

ATRIBUTOS BÁSICOS

Todo personagem tem seis atributos, que definem suas competências básicas: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Atributos são medidos numericamente. Um valor 0 representa a média humana. Valores 1 ou 2 estão acima da média — o lenhador da vila, acostumado a trabalho pesado, pode ter Força nesse intervalo. Valores 3 ou 4 representam pessoas extraordinárias — o conselheiro real, que leu todos os livros da biblioteca do castelo, pode ter Inteligência nessa faixa. Valores 5 ou mais representam indivíduos heroicos. Já valores negativos estão abaixo da média. Uma criança pode ter Força -1, enquanto um ancião de saúde muito frágil pode ter Constituição -2.

FORÇA • FOR

Seu poder muscular. A Força é aplicada em testes de Atletismo e Luta; rolagens de dano corpo a corpo ou com armas de arremesso, e testes de Força para levantar peso e atos similares.

DESTREZA • DES

Sua agilidade, reflexos, equilíbrio e coordenação motora. A Destreza é aplicada na Defesa e em testes de Acrobacia, Cavalar, Furtividade, Iniciativa, Ladinagem, Pilotagem, Pontaria e Reflexos.

CONSTITUIÇÃO • CON

Sua saúde e vigor. A Constituição é aplicada aos pontos de vida iniciais e por nível e em testes de Fortitude. Se a Constituição muda, seus pontos de vida aumentam ou diminuem retroativamente de acordo.

INTELIGÊNCIA • INT

Sua capacidade de raciocínio, memória e educação. A Inteligência é aplicada em testes de Conhecimento, Guerra, Investigação, Misticismo, Nobreza e Ofício. Além disso, se sua Inteligência for positiva, você recebe um número de perícias treinadas igual ao valor dela (não precisam ser da sua classe).

SABEDÓRIA • SAB

Sua observação, ponderação e determinação. A Sabedoria é aplicada em testes de Cura, Intuição, Percepção, Religião, Sobrevivência e Vontade.

CARISMA • CAR

Sua força de personalidade e capacidade de persuasão, além de uma mistura de simpatia e beleza. O Carisma é aplicado em testes de Adestramento, Atuação, Diplomacia, Enganação, Intimidação e Jogatina.

DEFININDO SEUS ATRIBUTOS

Há duas maneiras de definir seus atributos: com *pontos* ou com *rolagens*. Escolha a que preferir.

PONTOS. Você começa com todos os atributos em 0 e recebe 10 pontos para aumentá-los. O custo para aumentar cada atributo está descrito na tabela abaixo. Você também pode reduzir um atributo para -1 para receber 1 ponto adicional.

ROLAGENS. Role 4d6, descarte o menor e some os outros três. Anote o resultado. Repita esse processo cinco vezes, até obter um total de seis números. Então, converta esses números em atributos conforme a tabela abaixo. Por exemplo, se você rolar 13, 8, 15, 18, 10 e 9, seus atributos serão 1, -1, 2, 4, 0 e -1. Distribua esses valores entre os seis atributos como quiser. Caso seus atributos não somem pelo menos 6, role novamente o menor valor. Repita esse processo até seus atributos somarem 6 ou mais.

ATRIBUTOS MÍNIMOS

Um valor menor que -5 em um atributo gera um efeito: For ou Des (paralisado), Con (morte), Int ou Sab (inconsciente), Car (torna-se um NPC). Isso ignora imunidades.

TABELA 1-1: ATRIBUTOS

| ATRIBUTO | CUSTO | ROLAGEM |
|----------|----------|------------|
| -2 | — | 7 ou menos |
| -1 | -1 ponto | 8-9 |
| 0 | 0 ponto | 10-11 |
| 1 | 1 ponto | 12-13 |
| 2 | 2 pontos | 14-15 |
| 3 | 4 pontos | 16-17 |
| 4 | 7 pontos | 18 |

RAÇAS

As raças de Arton são muito variadas entre si. Na maior parte do mundo civilizado um personagem não será hostilizado por pertencer a qualquer raça. Contudo, alguns antros de vilania podem nutrir verdadeiro ódio por determinadas raças — a Supremacia Purista, por exemplo, despreza não humanos. A exceção a isso são os lefou. Tocados pela Tormenta, a maior ameaça deste mundo, os lefou atraem medo em todos os reinos.

Algumas raças são mais numerosas ou têm papel predominante na história de Arton — humanos, anões, dahllan, elfos, goblins, lefou, minotauros e qareen. O povo do continente está acostumado a ver membros dessas raças. Uma vila humana pode ter um ferreiro anão, por exemplo, e ninguém ficará surpreso.

Mas essas não são as únicas raças de Arton. Dentre toda a variedade dos seres deste mundo, há um grupo de raças mais raras: golems, hynne, kliren, medusas, osteon, sereias, sílfides, suraggel e trogs. A maioria das pessoas nunca viu um membro dessas raças. Pode considerar que são míticas, que foram extintas ou que jamais pisaram no continente. Um membro dessas raças pode atrair curiosidade, espanto ou até medo por onde passar. Em termos de jogo, essas raças possuem mecânicas mais avançadas e são indicadas para jogadores veteranos.

Quase todas as grandes sagas artonianas são sobre grupos de diferentes raças. Aventureiros aprendem a ver o melhor em cada indivíduo e, ao longo de uma vida de viagens e batalhas, acostumam-se até mesmo ao mais exótico companheiro.

ESCOLHENDO SUA RAÇA

Após definir seus atributos, é hora de escolher sua raça. Você pode escolher qualquer raça, mas dependendo do seu conceito de personagem, algumas são mais indicadas que outras.

Se você quiser um personagem bom de briga, por exemplo, minotauro é uma boa escolha. Se gosta de lançar magias, vá de elfo. Já se prefere resolver seus problemas na lâbia, escolha qareen. Da mesma forma, algumas raças não são indicadas para certos conceitos. Um trog estudioso provavelmente não será muito competente, assim como um hynne

brigão. Humanos são um caso especial — são a raça mais versátil, capazes de se destacar em qualquer carreira. Se estiver em dúvida, vá de humano.

Como dito acima, todas as raças funcionam para todos os tipos de personagem, e fazer combinações inusitadas pode ser muito divertido. Mas, se você for um jogador iniciante, prefira uma raça que forneça um bônus no atributo principal de sua classe.

CARACTERÍSTICAS DAS RAÇAS

MODIFICADORES DE ATRIBUTO. Sua raça modifica seus atributos, podendo aumentá-los acima de 4 ou diminuí-los abaixo de -2.

HABILIDADES DE RAÇA. Você possui todas as habilidades de sua raça. As regras para usar habilidades são explicadas no **CAPÍTULO 5: JOGANDO**.

TABELA 1-2: RAÇAS

| RAÇA | MODIFICADORES DE ATRIBUTO |
|---------------|--|
| Humano | +1 em três atributos diferentes |
| Anão | Con +2, Sab +1, Des -1 |
| Dahllan | Sab +2, Des +1, Int -1 |
| Elfo | Int +2, Des +1, Con -1 |
| Goblin | Des +2, Int +1, Car -1 |
| Lefou | +1 em três atributos diferentes (exceto Car), Car -1 |
| Minotauro | For +2, Con +1, Sab -1 |
| Qareen | Car +2, Int +1, Sab -1 |
| Golem | For +2, Con +1, Car -1 |
| Hynne | Des +2, Car +1, For -1 |
| Kliren | Int +2, Car +1, For -1 |
| Medusa | Des +2, Car +1 |
| Osteon | +1 em três atributos diferentes (exceto Con), Con -1 |
| Sereia/Tritão | +1 em três atributos diferentes |
| Sílfide | Car +2, Des +1, For -2 |
| Suraggel | Sab +2, Car +1 (aggelus) ou Des +2, Int +1 (sulfure) |
| Trog | Con +2, For +1, Int -1 |

HUMANO

Humanos são como uma praga: espalham-se por todo o mundo de Arton.

Não interessa onde você olhe ou por onde passe. Nas Montanhas Sanguinárias, nas ilhas do Mar do Dragão Rei, em alguma masmorra debaixo da terra, sempre haverá algum humano se metendo onde não deve, procurando alguma coisa. Não é à toa que são maioria.

Aos quinze anos já se consideram adultos, andando por aí, sacudindo espadas e lançando feitiços malucos.

Dizem que a culpa é de Valkaria. A deusa, que passou gerações presa em forma de estátua, hoje lidera todas as divindades e alimenta a ambição daqueles que chama de filhos. Faz com que queiram cada vez mais, não importa o que já tenham conseguido. Com exemplos como o arquimago Vectorius, que arrancou um pedaço enorme do chão para transformar em ilha voadora só por causa de uma aposta, ou Mestre Arsenal, que enfrentou o próprio Deus da Guerra para tomar seu lugar, é difícil convencê-los de que isso pode ser errado.

Talvez nem seja.

Humanos podem ter qualquer porte físico, cor de pele ou tipo de cabelo. São tão variados quanto suas ambições, tão diversos quanto as ideias que têm a cada instante. Suas tradições e modas vêm e vão rápido demais e eles fazem o que bem entendem. E embora a deusa criadora seja sua principal padroeira, humanos podem ser devotos de quais e quantos deuses desejarem.

Ser humano é ter a liberdade e a conveniência de se tornar o que quiser, mesmo sem nem sempre compreender as responsabilidades que isso carrega. É ter o instinto aventureiro correndo no sangue.

— Broktar
Hellpipes, anão bardo

O povo mais numeroso em Arton, humanos são considerados os escolhidos dos deuses, aqueles que governam o mundo. Em sua variedade e adaptabilidade, são encontrados em quase todos os pontos do continente — dos vales férteis do Reinado às vastidões áridas do Deserto da Perdição. São exploradores e desbravadores ambiciosos, sempre buscando algo além.

HABILIDADES DE RACA

+1 EM TRÊS ATRIBUTOS DIFERENTES. Filhos de Valkaria, Deusa da Ambição, humanos podem se destacar em qualquer caminho que escolherem.

VERSÁTIL. Você se torna treinado em duas perícias a sua escolha (não precisam ser da sua classe). Você pode trocar uma dessas perícias por um poder geral a sua escolha.



Vallen e Drikka.
Humanos são os escolhidos dos deuses

ANÃO

Não existe nada mais confiável em Arton que um anão. Cachorros também são confiáveis, mas eu não compararia os dois em frente a um anão se fosse você.

São troncudos, maciços, resistentes como os pedaços de minério pelos quais são apaixonados. Seus dedos curtos e grossos parecem pouco habilidosos, mas das mãos dos anões saem as armas e armaduras mais fabulosas de Arton.

Quando uma criança anã nasce, cada choro é acompanhado de uma martelada do melhor ferreiro da família em uma bigorna ceremonial. Eles acreditam que cada golpe fortalece o corpo e o espírito do recém-nascido pelo resto da vida. Não há nada que indique que a crença não é verdadeira.

Um ditado humano diz que há apenas uma diferença entre anões e metal: o metal é duro, mas você pode martelar e depois derreter, e martelar de novo até que ele vire uma espada ou qualquer outra coisa. Já um anão não muda nem arreda pé, não importa o quanto você bata.

A justiça é muito importante para os anões — tão importante quanto suas longas e vastas barbas. Por isso o patrono deles é Heredrimm, o deus que os humanos chamam de Khalmyr. Dizem que Tenebra tem um dedo ou dois na

criação deles também, mas dependendo de quem estiver por perto, também não é bom falar isso em voz alta.

A pátria dos anões, Doherimm — um complexo de cavernas em escala continental — é guardada a sete chaves. Só eles sabem o caminho para o reino e mesmo nobres importantes e amigos da raça só são levados até lá vendados, desacordados ou qualquer coisa do tipo.

O subterrâneo é ameaçado pelos finntroll, inimigos jurados dos anões. Mesmo assim, muitos deles abandonam Doherimm e partem para a aventura na superfície. Não viajam só em busca de riquezas, mas também para dar uma amostra de sua honra e tradição ao resto do mundo.

— Dynx, goblin paladino de Allihanna

Anões são o mais resiliente dos povos. Em suas cidadelas subterrâneas, trabalham duro escavando minas e forjando metal em belas armas, armaduras e joias. São honestos e determinados, honrando a família e a tradição. Apesar de sua profunda paixão por forja e cerveja, pouca coisa é mais preciosa para um anão que cultivar uma barba longa e orgulhosa.

HABILIDADES DE RACA

CONSTITUIÇÃO +2, SABEDORIA +1, DESTREZA -1.

CONHECIMENTO DAS ROCHAS. Você recebe visão no escuro e +2 em testes de Percepção e Sobrevivência realizados no subterrâneo.

DEVAGAR E SEMPRE. Seu deslocamento é 6m (em vez de 9m). Porém, seu deslocamento não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga.

DURO COMO PEDRA. Você recebe +3 pontos de vida no 1º nível e +1 por nível seguinte.

TRADIÇÃO DE HEREDRIMM. Você é perito nas armas tradicionais anãs, seja por ter treinado com elas, seja por usá-las como ferramentas de ofício. Para você, todos os machados, martelos, marretas e picaretas são armas simples. Você recebe +2 em ataques com essas armas.



DAHLLAN

Houve época em que meias-dríades eram muito, muito raras. Nascidas da união improvável entre uma dríade — uma fada das florestas — e um humano, eram consideradas meras lendas. Mesmo assim, bastou uma delas para tornar a raça conhecida em todos os reinos: Lisandra de Galrasia. Após uma campanha dramática para tentar ressuscitar o Paladino de Arton, não apenas se tornaria a maior druida guerreira no mundo, mas também a sumo-sacerdotisa de Allihanna, e uma das mortais mais poderosas a existir.

Por algum motivo, algo mudou.

Recentemente, jovens meias-dríades começaram a surgir no Reinado. A maior parte emergiu de matas profundas, tendo sido criadas por animais ou fadas. Outras, misteriosamente, nasceram de famílias humanas. Todas femininas; há rumores sobre meios-dríades masculinos, nunca confirmados. De qualquer forma, por não serem necessariamente filhas de dríades, receberam outro nome: Dahllan.

Até hoje ninguém tem resposta para o mistério de sua origem. A própria Allihanna deve ser responsável, mas com que propósito? Uma tentativa de ajudar meu povo a proteger as florestas, dizem alguns. Uma resposta da Mãe Natureza contra a Tormenta, teorizam outros — um contra-ataque das forças primordiais de Arton contra a tempestade rubra. Embora tenham forte ligação com a Deusa da Natureza, nem todas as dahllan se tornam druidas. Têm sido vistas abraçando as mais variadas carreiras, desde arcanistas e bucaneiras até inventoras e cavaleiras.

Dahllan são ágeis e sábias, mas também um tanto rústicas. Assim como as árvores antigas onde as almas das dríades habitam, as dahllan têm tipos físicos variados. Algumas são musculosas, outras esguias, outras ainda têm curvas acentuadas. O cabelo, como as folhas, pode ser verde, vermelho ou dourado — em algumas, a cor muda conforme as estações —, mas os olhos são invariavelmente verdes e brilhantes. Não raro, trazem a cabeça ornamentada com caules ou filamentos delicados, como antenas feéricas. Também é normal ver flores brotando em seu cabelo, além de uma ocasional borboleta ou joaninha vinda sabe-se lá de onde.

Por serem recém-chegadas a Arton, o tempo de vida dahllan é desconhecido. Talvez sejam tão longevas quanto os mais antigos carvalhos, ou mais. Talvez nunca envelheçam de fato, enquanto houver vida natural no mundo.

— Arasthoriel, elfo mago

Lisandra.
As meias-dríades
começam a
explorar Arton

Parte humanas, parte fadas, as dahllan são uma raça de mulheres com a seiva de árvores correndo nas veias. Falam com os animais, controlam as plantas — mas também são ferozes em batalha, retorcendo madeira para formar armaduras.

HABILIDADES DE RACA

SABEDORIA +2, DESTREZA +1, INTELIGÊNCIA -1.

AMIGA DAS PLANTAS. Você pode lançar a magia Controlar Plantas (atributo-chave Sabedoria). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☺

ARMADURA DE ALLIHANNA. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para transformar sua pele em casca de árvore, recebendo +2 na Defesa até o fim da cena.

EMPATIA SELVAGEM. Você pode se comunicar com animais por meio de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento para mudar atitude e persuasão com animais (veja Diplomacia, na página 118).

Caso receba esta habilidade novamente, recebe +2 em Adestramento.



ELFO

Os elfos vieram de longe há muito tempo, em embarcações trazidas — dizem — por ventos divinos. São belos e esguios, de cabelos e olhos de cores tão variadas quanto o arco-íris. Suas vestes costumam ser intrincadas e fluidas como seus movimentos. Nada neles parece comum, rasteiro. É difícil não se sentir impressionado ou inspirado ao lado de uma presença élfica. Há sempre algo de mágico nos elfos.

Um dia eles tiveram sua própria pátria, Lenórienn, no continente sul. Uma cidade majestosa, de torres espiraladas surgidas em meio à floresta, onde a magia e as artes eram ensinadas desde cedo. Onde tomos ancestrais ocupavam longas estantes e a poesia tomava os ares com suas rimas e melodias.

Mas o conhecimento trouxe a arrogância, e a arrogância, a derrota. Lenórienn caiu, vítima da Aliança Negra dos goblinoides, um exército implacável. Depois, por conta de um estratagema de Glórienn, antiga Deusa dos Elfos, os membros da raça que não ficaram espalhados pelo Rei-

nado foram escravizados pelos minotauros. O que sobrou foi um povo mergulhado em amargor, apoiado nas glórias de um passado destruído.

Agora, porém, eles encaram uma chance de redenção. Com a morte de Tauron e livres dos desígnios de uma divindade mesquinha, os elfos do Reinado têm pela primeira vez um futuro em branco à frente. E ainda estão tentando descobrir o que fazer com ele. Enquanto uns buscam recuperar os conhecimentos perdidos de seu antigo reino, outros se misturam a ordens de cavalaria ou guildas de ladrões, usando seus talentos naturais para traçar seu próprio caminho, abraçando os deuses que melhor lhes convêm.

“Das maiores tragédias nascem os maiores aventureiros”, diz um ditado que circula nas tavernas de Malpetrim. Parece algo feito sob medida para os elfos de Arton.

— Garibaldo Cachimbo
Caído, hynne bardo

Elfos são seres feitos para a beleza e para a guerra, tão habilidosos com magia quanto com espadas e arcos. Elegantes, astutos, de vidas quase eternas, parecem superiores aos humanos em tudo. Poderiam ter governado toda Arton, não fosse a arrogância herdada de sua deusa. Com a queda de Glórienn, os elfos se tornaram um povo sem uma deusa. Um povo independente. Enquanto alguns veem a falta de uma divindade como uma tragédia, outros acreditam que, pela primeira vez na história, são livres.

HABILIDADES DE RACA

**INTELIGÊNCIA +2, DESTREZA +1,
CONSTITUIÇÃO -1.**

GRAÇA DE GLÓRIENN. Seu deslocamento é 12m (em vez de 9m).

SANGUE MÁGICO. Você recebe +1 ponto de mana por nível.

SENTIDOS ÉLFICOS. Você recebe visão na penumbra e +2 em Misticismo e Percepção.

Gwen e Fren. Os elfos tentam superar um passado arrogante e trágico



GOBLIN

Não importa se você gosta ou não de goblins. Se você se importa com eles ou se os odeia. Se os tem como amigos ou se acredita que são meras pestes.

Goblins sempre existirão.

Sabemos que eles se reproduzem em grande quantidade e de forma vertiginosa, mas sua origem divina é complicada, com explicações que dão voltas e se contradizem, assim como a tradição oral da raça. A mais popular é que Graolak, o Deus dos Goblins, foi o responsável direto, aproveitando para criar a raça à sua imagem e semelhança, usando os restos de um banquete do Panteão, enquanto os vinte deuses maiores dormiam. Mas academicamente existem dúvidas até se Graolak realmente existiu.

O que se pode dizer de verdade é que poucos goblins se importam com o que os acadêmicos pensam. A menos que os acadêmicos queiram aprender sobre suas engenhocas insanas.

Pequenos, de pele rugosa verde, marrom ou amarela, orelhas longas e nariz pontudo, os goblins vivem nas frestas do mundo civilizado. No Reinado, habitam zonas de grande pobreza. Nos ermos, ficam entocados em cavernas. Erroneamente são vistos como inferiores — ou, na pior das hipóteses, como monstros.

Mas essa é uma visão simplista. O que define os goblins é perseverança e inventividade. Eles criam engenhocas que desafiam a lógica — máquinas cheias de peças, sempre expelindo fumaça e ameaçando explodir. Também são aeronautas pioneiros: um piloto ou baloeiro goblin pode levá-lo a qualquer lugar de Arton por um preço módico, desde que você não se importe com uma eventual queda desastrosa.

O instinto de sobrevivência e a agilidade tornam os goblins aventureiros furtivos e malandros. A necessidade de se virar com o que têm faz com que possam improvisar melhor do que o mais criativo humano. Para quem nasceu sem nada, qualquer coisa é uma ferramenta, uma arma, um tesouro. Além disso, aos que sabem reconhecer seu valor, um goblin pode ser um parceiro para a vida toda.

Se você não se importar com servir de cobaia para alguns inventos...

— Leona Steelblade,
humana cavaleira arcana

Estes pequenos seres feios conseguiram um lugar entre os povos do Reinado. Podem ser encontrados em todas as grandes cidades, muitos vivendo na imundície, outros prosperando em carreiras que quase ninguém tentaria: espiões, aeronautas, engenhoqueiros. Onde o anão teimoso e o elfo empolado falham, o goblin pode dar um jeito. Porque ele não tem vergonha. Nem orgulho. Nem bom senso.

HABILIDADES DE RACA

DESTREZA +2, INTELIGÊNCIA +1, CARISMA -1.

ENGENHOSO. Você não sofre penalidades em testes de perícia por não usar ferramentas. Se usar a ferramenta necessária, recebe +2 no teste de perícia.

ESPELUNQUEIRO. Você recebe visão no escuro e deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento terrestre.

PESTE ESGUIA. Seu tamanho é Pequeno (veja a página 106), mas seu deslocamento se mantém 9m. Apesar de pequenos, goblins são rápidos.

RATO DAS RUAS.

Você recebe +2 em Fortitude e sua recuperação de PV e PM nunca é inferior ao seu nível.



Dok e Gradda.
Engenhosos
e astutos,
mas a seu
próprio modo

LEFOU

Em minhas andanças, encontrei membros das mais variadas raças. De todas, a mais misteriosa é a dos lefou.

De forma bem pouco lisonjeira, parcelas da sociedade os definem como pouco mais que filhos rejeitados da Tormenta. São considerados meios-demônios, como se a tempestade aberrante pudesse atacar um corpo e deixar suas marcas como faz com a própria Arton. Corrompendo de forma irreversível o que antes era puro.

Pensando assim, até faz sentido. Um lefou pode surgir simplesmente porque os pais são aventureiros que tiveram contato com a Tormenta. Ou enfrentaram a tempestade rubra. Como uma doença, uma insidiosa vingança contra aqueles que a tentaram destruir, talvez?

Em suas características, entretanto, um lefou não é distante de seus pais. Um filho de pais humanos parecerá humano. O mesmo é verdade para os lefou filhos de outras raças. Mas a cria carregará consigo sempre uma mácula. Algo diferente, uma deformidade ou característica que pode causar incômodo, embora lhe possa trazer alguma vantagem. Um par de antenas. Uma crosta sobre a pele. Garras. A marca indelével que a Tormenta esteve ali e sempre estará.

Claro, esta é uma versão preconceituosa. É verdade que, com a ascensão de Aharadak, os cultos se espalharam, e lefou têm sido procurados para assumir altas posições nas ordens de adoradores,

mas muitos deles fazem exatamente o contrário. Aproveitam sua familiaridade com a maior ameaça de Arton para lutar contra ela. Estudam, treinam, dominam seus poderes para usá-los quando a tempestade rubra atacar.

E o que é melhor do que ter ao seu lado alguém que conhece tão intimamente o inimigo?

— Sir Porti, moreau do cão paladino de Thyatis

Com a influência macabra da Tormenta permeando cada vez mais o mundo, surgiram os lefou. Estes meios-demônios de aparência grotesca passaram a nascer em famílias de outras raças, sendo logo sacrificados ou expulsos. Entre os que escapam, por sua facilidade em manifestar poderes aberrantes, muitos escolhem abraçar o mal, enquanto outros decidem combatê-lo.

HABILIDADES DE RAÇA

+1 EM TRÊS ATRIBUTOS DIFERENTES
(EXCETO CARISMA), CARISMA -1.

CRIA DA TORMENTA. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe +5 em testes de resistência contra efeitos causados por lefou e pela Tormenta.

DEFORMIDADE.

Todo lefou possui defeitos físicos que, embora desagradáveis, conferem certas vantagens. Você recebe +2 em duas perícias a sua escolha. Cada um desses bônus conta como um poder da Tormenta (exceto para perda de Crisma). Você pode trocar um desses bônus por um poder da Tormenta a sua escolha (ele também não conta para perda de Carisma).



Asha e Ichabod.
Ser meio-demônio
da Tormenta não
significa ser maligno

MINOTAURO

Ah, os minotauros. Talvez o maior paradoxo de Arton atualmente. E talvez o maior retrato de como as coisas são mutáveis e, no fim, a roda gira.

Com suas legiões de soldados e disciplina pétreia, tomaram o que puderam com a justificativa de que o forte deve sempre proteger o mais fraco, preceito de Tauron, Deus da Força. Provaram-se vencedores, conquistadores. A seus próprios olhos, protetores. E acima de tudo, fortes.

Mas nada permanece como é por muito tempo em Arton, e a derrocada veio. Numa tentativa de proteger seu povo do Lorde da Tormenta Aharadak, Tauron desceu dos céus e o enfrentou. Mas perdeu.

Tauron morreu na luta contra a Tormenta. Seu gigantesco cadáver está estirado sobre Tiberus, a capital do Império de Tauron, domínio dos minotauros. Tiberus se encontra numa luta incessante contra as forças da Tormenta, e o corpo do deus é uma lembrança de que mesmo o mais forte um dia pode ser derrotado.

As legiões dos minotauros lutam dia e noite contra a tempestade rubra, mantendo aceso o espírito guerreiro da raça e tentando preservar o império fragmentado. Os orgulhosos minotauros já conhecem a derrota, o medo e a fraqueza.

Por conta disso, minotauros hoje se espalham por Arton para provar que seus princípios ainda são verdadeiros, mesmo que sua divindade não exista mais. São disciplinados, normalmente sisudos e determinados. Sua pelagem tem cores variadas, seus chifres são seu orgulho. Sua força é seu maior trunfo. Ter um minotauro como companheiro é contar com proteção constante e garantida.

— Masaru Yudai, lefou monge feiticeiro

Povo guerreiro, orgulhoso e poderoso, criadores de uma civilização avançada, com a missão sagrada de proteger e governar os fracos — ou assim se enxergavam. Em seus tempos áureos, tomaram grande parte de Arton. Hoje, após

a morte de sua divindade e a decadência de seu Império, os minotauros lutam para recuperar a glória perdida ou encontrar um novo papel no mundo.

HABILIDADES DE RAÇA

FORÇA +2, CONSTITUIÇÃO +1, SABEDORIA -1.

CHIFRES. Você possui uma arma natural de chifres (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

COURO RÍGIDO. Sua pele é dura como a de um touro. Você recebe +1 na Defesa.

FARO. Você tem olfato apurado. Contra inimigos em alcance curto que não possa ver, você não fica desprevinido e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha.



MEDO DE ALTURA.

Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), você fica abalado.

Artorius.
Uma nova era
aguarda o povo
de Tauron

QAREEN

Embora lembrem humanos de aparência magnífica, qareen são seres mágicos. Não só no sentido de sua curiosidade e modo alegre de ver a vida, mas por serem uma mistura de mortais com gênios. Cada um deles carrega no corpo elaboradas tatuagens que são o símbolo de seu poder. Uma “marca de Wynna”, como eles mesmos chamam, que brilha sempre que uma de suas habilidades mágicas é utilizada.

Os qareen são filhos de Wynna, a Deusa da Magia. Para eles, fazer mágica é tão natural quanto respirar e atender a desejos é um instinto primordial. Assim como sua deusa mãe, este povo é generoso, curioso e encantador.

Os qareen têm o espírito desbravador inerente aos aventureiros, seja para satisfazer as próprias vontades, seja para auxiliar grupos de heróis mundanos. Carismáticos, atraem para si novos amigos assim como o calor de uma fogueira atrai um viajante perdido e enregelado. Concedem pequenos desejos, mágicos ou não, àqueles que abrem o coração e fazem um pedido.

E, se você não acredita em receber um desejo sem dar algo em troca, é porque ainda não teve a felicidade de conhecer um qareen.

— Nagard Wyrmslayer,
humano guardião
da realidade



Kadeen e Niala.
Meios-gênios
estão sempre
dispostos
a ajudar

Descendentes de poderosos gênios, os qareen são otimistas, generosos e prestativos, sempre ansiosos por ajudar. Consideram-se abençoados pela Deusa da Magia, exibindo como evidência a marca de Wynna em seus corpos. Sua magia é mais poderosa quando usada para realizar desejos de outros.

HABILIDADES DE RAÇA

CARISMA +2, INTELIGÊNCIA +1, SABEDORIA -1.

DESEJOS. Se lançar uma magia que alguém tenha pedido desde seu último turno, o custo da magia diminui em -1 PM. Fazer um desejo ao qareen é uma ação livre.

RESISTÊNCIA ELEMENTAL. Conforme sua ascendência, você recebe redução 10 a um tipo de dano. Escolha uma: frio (qareen da água), eletricidade (do ar), fogo (do fogo), ácido (da terra), luz (da luz) ou trevas (qareen das trevas).

TATUAGEM MÍSTICA. Você pode lançar uma magia de 1º círculo a sua escolha (atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☺

RAÇAS EXTRAS

GOLEM

Diz-se que estes seres são apenas construtos sem vida, criados não pelos deuses, mas por mortais. No entanto, são movidos por forças vivas — espíritos elementais selvagens, capturados e lacrados por meios mágicos em corpos de pedra e metal. Muitos conformam-se com seus papéis como trabalhadores e soldados, enquanto outros demonstram alta inteligência, personalidade e iniciativa. Podem fazer tudo que outras raças fazem, até mesmo conjurar magias. Será que têm alma? Será que encontrarão os deuses quando chegar sua hora?

**FORÇA +2, CONSTITUIÇÃO +1,
CARISMA -1.**

CHASSI. Seu corpo artificial é resistente, mas rígido. Seu deslocamento é 6m, mas não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga. Você recebe +2 na Defesa, mas possui penalidade de armadura -2. Você leva um dia para vestir ou remover uma armadura (pois precisa acoplar as peças dela a seu chassi). Por ser acoplada, sua armadura não conta no limite de itens que você pode usar (mas você continua só podendo usar uma armadura).

CREATURA ARTIFICIAL. Você é uma criatura do tipo construto. Recebe visão no escuro e imunidade a efeitos de cansaço, metabólicos e de veneno. Além disso, não precisa respirar, alimentar-se ou dormir, mas não se beneficia de cura mundana e de itens da categoria alimentação. Você precisa ficar inerte por oito horas por dia para recarregar sua fonte de energia. Se fizer isso, recupera PV e PM por descanso em condições normais (golens não são afetados por condições boas ou ruins de descanso). Por fim, a perícia Cura não funciona em você, mas Ofício (artesão) pode ser usada no lugar dela.

PROpósito DE CRIAÇÃO. Você foi construído “pronto” para um propósito específico e não teve uma infância. Você não tem direito a escolher uma origem, mas recebe um poder geral a sua escolha.

FONTE ELEMENTAL. Você possui um espírito elemental preso em seu corpo. Escolha entre água (frio), ar (eletricidade), fogo (fogo) e terra (ácido). Você é imune a dano desse tipo. Se fosse sofrer dano mágico desse tipo, em vez disso cura PV em quantidade igual à metade do dano. Por exemplo, se um golem com espírito elemental do fogo é atingido por uma *Bola de Fogo* que causa 30 pontos de dano, em vez de sofrer esse dano, ele recupera 15 PV.

HYNNE

Também conhecidos como halflings ou “pequeninos”, os hynne são apreciadores de boa comida e casas aconchegantes, raras vezes escolhendo sair pelo mundo em aventuras perigosas. Quando decidem fazê-lo, contudo, recorrem à agilidade e encanto naturais para ludibriar os inimigos — mais de um taverneiro ou miliciano deixou-se enganar por suas mãos ligeiras e sorrisos inocentes. Foram recentemente forçados a fugir de seu antigo reino natal, sendo então acolhidos pelas Repúblicas Livres de Sambúrdia, onde cultivam ervas e especiarias valiosas. Para espanto de todos, também se tornaram astutos mercadores, muitos ascendendo a príncipes mercantes.



Hynne são
simpáticos e
furtivos, mas
golens podem
ser o que menos
se espera

DESTREZA +2, CARISMA +1, FORÇA -1.

ARREMESSADOR. Quando faz um ataque à distância com uma funda ou uma arma de arremesso, seu dano aumenta em um passo.

PEQUENO E RECHONCHUDO. Seu tamanho é Pequeno (veja a página 106) e seu deslocamento é 6m. Você recebe +2 em Enganação e pode usar Destreza como atributo-chave de Atletismo (em vez de Força).

SORTE SALVADORA. Quando faz um teste de resistência, você pode gastar 1 PM para rolar este teste novamente.

KLIREN

Estes visitantes de outro mundo seriam uma combinação entre humanos e gnomos — mas, afinal, o que são gnomos? São uma raça



que talvez existisse em Arton, não fosse o envolvimento criminoso de seu deus Tilliann na criação da própria Tormenta. Seja como for, os kliren somam a alta inteligência gnômica e a curiosidade humana, resultando em seres de extrema engenhosidade, criatividade e talento com aparatos mecânicos. Seriam capazes de grandes feitos, talvez até dominar Arton, não fossem a impulsividade e imprudência que por vezes abreviam suas vidas...

INTELIGÊNCIA +2, CARISMA +1, FORÇA -1.

HÍBRIDO. Sua natureza multifacetada fez com que você aprendesse conhecimentos variados. Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha (não precisa ser da sua classe).

ENGENHOSIDADE. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para somar sua Inteligência no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque. Caso receba esta habilidade novamente, seu custo é reduzido em -1 PM.

OSSOS FRÁGEIS. Você sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de impacto.

Por exemplo, se for atingido por uma clava (dano 1d6), sofre 1d6+1 pontos de dano. Se cair de 3m de altura (dano 2d6), sofre 2d6+2 pontos de dano.

VANGUARDISTA. Você recebe proficiência em armas de fogo e +2 em Ofício (um qualquer, a sua escolha).

MÉDUSA

Ainda que estas criaturas reclusas sejam famosas por transformar suas vítimas em pedra com um simples olhar, apenas as mais antigas e poderosas o fazem.

Jovens medusas por vezes rejeitam a solidão

e残酷e racial, aventurando-se no Reinado, até mesmo fazendo amigos ou integrando equipes de heróis. Conseguem se fazer passar por mulheres humanas, quando escondem o cabelo feito de serpentes. O único povo que não teme medusas são os anões, que as consideram belas musas.

DESTREZA +2, CARISMA +1.

CRIA DE MEGALOKK. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe visão no escuro.

NATUREZA VENENOSA. Você recebe resistência a veneno +5 e pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para envenenar uma arma que esteja usando. A arma causa perda de 1d12 pontos de vida. O veneno dura até você acertar um ataque ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro). *Veneno*.

OLHAR ATORDOANTE. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para forçar uma criatura em alcance curto a fazer um teste de Fortitude (CD Car). Se a criatura falhar, fica atordoada por uma rodada (apenas uma vez por cena).

OSTEON

Esqueletos sempre foram temidos como monstros profanos, movidos por puro rancor pelos vivos. Isso mudou; conhecidos como osteon, estes esqueletos demonstram a inteligência e a consciência das raças vivas, sendo capazes de adotar quaisquer de suas profissões e devoções. Alguns atribuem seu surgimento à queda de Ragnar, antigo Deus da Morte; outros dizem ser consequência da ascensão de Ferren Asloth como um poderoso lich, transformando a nação de Aslothia em um reino necromante.

+1 EM TRÊS ATRIBUTOS DIFERENTES (EXCETO CONSTITUIÇÃO), CONSTITUIÇÃO -1.

ARMADURA ÓSSEA. Você recebe redução de corte, frio e perfuração 5.

MEMÓRIA PÓSTUMA. Você se torna treinado em uma perícia (não precisa ser da sua classe) ou recebe um poder geral a sua escolha. Como alternativa, você pode ser um osteon de outra raça humanoide que não humano. Neste caso, você ganha uma habilidade dessa raça a sua escolha. Se a raça era de tamanho diferente de Médio, você também possui sua categoria de tamanho.

NATUREZA ESQUELÉTICA. Você é uma criatura do tipo morto-vivo. Recebe visão no escuro e imunidade a efeitos de cansaço, metabólicos, de trevas e de veneno. Além disso, não precisa respirar, alimentar-se ou dormir. Por fim, efeitos mágicos de cura de luz causam dano a você e você não se beneficia de itens da categoria alimentação, mas dano de trevas recupera seus PV.

PREÇO DA NÃO VIDA. Você precisa passar oito horas sob a luz de estrelas ou no subterrâneo. Se fizer isso, recupera PV e PM por descanso em condições normais (osteon não são afetados por condições boas ou ruins de descanso). Caso contrário, sofre os efeitos de fome.

SEREIA/TRITÃO

Sendo chamadas sereias quando femininas e tritões quando masculinos, os membros desta raça de torso humanoide e corpo de peixe podem adotar forma bípede para caminhar em terras emersas — algo que têm feito com cada vez mais frequência. Enquanto algumas sereias temem ou desprezam os humanos, outras enxergam Arton como um mundo misterioso, exótico, cheio de oportunidades e aventuras.



Arton terá que aceitar esqueletos inteligentes e sereias em terra firme

+1 EM TRÊS ATRIBUTOS DIFERENTES.

CANÇÃO DOS MARES. Você pode lançar duas das magias a seguir: *Amedrontar*, *Comando*, *Despedaçar*, *Enfeitiçar*, *Hipnotismo* ou *Sono* (atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente uma dessas magias, seu custo diminui em -1 PM. ☺

MESTRE DO TRIDENTE. Para você, o tridente é uma arma simples. Além disso, você recebe +2 em rolagens de dano com azagaias, lanças e tridentes.

TRANSFORMAÇÃO ANFÍBIA. Você pode respirar debaixo d'água e possui uma cauda que fornece deslocamento de natação 12m. Quando fora d'água, sua cauda desaparece e dá lugar a pernas (deslocamento 9m). Se permanecer mais de um dia sem contato com água, você não recupera PM com descanso até voltar para a água (ou, pelo menos, tomar um bom banho!).



SÍLFIDE

As mais numerosas fadas em Arton são estas criaturinhas (alguns diriam “pestes”) esvoaçantes, com suas delicadas asas de inseto e grandes olhos escuros. Curiosas e brincalholas, parecem sempre à procura de alguma diversão, levando todos a subestimá-las quando o assunto exige seriedade. É verdade que seu entusiasmo e inocência podem causar problemas. Também é verdade que gostam de usar magias e ilusões para pregar peças. Pensando bem, ninguém até hoje encontrou um bom motivo para aceitar uma sílfide em um grupo de aventureiros...

CARISMA +2, DESTREZA +1, FORÇA -2.

ASAS DE BORBOLETA. Seu tamanho é Minúsculo. Você pode pairar a 1,5m do chão com deslocamento 9m. Isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m.

ESPÍRITO DA NATUREZA. Você é uma criatura do tipo espírito, recebe visão na penumbra e pode falar com animais livremente.

MAGIA DAS FADAS. Você pode lançar duas das magias a seguir (atributo-chave Carisma): *Criar Ilusão*, *Enfeitiçar*, *Luz* (como uma magia arcanã) e *Sono*. Caso aprenda novamente uma dessas magias, seu custo diminui em -1 PM. ☺

SURAGGEL

Descendentes de extraplanares divinos, esta raça é formada por seres com traços angelicais ou demoníacos — ou ambos.

Por serem ligados às forças opostas da luz e trevas, suraggel têm traços diferentes quando orientados para seu lado celestial, sendo então conhecidos como aggelus; ou para o lado abissal, assim sendo chamados sulfure. Sua natureza em geral combina com a ascendência, lembrando habitantes dos Mundos dos Deuses, mas eles também podem ser surpreendentes e contraditórios: não se espante muito ao conhecer um aggelus ladino ou um sulfure paladino.

SABEDORIA +2, CARISMA +1 (AGGELUS); DESTREZA +2, INTELEGIÊNCIA +1 (SULFURE).

HERANÇA DIVINA. Você é uma criatura do tipo espírito e recebe visão no escuro.

Luz Sagrada (Aggelus). Você recebe +2 em Diplomacia e Intuição. Além disso, pode lançar Luz (como uma magia divina; atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☺

SOMBRA PROFANAS (SULFURE). Você recebe +2 em Enganação e Furtividade. Além disso, pode lançar Escuridão (como uma magia divina; atributo-chave Inteligência). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☺

TROG

Trogloditas (ou “trots”) são homens-lagarto primitivos e subterrâneos que odeiam todos os outros seres — especialmente os que sabem forjar aço, aquilo que mais cobiçam. Suas tribos tramam incursões contra povoados humanos, fazem emboscadas em estradas, atacam exploradores em masmorras. Uns poucos, no entanto, divergem da crueldade e selvageria inerentes à raça. Abandonam a tribo ou são expulsos. Escolhem caminhos surpreendentes, inesperados; tornam-se druidas, ou clérigos, ou bucaneiros, ou sabe-se lá o que mais. Enfim, acabam aceitos como colegas por aventureiros tão estranhos e deslocados quanto eles próprios.

**CONSTITUIÇÃO +2, FORÇA +1,
INTELIGÊNCIA -1.**

MAU CHEIRO. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para expelir um gás fétido. Todas as criaturas (exceto trogs) em alcance curto devem passar em um teste de Fortitude contra veneno (CD Con) ou ficarão enjoadas durante 1d6 rodadas. Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia.

MORDIDA. Você possui uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo com a mordida.

REPTILIANO. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe visão no escuro, +1 na Defesa e, se estiver sem armadura ou roupas pesadas, +5 em Furtividade.

SANGUE FRIO. Você sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de frio.



Os primitivos
trogloditas. Braços
(e cheiro!) fortes

CLASSE

Uma classe é como uma profissão. Ela representa a forma que você escolheu para enfrentar os perigos do mundo e perseguir seus objetivos — com armas, perícias ou magias.

ESCOLHENDO SUA CLASSE

A classe é a característica mais importante de um personagem e define que papel você terá no grupo de aventureiros. TORMENTA20 contém quatorze classes. A tabela a seguir traz um resumo das classes, com uma descrição curta, sugestão de atributo principal, e PV, PM e perícias iniciais.

CARACTERÍSTICAS DAS CLASSE

PONTOS DE VIDA E MANA. Sua classe define seus pontos de vida e pontos de mana. Veja mais sobre essas características na página 106.

PERÍCIAS. Suas perícias treinadas. Veja mais sobre isso no **CAPÍTULO 2**.

PROFIÇÕES. Os tipos de armas e armaduras que você sabe usar (além de armas simples e armaduras leves, que todos os personagens sabem usar). Veja mais sobre isso nas páginas 142 e 152.

