eles asseguram que povos civilizados visitem o lar da Mãe Natureza, apreciem suas maravilhas, mas sem perturbá-la.

Por outro lado, rangers de Allihanna são implacáveis com os agressores da natureza. Ao contrário dos druidas — reclusos e desajeitados em grandes cidades —, rangers estão sempre prontos a perseguir caçadores clandestinos e outros criminosos em terreno urbano.

Companheiro animal: você recebe um Aliado que deve ter as seguintes vantagens e desvantagens: Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçado e visão aguçada), Inculto, Modelo Especial.

Crítico aprimorado (monstruoso): quando você faz um acerto crítico contra um oponente com a desvantagem Monstruoso, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Passo silencioso: você se move sorrateiramente, como um felino em busca de sua presa. Com o gasto de 1 PM, você pode realizar o primeiro ataque contra um alvo como se ele estivesse surpreso (*Manual 3D&T Alpha*, página 71).

Ranger de Megalokk

Exigências: Arena (ermos); Inculto; Sobrevivência.

Função: atacante.

O druida de Megalokk protege monstros. O ranger desta divindade monstruosa vai além disso: ele caça e destrói os inimigos das feras.

O ranger de Megalokk é um assassino cruel, um caçador de cabeças. Ele mata animais e humanóides por puro prazer. Emprega suas habilidades de rastreio para procurar, emboscar e trucidar viajantes em terreno selvagem. No entanto, ele não teme visitar os lugares urbanos mais perigosos, bebendo em tavernas e começando lutas mortais à menor provocação — afinal, qualquer desculpa para matar humanos é aceitável.

Rangers de Megalokk são muitas vezes designados, pelos xamãs deste deus, para capturar



vítimas que serão oferecidas em sacrifício. Portanto, não é raro para um destes matadores silenciosos entrar furtivamente em cidades e raptar um ou mais de seus habitantes. Rangers mais experientes são colocados na pista de grandes clérigos ou paladinos (vítimas muito mais cobiçadas para cerimônias de sacrifício).

Crítico aprimorado (boa fama): quando você faz um acerto crítico contra um oponente com a vantagem Boa Fama, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Invocação de monstros: você pode lançar as magias Monstros do Pântano, Praga de Kobolds e Tropas de Ragnar, pelo custo normal em PMs, mesmo sem possuir qualquer vantagem mágica.

Predador: sempre que caçar um oponente qualquer, este se tornará automaticamente seu Inimigo e você receberá os bônus relativos à vantagem contra ele (e não contra toda a sua raça). O bônus perdura até que seu adversário seja destruído. Trocar de oponente durante um combate conta como uma Ação e custa 2PMs.

Voz de Megalokk: você é capaz de comunicar-se com todos os tipos de monstros, fazendo-se compreender através de urros e demonstrações de força. Você pode compreender qualquer criatura monstruosa ou que possua a desvantagem Inculto.

Ranger do Oceano

Exigências: Arena (água); Fetiche (veja abaixo); Sobrevivência.

Função: atacante.

Conhecedores dos segredos dos mares, estes rangers são presença quase obrigatória em embarcações ou expedições submarinas. São exímios pescadores e nadadores, mesmo quando não pertencem a raças aquáticas.

Por seu habitat, elfos-do-mar são a raça com mais representantes dentre este tipo de heróis. Entretanto, é surpreendente o número de nativos do Mundo Seco que se apaixonam pelo mar, e escolhem esta carreira.

Um fato muito interessante entre os rangers do Oceano — e também entre nativos do reino de Khubar — é sua habilidade de cavalgar as ondas mais violentas equilibrando-se de pé sobre grandes pranchas de madeira. Embora não sejam itens mágicos, estas pranchas devem ser construídas e abençoadas por clérigos do Oceano. Comunidades costeiras muitas vezes realizam grandes torneios entre os “cavaleiros das ondas”; em algumas tribos, é necessário vencer um torneio para tornar-se chefe.

Fetiche (prancha) (-1 ponto): um Ranger do Oceano que não possua uma prancha recebe um redutor de -1 em seus testes de Habilidade e Resistência, até recuperar o item ou providenciar uma nova.

Anfíbio: você pode respirar e mover-se embaixo d'água tão facilmente quanto em terra firme.

Deslizar sobre as ondas: você é capaz de mover-se sobre a água como se tivesse a magia Transporte (*Manual 3D&T Alpha*, pág.115). Equilibrar-se sobre a prancha exige um teste de Habilidade, dificuldade fácil.

Forma marinha: você recebe Forma Alternativa para transformar-se em uma criatura marinha. Essa criatura é construída por você (com supervisão do mestre), mas não é capaz de mover-se em terra firme. A transformação dura o tempo que você quiser, mas é interrompida caso você sofra qualquer dano.

Tridente do oceano: você recebe FA+2 quando luta com tridente (Força, perfuração).

Ranger Urbano

Exigências: Arena (cidades); Esportes.

Função: atacante.

A tradição do ranger diz que este guerreiro rústico fica desconfortável em grandes cidades, sendo infinitamente mais habilidoso em lugares selvagens como florestas, montanhas, pântanos e outros. No entanto, em metrópoles como Vectora, encontramos um tipo especial de aventureiro que adota como terreno favorito a “selva” urbana, que tem suas próprias leis de sobrevivência.

O ranger urbano é um especialista em sobrevivência nas ruas. Sabe abordar desconhecidos, fazer contatos e colher informações tão facilmente quanto um ranger normal consegue entender os animais. É capaz de seguir



uma pessoa na multidão com a mesma facilidade com que sua contraparte selvagem segue rastros na selva. Pode até mesmo providenciar abrigo e sustento para seus companheiros em plena metrópole, pois conhece casas abandonadas, estalagens baratas, tavernas com sobras de comida...

Intuição urbana: um ranger urbano conhece tão bem as cidades por onde passa que é capaz de notar mudanças sutis e pressentir o perigo. Você sempre está um passo adiante de seus oponentes, e nunca é considerado surpreso ou indefeso enquanto estiver em cidades.

Parkour: um ranger urbano move-se com velocidade normal (em vez de um quarto do normal) durante escaladas, mas ainda precisa fazer testes de perícia para ser bem sucedido. Além disso, você sempre sofre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d6).

Sobrevivência urbana: um ranger urbano pode conseguir comida e abrigo em grandes cidades sem precisar de dinheiro. Você pode comprar sucessos automáticos em testes envolvendo situações sociais gastando 1 PM ao invés de XP. Você pode usar este poder um número de vezes ao dia igual a sua H+1.

Rei da Montanha

Exigências: R2; Corpo de Pedra (veja abaixo).

Função: tanque.

Quando um aventureiro busca a força e a resistência, deve procurá-la no elemento que melhor simboliza essas qualidades — a terra. Entrando em harmonia com a rocha e o metal, extraíndo poder do próprio solo, ele se torna um rei da montanha — um guerreiro ligado à terra. Membros de muitas raças tentam domar esse poder, mas os anões são os mais bem-sucedidos na empreitada.

Ser um rei da montanha exige anos de treino em regiões desoladas, rochosas. O guerreiro passa seus dias erguendo pedras pesadas, partindo rochas com as mãos, arremessando pedras, saltando sobre picos e esquivando-se de avalanches. Ao final do treinamento, seu corpo e espírito serão resistentes como a montanha.

Para combate corporal, o rei da montanha usa os punhos ou armas de pedra, como marretas. Outros preferem armas metálicas de contusão, como maças e martelos. Para ataques à distância, alguns são capazes de arremessar rochas que surgem magicamente em suas mãos.

Apesar de sua força, o rei da montanha é calmo e sereno — é muito difícil irritá-lo. Ele tem grande paciência e tolera insultos que fariam outra pessoa perder o controle. Gosta de vestir roupas pesadas com partes metálicas e gemas preciosas.

Corpo de Pedra (-2 pontos): você é vulnerável a ataques sônicos. Além disso, sofre com uma Restrição de Poder, perdendo suas forças e gastando o dobro de PMs quando não estiver em contato direto com o solo.

Poder das rochas: quando luta com pedras, seja em corpo-a-corpo, seja à distância, você recebe +2 em sua FA total.

Uno com a terra: caso esteja em contato com o solo, você pode usar um movimento e 2 PMs para recuperar uma quantidade de PVs igual a sua Resistência, ou para receber +2 de bônus na sua FD até o começo do seu próximo turno.

Vontade de pedra: caso falhe quando atacado por magias e efeitos que afetem a mente, ou fracasse em resistir a qualquer tipo de perícia que influencie sua vontade, você tem direito a ignorar a primeira rolagem e efetuar um novo teste de R para negar o efeito.

Rei das Feras

Exigências: Inculto; Animais.

Função: tanque.

