



TORMENTA
RPG

Manual do Devoto

Borne • Caldela • Svaldi

TORMENTA
RPG

Manual do Devoto

**Lucas Borne • Leonel Caldela
Guilherme Dei Svaldi**





Manual do Devoto

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

Desenvolvimento: Lucas Borne e Leonel Caldela.

Edição: Guilherme Dei Svaldi.

Capa: Roberta Pares.

Arte: André Vazzios, Erica Awano, Erica Horita, Giovana Basílio, Lobo Borges, Rafael Françoi, Roberta Pares, Rodrigo Reis.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

HQ Paladino de Wynna: Marcelo Cassaro (roteiro),
Rafael Françoi (arte).

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

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License.
Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 128.

Esta é uma obra de ficção. Se houver algo na realidade parecido com o conteúdo deste livro, será um caso de milagre do Panteão.



Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS

CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800

editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

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

Publicado em dezembro de 2014

ISBN: 978858365010-2

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

B736m Borne, Lucas

Manual do devoto / Lucas Borne, Leonel Caldela e Guilherme Svaldi; ilustrações por Roberta Pares [et al.]. -- Porto Alegre: Jambô, 2014.

128p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Caldela, Leonel. II. Svaldi, Guilherme. III. Título.

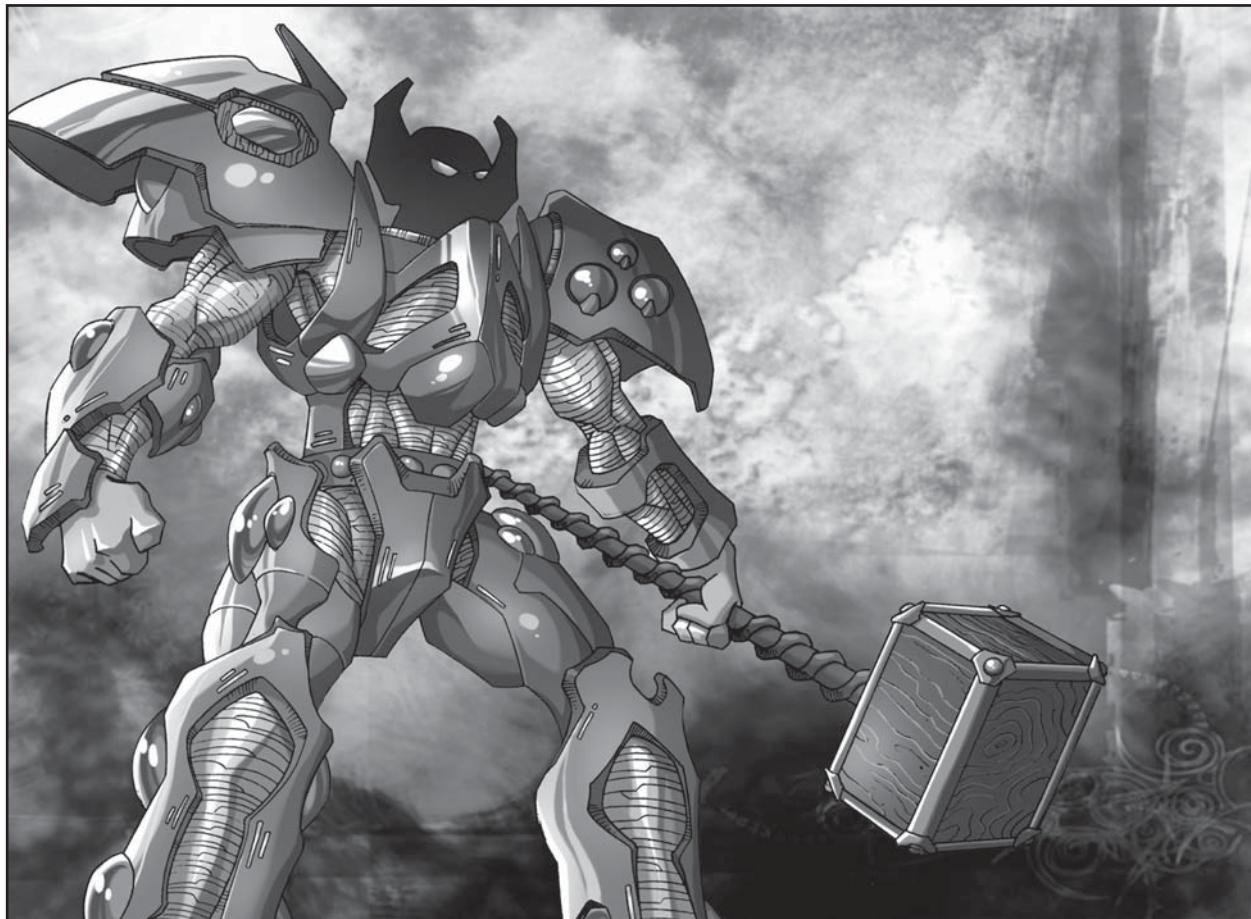
CDU 794:681.31



Sumário

HQ: Paladino de Wynna	4
Capítulo 1: Vocação Religiosa	13
Raças.....	14
Novas Classes	18
Abençoados	18
Samaritano	20
Classe Variante.....	23
Congregações de Clérigos.....	23
Congregação dos Cruzados.....	23
Congregação dos Enclausurados.....	25
Congregação dos Usurpadores.....	26
Tradições de Druidas.....	28
Tradição dos Ermitões	28
Tradição dos Metamorfos	29
Tradição dos Senhores das Feras.....	33
Ordens de Paladinos.....	35
Ordem dos Caçadores de Horrores	35
Ordem dos Santos	38
Ordem dos Vassalos.....	40

Capítulo 2: Doutrina da Fé	43
Novos Talentos.....	43
Obrigações & Restrições.....	51
Classes de Prestígio.....	55
Cavaleiro de Khalmyr.....	56
Cenobita	58
Conselheiro	60
Guardião da Realidade	62
Profeta.....	64
Protetor da Podridão	66
Renascido	68
Tirano do Terceiro.....	70
Equipamentos	72
Ferramentas	
e Instrumentos	72
Roupas e Acessórios.....	73
Itens Mágicos	76
Nova Categoria de Itens Mágicos:	
Objetos Litúrgicos.....	76
Nova Categoria de Artefatos:	
Relíquias	78
Capítulo 3: Respostas às Preces	81
Lista de Magias.....	81
Descrição das Magias.....	83
Magias Absolutas.....	91
Capítulo 4: Vida Santa	97
O que São Igrejas	97
Igreja de Khalmyr.....	98
Meritocracia de Khalmyr	98
A Vida no Sacerdócio	99
Éditos e Decisões.....	100
Soldados Santos	100
Atribuições da Fé.....	102
Heresias de Khalmyr	103
Igreja de Kallyadranoch	105
Descobrindo o Dragão	105
O Exército dos Dragões.....	107
Deveres Dracônicos	108
Heresias de Kally	108
Capítulo 5: O Mestre do Céu e da Terra	111
Campanhas Devotas.....	111
Novas Regras	116
Símbolo Sagrado Indispensável.....	116
Magias Restritas por Descritor	117
Paladinos Opcionais	117
Favor/Desfavor Divino	118
Lendas da Fé	122
Open Game License	128



PALADINO DE WYNNA

Roteiro
MARCELO CASSARO

Arte
RAFAEL FRANÇOI

Faorick Ignistar criado por
MARCOS GONÇALVES

A DEUSA É GENEROSA.
CONCEDE PODER MÁGICO
A TODOS QUE DESEJAM.

MAS NÃO ESCOLHI
SER APENAS MAGO.
OU FEITICEIRO. OU
MESMO BARDO.

ESCOLHI USAR SUA
MAGIA PARA PROTEGER
AS PESSOAS. PARA
COMBATER O MAL.

HÁ POLICOS COMO
EU. NENHUM MAIS
FORTE QUE EU.