TABELA 1-3: CLASSE

| CLASSE | DESCRIÇÃO | ATRIBUTO | PV ¹ | PM | PERÍCIAS ² |
|-----------|---|--------------------------|-----------------|----|--|
| Arcanista | Um conjurador de magias arcanas, por meio de estudo, um foco ou dom natural. | Inteligência ou Carisma | 8 | 6 | Misticismo e Vontade, mais 2 |
| Bárbaro | Um combatente primitivo, que usa fúria e instintos para destruir seus inimigos. | Força | 24 | 3 | Fortitude e Luta, mais 4 |
| Bardo | Um artista errante e faz-tudo versátil, sempre com a solução certa para cada ocasião. | Carisma | 12 | 4 | Atuação e Reflexos, mais 6 |
| Bucaneiro | Um navegador inconsequente e galante, sempre em busca de ouro ou emoção. | Destreza | 16 | 3 | Luta ou Pontaria, Reflexos, mais 4 |
| Caçador | Um exterminador de monstros e mestre da sobrevivência em áreas selvagens. | Força ou Destreza | 16 | 4 | Luta ou Pontaria, Sobrevivência, mais 4 |
| Cavaleiro | Um combatente honrado, especializado em suportar dano e proteger os outros. | Força | 20 | 3 | Fortitude e Luta, mais 2 |
| Clérigo | Servo de um dos deuses de Arton, usa poderes divinos para defender seus ideais. | Sabedoria | 16 | 5 | Religião e Vontade, mais 2 |
| Druida | Guardião do mundo natural e devoto das forças selvagens, naturais ou monstruosas. | Sabedoria | 16 | 4 | Sobrevivência e Vontade, mais 4 |
| Guerreiro | O especialista supremo em técnicas de combate com armas. | Força ou Destreza | 20 | 3 | Luta ou Pontaria, Fortitude, mais 2 |
| Inventor | Um ferreiro, alquimista ou engenhoqueiro, especializado em fabricar e usar itens. | Inteligência | 12 | 4 | Ofício e Vontade, mais 4 |
| Ladino | Aventureiro cheio de truques, confiando mais em agilidade e esperteza que em força bruta. | Destreza ou Inteligência | 12 | 4 | Ladinagem e Reflexos, mais 8 |
| Lutador | Um especialista em combate desarmado rústico e durão. | Força | 20 | 3 | Fortitude e Luta, mais 4 |
| Nobre | Um membro da alta sociedade cujas principais armas são as palavras e o orgulho. | Carisma | 16 | 4 | Diplomacia ou Intimação, Vontade, mais 4 |
| Paladino | Um campeão do bem e da ordem, o perfeito soldado dos deuses. | Força e Carisma | 20 | 3 | Luta e Vontade, mais 2 |

¹Mais sua Constituição. ²Mais sua Inteligência, se positiva. Perícias por Inteligência não precisam ser da lista da classe.

HABILIDADES DE CLASSE

Você começa o jogo com todas as habilidades do 1º nível da sua classe. As regras para usar habilidades são explicadas no **CAPÍTULO 5: JOGANDO**.

PODERES. Todas as classes possuem uma habilidade “Poder” (Poder de Arcanista, Poder de Bárbaro, Poder de Bardo...) que permite que você escolha um poder de uma lista. Alguns poderes têm pré-requisitos. Para escolhê-los e usá-los, você deve possuir todos os requerimentos mencionados. Você pode escolher um poder no nível em que atinge seus pré-requisitos. A menos que especificado o contrário, você não pode escolher um mesmo poder mais de uma vez. Você sempre pode substituir um poder de classe por um poder geral (veja no **CAPÍTULO 2**). Para outros propósitos, poderes funcionam como habilidades. Poderes que aumentam o custo em PM de uma magia são poderes de aprimoramento (veja a página 131).

NÍVEL DE PERSONAGEM

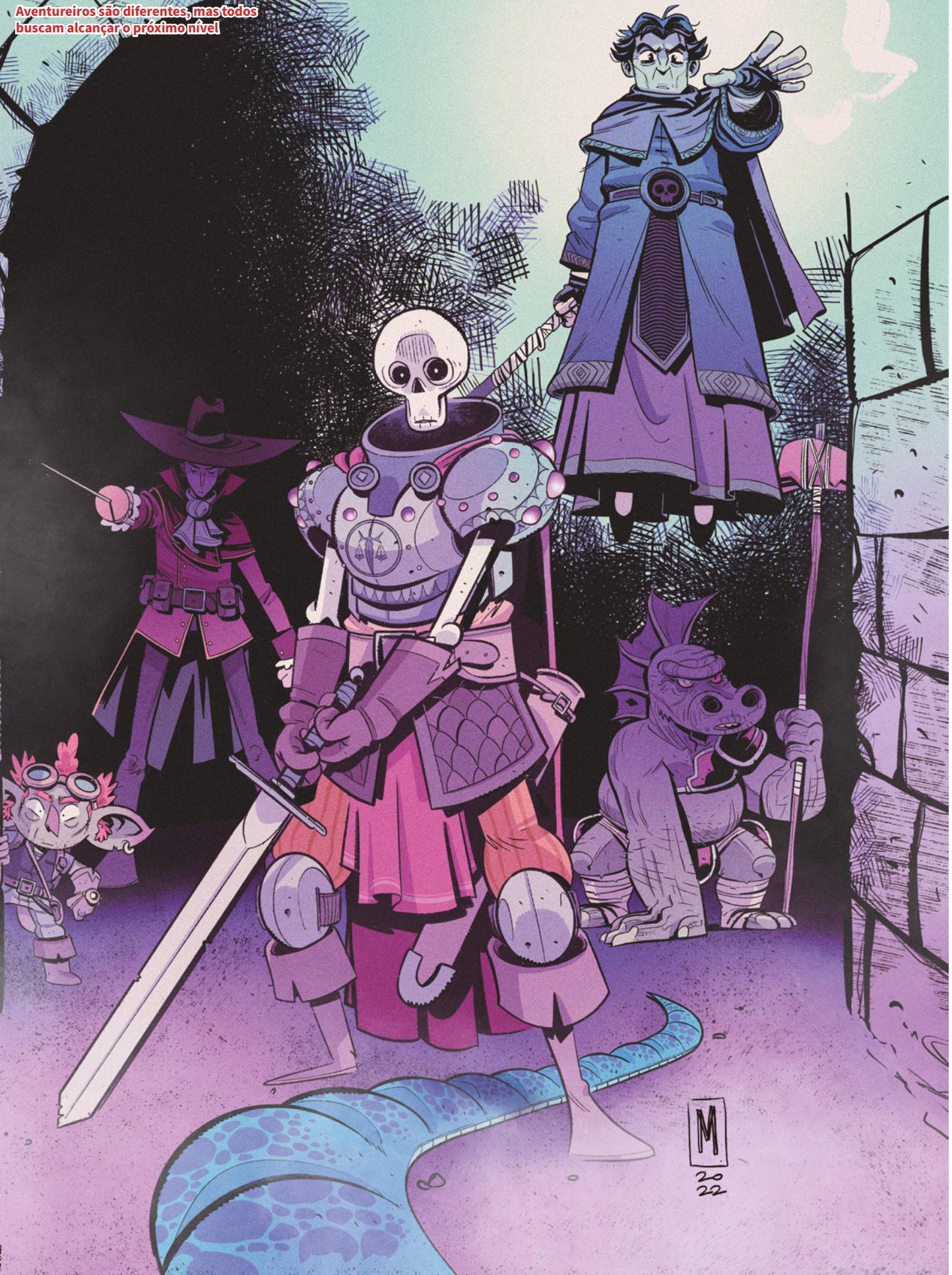
O nível de um personagem representa sua experiência e poder — quanto mais alto, mais poderoso ele é. Conforme vivem aventuras e vencem desafios, personagens ganham pontos de experiência (XP). Acumulando certo número de pontos, sobem de nível. A **TABELA 1-4: NÍVEIS DE PERSONAGEM** indica quantos pontos de experiência você deve acumular para chegar a cada nível.

Você começa no 1º nível e com 0 XP. Isso representa um herói novato, recém começando sua carreira. Perigos mundanos, como enfrentar um bandido de estrada ou um lobo faminto, serão um desafio para você. Porém, à medida que se aventura e sobe de nível, você se torna capaz de enfrentar ameaças cada vez maiores. Veja mais sobre isso no quadro “Patamares de Jogo”, na página 35.



A Guilha do Macaco,
usando todas
as suas habilidades
de classe!

Aventureiros são diferentes, mas todos
buscam alcançar o próximo nível



M
20
22

SUBINDO DE NÍVEL

Quando acumula XP suficiente (conforme a tabela abaixo) você *sobe de nível*. Quando isso acontece, você ganha os três benefícios a seguir.

1. PONTOS DE VIDA E MANA. Seus PV e PM aumentam de acordo com a sua classe. Some sua Constituição aos PV que ganha por nível (mas você sempre ganha pelo menos 1 PV ao subir de nível).

2. HABILIDADES DE CLASSE. Você ganha todas as habilidades do nível alcançado. Consulte a tabela da sua classe para saber quais.

3. BÔNUS EM PERÍCIAS. Seu bônus em perícias é igual à metade do seu nível. Assim, a cada nível par (2º, 4º, 6º etc.) ele aumenta em +1. Isso representa o fato de que heróis experientes se tornam mais capazes. Você usa o número antes da barra para perícias treinadas e o número depois da barra para perícias não treinadas. Veja mais sobre isso no **CAPÍTULO 2**.

MULTICLASSE

Quando sobe de nível, você pode escolher outra classe. Essa opção é conhecida como *multiclasses* e fornece mais versatilidade, em troca de poder bruto.

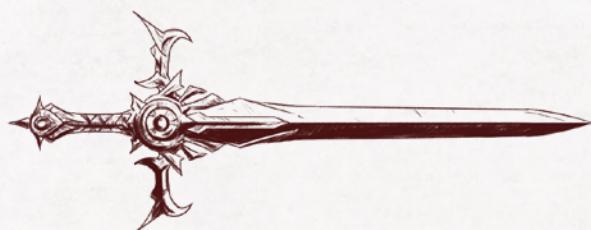
O qareen Zaled Rayeder, um arcanista de 3º nível, encontra um propósito para seus dons mágicos selvagens na ordem de Khalmyr, o Deus da Justiça. Ao subir para o 4º nível, escolhe um nível de paladino, tornando-se um arcanista 3/paladino 1. Zaled terá as habilidades de um arcanista de 3º nível e de um paladino de 1º nível.

PONTOS DE VIDA. Quando você ganha o primeiro nível em uma nova classe, ganha os PV de um nível subsequente, não do primeiro. Zaled ganha 5 PV pelo primeiro nível de paladino, não 20.

PONTOS DE MANA. Some os PM fornecidos por cada classe para determinar seu montante total.

PERÍCIAS & PROFICIÊNCIAS. Quando você ganha o primeiro nível em uma nova classe, não ganha as perícias treinadas ou proficiências da nova classe.

NÍVEIS DE CLASSE E DE PERSONAGEM. Nível de classe são níveis numa classe específica. Já seu nível de personagem é a soma dos níveis de todas as suas classes. Zaled é um arcanista de 3º nível, um paladino de 1º nível e um personagem de 4º nível (a soma dos dois).



Patamares de Jogo

As classificações abaixo fornecem uma noção da escala de poder dos personagens e afetam certas habilidades.

• INICIANTE (1º AO 4º NÍVEL).

Aventureiro novato, envolvido em missões locais, como proteger vilas do ataque de bandidos e escoltar caravanas.

• VETERANO (5º AO 10º NÍVEL).

Neste patamar, o herói presta serviços importantes a nobres e líderes de guildas.

• CAMPEÃO (11º AO 16º NÍVEL). Já famoso por suas façanhas, o aventureiro trabalha para monarcas e enfrenta grandes vilões e monstros terríveis.

• LENDA (17º AO 20º NÍVEL). Entre os mais poderosos de Arton, o herói lida com perigos que ameaçam todo o mundo... Ou mesmo toda a realidade!

TABELA 1-4:

NÍVEIS DE PERSONAGEM

| NÍVEL DE PERSONAGEM | PONTOS DE EXPERIÊNCIA | BÔNUS EM PERÍCIAS |
|---------------------|-----------------------|-------------------|
| 1º | 0 | +2/+0 |
| 2º | 1.000 | +3/+1 |
| 3º | 3.000 | +3/+1 |
| 4º | 6.000 | +4/+2 |
| 5º | 10.000 | +4/+2 |
| 6º | 15.000 | +5/+3 |
| 7º | 21.000 | +7/+3 |
| 8º | 28.000 | +8/+4 |
| 9º | 36.000 | +8/+4 |
| 10º | 45.000 | +9/+5 |
| 11º | 55.000 | +9/+5 |
| 12º | 66.000 | +10/+6 |
| 13º | 78.000 | +10/+6 |
| 14º | 91.000 | +11/+7 |
| 15º | 105.000 | +13/+7 |
| 16º | 120.000 | +14/+8 |
| 17º | 136.000 | +14/+8 |
| 18º | 153.000 | +15/+9 |
| 19º | 171.000 | +15/+9 |
| 20º | 190.000 | +16/+10 |

ARCANISTA

A magia é a força mais poderosa de Arton. Está presente em todas as grandes maravilhas deste mundo, impregnada nas muralhas e torres dos maiores castelos e masmorras. Criaturas fantásticas são tocadas pela magia, armas e artefatos lendários são imbuídos de poder mágico. Mesmo assim, a magia permanece um mistério. Ninguém pode dizer que comprehende totalmente esta força caprichosa, imprevisível, devastadora e deslumbrante. A magia esconde segredos infinitos, desde o truque de um ilusionista de rua até o poder de uma bola de fogo, desde o encanto para aprimorar uma espada até o segredo de cruzar dimensões.

O arcanista é o grande mestre da magia. Muitos aventureiros aprendem algum rudimento das artes místicas, mas não têm noção de seu verdadeiro potencial e do perigo inerente a usá-las sem aprofundamento. Apenas um arcanista dedicado é capaz de dobrar a própria realidade.

Ripp. Sua magia, infelizmente, usa cabelos como matéria-prima



Este entendimento pode mexer com a mente de qualquer um. Alguns arcanistas se tornam arrogantes e distantes — como não se sentir superior possuindo poder para quebrar leis naturais? Os deuses podem comandar a Criação, mas os arcanistas conhecem as brechas no que eles criaram e sabem que nem todos os comandos divinos precisam ser seguidos. Outros arcanistas, vislumbrando algo tão maior que eles mesmos, tornam-se humildes, até mesmo niilistas. Prefeririam continuar na ignorância a ter noção do “outro lado” da realidade. Existem até mesmo arcanistas que enlouquecem na busca por poder e conhecimento.

Esta busca é constante, pois a disciplina da magia exige dedicação total. Em início de carreira, os arcanistas costumam ser fracos, frágeis, quase indefesos. Contudo, à medida que sua experiência aumenta, logo se tornam oponentes formidáveis. Em vez de serem protegidos por seus aliados, tomam para si o papel de protetores e líderes.

Nenhum arcanista é igual ao outro. Alguns encaram a magia como um conjunto de rituais e fórmulas que deve ser estudado e decorado. Outros têm forte ligação com um objeto de poder, através do qual canalizam seus feitiços. Outros ainda possuem capacidades arcanas brutais dentro de si desde o nascimento, apenas aprendendo a controlar e refinar este potencial. Seja como for, a magia nunca é banal, nunca é sutil e nunca é totalmente previsível. Mesmo em escolas mágicas como a Grande Academia Arca, professores e alunos ficam fascinados com o que veem todos os dias. Mesmo o mais simples truque exige gestos, invocações, palavras secretas e grande concentração. Mesmo o feitiço mais codificado e esmiuçado esconde facetas que podem surpreender seu usuário.

Descartando armaduras, armas e escudos em favor de robes, livros e varinhas, os arcanistas desafiam os perigos de Arton com seu intelecto, dedicação e personalidade. Abrindo mão de conhecimentos mundanos em troca de segredos obscuros, sabem pouco da vida cotidiana, mas muito sobre a natureza oculta do universo. Dedicando sua juventude ao estudo e aprimoramento, mais tarde se tornam poderosos, invencíveis ou até mesmo imortais.

ARCANISTAS FAMOSOS. Aylarianna Purpúrea, Gradda, Ichabod, Reynard, Ripp, Rufus Domat, Saliini Alan, Talude, Vladislav Tpish, Vectorius.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um arcanista começa com 8 pontos de vida (+ Constituição) e ganha 2 PV (+ Constituição) por nível.

PONTOS DE MANA. 6 PM por nível.

PERÍCIAS. Misticismo (Int) e Vontade (Sab), mais 2 a sua escolha entre Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Nobreza (Int), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

PROFI CIÊNCIAS. Nenhuma.

HABILIDADES DE CLASSE

CAMINHO DO ARCANISTA. A magia é um poder incrível, capaz de alterar a realidade. Esse poder tem fontes distintas e cada uma opera conforme suas próprias regras. Escolha uma das opções a seguir. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada.

- **Bruxo.** Você lança magias através de um foco — uma varinha, cajado, chapéu... Para lançar uma magia, você precisa empunhar o foco com uma mão (e gesticular com a outra) ou fazer um teste de Misticismo (CD 20 + o custo em PM da magia; se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim). O foco tem RD 10 e PV iguais à metade dos seus, independentemente de seu material ou forma. Se for danificado, é totalmente restaurado na próxima vez que você recuperar seus PM. Se for destruído (reduzido a 0 PV), você fica atordoado por uma rodada. Você pode recuperar um foco destruído ou perdido com uma semana de trabalho e T\$ 100. Seu atributo-chave para magias é Inteligência.

- **Feiticeiro.** Você lança magias através de um poder inato que corre em seu sangue. Escolha uma linhagem como origem de seus poderes (veja a página 39). Você recebe a herança básica da linhagem escolhida. Você não depende de nenhum item ou estudo, mas sua capacidade de aprender magias é limitada — você aprende uma magia nova a cada nível ímpar (3º, 5º, 7º etc.), em vez de a cada nível. Seu atributo-chave para magias é Carisma.

- **Mago.** Você lança magias através de estudo e memorização de fórmulas arcana. Você só pode lançar magias memorizadas; suas outras magias não podem ser lançadas, mesmo que você tenha pontos de mana para tal. Para memorizar magias, você precisa estudar seu grimório por uma hora. Quando faz isso, escolhe metade das magias que conhece (por exemplo, se conhece 7 magias, escolhe 3). Essas se-

TABELA 1-5: O ARCANISTA

| NÍVEL | HABILIDADES DE CLASSE |
|-------|---|
| 1º | Caminho do arcanista, magias (1º círculo) |
| 2º | Poder de arcanista |
| 3º | Poder de arcanista |
| 4º | Poder de arcanista |
| 5º | Magias (2º círculo), poder de arcanista |
| 6º | Poder de arcanista |
| 7º | Poder de arcanista |
| 8º | Poder de arcanista |
| 9º | Magias (3º círculo), poder de arcanista |
| 10º | Poder de arcanista |
| 11º | Poder de arcanista |
| 12º | Poder de arcanista |
| 13º | Magias (4º círculo), poder de arcanista |
| 14º | Poder de arcanista |
| 15º | Poder de arcanista |
| 16º | Poder de arcanista |
| 17º | Magias (5º círculo), poder de arcanista |
| 18º | Poder de arcanista |
| 19º | Poder de arcanista |
| 20º | Alta arcana, poder de arcanista |

rão suas magias memorizadas. Você pode memorizar magias uma vez por dia. Caso não possa estudar (por não ter tempo, por ter perdido o grimório...), não poderá trocar suas magias memorizadas. Um grimório tem as mesmas estatísticas de um foco (veja acima) e pode ser recuperado da mesma forma. Você começa com uma magia adicional (para um total de 4) e, sempre que ganha acesso a um novo círculo de magias, aprende uma magia adicional daquele círculo. Seu atributo-chave para magias é Inteligência.

MAGIAS. Você pode lançar magias arcana de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias de um círculo maior (2º círculo no 5º nível, 3º círculo no 9º nível e assim por diante).

Você começa com três magias de 1º círculo. A cada nível, aprende uma magia de qualquer círculo que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é definido pelo seu Caminho (veja acima) e você soma o bônus do atributo-chave no seu total de PM. Veja o CAPÍTULO 4 para as regras de magia.

PODER DE ARCANISTA. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

Familiares Arcanos

Um familiar é uma criatura mágica. Em termos de jogo, é um parceiro especial com o qual você pode se comunicar telepaticamente em alcance longo. Ele obedece a suas ordens, mas ainda está limitado ao que uma criatura de sua espécie pode fazer. Se ele morrer, você fica atordoado por uma rodada. Você pode invocar um novo familiar com um ritual que exige um dia e T\$ 100 em ingredientes.

- **BORBOLETA.** A CD dos testes de Vontade para resistir a suas magias aumenta em +1.

- **COBRA.** A CD dos testes de Fortitude para resistir a suas magias aumenta em +1.

- **CORUJA.** Quando lança uma magia com alcance de toque, você pode pagar 1 PM para aumentar seu alcance para curto.

- **CORVO.** Quando faz um teste de Misticismo ou Vontade, você pode pagar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado.

- **FALCÃO.** Você não pode ser surpreendido e nunca fica desprevenido.

- **GATO.** Você recebe visão no escuro e +2 em Furtividade.

- **LAGARTO.** A CD dos testes de Reflexos para resistir a suas magias aumenta em +1.

- **MORCEGO.** Você adquire percepção às cegas em alcance curto.

- **RATO.** Você pode usar seu atributo-chave em Fortitude, no lugar de Constituição.

- **SAPO.** Você soma seu atributo-chave ao seu total de pontos de vida (cumulativo).

- *Arcano de Batalha.* Quando lança uma magia, você soma seu atributo-chave na rolagem de dano.

- *Aumento de Atributo.* Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

- *Caldeirão do Bruxo.* Você pode criar poções, como se tivesse o poder geral Preparar Poção. Se tiver ambos, pode criar poções de até 5º círculo. *Pré-requisitos:* Bruxo, treinado em Ofício (alquimista).

- *Conhecimento Mágico.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

- *Contramágica Aprimorada.* Uma vez por rodada, você pode fazer uma contramágica como uma reação (veja a página 173). *Pré-requisito:* Dissipar Magia.

- *Envolto em Mistério.* Sua aparência e postura assombrosas o permitem manipular e assustar pessoas ignorantes ou supersticiosas. O mestre define o que exatamente você pode fazer e quem se encaixa nessa descrição. Como regra geral, você recebe +5 em Enganação e Intimidação contra pessoas não treinadas em Conhecimento ou Misticismo.

- *Escriba Arcano.* Você pode aprender magias copiando os textos de pergaminhos e grimórios de outros magos. Aprender uma magia dessa forma exige um dia de trabalho e T\$ 250 em matérias-primas por PM necessário para lançar a magia. Assim, aprender uma magia de 3º círculo (6 PM) exige 6 dias de trabalho e o gasto de T\$ 1.500. *Pré-requisitos:* Mago, treinado em Ofício (escriba).

- *Especialista em Escola.* Escolha uma escola de magia. A CD para resistir a suas magias dessa escola aumenta em +2. *Pré-requisito:* Bruxo ou Mago.

- *Familiar.* Você possui um animal de estimação mágico. Veja o quadro para detalhes.

- *Fluxo de Mana.* Você pode manter dois efeitos sustentados ativos simultaneamente com apenas uma ação livre, pagando o custo de cada efeito separadamente. *Pré-requisito:* 10º nível de arcanista.

- *Foco Vital.* Se você estiver segurando seu foco e sofrer dano que o levaria a 0 PV ou menos, você fica com 1 PV e o foco perde PV igual ao valor excedente ou até ser destruído (se o foco for destruído, você sofre o dano excedente). *Pré-requisito:* Bruxo. ☽

- *Fortalecimento Arcano.* A CD para resistir a suas magias aumenta em +1. Se você puder lançar magias de 4º círculo, em vez disso ela aumenta em +2. *Pré-requisito:* 5º nível de arcanista.

- *Herança Aprimorada.* Você recebe a herança aprimorada de sua linhagem sobrenatural. *Pré-requisitos:* Feiticeiro, 6º nível de arcanista.

- *Herança Superior.* Você recebe a herança superior de sua linhagem sobrenatural. *Pré-requisitos:* Herança Aprimorada, 11º nível de arcanista.

- *Magia Pungente.* Quando lança uma magia, você pode pagar 1 PM para aumentar em +2 a CD para resistir a ela.

- *Mestre em Escola.* Escolha uma escola de magia. O custo para lançar magias dessa escola diminui em -1 PM. *Pré-requisitos:* Especialista em Escola com a escola escolhida, 8º nível de arcanista.

- *Poder Mágico.* Você recebe +1 ponto de mana por nível de arcanista. Quando sobe de nível, os PM

que recebe por este poder aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher este poder no 4º nível, recebe 4 PM. Quando subir para o 5º nível, recebe +1 PM e assim por diante.

- *Raio Arcano*. Você pode gastar uma ação padrão para causar 1d8 pontos de dano de essência num alvo em alcance curto. Esse dano aumenta em +1d8 para cada círculo de magia acima do 1º que você puder lançar. O alvo pode fazer um teste de Reflexos (CD atributo-chave) para reduzir o dano à metade. O raio arcano conta como uma magia para efeitos de habilidades e itens que beneficiem suas magias. ☺

- *Raio Elemental*. Quando usa Raio Arcano, você pode pagar 1 PM para que ele cause dano de ácido, electricidade, fogo, frio ou trevas, a sua escolha. Se o alvo falhar no teste de Reflexos, sofre uma condição, de acordo com o tipo de dano (veja a descrição das condições na página 394). *Ácido*: vulnerável por 1 rodada. *Electricidade*: ofuscado por 1 rodada. *Fogo*: fica em chamas. *Frio*: lento por 1 rodada. *Trevas*: não pode curar PV por 1 rodada. *Pré-requisito*: Raio Arcano. ☺

- *Raio Poderoso*. Os dados de dano do seu Raio Arcano aumentam para d12 e o alcance dele aumenta para médio. *Pré-requisito*: Raio Arcano. ☺

- *Tinta do Mago*. Você pode criar pergaminhos, como se tivesse o poder Escrever Pergaminho. Se tiver ambos, seu custo para criar pergaminhos é reduzido à metade. *Pré-requisitos*: Mago, treinado em Ofício (escriba).

ALTA ARCANA. No 20º nível, seu domínio das artes arcana é total. O custo em PM de suas magias arcana é reduzido à metade (após aplicar aprimoramentos e quaisquer outros efeitos que reduzam custo).

LINHAGENS SOBRENATURAIS

O poder de um feiticeiro vem de seu sangue — mais precisamente, do sangue de um antepassado sobrenatural, como um dragão ou uma fada. Além da capacidade de lançar magias, o feiticeiro herda desse antepassado uma fração de seu poder natural, que ele pode desenvolver ao longo de sua vida. Ao escolher o caminho do feiticeiro, escolha uma linhagem da lista a seguir. Você recebe a herança básica de sua linhagem e pode desenvolver as demais através de poderes de arcanista.



LINHAGEM DRACÔNICA

Um de seus antepassados foi um majestoso dragão. Escolha um tipo de dano entre ácido, electricidade, fogo ou frio.

- *Básica*. Você soma seu Carisma em seus pontos de vida iniciais e recebe redução de dano 5 ao tipo escolhido.

- *Aprimorada*. Suas magias do tipo escolhido custam -1 PM e causam +1 ponto de dano por dado.

- *Superior*. Você passa a somar o dobro do seu Carisma em seus pontos de vida iniciais e se torna imune a dano do tipo escolhido. Além disso, sempre que reduz um ou mais inimigos a 0 PV ou menos com uma magia do tipo escolhido, você recebe uma quantidade de PM temporários igual ao círculo da magia.

LINHAGEM FÉÉRICA

Seu sangue foi tocado pelas fadas.

- *Básica*. Você se torna treinado em Enganação e aprende uma magia de 1º círculo de encantamento ou ilusão, arcana ou divina, a sua escolha.

- *Aprimorada*. A CD para resistir a suas magias de encantamento e ilusão aumenta em +2 e suas magias dessas escolas custam -1 PM.

- *Superior*. Você recebe +2 em Carisma. Se uma criatura passar no teste de resistência contra uma magia de encantamento ou ilusão lançada por você, você fica alquebrado até o final da cena.

LINHAGEM RUBRA

Seu sangue foi corrompido pela Tormenta.

- *Básica*. Você recebe um poder da Tormenta. Além disso, pode perder outro atributo em vez de Carisma por poderes da Tormenta.

- *Aprimorada*. Escolha uma magia para cada poder da Tormenta que você possui. Essas magias custam -1 PM. Sempre que recebe um novo poder da Tormenta, você pode escolher uma nova magia. Esta herança conta como um poder da Tormenta (exceto para perda de Carisma).

- *Superior*. Você recebe +4 PM para cada poder da Tormenta que tiver. Esta herança conta como um poder da Tormenta (exceto para perda de Carisma).

BÁRBARO

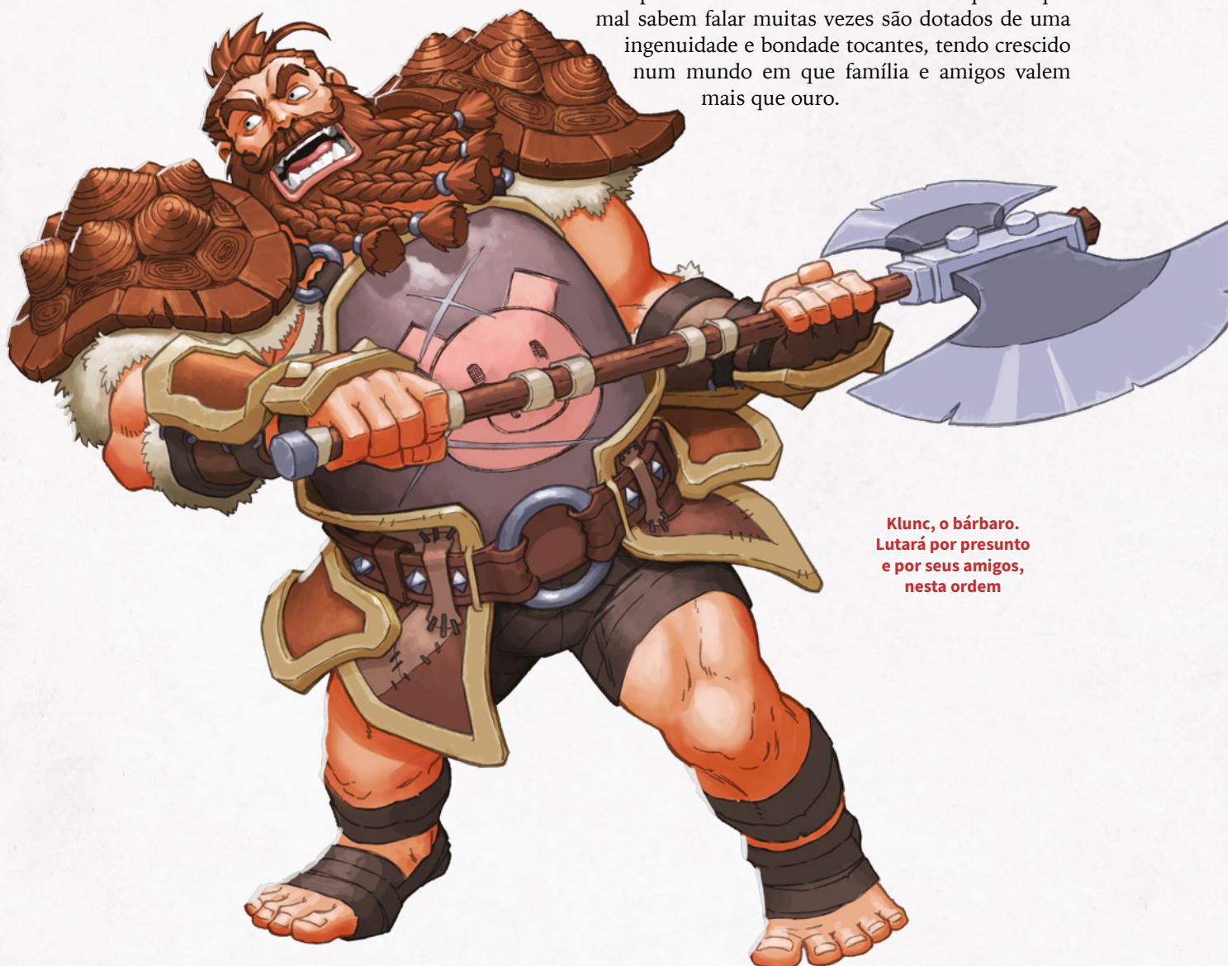
Arton não é civilizado. Mesmo com reinos, grandes cidades e política intrincada, este mundo possui vastas extensões de terra não mapeadas, onde nenhum nobre, soldado ou autoridade jamais pisou. Em grandes florestas escuras, em vastas cordilheiras aterrorizantes, em pradarias indomadas e ilhas remotas, Arton é governado pela força, pela selvageria, pela coragem e pela honra. É o território dos bárbaros.

O bárbaro é um herói primitivo que ignora ou descarta as frivolidades da civilização. Um combatente terrível, o bárbaro luta por instinto, confiando menos em técnica e mais em puro frenesi de batalha. Em momentos de grande perigo, ou apenas

frete a algo que desperte seu ódio, o bárbaro é tomado por uma fúria guerreira, ficando cego para tudo que não seja o combate e sendo imbuído de força e resistência animalescas.

Bárbaros não se sentem confortáveis com todas as restrições da civilização. As paredes altas de um castelo parecem prisões, as ruas lotadas das cidades parecem labirintos fedorentos. Seu conhecimento é adquirido em forma de histórias e lições passadas oralmente por seus ancestrais, ou aprendido com observação do mundo natural.

Podem ser apenas brutamontes monossilábicos, sem talento para nada além da violência. Contudo, também podem ser expoentes de culturas tão ricas e sábiás quanto a “civilização”, bravos que rejeitam fingimentos e mentiras em favor da honestidade e simplicidade dos ermos. E mesmo aqueles que mal sabem falar muitas vezes são dotados de uma ingenuidade e bondade tocantes, tendo crescido num mundo em que família e amigos valem mais que ouro.



Klunc, o bárbaro.
Lutará por presunto
e por seus amigos,
nesta ordem

As Montanhas Uivantes produzem bárbaros do gelo, acostumados a condições adversas, que bebem leite de mamute e seguem um código de honra estrito. Os Ermos Púrpuras produzem bárbaros das florestas, um povo ancestral e independente que se viu cada vez mais acuado enquanto suas terras foram roubadas por forasteiros. As Montanhas Sanguinárias produzem bárbaros que enfrentam monstros desde a infância e muitas vezes criam vínculos com essas criaturas. Também há bárbaros em todas as regiões ermas e remotas, além de habitantes das cidades que rejeitam a civilização e se entregam à selvageria, tornando-se bárbaros por escolha própria.

Bárbaros não costumam usar armaduras pesadas e empunham armas rústicas e brutais, como tacapes e machados. Contudo, o que os define não é seu equipamento, mas seu anseio pela liberdade. Sua sede de sangue é enorme, mas sua lealdade é maior ainda. Livre de amarras, feroz, digno, honesto e forte, o bárbaro simboliza o passado selvagem e inspirador de Arton.

BÁRBAROS FAMOSOS. Alenn Toren Greenfeld, Andilla Dente-de-Ferro, Klunc, Galo Louco.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um bárbaro começa com 24 pontos de vida + Constituição e ganha 6 PV + Constituição por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Fortitude (Con) e Luta (For), mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Sobrevivência (Sab) e Vontade (Sab).

PROFIÇÕES. Armas marciais e escudos.

HABILIDADES DE CLASSE

FÚRIA. Você pode gastar 2 PM para invocar uma fúria selvagem. Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). A cada cinco níveis, pode gastar +1 PM para aumentar os bônus em +1.

A Fúria termina se, ao fim da rodada, você não tiver atacado nem sido alvo de um efeito (ataque, habilidade, magia...) hostil.

PODER DE BÁRBARO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

TABELA 1-6: O BÁRBARO

| NÍVEL | HABILIDADES DE CLASSE |
|-------|---|
| 1º | Fúria +2 |
| 2º | Poder de bárbaro |
| 3º | Instinto selvagem +1, poder de bárbaro |
| 4º | Poder de bárbaro |
| 5º | Poder de bárbaro, redução de dano 2 |
| 6º | Fúria +3, poder de bárbaro |
| 7º | Poder de bárbaro |
| 8º | Poder de bárbaro, redução de dano 4 |
| 9º | Instinto selvagem +2, poder de bárbaro |
| 10º | Poder de bárbaro |
| 11º | Fúria +4, poder de bárbaro, redução de dano 6 |
| 12º | Poder de bárbaro |
| 13º | Poder de bárbaro |
| 14º | Poder de bárbaro, redução de dano 8 |
| 15º | Instinto selvagem +3, poder de bárbaro |
| 16º | Fúria +5, poder de bárbaro |
| 17º | Poder de bárbaro, redução de dano 10 |
| 18º | Poder de bárbaro |
| 19º | Poder de bárbaro |
| 20º | Fúria titânica, poder de bárbaro |

- *Alma de Bronze.* Quando entra em fúria, você recebe uma quantidade de pontos de vida temporários igual a seu nível + sua Força.
- *Aumento de Atributo.* Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.
- *Brado Assustador.* Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para soltar um berro feroz. Todos os inimigos em alcance curto ficam vulneráveis até o fim da cena. *Pré-requisito:* treinado em Intimidação. *Modo:*
- *Crítico Brutal.* Seu multiplicador de crítico com armas corpo a corpo e de arremesso aumenta em +1. Por exemplo, seu multiplicador com um machado de batalha (normalmente x3) será x4. *Pré-requisito:* 6º nível de bárbaro.
- *Destruidor.* Quando causa dano com uma arma corpo a corpo de duas mãos, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 das rolagens de dano da arma. *Pré-requisito:* For 1.
- *Espírito Inquebrável.* Enquanto está em fúria, você não fica inconsciente por estar com 0 PV ou

Animais Totêmicos

A seguir está uma lista de animais venerados por tribos bárbaras de Arton.

- **CORUJA.** A sábia coruja guia seus discípulos. Você pode lançar *Orientação*.
- **CORVO.** Um seguidor do corvo enxerga além do véu. Você pode lançar *Visão Mística*.
- **FALCÃO.** Sempre atento, o falcão permite que você lance *Detectar Ameaças*.
- **GRIFO.** O mais veloz dos animais, o grifo permite que você lance *Primor Atlético*.
- **LOBO.** O lobo é feroz e letal. Você pode lançar *Concentração de Combate*.
- **RAPOSA.** A sagaz raposa nunca está onde se espera. Você pode lançar *Imagen Espelhada*.
- **TARTARUGA.** A tartaruga protege os seus. Você pode lançar *Armadura Arcana*.
- **URSO.** O vigoroso urso permite que você lance *Vitalidade Fantasma* e possa usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um druida de seu nível.

menos (você ainda morre se chegar em um valor negativo igual à metade de seus pontos de vida máximos). *Pré-requisito:* Alma de Bronze.

• *Esquiva Sobrenatural.* Seus instintos são tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos o percebam. Você nunca fica surpreendido.

• *Força Indomável.* Você pode gastar 1 PM para somar seu nível em um teste de Força ou Atletismo. Você pode usar esta habilidade depois de rolar o dado, mas deve usá-la antes de o mestre dizer se você passou ou não.

• *Frenesi.* Uma vez por rodada, se estiver em fúria e usar a ação agredir para fazer um ataque corpo a corpo ou com uma arma de arremesso, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque adicional.

• *Fúria da Savana.* Seu deslocamento aumenta em +3m. Quando usa Fúria, você aplica o bônus em ataque e dano também a armas de arremesso.

• *Fúria Raivosa.* Se sua Fúria for terminar por você não ter atacado nem sido alvo de um efeito hostil, você pode pagar 1 PM para continuar em fúria nesta rodada. Se você atacar ou for atacado na rodada seguinte, sua fúria continua normalmente.

• *Golpe Poderoso.* Ao acertar um ataque corpo a corpo ou com uma arma de arremesso, você pode gastar 1 PM para causar um dado extra de dano do mesmo tipo (por exemplo, com um montante, causa +1d6, para um dano total de 3d6; com um machado de guerra, causa +1d12, para um dano total de 2d12).

• *Ímpeto.* Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.

• *Investida Inprudente.* Quando faz uma investida, você pode aumentar sua penalidade na Defesa pela investida para -5 para receber um bônus de +1d12 na rolagem de dano deste ataque.

• *Pele de Aço.* O bônus de Pele de Ferro aumenta para +8. *Pré-requisitos:* Pele de Ferro, 8º nível de bárbaro.

• *Pele de Ferro.* Você recebe +4 na Defesa, mas apenas se não estiver usando armadura pesada.

• *Sangue dos Inimigos.* Enquanto está em fúria, quando faz um acerto crítico ou reduz um inimigo a 0 PV, você recebe um bônus cumulativo de +1 em testes de ataque e rolagens de dano, limitado pelo seu nível, até o fim da cena.

• *Superstição.* Você odeia magia, o que faz com que seja mais resistente a ela. Você recebe resistência a magia +5.

• *Totem Espiritual.* Você soma sua Sabedoria no seu total de pontos de mana. Escolha um animal totêmico (veja o quadro ao lado). Você aprende e pode lançar uma magia definida pelo animal escolhido (atributo-chave Sabedoria) e pode lançá-la mesmo em fúria. *Pré-requisitos:* Sab 1, 4º nível de bárbaro. ☺

• *Vigor Primal.* Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM limitada por sua Constituição. Para cada PM que gastar, você recupera 1d12 pontos de vida.

INSTINTO SELVAGEM. No 3º nível, você recebe +1 em rolagens de dano, Percepção e Reflexos. A cada seis níveis, esse bônus aumenta em +1.

REDUÇÃO DE DANO. A partir do 5º nível, graças a seu vigor e força de vontade, você ignora parte de seus ferimentos. Você recebe redução de dano 2 (todo dano que sofre é reduzido em 2). A cada três níveis, sua RD aumenta em 2, até um máximo de RD 10 no 17º nível.

FÚRIA TITÂNICA. No 20º nível, o bônus que você recebe nos testes de ataque e rolagens de dano quando usa Fúria é dobrado. Por exemplo, se gastar 5 PM, em vez de um bônus de +5, recebe um bônus de +10.

BARDO

Num mundo de heróis, contar histórias épicas também é um ato de heroísmo. Os grandes mestres não são apenas músicos ou poetas: são malandros que dominam as ruas e as cortes, sábios que possuem conhecimento obscuro sobre os mais variados assuntos, diplomatas que transformam inimigos jurados em companheiros leais após uma noite na taverna, arautos que inspiram seus aliados a grandes feitos no campo de batalha. Sua intimidade com a música é tão grande que através dela lançam magias. São versados em muitas habilidades, embora não sejam mestres em nenhuma. São os bardos.

Bardos são contadores de histórias e músicos errantes que acompanham grupos de aventureiros em missões para depois narrar suas façanhas. Contudo, seu papel vai muito além disso. Enquanto muitos heróis se especializam em uma só área, os bardos são versáteis, pessoas do mundo, confortáveis ao lado de reis e de mendigos. Muitas vezes são a “face” do grupo, tomando a frente em negociações e sabendo usar palavras doces quando outros prefeririam apelar para as armas. Bardos têm amigos, inimigos, conhecidos, amantes e rivais em cada cidade e aldeia. Conhecem um fato importante sobre cada artefato misterioso. Tocam a música certa para inflamar as almas de seus companheiros a cada combate.

Sendo em seu âmago artistas, os bardos costumam ser muito emotivos e entusiasmados, com personalidades fortes e maneiras únicas de encarar a vida. Alguns demonstram alegria incessante, vendo o lado positivo em tudo e sorrindo mesmo frente aos piores perigos. Outros são intensos, amargurados, românticos e apaixonados, sempre tomados por algum amor impossível ou uma memória melancólica. Outros ainda só querem se divertir, parecendo loucos em seu frenesi de acrobacias, imitações, piadas e absurdos. Outros são sedutores cínicos. Outros são tudo isso, mudando de personalidade como quem muda de camisa!