Às vezes, circunstâncias especiais podem levar alguém a adotar feras como sua verdadeira família. Tenha sido abandonado na selva ainda pequeno, ou encontrado razões pessoais para abandonar o mundo civilizado, o rei das feras não é apenas aceito como igual entre os animais selvagens. Ele é seu líder. O rei das feras tem profundo entendimento sobre os animais. Ele percebe suas normas sociais, e usa seu grito gutural para se comunicar com eles. E os animais, em retorno, lhe consideram um amigo e protetor.

Um rei das feras pode ser alguém totalmente bestial, sem qualquer traço de civilização. Ou então, um dia, talvez tenha sido uma pessoa como outra qualquer — aventureiro, plebeu, até mesmo um aristocrata — que decidiu ou foi forçado a viver entre os animais por um longo período. Pode ser uma surpresa, portanto, descobrir que aquele selvagem vestindo trapos e acompanhado por um dinossauro tem conhecimentos sobre nobreza e realeza!

Companheiro animal: você recebe um Aliado que deve ter as seguintes vantagens e desvantagens: Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçado e visão aguçada), Inculto, Modelo Especial.

Grito selvagem: você pode gastar um movimento e 1 Ponto de Magia para emitir um urro bestial e realizar um dos seguintes efeitos a sua escolha:

- **Temor da Selva:** seu urro espalha o terror à sua volta. Qualquer criatura que ouça seu grito deve ser bem sucedida em um teste de R, se não irá fugir como se sob o efeito da magia Pânico. Criaturas cuja Resistência seja maior do que sua Habilidade são imunes a este poder.

- **Segredo da Selva:** você invoca uma criatura que vive nas redondezas para lutar ao seu lado. Esta fera tem F2, H2, R1, A1 e PdfO e agirá por um número de turnos iguais a sua Habilidade.

Sabotador

Exigências: Crime, Máquinas.

Função: dominante.

O sabotador é um ladrão ou espião altamente treinado na fabricação, detecção e anulação de armadilhas. É um grande estudioso de engenhos mecânicos (ou mesmo mágicos) destinados a matar, ferir, aprisionar, retardar ou apenas humilhar suas vítimas.

Além de saber lidar com alçapões, jaulas, dardos e lâminas nas paredes, pedras rolando, agulhas envenenadas e outras armadilhas “normais”, o sabotador é um dos poucos especialistas em Arton que utiliza regularmente a pólvora. Esse invento, que revolucionou a história na Terra, teve pouca repercussão em Arton — pois aqui a magia pode realizar os mesmos efeitos de forma mais segura. Pólvora é difícil e perigosa: apenas os mais ousados (ou loucos) se arriscam a lidar com ela, especialmente quando se trata de explosivos.

Armadilheiro: em vez de lutar frente a frente, você prefere usar emboscadas. Com um movimento e 2 PMs, você pode tentar atrair seu alvo para uma posição ruim. Se ele falhar em um teste de Habilidade, ficará indefeso no próximo turno.

Fabricar explosivo: você pode fabricar um explosivo. Isso leva 1 hora por dado de dano do explosivo (máximo de dados igual a sua Habilidade). No fim do tempo, faça um teste da perícia Máquinas (dificuldade definida pelo mestre, de acordo com a situação). Se for bem-sucedido, você pode instalar o explosivo como uma armadilha, que pode ser evitada pela vítima com um teste de Esquiva. Embora pareça vantajoso carregar muitos explosivos preparados com antecedência, um sabotador experiente sabe que isso não é boa idéia — sempre que você sofre dano por fogo ou eletricidade, deve rolar 1d para cada bomba que carrega: se tiver qualquer resultado 1 ou 2, todas as bombas explodem ao mesmo tempo — e você recebe todo o dano delas.

Mestre das explosões: você pode pagar 1 PM para conseguir um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque de ataques à distância, sem precisar rolar o dado e nem gastar um Ponto de Experiência. Você pode usar este poder uma quantidade de vezes ao dia igual a sua Habilidade.

Sabotador Arcano

Exigências: Crime; capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

A resistência nos territórios ocupados depende da guerrilha, da furtividade e de táticas imprevisíveis. Embora a maioria dos bandos rebeldes seja composta de guerreiros e batedores, magos e feiticeiros também desempenham um papel fundamental. Longe de torres e laboratórios, afastados dos grandes exércitos, os sabotadores arcânicos são os magos da guerrilha.

Um sabotador arcâneo é um conjurador adaptado à vida de privações constantes, falta de recursos e perseguição dos invasores. Sabe que bolas de fogo e chuvas de meteoros podem ser impressionantes, mas não são capazes de vencer uma guerra que já foi perdida. O sabotador arcâneo trabalha surpreendendo os minotauros em emboscadas, espalhando armadilhas mágicas no caminho das legiões, danificando seus equipamentos e semeando o caos em suas fileiras. Causa explosões pirotécnicas, assim como qualquer outro arcâneo — mas apenas nos momentos certos, quando o estrago será ainda maior.

Armadilhas mágicas: você pode lançar uma magia oculta em uma área ou objeto. Os PMs desta magia ficam “presos” (você não pode recuperá-los, mesmo com descanso), até que ela seja ativada ou você cancele o efeito. A magia é ativada quando alguém tocar na área ou objeto. Para preparar uma armadilha mágica, você deve gastar os PMs e ser bem-sucedido em um teste de Crime (Fácil, Médio ou Difícil, à sua escolha). Qualquer personagem com a perícia Crime tem direito a um teste (dificuldade igual à que você escolheu) para notar que há algo errado.

Armadilheiro: em vez de lutar frente a frente, você prefere usar emboscadas. Com um movimento e 2 PMs, você pode tentar atrair seu alvo para uma posição ruim. Se ele falhar em um teste de Habilidade, ficará indefeso no próximo turno.



1d+100

Necromancia rebelde: você sabe que, na resistência de guerrilha, não se pode desprezar qualquer ajuda. Uma vez por dia, você pode gastar uma ação e 5 PM para erguer inimigos (ou aliados!) mortos como zumbis que lutarão ao seu lado até o final do combate. Os zumbis têm as mesmas características que possuíam quando vivos (com PV restaurados ao máximo), mas não podem usar nenhuma vantagem. Eles apenas atacam os seus inimigos, da forma mais direta possível.

Sacerdote Negro

Exigências: Clericato; Código de Honra (veja abaixo); Crime.

Função: atacante ou dominante.

Os sacerdotes negros são clérigos de Leen, o Deus da Morte. Muitos afirmam que Leen é apenas uma das faces de Ragnar, devido a ligações entre os poderes de seus servos. No entanto, há quem afirme que Ragnar e Leen são divindades diferentes, sendo que este último é um deus menor. De qualquer forma, enquanto Ragnar é venerado pelos goblinóides, Leen tem adoradores humanos e semi-humanos.

Sacerdotes negros se reúnem em pequenas sociedades secretas para praticar rituais de tortura e sacrifícios humanos. outrora raros, estes clérigos diabólicos estão se espalhando — um número cada vez maior de relatos sobre suas atividades chega de vários pontos do Reinado. Sem dúvida existe ligação entre esse fato e a ascensão de Ragnar. Tem sido trabalho comum para grupos de aventureiros investigar rumores sobre possíveis reuniões destes cultos.

Felizmente, ser um sacerdote de Leen não é fácil. Durante seu treinamento, o candidato deve realizar tarefas perigosas e tolerar muita dor. Agonia e sofrimento são companheiros fiéis destes clérigos sinistros. Todos trazem o corpo repleto de cicatrizes, resultado de rituais de auto-flagelação.

Código de Honra (sacerdote negro) (-1 ponto): o único tipo de arma permitida para os clérigos de Leen é a foice. Essa arma é também o símbolo sagrado deste deus. Jamais aceitar a rendição de um oponente, sempre lutando até a morte (a de seu inimigo ou a sua).

Crítico aprimorado (magia branca): quando você faz um acerto crítico contra um oponente capaz de lançar magia branca, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

Fúria de combate: você pode gastar 2 PMs para invocar uma fúria que oferece F+2 e R+1 (o aumento em Resistência aumenta seus Pontos de Vida e Pontos de Magia, como o normal) durante um número de turnos igual à sua Resistência (após o ajuste). Quando a fúria termina, você fica esgotado (sofrendo uma penalidade de -1 em todas as características) por uma hora.

Toque da ruína: com 5 PMs, você aumenta o dano de um único ataque em +1d . Se este ataque levar a vítima a 0 PVs, ela será desintegrada e seu corpo reduzido a pó (este último efeito não afeta criaturas com Resistência superior à sua Habilidade).

Samaritano

Exigências: Clericato; Código de Honra do Samaritano (veja abaixo); Medicina.

Função: baluarte.

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

Muitos samaritanos atuam entre os servos de Azgher, Khalmyr, Thyatis e Valkaria. Esses deuses combatem o mal, mas também protegem os inocentes e necessitados, uma tarefa igualmente importante. Samaritanos também podem servir Allihanna, usando seus poderes para proteger e curar povos e criaturas selvagens. Glórienn também emprega curandeiros para aliviar o sofrimento do povo élfico.