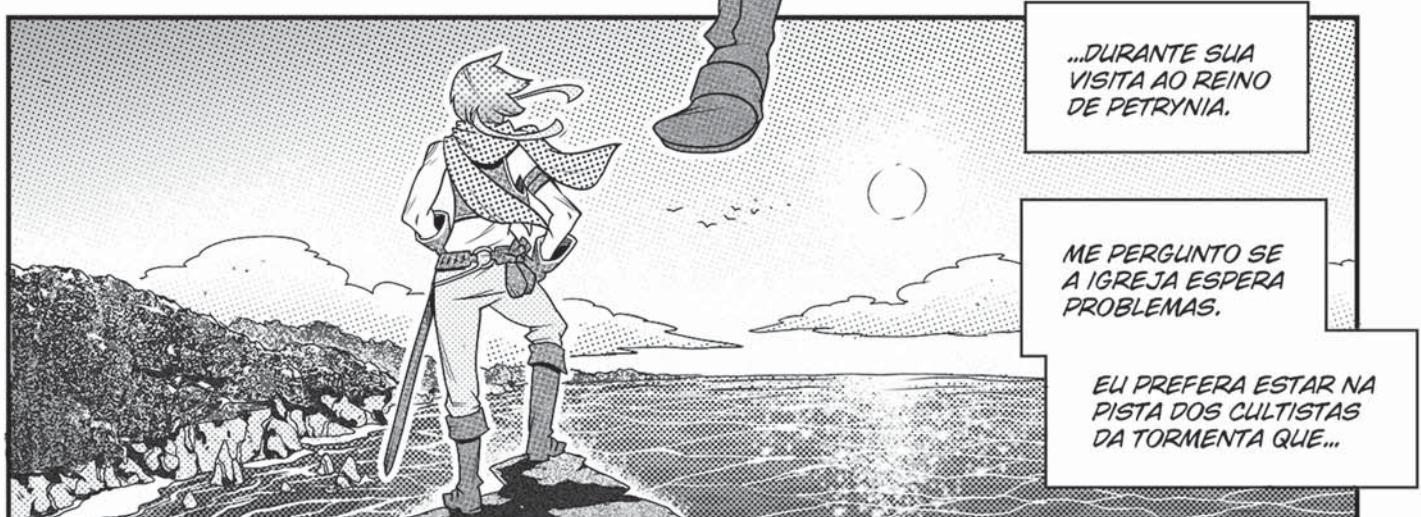
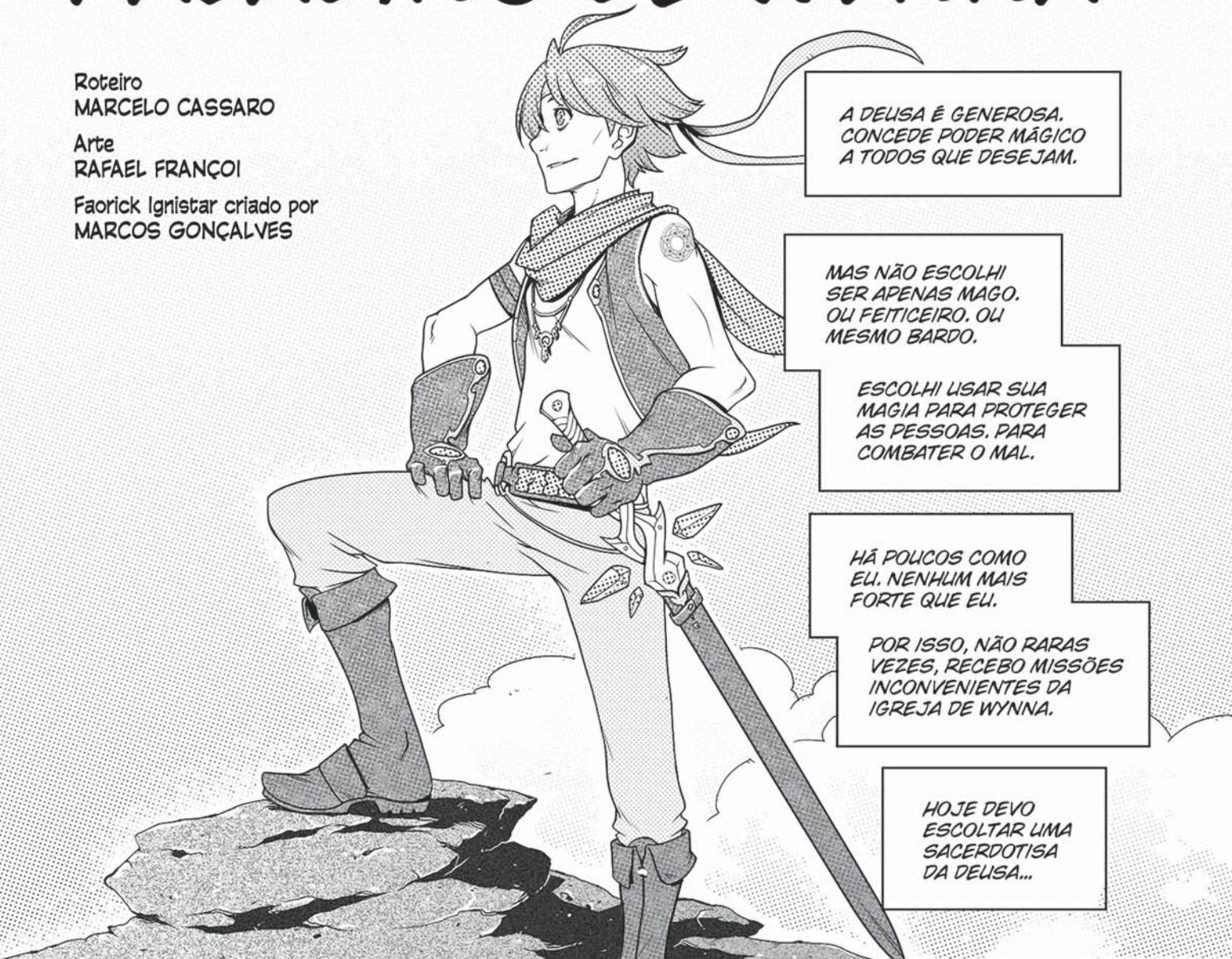
POR ISSO, NÃO RARAS
VEZES, RECEBO MISSÕES
INCONVENIENTES DA
IGREJA DE WYNNA.

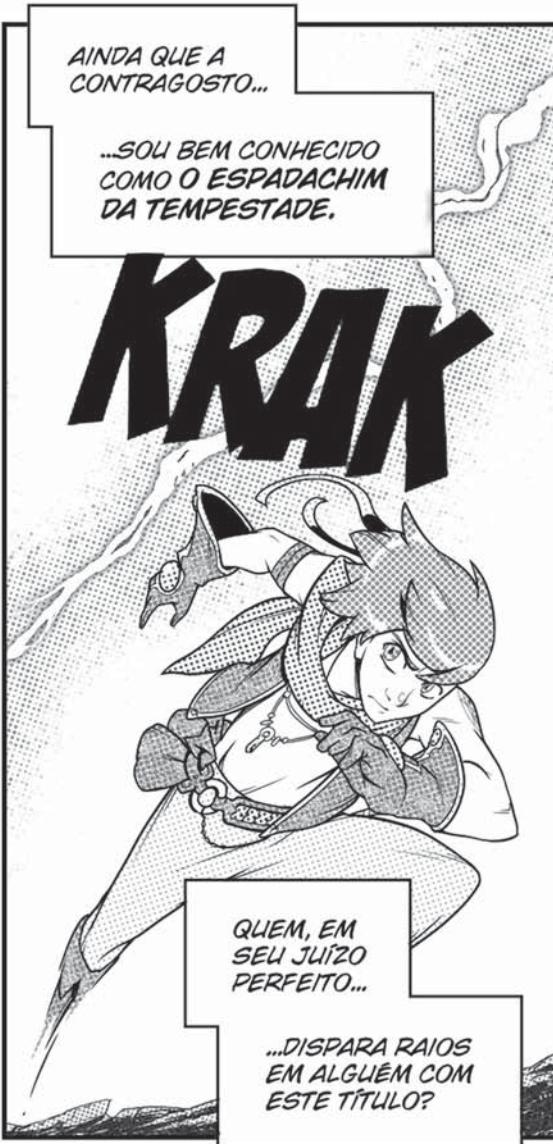
HOJE DEVO
ESCOLTAR UMA
SACERDOTISA
DA DEUSA...

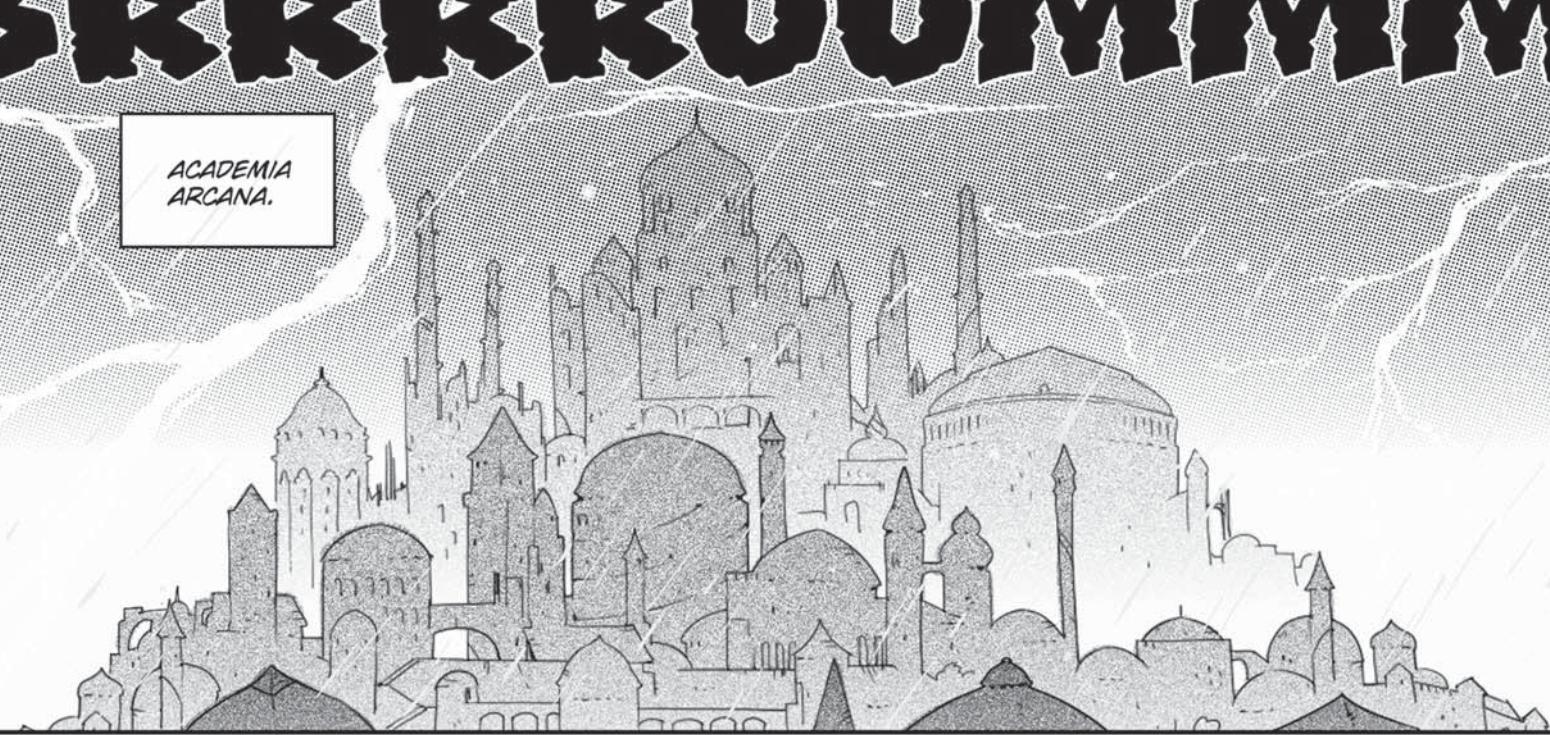
...DURANTE SUA
VISITA AO REINO
DE PETRYNIA.