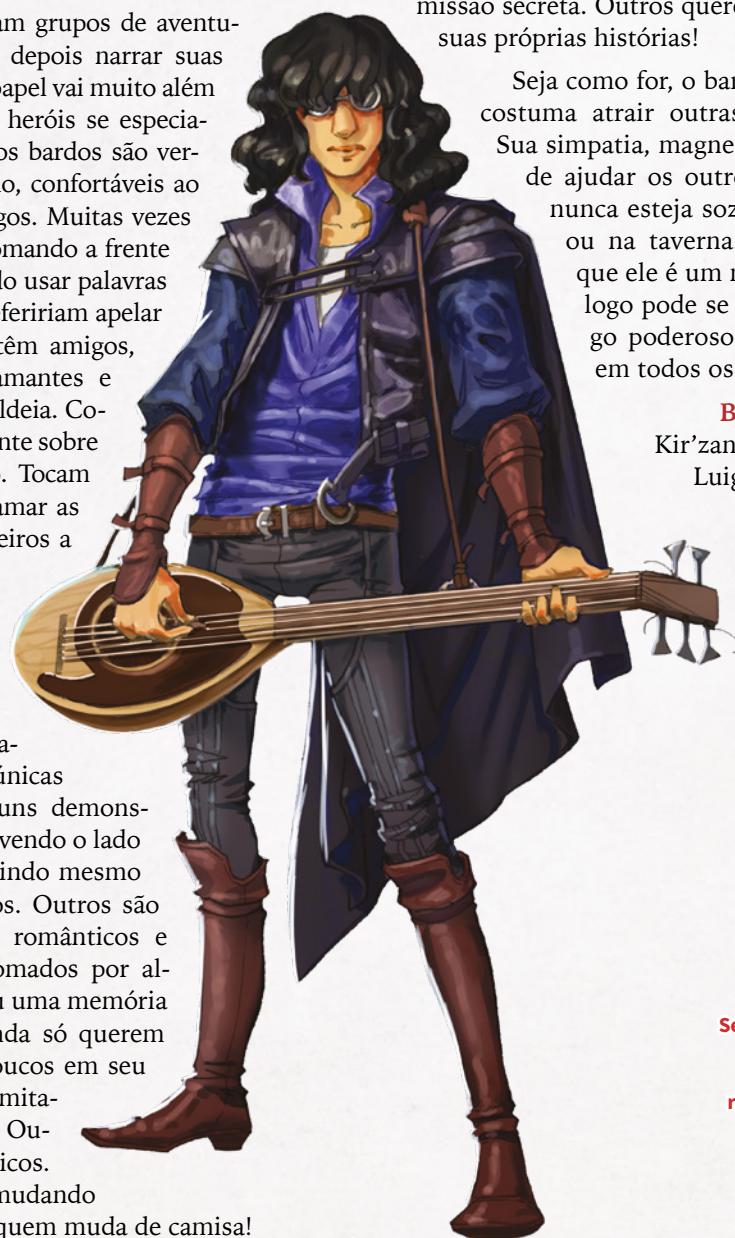
Embora a maioria dos bardos utilize a música para canalizar sua magia e inspirar seus aliados, quase qualquer tipo de arte pode tomar este papel. Alguns bardos dançam, outros declamam poesia. Outros ainda apenas fazem discursos grandiosos ou mesmo se exibem em grandes demonstrações acrobáticas com armas. Alguns bardos mais parecem embaixadores sérios e pomposos, outros lembram cavaleiros aristocráticos saídos de alguma história. O importante é que a arte do bardo venha de suas emoções e toque os corações dos demais aventureiros.

De fato, o estereótipo do “menestrel que acompanha o grupo” muitas vezes é só uma fachada ou nem mesmo se aplica. Alguns bardos fingem ser só contadores de histórias enquanto estão em alguma missão secreta. Outros querem ser os heróis de suas próprias histórias!

Seja como for, o bardo é um herói que costuma atrair outras pessoas para si. Sua simpatia, magnetismo e capacidade de ajudar os outros fazem com que nunca esteja sozinho na masmorra ou na taverna. E quem acredita que ele é um mero bobo da corte logo pode se ver com um inimigo poderoso que tem contatos em todos os reinos.

BARDOS FAMOSOS.

Kir’zanaath “Kiki” Odello,
Luigi Sortudo, Kadeen,
Niele, Senomar.



**Senomar. Música
para inspirar
os heróis com
rebeldia e estilo**

TABELA 1-7: O BARDO

| NÍVEL | HABILIDADES DE CLASSE |
|-------|-------------------------------------|
| 1º | Inspiração +1, magias (1º círculo) |
| 2º | Poder de bardo, eclético |
| 3º | Poder de bardo |
| 4º | Poder de bardo |
| 5º | Inspiração +2, poder de bardo |
| 6º | Magias (2º círculo), poder de bardo |
| 7º | Poder de bardo |
| 8º | Poder de bardo |
| 9º | Inspiração +3, poder de bardo |
| 10º | Magias (3º círculo), poder de bardo |
| 11º | Poder de bardo |
| 12º | Poder de bardo |
| 13º | Inspiração +4, poder de bardo |
| 14º | Magias (4º círculo), poder de bardo |
| 15º | Poder de bardo |
| 16º | Poder de bardo |
| 17º | Inspiração +5, poder de bardo |
| 18º | Poder de bardo |
| 19º | Poder de bardo |
| 20º | Artista completo, poder de bardo |

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um bardo começa com 12 pontos de vida + Constituição e ganha 3 PV + Con por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Atuação (Car) e Reflexos (Des) mais 6 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Investigação (Int), Jogatina (Car), Ladinagem (Des), Luta (For), Mistério (Int), Nobreza (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Vontade (Sab).

PROFIÇÕES. Armas marciais.

HABILIDADES DE CLASSE

INSPIRAÇÃO. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para inspirar as pessoas com sua arte. Você e todos os seus aliados em alcance curto ganham +1 em testes de perícia até o fim da cena. A cada quatro níveis, pode gastar +2 PM para aumentar o bônus em +1.

MAGIAS. Escolha três escolas de magia. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você pode lançar magias arcana de 1º círculo que pertençam a essas escolas. À medida que sobe de nível, pode lançar magias de círculos maiores (2º círculo no 6º nível, 3º círculo no 10º nível e 4º círculo no 14º nível).

Você começa com duas magias de 1º círculo. A cada nível par (2º, 4º etc.), aprende uma magia de qualquer círculo e escola que possa lançar. Você pode lançar essas magias vestindo armaduras leves sem precisar de testes de Mistério.

Seu atributo-chave para lançar magias é Carisma e você soma seu Carisma no seu total de PM. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de magia.

PODER DE BARDO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- **Arte Mágica.** Enquanto você estiver sob efeito de sua Inspiração, a CD para resistir a suas habilidades de bardo aumenta em +2.

- **Aumentar Repertório.** Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Elas devem pertencer às escolas que você sabe usar, mas podem ser arcana ou divinas. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

- **Aumento de Atributo.** Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

- **Dança das Lâminas.** Quando você lança uma magia com execução de uma ação padrão, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo como uma ação livre. **Pré-requisitos:** Esgrima Mágica, 10º nível de bardo.

- **Esgrima Mágica.** Sua arte mescla esgrima e magia, transformando dança em golpes. Se estiver sob efeito de Inspiração, você pode substituir testes de Luta por testes de Atuação, mas apenas para ataques com armas corpo a corpo leves ou de uma mão.

- **Estrelato.** Suas apresentações o tornaram famoso, fazendo com que você seja reconhecido e bem tratado por aqueles que apreciam a arte. Por outro lado, pode ser difícil passar despercebido, especialmente em grandes cidades. Quando usa Atuação para impressionar uma plateia, o bônus recebido em perícias baseadas em Carisma aumenta para +5. **Pré-requisito:** 6º nível de bardo.

- **Fascinar em Massa.** Quando usa Música: Balada Fascinante, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, afeta todas as criaturas a sua escolha no alcance da música (você faz um único teste de Atuação, oposto pelo teste de Vontade de cada criatura). **Pré-requisito:** Música: Balada Fascinante.

- *Golpe Elemental*. Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que você acertar um ataque corpo a corpo, pode gastar 1 PM para causar 1d6 de dano extra de ácido, eletricidade, fogo ou frio, a sua escolha. Para cada quatro níveis que possuir, pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d6. *Pré-requisito:* Golpe Mágico. ☺

- *Golpe Mágico*. Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que você acertar um ataque corpo a corpo em um inimigo, recebe 2 PM temporários cumulativos. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível. Esses pontos temporários desaparecem no final da cena. *Pré-requisito:* Esgrima Mágica. ☺

- *Inspiração Marcial*. Quando você usa Inspiração, você e seus aliados aplicam o bônus recebido em rolagens de dano (além de testes de perícia).

- *Lendas e Histórias*. Você é um arquivo vivo de relatos, canções e folclore. Além de outros benefícios a critério do mestre, pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de Conhecimento, Misticismo, Nobreza ou Religião para informação, identificar criaturas ou identificar itens mágicos. *Pré-requisito:* Int 1.

- *Manipular*. Você pode gastar 1 PM para fazer uma criatura fascinada por você ficar enfeitiçada até o fim da cena (Von CD Car anula). Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia. Usar esta habilidade não conta como ameaça à criatura fascinada. *Pré-requisito:* Música: Balada Fascinante.

- *Manipular em Massa*. Quando usa Manipular, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, afeta todas as criaturas a sua escolha em alcance curto. *Pré-requisitos:* Fascinar em Massa, Manipular, 10º nível de bardo.

- *Música: Balada Fascinante*. Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade de uma criatura no alcance. Se você passar, ela fica fascinada enquanto você se concentrar (uma ação padrão por rodada). Um alvo hostil ou envolvido em combate recebe +5 no teste de resistência e tem direito a um novo teste sempre que você se concentrar. Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia.

- *Música: Canção Assustadora*. Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade de cada criatura a sua escolha dentro do alcance (você faz um único teste). Alvos que falhem ficam abalados até o fim da cena. Alvos que passem ficam imunes a este efeito por um dia.

- *Música: Melodia Curativa*. Criaturas a sua escolha no alcance recuperam 1d6 PV. Quando usa esta habilidade, você pode gastar mais pontos de mana. Para cada PM extra, aumente a cura em +1d6 PV.

Músicas de Bardo

Alguns poderes do bardo são Músicas. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

- Para ativar uma música, você precisa ser treinado em Atuação e empunhar um instrumento musical (veja a página 158).
- Ativar uma música gasta uma ação padrão e 1 PM.
- Efeitos de músicas têm alcance curto.

- *Melodia Restauradora*. Quando você usa Música: Melodia Curativa, pode gastar +2 PM. Se fizer isso, escolha uma das condições a seguir: abalado, alquebrado, apavorado, atordoado, cego, confuso, enfeitiçado, esmorecido, exausto, fatigado, frustrado, pasmo ou surdo. Você remove a condição escolhida das criaturas afetadas pela música. *Pré-requisito:* Música: Melodia Curativa.

- *Mestre dos Sussurros*. Você é dissimulado, atento para rumores e ótimo em espalhar fofocas. Quando faz um teste de Investigação para interrogar ou um teste de Enganação para intriga, você rola dois dados e usa o melhor resultado. Além disso, pode fazer esses testes em ambientes sociais (taverna, festival, corte...) sem custo e em apenas uma hora (em vez de um dia). *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Enganação e Investigação.

- *Paródia*. Uma vez por rodada, quando vê outra criatura lançando uma magia em alcance médio, você pode pagar 1 PM e fazer um teste de Atuação (CD 15 + custo em PM da magia). Se passar, até o final de seu próximo turno você pode lançar essa magia. ☺

- *Prestidigitação*. Quando faz uma ação padrão, você pode aproveitar seus gestos para lançar uma magia com execução de ação completa ou menor. Faça um teste de Atuação (CD 15 + custo em PM da magia). Se passar, você lança a magia como uma ação livre. Se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim. Outros personagens só percebem que você lançou uma magia com um teste de Misticismo (CD 20). *Pré-requisito:* 6º nível de bardo.

ECLÉTICO. A partir do 2º nível, você pode gastar 1 PM para receber todos os benefícios de ser treinado em uma perícia por um teste.

ARTISTA COMPLETO. No 20º nível, você pode usar Inspiração como uma ação livre. Enquanto estiver sob efeito de sua Inspiração, qualquer habilidade de bardo (incluindo magias) que você usar tem seu custo em PM reduzido pela metade (após aplicar quaisquer outras habilidades que reduzam o custo).

BUCANEIRO

Os mares e rios são alguns dos terrenos mais selvagens e misteriosos de Arton. Sua vastidão esconde ilhas inexploradas, civilizações submersas, tempestades, dragões... E bucaneiros.

Bucaneiros são aventureiros que singram as águas deste mundo, sempre metidos em missões, batalhas, buscas, patrulhas ou a simples luta pela sobrevivência. Muitos são verdadeiros piratas, fora da lei vivendo numa sociedade com suas próprias regras, em desafio aos reinos do continente. Essa irmandade é brutal, mas também pode parecer utópica: capitães piratas são eleitos por sua tripulação e podem ser removidos caso sejam tiranos. Piratas aceitam todo tipo de pessoas rejeitadas pelo “mundo seco” e podem ser a única família que resta a alguns pária. O preço dessa aceitação é uma vida de crime, perseguindo e roubando navios mercantes.

Contudo, muitos bucaneiros seguem o caminho oposto: servindo na marinha de reinos poderosos, são marujos e capitães trabalhando para as grandes autoridades do mundo. Muitos combateram de qualquer um dos lados das Guerras Táuricas ou defenderam o Reinado contra a Supremacia Purista. Vários destes marinheiros militares também são caçadores de piratas, empreendendo sua própria guerra particular contra os saqueadores dos mares.

Entre esses dois extremos estão os corsários: bucaneiros que recebem permissão especial de alguns reinos para atacar e roubar navios de reinos inimigos. São “piratas legalizados”, aproveitando a liberdade dos fora da lei e contando com o respaldo das autoridades. Contudo, muitas vezes são odiados por ambos.

Vários bucaneiros, principalmente aqueles que operam nos grandes rios do continente, são meros contrabandistas e mercadores, interessados em levar suas mercadorias de um lado a outro enquanto se esquivam de

monstros aquáticos. Muitos destes se especializam em levar refugiados, prisioneiros foragidos, espiões e aventureiros até locais seguros, fazendo o bem pelo preço certo.

Numa tripulação, lealdade é tudo. Assim, muitos bucaneiros se sentem perfeitamente em casa num grupo de aventureiros, mesmo em terra firme. Bucaneiros sabem que dependem de seus aliados — não têm preguiça para fazer sua parte do trabalho, não são egoístas com as riquezas conquistadas e protegem os companheiros com a própria vida se for necessário. Ser bucaneiro é mais do que viajar e lutar num navio: é um estilo de vida, uma maneira de encarar os perigos de Arton com versatilidade, rebeldia e esperteza.

Bucaneiros também não se apegam a regras e leis antiquadas. Nos mares, a única lei obrigatória é a da lealdade. Eles lutam sujo, usam armas proibidas no mundo seco e, durante um naufrágio inevitável, não ficam para afundar com o barco.

BUCANEIROS FAMOSOS. Nargom, James K., Izzy Tarante, John-de-Sangue.



CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um bucanheiro começa com 16 pontos de vida + Constituição e ganha 4 PV + Constituição por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Luta (For) ou Pontaria (Des), Reflexos (Des), mais 4 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Enganação (Car), Fortitude (Con), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Jogatina (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pilotagem (Des) e Pontaria (Des).

PROFIÇÕES. Armas marciais.

HABILIDADES DE CLASSE

AUDÁCIA. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para somar seu Carisma no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

INSOLÊNCIA. Você soma seu Carisma na Defesa, limitado pelo seu nível. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

EVASÃO. A partir do 2º nível, quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

PODER DE BUCANEIRO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Abusar dos Fracos.* Quando ataca uma criatura sob efeito de uma condição de medo, seu dano aumenta em um passo. *Pré-requisito:* Flagelo dos Mares.

- *Amigos no Porto.* Quando chega em uma comunidade portuária, você pode fazer um teste de Carisma (CD 10). Se passar, encontra um amigo para o qual pode pedir um favor ou que pode ajudá-lo como parceiro veterano de um tipo a sua escolha por um dia. *Pré-requisitos:* Car 1, 6º nível de bucanheiro.

- *Aparar.* Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque, você pode gastar 1 PM para fazer um teste de ataque com bônus igual ao seu nível (além do normal). Se o resultado do seu teste for maior que o do oponente, você evita o ataque. Você só pode usar este poder se estiver usando uma arma corpo a corpo leve ou ágil. *Pré-requisito:* Esgrimista.

TABELA 1-8: O BUCANEIRO

| NÍVEL | HABILIDADES DE CLASSE |
|-------|--|
| 1º | Audácia, insolência |
| 2º | Evasão, poder de bucanheiro |
| 3º | Esquiva sagaz +1, poder de bucanheiro |
| 4º | Poder de bucanheiro |
| 5º | Panache, poder de bucanheiro |
| 6º | Poder de bucanheiro |
| 7º | Esquiva sagaz +2, poder de bucanheiro |
| 8º | Poder de bucanheiro |
| 9º | Poder de bucanheiro |
| 10º | Evasão aprimorada, poder de bucanheiro |
| 11º | Esquiva sagaz +3, poder de bucanheiro |
| 12º | Poder de bucanheiro |
| 13º | Poder de bucanheiro |
| 14º | Poder de bucanheiro |
| 15º | Esquiva sagaz +4, poder de bucanheiro |
| 16º | Poder de bucanheiro |
| 17º | Poder de bucanheiro |
| 18º | Poder de bucanheiro |
| 19º | Esquiva sagaz +5, poder de bucanheiro |
| 20º | Poder de bucanheiro, sorte de Nimb |

- *Apostador.* Você pode gastar um dia para encontrar e participar de uma mesa de wyrt ou outro jogo de azar. Escolha um valor e faça um teste de Jogatina contra a CD correspondente: T\$ 100 (CD 15), T\$ 200 (CD 20), T\$ 400 (CD 25), T\$ 800 (CD 30), T\$ 1.600 (CD 35) e assim por diante. Se passar, você ganha o valor escolhido (ou um item ou favor equivalente, a critério do mestre). Se falhar, perde esse mesmo o valor. A critério do mestre, o lugar onde você está pode limitar ou impossibilitar o uso deste poder. *Pré-requisito:* treinado em Jogatina.

- *Ataque Acrobático.* Quando se aproxima de um inimigo com um salto ou pírueta (em termos de jogo, usando Atletismo ou Acrobacia para se mover) e o ataca no mesmo turno, você recebe +2 nesse teste de ataque e na rolagem de dano.

- *Aumento de Atributo.* Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

- *Aventureiro Ávido.* Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional. Se possuir o poder Surto Heroico, em vez disso seu custo diminui em -2 PM.

Bravatas

Audazes e imprudentes, bucaneiros têm o costume da bravata — a promessa pública de realizar uma façanha, às vezes atrelada a uma restrição, como “Navegarei até Galrasia com um barco furado!”. Todas as Bravatas compartilham as seguintes regras.

- Uma Bravata deve envolver um desafio real. Em termos de jogo, deve ser uma ação com ND igual ou maior que o nível do bucaseiro.
- Você só pode ter uma Bravata de cada tipo ativa por vez. Caso falhe em uma Bravata ou desista dela, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.
- Quando você cumpre uma Bravata, recebe um benefício que dura até o fim da aventura. De acordo com o mestre, caso isso aconteça perto do fim da aventura, o benefício pode se estender até a próxima.

- *Bravata Audaz.* Você jura fazer uma façanha específica, como roubar o tesouro de Sckhar ou ganhar um beijo do príncipe e da princesa até o fim do baile. Se cumprir a bravata, seus PM aumentam em +2 por nível de bucaseiro até o fim da aventura.

- *Bravata Imprudente.* Na primeira rodada de um combate, você pode jurar derrotar seus inimigos com uma restrição a sua escolha, como lutar com uma mão nas costas, de guarda aberta (em termos de jogo, desprevenido), de olhos vendados (cego) etc. Uma restrição só é válida se prejudicá-lo (por exemplo, lutar com uma mão nas costas só vale como restrição se você luta com duas armas). O mestre tem a palavra final sobre a validade de uma restrição. Você sofre a penalidade durante todo o combate, mas, se vencer, recebe +2 nos testes de ataque e na margem de ameaça até o fim da aventura.

- *En Garde.* Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para assumir postura de luta. Até o fim da cena, se estiver usando uma arma corpo a corpo leve ou ágil, você recebe +2 na margem de ameaça com essas armas e +2 na Defesa. *Pré-requisito:* Esgrimista.

- *Esgrimista.* Quando usa uma arma corpo a corpo leve ou ágil, você soma sua Inteligência nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito:* Int 1.

- *Flagelo dos Mares.* Você aprende e pode lançar *Amedrontar* (atributo-chave Carisma). Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua capacidade de incutir medo em seus inimigos. *Pré-requisito:* treinado em Intimidação.

- *Folião.* Você sabe fazer amizades durante festas, de noitadas em tavernas a bailes na corte. Nesses locais, você recebe +2 em testes de perícias de Carisma e a atitude de todas as pessoas em relação a você melhora em uma categoria. *Pré-requisito:* Car 1.

- *Grudar o Cano.* Quando faz um ataque à distância com uma arma de fogo contra um oponente adjacente, você não sofre a penalidade de -5 no teste de ataque e aumenta seu dano em um passo. *Pré-requisitos:* treinado em Luta, Pistoleiro.

- *Pernas do Mar.* Você recebe +2 em Acrobacia e Atletismo. Além disso, quando está se equilibrando ou escalando, você não fica desprevenido e seu deslocamento não é reduzido à metade.

- *Pistoleiro.* Você recebe proficiência com armas de fogo e +2 nas rolagens de dano com essas armas.

- *Presença Paralisante.* Você soma seu Carisma em Iniciativa e, se for o primeiro na iniciativa, ganha uma ação padrão extra na primeira rodada. *Pré-requisitos:* Car 1, 4º nível de bucaseiro.

- *Ripostar.* Quando usa a habilidade aparar e evita o ataque, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, pode fazer um ataque corpo a corpo imediato contra o inimigo que o atacou (se ele estiver em alcance). *Pré-requisitos:* Aparar, 12º nível de bucaseiro.

- *Touché.* Quando se aproxima de um inimigo e o ataca com uma arma corpo a corpo leve ou ágil no mesmo turno, você pode gastar 2 PM para aumentar seu dano em um passo e receber +5 na margem de ameaça neste ataque. *Pré-requisitos:* Esgrimista, 10º nível de bucaseiro.

ESQUIVA SAGAZ. No 3º nível, você recebe +1 na Defesa e em Reflexos. Esse bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

PANACHE. A partir do 5º nível, sempre que faz um acerto crítico em combate ou reduz um inimigo a 0 PV, você recupera 1 PM.

EVASÃO APRIMORADA. A partir do 10º nível, quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar e sofre apenas metade do dano se falhar. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

SORTE DE NIMB. No 20º nível, você encara os piores desafios e ri na cara deles — pois sabe que tem a sorte ao seu lado. Você pode gastar 5 PM para rolar novamente um teste recém realizado. Qualquer resultado 11 ou mais na segunda rolagem será considerado um 20 natural.

CAÇADOR

Monstros estão em toda parte. As pessoas de Arton podem tentar fugir deles, o que raramente dá certo. Podem rezar para que os deuses as protejam ou pagar para que aventureiros cuidem do problema. Ou podem caçá-los.

O caçador é mais que um mateiro ou rastreador. É um especialista em sobrevivência nos terrenos mais selvagens e inóspitos, capaz de obter alimento e achar abrigo em qualquer lugar. É alguém que estuda, persegue e mata sua presa com paciência e astúcia. Mesmo que não pareça um sábio tradicional, o caçador é uma verdadeira enciclopédia de conhecimentos sobre os ermos. Sabe diferenciar veneno de comida, sabe evitar o território de animais mortíferos ou emboscá-los, sabe manter um grupo inteiro vivo longe da civilização.

O estereótipo do caçador traja armadura de couro e usa arco e flecha. Realmente, equipamento leve se presta para andar silenciosamente nos ermos e armas de ataque à distância são ótimas para emboscadas. Contudo, caçadores são tão variados quanto a natureza. Podem ser furtivos, furiosos ou até mesmo covardes, dependendo de armadilhas e fugas para sobreviver.

Muitos caçadores são verdadeiros inimigos dos monstros e criaturas que perseguem. Empreendem uma cruzada pessoal contra feiras que ameaçam pessoas inocentes ou tentam se vingar da espécie que matou sua família e amigos. Outros caçadores, contudo, respeitam e até admiram os monstros que matam. Sabem seu lugar no ciclo natural de morte e nascimento, tentam consumir todas as partes da presa abatida e chegam a prestar homenagens a ela.

Nem todos os caçadores perseguem monstros ou animais selvagens. Muitos caçam as mais leais presas: humanos, elfos, anões e outros povos civilizados. São caça-recompensas, justiceiros ou de-

tives a serviço de grandes cidades e reinos. Muitos caçadores experientes servem aos grandes exércitos de Arton, atuando como batedores e infiltrando-se em território inimigo para eliminar alvos importantes. Outros caçadores escolhem um caminho menos sangrento: em vez de matar, preservam a vida, gumando grupos de heróis ou de aristocratas por territórios que seriam intransponíveis sem eles.

A maioria dos caçadores se sente mais em casa nos ermos do que nas cidades. Acostumam-se com o som dos animais e do vento entre as folhas em vez do burburinho constante das multidões. Tendem a ser solitários e excêntricos, até mesmo sinistros ou ameaçadores. Às vezes rejeitam os povos inteligentes a ponto de formar grandes amizades com animais,creditando que são muito mais honestos e dignos que qualquer bípede. Outros caçadores, contudo, aproveitam todo o conforto que a civilização tem a oferecer antes de embarcar numa nova jornada pelos ermos. Muitas vezes logo precisam de uma nova missão porque já gastaram todo seu dinheiro na taverna!

Existem caçadores que passam a vida inteira numa única região que conhecem intimamente, mas o típico caçador aventureiro é um explorador nato. Curioso, inquieto e audaz, este caçador gostaria de ver cada canto de Arton, descobrir os segredos dentro de cada floresta, nadar em cada rio ou lago. E, para ele, as paisagens deslumbrantes e o cheiro da mata são grandes tesouros por si só.

CAÇADORES FAMOSOS. Crâneo Negro, Ellisa Thorn, Enver, Fren, Matteo, Maryx Corta-Sangue.

Enver. Alguém precisa acabar com esses goblinoides malditos!



TABELA 1-9: O CAÇADOR

| NÍVEL | HABILIDADES DE CLASSE |
|-------|--|
| 1º | Marca da presa +1d4, rastreador |
| 2º | Poder de caçador |
| 3º | Explorador, poder de caçador |
| 4º | Poder de caçador |
| 5º | Caminho do explorador, marca da presa +1d8, poder de caçador |
| 6º | Poder de caçador |
| 7º | Explorador, poder de caçador |
| 8º | Poder de caçador |
| 9º | Marca da presa +1d12, poder de caçador |
| 10º | Poder de caçador |
| 11º | Explorador, poder de caçador |
| 12º | Poder de caçador |
| 13º | Marca da presa +2d8, poder de caçador |
| 14º | Poder de caçador |
| 15º | Explorador, poder de caçador |
| 16º | Poder de caçador |
| 17º | Marca da presa +2d10, poder de caçador |
| 18º | Poder de caçador |
| 19º | Explorador, poder de caçador |
| 20º | Mestre caçador, poder de caçador |

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um caçador começa com 16 pontos de vida + Constituição e ganha 4 PV + Constituição por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Luta (For) ou Pontaria (Des), Sobrevivência (Sab), mais 6 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Fortitude (Con), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Investigação (Int), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

PROFIÇÕES. Armas marciais e escudos.

HABILIDADES DE CLASSE

MARCA DA PRESA. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, você recebe +1d4 nas rolagens de dano contra essa criatura. A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o bônus de dano (veja a tabela da classe).

RASTREADOR. Você recebe +2 em Sobrevivência. Além disso, pode se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia sem sofrer penalidades no teste de Sobrevivência.

PODER DE CAÇADOR. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você recebe uma habilidade da lista a seguir.

- *Ambidestria.* Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre -2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. *Pré-requisito:* Des 2.
- *Armadilha: Arataca.* A vítima sofre 2d6 pontos de dano de perfuração e fica agarrada. Uma criatura agarrada pode escapar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD Sab).
- *Armadilha: Espinhos.* A vítima sofre 6d6 pontos de dano de perfuração. Um teste de Reflexos (CD Sab) reduz o dano à metade.
- *Armadilha: Laço.* A vítima deve fazer um teste de Reflexos (CD Sab). Se passar, fica caída. Se falhar, fica agarrada. Uma criatura agarrada pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD Sab).
- *Armadilha: Rede.* Todas as criaturas na área ficam enredadas e não podem sair da área. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD 25). Além disso, a área ocupada pela rede é considerada terreno difícil. Nesta armadilha você escolhe quantas criaturas precisam estar na área para ativá-la.

• *Armadilheiro.* A CD para encontrar e resistir às suas armadilhas aumenta em +5 e você soma sua Sabedoria ao dano delas. *Pré-requisitos:* um poder de armadilha, 5º nível de caçador.

• *Arqueiro.* Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma sua Sabedoria nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito:* Sab 1.

• *Aumento de Atributo.* Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

• *Bote.* Se estiver empunhando duas armas e fizer uma investida, você pode pagar 1 PM para fazer um ataque adicional com sua arma secundária. *Pré-requisito:* Ambidestria, 6º nível de caçador.

• *Camuflagem.* Você pode gastar 2 PM para se esconder mesmo sem camuflagem ou cobertura disponível. *Pré-requisito:* 6º nível de caçador.

• *Chuva de Lâminas.* Uma vez por rodada, quando usa Ambidestria, você pode pagar 2 PM para fazer um ataque adicional com sua arma primária. *Pré-requisitos:* Des 4, Ambidestria, 12º nível de caçador.

- *Companheiro Animal.* Você recebe um companheiro animal. Veja o quadro na página 62. *Pré-requisito:* Car 1, treinado em Adestramento.
 - *Elo com a Natureza.* Você soma sua Sabedoria em seu total de pontos de mana e aprende e pode lançar *Caminhos da Natureza* (atributo-chave Sabedoria). *Pré-requisitos:* Sab 1, 3º nível de caçador. ☺
 - *Emboscas.* Você pode gastar 2 PM para realizar uma ação padrão adicional em seu turno. Você só pode usar este poder na primeira rodada de um combate. *Pré-requisito:* treinado em Furtividade.
 - *Empatia Selvagem.* Você pode se comunicar com animais por meio de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento com animais para mudar atitude e persuasão (veja Diplomacia, na página 118).
 - *Escaramuça.* Quando se move 6m ou mais, você recebe +2 na Defesa e Reflexos e +1d8 nas rolagens de dano de ataques corpo a corpo e à distância em alcance curto até o início de seu próximo turno. Você não pode usar esta habilidade se estiver vestindo armadura pesada. *Pré-requisito:* Des 2, 6º nível de caçador.
 - *Escaramuça Superior.* Quando usa Escaramuça, seus bônus aumentam para +5 na Defesa e Reflexos e +1d12 em rolagens de dano. *Pré-requisitos:* Escaramuça, 12º nível de caçador.
 - *Espreitar.* Quando usa a habilidade Marca da Presa, você recebe um bônus de +1 em testes de pericia contra a criatura marcada. Esse bônus aumenta em +1 para cada PM adicional gasto na habilidade e também dobra com a habilidade Inimigo.
 - *Eervas Curativas.* Você pode gastar uma ação completa e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Sabedoria) para aplicar ervas que curam ou desintoxicam em você ou num aliado adjacente. Para cada PM que gastar, cura 2d6 PV ou remove uma condição envenenado afetando o alvo.
 - *Ímpeto.* Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.
 - *Inimigo de (Criatura).* Escolha um tipo de criatura entre animal, construto, espírito, monstro ou morto-vivo, ou duas raças humanoides (por exemplo, orcs e gnolls, ou elfos e qareen). Quando você usa a habilidade Marca da Presa contra uma criatura do tipo ou da raça escolhida, dobra os dados de bônus no dano. O nome desta habilidade varia de acordo com o tipo de criatura escolhida (Inimigo de Monstros, Inimigo de Mortos-Vivos etc.). Você pode escolher este poder outras vezes para inimigos diferentes.
 - *Olho do Falcão.* Você pode usar a habilidade Marca da Presa em criaturas em alcance longo.

Armadilhas

Alguns poderes do caçador são Armadilhas. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

- Preparar uma armadilha gasta uma ação completa e 3 PM.
- Uma armadilha afeta uma área de 3m de lado adjacente a você e é acionada pela primeira criatura que entrar na área.
- Uma criatura que o veja preparando a armadilha saberá que ela está lá. Uma criatura que não o veja preparando a armadilha pode encontrá-la se gastar uma ação padrão procurando e passar em um teste de Investigação (CD Sab).

- É possível aplicar veneno a uma armadilha, como se ela fosse uma arma.

Você não precisa de nenhum item para criar a armadilha, pois usa materiais naturais, como galhos e cipós. Porém, precisa estar em um ambiente propício, como uma floresta, um beco repleto de entulhos etc.

- *Ponto Fraco.* Quando usa a habilidade Marca da Presa, seus ataques contra a criatura marcada recebem +2 na margem de ameaça. Esse bônus dobra com a habilidade Inimigo.

EXPLORADOR. No 3º nível, escolha um tipo de terreno entre aquático, ártico, colina, deserto, floresta, montanha, pântano, planície, subterrâneo ou urbano. A partir do 11º nível, você também pode escolher área de Tormenta. Quando estiver no tipo de terreno escolhido, você soma sua Sabedoria (mínimo +1) na Defesa e nos testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência. A cada quatro níveis, escolha outro tipo de terreno para receber o bônus ou aumente o bônus em um tipo de terreno já escolhido em +2.

CAMINHO DO EXPLORADOR. No 5º nível, você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento e a CD para rastrear você aumenta em +10. Esta habilidade só funciona em terrenos nos quais você tenha a habilidade Explorador.

MESTRE CAÇADOR. No 20º nível, você pode usar a habilidade Marca da Presa como uma ação livre. Além disso, quando usa a habilidade, pode pagar 5 PM para aumentar sua margem de ameaça contra a criatura em +2. Se você reduz uma criatura contra a qual usou Marca da Presa a 0 pontos de vida, recupera 5 PM.

CAVALEIRO

Desde que a civilização se estabeleceu em Arton, sempre houve a necessidade de combater ameaças e defender os inocentes. Antes que grandes escolas de magia formassem arcanos poderosos, antes que exércitos permanentes guardassem as fronteiras, antes mesmo que grupos de aventureiros fossem comuns, havia um tipo de herói que tomou para si a missão de travar essa luta incessante. Eles usavam as mais avançadas ferramentas disponíveis: cavalos, espadas, armaduras. Para se manter leais, faziam juramentos e se organizavam em ordens. Assim se formou a nobre tradição da cavalaria.

O cavaleiro é parte de uma longa história de heroísmo. Às vezes considerados antiquados ou até anacrônicos, estes combatentes têm os mesmos ideais e usam as mesmas

táticas que seus predecessores desenvolveram séculos atrás. Muitas vezes são formais e grandiosos, até mesmo arrogantes, pois carregam a responsabilidade de honrar muitas gerações de cavalaria.

Cavaleiros costumam estar ligados à nobreza. Em sua forma mais básica, são pequenos nobres que fazem juramentos para proteger a ordem social existente. Portam o título *sir* e têm um posto acima do povo comum. Isto não significa opressão ou tirania — nos lugares mais tradicionais de Arton, os nobres têm o dever de ir à guerra e defender os plebeus, fazendo por merecer seus privilégios. Existem cavaleiros ligados apenas a um reino ou feudo, mas outros fazem parte de ordens específicas. Seja como for, cavaleiros não escondem suas lealdades: ostentam o brasão de seu senhor ou o símbolo de sua ordem com orgulho em seu escudo ou estandarte.

Ninguém pode simplesmente decidir ser um cavaleiro. O processo de treinamento em geral envolve ser escudeiro de um cavaleiro mais experiente. O candidato então é sagrado por um nobre ou um cavaleiro mais antigo, através de uma cerimônia rápida que envolve algum tipo de promessa de fazer o bem e permanecer honrado. Contudo, muitos cavaleiros não dão grande importância a estes juramentos e usam seu título e suas armas para roubar, matar e dominar com mais facilidade. Algumas ordens de cavalaria estão infestadas de nobres que só desejam o título, sem nunca merecê-lo. Mesmo assim, todo cavaleiro espera ser tratado como um igual por outro cavaleiro, ainda que sejam inimigos. Uma luta entre dois cavaleiros



Orion Drake. Nem dor, nem medo, nem mutilação podem deter o cavaleiro da Luz

ros é um duelo com regras e certa pompa, não uma simples briga entre brutamontes de armadura.

Cavaleiros podem se achar superiores, mas o verdadeiro ideal da cavalaria envolve humildade e serviço. O cavaleiro deve estar sempre disponível para cumprir as ordens de seu senhor ou aceitar pedidos de ajuda dos indefesos. Alguns dos melhores cavaleiros do mundo têm origem pobre ou são naturais de reinos sem grande tradição de cavalaria.

A Ordem da Luz, em Bielefeld, é a mais notória ordem de cavalaria do mundo conhecido, mas qualquer reino possui pelo menos uma ordem obscura ou uma família de cavaleiros. O ímpeto de trajar armadura pesada, empunhar a espada e cavalgar em direção à aventura sempre existirá em toda parte.

CAVALEIROS FAMOSOS. Alenn Toren Greenfeld, Bernard Branalon, Brigandine, Orion Drake, Pelvas.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um cavaleiro começa com 20 pontos de vida + Constituição e ganha 5 PV + Constituição por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Fortitude (Con) e Luta (For), mais 2 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Nobreza (Int), Percepção (Sab) e Vontade (Sab).

PROFIÇÕES. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

HABILIDADES DE CLASSE

CÓDIGO DE HONRA. Cavaleiros distinguem-se de meros combatentes por seguir um código de conduta. Fazem isto para mostrar que estão acima dos mercenários e bandoleiros que infestam os campos de batalha. Você não pode atacar um oponente pelas costas (em termos de jogo, não pode se beneficiar do bônus de flanquear), caído, desprevenido ou incapaz de lutar. Se violar o código, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia. Rebaixar-se ao nível dos covardes e desesperados abala a autoconfiança que eleva o cavaleiro.

BALUARTE. Quando sofre um ataque ou faz um teste de resistência, você pode gastar 1 PM para receber +2 na Defesa e nos testes de resistência até o início do seu próximo turno. A cada quatro níveis, pode gastar +1 PM para aumentar o bônus em +2.

TABELA 1-10: O CAVALEIRO

| NÍVEL | HABILIDADES DE CLASSE |
|-------|--|
| 1º | Baluarte +2, código de honra |
| 2º | Duelo +2, poder de cavaleiro |
| 3º | Poder de cavaleiro |
| 4º | Poder de cavaleiro |
| 5º | Caminho do cavaleiro, baluarte +4, poder de cavaleiro |
| 6º | Poder de cavaleiro |
| 7º | Baluarte (aliados adjacentes), duelo +3 poder de cavaleiro |
| 8º | Poder de cavaleiro |
| 9º | Baluarte +6, poder de cavaleiro |
| 10º | Poder de cavaleiro |
| 11º | Poder de cavaleiro, resoluto |
| 12º | Duelo +4, poder de cavaleiro |
| 13º | Baluarte +8, poder de cavaleiro |
| 14º | Poder de cavaleiro |
| 15º | Baluarte (aliados em alcance curto), poder de cavaleiro |
| 16º | Poder de cavaleiro |
| 17º | Baluarte +10, duelo +5, poder de cavaleiro |
| 18º | Poder de cavaleiro |
| 19º | Poder de cavaleiro |
| 20º | Bravura final, poder de cavaleiro |

A partir do 7º nível, quando usa esta habilidade, você pode gastar 2 PM adicionais para fornecer o mesmo bônus a todos os aliados adjacentes. Por exemplo, pode gastar 4 PM ao todo para receber +4 na Defesa e nos testes de resistência e fornecer este mesmo bônus aos outros. A partir do 15º nível, você pode gastar 5 PM adicionais para fornecer o mesmo bônus a todos os aliados em alcance curto.

DUELO. A partir do 2º nível, você pode gastar 2 PM para escolher um oponente em alcance curto e receber +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra ele até o fim da cena. Se atacar outro oponente, o bônus termina. A cada cinco níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o bônus em +1.

PODER DE CAVALEIRO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Armadura da Honra.* No início de cada cena, você recebe uma quantidade de pontos de vida temporários igual a seu nível + seu Carisma. Os PV temporários duram até o final da cena.

Posturas de Combate

Alguns poderes do cavaleiro são Posturas de Combate. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

- Assumir uma postura gasta uma ação de movimento e 2 PM.
- Os efeitos de uma postura duram até o final da cena, a menos que sua descrição diga o contrário.
- Você só pode manter uma postura por vez.

• *Aumento de Atributo*. Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

• *Autoridade Feudal*. Você pode gastar uma hora e 2 PM para conclamar o povo a ajudá-lo (qualquer pessoa sem um título de nobreza ou uma posição numa igreja reconhecida pelo seu reino). Em termos de jogo, essas pessoas contam como um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha (aprovado pelo mestre) que lhe acompanha até o fim da aventura. Esta habilidade só pode ser usada em locais onde sua posição carregue alguma influência (a critério do mestre). *Pré-requisito*: 6º nível de cavaleiro.

• *Desprezar os Covardes*. Você recebe redução de dano 5 se estiver caído, desprevenido ou flanqueado.

• *Escudeiro*. Você recebe os serviços de um escudeiro, um parceiro especial que cuida de seu equipamento. Suas armas fornecem +1 em rolagens de dano e sua armadura concede +1 na Defesa. Além disso, você pode pagar 1 PM para receber ajuda do escudeiro em combate. Você recebe uma ação de movimento que pode usar para se levantar, sacar um item ou trazer sua montaria. O escudeiro não conta em seu limite de parceiros. Caso ele morra, você pode treinar outro com um mês de trabalho.

• *Especialização em Armadura*. Se estiver usando armadura pesada, você recebe redução de dano 5 (cumulativa com a RD fornecida por Bastião). *Pré-requisito*: 12º nível de cavaleiro.

• *Estandarte*. Sua flâmula torna-se um símbolo de inspiração. No início de cada cena, você e todos os aliados que possam ver seu estandarte recebem um número de PM temporários igual ao seu Carisma (mínimo 1). Esses pontos temporários desaparecem no final da cena. *Pré-requisito*: Título, 14º nível de cavaleiro.

• *Etiqueta*. Você recebe +2 Diplomacia ou Nobreza e pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de uma dessas perícias.

• *Investida Destruidora*. Quando faz a ação investida, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, causa +2d8 pontos de dano. Você deve usar esta habilidade antes de rolar o ataque.

• *Montaria Corajosa*. Sua montaria concede +1d6 em rolagens de dano corpo a corpo (cumulativo com qualquer bônus que ela já forneça como parceiro). *Pré-requisito*: Montaria.

• *Pajem*. Você recebe os serviços de um pajem, um parceiro que o auxilia em pequenos afazeres. Você recebe +2 em Diplomacia, por estar sempre aprumado, e sua condição de descanso é uma categoria acima do padrão pela situação (veja a página 106). O pajem pode executar pequenas tarefas, como entregar mensagens e comprar itens, e não conta em seu limite de parceiros. Caso ele morra, você pode treinar outro com uma semana de trabalho.

• *Postura de Combate: Ariete Implacável*. Ao assumir esta postura, você aumenta o bônus de ataque em investidas em +2. Para cada 2 PM adicionais que gastar quando assumir a postura, aumenta o bônus de ataque em +1. Além disso, se fizer uma investida contra um construto ou objeto, causa +2d8 de dano. Você precisa se deslocar todos os turnos para manter esta postura ativa.

• *Postura de Combate: Castigo de Ferro*. Sempre que um aliado adjacente sofrer um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque na criatura que o atacou.

• *Postura de Combate: Foco de Batalha*. Sempre que um inimigo atacá-lo, você recebe 1 PM temporário (cumulativos). Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível. Esses pontos temporários desaparecem no final da cena.