Onde existir uma chance de alguém ser ferido, haverá motivo para a presença do samaritano. Além disso, eles são adversários especialmente poderosos contra mortos-vivos, por sua capacidade de canalizar energia Branca. Apesar de sua extrema gentileza e bondade, o samaritano é firme e irredutível em suas convicções. Acredita que causar dor é imperdoável, e que todo problema pode ser resolvido sem luta. Por isso,



sua relação com outros tipos de aventureiros — especialmente aqueles que recorrem com freqüência ao combate — costuma ser conturbada.

Código de Honra (samaritano) (-1 pontos): sempre auxiliar pessoas feridas, jamais portar armas cortantes ou perfurantes. Nunca ignorar um pedido de socorro.

Aura de vida: com uma ação, você pode gastar PMs para emanar uma onda de energia branca que cura todas as criaturas vivas e causa dano a todos os mortos-vivos a até 10m. O custo é 3 PMs para cada 1d de cura (ou dano). Este poder não distingue aliados de inimigos.

Maximizar cura: você tem um elo com a cura divina de Lena. Não precisa rolar dados para lançar magias de cura; o resultado será sempre o máximo possível (por exemplo, 12 em 2d).

Ordem de paz: você pode lançar a magia Paralisia, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Branca. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Samurai

Exigências: Patrono; Código de Honra do Samurai (veja abaixo); uma especialização de Arte.

Função: tanque.

Em terras governadas por senhores da guerra, o samurai é o mais poderoso e respeitado dos guerreiros. Ele faz cumprir as leis de seu senhor, combate seus inimigos e defende sua honra com a própria vida, sendo treinado para essa finalidade desde a infância — pois a tradição é ensinada apenas dentro de certas famílias nobres. Camponeses, mercadores e artesãos reverenciam e servem os samurais com humildade.

O típico samurai devota todo o seu esforço e disciplina ao domínio de suas armas tradicionais: a espada longa katana, a espada curta wakizashi e o arco longo daikyu. No entanto, alguns acabam adotando armas mais exóticas.

A ascendência aristocrata do samurai determina suas maiores diferenças do guerreiro comum. Primeiro, porque ele conta com armas, armaduras e itens muito caros, fornecidos por seu patrono ou como herança de família — as espadas costumam ser passadas de geração em geração. E segundo porque, como membros da nobreza, eles têm acesso aos

melhores mestres e obras de arte existentes em sua sociedade. Um samurai não é apenas um guerreiro, mas também um artista: quase todos são habilidosos em várias formas de arte: poesia, teatro, pintura, cerimônia do chá, origami, ikebana...

Código de Honra (samurai) (-1 ponto): sempre obedecer a seu Patrono, não recuar diante da morte, vingar qualquer desonra, jamais demonstrar covardia.

Espada ancestral: você possui uma espada mágica Força +1. Esta arma evolui com você: sempre que você investe 2 Pontos de Experiência em evolução de personagem (mas não outras utilizações), recebe também 1 PE extra que pode ser usado para melhorar sua espada.

Grito de kiai: você pode concentrar sua energia espiritual para desferir um golpe poderoso. Quando utiliza a manobra Ataque Concentrado (*Manual 3D&T Alpha*, página 72), você gasta 1 PM para aumentar sua F ou PdF em +2 (em vez do normal +1). O bônus máximo que você pode acumular passa a ser igual ao dobro de sua Resistência.

Sedutor

Exigências: Mentor; Artes ou Manipulação.

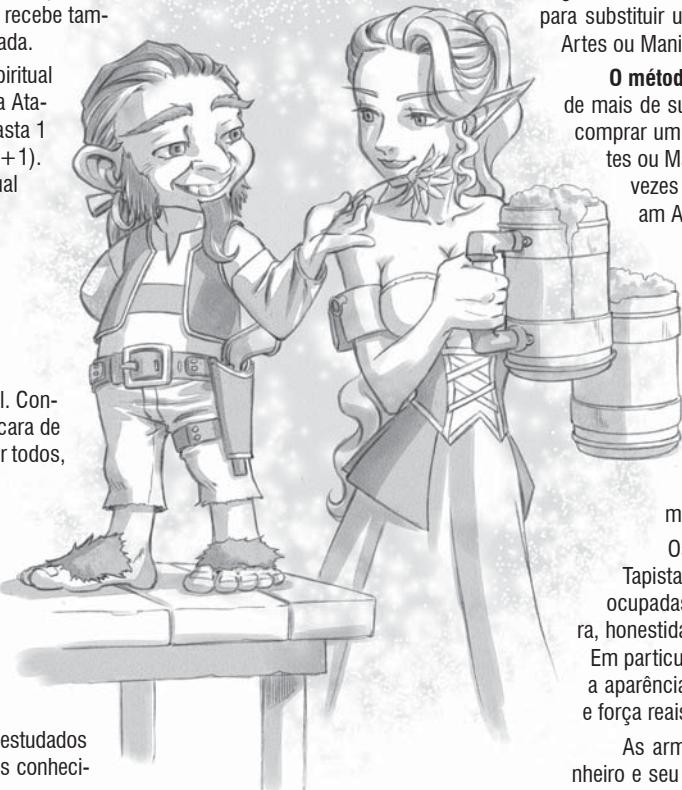
Função: dominante.

Algumas pessoas já nascem com magnetismo natural. Confiança, simpatia, boa aparência, ou mesmo a boa e velha “cara de pau”. Habilidades que contribuem para fazê-los queridos por todos, sem que precisem se esforçar.

O sedutor não é uma dessas pessoas.

O sedutor é alguém que aprendeu, a duras penas, que seu charme natural não é suficiente para aliciar a boa-vontade, interesse romântico e atenção dos outros. Muitos sedutores têm aparência comum e sem graça, ou são até mesmo feios. Muitos são tímidos e retraídos, ou gaguejam, ou simplesmente “congelam” de nervosismo ao interagir com estranhos. Todas essas limitações são vencidas através de frases treinadas, padrões de comportamento estudados e estratégias de dinâmica social — um conjunto de técnicas conhecidas entre os sedutores apenas como “o Método”.

Desenvolvido por um homem conhecido apenas como “Mistério”, o Método é um segredo bem guardado, divulgado por mestres sedutores (ou “artistas sedutores”, como eles mesmos se denominam) para poucos escolhidos, através de livros e aulas secretas. Através



do Método, um meio-orc bárbaro, um mago magricela ou um halfling gorducho podem fazer tanto sucesso entre as donzelas quanto o mais carismático dos bardos.

Abertura: você conhece o jeito certo de causar uma boa primeira impressão. Você recebe H+2 em testes de perícia para convencer uma pessoa pela primeira vez, e seu alvo sofre uma penalidade de -2 em Resistência para negar o efeito.

Demonstração de valor: para impressionar alguém, você sabe fingir habilidades que na verdade não tem. Você pode gastar 2 PMs para substituir um teste de qualquer outra perícia por um teste de Artes ou Manipulação.

O método: após dominar o Método, um sedutor não depende mais de sua aparência para impressionar alguém. Você pode comprar um sucesso automático em seus testes de perícia Artes ou Manipulação por 1PM ao invés de 1XP um número de vezes ao dia iguais a H+2. Apenas sedutores que possuem Abertura podem adquirir esse dom.

Senador

Exigências: Minotauro; Boa Fama, Riqueza; Manipulação.

Função: baluarte.

Os legionários conquistaram as novas terras do Império de Tauron. Mas, depois da conquista marcial, o domínio político torna-se tão ou mais importante — e ameaçador.

Os senadores são alguns dos maiores políticos de Tapista, e agora estendem seu poder também às terras ocupadas. Publicamente, demonstram uma fachada de honra, honestidade, estoicismo e todos os valores dos minotauros. Em particular, isso nem sempre é verdade. Para os senadores, a aparência de honra e força é mais importante do que honra e força reais.

As armas desses políticos são sua língua rápida, seu dinheiro e seu grande prestígio. Senadores sempre pertencem às famílias mais tradicionais de Tapista. Seu posto é obtido num misto de eleição, hereditariedade e favores de outros senadores poderosos. É perigoso questionar um senador. Mesmo que ele esteja mentindo, seus contatos e apoiadores por todo o Império garantem que sua versão acabe se transformando em “verdade”.

Aura de retidão: o senador mantém uma fachada de retidão com tamanha firmeza que sua mera presença afeta aqueles que não conseguem se adequar ao seu rígido padrão de conduta. Todos os adversários em alcance curto (até 10m) que não possuam ao menos um Código de Honra sofrem -2 na sua FA.

Destruir o caos: o desdém do senador por criaturas desordeiras faz com que seus ataques contra elas sejam mais poderosos. Você recebe FA+2 contra inimigos que não possuam ao menos um Código de Honra.