ME PERGUNTO SE
A IGREJA ESPERA
PROBLEMAS.

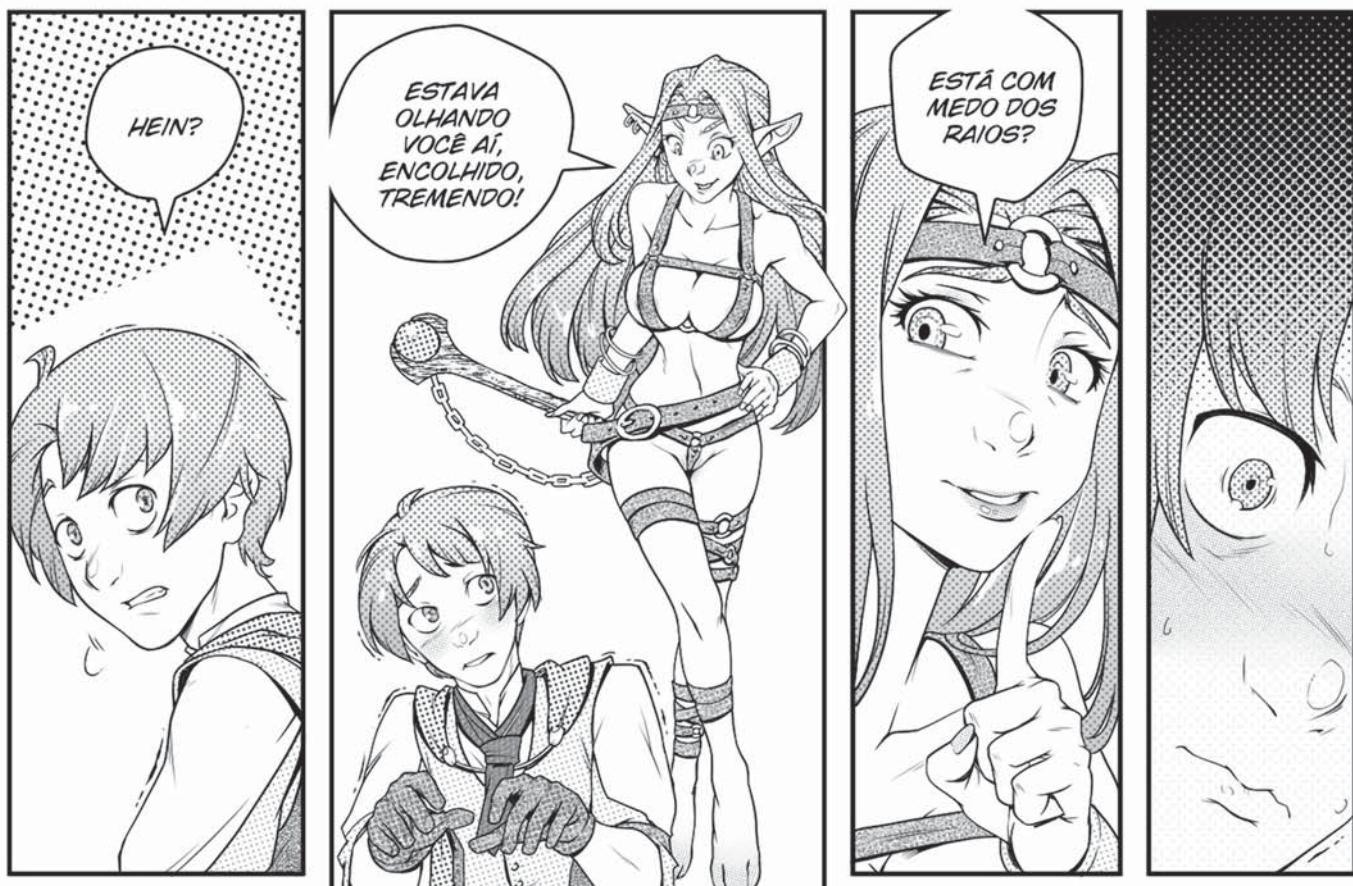
EU PREFERA ESTAR NA
PISTA DOS CULTISTAS
DA TORMENTA QUE...

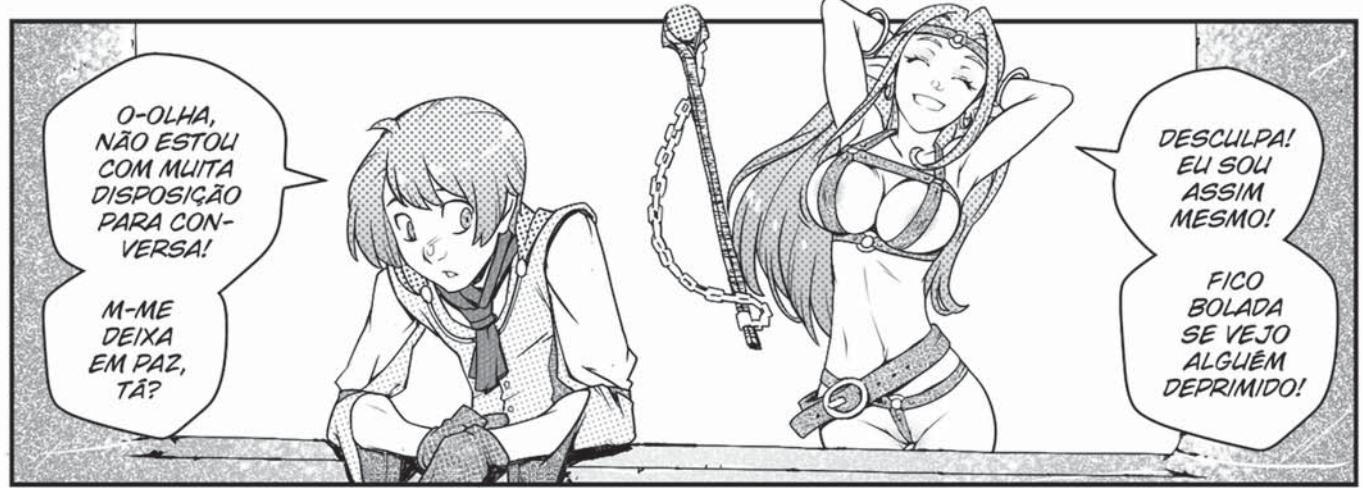
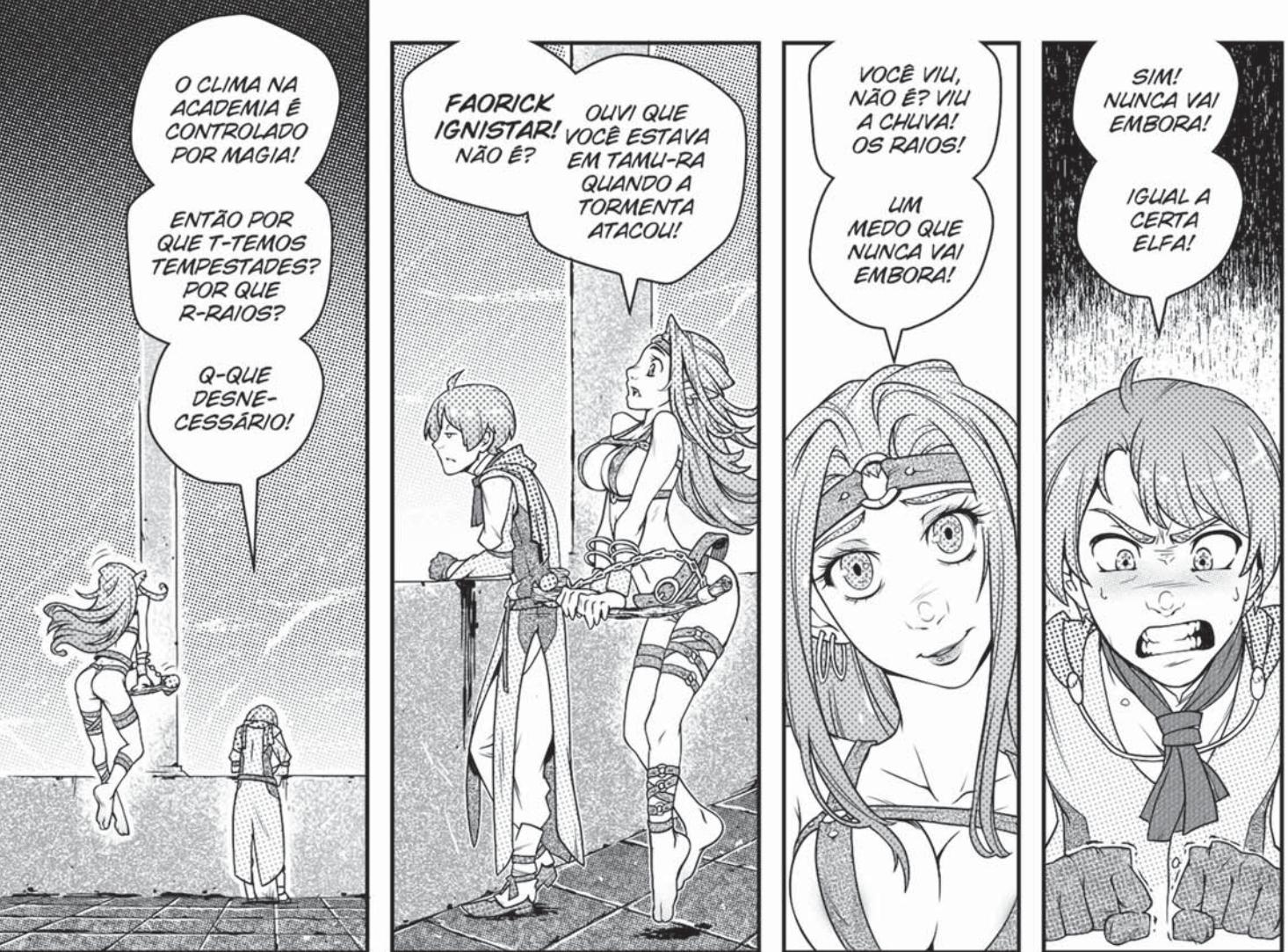