• *Postura de Combate: Muralha Intransponível*. Para assumir esta postura você precisa estar empunhando um escudo. Você recebe +1 na Defesa e em Reflexos. Além disso, quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, não sofre nenhum dano se passar. Para cada 2 PM adicionais que gastar quando assumir a postura, aumente esse bônus em +1. Por fim, enquanto mantiver esta postura, seu deslocamento é reduzido para 3m.

• *Postura de Combate: Provocação Petulante*. Enquanto esta postura estiver ativa, todos os inimigos que iniciarem seus turnos em alcance curto devem fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falharem, qualquer ação hostil que realizarem deve ter você como alvo (mas suas outras ações não têm esta restrição). Ações hostis incluem ataques e outras ações que causem dano e/ou condições negativas. *Mental*.

- *Postura de Combate: Torre Inabalável.* Você assume uma postura defensiva que o torna imune a qualquer tentativa de tirá-lo do lugar, de forma mundana ou mágica. Enquanto mantiver a postura, você não pode se deslocar, mas soma sua Constituição na Defesa e pode substituir testes de Reflexos e Vontade por testes de Fortitude.

- *Solidez.* Se estiver usando um escudo, você soma o bônus na Defesa recebido pelo escudo em testes de resistência.

- *Título.* Você adquire um título de nobreza. converse com o mestre para definir os benefícios exatos de seu título. Como regra geral, no início de cada aventura você recebe 20 TO por nível de cavaleiro (rendimentos dos impostos) ou a ajuda de um parceiro veterano (um membro de sua corte). *Pré-requisitos:* Autoridade Feudal, 10º nível de cavaleiro, ter conquistado terras ou realizado um serviço para um nobre que possa se tornar seu suserano.

- *Torre Armada.* Quando um inimigo erra um ataque contra você, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, recebe +5 em rolagens de dano contra esse inimigo até o fim de seu próximo turno.

CAMINHO DO CAVALEIRO. No 5º nível, escolha entre Bastião ou Montaria.

- *Bastião.* Se estiver usando armadura pesada, você recebe redução de dano 5 (cumulativa com a RD fornecida por Especialização em Armadura).

- *Montaria.* Você recebe um cavalo de guerra com o qual possui +5 em testes de Adestramento e Cavalgar. Ele fornece os benefícios de um parceiro veterano de seu tipo. No 11º nível, passa a fornecer os benefícios de um parceiro mestre. De acordo com o mestre, você pode receber outro tipo de montaria. Veja a lista de montarias na página 261. Caso a montaria morra, você pode comprar outra pelo preço normal e treiná-la para receber os benefícios desta habilidade com uma semana de trabalho.

RESOLUTO. A partir do 11º nível, você pode gastar 1 PM para refazer um teste de resistência contra uma condição (como abalado, paralisado etc.) que esteja o afetando. O segundo teste recebe um bônus de +5 e, se você passar, cancela o efeito. Você só pode usar esta habilidade uma vez por efeito.

BRAVURA FINAL. No 20º nível, sua virtude vence a morte. Se for reduzido a 0 ou menos PV, pode gastar 3 PM para continuar consciente e de pé. Esta habilidade tem duração sustentada. Quando se encerra, você sofre os efeitos de seus PV atuais, podendo cair inconsciente ou mesmo morrer.

As Ordens de Cavalaria de Arton

Ordens de cavalaria são organizações hierárquicas, criadas para unir indivíduos dispostos a viver e morrer em nome de sua retidão. Sob os ideais da honra, tornam seus integrantes mais fortes. Pétreos, eu diria. Cavaleiros e suas ordens são parte integral de Arton. É difícil imaginar como seria a história do mundo sem considerar o papel exercido por essas instituições.

A primeira dessas organizações que vem à mente é a Ordem da Luz, com suas linhagens ancestrais e seus enormes castelos em Bielefeld. Liderados por Sir Alenn Toren Greenfeld, os Cavaleiros da Luz carregam seus estandartes em nome da honra, da justiça e da tradição. As normas de conduta da instituição servem de modelo a cidadãos do Reinado que buscam se comportar de forma correta não só por sua história, mas também por seu papel em conflitos como a batalha contra a Tormenta e a Guerra Artoniana.

A Ordem da Luz é irmã da Ordem de Khalmyr, e ambas foram fundadas por dois amigos e companheiros de batalhas. Porém, as semelhanças param por aí. Escondida nos confins das Montanhas Lannestull, a Ordem de Khalmyr possui tradição monástica — seus membros não se importam com títulos ou honrarias, apenas em seguir os mandamentos do Deus da Justiça. Os irmãos da ordem são os cavaleiros mais puros de Arton... Ou tolos congelados num tempo em que a vida era mais simples.

Entre essas duas, há uma miríade de ordens menores espalhadas pelo Reinado e além. Algumas preocupam-se com a segurança de um feudo ou reino específico; outras, em manter sua estirpe.

É bom lembrar que nem tudo é pureza: ordem traz poder, poder traz glória, e a glória leva à corrupção. Alguns veem os Cavaleiros do Corvo como um exemplo dessa degradação. Apesar de terem tido papel fundamental na derrota da Tormenta em Tamu-ra, esses renegados da Ordem da Luz usam métodos questionáveis e são vistos com profunda desconfiança pelos tradicionalistas.

Ordens de cavalaria são irmandades baseadas em honra e ideais. Cada uma é como uma família estendida, um reino próprio. Mas pertencer a uma delas não depende de nascimento — é uma recompensa que só os merecedores conquistam.

— Sete Notas, moreau do gato, bardo

CLÉRIGO

Nada acontece em Arton sem o toque dos deuses. Quase todos os grandes momentos da história artoniana encontram reflexo em algum conflito ou estratagema divino: desde a Revolta dos Três até a queda de Lenórienn, a ascensão do Paladino e o surgimento da Flecha de Fogo, deuses transformam o destino do mundo. Os grandes representantes dos deuses na terra, seus arautos e servos em suas tramas celestiais, são os clérigos.

Clérigos são sacerdotes cuja devoção é tão poderosa que os torna capazes de realizar milagres. De início são pequenas bênçãos, curas e pragas. Mas, à medida que um clérigo se torna mais experiente e digno, seus poderes se tornam assunto de lendas. Clérigos veteranos podem invocar anjos e demônios, mandar os elementos e até mesmo erguer os mortos.

Apenas uma minoria de sacerdotes chega a desenvolver mesmo os mais singelos milagres. Em geral, o pároco ou madre de uma aldeia será apenas um



Vanessa Drake.
Clériga e controversa
heroína da luta
contra a Tormenta

líder espiritual, sem nenhum poder transcendente. O verdadeiro clérigo aventureiro é um escolhido dos deuses, alguém especial mesmo num mundo cheio de criaturas fantásticas e acontecimentos inacreditáveis. Afinal, ter a capacidade de curar ou ferir com um toque é ter domínio sobre a vida e a morte.

A aparência e os maneirismos dos clérigos são extremamente variados. O clérigo “padrão” é devotado a divindades como Valkaria, a Deusa da Humanidade; Khalmyr, o Deus da Justiça, ou Lena, a Deusa da Vida. São sacerdotes confiáveis e benevolentes que têm entre suas atribuições celebrar batismos, casamentos, funerais e outros ritos do cotidiano. Contudo, clérigos de deuses mais exóticos como Tenebra, a Deusa das Trevas; Arsenal, o Deus da Guerra, ou Aharadak, o Deus da Tormenta, são estranhos, sinistros e ameaçadores. Seus ritos são misteriosos e poucos plebeus desejam sua bênção. Um clérigo de Marah pode passar a vida ajudando órfãos carentes, enquanto um clérigo de Sszzaas pode

liderar um culto obscuro que realiza sacrifícios!

Embora muitos clérigos tenham seu rebanho e comandem um templo, a maioria dos clérigos aventureiros não tem residência fixa. Eles viajam em missões sagradas, sendo os agentes terrenos da vontade divina e combatendo servos de deuses inimigos. Alguns nem mesmo estão inseridos numa hierarquia eclesiástica: são profetas que atingiram a iluminação sozinhos e não respondem a nenhuma autoridade além do próprio deus. A relação entre padroeiros e devotos não é sempre de subserviência total — muitas vezes os deuses são desafiados e até vencidos.

Além de realizar milagres, clérigos são treinados no uso de armaduras e escudos. A vocação divina raramente é pacífica ou tranquila.

Sempre há fiéis a proteger, inimigos da fé e hereges a serem combatidos. E mesmo as missões mais mundanas e banais podem esconder algum desígnio no infinito plano das divindades.

CLÉRIGOS FAMOSOS. Artorius, Aurora, Gwen, Khor'benn An-ug'atz, Mestre Arsenal, Nichaela, Vanessa Drake.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um clérigo começa com 16 pontos de vida + Constituição e ganha 4 PV + Constituição por nível.

PONTOS DE MANA. 5 PM por nível.

PERÍCIAS. Religião (Sab) e Vontade (Sab), mais 2 a sua escolha entre Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Luta (For), Misticismo (Int), Nobreza (Int), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

PROFIÇÕES. Armaduras pesadas e escudos.

HABILIDADES DE CLASSE

DEVOTO FIEL. Você se torna devoto de um deus maior. Veja as regras de devotos na página 96. Ao contrário de devotos normais, você recebe dois poderes concedidos por se tornar devoto, em vez de apenas um.

Como alternativa, você pode cultuar o Panteão como um todo. Não recebe nenhum Poder Concedido, mas sua única obrigação e restrição é não usar armas cortantes ou perfurantes (porque derramam sangue, algo que clérigos do Panteão consideram proibido). Sua arma preferida é a maça e você pode canalizar energia positiva ou negativa a sua escolha (uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada). Cultuar o Panteão conta como sua devoção.

MAGIAS. Você pode lançar magias divinas de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias de um círculo maior (2º círculo no 5º nível, 3º círculo no 9º nível e assim por diante).

Você começa com três magias de 1º círculo. A cada nível, aprende uma magia de qualquer círculo que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é Sabedoria e você soma sua Sabedoria no seu total de PM. Veja o **CAPÍTULO 4** para as regras de magia.

PODER DE CLÉRIGO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- Abençoar Arma.** Você se torna proficiente na arma preferida de sua divindade. Se estiver empunhando essa arma, pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para infundi-la com poder divino. Até o final da cena, a arma é considerada mágica e emite luz dourada ou púrpura (como uma tocha). Além disso, o dano da arma aumenta em um passo e você pode usar sua Sabedoria em testes de ataque e rolagens de dano com ela, em vez do

TABELA 1-11: O CLÉRIGO

| NÍVEL | HABILIDADES DE CLASSE |
|-------|---------------------------------------|
| 1º | Devoto, magias (1º círculo) |
| 2º | Poder de clérigo |
| 3º | Poder de clérigo |
| 4º | Poder de clérigo |
| 5º | Magias (2º círculo), poder de clérigo |
| 6º | Poder de clérigo |
| 7º | Poder de clérigo |
| 8º | Poder de clérigo |
| 9º | Magias (3º círculo), poder de clérigo |
| 10º | Poder de clérigo |
| 11º | Poder de clérigo |
| 12º | Poder de clérigo |
| 13º | Magias (4º círculo), poder de clérigo |
| 14º | Poder de clérigo |
| 15º | Poder de clérigo |
| 16º | Poder de clérigo |
| 17º | Magias (5º círculo), poder de clérigo |
| 18º | Poder de clérigo |
| 19º | Poder de clérigo |
| 20º | Mão da divindade, poder de clérigo |

atributo padrão (não cumulativo com efeitos que somam este atributo). ☺

- Aumento de Atributo.** Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

- Autoridade Eclesiástica.** Você possui uma posição formal em uma igreja reconhecida pelos outros membros de sua fé. Os efeitos deste poder variam de acordo com a igreja e o deus — clérigos de Khalmyr, por exemplo, possuem autoridade como juízes no Reinado — e ficam a cargo do mestre. Como regra geral, você recebe +5 em testes de Diplomacia ou Intimidação ao lidar com devotos de sua divindade e paga metade do preço de itens alquímicos, poções e serviços em templos de sua divindade. *Pré-requisitos:* 5º nível de clérigo, devoto de um deus maior.

- Canalizar Energia Positiva/Negativa.** Você pode gastar uma ação padrão e PM para liberar uma onda de luz (se sua divindade canaliza energia positiva) ou trevas (se canaliza energia negativa) que afeta criaturas a sua escolha em alcance curto. Para cada PM que gastar, luz cura 1d6 PV em criaturas vivas e causa 1d6 pontos de dano de luz em mortos-vivos

Missas

Alguns poderes do clérigo são Missas. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

- Rezar uma Missa exige uma hora e o gasto de materiais especiais (como velas, incensos, água benta...) no valor de T\$ 25. Um mesmo celebrante pode aplicar mais de um poder de Missa na mesma celebração. Cada poder adicional aumenta o custo da Missa em T\$ 25.
- Uma Missa afeta um número máximo de pessoas igual a 1 + sua Sabedoria. Todas as pessoas precisam estar presentes durante toda a Missa.
- Os efeitos de uma Missa duram um dia. Uma mesma criatura só pode receber os benefícios da mesma Missa uma vez por dia.

(Vontade CD Sab reduz o dano à metade). Trevas tem o efeito inverso — causa dano de trevas a criaturas vivas e cura mortos-vivos. ☺

• *Canalizar Amplo*. Quando você usa a habilidade Canalizar Energia, pode gastar +2 PM para aumentar o alcance dela para médio. *Pré-requisito*: Canalizar Energia Positiva ou Negativa.

• *Comunhão Vital*. Quando lança uma magia que cure uma criatura, você pode pagar +2 PM para que outra criatura em alcance curto (incluindo você mesmo) recupere uma quantidade de pontos de vida igual à metade dos PV da cura original. ☺

• *Conhecimento Mágico*. Você aprende duas magias divinas de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

• *Expulsar/Comandar Mortos-Vivos*. Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para expulsar (se sua divindade canaliza energia positiva) ou comandar (se canaliza energia negativa) todos os mortos-vivos em alcance curto. Mortos-vivos expulsos ficam apavorados por 1d6 rodadas. Mortos-vivos comandados não inteligentes (Int -4 ou menor) ficam sob suas ordens por um dia (até um limite de ND somados igual a seu nível +3; dar uma ordem a todos eles é uma ação de movimento) e mortos-vivos comandados inteligentes ficam fascinados por uma rodada. Mortos-vivos têm direito a um teste de Vontade (CD Sab) para evitar qualquer destes efeitos. *Pré-requisito*: Canalizar Energia Positiva ou Negativa. ☺

• *Liturgia Mágica*. Você pode gastar uma ação de movimento para executar uma breve liturgia de

sua fé. Se fizer isso, a CD para resistir à sua próxima habilidade de clérigo (desde que usada até o final de seu próximo turno) aumenta em +2.

• *Magia Sagrada/Profana*. Quando lança uma magia divina que causa dano, você pode gastar +1 PM. Se fizer isso, muda o tipo de dano da magia para luz (se sua divindade canaliza energia positiva) ou trevas (se canaliza energia negativa).

• *Mestre Celebrante*. O número de pessoas que você afeta com uma missa aumenta em dez vezes e os benefícios que elas recebem dobram. *Pré-requisitos*: qualquer poder de Missa, 12º nível de clérigo.

• *Missa: Bênção da Vida*. Os participantes recebem pontos de vida temporários em um valor igual ao seu nível + sua Sabedoria.

• *Missa: Chamado às Armas*. Os participantes recebem +1 em testes de ataque e rolagens de dano.

• *Missa: Elevação do Espírito*. Os participantes recebem pontos de mana temporários em um valor igual a sua Sabedoria.

• *Missa: Escudo Divino*. Os participantes recebem +1 na Defesa e testes de resistência.

• *Missa: Superar as Limitações*. Cada participante recebe +1d6 num único teste a sua escolha e pode usá-lo mesmo apôs rolar o dado.

• *Prece de Combate*. Quando lança uma magia divina com tempo de conjuração de uma ação padrão em si mesmo, você pode gastar +2 PM para lançá-la como uma ação de movimento.

• *Símbolo Sagrado Energizado*. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer uma prece e energizar seu símbolo sagrado até o fim da cena. Um símbolo sagrado energizado emite uma luz dourada ou prateada (se sua divindade canaliza energia positiva) ou púrpura ou avermelhada (se canaliza energia negativa) que ilumina como uma tocha. Enquanto você estiver empunhando um símbolo sagrado energizado, o custo em PM para lançar suas magias divinas diminui em 1. ☺

MÃO DA DIVINDADE. No 20º nível, você pode gastar uma ação completa e 15 PM para canalizar energia divina. Ao fazer isso, você lança três magias divinas quaisquer (de qualquer círculo, incluindo magias que você não conhece), como uma ação livre e sem gastar PM (mas ainda precisa pagar outros custos). Você pode aplicar aprimoramentos, mas precisa pagar por eles. Após usar esta habilidade, você fica atordoado por 1d4 rodadas (mesmo se for imune a esta condição). Corpos mortais não foram feitos para lidar com tanto poder. ☺



DRUIDA

No coração das florestas, nas partes mais remotas dos ermos inexplorados, existem mistérios. Clareiras sagradas onde os animais não caçam. Círculos de pedras erguidos por culturas ancestrais. Árvores gigantescas que emanam poder divino. Existe algo milagroso na vida selvagem, uma tradição secreta e antiga passada através dos séculos por mulheres e homens que cultuam, defendem e vivem a natureza. É o mundo místico dos druidas.

O druida é um tipo específico de sacerdote. Devotado a Allihanna, a Deusa da Natureza; Megalokk, o Deus dos Monstros, ou Oceano, o Deus dos Mares, o druida é mais do que um líder religioso. É um guardião de tudo que é selvagem, vivo e puro, um devoto ligado a uma forma primordial de culto divino. Não tem uma congregação ou um templo: vive com os animais e as plantas, realiza suas cerimônias a céu aberto. Sua devoção tem menos a ver com palavras

Oihana e Presa Ligeira.
Povos civilizados
devem ser lem-
brados sobre
as verdades
do mundo



e ritos do que com sangue, seiva, terra, carne. O contato do druida com os deuses e o mundo natural é primitivo, bruto, incorrupto. Muitas vezes um druida nem mesmo reconhece seu deus padroeiro, conectando-se com as forças naturais cruas, sem rosto e sem nome.

Embora haja tradições druídicas em Arton, transferindo conhecimento de mestre para aprendiz ao longo dos séculos, muitos druidas adquirem seus poderes sozinhos, pelo simples contato com a natureza. Isso acontece principalmente com pessoas criadas longe da civilização, mas o chamado selvagem pode surgir para qualquer um. De certa forma, alguém que se torna um druida sempre foi diferente ou especial: a conexão com as forças primitivas não pode ser aprendida numa escola.

Druidas rejeitam boa parte da civilização e suas invenções. Não usam armaduras de metal, preferem dormir ao relento, não entendem autoridades arbitrárias do mundo artificial. Seus maiores companheiros costumam ser animais, não bípedes. Alguns nem usam roupas normais, preferindo se cobrir com folhas, couro cru ou trapos. Eles entendem o ciclo de vida e morte, mas não matam animais sem motivo. Preferem não interferir com a natureza, adaptando-se a ela e deixando que ela direcione sua existência.

Até mesmo o corpo de um druida é modificado por sua ligação com o mundo natural. Druidas são capazes de se transformar em animais, plantas ou coisas mais exóticas. Druidas poderosos se tornam menos pessoas do que entidades ou espíritos dos ermos.

Embora a maioria dos druidas adote uma postura pacífica, defendendo os ermos apenas quando a civilização os ameaça, outros são militantes quase fanáticos. Querem destruir a civilização, queimar cidades e derrubar castelos para devolver Arton a um estado mais puro. Não dão grande importância às mortes que isso causaria: para eles, todos os bípedes inteligentes são invasores numa terra que pertence aos animais e às plantas.

Druidas sabem que a civilização é transitória. Antigamente não havia construções e um dia não haverá mais uma vez. O mundo é selvagem e criaturas inteligentes são meros hóspedes temporários.

DRUIDAS FAMOSOS. Lisandra, Oihana, Shantall, Trebane.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um druida começa com 16 pontos de vida + Constituição e ganha 4 PV + Constituição por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Sobrevivência (Sab) e Vontade (Sab), mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car) Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Luta (For), Mistério (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Religião (Sab).

PROFIÇÕES. Escudos.

HABILIDADES DE CLASSE

DEVOTO FIEL. Você se torna devoto de um deus disponível para druidas (Allihanna, Megalokk ou Oceano). Veja as regras de devotos na página 96. Ao contrário de devotos normais, você recebe dois poderes concedidos por se tornar devoto, em vez de apenas um.

EMPAТИA SELVAGEM. Você pode se comunicar com animais por meio de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento com animais para mudar atitude e persuasão (veja a página 118).

MAGIAS. Escolha três escolas de magia. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você pode lançar magias divinas de 1º círculo que pertençam a essas escolas. À medida que sobe de nível, pode lançar magias de círculos maiores (2º círculo no 6º nível, 3º círculo no 10º nível e 4º círculo no 14º nível).

Você começa com duas magias de 1º círculo. A cada nível par (2º, 4º etc.), aprende uma magia de qualquer círculo e escola que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é Sabedoria e você soma sua Sabedoria no seu total de PM. Veja o CAPÍTULO 4 para as regras de magia.

PODER DE DRUIDA. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Aspecto do Inverno.* Você aprende e pode lançar uma magia de convocação ou evocação, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, recebe redução de frio 5 e suas magias que causam dano de frio causam +1 ponto de dano por dado.

- *Aspecto do Outono.* Você aprende e pode lançar uma magia de necromancia, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, pode gastar 1 PM para impor uma penalidade de -2 nos testes de resistência de todos os inimigos em alcance curto até o início do seu próximo turno.

TABELA 1-12: O DRUIDA

| NÍVEL | HABILIDADES DE CLASSE |
|-------|---|
| 1º | Devoto, empatia selvagem, magias (1º círculo) |
| 2º | Caminho dos ermos, poder de druida |
| 3º | Poder de druida |
| 4º | Poder de druida |
| 5º | Poder de druida |
| 6º | Magias (2º círculo), poder de druida |
| 7º | Poder de druida |
| 8º | Poder de druida |
| 9º | Poder de druida |
| 10º | Magias (3º círculo), poder de druida |
| 11º | Poder de druida |
| 12º | Poder de druida |
| 13º | Poder de druida |
| 14º | Magias (4º círculo), poder de druida |
| 15º | Poder de druida |
| 16º | Poder de druida |
| 17º | Poder de druida |
| 18º | Poder de druida |
| 19º | Poder de druida |
| 20º | Força da natureza, poder de druida |

- *Aspecto da Primavera.* Você aprende e pode lançar uma magia de encantamento ou ilusão, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, escolha uma quantidade de magias igual ao seu Carisma (mínimo 1). O custo dessas magias é reduzido em -1 PM.

- *Aspecto do Verão.* Você aprende e pode lançar uma magia de transmutação, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, pode gastar 1 PM para cobrir uma de suas armas com chamas até o fim da cena. A arma causa +1d6 pontos de dano de fogo. Sempre que você acertar um ataque com ela, recebe 1 PM temporário. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível e eles desaparecem no final da cena. ☺

- *Aumento de Atributo.* Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

- *Companheiro Animal.* Você recebe um companheiro animal. Veja o quadro para detalhes. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser, mas deve escolher companheiros diferentes e ainda está sujeito

Companheiro Animal

Um companheiro animal é um amigo valoroso e fiel. Você decide de qual espécie é seu companheiro. Vocês têm um vínculo mental, sendo capazes de entender um ao outro. Seu companheiro animal obedece a você, mesmo que isso arrisque a vida dele.

Em termos de jogo, seu companheiro animal é um parceiro ajudante, assassino, atirador, combatente, fortão, guardião, perseguidor, ou uma montaria, do nível iniciante. No 7º nível ele muda para veterano e, no 15º nível, para mestre (se tiver mais de um tipo, todos mudam de nível). Se o companheiro animal morrer, você fica atordoado por uma rodada. Você pode invocar um novo companheiro após um dia inteiro de prece e meditação.

A seguir, alguns exemplos de animais (mas você é livre para escolher outros). Veja a página 260 para as regras de parceiros.

- **AJUDANTE.** Corvo, macaco, raposa, serpente ou outro animal ágil ou esperto.
- **ASSASSINO.** Lince, onça ou outro animal treinado para abater presas.
- **ATIRADOR.** Águia, falcão ou outro animal capaz de mergulhar rapidamente nos alvos de seus ataques à distância.
- **FORTÃO.** Crocodilo, javali, leão, lobo ou outro animal capaz de lutar ao seu lado.
- **GUARDIÃO.** Alce, cão, coruja, tartaruga, urso ou outro animal pesado ou atento.
- **PERSEGUIDOR.** Gambá, sabujo ou outro animal farejador.

ao limite de parceiros que pode ter (veja a página 260). *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Adestramento.

- *Companheiro Animal Aprimorado.* Escolha um de seus companheiros animais. Ele recebe um segundo tipo, ganhando os bônus de seu nível. Por exemplo, se você tiver um companheiro guardião veterano, pode adicionar o tipo fortão a ele, tornando-o um guardião fortão veterano que concede +3 na Defesa e +1d12 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Pré-requisitos:* Companheiro Animal, 6º nível de druida.

- *Companheiro Animal Lendário.* Escolha um de seus companheiros animais. Esse animal passa a dobrar os bônus concedidos de seu tipo original. *Pré-requisitos:* Companheiro Animal, 18º nível de druida.

- *Companheiro Animal Mágico.* Escolha um de seus companheiros animais. Ele recebe um segundo tipo diferente, entre adepto, destruidor, magivocador ou médico, ganhando os bônus de seu nível. *Pré-requisitos:* Companheiro Animal, 8º nível de druida.

- *Coração da Selva.* A CD para resistir a seus efeitos de veneno aumenta em +2 e estes efeitos causam +1 de perda de vida por dado.

- *Espírito dos Equinócios.* Você pode gastar 4 PM para ficar em equilíbrio com o mundo. Até o final da cena, quando rola um dado, pode rolar novamente qualquer resultado 1. *Pré-requisitos:* Aspecto da Primavera, Aspecto do Outono, 10º nível de druida. ☺

- *Espírito dos Solstícios.* Você transita entre os extremos do mundo natural. Quando lança uma magia, pode gastar +4 PM para maximizar os efeitos numéricos variáveis dela. Por exemplo, uma magia *Curar Ferimentos* aprimorada para curar 5d8+5 PV irá curar automaticamente 45 PV, sem a necessidade de rolar dados. Uma magia sem efeitos variáveis não pode ser afetada por este poder. *Pré-requisitos:* Aspecto do Inverno, Aspecto do Verão, 10º nível de druida.

- *Força dos Penhascos.* Você recebe +2 em Fortitude. Quando sofre dano enquanto em contato com o solo ou uma superfície de pedra, pode gastar uma quantidade de PM limitada por sua Sabedoria. Para cada PM gasto, reduz esse dano em 10. *Pré-requisito:* 4º nível de druida.

- *Forma Primal.* Quando usa Forma Selvagem, você pode se transformar em uma fera primal. Você recebe os benefícios de dois tipos de animais (bônus iguais não se acumulam; use o que você quiser de cada tipo). *Pré-requisito:* 18º nível de druida.

- *Forma Selvagem.* Você pode se transformar em animais (veja a seguir). ☺

- *Forma Selvagem Aprimorada.* Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar 6 PM ao todo para assumir uma forma aprimorada. *Pré-requisitos:* Forma Selvagem, 6º nível de druida. ☺

- *Forma Selvagem Superior.* Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar 10 PM ao todo para assumir uma forma superior. *Pré-requisitos:* Forma Selvagem Aprimorada, 12º nível de druida. ☺

- *Liberdade da Pradaria.* Você recebe +2 em Reflexos. Se estiver ao ar livre, sempre que lança uma magia, pode gastar 1 PM para aumentar o alcance dela em um passo (de toque para curto, de curto para médio ou de médio para longo).

- *Magia Natural.* Em forma selvagem, você pode lançar magias e empunhar catalisadores e esotéricos. *Pré-requisito:* Forma Selvagem.

- *Presas Afiadas.* A margem de ameaça de suas armas naturais aumenta em +2.

- *Segredos da Natureza.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Elas devem pertencer às escolas que você sabe usar, mas podem ser arcana ou divinas. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

- *Tranquilidade dos Lagos.* Você recebe +2 em Vontade. Se estiver portando um recipiente com água (não precisa estar empunhando), uma vez por rodada, quando faz um teste de resistência, pode pagar 1 PM para refazer a rolagem.

CAMINHO DOS ERMOS. No 2º nível, você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento e a CD para rastreá-lo aumenta em +10. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

FORÇA DA NATUREZA. No 20º nível, você diminui o custo de todas as suas magias em -2 PM e aumenta a CD delas em +2. Os bônus dobram (-4 PM e +4 na CD) se você estiver em terrenos naturais.

FORMA SELVAGEM

Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para adquirir a forma de uma criatura selvagem. Em termos de jogo, quando usa esta habilidade você adquire os modificadores de uma das formas abaixo. Características não mencionadas não mudam.

Na forma selvagem você não pode falar, empunhar itens ou lançar magias. Seu equipamento desaparece (mas você mantém os benefícios de quaisquer itens vestidos), ressurgindo quando você volta ao normal. Outras criaturas podem fazer um teste de Percepção oposto pelo seu teste de Enganação para perceber que você não é um animal comum (você recebe +10 neste teste). Cada transformação dura pelo tempo que você quiser, mas você reverte à forma normal se ficar inconsciente ou morrer.

FORMA ÁGIL

Você recebe Destreza +2 e duas armas naturais que causam 1d6 pontos de dano e possuem margem de ameaça 19. Se atacar com ambas, sofre -2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno.

- *Aprimorada.* Você recebe Destreza +4, deslocamento +3m e duas armas naturais (como acima, mas com dano de 1d8). Seu tamanho muda para Grande (-2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

- *Superior.* Você recebe Destreza +6, deslocamento +6m e duas armas naturais (como acima, mas com dano de 1d10). Seu tamanho muda para Grande (-2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

FORMA FEROZ

Você recebe Força +3, +2 na Defesa e uma arma natural que causa 1d8 pontos de dano.

- *Aprimorada.* Você recebe Força +5, +4 na Defesa e uma arma natural que causa 2d6 pontos de dano. Seu tamanho muda para Grande (-2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

- *Superior.* Você recebe Força +10, +6 na Defesa e uma arma natural que causa 4d6 pontos de dano. Seu tamanho muda para Enorme (-5 em Furtividade, +5 em testes de manobra).

FORMA RESISTENTE

Você recebe +5 na Defesa, redução de dano 5 e uma arma natural que causa 1d6 pontos de dano.

- *Aprimorada.* Você recebe Força +3, +8 na Defesa, redução de dano 8 e uma arma natural que causa 1d8 pontos de dano. Seu tamanho muda para Grande (-2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

- *Superior.* Você recebe Força +5, +10 na Defesa, redução de dano 10 e uma arma natural que causa 2d6 pontos de dano. Seu tamanho muda para Enorme (-5 em Furtividade, +5 em testes de manobra).

FORMA SORRATEIRA

Você recebe Destreza +2 e uma arma natural que causa 1d4 pontos de dano. Seu tamanho muda para Pequeno (+2 em Furtividade, -2 em testes de manobra).

- *Aprimorada.* Você recebe Destreza +4. Seu tamanho muda para Minúsculo (+5 em Furtividade, -5 em testes de manobra).

- *Superior.* Você recebe Destreza +6 e deslocamento de voo 18m. Seu tamanho muda para Minúsculo (+5 em Furtividade, -5 em testes de manobra).

FORMA VELOZ

Você recebe Destreza +2, uma arma natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento 15m, deslocamento de escalada 9m ou deslocamento de natação 9m.

- *Aprimorada.* Você recebe Destreza +4, uma arma natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento 18m, deslocamento de escalada 12m ou deslocamento de natação 12m.

- *Superior.* Você recebe Destreza +6, uma arma natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento de natação 18m ou deslocamento de voo 24m.

GUERREIRO

Quando a primeira criatura inteligente ficou de pé sobre duas pernas e procurou algo para comer ou uma caverna onde se abrigar, existiu uma certeza: havia outra criatura tentando matá-la. Onde há vida, há luta. Em qualquer lugar de Arton, todos sempre precisarão de guerreiros.

O guerreiro é o mais simples, direto e comum dos aventureiros. Em muitos aspectos, também é o mais importante. Nenhum grupo está completo sem alguém especializado em combate, nenhum reino está seguro sem soldados. Nem mesmo uma aldeia tem chance de sobreviver sem alguns tipos corajosos dispostos a empunhar uma arma para defender seus conterrâneos. Mais cedo ou mais tarde, todos os conflitos acabarão em combate. Então não haverá esperteza, palavras boas ou mesmo truques mágicos que possam funcionar sem o bom e velho aço.

Longe de ser apenas um capanga com uma arma, o guerreiro possui disciplina e força de vontade para treinar continuamente. Seu amplo conhecimento sobre armas e armaduras pode não parecer profundo ou filosófico, mas é fundamental e utilizado todos os dias. Guerreiros se dedicam à batalha, praticam técnicas para vencer seus inimigos acima de todo o resto. Não se iludem sobre a melhor maneira de derrotar o mal ou conquistar glória e riquezas: sempre será preciso combater.

Existem guerreiros em toda parte. Muitos são soldados em exércitos ou guardas em grandes cidades. Outros são mercenários, gladiadores, senhores de terras, salteadores... Qualquer taverna em Arton tem pelo menos um ou dois guerreiros como fregueses ou atrás do balcão. Qualquer fazenda tem alguém que aprendeu a usar uma lança para afastar bandidos. Qualquer corte tem um instrutor de combate para os filhos da família nobre. Qualquer profissão ou estilo de vida pode atrair guerreiros. Até mesmo os mais sisudos eruditos podem ter aprendido a se defender.

Guerreiros experientes muitas vezes se tornam generais, conselheiros de reis ou conquistadores. Contudo, muitos também preferem uma existência pacata em algum lugar tranquilo, deixando a espada enferrujar em algum baú esquecido. Alguns dizem que guerreiros nunca se aposentam — sempre há uma última batalha a ser travada e, se não houver, é porque o guerreiro morreu na batalha anterior.

Não existe uma mentalidade ou personalidade comum à maioria dos guerreiros. É fácil encontrar neles a postura fatalista, bem-humorada e um pouco cínica dos soldados — acostumados a marchar sob sol e chuva durante semanas, ouvindo ordens de aristocratas mimados ou oficiais ambiciosos, muitos guerreiros sabem que é melhor rir dos absurdos de uma vida de batalhas. Contudo, também há incontáveis guerreiros idealistas e ingênuos, cruéis e frios, loucos e inconsequentes...

Se existe uma característica comum a todos os guerreiros é a versatilidade. Eles sabem se virar com espadas, machados, arcos, porretes... Não se apegam a um só estilo, não valorizam uma doutrina acima das outras. Usam as técnicas, ferramentas e estratégias necessárias para sobreviver e lutar outro dia.

Porque sempre haverá mais uma luta. Sempre alguém precisará de mais um guerreiro.

GUERREIROS FAMOSOS.

Christian Pryde, Katabrok, Ledd, Loriane, Vallen Allond, Sandro Galtran, Val, Verônica.



Val. Ser duelista urbana é apenas um dos muitos caminhos do guerreiro

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um guerreiro começa com 20 pontos de vida + Constituição e ganha 5 PV + Constituição por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Luta (For) ou Pontaria (Des), Fortitude (Con), mais 2 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

PROFIÇÕES. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

HABILIDADES DE CLASSE

ATAQUE ESPECIAL. Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para receber +4 no teste de ataque ou na rolagem de dano. A cada quatro níveis, pode gastar +1 PM para aumentar o bônus em +4. Você pode dividir os bônus igualmente. Por exemplo, no 17º nível, pode gastar 5 PM para receber +20 no ataque, +20 no dano ou +10 no ataque e +10 no dano.

PODER DE GUERREIRO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Ambidestria.* Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre -2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. *Pré-requisito:* Des 2.

- *Arqueiro.* Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma sua Sabedoria em rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito:* Sab 1.

- *Ataque Reflexo.* Se um alvo em alcance de seus ataques corpo a corpo ficar desprevenido ou se mover voluntariamente para fora do seu alcance, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra esse alvo (apenas uma vez por alvo a cada rodada). *Pré-requisito:* Des 1.

- *Aumento de Atributo.* Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

- *Bater e Correr.* Quando faz uma investida, você pode continuar se movendo após o ataque, até o limite de seu deslocamento. Se gastar 2 PM, pode fazer uma investida sobre terreno difícil e sem sofrer a penalidade de Defesa.

- *Destruidor.* Quando causa dano com uma arma corpo a corpo de duas mãos, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 da rolagem de dano da arma. *Pré-requisito:* For 1.

TABELA 1-13: O GUERREIRO

| NÍVEL | HABILIDADES DE CLASSE |
|-------|---|
| 1º | Ataque especial +4 |
| 2º | Poder de guerreiro |
| 3º | Durão, poder de guerreiro |
| 4º | Poder de guerreiro |
| 5º | Ataque especial +8, poder de guerreiro |
| 6º | Ataque extra, poder de guerreiro |
| 7º | Poder de guerreiro |
| 8º | Poder de guerreiro |
| 9º | Ataque especial +12, poder de guerreiro |
| 10º | Poder de guerreiro |
| 11º | Poder de guerreiro |
| 12º | Poder de guerreiro |
| 13º | Ataque especial +16, poder de guerreiro |
| 14º | Poder de guerreiro |
| 15º | Poder de guerreiro |
| 16º | Poder de guerreiro |
| 17º | Ataque especial +20, poder de guerreiro |
| 18º | Poder de guerreiro |
| 19º | Poder de guerreiro |
| 20º | Campeão, poder de guerreiro |

- *Escrivista.* Quando usa uma arma corpo a corpo leve ou ágil, você soma sua Inteligência em rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito:* Int 1.

- *Especialização em Arma.* Escolha uma arma. Você recebe +2 em rolagens de dano com essa arma. Você pode escolher este poder outras vezes para armas diferentes.

- *Especialização em Armadura.* Você recebe redução de dano 5 se estiver usando uma armadura pesada. *Pré-requisito:* 12º nível de guerreiro.

- *Golpe de Raspão.* Uma vez por rodada, quando erra um ataque, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, causa metade do dano que causaria (ignorando efeitos que se aplicariam caso o ataque acertasse).

- *Golpe Demolidor.* Quando usa a manobra quebrar ou ataca um objeto, você pode gastar 2 PM para ignorar a redução de dano dele.

- *Golpe Pessoal.* Quando faz um ataque, você pode desferir seu Golpe Pessoal, uma técnica única, com efeitos determinados por você. Você constrói seu Golpe Pessoal escolhendo efeitos da lista a seguir. Cada efeito possui um custo; a soma deles será o custo do Golpe Pessoal (mínimo 1 PM). O

Efeitos do Golpe Pessoal

AMPLIO (+3 PM). Seu ataque atinge todas as criaturas em alcance curto (incluindo aliados, mas não você mesmo). Faça um único teste de ataque e compare com a Defesa de cada criatura.

ATORDOANTE (+2 PM). Uma criatura que sofra dano do ataque fica atordoada por uma rodada (apenas uma vez por cena; Fortitude CD For anula).

BRUTAL (+1 PM). Fornece um dado extra de dano do mesmo tipo.

CONJURADOR (CUSTO DA MAGIA + 1 PM). Escolha uma magia de 1º ou 2º círculos que tenha como alvo uma criatura ou que afete uma área. Se acertar seu golpe, você lança a magia como uma ação livre, tendo como alvo a criatura atingida ou como centro de sua área o ponto atingido pelo ataque (atributo-chave é um mental a sua escolha). Considere que a mão da arma está livre para lançar esta magia. ☺

DESTRUÍDOR (+2 PM). Aumenta o multiplicador de crítico em +1.

DISTANTE (+1 PM). Aumenta o alcance em um passo (de corpo a corpo para curto, médio e longo). Outras características não mudam (um ataque corpo a corpo com alcance curto continua usando Luta e somando sua Força no dano).

ELEMENTAL (+2 PM). Causa +2d6 pontos de dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio. Você pode escolher este efeito mais vezes para aumentar o dano em +2d6 (do mesmo tipo ou de outro), por +2 PM a cada vez. ☺

IMPACTANTE (+1 PM). Empurra o alvo 1,5m para cada 10 pontos de dano causado (arredondado para baixo). Por exemplo, 3m para 22 pontos de dano.

LETAL (+2 PM). Aumenta a margem de ameaça em +2. Você pode escolher este efeito duas vezes para aumentar a margem de ameaça em +5.

PENETRANTE (+1 PM). Ignora 10 pontos de RD.

PRECISO (+1 PM). Quando faz o teste de ataque, você rola dois dados e usa o melhor resultado.

QUALQUER ARMA (+1 PM). Você pode usar seu Golpe Pessoal com qualquer tipo de arma.

RICOCHETEANTE (+1 PM). A arma volta pra você após o ataque. Só pode ser usado com armas de arremesso.

TELEGUIADO (+1 PM). Ignora penalidades por camuflagem ou cobertura leves.

LENTO (-2 PM). Seu ataque exige uma ação completa para ser usado.

PERTO DA MORTE (-2 PM). O ataque só pode ser usado se você estiver com um quarto de seus PV ou menos.

SACRIFÍCIO (-2 PM). Sempre que usa seu Golpe Pessoal, você perde 10 PV.

Golpe Pessoal só pode ser usado com uma arma específica (por exemplo, apenas espadas longas). Quando sobe de nível, você pode reconstruir seu Golpe Pessoal e alterar a arma que ele usa. Você pode escolher este poder outras vezes para golpes diferentes e não pode gastar mais PM em golpes pessoais em uma mesma rodada do que seu limite de PM. Pré-requisito: 5º nível de guerreiro.

- **Ímpeto.** Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.

- **Mestre em Arma.** Escolha uma arma. Com esta arma, seu dano aumenta em um passo e você pode gastar 2 PM para rolar novamente um teste de ataque recém realizado. Pré-requisitos: Especialização em Arma com a arma escolhida, 12º nível de guerreiro.

- **Planejamento Marcial.** Uma vez por dia, você pode gastar uma hora e 3 PM para escolher um poder de guerreiro ou de combate cujos pré-requisitos cumpra. Você recebe os benefícios desse poder até o próximo dia. Pré-requisitos: treinado em Guerra, 10º nível de guerreiro.

- **Romper Resistências.** Quando faz um Ataque Especial, você pode gastar 1 PM adicional para ignorar 10 pontos de redução de dano.

- **Solidez.** Se estiver usando um escudo, você aplica o bônus na Defesa recebido pelo escudo em testes de resistência.

- **Tornado de Dor.** Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para desferir uma série de golpes giratórios. Faça um ataque corpo a corpo e compare-o com a Defesa de cada inimigo em seu alcance natural. Então faça uma rolagem de dano com um bônus cumulativo de +2 para cada acerto e aplique-a em cada inimigo atingido. Pré-requisito: 6º nível de guerreiro.

- **Valentão.** Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos.

DURÃO. A partir do 3º nível, sua rijeza muscular permite que você absorva ferimentos. Sempre que sofre dano, você pode gastar 3 PM para reduzir esse dano à metade.

ATAQUE EXTRA. A partir do 6º nível, quando usa a ação agredir, você pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional uma vez por rodada.

CAMPEÃO. No 20º nível, o dano de todos os seus ataques aumenta em um passo. Além disso, sempre que você faz um Ataque Especial ou um Golpe Pessoal e acerta o ataque, recupera metade dos PM gastos nele. Por exemplo, se fizer um Ataque Especial gastando 5 PM para ganhar +20 nas rolagens de dano e acertar o ataque, recupera 2 PM.

INVENTOR

Mais cedo ou mais tarde, as tradições devem dar lugar a algo novo. Enquanto segredos mágicos estão ocultos em tomos empoeirados dentro de torres antigas e a bênção divina depende do favor de entidades caprichosas e imprevisíveis, a ciência está disponível para todos. Aos poucos, gênios espalham conhecimento e avanços por todo o mundo de Arton, por meio de alquimia, mecânica e engenharia. São os inventores.