Escravo de confiança: não se pode esperar que um senador escreva suas próprias cartas, faça suas próprias pesquisas ou suje suas mãos com sangue inferior — esses são trabalhos de seus escravos. Você recebe um Aliado, como a vantagem de mesmo nome. A diferença é que, uma vez por semana, você pode pagar 1 PE para trocar de escravo (o que permite que você sempre tenha um escravo útil para a situação na qual se encontra).

Um minotauro de bem: você é reconhecido como honrado e pertencente a uma família prestigiosa. Todos os seus testes de perícia envolvendo interação social têm sua dificuldade reduzida em uma categoria (testes Difíceis viram Médios, Médios viram Fáceis e Fáceis são automaticamente bem-sucedidos).

Senhor das Chamas

Exigências: PdF1; personalizar seu dano como fogo.

Função: atacante ou dominante.

Para aqueles que não podem lançar magias, o fogo é uma das armas mais destrutivas. Existem até mesmo alguns monstros que podem ser feridos apenas pelo fogo. Sabendo disso, alguns guerreiros decidem dominar sua chama interior e harmonizar seu corpo com este elemento.

Tornar-se um senhor das chamas exige longos períodos de treinamento em lugares de clima quente, verdadeiros infernos onde uma pessoa normal não sobreviveria mais que poucos dias. O Deserto da Perdição e as regiões vulcânicas das Montanhas Sanguinárias são pontos tradicionais de treino para estes guerreiros. Poucos suportam tanto calor. Aqueles que conseguem aprendem não apenas a resistir ao fogo, mas também controlá-lo e usá-lo como arma.



Apenas com sua força de vontade, o senhor das chamas tem o poder de inflamar os próprios punhos ou qualquer arma metálica que esteja em seu poder. Também pode lançar jatos de chamas, disparar bolas de fogo pelas mãos ou arremessar armas incendiárias. Apesar da natureza sobrenatural desse poder, esse fogo não é considerado mágico.

O típico senhor das chamas pode ser reconhecido por vestir roupas de cores quentes ou armaduras ornamentadas com labaredas. Ele é um tanto irritadiço, “cabeça-quente” por assim dizer. Acima de tudo, *odeia* ficar molhado: derrubar bebida sobre ele na taverna, e não vai sobrar muito do estabelecimento...

Dança das chamas: você pode usar as magias Ataque Mágico, Bola de Fogo e Explosão mesmo que não possua nenhuma vantagem mágica, pelo custo normal em PMs. O dano, entretanto, não será considerado mágico.

Obliterar: a chama é a fonte de sua força. Quando consegue um acerto crítico com um ataque baseado em Fogo, o elementalista do fogo triplica a sua Força ou PdF ao invés de duplicar.

Resistência ao fogo: os senhores das chamas treinam sob condições terríveis e se acostumam com o calor. Você recebe Armadura Extra contra Calor/Fogo.

Senhor do Gigante Rubro

Exigências: Aliado e Parceiro (o gigante); Ambiente Especial (veja abaixo).

Função: tanque.

Enquanto alguns acreditam que a Tormenta vai simplesmente destruir nosso mundo, outros acham que os invasores querem nos transformar, mudar nosso mundo para algo mais compatível com sua forma de vida. Os simbiontes, pequenas aberrações que oferecem poderes a seus hospedeiros, podem ser a corroboração dessa teoria.

O gigante rubro é o mais poderoso simbionte conhecido, capaz de transformar seu hospedeiro em uma máquina de combate quase imbatível — mas, diferente de outros simbiontes, seu poder total requer experiência e convivência para ser acessado. O hospedeiro deve criar harmonia total com a criatura, deixar-se absorver, trilhando unicamente o caminho que leva à simbiose completa.

É um caminho arriscado. Quanto maior a ligação entre o senhor e o gigante, maiores serão seus poderes — mas também maior será sua dependência. Torna-se cada vez mais difícil para o hospedeiro separar-se da armadura viva, mesmo por curtos períodos. E quando a harmonia completa for alcançada, quando as duas criaturas tornarem-se uma, não haverá mais retorno.

Ambiente Especial (gigante rubro) (-1 ponto): você depende de seu simbionte lefeu, não podendo se afastar dele por muito tempo. As regras são as mesmas da desvantagem Ambiente Especial (*Manual 3D&T Alpha*, página 40), sendo que seu ambiente é o próprio gigante.

Ataque de matéria vermelha: a matéria lefeu interage de maneira diferente com a nossa realidade, e mesmo a mais poderosa armadura se mostra ineficaz contra suas gavinhas. Você pode gastar um movimento para que seu próximo ataque ignore a Armadura do alvo.

Cura espontânea: caso seja derrotado, você sempre consegue um resultado 1, 2 ou 3 em seu Teste de Morte (role novamente qualquer outro valor). Este poder só funciona se você não estiver separado de seu simbionte.

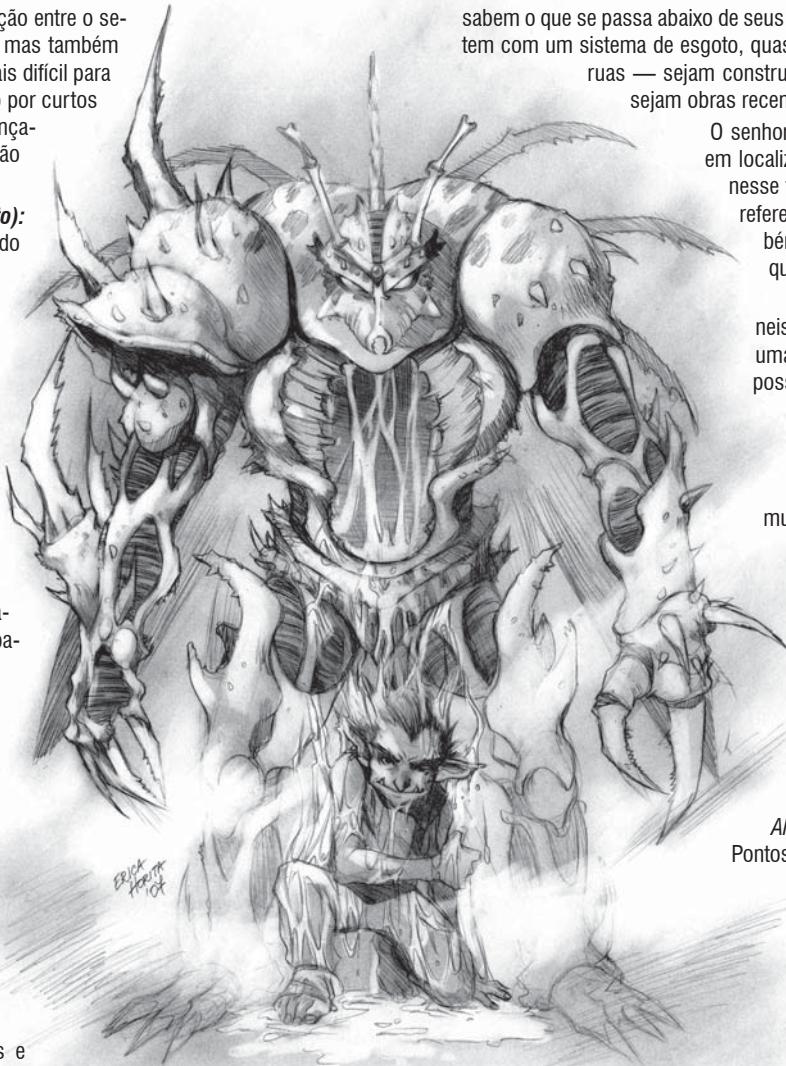
Forma insana: a forma do simbionte lefeu é estranha e de difícil compreensão. Qualquer um a sua frente deve fazer um teste de R. Se falhar irá fugir como se sob o efeito da magia Pânico; se for bem-sucedido fica imune a este poder por um dia.

Senhor do Submundo

Exigências: Arena (cidades); Crime.

Função: atacante.

As cidades fervilham de atividade nas ruas e palácios, mas poucos de seus habitantes realmente



sabem o que se passa abaixo de seus pés. Ainda que poucas cidades artonianas contem com um sistema de esgoto, quase todas têm grandes redes de túneis sob suas ruas — sejam construções antigas, deixadas por povos esquecidos, sejam obras recentes escavadas com propósitos nefastos.

O senhor do submundo é um aventureiro especializado em localizar, explorar e — acima de tudo — sobreviver nesse tipo de ambiente. Para ele, "submundo" não se refere apenas ao que existe sob a terra — mas também o círculo dos ladrões e criminosos, com os quais mantém algum relacionamento.

O senhor do submundo é um mestre dos túneis e passagens secretas. Caso consiga alcançar uma entrada para os subterrâneos, será quase impossível apanhá-lo. Os guardas de grandes cidades conhecem muitas histórias de bandidos que desapareceram sem deixar sinais, quando na verdade desceram através de algum túnel secreto. A Favela dos Goblins, em Valkaria, abriga muitas dessas passagens.