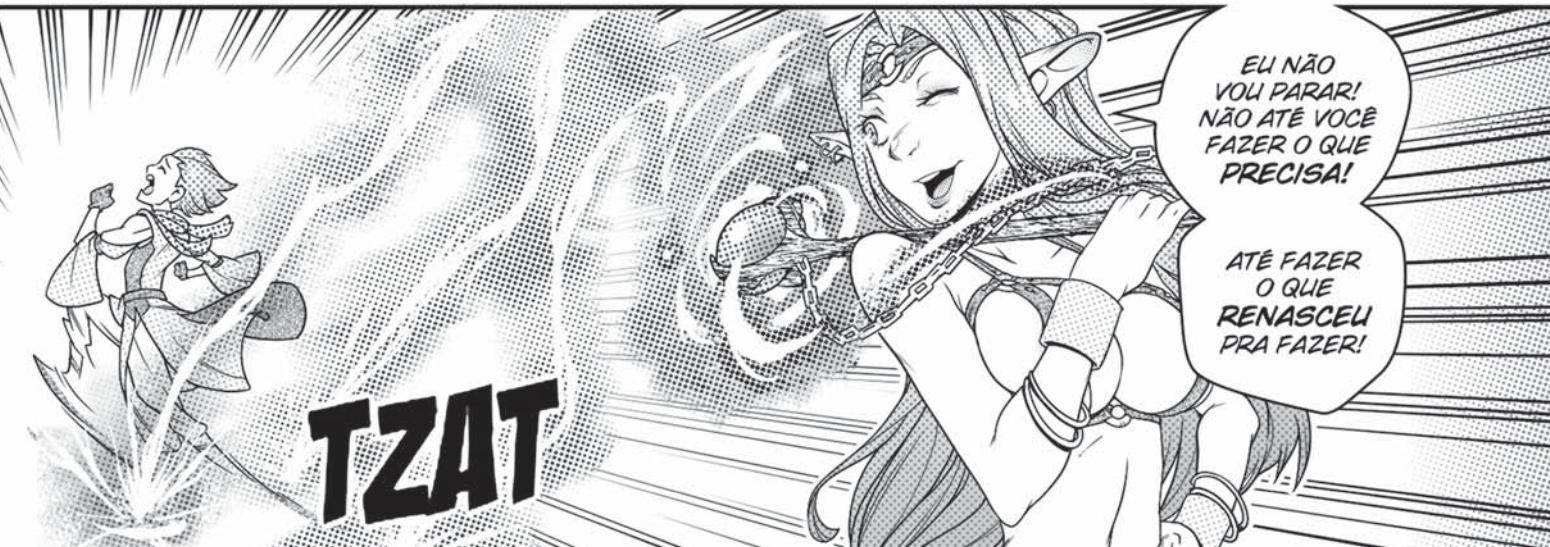




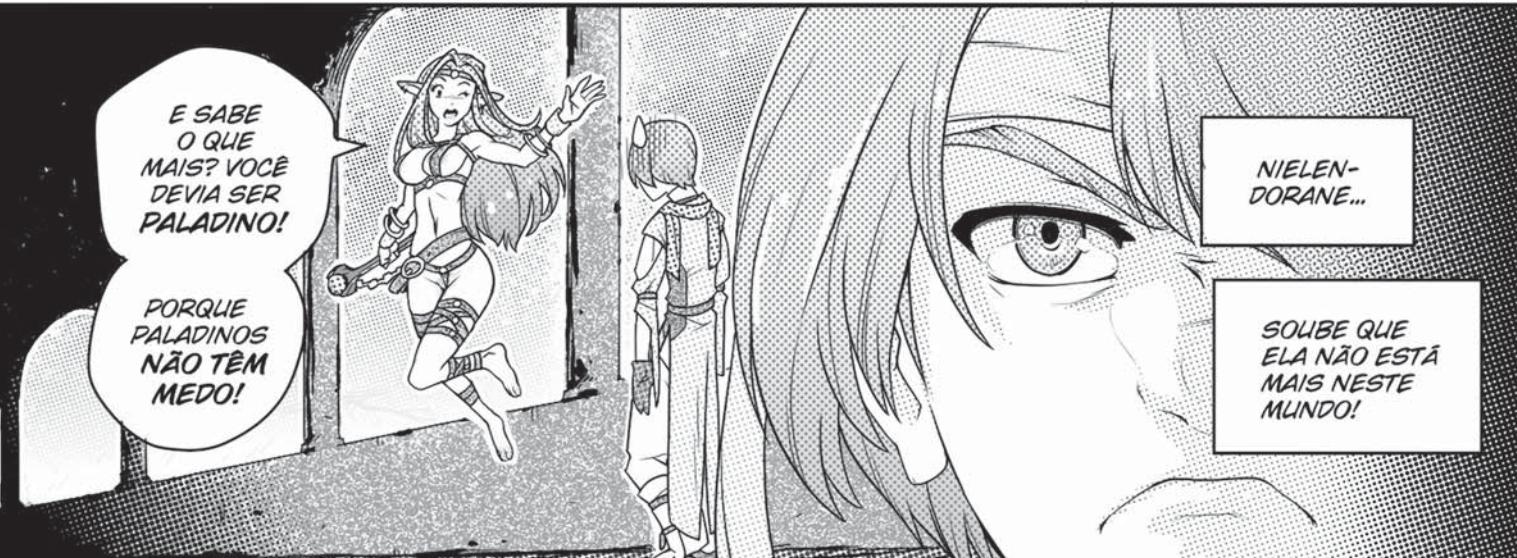
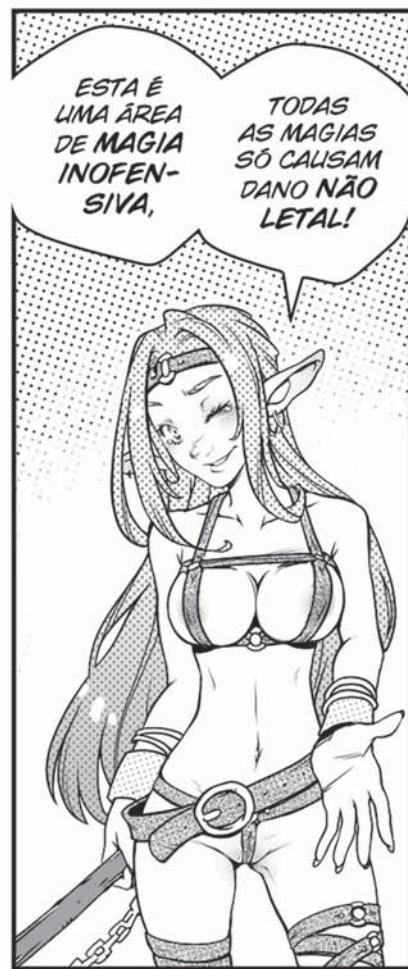
ACADEMIA
ARCANA.