O inventor é um dos mais raros tipos de aventureiros. Enquanto outros se preocupam com glória, riquezas e missões divinas, o inventor almeja testar e aprimorar suas criações mirabolantes. Enquanto outros contam com força bruta, fé ou mistérios ancestrais, o inventor confia em si mesmo e olha para o futuro. Criatividade, otimismo, paciência e trabalho duro: estas são as armas do inventor.

Poucas pessoas compreendem o papel da ciência na vida dos aventureiros ou no progresso de Arton, vendo os aparelhos dos inventores como engenhocas perigosas e instáveis que podem se desmantelar ou explodir a qualquer momento. Nos lugares mais ignorantes, um inventor pode ser tratado como um herege ou um louco imprevisível. Mas mesmo os supersticiosos e desconfiados usam todos os dias as criações de inven-

tores do passado: desde moinhos até armaduras de placas, tudo que hoje em dia é comum já foi uma inovação impressionante.

A maioria dos inventores está sempre insatisfeita. Podem ser irritantes, pois não aceitam passivamente quase nada. Se a noite é escura, o inventor imagina um sistema de lampiões automáticos. Se um abismo é intransponível, o inventor idealiza uma máquina voadora. Se todos ficam velhos e morrem, o inventor especula se algum remédio mirabolante não pode reverter esse processo. Às vezes estes heróis tentam modificar ou aprimorar objetos comuns apenas por tédio ou porque podem: uma espada funciona bem do jeito como é, mas e se colocássemos algumas engrenagens e roldanas para torná-la mais dinâmica? Leis e dogmas que limitam o progresso não fazem sentido para os inventores — muitos deles trabalham com pólvora, dissecam cadáveres ou pesquisam sobre a Tormenta sem se importar com normas ditadas por aristocratas antiquados.

Numa vida de aventuras, muitos inventores não têm tempo para estudar todos os campos científicos e precisam se focar em uma área. Contudo, um inventor veterano é um exemplo do triunfo do intelecto: capaz de imbuir objetos com energia arcana e construir inventos que vão modificar o mundo, facilmente escreve seu nome para sempre na história de Arton.

Inventores são exploradores de lugares desconhecidos, cobaias de seus próprios testes e grandes ajudantes de seus aliados. Sua postura inconformada e temerária pode incomodar alguns, mas um inventor não se importa. Ele pertence ao futuro e sabe que nada detém o progresso.

INVENTORES FAMOSOS. Dok, Ingram Brassbones, Marlin, Lorde Niebling.



Marlin e Ray.
Nada é mais estranho que inventores e seus inventos

TABELA 1-14: O INVENTOR

| NÍVEL | HABILIDADES DE CLASSE |
|-------|---|
| 1º | Engenhosidade, protótipo |
| 2º | Fabricar item superior (1 melhoria), poder de inventor |
| 3º | Comerciante, poder de inventor |
| 4º | Poder de inventor |
| 5º | Fabricar item superior (2 melhorias), poder de inventor |
| 6º | Poder de inventor |
| 7º | Encontrar fraqueza, poder de inventor |
| 8º | Fabricar item superior (3 melhorias), poder de inventor |
| 9º | Fabricar item mágico (menor), poder de inventor |
| 10º | Olho do dragão, poder de inventor |
| 11º | Fabricar item superior (4 melhorias), poder de inventor |
| 12º | Poder de inventor |
| 13º | Fabricar item mágico (médio), poder de inventor |
| 14º | Poder de inventor |
| 15º | Poder de inventor |
| 16º | Poder de inventor |
| 17º | Fabricar item mágico (maior), poder de inventor |
| 18º | Poder de inventor |
| 19º | Poder de inventor |
| 20º | Obra-prima, poder de inventor |

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um inventor começa com 12 pontos de vida + Constituição e ganha 3 PV + Constituição por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Ofício (Int) e Vontade (Sab), mais 4 a sua escolha entre Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Investigação (Int), Luta (For), Mistério (Int), Ofício (Int), Pilotagem (Des), Percepção (Sab) e Pontaria (Des).

PROFIÉNCIAS. Nenhuma.

HABILIDADES DE CLASSE

ENGENHOSIDADE. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para somar a sua Inteligência no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

PROTÓTIPO. Você começa o jogo com um item superior, ou com 10 itens alquímicos, com preço total de até T\$ 500. Veja o **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO** para a lista de itens.

FABRICAR ITEM SUPERIOR. No 2º nível, você recebe um item superior com preço de até T\$ 2.000 e passa a poder fabricar itens superiores com uma melhoria. Veja o **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO** para a lista de melhorias.

Nos níveis 5, 8 e 11, você pode substituir esse item por um item superior com duas, três e quatro melhorias, respectivamente, e passa a poder fabricar itens superiores com essa quantidade de melhorias. Considera-se que você estava trabalhando nos itens e você não gasta dinheiro ou tempo neles (mas gasta em itens que fabricar futuramente).

PODER DE INVENTOR. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Agite Antes de Usar.* Quando usa um preparado alquímico que cause dano, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Inteligência). Para cada PM que gastar, o item causa um dado extra de dano do mesmo tipo. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (alquimista).

- *Ajuste de Mira.* Você pode gastar uma ação padrão e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pela sua Inteligência) para aprimorar uma arma de ataque à distância. Para cada PM que gastar, você recebe +1 em rolagens de dano com a arma até o final da cena. *Pré-requisito:* Balística.

- *Alquimista de Batalha.* Quando usa um preparado alquímico ou poção que cause dano, você soma sua Inteligência na rolagem de dano. *Pré-requisito:* Alquimista Iniciado.

- *Alquimista Iniciado.* Você recebe um livro de fórmulas e pode fabricar poções com fórmulas que conheça de 1º e 2º círculos. Veja as páginas 333 e 341 para as regras de poções. *Pré-requisitos:* Int 1, Sab 1, treinado em Ofício (alquimista).

- *Armeiro.* Você recebe proficiência com armas marciais corpo a corpo. Quando empunha uma arma corpo a corpo, pode usar sua Inteligência em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisitos:* treinado em Luta e Ofício (armeiro).

- *Ativação Rápida.* Ao ativar uma engenhoca com ação padrão, você pode pagar 2 PM para ativá-la com uma ação de movimento, em vez disto. *Pré-requisitos:* Engenhoqueiro, 7º nível de inventor.

- *Aumento de Atributo.* Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

- *Autômato*. Você fabrica um autômato, um construto que obedece a seus comandos. Ele é um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha entre ajudante, assassino, atirador, combatente, guardião, montaria ou vigilante. No 7º nível, ele muda para veterano e, no 15º nível, para mestre. Se o autômato for destruído, você pode fabricar um novo com uma semana de trabalho e T\$ 100. *Pré-requisito:* Engenhoqueiro.
- *Autômato Prototipado*. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para ativar uma melhoria experimental em seu autômato. Role 1d6. Em um resultado 2 a 6, você aumenta o nível de parceiro do autômato em um passo (até mestre), ou concede a ele a habilidade iniciante de outro de seus tipos, até o fim da cena. Em um resultado 1, o autômato enguiça como uma engenhoca. *Pré-requisito:* Autômato.
- *Balística*. Você recebe proficiência com armas marciais de ataque à distância ou com armas de fogo. Quando usa uma arma de ataque à distância, pode usar sua Inteligência em vez de Destreza nos testes de ataque (e, caso possua o poder Estilo de Disparo, nas rolagens de dano). *Pré-requisitos:* treinado em Pontaria e Ofício (armeiro).
- *Bindagem*. Você pode usar sua Inteligência na Defesa quando usa armadura pesada. Se fizer isso, não pode somar sua Destreza, mesmo que outras habilidades ou efeitos permitam isso. *Pré-requisitos:* Couraceiro, 8º nível de inventor.
- *Cano Raiado*. Quando usa uma arma de disparo feita por você mesmo, ela recebe +1 na margem de ameaça. *Pré-requisitos:* Balística, 5º nível de inventor.
- *Catalisador Instável*. Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para fabricar um preparado alquímico ou poção cuja fórmula conheça instantaneamente. O custo do item é reduzido à metade e você não precisa fazer o teste de Ofício (alquimista), mas ele só dura até o fim da cena. *Pré-requisito:* Alquimista Iniciado.
- *Chutes e Palavrões*. Uma vez por rodada, você pode pagar 1 PM para repetir um teste de Ofício (engenhoqueiro) recém realizado para ativar uma engenhoca. *Pré-requisito:* Engenhoqueiro.
- *Conhecimento de Fórmulas*. Você aprende três fórmulas de quaisquer círculos que possa aprender. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser. *Pré-requisito:* Alquimista Iniciado.
- *Couraceiro*. Você recebe proficiência com armaduras pesadas e escudos. Quando usa armadura, pode usar sua Inteligência em vez de Destreza na Defesa (mas continua não podendo somar um atributo na Defesa quando usa armadura pesada). *Pré-requisito:* treinado em Ofício (armeiro).
- *Engenhoqueiro*. Você pode fabricar engenhocas. Veja as regras para isso na página 70. *Pré-requisitos:* Int 3, treinado em Ofício (engenhoqueiro).
- *Farmacêutico*. Quando usa um item alquímico que cure pontos de vida, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Inteligência). Para cada PM que gastar, o item cura um dado extra do mesmo tipo. *Pré-requisitos:* Sab 1, treinado em Ofício (alquimista).
- *Ferreiro*. Quando usa uma arma corpo a corpo feita por você mesmo, o dano dela aumenta em um passo. *Pré-requisitos:* Armeiro, 5º nível de inventor.
- *Granadeiro*. Você pode arremessar itens alquímicos e poções em alcance médio. Você pode usar sua Inteligência em vez de Destreza para calcular a CD do teste de resistência desses itens. *Pré-requisito:* Alquimista de Batalha.
- *Homúnculo*. Você possui um homúnculo, uma criatura Minúscula feita de alquimia. Vocês podem se comunicar telepaticamente em alcance longo e ele obedece a suas ordens, mas ainda está limitado ao que uma criatura de seu tamanho pode fazer. Um homúnculo é um parceiro ajudante iniciante. Você pode perder 1d6 pontos de vida para seu homúnculo assumir uma forma capaz de protegê-lo e se tornar também um parceiro guardião iniciante até o fim da cena. *Pré-requisito:* Alquimista Iniciado.
- *Invenção Potente*. Quando usa um item ou engenhoca fabricado por você mesmo, você pode pagar 1 PM para aumentar em +2 a CD para resistir a ele.
- *Maestria em Perícia*. Escolha um número de perícias treinadas igual a sua Inteligência, exceto bônus temporários. Com essas perícias, você pode gastar 1 PM para escolher 10 em qualquer situação, exceto testes de ataque.
- *Manutenção Eficiente*. A quantidade de engenhocas que você pode manter aumenta em +3. Além disso, cada engenhoca passa a ocupar meio espaço. *Pré-requisitos:* Engenhoqueiro, 5º nível de inventor.
- *Mestre Alquimista*. Você pode fabricar poções com fórmulas que conheça de qualquer círculo. *Pré-requisitos:* Int 3, Sab 3, Alquimista Iniciado, 10º nível de inventor.
- *Mestre Cuca*. Todas as comidas que você cozinha têm seu bônus numérico aumentado em +1. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (cozinheiro).
- *Mistura Fervilhante*. Quando usa um item alquímico ou poção, você pode gastar 2 PM para dobrar a área de efeito dele. *Pré-requisitos:* Alquimista Iniciado, 5º nível de inventor.

Livro de Fórmulas

Quando adquire o poder Alquimista Iniciado, você recebe um livro de fórmulas. Uma “fórmula” é uma magia divina ou arcana (atributo-chave Inteligência) que serve para cumprir os pré-requisitos de fabricação de poções.

Você começa com três fórmulas de 1º círculo. A cada nível além do 1º, aprende uma fórmula adicional. A partir do 6º nível, pode aprender fórmulas de 2º círculo e, se possuir o poder Mestre Alquimista, a cada quatro níveis (10º, 14º e 18º) pode aprender fórmulas de um círculo maior.

Se não tiver seu livro de fórmulas, você não pode fabricar poções. Se perder seu livro, você pode preparar outro com uma semana de trabalho e o gasto de T\$ 100.

- *Oficina de Campo.* Você pode gastar uma hora e 2 PM para fazer a manutenção do equipamento de seu grupo. Cada membro do grupo escolhe uma arma, armadura ou escudo para manutenção. Armas recebem +1 em testes de ataque, armaduras e escudos aumentam seu bônus na Defesa em +1. Os benefícios duram um dia. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (armeiro).

- *Pedra de Amolar.* Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Inteligência) para aprimorar uma arma corpo a corpo que esteja empunhando. Para cada PM que gastar, você recebe +1 em rolagens de dano com a arma até o final da cena. *Pré-requisito:* Armeiro.

- *Síntese Rápida.* Quando fabrica um item alquímico ou poção, você pode fabricar o dobro de doses no mesmo tempo (pagando o custo de matéria-prima de cada uma). *Pré-requisito:* Alquimista Iniciado.

COMERCIANTE. No 3º nível, você pode vender itens 10% mais caro (não cumulativo com barganha).

ENCONTRAR FRAQUEZA. A partir do 7º nível, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para analisar um objeto em alcance curto. Se fizer isso, ignora a redução de dano dele. Você também pode usar esta habilidade para encontrar uma fraqueza em um inimigo. Se ele estiver de armadura ou for um construto, você recebe +2 em seus testes de ataque contra ele. Os benefícios desta habilidade duram até o fim da cena.

FABRICAR ITEM MÁGICO. No 9º nível, você recebe um item mágico menor e passa a poder fabricar itens mágicos menores. Veja o **CAPÍTULO 8: RECOMPENSAS** para as regras de itens mágicos.

Nos níveis 13 e 17, você pode substituir esse item por um item mágico médio e maior, respectivamente, e passa a poder fabricar itens mágicos dessas categorias. Considera-se que você estava trabalhando nos itens que recebe e você não gasta dinheiro, tempo ou pontos de mana neles (mas gasta em itens que fabricar futuramente). ☺

OLHO DO DRAGÃO. A partir do 10º nível, você pode gastar uma ação completa para analisar um item. Você automaticamente descobre se o item é mágico, suas propriedades e como utilizá-las.

OBRA-PRIMA. No 20º nível, você fabrica sua obra-prima, aquela pela qual seu nome será lembrado em eras futuras. Você é livre para criar as regras do item, mas ele deve ser aprovado pelo mestre. Como linha geral, ele pode ter benefícios equivalentes a de um item com cinco melhorias e quatro encantos. Considera-se que você estava trabalhando no item e você não gasta dinheiro, tempo ou PM nele.

ENGENHOCAS

Uma engenhoca é uma invenção que simula o efeito de uma magia. Exemplos incluem um canhão (simula o efeito da magia *Bola de Fogo*), uma arma de raios (*Relâmpago*), um casaco blindado (*Armadura Arcana*), um emplastro curativo (*Curar Ferimentos*), um guarda-costas mecânico (*Conjurar Monstro*), um projetor de imagens (*Criar Ilusão*), um veículo a vapor (*Montaria Arcana*) etc.

Uma engenhoca é um item mundano Minúsculo que ocupa 1 espaço e possui Defesa 15, pontos de vida iguais à metade dos PV de seu fabricante e RD 5. Quando é fabricada, escolha se ela será empunhada (precisa estar na sua mão para ser ativada) ou vestida (precisa estar vestida para ser ativada, conta para seu limite de itens vestidos). Ao ser ativada, uma engenhoca pode assumir outra forma. Por exemplo, uma engenhoca que simula *Montaria Arcana* pode ser uma caixinha de engrenagens que se desdobra na forma de uma moto de madeira. Suas estatísticas não mudam.

FABRICAÇÃO. Para fabricar uma engenhoca, escolha uma magia arcana ou divina de 1º círculo. Essa será a magia que a engenhoca irá simular. A partir do 6º nível, você pode criar engenhocas com magias de 2º círculo e, a cada quatro níveis, pode criar engenhocas de um círculo maior.

O custo de fabricação da engenhoca é T\$ 100 x o custo em PM da magia que ela simula e a CD do teste é 20 + o custo em PM da magia. Assim, para fabricar uma engenhoca que simula o efeito de uma magia de 2º círculo (3 PM) você precisa gastar T\$ 300 e passar em um teste de Ofício (engenhoqueiro) contra CD 23. O tempo de fabricação é uma semana.

Límite de Engenhocas. Engenhocas são itens complexos e delicados, que exigem manutenção constante. O máximo de engenhocas que você pode ter ao mesmo tempo é igual a sua Inteligência.

ATIVAÇÃO. Apenas o fabricante de uma engenhoca pode ativá-la. Ativar uma engenhoca exige uma ação padrão (ou a execução da magia, o que for maior) e um teste de Ofício (engenhoqueiro) contra CD 15 + custo em PM da magia. Se você passar, a engenhoca gera o efeito da magia (atributo-chave Int). Se falhar, ela enguiça e não pode ser utilizada até ser consertada, o que exige uma hora de trabalho. Cada nova ativação da engenhoca no mesmo dia aumenta a CD do teste de Ofício em +5.

Quando ativa uma engenhoca, você pode usar quaisquer aprimoramentos da magia que ela simula, até um custo igual a sua Inteligência. A CD para ativar a engenhoca aumenta em +1 por PM e você paga o custo em PM dos aprimoramentos.

Se a engenhoca simula o efeito de uma magia com custo especial, esse custo deve ser pago a cada ativação. Para outros custos e limitações, o efeito gerado pela engenhoca funciona como uma magia. Por exemplo, para manter um efeito com duração sustentada gerado por uma engenhoca, o inventor deve pagar 1 PM no início de cada um de seus turnos. Da mesma forma, só pode manter um efeito sustentado de engenhoca por vez. Se a magia simulada exigir um teste de Misticismo, use Ofício (engenhoqueiro) em seu lugar.

EFEITO MUNDANO. O efeito de uma engenhoca não é mágico. Isso significa que ele não pode ser dissipado, funciona em áreas de antimagia etc.

PENALIDADE DE ARMADURA. A ativação de uma engenhoca exige movimentos rápidos e precisos. Por isso, o teste de Ofício (engenhoqueiro) para ativar engenhocas sofre penalidade de armadura. Porém, você pode ativar engenhocas que geram magias arcana enquanto usa armadura sem precisar fazer testes de Misticismo.

EFEITOS QUE IMPEDEM CONJURAÇÃO. Um efeito que especificamente impeça um personagem de lançar magias (como a Fúria de um bárbaro ou a magia Transformação de Guerra) também impede um inventor de ativar engenhocas.



LADINO

A maior parte dos perigos pode ser evitada com um pouco de furtividade. A maior parte das dificuldades pode ser superada com um pouco de ouro subtraído de outra pessoa. A maior parte dos vilões pode ser vencida com uma boa mentira. E, quando nada disso dá certo, uma adaga nas costas resolve o problema.

O ladino é o mais esperto, discreto, silencioso e malandro de todos os heróis. Um aventureiro que usa táticas que muitos consideram desleais, mas que para ele são apenas pragmáticas e lógicas. Ladinos se especializam em arrombar portas, esgueirar-se pelas sombras, desarmar armadilhas, roubar itens valiosos... Enfim, fazer tudo que “heróis de bem” nunca fariam.

Isto não quer dizer que ladinos sejam traidores ou covardes. Pelo contrário: um ladino conhece bem o valor de um grupo coeso de aventureiros, em que cada um faz sua parte. Ele apenas sabe que, em qualquer grande missão, existe um lado sombrio que exige menos gritos de guerra e mais infiltrações silenciosas. Há ladinos que fazem parte de grandes guildas de criminosos, mas muitos são malandros solitários, confiando apenas em si mesmos e num pequeno grupo de amigos para sobreviver.

Qualquer tipo de atividade escusa ou discreta atrai ladinos. Muitos são mesmo ladrões, furtando bolsas ou entrando em mansões à noite nas ruas escuras das metrópoles. Outros são espiões a serviço de grandes reinos ou mesmo igrejas. Também há muitos ladinos nas cortes, malandros que se especializam em espalhar boatos, descobrir segredos, seduzir alvos e, quando necessário, envenenar algum aristocrata inconveniente. Ladinos podem até mesmo ser assassinos: suas habilidades de furtividade e precisão podem ser mais mortais que a investida tresloucada de um brutamontes enfurecido.



O típico ladino aventureiro tem um pouco de cada uma destas “profissões”. Um grupo de exploradores de masmorras dura pouco se não houver alguém para procurar armadilhas, escutar atrás de portas, abrir trancas e se esconder de guardas. Muitas vezes o ladino é o herói que realmente resolve a missão: enquanto o resto do grupo está enfrentando o dragão vermelho, o ladino encontra e surrupia o artefato que o monstro estava guardando.

Ladinos podem ter qualquer tipo de personalidade, mas poucos são espalhafatosos ou arrogantes. A maioria dos ladinos prefere ficar na sombra dos outros heróis, sem grande reconhecimento, sendo subestimada pelos inimigos. Muitos ladinos adquirem suas habilidades por falta de opção: tendo crescido nas áreas mais pobres de uma cidade, precisaram aprender a roubar e fugir para sobreviver. Outros sempre tiveram vidas confortáveis e acham que a maneira mais fácil de preservá-las é se manter escondidos. Alguns foram treinados especificamente para isto por exércitos ou famílias criminosas.

De qualquer forma, quase nenhum ladino consegue se manter do lado da lei por muito tempo. Mesmo que sua intenção seja boa, precisam cometer algum crime para atingir seus objetivos.

LADINOS FAMOSOS. Andrus o Aranha, Ashlen Ironsmith, o Caleão, Drikka, Leon Galtran.

Leon Galtran. Roubar bolsas de mercadores ou tesouros de dragões, qual a diferença?

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um ladino começa com 12 pontos de vida + Constituição e ganha 3 PV + Constituição por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Ladinagem (Des) e Reflexos (Des), mais 8 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Jogatina (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pilotagem (Des) e Pontaria (Des).

PROFIÇÕES. Nenhuma.

HABILIDADES DE CLASSE

ATAQUE FURTIVO. Você sabe atingir os pontos vitais de inimigos distraídos. Uma vez por rodada, quando atinge uma criatura desprevenida com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou uma criatura que esteja flanqueando, você causa 1d6 pontos de dano extra. A cada dois níveis, esse dano extra aumenta em +1d6. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

ESPECIALISTA. Escolha um número de perícias treinadas igual a sua Inteligência, exceto bônus temporários (mínimo 1). Ao fazer um teste de uma dessas perícias, você pode gastar 1 PM para dobrar seu bônus de treinamento. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

EVASÃO. A partir do 2º nível, quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

PODER DE LADINO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- **Assassinar.** Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano a ela tem seus dados de dano extras dessa habilidade dobrados. *Pré-requisito:* 5º nível de ladino.

- **Aumento de Atributo.** Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

TABELA 1-15: O LADINO

| NÍVEL | HABILIDADES DE CLASSE |
|-------|---|
| 1º | Ataque furtivo +1d6, especialista |
| 2º | Evasão, poder de ladino |
| 3º | Ataque furtivo +2d6, poder de ladino |
| 4º | Esquiva sobrenatural, poder de ladino |
| 5º | Ataque furtivo +3d6, poder de ladino |
| 6º | Poder de ladino |
| 7º | Ataque furtivo +4d6, poder de ladino |
| 8º | Olhos nas costas, poder de ladino |
| 9º | Ataque furtivo +5d6, poder de ladino |
| 10º | Evasão aprimorada, poder de ladino |
| 11º | Ataque furtivo +6d6, poder de ladino |
| 12º | Poder de ladino |
| 13º | Ataque furtivo +7d6, poder de ladino |
| 14º | Poder de ladino |
| 15º | Ataque furtivo +8d6, poder de ladino |
| 16º | Poder de ladino |
| 17º | Ataque furtivo +9d6, poder de ladino |
| 18º | Poder de ladino |
| 19º | Ataque furtivo +10d6, poder de ladino |
| 20º | A pessoa certa para o trabalho, poder de ladino |

- **Contatos no Submundo.** Quando chega em uma comunidade equivalente a uma vila ou maior, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de Carisma (CD 10). Se passar, enquanto estiver nessa comunidade, recebe +5 em testes de Investigação para interrogar, pode comprar itens mundanos, poções e pergaminhos com 20% de desconto (não cumulativo com barganha e outros descontos) e, de acordo com o mestre, tem acesso a itens e serviços proibidos (como armas de pólvora e venenos).

- **Emboscas.** Na primeira rodada de cada combate, você pode gastar 2 PM para executar uma ação padrão adicional em seu turno. *Pré-requisito:* treinado em Furtividade.

- **Escapista.** Você recebe +5 em testes de Acrobacia para escapar, passar por espaço apertado e passar por inimigo e em testes para resistir a efeitos de movimento.

- **Fuga Formidável.** Você pode gastar uma ação completa e 1 PM para analisar o lugar no qual está (um castelo, um porto, a praça de uma cidade...). Até o fim da cena, recebe +3m em seu deslocamento, +5 em Acrobacia e Atletismo e ignora

penalidades em movimento por terreno difícil. Você perde esses benefícios se fizer uma ação que não seja diretamente relacionada a fugir. Por exemplo, você só pode atacar um inimigo se ele estiver bloqueando seu caminho, agarrando-o etc. Você pode fazer ações para ajudar seus aliados, mas apenas se eles estiverem tentando escapar. *Pré-requisito:* Int 1.

- *Gatuno.* Você recebe +2 em Atletismo. Quando escala, não fica desprevenido e avança seu deslocamento normal, em vez de metade dele.

- *Ladrão Arcano.* Quando causa dano com um ataque furtivo em uma criatura capaz de lançar magias, você pode “roubar” uma magia que já a tenha visto lançar. Você precisa pagar 1 PM por círculo da magia e pode roubar magias de até 4º círculo. Até o fim da cena, você pode lançar a magia roubada (atributo-chave Inteligência). *Pré-requisitos:* Roubo de Mana, 13º nível de ladino. ☺

- *Mão na Boca.* Você recebe +2 em testes de agarrar. Quando acerta um ataque furtivo contra uma criatura desprevenida, você pode fazer um teste de agarrar como uma ação livre. Se agarrar a criatura, ela não poderá falar enquanto estiver agarrada. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

- *Mãos Rápidas.* Uma vez por rodada, ao fazer um teste de Ladinagem para abrir fechaduras, ocultar item, punga ou sabotar, você pode pagar 1 PM para fazê-lo como uma ação livre. *Pré-requisitos:* Des 2, treinado em Ladinagem.

- *Mente Criminosa.* Você soma sua Inteligência em Ladinagem e Furtividade. *Pré-requisito:* Int 1.

- *Oportunismo.* Uma vez por rodada, quando um inimigo adjacente sofre dano de um de seus aliados, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra este inimigo. *Pré-requisito:* 6º nível de ladino.

- *Rolamento Defensivo.* Sempre que sofre dano, você pode gastar 2 PM para reduzir esse dano à metade. Após usar este poder, você fica caído. *Pré-requisito:* treinado em Reflexos.

- *Roubo de Mana.* Quando você causa dano com um ataque furtivo, para cada 1d6 de dano de seu ataque furtivo, você recebe 1 PM temporário e a criatura perde 1 ponto de mana (se tiver). Você só pode usar este poder uma vez por cena

contra uma mesma criatura. *Pré-requisitos:* Truque Mágico, 7º nível de ladino. ☺

- *Saqueador de Tumbas.* Você recebe +5 em testes de Investigações para encontrar armadilhas e em testes de resistência contra elas. Além disso, gasta uma ação padrão para desabilitar mecanismos, em vez de 1d4 rodadas (veja a perícia Ladinagem).

- *Sombra.* Você recebe +2 em Furtividade, não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover no seu deslocamento normal e reduz a penalidade por atacar e fazer outras ações chamativas para -10. *Pré-requisito:* treinado em Furtividade.

- *Truque Mágico.* Você aprende e pode lançar uma magia arcana de 1º círculo a sua escolha, pagando seu custo normal em PM. Seu atributo-chave para esta magia é Inteligência. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser. *Pré-requisito:* Int 1. ☺

- *Velocidade Ladina.* Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para realizar uma ação de movimento adicional em seu turno. *Pré-requisito:* Des 2, treinado em Iniciativa.

- *Veneno Persistente.* Quando aplica uma dose de veneno a uma arma, este veneno dura por três ataques (em vez de apenas um). *Pré-requisitos:* Veneno Potente, 8º nível de ladino.

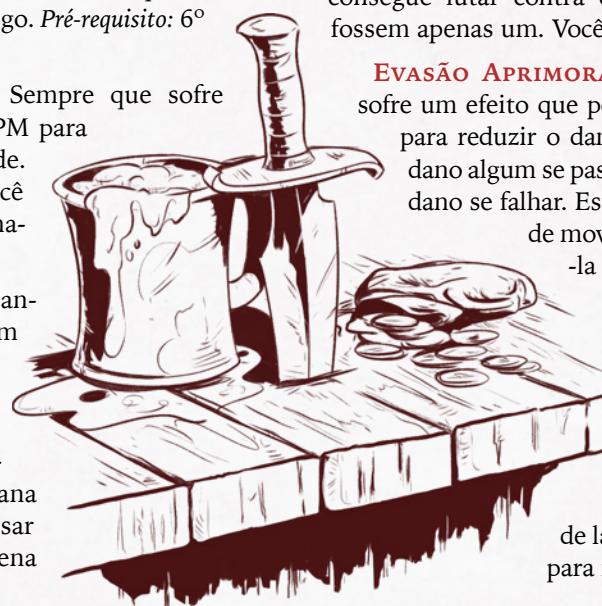
- *Veneno Potente.* A CD para resistir aos venenos que você usa aumenta em +5. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (alquimista).

ESQUIVA SOBRENATURAL. No 4º nível, seus instintos são tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica surpreendido.

OLHOS NAS COSTAS. A partir do 8º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

EVASÃO APRIMORADA. No 10º nível, quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar e sofre apenas metade do dano se falhar. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

A PESSOA CERTA PARA O TRABALHO. No 20º nível, você se torna um mestre da ladinagem. Ao fazer um ataque furtivo ou usar uma perícia da lista de ladino, você pode gastar 5 PM para receber +10 no teste.



LUTADOR

Perigo verdadeiro não é enfrentar a morte com segredos místicos, ou mesmo com armas e armaduras. Perigo verdadeiro é encarar a morte com as mãos nuas, sem proteção e sem treinamento. Apenas alguns heróis triunfam desta forma. São os lutadores.

Lutadores são especialistas em todas as formas de combate desarmado, desde simples socos e chutes até complexas chaves e técnicas de chão. Alguns estudam com mestres, seguindo disciplinas codificadas ao longo de muitas gerações. Outros são apenas desesperados que precisaram aprender a brigar para ficar vivos nos becos escuros ou nos ermos selvagens. Algumas culturas artonianas têm tradições de combate desarmado: Tamu-ra é a mais famosa, mas os minotauros de Tapista também desenvolveram seus próprios métodos de luta esportiva.

Embora pessoas de todo tipo comecem algum tipo de aprendizado em luta desarmada, quem avança no treinamento o suficiente para se tornar um herói costuma ter uma personalidade bem específica. Lutadores devem ser muito perseverantes e resistentes. Não há como dominar sua disciplina sem longas horas de repetição, prática e exercícios. Também não há como aprender a lutar sem ser derrotado inúmeras vezes, sem se ferir muito e conviver com dores todos os dias. Quase todos os lutadores são determinados e teimosos. Com outros lutadores ou com pessoas que precisaram se esforçar muito para triunfar, são humildes e amistosos. Contudo, podem ser vaidosos e arrogantes, principalmente com gente preguiçosa ou privilegiada. Lutadores acostumados a campeonatos e planteias costumam se tornar fanfarrões convencidos.

É raro ver lutadores em cargos de prestígio ou refinamento. A maioria dos lutadores iniciantes se emprega como capanga, leão de chácara ou criminoso comum. Os mais corretos rejeitam usar sua força para intimidar, geralmente sofrendo por causa disso. Um dos únicos caminhos de glória para os lutadores é a competição em arenas. Muitos deles se tornam gladiadores ou competidores em rinhas obscuras e até mesmo ilegais. Nos buracos mais sinistros, esses jogos sangrentos podem envolver lutadores contra mortos-vivos, monstros e até mesmo demônios.

A vida de aventuras é a maior saída da pobreza e do crime para os lutadores. Mesmo que não tenham estudo, fé ou um posto militar, eles têm poder de combate e coragem — coisas muito valorizadas por qualquer grupo de aventureiros. É raro o lutador que não esteja disposto a largar tudo num instante para embarcar em uma missão que possa render ouro e fama. Na verdade, alguns deles rondam tavernas movimentadas em cidades com tradição

aventureira, esperando por grupos que precisem de um combatente a mais. A chance de conquistar riqueza através de batalhas e ao mesmo tempo fazer o bem parece um conto de fadas para muitos lutadores com origem miserável.

Poucos heróis são tão focados, confiáveis e prestativos quanto os lutadores. Num campo de batalha sangrento, numa ruela imunda ou numa grande luta de arena, a nobre arte de socar e chutar sempre é útil. E um combatente acostumado a trabalhar duro e apañhar sem reclamar sempre é um companheiro bem-vindo.

LUTADORES FAMOSOS. Maquius, Rexthor, Syrion.



TABELA 1-16: O LUTADOR

| NÍVEL | HABILIDADES DE CLASSE |
|-------|--|
| 1º | Briga (1d6), golpe relâmpago |
| 2º | Poder de lutador |
| 3º | Casca grossa (Con), poder de lutador |
| 4º | Poder de lutador |
| 5º | Briga (1d8), golpe cruel, poder de lutador |
| 6º | Poder de lutador |
| 7º | Casca grossa (Con+1), poder de lutador |
| 8º | Poder de lutador |
| 9º | Briga (1d10), golpe violento, poder de lutador |
| 10º | Poder de lutador |
| 11º | Casca grossa (Con+2), poder de lutador |
| 12º | Poder de lutador |
| 13º | Briga (2d6), poder de lutador |
| 14º | Poder de lutador |
| 15º | Casca grossa (Con+3), poder de lutador |
| 16º | Poder de lutador |
| 17º | Briga (2d8), poder de lutador |
| 18º | Poder de lutador |
| 19º | Casca grossa (Con+4), poder de lutador |
| 20º | Dono da rua (2d10), poder de lutador |

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um lutador começa com 20 pontos de vida + Constituição e ganha 5 PV + Constituição por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Fortitude (Con) e Luta (For), mais 4 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Adestramento (Car), Atletismo (For), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

PROFIÇÕES. Nenhuma.

HABILIDADES DE CLASSE

BRIGA. Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano e podem causar dano letal ou não letal (sem penalidades). A cada quatro níveis, seu dano desarmado aumenta, conforme a tabela.

O dano na tabela é para criaturas Pequenas e Médias. Criaturas Minúsculas diminuem esse dano em um passo, Grandes e Enormes aumentam em um passo e Colossais aumentam em dois passos.

GOLPE RELÂMPAGO. Quando usa a ação agredir para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque desarmado adicional.

PODER DE LUTADOR. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Arma Improvisada.* Para você, atacar com armas improvisadas conta como fazer um ataque desarmado, mas seu dano aumenta em um passo. Você pode gastar uma ação de movimento para procurar uma pedra, cadeira, garrafa ou qualquer coisa que possa usar como arma. Faça um teste de Percepção (CD 20). Se você passar, encontra uma arma improvisada. Armas improvisadas são frágeis; se você errar um ataque e o resultado do d20 for um número ímpar, a arma quebra.

- *Até Acertar.* Se você errar um ataque desarmado, recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque e rolagens de dano desarmado contra o mesmo oponente. Os bônus terminam quando você acertar um ataque ou no fim da cena, o que acontecer primeiro.

- *Aumento de Atributo.* Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

- *Braços Calejados.* Se você não estiver usando armadura, soma sua Força na Defesa, limitado pelo seu nível.

- *Cabeçada.* Quando faz um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, o oponente fica desprevenido contra este ataque. Você só pode usar este poder uma vez por cena contra um mesmo alvo.

- *Chave.* Se estiver agarrando uma criatura e fizer um teste de manobra contra ela para causar dano, o dano desarmado aumenta em um passo. *Pré-requisitos:* Int 1, Lutador de Chão, 4º nível de lutador.

- *Confiança dos Ringues.* Quando um inimigo erra um ataque corpo a corpo contra você, você recebe 2 PM temporários (cumulativos). Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível. Esses pontos temporários desaparecem no final da cena. *Pré-requisito:* 8º nível de lutador.

- *Convencido.* Acostumado a contar apenas com seus músculos, você adquiriu certo desdém por artes mais sofisticadas. Você recebe resistência a medo e mental +5.

- *Golpe Baixo.* Quando faz um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, o oponente deve fazer um teste de Fortitude (CD For). Se ele falhar, fica atordoado por uma rodada (apenas uma vez por cena).

- *Golpe Imprudente.* Quando usa Golpe Relâmpago, você pode atacar de forma impulsiva. Se fizer isso, seus ataques desarmados recebem um dado de dano extra do mesmo tipo (por exemplo, se o seu dano é 2d6, você causa 3d6), mas você sofre -5 na Defesa até o início de seu próximo turno.

- *Imobilização.* Se estiver agarrando uma criatura, você pode gastar uma ação completa para imobilizá-la. Faça um teste de manobra contra ela. Se você passar, imobiliza a criatura — ela fica indefesa e não pode realizar nenhuma ação, exceto tentar se soltar (o que exige um teste de manobra). Se a criatura se soltar da imobilização, ainda fica agarrada. Enquanto estiver imobilizando uma criatura, você sofre as penalidades de agarrar. *Pré-requisitos:* Chave, 8º nível de lutador.

- *Língua dos Becos.* Você pode pagar 1 PM para usar sua Força no lugar de Carisma em um teste de perícia baseada em Carisma. *Pré-requisitos:* For 1, treinado em Intimidação.

- *Lutador de Chão.* Você recebe +2 em testes de ataque para agarrar e derrubar. Quando agarra uma criatura, pode gastar 1 PM para fazer uma manobra derrubar contra ela como uma ação livre.

- *Nome na Arena.* Você construiu uma reputação no circuito de lutas de Arton. Uma vez por cena, pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Luta (CD 10) e impressionar os presentes. Se passar, você recebe +2 em todos os seus testes de perícias originalmente baseadas em Carisma até o fim da cena e a atitude de qualquer pessoa que seja fã de lutas aumenta em uma categoria em relação a você (veja a página 259). Esse bônus aumenta em +2 para cada 10 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (+4 para um resultado 20, +6 para 30 e assim por diante). *Pré-requisito:* 11º nível de lutador.

- *Punhos de Adamante.* Seus ataques desarmados ignoram 10 pontos de redução de dano do alvo, se houver. *Pré-requisito:* 8º nível de lutador.

- *Rasteira.* Quando faz um ataque desarmado contra uma criatura até uma categoria de tamanho maior que a sua, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, a criatura fica caída.

- *Sarado.* Você soma sua Força no seu total de pontos de vida e em Fortitude. Você pode usar Força em vez de Carisma em testes de Diplomacia com pessoas que se atraiam por físicos bem definidos. *Pré-requisito:* For 3.

- *Sequência Destruidora.* No início do seu turno, você pode gastar 2 PM para dizer um número (no mínimo 2). Se fizer e acertar uma quantidade de

ataques igual ao número dito, o último recebe um bônus cumulativo de +4 na rolagem de dano por ataque feito. Por exemplo, se você falar “três” e fizer e acertar três ataques, o último ataque (o terceiro) receberá +12 na rolagem de dano. *Pré-requisitos:* Trocação, 12º nível de lutador.

- *Trincado.* Esculpido à exaustão, seu corpo se tornou uma máquina. Você soma sua Constituição nas rolagens de dano desarmado. *Pré-requisitos:* Con 3, Sarado, 10º nível de lutador.

- *Trocação.* Quando você começa a bater, não para mais. Ao acertar um ataque desarmado, pode fazer outro ataque desarmado contra o mesmo alvo, pagando uma quantidade de PM igual à quantidade de ataques já realizados no turno. Ou seja, pode fazer o primeiro ataque extra gastando 1 PM, um segundo ataque extra gastando mais 2 PM e assim por diante, até errar um ataque ou não ter mais pontos de mana. *Pré-requisito:* 6º nível de lutador.

- *Trocação Tumultuosa.* Quando usa a ação agredir para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM para atingir todas as criaturas adjacentes — incluindo aliados! Você deve usar este poder antes de rolar o ataque e compara o resultado de seu teste contra a Defesa de cada criatura. *Pré-requisitos:* Trocação, 8º nível de lutador.

- *Valentão.* Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos.

- *Voadora.* Quando faz uma investida desarmada, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, recebe +1d6 no dano para cada 3m que se deslocar até chegar ao oponente, limitado pelo seu nível.

CASCA GROSSA. No 3º nível, você soma sua Constituição na Defesa, limitado pelo seu nível e apenas se não estiver usando armadura pesada. Além disso, no 7º nível, e a cada quatro níveis, você recebe +1 na Defesa.

GOLPE CRUEL. No 5º nível, você acerta onde dói. Sua margem de ameaça com ataques desarmados aumenta em +1.

GOLPE VIOLENTO. No 9º nível, você bate com muita força. Seu multiplicador de crítico com ataques desarmados aumenta em +1.

DONO DA RUA. No 20º nível, seu dano desarmado aumenta para 2d10 (para criaturas Médias). Além disso, quando usa a ação agredir para fazer um ataque desarmado, você pode fazer dois ataques, em vez de um (podendo usar Golpe Relâmpago para fazer um terceiro).

NOBRE

Todos precisam de um líder. Sem hierarquia, há anarquia. Sem uma ordem estabelecida, só o que existe é a lei do mais forte. Algumas dinastias tomam para si a responsabilidade e o privilégio de governar, servindo aos plebeus enquanto recebem deles obediência e tributo.

O aventureiro nobre é mais do que alguém que nasceu nas circunstâncias certas. É um herói que reconhece o valor de um bom líder e se considera ligado à terra, ao povo, a seus aliados. Um burguês, um aventureiro ou mesmo um plebeu comum podem todos mudar de casa e de vida, ir atrás de suas próprias ambições. Mas o nobre não tem escolha. Se ele abandonar seu posto, toda uma sociedade pode ruir, pessoas vão ficar sem trabalho e sem destino, conquistadores inescrupulosos podem invadir. O nobre é rico, mas não é livre.

Nem todo nobre é um aristocrata ou um governante por nascença. Muitos são donos ou herdeiros de grandes impérios mercantes, líderes de guildas poderosas, governadores eleitos, senadores ou mesmo diplomatas treinados em escolas especiais. O que une todos os nobres é sua capacidade de organizar os outros, dando ordens, conselhos e palavras de encorajamento. Um nobre também usa seus recursos, contatos e notoriedade para vencer desafios, abrindo portas que estariam fechadas de outra forma.

A posição do nobre pode não parecer muito adequada a uma vida de aventuras, mas muitas vezes o nobre é o único que tem verdadeira obrigação de se aventurar. Um destes heróis parte em grandes buscas e missões perigosas para combater os inimigos de sua terra, para encontrar artefatos que garantam a continuidade de sua linhagem, para defender o povo comum. Quando há

uma ameaça, todos têm a opção de fugir, menos os soldados e os nobres.

Muitos nobres aventureiros não têm grandes responsabilidades. Estão justamente tentando escapar de um destino que já foi decidido em seu nascimento, aventureando-se por rebeldia e sede de experiências. Contudo, mais cedo ou mais tarde todo nobre precisa encarar seu fardo.

Nobres se destacam em situações sociais e como suporte para o resto do grupo. Contudo, muitas vezes precisam provar seu valor mais do que qualquer outro herói. Aventureiros mais humildes pensam que todo nobre é um almofadinha mimado, acostumado a que todos façam tudo por ele. Isto às vezes é verdade, mas esse tipo de desocupado raramente sobrevive a mais de uma ou duas aventuras.