Contatos: você pode conseguir comida e abrigo em grandes cidades sem precisar de dinheiro. Além disso, pode comprar sucessos automáticos em testes envolvendo situações sociais gastando PMs em vez de XPs um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Despistar: poucos são tão hábeis em desaparecer da vista de captores quanto você. Você pode gastar 1 PM para ser bem sucedido em seu teste de fuga (*Manual 3D&T Alpha*, página 72) e não sofrer com a perda de Pontos de Experiência (para você, fugir e viver mais um dia sempre é que lutar e morrer).

Mente labiríntica: você está acostumado com a lógica confusa dos túneis. Você nunca se perde em cavernas e labirintos, e sempre é capaz de se lembrar perfeitamente do caminho pelo qual passou. Este poder não funciona em outros tipos de lugares, apenas nos subterrâneos.

Olhar sombrio: você é imune a todas as formas de cegueira e também é capaz de enxergar perfeitamente na mais profunda escuridão, inclusive aquelas de origem mágica.

Shinobi

Exigências: Invisibilidade, Patrono; Devoção (veja abaixo); capacidade de lançar magias.

Função: atacante.

Enquanto o verdadeiro ninja é um tipo de herói fora-da-lei, o shinobi se aproxima mais das lendas contadas pelo povo de Tamu-ra sobre assassinos demoníacos invencíveis. Ele é um ninja com poder mágico.

Através de pactos com espíritos malignos, o Shinobi conquista poderes sobrenaturais. Traz o corpo coberto de tatuagens místicas, que representam a entidade que agora possui sua alma — em geral um dragão, demônio ou mago poderoso. Os grandes vilões de Tamu-ra utilizam os shinobi como seus soldados de elite, enviando um ou mais deles para missões variadas. Quando desafiam os planos de um vilão tamuraniano, é certo que os heróis vão enfrentar um bando de shinobi.

O shinobi não tem alma. Ele a ofereceu em troca de poder. Por essa razão, quando é capturado ou derrotado, ele se dissolve em fumaça escura e deixa para trás apenas roupas vazias. É impossível ressuscitar um deles. Mas muitos aventureiros experientes sabem como é difícil capturar ou derrotar um shinobi — ou mesmo localizar um. Eles combinam técnicas de espionagem e assassinato com magias ilusórias, de transporte, de invisibilidade ou bloqueio dos sentidos.

Devoção (-2 pontos): você deve obedecer às ordens daquele que lhe deu poder. Sempre que fizer qualquer coisa que vá contra as vontades de seu Patrono, você sofre uma penalidade de -1 em todas as suas características. O pacto firmado também atrelou sua alma a ele. Se você for capturado ou gravemente ferido, seu Patrono cobra o que é dele por direito, e seu corpo se transforma em pó.



Arma envenenada: todos os seus ataques são considerados venenosos, como se desferidos por uma arma mágica venenosa (*Manual 3D&T Alpha*, página 120).

Golpe de misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus Pontos de Vida caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

Magia demoníaca: você pode lançar magias da escola Negra, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Negra. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essas magias.

Soldado de Elite de Yuden

Exigências: F1, R1, A1; Patrono (Yuden); Devoção (servir a Yuden).

Função: tanque.

A maior parte das nações tem um exército; Yuden é o Exército com Uma Nação. Quase todos os cidadãos de Yuden sabem lutar, quase todos empunham armas (mesmo que sejam simples facas ou foices), quase todos têm uma postura e disciplina marcial. Pode-se dizer que quase todos os cidadãos de Yuden são, ao seu modo, soldados.

O soldado de elite de Yuden faz todos estes parecerem amadores.

O soldado de elite é a verdadeira máquina de combate que torna o Exército com Uma Nação tão temido. Mais do que homens que sabem lutar, mais do que guerreiros, os soldados de elite são treinados e forjados apenas para cumprir ordens e matar os inimigos do reino. Não se consideram heróis, não desejam ser aventureiros, não almejam, necessariamente, ser oficiais. Sabem que a força de Yuden depende de suas fileiras de infantaria, daqueles que têm orgulho em fazer parte do todo, dos que se destacam apenas na parede de escudos e na falange. O soldado de elite não sonha, não se distrai, não teme, não questiona, não fraqueja. Ele obedece.

Disciplina marcial: você é capaz de continuar lutando, mesmo que esteja muito ferido. Caso seus Pontos de Vida tenham chegado a zero, você pode gastar um movimento para transformar todos os seus PMs restantes em PMs. Ao

fim do combate, seus PVs voltam imediatamente à zero, e você deverá realizar seu Teste de Morte normalmente.

Força bruta: você possui a força bruta dos selvagens. Quando realiza um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou Pdf +1 por rodada de concentração) você ignora a Armadura do alvo.

Objetivo ferrenho: Quando luta, nada se coloca entre um Soldado de Elite de Yuden e seu adversário. Você é imune à magia Pânico e qualquer outra forma de medo natural ou mágico. Com um teste de Resistência -2, é capaz até mesmo de superar fobias da desvantagem Insano até o fim do combate.

Treinamento insano: os rigores de seu treinamento lhe tornaram determinado e incansável. Você é imune a magias elementais (espírito) e, para propósitos de resistir a privações, como fome, sede e sono (*Manual 3D&T Alpha*, página 69), sua Resistência é considerada 2 pontos maior.

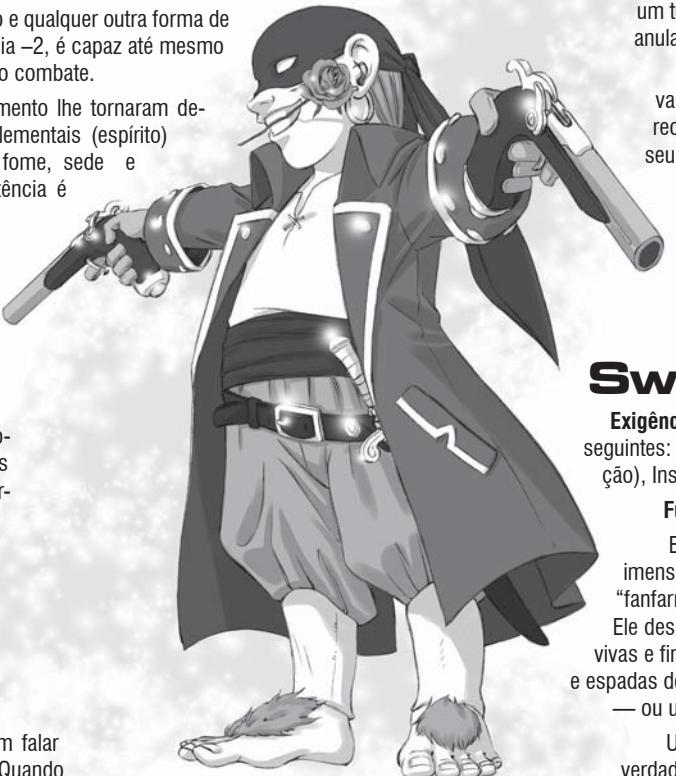
Soldado Morto

Exigências: Fúria, Monstruoso; apenas mortos-vivos.

Função: tanque.

Em vários pontos de Arton são contadas histórias sobre valorosos guerreiros que sacrificaram suas vidas em batalhas grandiosas, com o objetivo de derrotar seus inimigos. Contudo, alguns desses guerreiros eram devotos tão fervorosos do Deus da Guerra que, mesmo após sua morte, em seus corpos ainda permanecia o desejo pelo calor da batalha. É a partir desse desejo por combates que se originam os soldados mortos.

Os soldados mortos parecem mortos-vivos comuns, mas são mais perigosos. A maior parte deles são silenciosos, mas alguns ainda conseguem falar — mesmo que com uma voz estridente e arranhada. Quando são esqueletos, têm luzes vermelhas brilhando nas órbitas vazias de seus crânios. São mais difíceis de ferir, porque ainda usam as couraças metálicas que utilizavam em vida. E estas, apesar de esburacadas e enferrujadas, são energizadas pela mesma força que mantém os soldados mortos, concendendo a eles excelente proteção.



Um soldado morto está sempre procurando novas oportunidades de combate — podendo, inclusive, ser aceito em um grupo de aventureiros. Infelizmente, sua presença será sempre assustadora para os transeuntes. Além disso, no calor da batalha, o soldado pode ficar furioso e se descontrolar com facilidade.

Armadura completa: seu corpo é protegido por uma armadura completa. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Fúria poderosa: você sofre os efeitos normais da desvantagem Fúria. No entanto, enquanto está em Fúria, você recebe F+2 e R+1 (o aumento em Resistência aumenta seus Pontos de Vida e Pontos de Magia, como o normal).