TZAM



ELA VIVE NO
REINO DA DELUSA!
AO LADO DE WYNNA!

ESPERO SER DIGNO
DE ENCONTRAR O
MESMO DESTINO...

...DEPOIS DE LEVAR
SEU ASSASSINO
À JUSTIÇA!

ZAAT

MAS NÃO
SERÁ HOJE!

POIS ENTENDI,
ENFIM, A NATUREZA
DESTES ATAQUES!

NÃO SÃO
RELÂMPAGOS
VERDADEIROS!

NÃO SINTO
POR PERTO
NENHUMA
INTENÇÃO
MALIGNA!

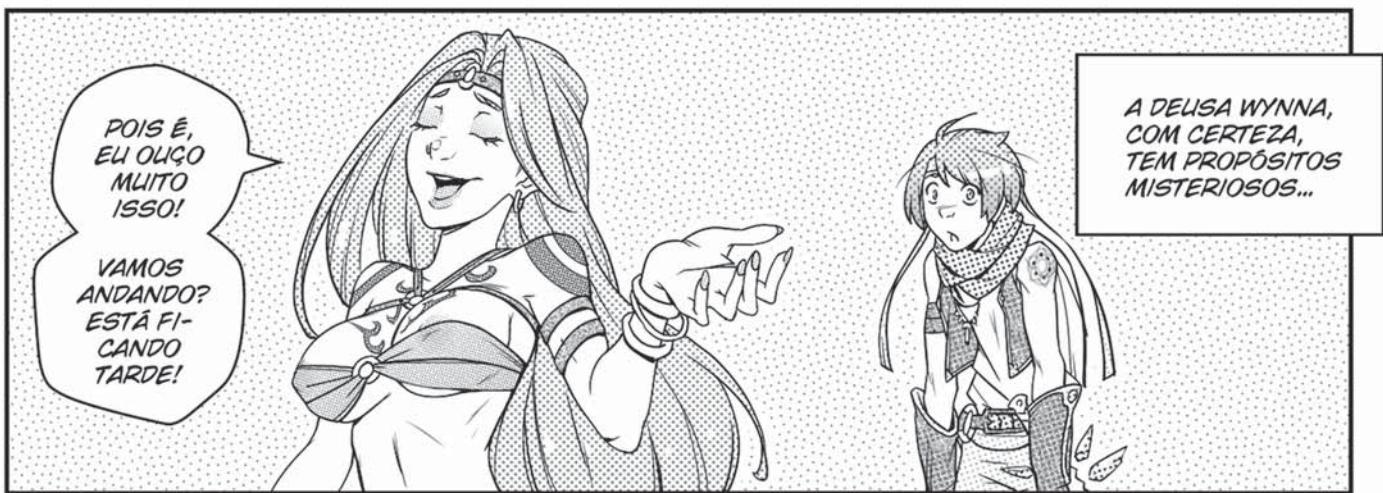
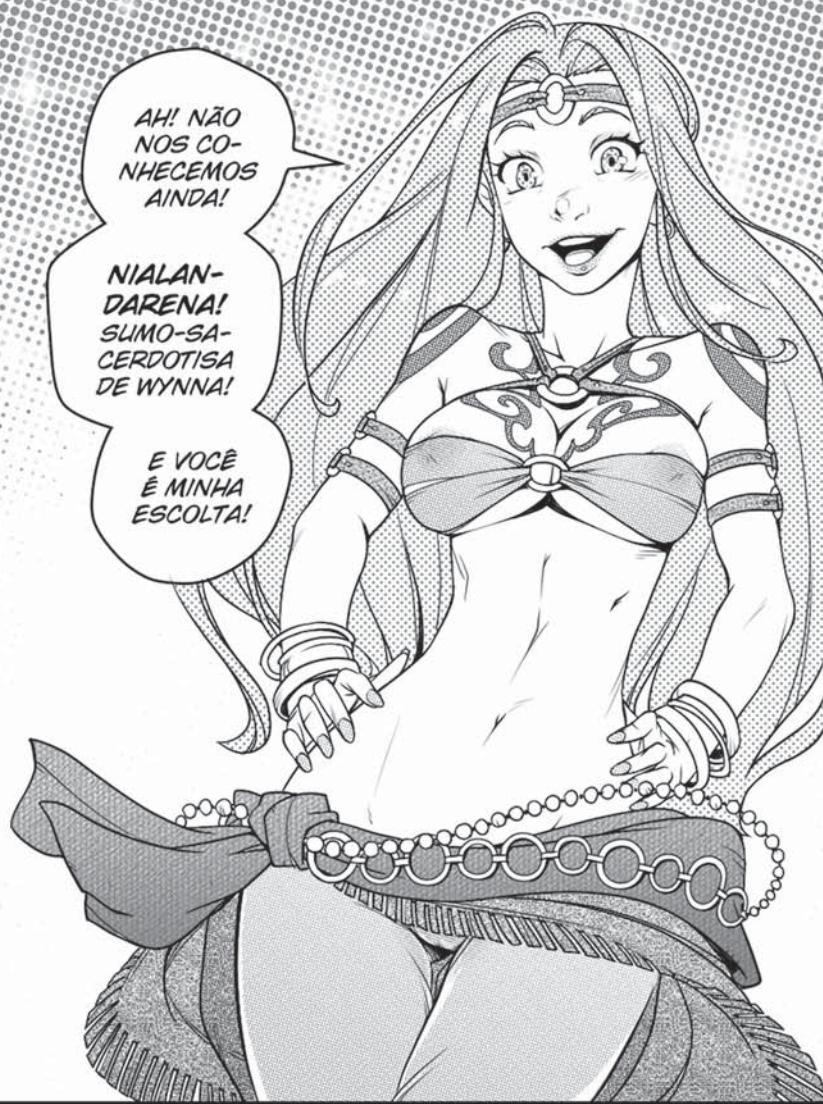
TUDO LEVA
A CRER EM
SIMPLES
CHISTE!

SÃO SÓ
ILLUSÕES!

AHN,
LINDO!
NÃO ME
DIGA QUE
ASSUSTEI
VOCÊ!

PELO
QUE
SEI...

...PALA-
DINOS
NÃO TÊM
MEDO!





Capítulo 1

Vocação Religiosa

Arton é um mundo de problemas. E quase todos esses problemas têm a ver com os deuses.

As divindades e seus devotos estão no cerne das grandes sagas artonianas. O Panteão é formado por vinte deuses maiores, que criaram e governam diferentes raças e aspectos do mundo. Esses deuses estão constantemente disputando uns com os outros — às vezes em rivalidades amigáveis, às vezes em guerras declaradas. Também formam alianças entre si, travam amizades e até romances. São criaturas de poder imensurável, mas suas personalidades podem ser tão variadas, extremadas e até mesmo mesquinhas quanto as dos mortais.

No entanto, é raro que um deus pise na terra para fazer valer sua vontade. Isso porque, no momento em que um deus tocar em Arton, seus rivais farão o mesmo, seus aliados partirão em seu auxílio e, antes que qualquer um perceba, haverá uma guerra capaz de devastar a Criação. Assim, os deuses agem através de seus *devotos*.

A devoção aos deuses é uma das forças mais poderosas de Arton. Todos os mortais sabem que os deuses existem — embora alguns tentem negar isso e achar explicações alternativas para os fenômenos divinos, a presença dos deuses é palpável. Quase toda aldeia possui um clérigo, ou pelo menos um devoto capaz de recitar os dogmas das principais divindades do Panteão. Até mesmo as crianças conhecem o nome de Khalmyr, Nimb, Lena e, recentemente, Tauron. No entanto, apenas conhecer os deuses ou respeitá-los não é suficiente para realizar milagres. Os verdadeiros devotos dedicam boa parte de suas vidas a servir a seus

deuses. Eles seguem os dogmas e ensinamentos da divindade, e sua fé é tão grande que o poder divino emana de seus corpos. Para ser um devoto milagroso, não basta confiar no deus — é preciso abrir mão de uma parte de si mesmo.

Os principais devotos dos deuses em Arton são clérigos, paladinos e druidas. Eles são os responsáveis por levar a palavra divina ao mundo todo, lutar as batalhas dos deuses e proteger aquilo que as divindades mais prezam.

Clérigos têm a função de liderar espiritualmente muitas comunidades. Têm o direito (e o dever) de batizar recém-nascidos, oficializar matrimônios, presidir julgamentos e realizar ritos funerários, garantindo que a vida de seu rebanho transcorra sem muitos problemas metafísicos, desde o nascimento até a morte e além. Cada igreja tem suas tradições: enquanto os ritos de Khalmyr e Lena são pacíficos e tradicionais, os de Keenn ou Ragnar podem deixar qualquer pessoa civilizada atônita. Seja como for, quase todos os deuses têm suas versões de cerimônias da vida cotidiana — até mesmo os mais sanguinolentos devotos de Keenn desejam formar famílias, e os mais brutais seguidores de Ragnar querem a bênção do deus sobre seus filhos.