Nobres têm personalidades variadas, mas sempre marcadas por sua posição social e seus deveres. Alguns são extremamente sérios, nunca se permitindo um instante de descanso ou alegria. Outros têm um otimismo totalmente fantasioso, acreditando que tudo vai dar certo — porque, para eles, tudo sempre deu certo! Alguns ficam pasmos com pequenas realidades da vida dos plebeus, como a necessidade de economizar ou acordar cedo. Outros vivem cheios de culpa por sua posição privilegiada.

De qualquer forma, nenhum nobre pode negar que é diferente dos plebeus. Para o bem ou para o mal, ele sempre será algo além de uma pessoa comum.

NOBRES FAMOSOS.

Arius Gorgonius
Dubitatius, General
Supremo Hermann
Von Krauser, *Lady*
Ayleth Karst, Rainha-
Imperatriz Shivara.



Lady Ayleth. Nobreza
não está em coroas ou
palácios; está na coragem
de mudar o mundo

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um nobre começa com 16 pontos de vida + Constituição e ganha 4 PV + Constituição por nível.

PONTOS DE MANA. 4 PM por nível.

PERÍCIAS. Diplomacia (Car) ou Intimidação (Car), Vontade (Sab), mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Jogatina (Car), Luta (For), Nobreza (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Pontaria (Des).

PROFIÇÕES. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

HABILIDADES DE CLASSE

AUTOCONFIANÇA. Você pode usar seu Carisma em vez de Destreza na Defesa (mas continua não podendo somar um atributo na Defesa quando usa armadura pesada).

ESPÓLIO. Você recebe um item a sua escolha com preço de até T\$ 2.000.

ORGULHO. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu Carisma). Para cada PM que gastar, recebe +2 no teste.

PODER DE NOBRE. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- **Armadura Brilhante.** Você pode usar seu Carisma na Defesa quando usa armadura pesada. Se fizer isso, não pode somar sua Destreza, mesmo que outras habilidades ou efeitos permitam isso. *Pré-requisito:* 8º nível de nobre.

- **Aumento de Atributo.** Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

- **Autoridade Feudal.** Você pode gastar uma hora e 2 PM para conclamar o povo a ajudá-lo (qualquer pessoa sem um título de nobreza ou uma posição numa igreja reconhecida pelo seu reino). Em termos de jogo, essas pessoas contam como um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha (aprovado pelo mestre) que lhe acompanha até o fim da aventura. Esta habilidade só pode ser usada em locais onde sua posição carregue alguma influência (a critério do mestre). *Pré-requisito:* 6º nível de nobre.

TABELA 1-17: O NOBRE

| NÍVEL | HABILIDADES DE CLASSE |
|-------|---|
| 1º | Autoconfiança, espólio, orgulho |
| 2º | Palavras afiadas (2d6), poder de nobre |
| 3º | Poder de nobre, riqueza |
| 4º | Gritar ordens, poder de nobre |
| 5º | Poder de nobre, presença aristocrática |
| 6º | Palavras afiadas (4d6), poder de nobre |
| 7º | Poder de nobre |
| 8º | Poder de nobre |
| 9º | Poder de nobre |
| 10º | Palavras afiadas (6d6), poder de nobre |
| 11º | Poder de nobre |
| 12º | Poder de nobre |
| 13º | Poder de nobre |
| 14º | Palavras afiadas (8d6), poder de nobre |
| 15º | Poder de nobre |
| 16º | Poder de nobre |
| 17º | Poder de nobre |
| 18º | Palavras afiadas (10d6), poder de nobre |
| 19º | Poder de nobre |
| 20º | Realeza, poder de nobre |

- **Educação Privilegiada.** Você se torna treinado em duas perícias de nobre a sua escolha.

- **Estrategista.** Você pode direcionar aliados em alcance curto. Gaste uma ação padrão e 1 PM por aliado que quiser direcionar (limitado pelo seu Carisma). No próximo turno do aliado, ele ganha uma ação de movimento. *Pré-requisitos:* Int 1, treinado em Guerra, 6º nível de nobre.

- **Favor.** Você pode usar sua influência para pedir favores a pessoas poderosas. Isso gasta 5 PM e uma hora de conversa e bajulação, ou mais, de acordo com o mestre, e funciona como o uso de persuasão de Diplomacia (veja a página 118). Porém, você pode pedir favores ainda mais caros, difíceis ou perigosos — um convite para uma festa particular, uma carona de barco até Galrasia ou mesmo acesso aos planos militares do reino. Se você falhar, não pode pedir o mesmo favor por pelo menos uma semana.

- **General.** Quando você usa o poder Estrategista, aliados direcionados recebem 1d4 PM temporários. Esses PM duram até o fim do turno do aliado e não podem ser usados em efeitos que concedam PM. *Pré-requisitos:* Estrategista, 12º nível de nobre.

- *Grito Tirânico*. Você pode usar Palavras Afias das como uma ação completa, em vez de padrão. Se fizer isso, seus dados de dano aumentam para d8 e você atinge todos os inimigos em alcance curto. *Pré-requisito*: 8º nível de nobre.

- *Inspirar Confiança*. Sua presença faz as pessoas darem o melhor de si. Quando um aliado em alcance curto faz um teste, você pode gastar 2 PM para fazer com que ele possa rolar esse teste novamente.

- *Inspirar Glória*. A presença de um nobre motiva as pessoas a realizarem grandes façanhas. Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para fazer um aliado em alcance curto ganhar uma ação padrão adicional no próximo turno dele. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena em cada aliado. *Pré-requisitos*: *Inspirar Confiança*, 8º nível de nobre.

- *Jogo da Corte*. Você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de Diplomacia, Intuição ou Nobreza.

- *Liderar pelo Exemplo*. Você pode gastar 2 PM para servir de inspiração. Até o início de seu próximo turno, sempre que você passar em um teste de perícia, aliados em alcance curto que fizerem um teste da mesma perícia podem usar o resultado do seu teste em vez de fazer o seu próprio. *Pré-requisito*: 6º nível de nobre.

- *Língua de Ouro*. Você pode gastar uma ação padrão e 4 PM para gerar o efeito da magia *Enfeitiçar* com os aprimoramentos de sugerir ação e afetar todas as criaturas dentro do alcance (CD Car). Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua capacidade de influenciar outras pessoas. *Pré-requisitos*: Língua de Prata, 8º nível de nobre.

- *Língua de Prata*. Quando faz um teste de perícia baseada em Carisma, você pode gastar 2 PM para receber um bônus no teste igual a metade do seu nível.

- *Língua Rápida*. Quando faz um teste de Diplomacia para mudar atitude como uma ação completa, você sofre uma penalidade de -5, em vez de -10.

- *Presença Majestosa*. Sua Presença Aristocrática passa a funcionar contra qualquer criatura com valor de Inteligência (passa a afetar até mesmo animais, embora continue não funcionando contra criaturas sem Int). Além disso, você pode usá-la mais de uma vez contra uma mesma criatura na mesma cena. *Pré-requisitos*: 16º nível de nobre.

- *Título*. Você adquire um título de nobreza. converse com o mestre para definir os benefícios exatos de seu título. Como regra geral, no início de cada aventura você recebe 20 TO por nível de nobre (rendimentos dos impostos) ou a ajuda de um parceiro veterano (um membro de sua corte).

Pré-requisito: Autoridade Feudal, 10º nível de nobre, ter conquistado terras ou realizado um serviço para um nobre que possa se tornar seu suserano.

- *Voz Poderosa*. Você recebe +2 em Diplomacia e Intimidação. Suas habilidades de nobre com alcance curto passam para alcance médio.

PALAVRAS AFIADAS. Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para fazer um teste de Diplomacia ou Intimidação oposto ao teste de Vontade de uma criatura inteligente (Int -3 ou maior) em alcance curto. Se vencer, você causa 2d6 pontos de dano psíquico não letal à criatura. Se perder, causa metade deste dano. Se a criatura for reduzida a 0 ou menos PV, em vez de cair inconsciente, ela se rende (se você usou Diplomacia) ou fica apavorada e foge de você da maneira mais eficiente possível (se usou Intimidação). A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano (veja a tabela da classe). *Mental*.

RIQUEZA. No 3º nível, você passa a receber dinheiro de sua família, patrono ou negócios. Uma vez por aventura, pode fazer um teste de Carisma com um bônus igual ao seu nível de nobre. Você recebe um número de Tibares de ouro igual ao resultado do teste. Assim, um nobre de 5º nível com Carisma 4 que role 13 no dado recebe 22 TO. O uso desta habilidade é condicionado a sua relação com sua família, patrono ou negócios e a onde você está. Por exemplo, um nobre viajando pelos ermos, isolado da civilização, dificilmente teria como receber dinheiro.

GRITAR ORDENS. A partir do 4º nível, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu Carisma). Até o início de seu próximo turno, todos os seus aliados em alcance curto recebem um bônus nos testes de perícia igual à quantidade de PM que você gastou.

PRESENÇA ARISTOCRÁTICA. A partir do 5º nível, sempre que uma criatura inteligente tentar machucá-lo (causar dano com um ataque, magia ou habilidade) você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, a criatura deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, não conseguirá machucá-lo e perderá a ação. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra cada criatura.

REALEZA. No 20º nível, a CD para resistir a sua Presença Aristocrática aumenta em +5 e uma criatura que falhe no teste de Vontade por 10 ou mais se arrepende tanto de ter tentado machucá-lo que passa a lutar ao seu lado (e seguir suas ordens, se puder entendê-lo) pelo resto da cena. Além disso, uma criatura que seja reduzida a 0 PV por Palavras Afias não sofre este dano; em vez disso, passa a lutar ao seu lado pelo resto da cena.

PALADINO

As forças do mal são uma horda interminável de monstros e degenerados que não hesitam em causar sofrimento só porque é o caminho mais fácil. Enquanto isso, o bem conta com um pequeno número de campeões de elite, combatentes sagrados incansáveis que personificam tudo que um herói deve ser. São os paladinos.

O paladino é um soldado a serviço do bem e da justiça. Não há meio-termo, não há desculpas: paladinos são falhos como todos os mortais, mas devem defender os inocentes, cumprir as leis, obedecer a seus superiores, servir de exemplo e resistir a todas as tentações. É um caminho de muito sacrifício e poucas recompensas, mas alguém deve trilhá-lo.

Paladinos servem a um deus bondoso. Alguns não são devotos de uma divindade específica, mas da bondade divina como um todo. Embora muitos jovens sonhem em ser paladinos e treinem para isso, a maior parte desses heróis é escolhida pelos deuses. São mulheres e homens que lutam pelo bem espontaneamente, que combatem o mal apenas porque isto está em seu caráter e que um dia são iluminados com poderes e bênçãos. Algumas igrejas treinam soldados em estudos religiosos, esperando formar paladinos, mas poucos surgem desta forma. Um candidato a paladino deve fazer o bem sempre que possível e rezar para ser agraciado com o toque divino.

Paladinos têm personalidades diversas, mas muitas vezes são bastante influenciados por seus deuses padroeiros. Podem variar em termos de humor, desejos, interesses etc., mas em certo nível são ferramentas da vontade do deus. Paladinos sentem um ímpeto natural de servir às divindades — assim, quase todos são vistos como certinhos demais. Mas, para um paladino, isso não é um insulto.

Muitos desconfiam de paladinos. Afinal, algumas pessoas fundamentalmente egoístas e mesquinhias não conseguem aceitar a ideia de alguém que faça o bem só porque é o certo a fazer. Todo paladino deve aprender a lidar com esses ataques gratuitos. Um paladino não é intolerante, opressor ou hipócrita. Embora cumpra as leis, não exige que os outros tenham o mesmo comportamento estrito. Paladinos perdoam, ajudam, curam e conversam antes de julgar. E são eles mesmos os maiores alvos de seu próprio julgamento.

A imagem clássica dos paladinos em Arton é a de um combatente montado, trajado em armadura completa. Embora muitos desses heróis sejam ligados a ordens de cavalaria, existem inúmeros paladinos de origem humilde, sem linhagem nobre. Às vezes, aldeias que nunca viram outro aventureiro contam com um paladino, um protetor escolhido pelos deuses para defender aquele povo simples.

Todo paladino encontra algum grande dilema moral mais cedo ou mais tarde. Talvez precise escolher entre cumprir a lei ou fazer o bem. Talvez precise dar as costas a seus amigos para salvar um grande número de pessoas. Muitas vezes não há solução — o paladino deve conciliar os dois lados e rezar para tomar a decisão certa. Ele pode inclusive ser punido por seu deus, mesmo com a melhor das intenções.

Mas o verdadeiro paladino continua em frente. Porque ele sabe que alguém precisa fazer o bem, custe o que custar.

PALADINOS FAMOSOS.

Gregor Vahn, Ignis Crae, Lothar Algherulff, o Paladino de Jallar, Titus Lomatubarius.



Lothar Algherulff, herói da Guerra Artoniana.
Paladinos combatem o mal a todo custo

TABELA 1-18: O PALADINO

| NÍVEL | HABILIDADES DE CLASSE |
|-------|---|
| 1º | Abençoado, código do herói, golpe divino (+1d8) |
| 2º | Cura pelas mãos (1d8+1 PV), poder de paladino |
| 3º | Aura sagrada, poder de paladino |
| 4º | Poder de paladino |
| 5º | Bênção da justiça, golpe divino (+2d8), poder de paladino |
| 6º | Cura pelas mãos (2d8+2 PV), poder de paladino |
| 7º | Poder de paladino |
| 8º | Poder de paladino |
| 9º | Golpe divino (+3d8), poder de paladino |
| 10º | Cura pelas mãos (3d8+3 PV), poder de paladino |
| 11º | Poder de paladino |
| 12º | Poder de paladino |
| 13º | Golpe divino (+4d8), poder de paladino |
| 14º | Cura pelas mãos (4d8+4 PV), poder de paladino |
| 15º | Poder de paladino |
| 16º | Poder de paladino |
| 17º | Golpe divino (+5d8), poder de paladino |
| 18º | Cura pelas mãos (5d8+5 PV), poder de paladino |
| 19º | Poder de paladino |
| 20º | Poder de paladino, vingador sagrado |

HABILIDADES DE CLASSE

ABENÇOADO. Você soma seu Carisma no seu total de pontos de mana no 1º nível. Além disso, torna-se devoto de um deus disponível para paladinos (Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Tanna-Toh, Thyatis, Valkaria). Veja as regras de devotos na página 96. Ao contrário de devotos normais, você recebe dois poderes concedidos por se tornar devoto, em vez de apenas um.

Como alternativa, você pode ser um paladino do bem, lutando em prol da bondade e da justiça como um todo. Não recebe nenhum Poder Concedido, mas não precisa seguir nenhuma Obrigação & Restrição (além do Código do Herói, abaixo). Cultuar o bem conta como sua devoção.

CÓDIGO DO HERÓI. Você deve sempre manter sua palavra e nunca pode recusar um pedido de ajuda de alguém inocente. Além disso, nunca pode mentir, trapacear ou roubar. Se violar o código, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.

GOLPE DIVINO. Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para desferir um golpe destruidor. Você soma seu Carisma no teste de ataque e +1d8 na rolagem de dano. A cada quatro níveis, pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d8. ☈

CURA PELAS MÃOS. A partir do 2º nível, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para curar 1d8+1 pontos de vida de um alvo em alcance corpo a corpo (incluindo você). A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar os PV curados em +1d8+1. Esta habilidade pode causar dano de luz a mortos-vivos, exigindo um ataque desarmado.

A partir do 6º nível, você pode gastar +1 PM quando usa Cura pelas Mãos para anular uma condição afetando o alvo, entre abalado, apavorado, atordoado, cego, doente, exausto, fatigado ou surdo. ☈

PODER DE PALADINO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- Arma Sagrada.** Quando usa Golpe Divino para atacar com a arma preferida de sua divindade, o dado de dano que você rola por Golpe Divino aumenta para d12. *Pré-requisito:* devoto de uma divindade (exceto Lena e Marah). ☈

- Aumento de Atributo.** Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.

- Aura Antimagia.** Enquanto sua aura estiver ativa, você e os aliados dentro da aura podem rolar novamente qualquer teste de resistência contra magia recém realizado. *Pré-requisito:* 14º nível de paladino. ☈

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um paladino começa com 20 pontos de vida + Constituição e ganha 5 PV + Constituição por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Luta (For) e Vontade (Sab) mais 2 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Nobreza (Int), Percepção (Sab) e Religião (Sab).

PROFI CIÊNCIAS. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

- *Aura Ardente*. Enquanto sua aura estiver ativa, no início de cada um de seus turnos, espíritos e mortos-vivos a sua escolha dentro dela sofrem dano de luz igual a 5 + seu Carisma. *Pré-requisito*: 10º nível de paladino. ☯

- *Aura de Cura*. Enquanto sua aura estiver ativa, no início de seus turnos, você e os aliados a sua escolha dentro dela curam um número de PV igual a 5 + seu Carisma. *Pré-requisito*: 6º nível de paladino. ☯

- *Aura de Invencibilidade*. Enquanto sua aura estiver ativa, você ignora o primeiro dano que sofrer na cena. O mesmo se aplica a seus aliados dentro da aura. *Pré-requisito*: 18º nível de paladino. ☯

- *Aura Poderosa*. O raio da sua aura aumenta para 30m. *Pré-requisito*: 6º nível de paladino. ☯

- *Fulgor Divino*. Quando usa Golpe Divino, todos os inimigos em alcance curto ficam ofuscados até o início do seu próximo turno. ☯

- *Julgamento Divino: Arrependimento*. Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. Na próxima vez que esse inimigo acertar um ataque em você ou em um de seus aliados, deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, fica atordoado no próximo turno dele (apenas uma vez por cena).

- *Julgamento Divino: Autoridade*. Você pode gastar 1 PM para comandar uma criatura em alcance curto. Faça um teste de Diplomacia oposto pelo teste de Vontade do alvo. Se você vencer, ele obedece a um comando simples, como “pare” ou “largue a arma” (apenas uma vez por cena). Mental.

- *Julgamento Divino: Coragem*. Você pode gastar 2 PM para inspirar coragem em uma criatura em alcance curto, incluindo você mesmo. A criatura fica imune a efeitos de medo e recebe +2 em testes de ataque contra o inimigo com maior ND na cena.

- *Julgamento Divino: Iluminação*. Você pode marcar um inimigo em alcance curto. Quando acerta um ataque corpo a corpo nesse inimigo, você recebe 2 PM temporários. Você só pode proferir este julgamento uma vez por cena.

- *Julgamento Divino: Justiça*. Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. A próxima vez que esse inimigo causar dano em você ou em um de seus aliados, deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, sofre dano de luz igual à metade do dano que causou.

- *Julgamento Divino: Libertação*. Você pode gastar 5 PM para cancelar uma condição negativa qualquer (como abalado, paralisado etc.) que esteja afetando uma criatura em alcance curto.

Julgamentos Divinos

Alguns poderes do paladino são Julgamentos Divinos. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

- Proferir um julgamento gasta uma ação de movimento, a menos que a descrição diga o contrário.

- Julgamentos que não têm um efeito instantâneo duram até o fim da cena.

- Uma mesma criatura pode ser alvo de vários julgamentos diferentes, mas efeitos do mesmo julgamento não se acumulam.

- *Julgamento Divino: Salvação*. Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. Até o fim da cena, quando você acerta um ataque corpo a corpo nesse inimigo, recupera 5 pontos de vida.

- *Julgamento Divino: Vindicação*. Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo que tenha causado dano a você ou a seus aliados na cena. Você recebe +1 em testes de ataque e +1d8 em rolagens de dano contra o inimigo escolhido, mas sofre -5 em testes de ataque contra quaisquer outros alvos. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você pode pagar +1 PM para aumentar o bônus de ataque em +1 e o bônus de dano em +1d8. O efeito termina caso o alvo fique inconsciente.

- *Julgamento Divino: Zelo*. Você pode gastar 1 PM para marcar um alvo em alcance longo. Pelo restante da cena, sempre que se mover na direção desse alvo, você se move com o dobro de seu deslocamento.

- *Orar*. Você aprende e pode lançar uma magia divina de 1º círculo a sua escolha. Seu atributo-chave para esta magia é Sabedoria. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser. ☯

- *Virtude Paladinesca: Caridade*. O custo de suas habilidades de paladino que tenham um aliado como alvo é reduzido em -1 PM.

- *Virtude Paladinesca: Castidade*. Você se torna imune a efeitos de encantamento e recebe +5 em testes de Intuição para perceber bafejos.

- *Virtude Paladinesca: Compaixão*. Você pode usar Cura pelas Mãos em alcance curto e, para cada PM que gastar, cura 2d6+1 (em vez de 1d8+1).

- *Virtude Paladinesca: Humildade*. Na primeira rodada de um combate, você pode gastar uma ação completa para rezar e pedir orientação. Você recebe uma quantidade de PM temporários igual ao seu Carisma (duram até o fim da cena).

Virtudes Paladinescas

Este conjunto de poderes representa obediência veemente a um comportamento específico. Você recebe um bônus progressivo em seu total de pontos de mana de acordo com a quantidade de poderes desse tipo que possui: +1 PM para uma Virtude, +3 PM para duas, +6 PM para três, +10 PM para quatro e +15 PM para cinco Virtudes.

Virtudes Paladinescas são poderosas, mas possuem uma contrapartida — você deve se comportar de acordo com quaisquer Virtudes que possuir. Um paladino caridoso, por exemplo, deve sempre ajudar os necessitados, enquanto um casto nunca pode cair em tentação. Não seguir uma Virtude Paladinesca que você possua conta como uma violação do Código do Herói. O mestre tem a palavra final sobre o que exatamente constitui uma violação.

- *Virtude Paladinesca: Temperança.* Quando ingere um alimento, item alquímico ou poção, você consome apenas metade do item. Na prática, cada item desses rende duas “doses” para você.

AURA SAGRADA. No 3º nível, você pode gastar 1 PM para gerar uma aura com 9m de raio a partir

de você e duração sustentada. A aura emite uma luz dourada e agradável. Além disso, você e os aliados dentro da aura somam seu Carisma nos testes de resistência. ☺

BÊNÇAO DA JUSTIÇA. No 5º nível, escolha entre élide sagrada e montaria sagrada. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

- *Élide Sagrada.* Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para recobrir de energia seu escudo ou símbolo sagrado. Até o fim da cena, você e todos os aliados adjacentes recebem um bônus na Defesa igual ao seu Carisma. A partir do 11º nível, você pode gastar 5 PM para rolar novamente um teste de resistência contra uma magia recém lançada contra você. Se você passar no teste de resistência e a magia tiver você como único alvo, ela é revertida de volta ao conjurador (que se torna o novo alvo da magia; todas as demais características da magia, incluindo CD do teste de resistência, se mantêm). ☺

- *Montaria Sagrada.* Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocar uma montaria sagrada. Veja o quadro para mais detalhes. ☺

VINGADOR SAGRADO. No 20º nível, você pode gastar uma ação completa e 10 PM para se cobrir de energia divina, assumindo a forma de um vingador sagrado até o fim da cena. Nesta forma, você recebe deslocamento de voo 18m e redução de dano 20. Além disso, seu Golpe Divino tem seu custo reduzido à metade e causa mais dois dados de dano. ☺

Montaria Sagrada

Um paladino de 5º nível pode receber uma montaria sagrada, designada pelos deuses. Este animal vai atuar como um fiel companheiro de batalhas. Normalmente será um cavalo de guerra para paladinos de tamanho Médio ou um pônei para Pequenos, mas suplementos futuros trarão outras opções de montarias.

Para invocar sua montaria você gasta uma ação de movimento e 2 PM. Ela aparece com um brilho de luz dourada ao seu lado

e fica até o fim da cena, quando desaparece de volta para o mundo divino de onde veio. Como opção para campanhas mais realistas, a montaria sagrada pode ser um animal mundano, em vez de invocado. Neste caso, você nunca precisa gastar uma ação ou PM para ter a montaria — que já estará com você. Por outro lado, o animal pode não ser capaz de acompanhá-lo em todos os lugares (um cavalo, por exemplo, não conseguirá entrar num túnel apertado ou escalar uma montanha).

Você e sua montaria têm um vínculo mental, sendo sempre capazes de entender um ao outro (não é preciso fazer testes de Adestramento). Ela fornece os benefícios de um parceiro veterano de seu tipo. No 11º nível, passa a fornecer os benefícios de um parceiro mestre. Veja a lista de parceiros na página 260. Uma montaria cumpre qualquer ordem sua, mesmo que signifique arriscar a vida. Se a montaria sagrada morrer, você fica atordoado por uma rodada. Você pode invocar uma nova montaria após um dia de prece e meditação.

ORIGENS

Enquanto sua raça diz como você nasceu e sua classe diz o que se tornou, sua origem revela sua ocupação antes de ser aventureiro. É o que você fazia até ganhar seu primeiro nível em uma classe.

Cada origem apresentada a seguir é intencionalmente vaga e breve, apenas uma ideia por onde começar. Você pode usá-la como está, para jogar rapidamente, ou então colorir com quantos detalhes quiser!

ITENS DE ORIGEM

Você começa com todos os itens descritos na linha “Itens” de sua origem sem pagar por eles.

BENEFÍCIOS DE ORIGEM

Cada origem possui uma lista de benefícios que inclui perícias e poderes gerais, descritos no **CAPÍTULO 2**. Você escolhe dois benefícios da lista — duas perícias, dois poderes ou uma perícia e um poder. Se preferir regras mais rápidas, escolha apenas perícias.

PERÍCIAS. Atuar como batedor aguçou os sentidos do meio-elfo Gorack Misuk. Uma infância na estrada tornou Aivy Karter capaz de cuidar de si mesma nos ermos. Fugir da milícia pelas ruas de Malpetrim fez de Sima, a Astuta, uma pessoa furtiva. Você se torna treinado na perícia escolhida, representando aprendizado adquirido em sua vida pregressa.

PODERES. A vida de apresentações em Valkaria fez da barda Kiim Nomi uma estrela nata. Trabalhar em navios durante a juventude garantiu ao bucanheiro Don Dido contatos com quem conseguir transporte marítimo. Anos servindo no exército de Deheon ensinaram o paladino Rhogar a manejar sua espada. Você recebe o poder escolhido, mas ainda precisa cumprir seus pré-requisitos.

PODER ÚNICO. Cada origem tem um poder exclusivo, descrito após os outros benefícios. Ele pode ser escolhido como um de seus dois benefícios. Apenas personagens com essa origem podem escolher esse poder.

O humano clérigo Pivas, que cresceu isolado nas florestas de Tollen, escolhe a origem eremita. Ele começa com os seguintes itens: uma barraca e uma maleta de medicamentos. Pivas então pode escolher dois benefícios: ele escolhe a perícia Religião e o poder único Busca Interior.

ACÓLITO

Neste mundo agraciado com tantos deuses e igrejas, muitos ingressam cedo em alguma ordem religiosa — o que, dependendo de quem é seu deus padroeiro, pode ser motivo de admiração ou repulsa. Talvez você tenha ouvido o chamado da fé, seguiu a tradição espiritual de sua família, ou apenas foi abandonado quando pequeno às portas de um templo ou mosteiro. Tenha ou não se tornado um devoto, suas lembranças são carregadas de orações, evangelhos e outros ensinamentos.

ITENS. Símbolo sagrado, traje de sacerdote.

BENEFÍCIOS. Cura, Religião, Vontade (perícias); Medicina, Membro da Igreja, Vontade de Ferro (poderes).

MEMBRO DA IGREJA

Você consegue hospedagem confortável e informação em qualquer templo de sua divindade, para você e seus aliados.

AMIGO DOS ANIMAIS

Você pode ter sido cavalariço no estábulo de um castelo, criador de gado em uma fazenda, ginete de Namalkah ou mesmo tratador em um zoológico ou circo — em Arton, existem espetáculos circenses com animais em jaulas, que talvez você tenha desejado libertar. Ou então nada disso: desde criança você tem facilidade em lidar com animais, sempre conversou com eles, sentiu ser capaz de compreendê-los. Em certos lugares ou tribos, alguma montaria especial seria destinada a você.

ITENS. Cão de caça, cavalo, pônei ou trobo (escolha um).

BENEFÍCIOS. Adestramento, Cavalgar (perícias); Amigo Especial (poder).

AMIGO ESPECIAL

Você recebe +5 em testes de Adestramento com animais. Além disso, possui um animal de estimação que o auxilia e o acompanha em suas aventuras. Em termos de jogo, é um parceiro que fornece +2 em uma perícia a sua escolha (exceto Luta ou Pontaria e aprovada pelo mestre) e não conta em seu limite de parceiros.

AMNÉSICO

Você perdeu a maior parte da memória. Sabe apenas o próprio nome ou nem isso. Talvez tenha alguns itens pessoais, mas nenhuma ideia de como os conseguiu — podem ser relíquias de família, presentes de um ente querido ou apenas coisas que pegou de viajantes mortos lá atrás. Você não sabe como recebeu seu treinamento; apenas tem uma intuição sobre aquilo que consegue fazer. Seus atuais companheiros são a única família que conhece. Talvez viajando com eles você descubra algo sobre seu passado.

ITENS. Um ou mais itens (somando até T\$ 500), aprovados pelo mestre, que podem ser uma pista misteriosa do seu passado.

BENEFÍCIOS. Em vez de dois benefícios de uma lista, você recebe uma perícia e um poder escolhidos pelo mestre e o poder Lembranças Graduais.

LEMBRANÇAS GRADUAIS

Durante suas aventuras, em determinados momentos a critério do mestre, você pode fazer um teste de Sabedoria (CD 10) para reconhecer pessoas, criaturas ou lugares que tenha encontrado antes de perder a memória.

ARISTOCRATA

Você nasceu na nobreza. Recebeu educação sofisticada em assuntos acadêmicos, política mercantil, torneios de cavalaria ou mesmo conjuração arcana, dependendo das tradições em sua linhagem e desejos de seus pais. Você ainda procura cumprir seus compromissos como nobre? Luta para conciliar as expectativas da família com a vida de aventuras? Ou cortou totalmente seus laços com o passado, mantendo apenas alguns pertences valiosos e contatos úteis?

Ledd. Ele não conhece seu passado, mas isso não vai pará-lo



ITENS. Joia de família no valor de T\$ 300, traje da corte.

BENEFÍCIOS. Diplomacia, Enganação, Nobreza (perícias); Comandar, Sangue Azul (poderes).

SANGUE AZUL

Você tem alguma influência política, suficiente para ser tratado com mais leniência pela guarda, conseguir uma audiência com o nobre local etc.

ARTESÃO

Do alfaiate habilidoso em costurar as vestes da nobreza ao armeiro que forja armas letais, você foi treinado por um parente, mestre ou guilda para fabricar itens importantes no mundo civilizado. Suas habilidades podem ter sido aprendidas para o trabalho, mas se mostraram úteis durante as aventuras.

ITENS. Instrumentos de ofício (qualquer), um item que você possa fabricar de até T\$ 50.

BENEFÍCIOS. Ofício, Vontade (perícias); Frutos do Trabalho, Sortudo (poderes).

FRUTOS DO TRABALHO

No início de cada aventura, você recebe até 5 itens gerais que possa fabricar num valor total de até T\$ 50. Esse valor aumenta para T\$ 100 no patamar aventureiro, T\$ 300 no heroico e T\$ 500 no lenda.

ARTISTA

Você possui talento, nasceu com um “dom” — pelo menos é o que outras pessoas gostam de pensar. Será verdade? Ou será que você apenas sentiu atração por certa forma de arte e treinou muito, muito mesmo? Enquanto o artesão fabrica itens “mundanos”, o artista produz entretenimento, alimento para o coração e a alma. Talvez você apenas saiba entoar belas canções, aprendidas na infância com pais amorosos, ou ouvindo fadas na floresta. Ou talvez seja um ator ou dançarino formado em alguma escola de artes prestigiada.

TABELA 1-19: ORIGENS

| ORIGEM | BENEFÍCIOS |
|---------------------------|--|
| Acólito | Cura, Religião, Vontade; Medicina, Membro da Igreja, Vontade de Ferro |
| Amigo dos Animais | Adestramento, Cavalar; Amigo Especial |
| Amnésico | Uma perícia e um poder escolhidos pelo mestre e o poder Lembranças Graduais |
| Aristocrata | Diplomacia, Enganação, Nobreza; Comandar, Sangue Azul |
| Artesão | Ofício, Vontade; Frutos do Trabalho, Sortudo |
| Artista | Atuação, Enganação; Atraente, Dom Artístico, Sortudo, Torcida |
| Assistente de Laboratório | Ofício (alquimista), Mistério; Esse Cheiro..., Venefício, um poder da Tormenta a sua escolha |
| Batedor | Furtividade, Percepção, Sobrevivência; À Prova de Tudo, Estilo de Disparo, Sentidos Aguçados |
| Capanga | Luta, Intimidação; Confissão, um poder de combate a sua escolha |
| Charlatão | Enganação, Jogatina; Alpinista Social, Aparência Inofensiva, Sortudo |
| Circense | Acrobacia, Atuação, Reflexos; Acrobático, Torcida, Truque de Mágica |
| Criminoso | Enganação, Furtividade, Ladinagem; Punguista, Venefício |
| Curandeiro | Cura, Vontade; Medicina, Médico de Campo, Venefício |
| Eremita | Mistério, Religião, Sobrevivência; Busca Interior, Lobo Solitário |
| Escravo | Atletismo, Fortitude, Furtividade; Desejo de Liberdade, Vitalidade |
| Estudioso | Conhecimento, Guerra, Mistério; Aparência Inofensiva, Palpite Fundamentado |
| Fazendeiro | Adestramento, Cavalar, Ofício (fazendeiro), Sobrevivência; Água no Feijão, Ginete |
| Forasteiro | Cavalar, Pilotagem, Sobrevivência; Cultura Exótica, Lobo Solitário |
| Gladiador | Atuação, Luta; Atraente, Pão e Circo, Torcida, um poder de combate a sua escolha |
| Guarda | Investigação, Luta, Percepção; Detetive, Investigador, um poder de combate a sua escolha |
| Herdeiro | Mistério, Nobreza, Ofício; Comandar, Herança |
| Herói Camponês | Adestramento, Ofício; Coração Heroico, Sortudo, Surto Heroico, Torcida |
| Marujo | Atletismo, Jogatina, Pilotagem; Acrobático, Passagem de Navio |
| Mateiro | Atletismo, Furtividade, Sobrevivência; Lobo Solitário, Sentidos Aguçados, Vendedor de Carcaças |
| Membro de Guilda | Diplomacia, Enganação, Mistério, Ofício; Foco em Perícia, Rede de Contatos |
| Mercador | Diplomacia, Intuição, Ofício; Negociação, Proficiência, Sortudo |
| Minerador | Atletismo, Fortitude, Ofício (minerador); Ataque Poderoso, Escavador, Sentidos Aguçados |
| Nômade | Cavalar, Pilotagem, Sobrevivência; Lobo Solitário, Mochileiro, Sentidos Aguçados |
| Pivete | Furtividade, Iniciativa, Ladinagem; Acrobático, Aparência Inofensiva, Quebra-Galho |
| Refugiado | Fortitude, Reflexos, Vontade; Estoico, Vontade de Ferro |
| Seguidor | Adestramento, Ofício; Antigo Mestre, Proficiência, Surto Heroico |
| Selvagem | Percepção, Reflexos, Sobrevivência; Lobo Solitário, Vida Rústica, Vitalidade |
| Soldado | Fortitude, Guerra, Luta, Pontaria; Influência Militar, um poder de combate a sua escolha |
| Taverneiro | Diplomacia, Jogatina, Ofício (cozinheiro); Gororoba, Proficiência, Vitalidade |
| Trabalhador | Atletismo, Fortitude; Atlético, Esforçado |

ITENS. Estojo de disfarces ou um instrumento musical a sua escolha.

BENEFÍCIOS. Atuação, Enganação (perícias); Atraente, Dom Artístico, Sortudo, Torcida (poderes).

DOM ARTÍSTICO

Você recebe +2 em testes de Atuação, e recebe o dobro de tibares em apresentações.

ASSISTENTE DE LABORATÓRIO

Você atuou como ajudante para um alquimista, inventor ou mago. Costumava tomar notas, limpar o laboratório, arrumar as ferramentas, vasculhar mercados em busca de ingredientes exóticos, recapturar a aberração antinatural que fugiu da jaula... enfim, não

era o trabalho mais fácil, limpo ou seguro do mundo. Exposição prolongada a substâncias e experimentos perigosos talvez tenham prejudicado sua saúde (ou despertado suas habilidades de classe...).

ITENS. Instrumentos de Ofício (alquimista).

BENEFÍCIOS. Ofício (alquimista), Misticismo (perícias); Esse Cheiro..., Venefício, um poder da Tormenta a sua escolha (poderes).

ESSE CHEIRO...

Você recebe +2 em Fortitude e detecta automaticamente a presença (mas não a localização ou natureza) de itens alquímicos em alcance curto.

BATEDOR

Seja conduzindo caravanas através dos reinos, rastreando inimigos nos campos de batalha ou guiando exploradores nas vastidões selvagens, você aprendeu a achar caminhos e dirigir outros com segurança. Batedores podem surgir nas tribos mais primitivas, acompanhando grupos de caça, como profissionais sofisticados nas grandes cidades e forças militares ou ainda na perigosa atividade de caça-recompensas. Pouco importando a carreira que adotou mais tarde, como aventureiro, seu antigo treino acaba se revelando útil em numerosas ocasiões.

ITENS. Barraca, equipamento de viagem, uma arma simples ou marcial de ataque à distância.

BENEFÍCIOS. Furtividade, Percepção, Sobrevivência (perícias); À Prova de Tudo, Estilo de Disparo, Sentidos Aguçados (poderes).

À PROVA DE TUDO

Você não sofre penalidade em deslocamento e Sobrevivência por clima ruim e por terreno difícil natural.

A origem de um herói pode ser sua força ou sua fraqueza

CAPANGA

Agilidade e esperteza são importantes no mundo do crime, mas não são tudo; às vezes é preciso esmurrar alguém. Por ser grande, forte ou mal-encastrado, você acabou trabalhando como músculos para algum bandido, ou integrando um bando, quadrilha ou guilda de ladrões. Talvez você não fosse muito bom em bater carteiras nas ruas de Ahlen, mas sabia erguer alguém pelo tornozelo e sacudir até as moedas caírem. Hoje, como aventureiro, você provavelmente deixou essa época para trás — pelo menos até que alguém precise ser “convencido” a colaborar.

ITENS. Tatuagem ou outro adereço de sua gangue (+1 em Intimidação), uma arma simples corpo a corpo.

BENEFÍCIOS. Luta, Intimidação (perícias); Confissão, um poder de combate a sua escolha (poderes).

CONFESSÃO

Você pode usar Intimidação para interrogar sem custo e em uma hora (veja Investigação).

CHARLATÃO

Você sempre teve talento para resolver problemas com conversa, sincera ou nem tanto. Talvez tenha aprendido andando com más companhias.

Por ser pequeno e fraco em meio a guerreiros truculentos, talvez fosse pura questão de sobrevivência. Ou foi tocado por Hyninn, Szzaas ou outra entidade traiçoeira. Seja como for, após um pouco de diálogo, você percebe o que as pessoas mais querem ou temem, usando palavras para vencer obstáculos tão facilmente quanto espadas e magias. Ou melhor.

ITENS. Estojo de disfarces, joia falsificada (valor aparente de T\$ 100, sem valor real).

BENEFÍCIOS. Enganação, Joga-tina (perícias); Alpinista Social, Aparência Inofensiva, Sortudo (poderes).



ALPINISTA SOCIAL

Você pode substituir testes de Diplomacia por testes de Enganação.

CIRCENSE

Você treinou acrobacia, malabarismo, mágica ou outra forma de arte circense. Talvez tenha aprendido sozinho, durante as brincadeiras de infância. Talvez tenha sido ensinado por um ente querido, tornando essa arte uma forte ligação com seu passado. Ou ainda, é possível que tenha sido forçado a aprender seus truques para sobreviver nas ruas. De qualquer forma, são aptidões que podem ser úteis em suas aventuras.

ITENS. Três bolas coloridas para malabarismo (+1 em Atuação).

BENEFÍCIOS. Acrobacia, Atuação, Reflexos (perícias); Acrobático, Torcida, Truque de Mágica (poderes).

TRUQUE DE MÁGICA

Você pode lançar *Explosão de Chamas*, *Hipnotismo* e *Queda Suave*, mas apenas com o aprimoramento Truque. Esta não é uma habilidade mágica — os efeitos provêm de prestidigitação.

CRIMINOSO

Fazer o bem é bonito, mas não enche barriga — pelo menos, assim você foi ensinado. Por necessidade, ambição ou apenas sem conhecer outra vida, você foi um bandido durante boa parte da juventude. Furtava bolsas, trapaceava em jogos de taverna, emboscava viajantes nas estradas ou até aceitava contratos para matar. Agia sozinho, com seu próprio bando, pertencia a uma guilda de ladrões. Tornar-se aventureiro talvez seja uma forma de expiar por seus crimes, ou apenas o passo seguinte; em vez de mercadores, roubar tesouros de dragões!

ITENS. Estojo de disfarces ou gazua.

BENEFÍCIOS. Enganação, Furtividade, Ladinagem (perícias); Punguista, Venefício (poderes).

PUNGUITA

Você pode fazer testes de Ladinagem para sustento (como a perícia Ofício), mas em apenas um dia. Se passar, recebe o dobro do dinheiro, mas, se falhar, pode ter problemas com a lei (a critério do mestre).

CURANDEIRO

Que bom seria se a cura milagrosa dos clérigos estivesse ao alcance de todos! Talvez você tenha sido ajudante do curandeiro da vila, testemunhando

quando ele tratava doenças e lesões sem conjurar qualquer magia. Ou teve um estudo formal e sofisticado de medicina no Colégio Real de Médicos em Salistick. De qualquer modo, você é treinado em curar com remédios e tratamentos naturais — algo sempre útil, mesmo quando há um clérigo por perto.

ITENS. Bálsamo restaurador x2, maleta de medicamentos.

BENEFÍCIOS. Cura, Vontade (perícias); Medicina, Médico de Campo, Venefício (poderes).

MÉDICO DE CAMPO

Você soma sua Sabedoria aos PV restaurados por suas habilidades e itens mundanos de cura.

EREMITA

Você passou parte da vida isolado, afastado da sociedade. Foi banido ainda criança, por nascer lefou ou com alguma deformidade da Tormenta. Ouiu um chamado dos deuses, buscando o isolamento para meditar sobre seu significado. Viveu enclausurado em um mosteiro, mantendo contato apenas com monges silenciosos. Ou foi praticante de artes arcana proibidas, mantendo-se longe de olhares curiosos. A vida simples o tornou forte de corpo e espírito. Mas, em algum momento, você decidiu que bastava — ou teve sua tranquilidade interrompida.

ITENS. Barraca, equipamento de viagem.

BENEFÍCIOS. Misticismo, Religião, Sobrevivência (perícias); Busca Interior, Lobo Solitário (poderes).

BUSCA INTERIOR

Quando você e seus companheiros estão diante de um mistério, incapazes de prosseguir, você pode gastar 1 PM para meditar sozinho durante algum tempo e receber uma dica do mestre.

ESCRAVO

De minotauros odiosos no Império de Tauron aos cruéis mestres subterrâneos de Trollkyrka, várias culturas praticam a escravidão. Você já nasceu escravo, fez parte de um povo derrotado na guerra ou foi capturado em alguma rua escura para depois despertar na jaula, em algum mercado clandestino? Encontrou uma chance de escapar, tornando-se agora um escravo foragido? Recebeu a liberdade como recompensa por realizar um grande favor a seu algoz? Foi resgatado por aventureiros que agora se tornaram sua nova família?

ITENS. Algemas, uma ferramenta pesada (mesmas estatísticas de uma maça).

BENEFÍCIOS. Atletismo, Fortitude, Furtividade (perícias); Desejo de Liberdade, Vitalidade (poderes).

DESEJO DE LIBERDADE

Ninguém voltará a torná-lo um escravo! Você recebe +5 em testes contra a manobra agarrar e efeitos de movimento.