Vontade desmorta: sua força de vontade lhe trouxe de volta do mundo dos mortos, e não será qualquer um que irá sobrepujá-la. Todos os testes de Controle e Encantamento contra você são considerados Difícies (com um redutor de -3 na característica testada).

Swashbuckler

Exigências: Esporte ou Manipulação e duas quaisquer dentre as seguintes: Boa (ou Má) Fama, Código de Honra (cavalheiros, redenção), Insano (megalomaníaco), Torcida.

Função: atacante.

Em um mundo de pesadas couraças metálicas e espadas imensas, o swashbuckler (às vezes também conhecido como "fanfarrão") é o mais ousado, galante e romântico dos guerreiros.

Ele despreza armaduras, preferindo se exibir em roupas de cores vivas e finamente trabalhadas. Ele gargalha dos grandes machados e espadas de duas mãos, brandindo seu florete e trazendo uma adaga — ou uma rosa! — entre os dentes perfeitos e brilhantes.

Um swashbuckler pode ser facilmente reconhecido — na verdade, é difícil não notar quando ele surge com sua capa esvoaçante, chapéu com plumas, cabelos compridos, luvas e botas brilhantes. Em uma taverna, será sempre o mais barulhento e festeiro. Exceto, claro, quando está cortejando uma rapariga — pois então será um cavalheiro impecável, ou um canalha incorrigível.

Ataque acrobático: você pode gastar um movimento para fazer uma acrobacia. Faça um teste da perícia Esportes. Se for bem-sucedido, você recebe um bônus de +3 em sua FA para qualquer ataque realizado no mesmo turno.

Finta em combate: você pode usar um movimento e 1 Ponto de Magia para obrigar o oponente a fazer um teste de Habilidade. Se ele falhar, sofre um dos seguintes efeitos à sua escolha:

- *Insulto sagaz:* você irrita tanto o oponente que ele passa a sofrer Vulnerabilidade contra seus ataques até o fim do combate.

- *Flerte estratégico:* você seduz ou embaraça oponentes do sexo oposto com uma manobra audaciosa (e nada educada). O oponente é considerado indefeso contra você na rodada seguinte.

Presença paralisante: suas ações impressionantes deixam todos à sua volta desnorreados (ou envergonhados demais para encará-lo de frente). O swashbuckler soma o dobro de sua Habilidade a seus testes de iniciativa.

Taumaturgista

Exigências: Aliado (veja abaixo); capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Certos conjuradores confiam no poder de invocar criaturas de outros planos para auxiliá-los em seus objetivos. Taumaturgistas malignos especializam-se na invocação de diabos e demônios, enquanto heróis bondosos concentram-se em conjurar criaturas celestiais.

Em ambos os casos, tais criaturas quase sempre são provenientes dos Reinos dos Deuses — e por esse motivo quase todos os taumaturgistas existentes iniciaram suas carreiras como clérigos. Eles usam suas habilidades para conjurar e controlar seres fantásticos nativos desses Planos, empregando-os para satisfazer os desejos de seu patrono divino.

Correm rumores de que alguns taumaturgistas estão pesquisando formas de conjurar os demônios da Tormenta, para ter acesso a uma arma terrível. Outros taumaturgistas também tentam capturar os lefeu, mas para estudá-los e, com o conhecimento adquirido, auxiliar as forças do bem. Se alguém será bem-sucedido na empreitada, só o tempo dirá...

Aliado aprimorado: alguns seres mais poderosos não aceitam de pronto as ordens de seu invocador. Você aprendeu a lidar com este tipo de contratempo, controlando-os com maior facilidade. Por 2 PMs por rodada, você pode manter seu Aliado lutando ao seu lado, mesmo que este tempo ultrapasse a sua R (veja aliado extraplanar, abaixo).

Aliado extraplanar: você possui um aliado nativo do plano dos deuses, que você pode invocar por 5 PMs. A criatura é construída através das regras normais de Aliado, mas deve ser obrigatoriamente um Youkai anjo ou demônio (*Manual 3D&T Alpha*, página 54). Seu aliado permanece no plano primário por um número de rodadas igual a sua Resistência.

Invocação de contingência: o taumaturgista pode preparar um gatilho que lhe ajudará a invocar um Aliado em momentos de dificuldade. O gatilho deve ser combinado com o mestre (chegar a 0 PV; cair de um penhasco; ser transformado em pudim de ameixa...). Se esta situação ocorrer, o seu Aliado irá surgir, mesmo que você esteja impossibilitado de invocá-lo.

Telepata

Exigências: Telepatia; Manipulação; capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Muitos estudiosos pregam que, além da magia, existe um outro tipo de poder sobrenatural proveniente da mente humana — o poder psíquico. Embora alguns consigam apontar diferenças entre esses poderes, na maioria dos aspectos eles são iguais: forças sobrenaturais usadas para gerar efeitos físicos. Na prática, não há diferença entre magia e psiquismo.

No entanto, magias que afetam a mente e as emoções são diferentes das demais. Apenas alguns magos são capazes de lançá-las — aqueles com habilidades telepáticas naturais, que não podem ser aprendidas; ou com algum tipo de talento artístico, que consigam atingir as emoções do alvo com sua música, canção, dança ou de alguma outra forma. O telepata pertence ao primeiro tipo: ele é especializado em magias de controle e influência da mente.

Concentração: você pode gastar um movimento e 5 PMs para concentrar-se em uma mente e derrubar suas defesas mentais (como Armadura Espiritual e Contra-Ataque Mental). Você também pode pagar 5 PMs para não falhar no uso de um poder que necessita de concentração mesmo que você seja interrompido ou atacado. Este uso não exige ação.

Mente prodigiosa: você não gasta PMs para usar a vantagem Telepatia, e pode tentar invadir mentes de pessoas cuja Resistência seja superior a sua com um teste de H+1.

Poder telepata: o telepata pode escolher três magias da escola Elemental (espírito) e lançar essas magias mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental, pelo custo normal em PMs. Caso possua essa vantagem, ele paga metade do custo em PMs para lançar essas três magias. O telepata ainda deve atender quaisquer outros requisitos listados.

Teleporter

Exigências: Teleporte; capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Em Arton, a magia substitui muitas tecnologias que normalmente não existem em mundos medievais. Transporte é uma delas. Para aqueles sem recursos mágicos a forma de viajar mais acessível são as montarias animais. Não é surpreendente, portanto, que a magia de transporte seja muito importante — entra em cena o teleporter.

O teleporter é um mago especializado em magias de transporte. Cada cidade de grande porte em Arton tem um ou mais destes, prontos para oferecer seus serviços. Eles são particularmente procurados durante as paradas de Vectoria, o Mercado nas Nuvens — quando ajudam nas subidas e descidas de negociantes. Na verdade, sem eles, os minotauros de Tapista (que têm medo racial de altura) teriam muitos problemas para chegar à cidade voadora...

Romper limites: você é muito bom no que faz. Todas as limitações relativas a cargas e distâncias que é capaz de cobrir — seja com a vantagem Teleporte ou com alguma das magias citadas em salto arcano — são dobradas.

Salto arcano: o teleporter conhece as magias Portal Dimensional, Teleportação e Teleportação Aprimorada de Vectorius, podendo lançá-las por metade do seu custo em PMs. Todas as outras exigências destas magias devem ser respeitadas.

Velocidade do vento: uma vez por combate, você pode transformar o seu movimento em uma ação.

Teurgista Místico

Exigências: Arcano, Clericato.

Função: dominante.

Todos concordam que a magia divina vem dos deuses, mas a origem da magia arcana não possui um consenso geral. Existem duas correntes de pensamento principais, cada uma defendida por um dos maiores magos do mundo: enquanto Vectorius afirma que poderes arcanos são um recurso natural, a ser explorado com rigor e disciplina, Talude garante que a magia arcana é uma generosa dádiva da deusa Wynna, disponível para todos que a aceitarem.

A existência do teurgo místico não favorece nenhuma das teorias. Estes conjuradores são igualmente habilidosos com magia arcana e divina, utilizando ambas como se fossem a mesma — seja absorvendo-a como diz Vectorius,

seja caindo nas graças de Wynna como afirma Talude. De fato, alguns teurgos afirmam ter conquistado seu poder com estudo e treino, enquanto outros agradecem à Deusa da Magia pela bênção recebida.

Não importando a origem de seu poder, o teurgo místico é um conjurador versátil — e sua presença em qualquer grupo de aventureiros é bastante apreciada, especialmente quando não se pode contar com um mago e um clérigo. A mais conhecida representante dos Teurgistas é Gwen Haggengfar, sumo-sacerdotisa de Wynna.

Praticante esforçado: você estudou muito para dominar o poder da magia, e gasta apenas metade dos PMs (arredondados para cima) para lançar Magias da escola Branca ou Negra (cada uma requer a compra deste poder em separado).