Paladinos têm deveres mais restritos, mas também mais severos — eles devem erradicar o mal onde quer que o encontrem. Alguns paladinos são treinados por ordens, normalmente ligadas a uma igreja. Outros são iluminados sem aviso: existem casos de paladinos surgindo em regiões ermas ou afastadas, e alguns destes nem mesmo conheciam o nome da divindade que os havia abençoado...

Druidas podem ser responsáveis espirituais por comunidades longe da civilização, ou eremitas que passam décadas falando apenas com plantas e animais. De qualquer forma, sua ligação com o mundo natural e os ciclos das estações é muito mais profunda do que com quaisquer deveres “civilizados”.

Estes devotos fazem valer a vontade dos deuses em Arton — e assim moldam o destino do mundo. Uma das histórias mais contadas no continente é a saga do Paladino de Arton. Como o próprio nome diz, era um servo dos deuses, e sua história envolveu uma druida (Lisandra), um sumo-sacerdote (Mestre Arsenal), uma escolhida de uma deusa (Niele) e a volta de uma divindade banida (Sszzaas). A chegada da Tormenta foi arquitetada pelos deuses, em uma busca guiada por eles. A ascensão da Aliança Negra foi proporcionada por Ragnar e seu sumo-sacerdote, Gaardalok. As Guerras Táuricas foram um conflito religioso. Os deuses maiores fazem parte do inconsciente de cada artoniano: quando o Panteão esteve incompleto, pela ação do vilão Crânio Negro, todos os artonianos sentiram o desespero em suas almas; algo estava faltando, mesmo para aqueles que não eram devotos.

A história de Arton é a história dos deuses e seus conflitos. E, enquanto os demais aventureiros preocupam-se com riquezas, poder ou mesmo com combater “terríveis inimigos” mundanos, são os devotos que enxergam o tabuleiro maior — o grande jogo eterno pelo destino de Arton e as pelas almas dos mortais. Um jogo travado pelos deuses.

Raças

Todas as raças artonianas têm ligação com os deuses. Alguns povos têm um deus padroeiro, enquanto que outros oram para várias divindades. Em alguns, a devoção costuma ser maior, enquanto outros são mais independentes. De qualquer forma, nenhuma raça deixa de ter seus devotos.

Anões

Como povo severo, trabalhador e ordeiro que são, os anões produzem mais devotos do que quase qualquer outra raça em Arton. De fato, entre os aventureiros mais antigos, costuma-se dizer que todo grupo precisa de um anão clérigo.

Segundo as lendas, os anões foram criados por Khalmyr, o Deus da Justiça, e Tenebra, a Deusa da Escuridão. Contudo, o culto a Tenebra costuma ser muito mal visto em Doherimm, o reino dos anões. Como uma divindade melíflua e conspiradora, Tenebra não se encaixa com a personalidade de seus filhos das profundezas, enquanto que o honrado e correto Khalmyr é praticamente um anão em forma de deus. Khalmyr é a divindade oficial de Doherimm, seus clérigos têm posição importante na política do reino e orações a seu nome são realizadas antes de muitas funções oficiais. Rhumnam, a espada de Khalmyr, esteve durante muito tempo guardada em Doherimm — não uma representação ou um mero artefato sagrado, mas a *própria espada do deus*, usada por ele em seus conflitos celestiais.

Mas Tenebra, acima de tudo, é esperta. A Deusa das Trevas, nos últimos anos, introduziu seu culto de formas sutis, minando lentamente a severidade e bom-mocismo dos anões, para então revelar seu estratagema. Membros de várias guildas importantes (em particular da poderosa Guilda dos Armeiros) foram seduzidos com promessas e transformados em seres de Tenebra, como vampiros. Aos armeiros, Tenebra ofereceu a pólvora. Então, armou para que a espada Rhumnam fosse transformada em uma espada-pistola, como símbolo de que a “malandragem” da deusa sempre estaria marcando o maior símbolo da justiça. Isso fez com que muitos anões escolhessem o culto a Tenebra. Hoje em dia, os seguidores das trevas reivindicam independência no reino anão.

Anões também cultuam outros deuses, embora em números muito menores. Alguns são atraídos por Tauron, o Deus da Força. Outros, especialmente nos exércitos, oram para Keenn, o Deus da Guerra. Existem até mesmo anões que cultuam Valkaria, a Deusa da Humanidade, por seu aspecto de Deusa da Ambição. São raros os anões devotos de outros deuses.

De todos os tipos de devotos, clérigos são os mais comuns entre os anões. Existe uma forte tradição de paladinos nesta raça: anões paladinos são treinados em grandes igrejas marciais e em geral fazem parte do exército. Anões druidas são raros — aqueles que existem costumam ser reclusos que vivem em cavernas escuras no subterrâneo, comungando com fungos e morcegos.

Elfos

Os elfos possuíam um culto quase monoteísta a Glórienn, sua deusa padroeira. Embora obviamente reconhecessem a existência e o poder dos outros deuses, cultuavam Glórienn quase que exclusivamente. Glórienn criou os elfos, fez com que fossem um retrato da delicadeza e perfeição que ela via em si mesma. Assim, não era surpresa que os elfos fossem apaixonados por Glórienn e também bastante arrogantes.

Mas Glórienn caiu.

O primeiro golpe forte em Glórienn ocorreu na queda de Lenórienn, o Reino dos Elfos. A Aliança Negra dos goblinoides atacou a bela terra élfica e massacrou o povo. A própria Glórienn desceu em forma de avatar para enfrentar Thworn Ironfist, o general da Aliança Negra, um mero mortal.

E foi derrotada.

Glórienn deixou-se cair em profunda depressão quando Lenórienn foi destruída, e isso se refletiu em seus filhos. Alguns deles se voltaram para outros deuses, em especial Tenebra, mas a maioria continuou fiel à deusa. Contudo, Glórienn sofreu uma nova derrota quando o vilão Crânio Negro provocou sua queda de deusa maior para deusa menor. Ela perdeu seu lugar no Panteão e voluntariamente entregou-se à escravidão para Tauron.

Então os elfos finalmente começaram a perder a fé.

Hoje em dia, mais e mais elfos cultuam Tauron. Dentre estes, a maioria se coloca na posição de escravos a serem protegidos, mas alguns almejam mostrar-se fortes e conquistado-

Aforismos: ao longo deste tomo, você verá pitadas de sabedoria, proferidas pelos mais variados devotos de Arton.

res, como o próprio Deus da Força. Os elfos sempre tiveram grande tradição arcana, e muitos deles se voltaram ao culto a Wynna, a Deusa da Magia. Na verdade, a arquimaga élfica Niele era uma grande devota (e amiga) de Wynna, e seu comportamento exuberante e bem-humorado foi um exemplo para alguns elfos. Eles saíram de sua amargura imitando Niele e também cultuando a magnífica Deusa da Magia. Os elfos mais estudiosos passaram a cultuar Tanna-Toh. Já os elfos mais selvagens seguem Allihanna. E existe um forte culto a Keenn entre os elfos — alguns consideram os Elfos de Keenn uma verdadeira sub-raça diferente. Estes são elfos marciais e belicosos, determinados a levar o combate até a Aliança Negra.

Glórienn ainda é cultuada, e possui vários clérigos. Existia uma tradição antiga de paladinos élficos, mesmo que seus números nunca tenham sido muito significativos. Contudo, um deus menor só pode ter *um* paladino. Ninguém sabe quem é o paladino de Glórienn hoje em dia, ou mesmo se este cargo já chegou a ser ocupado. Existem paladinos élficos de Khalmyr e Thyatis, mas são poucos. Há muitos druidas élficos, cultuando Allihanna e vivendo em harmonia com a natureza, longe da guerra. São talvez alguns dos elfos mais equilibrados de Arton.

Goblins

Na religião, assim como em tudo, os goblins são pragmáticos e fazem qualquer coisa para sobreviver. Em geral, goblins não têm muita cultura ou conhecimento — portanto, não conseguem formular ou mesmo compreender grandes questões teológicas. Eles tentam “agradar” todos os deuses, através de superstições e pequenos rituais, buscando garantir a própria segurança. Quando sentem que estão ficando doentes, acendem uma vela para Lena. Quando há ameaça de combate, fazem alguns gestos que devem atrair a simpatia de Marah. Quando tentam decifrar algum texto, entoam uma pequena rima a Tanna-Toh, e assim por diante. Qualquer clérigo mais instruído pode dizer que estes rituais só servem para tranquilizar os próprios goblins e não têm nenhuma real função milagrosa — mas os goblins não arriscam.

Quando um goblin encontra fé suficiente para ser um devoto, em geral segue um de dois caminhos. Caso seja um goblin selvagem, cultua Ragnar, abraçando sua sanguinolência e criando desejo de vingança contra a sociedade que o despreza. Caso seja um goblin civilizado, segue Hyninn, aprendendo com a esperteza e sutileza do Deus dos Ladrões.