ESTUDIOSO

Não importa se você já nasceu apaixonado por certo assunto, testemunhou um evento incrível que aticou sua curiosidade ou se viu forçado a estudar por imposição familiar. Longos anos de sua vida foram gastos em meio a livros e pergaminhos. Da engenharia dos anões à geopolítica do Reinado, das táticas militares puristas aos sistemas de conjuração da Academia Arcana, da anatomia dos dragões aos enigmas cósmicos da Tormenta... em Arton não faltam campos a conquistar, segredos a desvendar. Agora, como aventureiro, você tem a chance de vivenciar aquilo que aprendeu e também auxiliar o grupo com o fruto de seus estudos.

ITENS. Coleção de livros (+1 em Conhecimento, Guerra, Misticismo ou Nobreza, a sua escolha).

BENEFÍCIOS. Conhecimento, Guerra, Misticismo (perícias); Aparência Inofensiva, Palpite Fundamentado (poderes).

PALPITE FUNDAMENTADO

Você pode gastar 2 PM para substituir um teste de qualquer perícia originalmente baseada em Inteligência ou Sabedoria por um teste de Conhecimento.

FAZENDEIRO

Boa parte da população de Arton jamais conheceu outro modo de viver. Em algum lugar na perigosa transição entre os ermos e as cidades, você trabalhou duro em campos e fazendas. Cultivando a terra ou criando animais, viveu longos anos em contato com a natureza, orando e trabalhando por boas colheitas ou gado saudável, só ocasionalmente visitando povoados para negociar sua produção. Por que essa vida tranquila acabou? Sua família foi assassinada por goblins? Sua fazenda foi devastada por um dragão? Ou você apenas foi atraído pelo chamado da aventura?

ITENS. Carroça, uma ferramenta agrícola (mesmas estatísticas de uma lança), 10 rações de viagem, um animal não combativo (como uma galinha, porco ou ovelha).

BENEFÍCIOS. Adestramento, Cavalar, Ofício, Sobrevivência (perícias); Água no Feijão, Ginete (poderes).

ÁGUA NO FEIJÃO

Você não sofre a penalidade de -5 e não gasta matéria prima adicional para fabricar pratos para cinco pessoas.

FORASTEIRO

Você veio de longe. Sua cultura nativa é quase ou totalmente desconhecida no Reinado, tornando-o uma figura exótica, de hábitos estranhos. Você pertence a uma tribo perdida nas Montanhas Sangüinárias? Nasceu em uma bela cidade de cúpulas douradas no Deserto da Perdição? Navegou em navios audazes desde os Reinos de Moreania? Talvez você até tenha chegado de outro mundo, através de algum portal mágico. Será que conseguiu ajustar-se a este Reinado, agora chamando-o de lar? Ou procura até hoje o caminho de volta para casa?

ITENS. Equipamento de viagem, instrumento musical exótico (+1 em uma perícia de Carisma aprovada pelo mestre), traje estrangeiro.

BENEFÍCIOS. Cavalgar, Pilotagem, Sobrevivência (perícias); Cultura Exótica, Lobo Solitário (poderes).

CULTURA EXÓTICA

Por sua diferente visão de mundo, você encontra soluções inesperadas. Você pode gastar 1 PM para fazer um teste de perícia somente treinada, mesmo sem ser treinado na perícia.

GLADIADOR

Combates de arena são um entretenimento popular em Arton — a ponto de atrair muitos jovens praticantes. Podem ser combates até a morte ou apenas encenações elaboradas ou ainda corridas de cavalo, arquearia e outros esportes menos sangrentos. Você se envolveu nesse mundo glamoroso por ser tradição em sua família, por admirar algum gladiador renomado ou apenas por sede de fama e fortuna. Um evento traumático, uma desilusão ou o puro tédio levou você a abandonar as arenas e aplausos, usando sua experiência em torneios para viver aventuras.

ITENS. Uma arma marcial ou exótica, um item sem valor recebido de um admirador.

BENEFÍCIOS. Atuação, Luta (perícias); Atraente, Pão e Circo, Torcida, um poder de combate a sua escolha (poderes).

PÃO E CIRCO

Por seu treino em combates de exibição, você sabe “bater sem machucar”. Pode escolher causar dano não letal sem sofrer a penalidade de -5.

GUARDA

Você atuou como agente da lei em uma vila ou cidade. Nem de longe uma profissão tão glamorosa ou emocionante quanto parece; boa parte de seu trabalho resumia-se a guardar um portão, fazer rondas tediosas ou recolher bêbados em tavernas. Pelo menos você recebeu algum treino em investigação e combate. Também tem consigo alguma boa arma, que “esqueceu” de devolver quando abandonou a milícia para se tornar aventureiro.

ITENS. Apito, insígnia da milícia, uma arma marcial.

BENEFÍCIOS. Investigação, Luta, Percepção (perícias); Detetive, Investigador, um poder de combate a sua escolha (poderes).

DETETIVE

Você pode gastar 1 PM para substituir testes de Percepção e Intuição por testes de Investigação até o fim da cena.

HERDEIRO

Você pertence a uma linhagem de nobres, mercadores, conjuradores, acadêmicos, assassinos, ou outra atividade tradicional em sua família — tão tradicional que, de você, não se espera outra coisa. Pode ser uma longa e antíquissima ascendência, traçada até antes da Grande Batalha, ou você apenas é filho de uma importante personalidade. Talvez tenha nascido em alguma ordem de cavalaria em Bielefeld, ou uma influente estirpe da nobreza de Deheon, ou como filho de um célebre arquimago com planos de enviá-lo à Academia Arcana, ou até cresceu em um culto familiar secreto a um deus maligno. Graças a essa herança, recebeu treino e equipamento adequados. Mas você pretende mesmo seguir esse caminho?

ITENS. Um símbolo de sua herança, como um anel de sinete ou manto cerimonial. Enquanto estiver com esse

item, você pode ser reconhecido por sua descendência, o que pode ser bom... ou não!

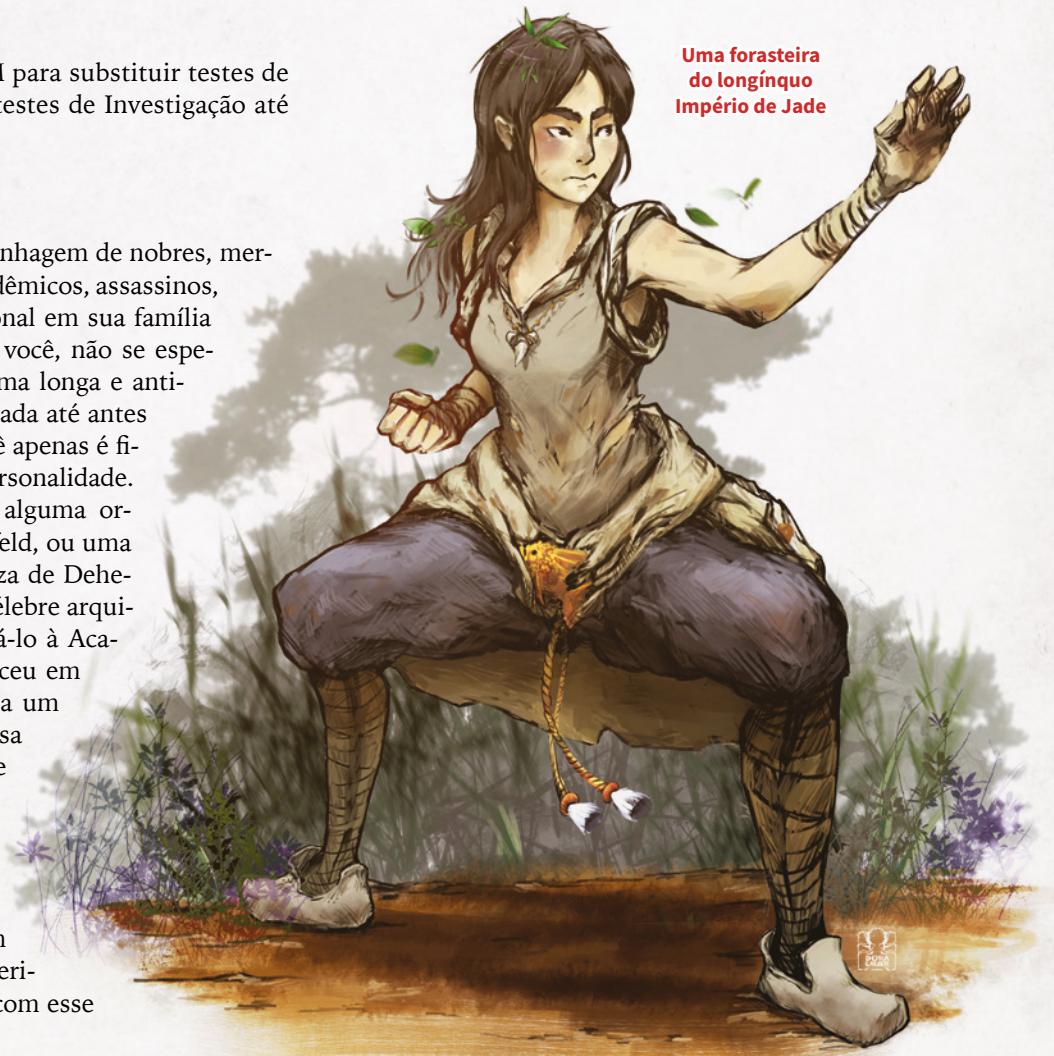
BENEFÍCIOS. Misticismo, Nobreza, Ofício (perícias); Comandar, Herança (poderes).

HERANÇA

Você herdou um item de preço de até T\$ 1.000. Você pode escolher este poder duas vezes, para um item de até T\$ 2.000.

HERÓI CAMPONÊS

Quando o povoado foi atacado por goblins, você empunhou o forcado para expulsá-los. Quando o estábulo pegou fogo, você se arriscou para salvar todos os animais. Quando todos temiam a mansão assombrada na colina, você encontrou a carta de amor perdida que trouxe descanso à alma torturada. Você era o campeão local, amado pelo povo, mas também destinado a feitos maiores. Houve comoção quando você partiu para uma vida de aventuras, mas



Uma forasteira
do longínquo
Império de Jade

ninguém deixou de orar por seu sucesso. Talvez você até tenha sido presenteado com alguma arma ou item há tempos guardado no povoado.

ITENS. Instrumentos de ofício ou uma arma simples, traje de plebeu.

BENEFÍCIOS. Adestramento, Ofício (perícias); Coração Heroico, Sortudo, Surto Heroico, Torcida (poderes).

CORAÇÃO HEROICO

Você recebe +3 pontos de mana. Quando atinge um novo patamar (no 5º, 11º e 17º níveis), recebe +3 PM.

MARUJO

Você foi tripulante em uma embarcação — um barco pesqueiro, galé pirata, caravela exploradora, trirreme dos minotauros... — no Mar Negro, no Mar do Dragão Rei ou mesmo ao longo do imenso Rio dos Deuses. Você também pode ter trabalhado em um veículo exótico, como um dirigível goblin, ou mesmo em uma embarcação mágica, como as naves vivas gog'magogue que viajam entre mundos!

ITENS. T\$ 2d6 (seu último salário), corda.

BENEFÍCIOS. Atletismo, Jogatina, Pilotagem (perícias); Acrobático, Passagem de Navio (poderes).



Ingram Brassbones.
Uma guilda pode
ser valiosa ou
um estorvo

PASSAGEM DE NAVIO

Você consegue transporte marítimo para você e seus aliados, sem custos, desde que todos paguem com trabalho (passar em pelo menos um teste de perícia adequado durante a viagem).

MATEIRO

Nem todos em Arton vivem em cidades confortavelmente abastecidas por fazendeiros, mineiros ou pescadores — muitas comunidades ainda obtêm sustento através da caça. Você aprendeu cedo a abater animais selvagens para colocar comida na mesa, ou como esporte de gosto duvidoso. Se você caça com reverência a Allihanna ou apenas coleciona troféus com orgulho, a escolha é sua. De qualquer forma, para alguém habituado a flechar cervos e colocar armadilhas para coelhos, combater ogros, demônios e dragões seria apenas o passo seguinte.

ITENS. Arco curto, barraca, equipamento de viagem, 20 flechas.

BENEFÍCIOS. Atletismo, Furtividade, Sobrevivência (perícias); Lobo Solitário, Sentidos Aguçados, Vendedor de Carcaças (poderes).

VENDEDOR DE CARCAÇAS

Você pode extrair recursos de criaturas em um minuto, em vez de uma hora, e recebe +5 no teste.

MEMBRO DE GUILDA

Você foi, ou ainda é, membro atuante em uma grande guilda — uma associação de artesãos, mercadores, magos, criminosos ou mesmo aventureiros. A guilda forneceu o treinamento e equipamento necessários para suas atividades, esperando que você seja útil em troca. Você se manteve fiel a seus patrões, cumprindo missões e colhendo os benefícios

de pertencer a uma vasta organização?

Ou deixou essa vida para trás, sendo agora desprezado ou até caçado por seus antigos mestres?

ITENS. Gazua ou instrumentos de ofício.

BENEFÍCIOS. Diplomacia, Enganação, Misticismo, Ofício (perícias); Foco em Perícia, Rede de Contatos (poderes).

REDE DE CONTATOS

Graças à influência de sua guilda, você pode usar Diplomacia para interrogar sem custo e em uma hora (veja Investigação).

MERCADOR

Seguindo uma tradição de família, após herdar um estabelecimento ou apenas como um jovem empregado, você atuou como comerciante — pelo menos por algum tempo. Uma tenda modesta em algum grande mercado urbano? Uma caravana mercante cruzando o Reinado? Um belo bazar na prestigiada cidade voadora de Vectora? Após alguns anos de negociações e jornadas (nem tão tranquilas quanto outros imaginam), você talvez não tenha ficado rico, mas reuniu algum equipamento e dinheiro suficientes para começar carreira como aventureiro.

ITENS. Carroça, trobo, mercadorias para vender no valor de T\$ 100.

BENEFÍCIOS. Diplomacia, Intuição, Ofício (perícias); Negociação, Proficiência, Sortudo (poderes).

NEGOCIAÇÃO

Você pode vender itens 10% mais caro (não cumulativo com barganha).

MINERADOR

Ser aventureiro é a profissão mais perigosa de todas; ser mineiro, talvez a segunda mais perigosa. Você mergulhou nas profundezas da terra atrás de metais necessários à civilização ou riquezas em gemas preciosas. Enquanto humanos e outras raças consideram essa vida um pesadelo, quase todos os anões acreditam ser a mais feliz das carreiras. A escuridão e o sufocamento dos subterrâneos talvez tenham sido assustadores, mas trouxeram a você bens materiais valiosos, bem como informação profunda (sem trocadilhos) sobre túneis e masmorras.

ITENS. Gemas preciosas no valor de T\$ 100, picareta.

BENEFÍCIOS. Atletismo, Fortitude, Ofício (minerador) (perícias); Ataque Poderoso, Escavador, Sentidos Aguçados (poderes).

ESCAVADOR

Você se torna proficiente em picaretas, causa +1 de dano com elas e não é afetado por terreno difícil em masmorras e subterrâneos.

NÔMADÉ

Até onde se lembra, você nunca pertenceu a um só lugar. Sua família viajava constantemente, como parte de alguma grande caravana comercial, peregrinação religiosa ou algum povo primitivo que nunca praticou agricultura. Ou talvez suas razões para

viajar sejam bastante diferentes e pessoais — após a quase extinção de seu povo, muitos elfos temem criar raízes, enquanto a deusa Valkaria exige que seus devotos se mantenham sempre em viagem. Para você, habituado às estradas e sem laços com nenhuma terra, bastou um pequeno passo para se tornar aventureiro.

ITENS. Bordão, equipamento de viagem.

BENEFÍCIOS. Cavalgar, Pilotagem, Sobrevivência (perícias); Lobo Solitário, Mochileiro, Sentidos Aguçados (poderes).

MOCHILEIRO

Seu limite de carga aumenta em 5 espaços.

PIVETE

Você era uma criança de rua. Não conheceu seus pais, foi abandonado por eles ou fugiu para evitar maus tratos. Sem muitas escolhas na vida, aprendeu cedo a sobreviver em grandes cidades, pedindo esmolas, roubando bolsas ou cumprindo pequenas tarefas para bandidos. Tornar-se aventureiro não parecia apenas um jeito de ficar rico e famoso, mas também a única chance de uma vida melhor. Talvez você não tenha as armaduras e mantos chiques de seus companheiros, mas sabe se virar nas ruas melhor que ninguém.

ITENS. Gazua, traje de plebeu, um animal urbano (como um cão, gato, rato ou pombo).

BENEFÍCIOS. Furtividade, Iniciativa, Ladinagem (perícias); Acrobático, Aparência Inofensiva, Quebra-Galho (poderes).

QUEBRA-GALHO

Em cidades ou metrópoles, você pode comprar qualquer item mundano não superior por metade do preço normal. Esses itens não podem ser matérias-primas e não podem ser revendidos (são velhos, sujos, furtados...).

REFUGIADO

Neste mundo assolado por tantas guerras e tragédias, você acabou sobrevivendo a alguma delas. Sendo elfo, estava presente durante a sofrida queda de Lenórienn. Escapou à destruição de Tamu-ra. Teve sorte em sair do caminho de Mestre Arsenal, conseguiu esconder-se das forças puristas ou testemunhou a chegada da Flecha de Fogo e viveu para contar a história. Trauma e privações talvez tenham tornado você amargo, sombrio, embrutecido... mas também um sobrevivente tenaz, acostumado a uma vida perigosa.

ITENS. Um item estrangeiro de até T\$ 100.

BENEFÍCIOS. Fortitude, Reflexos, Vontade (perícias); Estoico, Vontade de Ferro (poderes).

ESTOICO

Sua condição de descanso é uma categoria acima do padrão pela situação (normal em condições ruins, confortável em condições normais e luxuosa em condições confortáveis ou melhores). Veja as regras de recuperação na página 106.

SEGUIDOR

Você não nasceu herói, mas viveu algum tempo na companhia de um. Pode ter sido escudeiro de um cavaleiro de Khalmyr, garoto de recados para um ladino, criado de um nobre... enfim, um ajudante para um aventureiro de verdade. Durante esse tempo adquiriu aprendizado valioso, testemunhou eventos incríveis, mas você não seria um seguidor para sempre. Como ocorreu a separação? Você apenas disse adeus e trilhou seu próprio caminho? Seu mestre desapareceu de forma misteriosa ou foi assassinado diante de seus olhos? Você ficou com parte de seus itens, como presente ou lembrança?

ITENS. Um item recebido de seu mestre de até T\$ 100.

BENEFÍCIOS. Adestramento, Ofício (perícias); Antigo Mestre, Proficiência, Surto Heroico (poderes).

ANTIGO MESTRE

Você ainda mantém contato com o herói que costumava servir. Uma vez por aventura, ele surge para ajudá-lo por uma cena. Ele é um parceiro mestre de um tipo a sua escolha (definido ao obter este poder) que não conta em seu limite de aliados.

SELVAGEM

Você nasceu em uma tribo de bárbaros incultos ou tem uma origem bem mais exótica. Perdeu-se dos pais verdadeiros em alguma região remota, sobrevivendo graças aos cuidados de um eremita, ou criado por animais, ou por pura bondade dos deuses. Você pode nem mesmo ter nascido de pais humanoides — talvez seja cria de dragões, demônios ou deuses, com poderes a serem revelados no momento certo. Será que você ainda teme a civilização, assustando-se com uma simples fogueira? Ou já aprendeu algumas coisas, graças a seus novos companheiros?

ITENS. Uma arma simples, um pequeno animal de estimação como um pássaro ou esquilo.

BENEFÍCIOS. Percepção, Reflexos, Sobrevivência (perícias); Lobo Solitário, Vida Rústica, Vitalidade (poderes).

VIDA RÚSTICA

Você come coisas que fariam um avestruz vomitar (sendo imune a efeitos prejudiciais de itens ingeríveis) e também consegue descansar nos lugares mais desconfortáveis (mesmo dormindo ao relento, sua recuperação de PV e PM nunca é inferior a seu próprio nível).

SOLDADO

Deheon. Bielefeld. A Supremacia Purista. Em Arton existem vastas forças militares. Ainda jovem, você se alistou (ou foi convocado) como soldado em um grande exército. Independentemente de sua função exata dentro da máquina de guerra — infantaria, cavalaria, arqueiro, cozinheiro... —, você recebeu treinamento em combate e equipamento decente. Mas em alguma ocasião você abandonou a vida militar para se tornar aventureiro. Foi dispensado com honras, após uma grande façanha? Sobreviveu a um conflito sangrento? Desertou antes de um massacre?

ITENS. Uma arma marcial, um uniforme militar, uma insígnia de seu exército.

BENEFÍCIOS. Fortitude, Guerra, Luta, Pontaria (perícias); Influência Militar, um poder de combate a sua escolha (poderes).

INFLUÊNCIA MILITAR

Você fez amigos nas forças armadas. Onde houver acampamentos ou bases militares, você pode conseguir hospedagem e informações para você e seus aliados.

TAVERNEIRO

Não é incomum que heróis aposentados se tornem donos de tavernas ou estalagens, mas o contrário também pode ocorrer. Você foi dono, filho do dono ou empregado em algum lugar frequentado por aventureiros — esses tipos sempre cheios de ouro e bravatas, atiçando sua ambição. Claro, eles nem sempre mencionam os horrores, amputações e mortes! Ainda assim, parece bem melhor que a vida atrás do balcão, limpando canecas sujas. Você ouviu todas as grandes histórias, trocou socos em algumas brigas e até ganhou uma lembrança ou outra de algum herói bêbado.

ITENS. Rolo de macarrão ou martelo de carne (mesmas estatísticas de uma clava), uma panela, um avental, uma caneca e um pano sujo.

BENEFÍCIOS. Diplomacia, Jogatina, Ofício (cozinheiro) (perícias); Gororoba, Proficiência, Vitalidade (poderes).

GOROROBÁ

Você não sofre a penalidade de -5 para fabricar um prato especial adicional.

TRABALHADOR

Nenhum glamour aqui, apenas trabalho braçal pesado. De origem humilde, sem grandes chances na vida, você trabalhou duro desde muito jovem. Transportou pedras na construção de templos e castelos, carregou sacas de grãos em fazendas, empilhou cargas em portos, puxou arado feito um animal de tração. Talvez sua vida tenha sido um pouco melhor, como servo em um palácio. Ou muito pior, arrastando ou queimando corpos em campos de batalha. Não é surpresa que a carreira como aventureiro, mesmo perigosa, tenha parecido muito mais atraente.

ITENS. Uma ferramenta pesada (mesmas estatísticas de uma maça ou lança, a sua escolha).

BENEFÍCIOS. Atletismo, Fortitude (perícias); Atlético, Esforçado (poderes).

ESFORÇADO

Você não teme trabalho duro, nem prazos apertados. Você recebe um bônus de +2 em todos os testes de perícias estendidos (incluindo perigos complexos).

Aventureiros
podem ter as
origens mais
surpreendentes

SUA PRÓPRIA ORIGEM

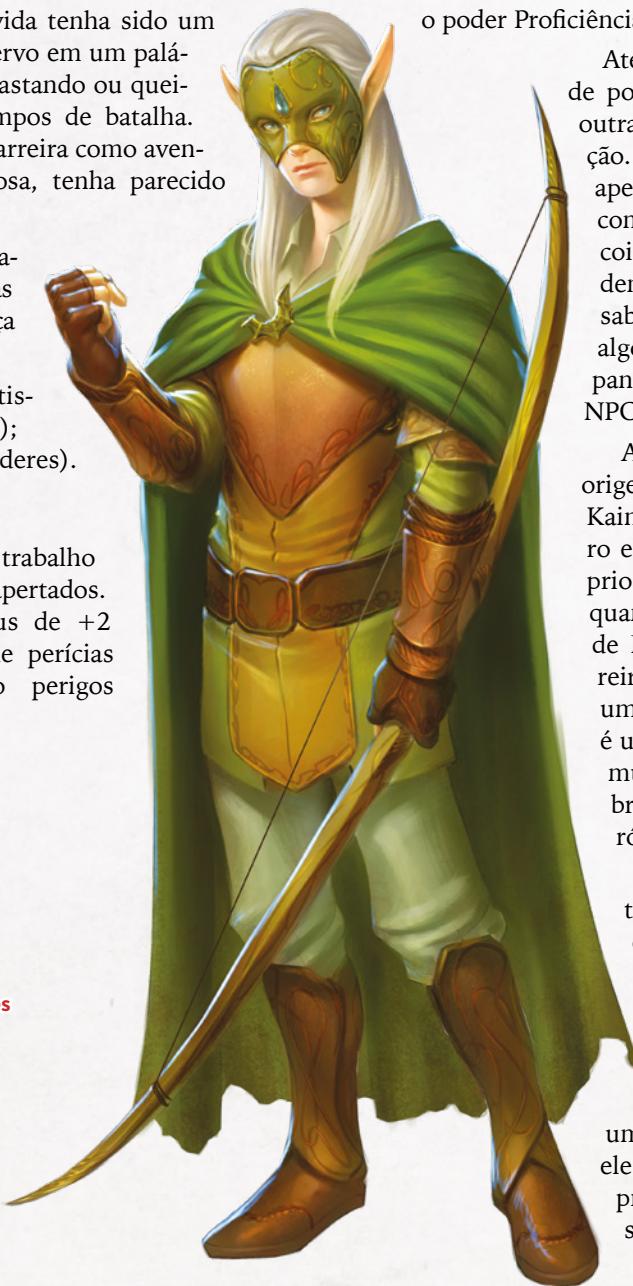
Uma origem é algo que você pode mudar, negoziando com o mestre, para ajustar melhor à história que você imaginou. Por exemplo, Kurt Snyder estudou como médico de Salistick — mais especificamente, como alienista. A origem Curandeiro oferece as perícias Cura e Vontade. Nesse caso, o jogador de Kurt poderia trocar uma dessas por Intuição.

Outro exemplo: o suraggel paladino Agatodemo, um herói camponês, protegeu sua aldeia contra o ataque de hobgoblins que, ao fugir, deixaram cair uma arma exótica. Antes de partir da aldeia, Agatodemo treinou com essa arma. Assim, você poderia trocar seus itens iniciais pela própria arma, e pegar o poder Proficiência para saber usá-la.

Até mesmo uma nova habilidade pode ser inventada, usando as outras como referência e inspiração. Você não precisa ficar preso apenas a benefícios mecânicos, como “ganhar +2 em alguma coisa”. Pense em coisas que ajudem seu grupo ou tragam mais sabor à interpretação, ou ainda algo relacionado à própria campanha — ser parente de algum NPC importante, por exemplo.

Ainda, você pode inventar uma origem totalmente nova. Talvez Kaine, o Coletor, seja um guerreiro esqueleto conjurado pelo próprio necromante Vladislav, enquanto Ira Dodado é um clérigo de Nimb que começou sua carreira após matar um dragão com uma panelada, e Kadi O’ Blaine é um arcanista vindo de Magika, mundo da deusa Wynna. Lembre-se: em Arton, nenhum herói é estranho demais.

Aproveite a origem para transpor para o jogo ideias que você tenha e não consiga representar com raça e classe. Em outras palavras, ela é o espaço para o jogador criar. Só não vale apelar! “Ah, eu era seguidor de um arcanista de 18º nível, então ele morreu engasgado com um pretzel e eu fiquei com as coisas mágicas dele, tudo bem?”



DEUSES

Em Arton, você pode trabalhar a serviço dos deuses, cumprindo seus desígnios. Um personagem que serve a uma divindade é chamado *devoto* e, em troca de seguir certas obrigações, recebe poderes. Ser devoto é uma escolha. Por exemplo, você pode ser um cavaleiro normal, sem obrigações, ou um cavaleiro devoto de Khalmir, com obrigações e poderes.

ESCOLHENDO SEU DEUS

Você pode se tornar devoto na construção de seu personagem ou sempre que subir de nível. Porém, só pode ter uma devoção e não pode mudá-la (exceto sob critério do mestre). Se você for clérigo, druida ou paladino, automaticamente será um devoto.

Para ser devoto de um deus, sua raça ou sua classe devem estar listadas na seção “Devotos” do deus em questão. Humanos e clérigos são exceção — podem ser devotos de qualquer divindade.

Ao se tornar devoto, você recebe um poder concedido a sua escolha da lista do deus e passa a seguir as Obrigações & Restrições dele. Se violá-las, perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia. Se violá-las de novo na mesma aventura, perde todos os seus PM e não pode recuperá-los até fazer uma penitência (veja a perícia Religião). Poderes concedidos são descritos no CAPÍTULO 2.

Multiclasse. No caso de classes com listas de devoções permitidas, a classe com menos opções determina a que deve ser seguida (isso permite que uma devoção anterior seja mudada). Se não houver devoções compatíveis, a multiclasse não pode ser feita.

CARACTERÍSTICAS DOS DEUSES

CRENÇAS E OBJETIVOS. Um resumo da doutrina da divindade, aquilo em que os devotos creem.

SÍMBOLO SAGRADO. O símbolo do deus, normalmente usado como um medalhão ou na roupa.

CANALIZAR ENERGIA. O tipo de energia que a divindade canaliza. Devotos de alguns deuses podem escolher o tipo de energia (nesse caso, uma vez feita, a escolha não pode ser mudada).

ARMA PREFERIDA. A arma típica de devotos do deus, importante para certas habilidades e magias.

DEUSES DO PANTEÃO

AHARADAK

Outrora um dos terríveis Lordes da Tormenta, esta aberração monstruosa ambicionava o grande poder divino oferecido pelos devotos de Arton. Após anos liderando seu próprio culto profano, Aharadak matou



Tauron, o Deus da Força, e ascendeu como o novo e macabro Deus da Tormenta. Agora ocupando uma posição importante no Panteão, os invasores lefeu avançam mais uma etapa em seus planos para corromper Arton. Apenas os devotos mais depravados ousam cultuar esta divindade de escatologia e sadismo.

CREENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar a Tormenta, apregoar a inevitabilidade de sua chegada ao mundo. Praticar a devassidão e a perversão. Deturpar tudo que é correto, desfigurar tudo que é normal. Abraçar a agonia, crueldade e loucura.

SÍMBOLO SAGRADO. Um olho macabro de pupila vertical e cercado de espinhos.

CANALIZAR ENERGIA. Negativa.

ARMA PREFERIDA. Corrente de espinhos.

DEVOTOS. Quaisquer. A Tormenta aceita tudo e todos.

PODERES CONCEDIDOS. Afinidade com a Tormenta, Êxtase da Loucura, Percepção Temporal, Rejeição Divina.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Quase todos os cultistas de Aharadak são maníacos insanos, compelidos a praticar os atos mais abomináveis. No entanto, talvez devido à natureza alienígena e incompreensível deste deus, alguns devotos conseguem se resguardar. Preservam sua humanidade, abstendo-se de cometer crimes ou profanações. Ainda assim, o devoto paga um preço. No início de qualquer cena de ação, role 1d6. Com um resultado ímpar, você fica fascinado na primeira rodada, perdido em devaneios sobre a futilidade da vida (mesmo que seja imune a esta condição).

TABELA 1-20: DEUSES

| DIVINDADE | ENERGIA | PODERES CONCEDIDOS |
|------------------|----------------|---|
| Aharadak | Negativa | Afinidade com a Tormenta, Êxtase da Loucura, Percepção Temporal, Rejeição Divina |
| Allihanna | Positiva | Compreender os Ermos, Dedo Verde, Descanso Natural, Voz da Natureza |
| Arsenal | Qualquer | Conjurá Arma, Coragem Total, Fé Guerreira, Sangue de Ferro |
| Azgher | Positiva | Espada Solar, Fulgor Solar, Habitante do Deserto, Inimigo de Tenebra |
| Hyninn | Qualquer | Apostar com o Trapaceiro, Farsa do Fingidor, Forma de Macaco, Golpista Divino |
| Kallyadranoch | Negativa | Aura de Medo, Escamas Dracônicas, Presas Primordiais, Servos do Dragão |
| Khalmir | Positiva | Coragem Total, Dom da Verdade, Espada Justiceira, Reparar Injustiça |
| Lena | Positiva | Ataque Piedoso, Aura Restauradora, Cura Gentil, Curandeira Perfeita |
| Lin-Wu | Qualquer | Coragem Total, Kiai Divino, Mente Vazia, Tradição de Lin-Wu |
| Marah | Positiva | Aura de Paz, Dom da Esperança, Palavras de Bondade, Talento Artístico |
| Megalokk | Negativa | Olhar Amedrontador, Presas Primordiais, Urro Divino, Voz dos Monstros |
| Nimb | Qualquer | Êxtase da Loucura, Poder Oculto, Sorte dos Loucos, Transmissão da Loucura |
| Oceano | Qualquer | Anfíbio, Arsenal das Profundezas, Mestre dos Mares, Sopro do Mar |
| Sszaas | Negativa | Astúcia da Serpente, Familiar Ofídico, Presas Venenosas, Sangue Ofídico |
| Tanna-Toh | Qualquer | Conhecimento Enciclopédico, Mente Analítica, Pesquisa Abençoada, Voz da Civilização |
| Tenebra | Negativa | Carícia Sombria, Manto da Penumbra, Visão nas Trevas, Zumbificar |
| Thwor | Qualquer | Almejar o Impossível, Fúria Divina, Olhar Amedrontador, Tropas Duyshidakk |
| Thyatis | Positiva | Ataque Piedoso, Dom da Imortalidade, Dom da Profecia, Dom da Ressurreição |
| Valkaria | Positiva | Almejar o Impossível, Armas da Ambição, Coragem Total, Liberdade Divina |
| Wynna | Qualquer | Bênção do Mana, Centelha Mágica, Escudo Mágico, Teurgista Místico |

ALLIHANNA

A Deusa da Natureza representa a bondade inerente ao mundo natural, a pureza das plantas e animais. Mesmo os animais predadores são considerados puros, inocentes



— pois matam apenas para sobreviver, ao contrário dos monstros e seres civilizados. A divindade principal dos druidas, Allihanna também é cultuada por povos bárbaros. Estes veneram faces variadas desta deusa, que pode se manifestar como um majestoso animal (diferente para cada culto) ou uma criatura quimérica de muitas cabeças.

CREENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar os seres da natureza. Proteger a vida selvagem. Promover harmonia entre a natureza e a civilização. Combater monstros, mortos-vivos e outras criaturas que perturbam o equilíbrio natural.

SÍMBOLO SAGRADO. Para bárbaros e outros adoradores de animais, o símbolo corresponde ao respectivo animal. Para outros, uma pequena árvore.

CANALIZAR ENERGIA. Positiva.

ARMA PREFERIDA. Bordão.

DEVOTOS. Dahllan, elfos, sílfides, bárbaros, caçadores, druidas.

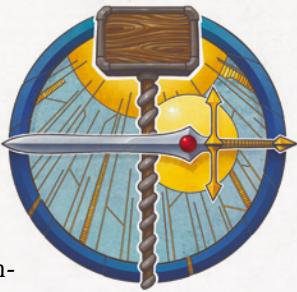
PODERES CONCEDIDOS. Compreender os Ermos, Dedo Verde, Descanso Natural, Voz da Natureza.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Devotos de Allihanna não podem usar armaduras e escudos feitos de metal. Assim, você só pode usar armadura acolchoada, de couro, gibão de peles e escudo leve, ou itens feitos de materiais especiais não metálicos.

Devotos de Allihanna não podem descansar em nenhuma comunidade maior que uma aldeia (não perdem seus poderes, mas também não recuperam pontos de vida ou mana). Por isso, sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

ARSENAL

Outrora um infame clérigo guerreiro, o vilão conhecido apenas como Mestre Arsenal se tornou sumo-sacerdote do violento deus Keenn. No entanto, após uma longa campanha que envolveu a conquista da mais poderosa espada mágica de Arton, o clérigo derrotou seu próprio patrono em combate durante um torneio épico, ascendendo ao Panteão como o novo Deus da Guerra. Com o objetivo de tornar Arton mais forte, capaz de confrontar qualquer inimigo, Arsenal e seus devotos seguem deflagrando conflitos por todo o Reinado e além.



CRENÇAS E OBJETIVOS. Promover a guerra e o conflito. Vencer a qualquer custo, pela força ou estratégia. Jamais oferecer ou aceitar rendição. Eliminar as próprias fraquezas. Conhecer o inimigo como a si mesmo. Sempre encontrar condições de vitória; quando não existirem, criá-las.

SÍMBOLO SAGRADO. Um martelo de guerra e uma espada longa cruzados sobre um escudo.

CANALIZAR ENERGIA. Qualquer.

ARMA PREFERIDA. Martelo de guerra.

DEVOTOS. Anões, minotauros, bárbaros, cavaleiros, guerreiros, lutadores.

PODERES CONCEDIDOS. Conjurar Arma, Coragem Total, Fé Guerreira, Sangue de Ferro.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Um devoto de Arsenal é proibido de ser derrotado em qualquer tipo de combate ou disputa (como um teste oposto para ver quem é mais forte). Caso seu grupo seja derrotado, isso também constitui uma violação das obrigações.

AZGHÉR

Venerado pelos povos do Deserto da Perdição, o Deus-Sol é também cultuado por viajantes, mercadores honestos e todos aqueles que combatem as trevas. É um deus generoso; sua jornada diária derrama calor e conforto sobre Arton. Azgher é como um pai severo: responsável, provedor, mas que também exige respeito de seus filhos. Como um olho sempre vigilante nos céus, nada acontece à luz do dia sem que Azgher perceba.



CRENÇAS E OBJETIVOS. Praticar a gratidão pela proteção e generosidade do sol. Promover a honestidade, expor embustes e mentiras. Praticar a caridade e o altruísmo. Proteger os necessitados. Oferecer clemência, perdão e redenção. Combater o mal.

SÍMBOLO SAGRADO. Um sol dourado.

CANALIZAR ENERGIA. Positiva.

ARMA PREFERIDA. Cimitarra.

DEVOTOS. Aggelus, qareen, arcanistas, bárbaros, caçadores, cavaleiros, guerreiros, nobres, paladinos.

PODERES CONCEDIDOS. Espada Solar, Fulgor Solar, Habitante do Deserto, Inimigo de Tenebra.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. O devoto de Azgher deve manter o rosto sempre coberto (com uma máscara, capuz ou trapos). Sua face pode ser revelada apenas ao sumo-sacerdote ou em seu funeral. Devotos do Sol também devem doar para a igreja de Azgher 20% de qualquer tesouro obtido. Essa doação deve ser feita em ouro, seja na forma de moedas ou itens.

HYNINN

Capaz de enganar até mesmo outros deuses, o ardiloso Deus da Trapaceira é uma divindade favorita de foras da lei — seus clérigos atuam como conselheiros, ou até mesmo líderes, em guildas criminosas ou navios piratas. Também é louvado por regentes e mercadores não muito honestos, orando por vantagens ilícitas. No entanto, mesmo pessoas honradas eventualmente simpatizam com Hyninn por sua espeteza, despreocupação e ousadia.



CRENÇAS E OBJETIVOS. Praticar a astúcia e a espeteza. Demonstrar que honestidade e sinceridade levam ao fracasso. Desafiar a lei e a ordem. Ser vitorioso sem seguir regras. Fazer aos outros antes que façam a você. Levar vantagem em tudo.

SÍMBOLO SAGRADO. Uma adaga atravessando uma máscara, ou uma raposa.

CANALIZAR ENERGIA. Qualquer.

ARMA PREFERIDA. Adaga.

DEVOTOS. Hynne, goblins, súlfides, bardos, bucaneiros, ladinhos, inventores, nobres.

PODERES CONCEDIDOS. Apostar com o Trapaceiro, Farsa do Fingidor, Forma de Macaco, Golpista Divino.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Um devoto de Hyninn não recusa participação em um golpe, trapaca ou artimanha (o que muitas vezes inclui missões para roubar... hâ, resgatar tesouros), exceto quando prejudica seus próprios aliados.

O devoto também deve fazer um ato furtivo, ousado ou proibido por dia (ou por sessão de jogo, o que demorar mais), como oferenda a Hyninn. Roubar uma bolsa, enganar um miliciano, invadir o quarto de um nobre... Em termos de jogo, uma ação exigindo um teste de Enganação ou Ladinagem com CD mínima 15 + metade do seu nível.

KALLYADRANÖCH

Como punição imposta por Khalmyr pelo crime de criar a Tormenta, o Deus dos Dragões estava esquecido até poucos anos atrás, conhecido apenas como “o Terceiro”. Restaurado em tempos recentes durante um combate épico contra os invasores aberantes, Kallyadranoch agora governa não apenas os dragões, mas todos que cultuam o poder elemental das grandes feras. Além disso, enquanto Wynna representa o lado bondoso e generoso da magia arcana, Kally é cultuado por arcanistas malignos.



CRENÇAS E OBJETIVOS. Praticar a soberania. Demonstrar orgulho, superioridade, majestade. Praticar o acúmulo de riquezas. Proteger suas posses e sua dignidade. Ser implacável com seus inimigos. Reverenciar os dragões e suas crias.

SÍMBOLO SAGRADO. Escamas de cinco cores diferentes.

CANALIZAR ENERGIA. Negativa.

ARMA PREFERIDA. Lança.

DEVOTOS. Elfos, medusas, sulfure, arcanistas, cavaleiros, guerreiros, lutadores, nobres.

PODERES CONCEDIDOS. Aura de Medo, Escamas Dracônicas, Presas Primordiais, Servos do Dragão.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Para subir de nível, além de acumular XP suficiente, o devoto de Kally deve realizar uma oferenda em tesouro. O valor é igual à 20% da diferença do dinheiro inicial do nível que vai alcançar para o nível atual (por exemplo, T\$ 80 para subir para o 4º nível). Sabe-se, também, de devotos malignos que sacrificam vítimas a Kally (não permitido para personagens jogadores).

KHALMYR

Antigo líder do Pantheon, o Deus da Justiça já foi considerado a divindade mais popular no Reinado. Isso mudaria com a vitória dos minotauros nas Guerras Táuricas, bem como a recente ascensão de Valkaria como nova líder dos deuses. Mesmo assim, Khalmyr ainda é louvado por aqueles que lutam pela ordem e justiça. As duas maiores ordens de cavaleiros em Arton foram criadas em sua honra: a Ordem da Luz e a Ordem de Khalmyr. Esta é também uma das divindades principais dos anões, junto de Tenebra — conforme a crença, ambos teriam gerado juntos a raça anã.

CREENÇAS E OBJETIVOS. Praticar a caridade e o altruísmo. Defender a lei, a ordem e os necessitados. Combater a mentira, o crime e o mal. Oferecer clemência, perdão e redenção. Lutar o bom combate.

SÍMBOLO SAGRADO. Espada sobreposta a uma balança.

CANALIZAR ENERGIA. Positiva.

ARMA PREFERIDA. Espada longa.

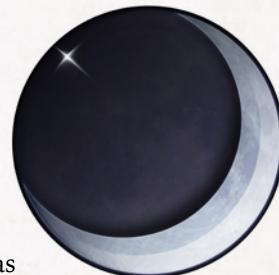
DEVOTOS. Aggelus, anões, cavaleiros, guerreiros, nobres, paladinos.

PODERES CONCEDIDOS. Coragem Total, Dom da Verdade, Espada Justiceira, Reparar Injustiça.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Devotos de Khalmyr não podem recusar pedidos de ajuda de pessoas inocentes. Também devem cumprir as ordens de superiores na hierarquia da igreja (devotos do Deus da Justiça de nível maior) e só podem usar itens mágicos permanentes criados por devotos do mesmo deus.

LENA

Mesmo os deuses mais violentos e cruéis são respeitosos com a Deusa Criança, provedora da fertilidade, do sustento, da própria vida. Lena não é venerada apenas por aventureiros necessitados de curas mágicas, mas também por fazendeiros que imploram por colheitas fartas, criadores desejosos de saúde para seus animais e cada grávida prestes a dar à luz. Servida quase exclusivamente por mulheres, a Deusa da Vida oferece os mais poderosos milagres de cura presenciados em Arton.





CREENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar e proteger a vida em todas as suas formas. Reverenciar a fertilidade, a fecundidade, a maternidade e a infância. Praticar a caridade e o altruísmo. Oferecer clemência, perdão e redenção. Aliviar a dor e o sofrimento físico, mental ou espiritual.

SÍMBOLO SAGRADO. Lua crescente prateada.

CANALIZAR ENERGIA. Positiva.

ARMA PREFERIDA. Não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia *Arma Espiritual* e similares.

DEVOTOS. Dahllan, qareen, nobres, paladinos.

PODERES CONCEDIDOS. Ataque Piedoso, Aura Restauradora, Cura Gentil, Curandeira Perfeita.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Devotos de Lena não podem causar dano letal ou perda de PV a criaturas vivas (fornecer bônus em dano letal também é proibido). Podem causar dano não letal e prejudicar seus inimigos (em termos de jogo, impondo condições), desde que não causem dano letal ou perda de PV. Para um devoto de Lena, é preferível perder a própria vida a tirá-la de outros.

Apenas mulheres podem ser devotas de Lena. Uma clériga precisa dar à luz pelo menos uma vez antes de receber seus poderes divinos. A fecundação é um mistério bem guardado pelas sacerdotisas; conta-se que a própria deusa vem semear suas discípulas. Paladinos de Lena podem ser homens (são os únicos devotos masculinos permitidos) ou mulheres.

LIN-WU

Mesmo com a quase extinção de seu povo pela Tormenta, o honrado Deus Samurai nunca fraquejou, nunca perdeu sua dignidade. Hoje, o Império de Jade está livre da tempestade, seus habitantes retornam para a grande reconstrução. Lin-Wu e seu povo sempre serão gratos aos campeões gaijin, por sua amizade e suporte durante os anos de pesadelo. Talvez por esse motivo, conforme especulam seus servos shugenja, devotos de Lin-Wu atuando longe de Tamu-ra recebem poderes diferentes, mais convenientes para suas missões.

CREENÇAS E OBJETIVOS. Promover a honra acima de tudo. Proteger Tamu-ra e o Reinado de Arton. Praticar honestidade, coragem, cortesia e compaixão. Demonstrar integridade e dignidade. Ser leal a seus companheiros. Buscar redenção após cometer desonra.

SÍMBOLO SAGRADO. Placa de metal com a silhueta de um dragão-serpente celestial.

CANALIZAR ENERGIA. Qualquer.

ARMA PREFERIDA. Katana.

DEVOTOS. Anões, cavaleiros, guerreiros, nobres, paladinos.





PODERES CONCEDIDOS. Coragem Total, Kiai Divino, Mente Vazia, Tradição de Lin-Wu.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Antigas proibições quanto a devotos estrangeiros ou do gênero feminino não mais se aplicam. No entanto, devotos de Lin-Wu ainda devem demonstrar comportamento honrado, jamais recorrendo a mentiras e subterfúgios. Em termos de jogo, são proibidos de tentar qualquer ação que exigiria um teste de Enganação, Furtividade ou Ladinagem.

MARAH

Neste mundo sempre em guerra, devotos da Deusa da Paz talvez sejam os mais corajosos e perseverantes, buscando inspiração em sua padroeira para proteger Arton sem usar de violência. Marah ensina a suportar qualquer provação, demonstrar que brutalidade nunca é a única resposta. Ainda assim, esta não é apenas uma divindade de placidez e indolência; devotos de Marah costumam ser plenos de bom humor e atitude positiva, sempre prontos para uma nova celebração ou romance...

CRENÇAS E OBJETIVOS. Praticar o amor e a gratidão pela vida e pela bondade. Promover a paz, harmonia e felicidade. Aliviar a dor e o sofrimento,



trazer conforto aos aflitos. Praticar a caridade e o altruísmo. Oferecer clemência, perdão e redenção.

SÍMBOLO SAGRADO. Um coração vermelho.

CANALIZAR ENERGIA. Positiva.

ARMA PREFERIDA. Não há. Devotos desta deusa não podem lançar a magia *Arma Espiritual* e similares.

DEVOTOS. Aggelus, elfos, hynne, qareen, bardos, nobres, paladinos.

PODERES CONCEDIDOS. Aura de Paz, Dom da Esperança, Palavras de Bondade, Talento Artístico.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Devotos de Marah não podem causar dano, perda de PV e condições a criaturas, exceto enfeitiçado, fascinado e pasmo (fornecer bônus em dano também é proibido). Em combate, só podem recorrer a ações como proteger ou curar — ou fugir, render-se ou aceitar a morte. Um devoto de Marah jamais vai causar violência, nem mesmo para se salvar.

MEGALØKK

O Deus dos Monstros é uma divindade de selvageria e descontrole — quando bárbaros entram em fúria, diz-se que estão apenas canalizando seu rancor primordial. En-



quanto servos de Allihanna promovem harmonia entre a natureza e os povos civilizados, devotos de seu irmão sanguinário buscam apenas o extermínio de seus inimigos. E, para um servo do Deus dos Monstros, quase tudo que se move é um inimigo...

CRENÇAS E OBJETIVOS. Praticar a violência, a soberania do mais forte. Jamais reprimir os próprios instintos e desejos. Jamais ser domado, desafiar qualquer forma de controle. Jamais oferecer perdão ou rendição. Eliminar os fracos. Destruir seus inimigos.

SÍMBOLO SAGRADO. A garra de um monstro.

CANALIZAR ENERGIA. Negativa.

ARMA PREFERIDA. Maça.

DEVOTOS. Goblins, medusas, minotauros, sulfure, trogs, bárbaros, caçadores, druidas, lutadores.

PODERES CONCEDIDOS. Olhar Amedrontador, Presas Primordiais, Urro Divino, Voz dos Monstros.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Devotos de Megalokk devem rejeitar os modos civilizados e se entregar à ferocidade, descontrole e impaciência. Você é proibido de usar perícias baseadas em Inteligência ou Carisma (exceto Adestramento e Intimidação) e não pode preparar uma ação, escolher 10 ou 20 em testes e lançar magias sustentadas (pois são ações que exigem foco e paciência).

NIMB

"Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb" — provérbio dos tempos em que o Deus da Justiça governava o Panteão, sua liderança sempre desafiada pelo insano Deus do Caos. Nada é certo sobre esta entidade do acaso, sorte e azar. Teria Nimb cuidadosamente tramado a queda de Khalmyr, enfim derrotando o eterno rival? Seria ele capaz de um plano tão louco e brilhante? Ou não?

Nimb é mais temido do que venerado pelos artonianos, cauteloso quanto as suas constantes mudanças de humor. Muitos desejam que ele lhes sorria, mas poucos escolhem ser seus devotos. Ainda assim, há quem abrace sua loucura libertadora.

CRENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar o caos, a aleatoriedade, a sorte e o azar. Praticar a ousadia e a rebeldia, desafiar regras e leis. Rejeitar o bom senso. Tornar o mundo mais interessante. Ou divertido. Ou terrível. Ou não.



SÍMBOLO SAGRADO. Um dado de seis faces.

CANALIZAR ENERGIA. Qualquer.

ARMA PREFERIDA. Nenhuma e todas! Ao usar um efeito que dependa de arma preferida, qualquer arma (ou outro objeto!) pode aparecer, de acordo com o mestre.

DEVOTOS. Goblins, qareen, súlfides, arcanistas, bárbaros, bardos, bucaneiros, inventores, ladrões.

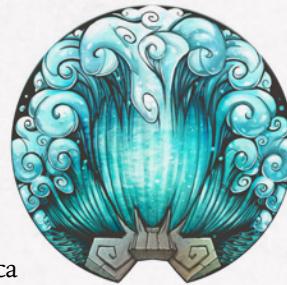
PODERES CONCEDIDOS. Êxtase da Loucura, Poder Oculto, Sorte dos Loucos, Transmissão da Loucura.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Por serem incapazes de seguir regras, estes devotos não têm "obrigações" verdadeiras (portanto, nunca perdem PM por descumprirem suas O&R). No entanto, sofrem certas restrições que não podem ignorar.

Devotos de Nimb são loucos (ou agem como se fossem), não conseguindo convencer ninguém de coisa alguma. Você sofre -5 em testes de perícias baseadas em Carisma. Além disso, no início de cada cena de ação, role 1d6. Com um resultado 1, você fica confuso (mesmo que seja imune a esta condição).

OCEANO

Nestes tempos de grande tumulto no plano divino, em meio a deuses caindo e ascendendo, o Deus dos Mares está entre os poucos ainda imutáveis. Sua época de fúria, quando arrasava civilizações inteiras, foi quase esquecida. Hoje o Oceano é sereno, pleno em si mesmo, alienado dos conflitos no Panteão — acha os outros deuses mesquinhos, disputando ninharias, frente à vastidão de seus domínios. Ainda assim, recebe preces de marinheiros, piratas e povos marinhos, orando por sua tranquilidade, rogando que suas tempestades sejam breves.



CRENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar os mares, o oceano e os seres que ali habitam. Promover harmonia entre o oceano e o mundo seco. Proteger os seres marinhos, mas também os seres do mundo seco que se aventuram sobre as ondas. Demandar devido respeito ao mar e seu poder.

SÍMBOLO SAGRADO. Uma concha.

CANALIZAR ENERGIA. Qualquer.

ARMA PREFERIDA. Tridente.

DEVOTOS. Dahllan, hynne, minotauros, sereias/tritões, bárbaros, bucaneiros, caçadores, druidas.

PODERES CONCEDIDOS. Anfíbio, Arsenal das Profundezas, Mestre dos Mares, Sopro do Mar.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. As únicas armas permitidas para devotos do Oceano são a azagaia, a lança, o tridente e a rede. Podem usar apenas armaduras leves. O devoto também não pode se manter afastado do oceano por mais de um mês.

SSZZAAS

O sibilante Deus da Traição não é apenas o mais inteligente entre os deuses, mas também o mais perigoso. Tão perigoso que, certa vez, tentou reunir os Rubis da Virtude — vinte gemas de poder

contendo a essência de todos os deuses. Chegou a ser expulso do Panteão por esse crime, mas sua astúcia não conhecia limites; Sszzaas conseguiu tramantar um novo plano para ser aceito de volta. Hoje, mesmo após a quase extinção de seu culto, os sszzaazitas voltam a se espalhar sobre Arton, agindo em nome do Grande Corruptor. Mas será prudente devotar-se a um Deus da Traição? Apenas os mais ousados e astutos acreditam que sim.



CRENÇAS E OBJETIVOS. Praticar a mentira e a trapaça. Buscar sempre a solução mais inteligente. Demonstrar que lealdade e confiança são fraquezas, devem ser eliminadas. Promover competição, rivalidade, desconfiança. Usar os recursos do inimigo para alcançar seus objetivos. Levar outros a se sacrificarem em seu lugar.

SÍMBOLO SAGRADO. Uma naja vertendo veneno pelas presas.

CANALIZAR ENERGIA. Negativa.

ARMA PREFERIDA. Adaga.

DEVOTOS. Medusas, arcanistas, bardos, bucaneiros, inventores, ladinhos, nobres.

PODERES CONCEDIDOS. Astúcia da Serpente, Familiar Ofídico, Presas Venenosas, Sangue Ofídico.

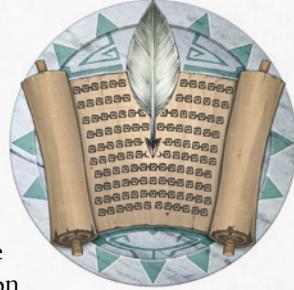
OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. O devoto deve fazer um ato de traição, intriga ou corrupção por dia (ou por sessão de jogo, o que demorar mais) como oferenda a Sszzaas. Pouco importa se o alvo é aliado ou inimigo — uns poucos sszzaazitas usam seus métodos torpes para ajudar colegas aventureiros em suas missões, às vezes sem que eles próprios saibam.

Sugerir a alguém que foi traído pelo cônjuge, influenciar um guarda a aceitar suborno, instruir

um mercador a roubar nos preços, incriminar alguém por um crime que não cometeu, enganar um guerreiro para que mate um oponente rendido e inofensivo... Em termos de jogo, uma ação exigindo um teste de Enganação com CD mínima 15 + metade do seu nível.

TANNA-TOH

Em uma sociedade medieval típica, apenas membros do clero ou da nobreza teriam acesso a boa educação — camponeses jamais saberiam ler e escrever. Não é assim no Reinado de Arton, graças ao empenho da igreja de Tanna-Toh. Devotos da Deusa do Conhecimento atuam como professores, catequistas e pesquisadores, tomando a missão sagrada de levar educação e cultura para todos. Tanna-Toh é amplamente venerada pelos povos civilizados, amada por aqueles que se devotam aos estudos ou artes. Ainda assim, esta deusa é inimiga de povos bárbaros que escolhem permanecer ignorantes e selvagens.



CRENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar a mente racional, o conhecimento, a civilização, a verdade. Proteger o progresso, o avanço dos povos civilizados. Promover o ensino e a prática das artes e das ciências. Solucionar todos os mistérios, revelar todas as mentiras. Buscar novo conhecimento. Não tolerar a ignorância.

SÍMBOLO SAGRADO. Pergaminho e pena.

CANALIZAR ENERGIA. Qualquer.

ARMA PREFERIDA. Bordão.

DEVOTOS. Golens, kliren, arcanistas, bardos, inventores, nobres, paladinos.

PODERES CONCEDIDOS. Conhecimento Enciclopédico, Mente Analítica, Pesquisa Abençoada, Voz da Civilização.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Devotos de Tanna-Toh jamais podem recusar uma missão que envolva a busca por um novo conhecimento ou informação; investigar rumores sobre um livro perdido, procurar uma aldeia lendária, pesquisar os hábitos de uma criatura desconhecida...

Além disso, o devoto sempre deve dizer a verdade e nunca pode se recusar a responder uma pergunta direta, pouco importando as consequências. É proibido para ele esconder qualquer conhecimento.

TENEbra

Assim como seu inimigo Azgher vigia e protege Arton durante o dia, Tenebra é atenta sob as estrelas; nada acontece na noite sem seu conhecimento. A sedutora e misteriosa Deusa das Trevas

é mãe de tudo que anda e rasteja no escuro, dos nobres anões aos sinistros mortos-vivos e trogloditas. Ainda que muitas vezes temida, Tenebra sempre protegeu as criaturas noturnas e subterrâneas, bondosas ou malignas. No entanto, com a recente destruição de Ragnar, antigo Deus da Morte, cada vez mais cultos necromantes começam a oferecer sacrifícios à Mãe Noite.



CRENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar a noite, a escuridão, a lua e as estrelas. Proteger segredos e mistérios, proteger tudo que é oculto e invisível. Reverenciar a não vida e os mortos-vivos, propagar a prática da necromancia. Rejeitar o sol e a luz.

SÍMBOLO SAGRADO. Estrela negra de cinco pontas.

CANALIZAR ENERGIA. Negativa.

ARMA PREFERIDA. Adaga.

DEVOTOS. Anões, medusas, qareen, osteon, sulfure, trogs, arcanistas, bardos, ladinhos.

PODERES CONCEDIDOS. Carícia Sombria, Manto da Penumbra, Visão nas Trevas, Zumbificar.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Tenebra proíbe que seus devotos sejam tocados por Azgher, o odiado rival. O devoto deve se cobrir inteiramente durante o dia, sem expor ao sol nenhum pedaço de pele.

THWOR

A Flecha de Fogo foi disparada, rompendo o coração das trevas. A antiga profecia foi cumprida. No entanto, o que muitos pensavam significar o fim da Aliança Negra dos goblinoides resultou em algo totalmente diferente, totalmente novo. Ao enfrentar e derrotar o próprio Ragnar, antigo Deus da Morte, o imperador bugbear Thwor Khoshkothruk ascendeu ao Panteão como o Deus dos Goblinoides. Agora protegidos e governados por uma poderosa divindade, os povos duyshidakk erguem sua própria ci-



vilização no continente de Lamnor, e o Reinado de Arton deverá lidar com o futuro que surgir disso.

CRENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar a lealdade, a força e a coragem. Promover a união entre goblins, hobgoblins, bugbears, orcs, ogros e outros povos humanoides. Reverenciar o caos, a mutação, a vida sempre em movimento. Proteger a cultura e o modo de vida goblinóide. Destruir os elfos.

SÍMBOLO SAGRADO. Um grande punho fechado.

CANALIZAR ENERGIA. Qualquer.

ARMA PREFERIDA. Machado de guerra.

DEVOTOS. Qualquer duyshidakk (veja abaixo).

PODERES CONCEDIDOS. Almejar o Impensável, Fúria Divina, Olhar Amedrontador, Tropas Duyshidakk.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Não importando sua raça, o devoto de Thwor deve ser duyshidakk — ou seja, aceito como membro do povo goblinóide. Também deve se esforçar para que o “Mundo Como Deve Ser” tome o continente (veja a página 386). Deve sempre procurar fazer alianças com goblinoides e só lutar contra eles em último caso.

THYATIS

O generoso Deus da Ressurreição e Profecia representa o perdão, a tolerância, as segundas chances. Seu dom maior é a prevenção ou correção dos erros — através de previsões que evitam esses erros ou reversão das mortes que tenham causado. Para Thyatis, ninguém deve ser castigado por errar e todos merecem a chance de aprender com suas falhas, em vez de morrer por elas. Dizem que seus clérigos são contemplados com poderosos dons de profecia e ressurreição, e seus paladinos nunca morrem!



CRENÇAS E OBJETIVOS. Proteger a vida e aqueles necessitados de novas chances. Renegar a morte e a mentira. Ajudar os perdidos a encontrar seus caminhos e alcançar seus destinos. Oferecer clemência, perdão e redenção.

SÍMBOLO SAGRADO. Uma ave fênix.

CANALIZAR ENERGIA. Positiva.

ARMA PREFERIDA. Espada longa.

DEVOTOS. Aggelus, cavaleiros, guerreiros, inventores, lutadores, paladinos.

PODERES CONCEDIDOS. Ataque Piedoso, Dom da Imortalidade, Dom da Profecia, Dom da Ressurreição.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Devotos de Thyatis são proibidos de matar criaturas inteligentes (Int -3 ou maior). Podem atacar e causar dano, mas jamais levar à morte. Por esse motivo, devotos de Thyatis preferem armas e ataques que apenas incapacitam seus oponentes ou causam dano não letal.

VALKARIA

A Deusa da Ambição sempre foi a mais ousada entre os seus. Ajudaria a criar os lefeu, a própria Tormenta. Criaria os seres humanos, povo mais impetuoso e beligerante de todos. Acabaria condenada ao cativeiro, até ser resgatada por seus próprios protegidos, elevando ainda mais sua glória (ou teria assim planejado desde o início?). Mas, quando Mestre Arsenal derrotou Keenn para tomar seu lugar como Deus da Guerra, o maior objetivo de Valkaria foi enfim alcançado: um humano superou um deus. Esse evento, e também a morte do antigo líder Tauron, levou os deuses a reconhecerem Valkaria como a nova liderança do Panteão.

CRENÇAS E OBJETIVOS. Praticar o otimismo, a evolução, a rebeldia. Desafiar limites, almejar o impossível. Combater o mal, a opressão e a tirania. Proteger a liberdade. Aceitar o novo e diferente e adaptar-se a ele. Demonstrar ambição, paixão e coragem. Desfrutar e amar a vida.

SÍMBOLO SAGRADO. A Estátua de Valkaria ou seis faixas entrelaçadas.

CANALIZAR ENERGIA. Positiva.

ARMA PREFERIDA. Mangual.

DEVOTOS. Aventureiros; membros de todas as classes podem ser devotos de Valkaria.

PODERES CONCEDIDOS. Almejar o Impossível, Armas da Ambição, Coragem Total, Liberdade Divina.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Valkaria odeia o conformismo. Seus devotos são proibidos de fixar moradia em um mesmo lugar, não podendo permanecer mais de 2d10+10 dias na mesma cidade (ou vila, aldeia, povoado...) ou 1d4+2 meses no mesmo reino.

Devotos de Valkaria também são proibidos de se casar ou formar qualquer união estável.



Deuses Menores

Além das vinte divindades maiores do Panteão, Arton é povoado por uma miríade de deuses menores — neste mundo todos podem ascender à divindade, desde que sejam cultuados por um número suficiente de pessoas. Entre os mais conhecidos estão Tibar, Deus do Comércio; Rhond, Deus das Armas, e Sckhar, Deus (e tirano) de Sckharshantallas.

Regras para devotos de deuses menores serão apresentadas em suplementos futuros.

WYNNA

Depois de abandonados por Glórienn, a antiga Deusa dos Elfos, muitos membros desta raça estão oferecendo sua devoção à bondosa Wynna. Ela é a exuberante Deusa da Magia, louvada por fadas, qareen, gênios e todos aqueles que empregam poder arcano. Generosa e liberal além dos limites, Wynna concede mágica a todos que pedem, não importando se usada para o bem ou para o mal — pois a magia é mais importante que a vida e nunca deve ser negada a ninguém. Talvez por esse motivo Arton seja um mundo tão intenso em energias mágicas e tão povoado por arcanistas.

CRENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar a magia arcana e seus praticantes. Promover o ensino da magia. Usar a magia para proteger os necessitados e trazer felicidade ao mundo.

SÍMBOLO SAGRADO. Um anel metálico.

CANALIZAR ENERGIA. Qualquer.

ARMA PREFERIDA. Adaga.

DEVOTOS. Elfos, golens, qareen, súlfides, arcanistas, bardos.

PODERES CONCEDIDOS. Bênção do Mana, Centelha Mágica, Escudo Mágico, Teurgista Místico.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Assim como a magia jamais deva ser negada para quem a busca, devotos de Wynna devem praticar a bondade e a generosidade de sua deusa, jamais recusando um pedido de ajuda de alguém inocente. Além disso, devotos de Wynna são proibidos de matar seres mágicos (elfos, qareen, súlfides e outros a critério do mestre) e conjuradores arcânicos.

TOQUES FINAIS

CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

PONTOS DE VIDA • PV

Pontos de vida são uma medida de seu vigor físico, tolerância a dor e experiência em combate. Eles indicam a quantidade de dano que você pode sofrer antes de cair inconsciente. Assim, o mesmo ferimento que mataria um camponês comum será “apenas um arranhão” para um bárbaro embrutecido ou um ladino esquivo.

Enquanto tiver pelo menos 1 ponto de vida, você pode agir e lutar normalmente. Se ficar com 0 ou menos PV, você cai inconsciente e sangrando (veja mais sobre isso na página 236).

PONTOS DE MANA • PM

Pontos de mana são uma medida de sua energia, determinação e força interior. Eles indicam quantas habilidades você consegue usar.

Você não pode gastar mais pontos de mana do que tem, mas não sofre penalidades por ficar com 0 ou menos PM.

RECUPERANDO PV & PM

Com uma noite de descanso (pelo menos oito horas de sono), você recupera PV e PM de acordo com seu nível e *condições de descanso*.

RUIM. Recuperação igual à metade do nível. Dormir ao relento, sem um saco de dormir e um acampamento, constitui condição ruim (veja Sobrevivência, na página 123).

NORMAL. Recuperação igual ao nível. Dormir em uma estalagem comum constitui condição normal (veja Hospedagem, na página 163.)

CONFORTÁVEL. Recuperação igual ao dobro do nível.

LUXUOSA. Recuperação igual ao triplo do nível.

Helior, elfo caçador de 7º nível, recupera 7 PV e 7 PM com uma noite de sono numa estalagem. Mas, como vive com o pé na estrada, dormindo ao relento, se acostumou a recuperar apenas 3 PV e 3 PM.

Certas habilidades, magias e itens também recuperam PV e PM. Você nunca pode recuperar mais pontos de vida ou mana do que perdeu — ou seja, não pode ultrapassar seu máximo.

PONTOS TEMPORÁRIOS. Certos efeitos fornecem PV ou PM temporários. Eles são somados a seus pontos atuais, mesmo que ultrapassem o máximo. Pontos temporários são sempre os primeiros a serem gastos. Caso não seja especificado o contrário, pontos temporários desaparecem no fim do dia.

DEFESA

A Defesa representa o quanto difícil é acertá-lo em combate. Sua Defesa é $10 + \text{sua Destreza} + \text{seu bônus de armadura e escudo}$.

Quando você ataca um inimigo, a CD do seu teste de ataque é à Defesa dele (veja mais sobre isso no **CAPÍTULO 5: JOGANDO**).

TAMANHO

O tamanho de uma criatura é classificado em seis categorias: Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme e Colossal. Por padrão, seu tamanho é Médio, mas sua raça pode alterar isso. Criaturas Médias não recebem modificadores por tamanho. Criaturas menores recebem bônus em Furtividade e penalidade em manobras de combate. Para criaturas maiores, esses bônus e penalidades são invertidos.

Criaturas Minúsculas usam armas *reduzidas*, que causam um passo a menos de dano (veja a **TABELA 3-2: DANO DE ARMAS**, na página 143). Criaturas Grandes e Enormes usam armas *aumentadas*, que causam um passo a mais de dano, e criaturas Colosais usam armas *gigantes*, que causam dois passos a mais de dano. Uma criatura pode usar uma arma feita para até uma categoria de tamanho maior ou menor que a dela, mas sofre -5 nos testes de ataque e a arma ocupa um espaço a mais ou a menos, respectivamente (mínimo meio espaço).

DESLOCAMENTO

Sua velocidade, medida em quantos metros você anda com uma ação de movimento. Por padrão, seu deslocamento é 9 metros (6 quadrados no mapa), mas algumas habilidades podem mudar esse valor.

TABELA 1-21: TAMANHO DE CRIATURAS

| CATEGORIA DE TAMANHO | EXEMPLOS | ESPAÇO OCUPADO*/ ALCANCE NATURAL | MODIFICADOR DE FURTIVIDADE/MANOBRAS |
|----------------------|-------------------------|----------------------------------|-------------------------------------|
| Minúsculo | Falcão, rato, sélvide | 1,5m | +5/-5 |
| Pequeno | Cão, goblin, hynne | 1,5m | +2/-2 |
| Médio | Humano, anão, elfo | 1,5m | 0 |
| Grande | Cavalo, ogro, serpe | 3m | -2/+2 |
| Enorme | Ente, gigante, hidra | 4,5m | -5/+5 |
| Colossal | Colosso, dragão, kraken | 9m | -10/+10 |

*Espaço ocupado pela criatura. “3m”, por exemplo, significa que a criatura ocupa um espaço de 3m x 3m, ou seja, 2x2 quadrados num mapa.

DESCRIÇÃO

Atributos, raça, classe, origem, perícias, equipamentos, magias. O que você tem até aqui é suficiente para jogar. Mas não é tudo que você pode ter.

Um personagem pode ser mais que estatísticas mecânicas. O mundo de *TORMENTA* tem romances, contos e quadrinhos: você pode reconhecer as raças e classes dos heróis, mas grande parte de suas características não existe em termos de jogo. São criações de seus autores. Aqui você também é livre para criar.

“*Não quero, não tenho talento, não tenho dom!*”, você pode pensar. Primeiro, não se sinta pressionado. Você pode jogar como quiser, sem inventar nada. Use a ficha, use os números e poderes. Não é feio, não é pecado, é apenas mais um estilo. Milhares de jogadores pelo mundo fazem o mesmo.

Segundo, você *pode* criar — qualquer ser humano pode. Somos a única espécie no planeta capaz de imaginar coisas como elas não são, capaz de conceber coisas que não existem. Você *não* precisa ser um gênio inventivo, *não* precisa se igualar a um escritor ou roteirista profissional. Este jogo não é um concurso de criatividade, nem uma entrevista de emprego. Apenas invente algo que o deixe satisfeito. Não há necessidade de ser totalmente original, você pode se inspirar em outros personagens. Usar a ideia de outra pessoa não é plágio (exceto quando você mente sobre ser o verdadeiro autor e ainda ganha dinheiro ou prestígio, mas isso é outra história).

Para deixar seu personagem mais rico e colorido, procure escrever pelo menos um parágrafo sobre o histórico, a aparência e a personalidade dele.

Ainda que sua raça e origem digam algo sobre o passado de seu personagem, são apenas uma base, um ponto de partida. Você é livre para acrescentar todo tipo de detalhe — onde nasceu e cresceu, as pessoas que conheceu, as lembranças e eventos que

o marcaram. Da mesma forma, sua classe diz o que você consegue fazer, mas você ainda pode ser criativo e acrescentar seu próprio estilo, seu jeito único de resolver as coisas. Você é um bardo clássico com bandolim ou harpa, ou será que espanca um furioso tambor tribal? Você é um clérigo trajado em solenes vestes monásticas, ou traz o símbolo sagrado de sua divindade tatuado no peito nu? Luta com uma maça, ou uma enorme frigideira?

Consulte as descrições das raças para saber sobre sua aparência. Essas são guias gerais, mas você pode ser criativo. Seus atributos também podem dar pistas sobre aparência — Força elevada indica alguém musculoso, enquanto alto Carisma indicaria grande beleza... ou não. Você também é livre para escolher o gênero do seu personagem, mesmo que seja diferente daquele com o qual você se identifica. Acrescente traços particulares, como cor dos olhos, cabelo, barba, cicatrizes, acessórios...

A descrição da raça diz um pouco sobre sua personalidade. Este é o comportamento padrão daquele povo, mas não uma regra; você pode escolher segui-lo ou não. Anões são desconfiados e teimosos, elfos são amargos e arrogantes, mas você é livre para inventar um anão crédulo e prestativo ou um elfo despreocupado e modesto. Aliás, aqueles que decidem ser aventureiros muitas vezes o fazem porque são diferentes, não se encaixam em sua sociedade.

Não exagere nos detalhes ou será difícil mostrar tudo na mesa de jogo (isto é, sem atrapalhar o andamento da aventura). Muitos bons personagens de séries, filmes e quadrinhos têm históricos curtos e uns poucos traços marcantes. Claro, se quiser você pode escrever diários, contos, até um romance inteiro sobre seu personagem — muitos jogadores acham divertido fazer isso! Apenas mantenha-se moderado ao jogar.

O **CAPÍTULO 5: JOGANDO** traz mais informações sobre como lidar com os aspectos descritivos de seu personagem durante uma aventura.

NOME

“E qual é o nome do personagem?”, pergunta o mestre, trazendo sustos, engasgos e suor frio à mesa de jogo! Depois de tantas decisões sobre atributos, raças, classes e magias, muitos jogadores costumam deixar isto por último. Dedicam pouco tempo e esforço a esta escolha, justamente uma das mais importantes.

Pode parecer pouco, apenas um nome. Pode parecer que qualquer improviso serve, qualquer Bob, o Bárbaro, está de bom tamanho. Muitas vezes, em muitos grupos, esse nome mal será usado — os jogadores tratam-se por seus nomes reais ou apenas suas classes ou raças: “Ah, eu ajudo o paladino e o minotauro enquanto o clérigo lança a magia no anão!”.

Você *pode* jogar assim, não é proibido. Como já foi dito, TORMENTA20 é jogado como você achar que deve. No entanto, se deseja um personagem marcante e memorável, um herói lendário de aventuras e batalhas fabulosas, então *vai* precisar de um nome. E um que seja bom!

Não há regras aqui, mas deve haver bom senso. Escolha um nome ridículo, constrangedor, e ninguém vai querer dizê-lo em voz alta. Escolha um nome complicado, de difícil pronúncia, e ninguém vai lembrar. Um nome muito famoso como “Sherlock” ou “Gandalf” levará todos a criar uma imagem errada sobre o personagem (a menos que seja essa sua intenção). Um nome muito comum, da vida real, acabará com a imersão do grupo; esgueirar-se pelas docas de Nova Malpetrim para encontrar um pescador que diz “Olá, eu sou Paulo do Porto!” vai destruir qualquer clima épico!

Uma técnica de escritores é escolher um adjetivo que descreva seu personagem e mudá-lo para que pareça um nome; o público, inconscientemente, vai associar essa qualidade (ou defeito) ao personagem. Por exemplo, se você decidir que seu guerreiro é muito agressivo, poderia chamá-lo “Agravh” ou “Agrovorr”. Uma arcanista elegante poderia ser “Eleannt” ou “Elgania”, e assim por diante.

Está sem ideias? Abra um site com nomes de bebês — alguns nomes da vida real são diferentes e exóticos o bastante para combinar com histórias de fantasia. Lisandra, Dagmar, Verônica, Christian, Elisabeth, Hildegard. Outra ideia é pegar um nome verdadeiro e mudar algumas letras: Mighel, Jeremun, Kharolinne, Reynard, Nichaela. Por fim, você sempre pode usar um gerador de nomes da internet!

Para informações sobre os nomes em Arton, veja as páginas 361 e 364.

Raças Longevas

As categorias de envelhecimento abaixo se aplicam a todas as raças, com exceção de anões, dahllan, elfos, golens, osteon, qareen e sílfides. Essas raças usam a mesma idade inicial, mas multiplicam as categorias de envelhecimento (maduro e velho) e a longevidade máxima pelos seguintes valores.

• ANÕES E QAREEN. x2.

• DAHLLAN, ELFOS, GOLENS, OSTEON, SÍLFIDES. x5. Personagens dessas raças não têm longevidade máxima; podem viver para sempre, morrendo apenas de formas violentas ou por razões excepcionais (por exemplo, quando escolhem deixar de viver ou são chamados ao além-vida por sua divindade).

IDADE

Muitos heróis são jovens, mas nem todos precisam ser. Não há idade certa para viver aventuras, perseguir sonhos e combater o mal.

IDADE INICIAL

Você pode escolher a idade inicial de seu personagem ou determiná-la aleatoriamente, com uma rolagem que varia conforme sua classe.

BÁRBARO, BUCANEIRO, LADINO, LUTADOR. 1d6+15 anos (para um resultado entre 16 e 21 anos).

BARDO, CAÇADOR, CAVALEIRO, GUERREIRO, NOBRE, PALADINO. 2d4+15 anos (para um resultado entre 17 e 23 anos).

ARCANISTA, CLÉRIGO, DRUIDA, INVENTOR. 2d6+15 anos (para um resultado entre 17 e 27 anos).

ENVELHECIMENTO

Conforme envelhecem, personagens recebem os seguintes modificadores.

MADURO (45 ANOS). For -1, Des -1, Con -1, Int +1, Sab +1, Car +1.

VELHO (70 ANOS). For -2, Des -2, Con -2, Int +1, Sab +1, Car +1.

LONGEVIDADE MÁXIMA. 70 + 2d20 anos.

Os modificadores são cumulativos. Assim, um personagem velho recebe um total de For -3, Des -3, Con -3, Int +2, Sab +2, Car +2.

ALINHAMENTO

Em tempos antigos, Arton era mais simples. Havia bem e mal, lei e caos, a eterna batalha entre os opostos. Verdadeiras forças cósmicas universais, superiores aos próprios deuses. Mas isso mudaria. Com o passar dos anos, tudo ficaria mais complicado. Entre os extremos, surgiriam tons de cinza. Decisões antes simples, óbvias, não seriam mais. Certo e errado nem sempre são o que parecem. Mais que um mundo de problemas, Arton agora é um mundo de decisões difíceis, um mundo de escolhas que demandam sabedoria.

O alinhamento de um personagem ou criatura indica seu comportamento, sua filosofia de vida, sua forma de ver o mundo. Não tem efeito em regras, é apenas um guia de conduta que você pode adotar para seu personagem. Cada um pode escolher usar este aspecto do jogo ou ignorá-lo.

Alinhamentos são somente guias gerais. Ninguém é 100% consistente na vida real; duas pessoas de mesmo alinhamento podem ser muito diferentes. Você ainda é livre para escolher a personalidade de seu aventureiro como quiser.

O EIXO ÉTICO: BEM E MAL

BONDADE. Pessoas bondosas ativamente realizam boas ações, protegendo a vida e o bem-estar das criaturas vivas, sem pedir ou esperar recompensa: para elas, ajudar é uma atitude natural, a coisa certa a fazer. Pessoas bondosas também demonstram clemência, aceitando a rendição de um inimigo e tratando-o com compaixão ou mesmo gentileza.

NEUTRALIDADE. Alguém moralmente neutro vive em harmonia e colabora com seus semelhantes, mas em geral espera receber algo em troca — mesmo que seja apenas reconhecimento e gratidão. Só fará sacrifícios por pessoas queridas ou se tiver algo a ganhar (e nesse caso não será realmente um sacrifício). Por outro lado, hesita em prejudicar outros, e sente no mínimo algum desconforto ao cometer atos cruéis.

MALDADE. Seres malignos provocam dor, morte e angústia. Podem fazê-lo por crueldade (prazer com a dor alheia) ou simples indiferença ao bem-estar de outros. Muitos são incapazes de compaixão; acham que os fracos e ineptos merecem tudo que lhes aconteça. Só praticam atos virtuosos se houver uma recompensa — e se não a recebem, sentem-se injustiçados e buscam vingança.

O Esquadrão do Inferno. Aventureiros podem salvar o mundo ou condená-lo



O EIXO MORAL: LEI E CAOS

LEI. Pessoas leais cumprem seus deveres, respeitam a lei, a autoridade e a tradição. São honestos, confiáveis, fiéis e obedientes — mas também podem ser literais e teimosos, ter mente fechada e dificuldade para se adaptar a situações novas. Muitas vezes são ingênuos, achando que todos são sinceros e dignos de confiança. Por outro lado, também acreditam que todos têm obrigações e podem ser intolerantes com aqueles que não as cumprem.

NEUTRALIDADE. Alguém moralmente neutro obedece a leis e ordens, mas apenas até onde seus sentimentos permitem. Diante de uma decisão importante, pode optar por seguir seu bom senso. Pessoas neutras são sinceras no que dizem, mas também acham natural mentir e enganar — especialmente quando acreditam que a mentira é inofensiva ou que a verdade causará ainda mais estrago.

CAOS. Uma pessoa caótica segue seu coração, não aceitando que outros digam o que é certo ou errado. Liberdade é algo precioso para elas. São imprevisíveis: fazem o que querem, quando querem, e mudam de ideia o tempo todo. Alguém caótico tem facilidade para lidar com o inesperado, adaptar-se ao novo e aceitar coisas diferentes — mas também dificuldade para seguir ordens, atuar em equipe, agir com responsabilidade e manter a palavra.

OS NOVE ALINHAMENTOS

Bem, mal, lei, caos e neutralidade juntam-se em nove combinações. Aventureiros normalmente têm boa índole (são bondosos ou neutros), enquanto seus adversários costumam ser malignos.

Criaturas se comportam de acordo com seu alinhamento na maior parte do tempo — mas não o tempo todo. Um personagem leal pode, vez ou outra, violar uma regra ou quebrar uma promessa. Um personagem maligno pode, por alguma razão, ajudar uma pessoa em apuros. No entanto, atitudes que contrariam a tendência são raras, jamais constantes.

LEAL E BONDOSO (LB)

Estas pessoas fazem o que é esperado de uma pessoa justa, respeitando a lei e sacrificando-se para ajudar os necessitados. Cumprem suas promessas e dizem a verdade. Quando não assumem a liderança, são fiéis e devotados a seus comandantes. São intolerantes com o mal; mesmo sendo capazes de perdão e compaixão, acreditam que todo crime precisa ser punido. Este é o alinhamento dos paladinos.

Diante de uma criança faminta roubando um pedaço de pão, vai explicar que roubar é errado, comprar comida para ela e sua família, então levá-la até um guarda da milícia.

NEUTRO E BONDOSO (NB)

São pessoas de bom coração, que sentem prazer e satisfação pessoal com a felicidade de outros. Colaboram com as autoridades, mas não se sentem



O golem paladino Ignis Crae: líder da Ordem da Redenção e campeão do Bem

obrigadas a fazê-lo — acham que ajudar o próximo é mais importante que seguir ordens ou leis.

Diante de uma criança faminta roubando um pedaço de pão, ajuda tanto a criança quanto o mercador roubado. Não tentará punir a criança (talvez apenas dar-lhe um bom susto).

CAÓTICO E BONDOSO (CB)

São espíritos livres que promovem o bem, mas preferem seguir seus próprios instintos e convicções, em vez de confiar em regras. Não acham errado mentir, trapacear e roubar para trazer bem-estar e alegria a outros. Também se preocupam em proteger a liberdade alheia, muitas vezes combatendo tiranos.

Diante de uma criança roubando pão, ajuda a encobrir a fuga da criança. Pode até orientá-la a roubar de comerciantes ricos e inescrupulosos e também dividir seu roubo com outros famintos.

LEAL E NEUTRO (LN)

Pessoas metódicas e disciplinadas, que obedecem às leis e cumprem suas promessas a qualquer custo — pouco importando quem é beneficiado ou prejudicado. Alguns adotam uma disciplina mais pessoal, enquanto outros tentam impor suas normas a todos ao redor. Sua sinceridade pode ser dura; dizem o que pensam e não mentem, mesmo quando a verdade pode magoar ou prejudicar alguém.

Diante de uma criança faminta roubando pão, vai impedir o roubo e avisar a milícia ou levar a criança às autoridades.

NEUTRO (N)

Indivíduos com este alinhamento costumam ser indiferentes, fracos em suas convicções, sem grandes preocupações morais ou éticas. Ou então lutam ativamente pelo equilíbrio entre bem, mal, lei e caos, já que um não existe sem o outro. Usam simples bom senso para tomar suas decisões e no geral fazem aquilo que parece ser uma boa ideia.

Diante da criança que rouba pão, uma pessoa neutra em geral não se envolve, a menos que tenha alguma ligação pessoal com a criança ou o mercador.

Certas criaturas — incluindo os animais — não possuem nenhuma moral ou ética. Não sabem a diferença entre certo e errado. Agem seguindo seu instinto ou programação, sem a capacidade de fazer escolhas reais. Um gorlog e um colosso da Supremacia podem ser perigosos, mas não malignos; apenas fazem aquilo que foram criados para fazer. Estas criaturas também são consideradas neutras.

CAÓTICO E NEUTRO (CN)

Fazem o que bem entendem, sem se importar com o que outros pensam. Valorizam a própria liberdade, mas sem preocupação ou respeito pela liberdade dos outros. Embora não aceitem autoridade, também não lutarão contra ela, exceto quando essa autoridade tenta impedi-los de fazer algo. Impacientes e imprevisíveis, parecem loucos — e talvez sejam.

Diante de uma criança roubando pão, faz o que parecer mais divertido. Talvez ajude na fuga da criança ou aproveite a distração para pegar seu próprio pedaço.

LEAL E MALIGNO (LM)

Estes vilões acreditam que ordem, tradições e códigos de conduta são mais importantes que liberdade, dignidade e vida — especialmente de outros. Podem estar presos a tabus, dogmas ou códigos. Seguem leis pessoais ou impostas por líderes, sentindo-se seguros e confortáveis ao fazê-lo, mesmo causando sofrimento alheio. São metódicos e organizados. Muitos respeitam regras de combate e cumprem a palavra, mesmo frente a heróis inimigos.

Diante da criança faminta roubando pão, trataria de castigar o pequeno ladrão ali mesmo ou entregá-lo à milícia para receber a punição mais severa.

NEUTRO E MALIGNO (NM)

São egoístas e mesquinhos, colocando a si mesmos sempre em primeiro lugar. Pegam o que querem, pouco importando quem precisam roubar ou matar. Quando fazem algum tipo de aliança, é apenas para tirar vantagem do parceiro e traí-lo no momento oportuno. Adotam regras para quebrá-las em seu próprio benefício no minuto seguinte.

Diante da criança roubando pão, ameaça entregá-la à milícia se não obedecer às suas ordens. Pode até chantagear seus pais, tomando tudo que possuem.

CAÓTICO E MALIGNO (CM)

Diferente de alguém que apenas não se importa com outros, estes monstros são verdadeiramente cruéis, tirando prazer do sofrimento alheio. São brutais, violentos e imprevisíveis, capazes de matar por pura diversão ou necessidade perversa. Por todos estes motivos, é quase impossível que consigam viver em sociedade — você não encontra um destes andando pelas ruas com frequência. Têm dificuldade em fazer planos e só trabalham em equipe quando obrigados por força ou intimidação.

Mataria a criança. E o mercador. E quem mais estivesse por perto. E os comeria, com pão.