Síntese de magia: o teurgo místico pode lançar duas magias ao mesmo tempo, como uma única ação, pagando o custo normal em Pontos de Magia para ambas. Essas magias devem pertencer a escolas diferentes, e magias da escola Elemental devem ser de elementos diferentes.

Tirano do Terceiro

Exigências: Adaptador; Animais ou Esportes; Fúria.

Função: tanque.

Quando Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, foi punido por Khalmyr, seu castigo foi o esquecimento. Mas o “Terceiro”, como viria a ser conhecido, assegurou que sempre seria lembrado de alguma forma através de seus filhos mais poderosos.

A verdade de tal declaração é controversa. Talvez signifique que os seis Dragões-Reis sempre se lembraram de seu criador. Isso parece provável quando surgem terríveis



guerreiros que tiram poder de sua ligação com os dragões. São os generais e comandantes que têm dragões sob seu serviço, os poderosos tiranos do Terceiro.

Alguns desses homens e mulheres sabem (ou sentem) a quem servem, e aguardavam ansiosos pelo retorno de Kallyadranoch. Outros ignoram seu verdadeiro mestre, acreditando que a força dos majestosos dragões lhes empresta suas capacidades. Sejam quais forem suas crenças, os Tiranos do Terceiro são guerreiros escolhidos de Kallyadranoch, verdadeiros exércitos em uma só pessoa, cavalgando dragões e aterrorizando o mundo com seu poderio.

Os tiranos raramente formam grupos organizados, confiando apenas em sua montaria dracônica. Eles estão entre os maiores vilões de Arton, constantes adversários de aventureiros. E agora que Kallyadranoch voltou — como assegurou a Khalmyr que faria —, os tiranos serão perfeitos como seus generais.

Aspecto de Kallyadranoch: você possui maior relação e afinidade com um dos seis tipos de dragão. Você recebe Armadura Extra contra o elemento natural daquele dragão (veja o kit clérigo de Kallyadranoch, na página 32).

Companheiro dragão: você possui um Aliado dragão, do mesmo elemento do qual tenha afinidade. Este obedecerá a suas ordens na medida do razoável. Entretanto, esta criatura continua tão orgulhosa e poderosa quanto qualquer outro membro de sua raça, e não irá aceitar qualquer tipo de provocação ou humilhação. Um companheiro dragão sempre terá a mesma pontuação do tirano que o adotou.

Ira dracônica: você invoca a ira dos dragões. O tirano sofre todos os efeitos normais da desvantagem Fúria, mas, enquanto está furioso, recebe F+2 e R+1 (aumentando também seus Pontos de Vida e Magia proporcionalmente).

Trapaceiro Arcano

Exigências: Crime; capacidade de lançar magias.

Função: atacante.

Estes astutos aventureiros combinam a versatilidade da magia com a furtividade e “malandragem” dos ladinhos, sendo em geral praticantes de magia que veneram Hyninn, o Deus dos Ladrões.

Como era de se esperar, a maioria dos trapaceiros são provenientes de Ahlen, o famigerado Reino da Intriga — mas eles podem ocorrer em quase qualquer parte do Reinado. Em Wynlla, por exemplo, seu versátil conjunto de habilidades é empregado em jogos de intriga e espionagem entre magos rivais.

Existe no Reinado uma sociedade secreta informal composta apenas por trapaceiros arcânicos — a Fraternidade Leal de Hackletraktaloom. Exceto pelo fato de que o grupo nada tem de fraterno ou leal, nada é muito certo a seu respeito. Seus objetivos são desconhecidos,

seus membros não são facilmente identificados, e qualquer um interrogado a respeito nega a existência da mesma até a morte. Uma vez por ano eles se reúnem em lugar desconhecido (obviamente), onde pregam peças uns nos outros e participam de um grande concurso, no qual cada participante tenta explicar o que é ou quem foi o tal Hackletraktaloom que dá nome à sociedade (uma vez que nem eles mesmos sabem o que diabos isso significa).

Flanquear: você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir punhaladas mortais. Quando você ataca um alvo que está envolvido em combate com um aliado seu, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

Mestre ilusionista: você recebe as magias Ilusão, Ilusão Avançada e Ilusão Total. Além disso, você gasta metade dos custo normal em PM para lançar estas magias.

Perícia distante: você pode gastar 1 Ponto de Magia para usar as seguintes especializações da perícia Crime a até 10m de distância: Armadilhas, Arrombamento, Punga.

Vidente

Exigências: Sentidos Especiais; capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Esta figura mística tem pouco em comum com o típico mago aventureiro. Seu poder mágico verdadeiro é modesto: a maior habilidade do vidente está em sua percepção sobrenatural, sua capacidade de ver e ouvir coisas que outros não podem. Este é o eremita que vive isolado na caverna, a feiticeira que observa sua bola de cristal, ou o mago conselheiro que espiona os inimigos de seu rei. Estes magos podem ser encontrados mais facilmente no reino de Ahlen, onde seus talentos são extremamente valorizados.

Um vidente pode ver e ouvir muito melhor do que as pessoas comuns. Além disso, ele tem uma percepção extra-sensorial que excede os sentidos normais. Podem ver na escuridão, enxergar através de paredes, ver coisas invisíveis e dificilmente são enganados por ilusões. Por isso, são procurados por aqueles que precisam de auxílio para encontrar respostas que às vezes estão bem diante de seus olhos, mas que apenas um vidente pode enxergar.

Despedaçar ilusões: você consegue ver o que ninguém mais vê. Sempre que você for confrontado com uma ilusão, tem direito a um teste de Resistência para dissipá-la automaticamente, sem o gasto de PMs.

Percepção aprimorada: você começa o jogo com as magias Leitura de Lábios, Visão do Passado Recente e Visão do Passado Remoto podendo utilizá-las por metade do seu custo em PMs.

Um passo além: sua percepção do que ocorre à sua volta é aprimorada. Graças ao seu conhecimento do terreno, você sempre está um passo adiante de seus oponentes, e nunca é considerado surpreso.

Vigarista

Exigências: Manipulação.

Função: dominante.

Nas pequenas aldeias empoeiradas, estradas solitárias, vilarejos esquecidos e terras mais desoladas de Arton, a ignorância impõe e a vigarice reina. O vigarista negocia produtos de utilidade duvidosa, oferece espetáculos de maravilhas fajutas, e cobra barato por "milagres" ainda mais baratos.

O vigarista não é exatamente um ladrão (pelo menos, nunca vai admitir ser um). Segundo ele próprio, é um empreendedor, missionário altruísta, benfeitor, curandeiro ou até mesmo um enviado dos deuses! Capaz de enredar qualquer um com sua lábia, extrair riqueza da miséria e convencer todos a acreditar, de coração, no poder de seus elixires feitos com água e açúcar.

O vigarista está sempre pronto a negociar um tônico milagroso, um pedaço da unha de Khalmyr, ou mesmo um cajado mágico parecido com uma perna de cadeira. Em terras sem lei, onde a maioria dos clérigos nem ousa pisar e a maior diversão está no fundo de uma garrafa, apenas o vigarista oferece itens mágicos, cura e entretenimento. Tudo por apenas dois Tibares, ou três por sete.

Impostor: você sabe fingir habilidades que na verdade não tem. Você pode gastar 1 Ponto de Magia para substituir um teste de qualquer outra perícia por um teste de Manipulação.

Língua ferina: você é um negociador feroz, fazendo uso das palavras para dobrar até o mais teimoso dos homens. Uma vez por dia, você pode obter um sucesso automático em um teste de Manipulação.

Relíquias sagradas: uma vez por dia, você pode transformar uma arma, armadura ou acessório comum temporariamente em um item mágico. Você deve gastar PM em quantidade igual ao custo em PE do item. Os poderes do item "milagroso" duram por 1 hora.

Vigilante

Exigências: Invisibilidade; Crime.

Função: atacante.



O vigilante é um justiceiro fora-da-lei. Seguindo um código de justiça próprio, ele age sem autorização ou permissão das autoridades para punir aqueles que consideram malignos ou criminosos. Por esse motivo, embora muitos vigilantes sejam heróis valorosos, eles são perseguidos pela Ordem de Khalmyr e outras entidades que representam a lei.

Na maioria dos casos, o vigilante adota esse tipo de vida devido a alguma terrível tragédia pessoal. Talvez ele tenha sido vítima de uma grande injustiça, e não teve a merecida ajuda da lei: uma esposa morta cujo assassino tenha sido libertado por falta de provas; um amigo que se suicidou após ter seus negócios destruídos por um concorrente desleal; uma filha possuída por um espírito maligno que ninguém mais consegue ver; um tirano que ameaça a segurança ou felicidade de sua família; uma missão secreta confiada por um deus; ou mesmo um lorde famoso assassinado por uma criatura transmorfada que tomou seu lugar. São muitos os motivos que levam alguém a ser um vigilante.