Existem também goblins devotos de Lena. Entre estes, destaca-se o Goblin Herói, uma figura famosa e única de Valkaria: um paladino goblin! Mas vários outros goblins também são atraídos pelos dogmas de não agressão da Deusa da Vida. De fato, para eles não há nada estranho em se submeter a qualquer humilhação para enfrentar um combate (eles apenas o fazem para sobreviver em vez de por alguma razão metafísica). Allihanna possui goblins devotos entre aqueles que vivem nos ermos mas não se entregam à matança de Ragnar. Nimb também seduz os goblins com seus ensinamentos de caos. Goblins devotos de outros deuses são raros.

Existem poucos clérigos goblins. Em geral, falta-lhes a disciplina para a vida religiosa. Paladinos goblins são mais raros ainda — o único conhecido é o Goblin Herói. Já druidas goblins são relativamente comuns. Eles podem viver longe da civilização ou nas ruelas sujas que são uma espécie de “selva” por si só, com ratos e insetos como companhia.

Halflings

Halflings gostam de paz e conforto. Assim, mesmo que não sejam grandes pensadores, muitos deles voltam-se para a religião como meio de conseguir o que desejam. Estes pequeninos não têm grandes ambições, e por isso a ideia de ser “protegido” por uma divindade quase onipotente é muito tentadora para eles.

Halflings costumam cultuar deuses pacíficos e relacionados com colheita e produção, como Lena e Marah. De fato, o culto a Marah entre os halflings é bastante diferente daquele encontrado nas outras raças: em vez de festas exuberantes e “amor livre”, os halflings devotos de Marah comemoram a paz com grandes banquetes e noitadas de jogos e charutos.

Existe também um deus bastante cultuado pelos halflings e muito inusitado: Thyatis. O ousado e impressionante Deus da Ressurreição e Profecia é uma divindade guerreira, corajosa, e não parece nem um pouco ao gosto dos pequeninos. Contudo, alguns dos maiores sítios sagrados de Thyatis ficam em Hongari, o Reino dos Halflings (ou assim se acredita — alguns cartógrafos afirmam que estes lugares ficam o no reino dracônico de Schkarshantallas). Esta proximidade faz com que os halflings conheçam e amem o culto a Thyatis. Seus dogmas de infinitas “segundas chances” e renovação constante caíram no gosto de um povo que muitas vezes deixa a preguiça e o conforto levarem-nos a deixar de lado oportunidades importantes.

Contudo, talvez o deus mais importante para os halflings seja Hyninn.

O ardiloso Deus dos Ladrões guia todo o aspecto aventureiro dos halflings. Ele ensina que tudo pode ser obtido com furtividade e inteligência, e isso é algo em que os halflings também acreditam. Eles podem não ser muito fortes ou sábios, mas são silenciosos e espertos! Quase todo halfling aventureiro possui certa devoção a Hyninn. Alguns anos atrás, surgiram em Arton halflings diferentes: chamados Filhos de Hyninn, eram esguios e atléticos, não gorduchos e pacatos. Mais uma prova de que esta divindade tem grande apreço pela raça. O próprio sumo-sacerdote de Hyninn é um halfling.

A imensa maioria dos halflings devotos é composta de clérigos, principalmente clérigos que cuidam de sua paróquia e não se aventuram muito longe. Paladinos halflings são quase desconhecidos — mas, quando surgem, são bravos e determinados, provando que o valor não depende do tamanho. Druidas halflings também são raros, pois poucos deles deixam de lado os confortos da civilização. Aqueles que o fazem costumam ser grandes protetores dos animais, tratando-os como amigos dignos de tanto respeito quanto qualquer bípede.

“A boga dura mais que o martelo.”
— Antigo ditado anão

Humanos

Os humanos têm sua própria deusa — Valkaria, que também é Deusa da Ambição. Durante muito tempo, Valkaria esteve presa na forma de uma gigantesca estátua. Quando os primeiros colonos humanos chegaram ao continente, interpretaram a estátua de sua deusa como um sinal divino e fundaram a primeira comunidade ao seu redor. Esta seria Valkaria, a magnífica capital do Reinado. Sua bênção só alcançava certa distância da estátua, e nestes limites foi fundado o reino de Deheon.

A deusa Valkaria protegeu os humanos desde então, mas não da forma como os demais deuses costumam proteger seus povos. Ela desafiou seus filhos a salvá-la: a própria pose da estátua, em súplica, era um convite para a aventura. Então, quando heróis tiraram a deusa de sua prisão, Valkaria passou a ser capaz de abençoar seus devotos no mundo todo. Seus fiéis têm o dever de vencer perigos, nunca passar muito tempo em um só lugar. Os humanos foram criados por Valkaria para superar os deuses. Assim, a devoção humana é em iguais partes servidão e desafio.

Humanos, com seu espírito eternamente insatisfeito, podem cultuar todos os deuses do Panteão. Determinados deuses, como Glórienn ou Ragnar, têm poucos seguidores humanos, por serem fortemente identificados com outras raças. Contudo, é quase certo que existe *algum* devoto humano de cada uma dessas divindades, e de muitas outras.

Os humanos se apropriaram das divindades de acordo com sua cultura e seu modo de vida, tornando várias delas “deuses humanos”. Lin-Wu é fortemente cultuado pelos humanos de Tamu-ra e, após a destruição da ilha, seu culto se espalhou para outras etnias e raças pelo contato com os refugiados. Azgher é o principal deus das tribos humanas Sar-Allan, no Deserto da Perdição. Wynna é a deusa mais cultuada em Wynlla, o Reino da Magia, enquanto que Thyatis tem forte representação em Tyrondir. Comunidades costeiras adoram Oceano. Exércitos humanos cultuam Keenn, enquanto que cavaleiros humanos seguem Khalmyr e sábios oram a Tanna-Toh.

Valkaria não desaprova essa “deslealdade”. Pelo contrário, ela incentiva seus filhos a experimentar tudo que Arton tem a oferecer, tanto em termos físicos quanto espirituais. Existe até mesmo um reino humano que não acredita nos deuses: Salistik. Valkaria não considera isso blasfêmia, mas apenas mais uma faceta da curiosidade humana.

Existem incontáveis clérigos humanos, cada um com aparência e atribuições diferentes. Enquanto clérigos de Tanna-Toh podem ser professores, pesquisadores e detetives, clérigos de Marah podem ser curandeiros, diplomatas e poetas. Muitos também são “apenas” clérigos, cuidando da vida espiritual de comunidades e grupos de aventureiros. As principais ordens de cavaleiros e paladinos de Arton são humanas, e não faltam guerreiros sagrados desta raça. O famoso “Paladino de Arton” era um humano, afinal. Humanos também são maioria entre os druidas. Apesar de outras raças terem mais ligação com a natureza, os humanos abraçam Allihanna e Megalokk tanto quanto qualquer outro deus.

Lefou

Os lefou, como filhos da Tormenta, não costumam ter ligação muito forte com os deuses. Não possuem um deus criador ou padroeiro — na verdade, alguns deuses os rejeitam, como máculas da Tempestade Rubra em Arton. No entanto, os lefou guardam algumas características dos lefeu, como a necessidade de fazer parte de um todo, e isso pode motivá-los à devoção. Para os lefou, às vezes escolher um deus ao qual se devotar é mais uma questão de achar uma igreja que os aceite.

Lena costuma abraçar todos que desejam servir-lhe — no entanto, suas clérigas só podem ser mulheres. Assim, lefou homens não podem escolher o sacerdócio à Deusa da Vida, mesmo que muitas vezes morem em seus mosteiros e igrejas, trabalhando em troca de caridade. Thyatis, com sua filosofia de segundas chances, costuma acolher os lefou — que muitas vezes não tiveram nem a primeira chance na vida. Tauron aceita os lefou que demonstram força suficiente, mas seus dogmas de dignidade e retidão moral por vezes entram em conflito com a personalidade dos lefou. Nimb dá boas-vindas a todos que sucumbam a sua loucura — e loucura é algo que faz parte da vida de muitos lefou. Keenn é padroeiro de todos que preferem a violência, e este é o caso com boa parte desta raça.

Por outro lado, existem deuses que simplesmente não os toleram. Allihanna e Oceano, deuses da natureza, não veem com bons olhos os filhos da Tormenta. Wynna não nega sua dádiva a ninguém, mas os lefou não combinam muito com a personalidade efusiva da deusa. Por fim, Khalmyr exige justiça e bondade que só são atingidas por poucos lefou.

Entre os lefou devotos, a maioria é composta de clérigos. Paladinos lefou são raros, pois em geral eles não têm a força de personalidade exigida destes guerreiros sagrados. Druidas lefou são quase desconhecidos.

Minotauros

Não há dúvida sobre qual é a divindade principal dos minotauros: Tauron, o Deus da Força, que criou a raça e guiou-a em seu destino até as Guerras Táuricas. Toda a cultura de Tapista, o Reino dos Minotauros, é centrada nos dogmas deste deus. Seus preceitos de que o forte deve proteger o fraco e o fraco deve obedecer ao forte estão no centro da sociedade táurica. Os minotauros são doutrinados desde muito jovens nesta religião, e quase não existe minotauro em Tapista que não conheça-a intimamente.