Chega a ser difícil diferenciar um vigilante de um criminoso comum. Ele luta e mata sem se importar com a autoridade ou a lei, seguindo seu próprio julgamento de certo ou errado.

É raro que atue em grupos, especialmente ao lado de paladinos ou clérigos de Khalmyr. Por sua origem sofrida, vigilantes tendem a se mostrar sombrios, amargos e com cara de poucos amigos.

Desistar: poucos são tão hábeis em desaparecer da vista de captores quanto você. Você pode gastar 1 PM para ser bem sucedido em seu teste de fuga (*Manual 3D&T Alpha*, página 72) e não sofrer com a perda de Pontos de Experiência (para você, fugir e viver mais um dia sempre é que lutar e morrer).

Proteção: quando um vigilante escolhe seu alvo, não permite que mais ninguém lute contra ele. Você pode usar um movimento e 1 PM para obrigar um alvo a fazer um teste de

Habilidade. Se falhar, o alvo sofre uma penalidade de H-2 ao atacar qualquer oponente, exceto você mesmo. O efeito dura até o fim do combate.

Trabalho sujo: você não gosta do que faz, mas por algum motivo não tem escolha. Sempre que partir à caça de um vilão que tenha cruzado seu caminho, você automaticamente recebe um bônus de H+2 em combate e testes de perícia contra ele (e apenas contra ele), como se fosse seu Inimigo.

Vingador

Exigências: Inimigo; Devoção (veja abaixo).

Função: atacante.

Algo muito importante para você lhe foi tirado, e agora sua vida é totalmente devotada a vingar-se das criaturas que lhe causaram tanto sofrimento. O vingador é um guerreiro obcecado em caçar e matar um tipo específico de inimigo. Contra este inimigo, ele tem grandes vantagens em combate — além de bons conhecimentos sobre seus hábitos, fraquezas, idiomas e outras características de sua espécie.

A escolha do inimigo deve ser feita durante a criação do personagem, com a aprovação do mestre. Pode ser qualquer criatura de qualquer espécie específica, mas não grupos ou tipos. Por exemplo, você pode ter goblins como inimigo eleito, mas não goblinóides em geral (não vale para hobgoblins e bugbears, neste caso); pode escolher dragões vermelhos, mas não dragões em geral; e também pode ter zumbis, mas não mortos-vivos como um todo.

Algumas escolhas possíveis para inimigos eleitos: anões, bugbears, dragões, elfos, esqueletos, goblins, halflings, hobgoblins, licantropos, minotauros, ogres, orcs, trogloditas, vampiros, zumbis e assim por diante. Praticamente todas as vantagens únicas podem ser adotadas, com uma única e notável exceção: não é permitido escolher “humanos” como inimigo eleito. Mas é permitido escolher qualquer um dos kits de personagem deste livro: bárbaros, amazonas, gladiadores, ladinhos, magos da Tormenta, paladinos de Valkaria ou qualquer outro.

Devoção (-1 ponto): a sua vida é devotada para vingar-se de seu Inimigo. Sempre que se desvia deste objetivo, você sofre uma penalidade de -1 em todas as características.

Crítico aprimorado (inimigo): quando você faz um acerto crítico contra seu Inimigo, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).



Raiva contida: você vive para vingar-se. Com um movimento e 5 PMs, você pode canalizar sua ira contra um oponente, recebendo F+2 e A+2. Este efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após receber o ajuste).

Sentido sobrenatural (Inimigo): seu inimigo pode fugir, mas não pode se esconder de você. O vingador sempre consegue perceber a presença de um Inimigo, mesmo através de paredes, disfarces ou invisibilidade.

Wu-Jen

Exigências: Código de Honra (qualquer); Tabu (veja abaixo); capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Wu-Jen é como são chamados os magos na sociedade de tamuriana. Estes arcanos misteriosos podem ser vistos acompanhando samurais e clérigos de Lin-Wu em missões para resgatar a cultura perdida de Tamu-ra; ou então atuando isoladamente, com propósitos misteriosos.

Magos wu-jen têm sua própria forma de magia, diferente daquela conhecida e praticada no continente. Embora conheçam as mesmas magias com os mesmos efeitos, as versões tamurianas usam palavras diferentes, de difícil pronúncia. Apenas alguém que conheça esse idioma pode aprender magia com um wu-jen. Da mesma forma, o próprio wu-jen tem dificuldade em aprender novos feitiços com os magos do continente.

Ao contrário de um samurai, o wu-jen não deve devoção a um mestre ou lorde. E também ao contrário destes, mulheres podem adotar este kit. Por outro lado, para conquistar seus poderes, o wu-jen deve seguir uma série de tabus.

Tabu (-1 ponto): o Wu-Jen segue um código de conduta rígida que jamais deve ser violado intencionalmente. Caso violar algum de seus Códigos de Honra, será incapaz de usar qualquer magia até reparar seu erro.

Grito de kiai mágico: você pode concentrar sua energia espiritual para potencializar sua magia. Você gasta 1 PM para conseguir um dos seguintes efeitos em uma magia:

- **Custo reduzido:** a magia irá custar metade dos PMs, arredondados para cima.
- **Efeito máximo:** você realiza a magia com o efeito máximo permitido, sem precisar rolar dados.

• **Magia irresistível:** o alvo sofre uma penalidade de -3 em seu teste de Resistência contra a magia. Caso você também possua esta vantagem, a penalidade é cumulativa. Este poder pode ser usado um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Palavra secreta: as magias de um wu-jen são conjuradas no idioma de Tamu-ra, e não podem ser aprendidas por um mago que não possua a perícia Idiomas. Pelo mesmo motivo, você é imune aos efeitos da magia Leitura de Lábios.

Xerife de Azgher

Exigências: Patrono, Paladino; Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Função: atacante.

Meio homem santo, meio homem da lei, o xerife de Azgher é um viajante, missionário, caçador e juiz. Trazendo no peito um sol dourado, símbolo de sua divindade e autoridade, ele vaga de cidade em cidade, de vila em vila, caçando criminosos pela lei dos mortais e do Deus-Sol, protegendo os inocentes em nome de um poder superior.

Muitos trazem o rosto oculto por um lenço ou máscara; seja para proteger seus entes queridos contra a vingança dos criminosos, seja por sua devoção e respeito à Azgher. Estes homens da lei valerosos são raros, mas respeitados em todo o Reino por sua bravura. Estão entre as poucas pessoas autorizadas a usar armas de pólvora livremente, embora muitos prefiram uma boa espada ou arco. Não importa sua arma escolhida: o sol de ouro no peito traz terror aos criminosos e vilões.



Ainda que alguns fixem moradia nos piores lugares deste mundo, a maioria dos xerifes vive na estrada, sozinhos ou apoiados por grupos de aventureiros, sempre caçando criminosos. Possuem uma hierarquia pouco rígida, mas respondem a certos líderes. Candidatos ao cargo são escolhidos e entrevistados por um xerife, e então encaminhados para sua sede, no reino de Petrynia. Uma vez aprovado, o candidato recebe seu sol de ouro e um documento sagrado contendo seu juramento à organização. Estará então autorizado a portar armas de pólvora e usar chumbo grosso contra os maus elementos do Reino, e além.

Eu sou a lei: você é um símbolo de honestidade. Você pode escolher um sucesso automático em um teste de perícia envolvendo situações sociais, um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Licença para matar: os xerifes de Azgher estão entre os poucos heróis autorizados a utilizar armas de fogo dentro dos limites do Reino, e eles as usam muito bem! Você recebe um bônus de +2 em iniciativa para sacar armas de fogo, e FA+2 quando enfrenta oponentes que possuam as desvantagens Má Fama ou alguma insanidade com o custo superior a -1 pontos.

Olho de Azgher: seus oponentes podem fugir, mas não podem se esconder de você. Você sempre consegue perceber a presença de oponentes que possuam as desvantagens Má Fama ou alguma insanidade com o custo superior a -2 pontos, mesmo através de paredes, disfarces ou invisibilidade.



Seja um HERÓI!

O MANUAL DO AVENTUREIRO traz mais de 200 kits de personagens, dos mais valorosos heróis aos mais terríveis vilões. Use os kits para dar mais poder aos seus personagens, ou para criar aventureiros novos, diferentes de tudo que você já viu!

- Compatível com a versão ALPHA de 3D&T, disponível nas livrarias ou gratuitamente na internet, em www.jamboeditora.com.br!
- Kits das versões anteriores do *Manual do Aventureiro*, revisados e atualizados para as regras novas!
- Kits inéditos, incluindo o Cavaleiro do Corvo, o Clérigo de Kallyadranoch e o Tirano do Terceiro!
- Informações para personagens de *Tormenta*, mas também utilizáveis em qualquer mundo de fantasia.
- Regras para personagens com mais de um kit, permitindo combinações originais e devastadoras!



12



ATENÇÃO: este livro deve ser usado em conjunto com o *Manual 3D&T Alpha*.