Mas nem todos os minotauros rezam a Tauron. Entre as legiões, Keenn também é uma divindade favorecida — embora não tanto. No passado, Khalmyr era bastante querido pelos minotauros, por ser um deus correto e inflexível. Contudo, depois que foi destronado da liderança do Panteão pelo próprio Tauron, o Deus da Justiça passou a ser visto como “não forte o bastante” para ser cultuado por esta raça. Muitos minotauros são marinheiros, e assim Oceano também é um favorito de uma parcela deles. Minotauros que têm contato com a cultura tamuriana muitas vezes convertem-se a Lin-Wu, pois

“Tudo que vive deve morrer”
— Llocwyrr, elfo caçador de mortos-vivos

os ensinamentos de honra e obediência do deus combinam bem com a mentalidade taurica. De qualquer forma, o culto a outros deuses é quase sempre aliado à devoção a alguma faceta de Tauron, de forma sincrética. Assim, um legionário pode cultuar Keenn, mas sabendo que a verdadeira força vem de Tauron. Um marinheiro pode orar ao Oceano, mas sabendo que apenas esse deus não é suficiente.

Minotauros são bastante definidos pelo que odeiam, e isso também vale para seus assuntos espirituais. Vindos de uma cultura machista, minotauros costumam ter aversão a deusas femininas que não “sirvam” a deuses masculinos. Por exemplo, acham certo Glórienn ter se tornado escrava de Tauron, mas veem Lena e Marah com desconfiança. Hyninn é considerado fraco e dissimulado. Nimb é imprevisível e caótico demais para a mentalidade ordenada desta raça.

Quase todos os minotauros servos dos deuses são clérigos. É bastante raro ver um minotauro paladino, pois dificilmente eles servem aos deuses que têm esses guerreiros sagrados, e sua mentalidade muitas vezes colide com os dogmas deles. Druidas minotauros também são raros, pois Allihanna e Megalokk não estão entre os deuses preferidos da raça. Contudo, minotauros bestiais (nos ermos ou mesmo na ilha de Galrasia) podem servir aos deuses da natureza desta forma.

Qareen

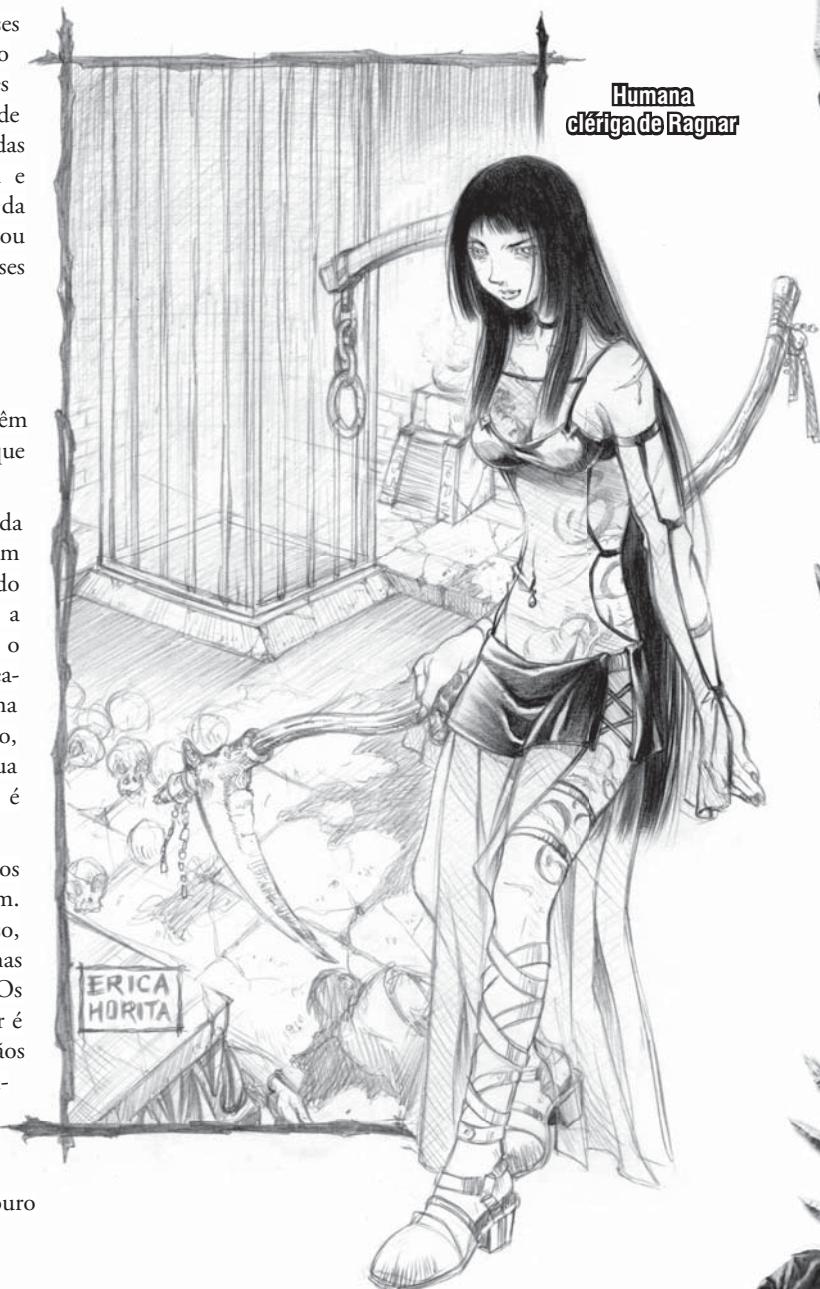
Os qareen são meio-gênios, e quase todos vêm do Deserto da Perdição. Assim, não é surpresa que seus principais deuses sejam Wynna e Azgher.

Wynna é, segundo seus devotos, a criadora da magia — mesmo que alguns magos notórios neguem isso. Os qareen são naturalmente mágicos, nascendo com a capacidade de conceder pequenos desejos a seus aliados. Para os qareen devotos de Wynna, o simples ato de fazer mágica já é uma devoção, e realizar desejos é algo sagrado. Eles enxergam Wynna como uma deusa generosa e alegre (como, de fato, ela é). Ajudar os outros é seguir a vontade de sua padroeira. A sumo-sacerdotisa de Wynna, Niala, é uma qareen que representa bem o jeito da raça.

Já o culto a Azgher é uma faceta mais severa dos qareen — um lado que eles raramente demonstram. O Deus Sol é uma divindade vigilante. É generoso, concedendo a luz que possibilita toda a vida, mas também severo (principalmente no deserto). Os qareen que cultuam Azgher acham que seu dever é garantir que as capacidades mágicas de seus irmãos sejam usadas apenas com quem é merecedor. Muitos clérigos de Azgher desta raça atuam como juízes em suas tribos. Por outro lado, o espírito generoso dos qareen combina com a doutrina de que os devotos de Azgher devem entregar seu ouro para o deus.

Contudo, os qareen são versáteis e gregários, e podem cultuar quase qualquer deus. Lendas qareen sobre ladrões ardilosos falam de Hyninn como um padroeiro bondoso, embora pouco confiável. Os grandes matemáticos qareen são devotos de Tanna-Toh. Até mesmo Nimb é cultuado, pois existem os qareen que abraçam a loucura como meio de alcançar poder mágico e marcial. Deuses pouco adorados pelos qareen incluem Khalmyr (pois Azgher cumpre o papel de juiz entre a raça), Oceano (pois os qareen têm pouco contato com os mares) e Tenebra (por sua rivalidade com Azgher).

Existem muitos clérigos entre os qareen. Os sacerdotes de Wynna da raça também costumam ser magos. Os paladinos qareen em geral são devotos de Azgher, e buscam enxergar todas as injustiças. Os druidas qareen comungam com a flora e fauna do deserto, em toda a sua glória ríspida.



Novas Classes

A seguir estão duas novas classes básicas devotas: o abençoados e o samaritano.

O abençoados é um indivíduo que recebeu o poder divino de um deus ao nascer; em termos de jogo, é como um “feiticeiro divino”. Já o samaritano é basicamente um clérigo especializado em cura e na resolução pacífica de desafios.

Abençoados

Lena criou a vida. Wynna, a magia. Khalmyr e Nimb criaram os próprios conceitos de ordem e caos. Os deuses do Panteão criaram muitas coisas para Arton, deram muitas bênçãos aos habitantes do mundo. Mas, para seres de poder infinito, “muito” não bastou. Eles queriam oferecer mais. E assim surgiram os abençoados.

Abençoados são pessoas que nasceram com uma centelha de poder divino. Como clérigos e druidas, podem realizar milagres com a fé. Ao contrário de clérigos e druidas, fazem isso naturalmente, sem precisar aprender orações e, principalmente, sem precisar seguir as crenças de sua divindade.

Ninguém sabe como abençoados surgem. Alguns especulam que eles são descendentes de deuses maiores, de uma época distante em que divindades vinham à terra e se apaixonavam por mortais. Outros acreditam que eles são peões em uma guerra cósmica pelo controle do Panteão. Por fim, há quem ache que abençoados são criados quando um deus não tem nada melhor para fazer...

Independente de sua origem, abençoados possuem um grande poder, que normalmente se manifesta na adolescência — ou ainda durante a infância, caso um evento traumático ocorra. Embora esse poder seja maravilhoso, cobra seu preço. Muitas pessoas comuns, que não desejavam vidas de aventura, se veem mergulhadas

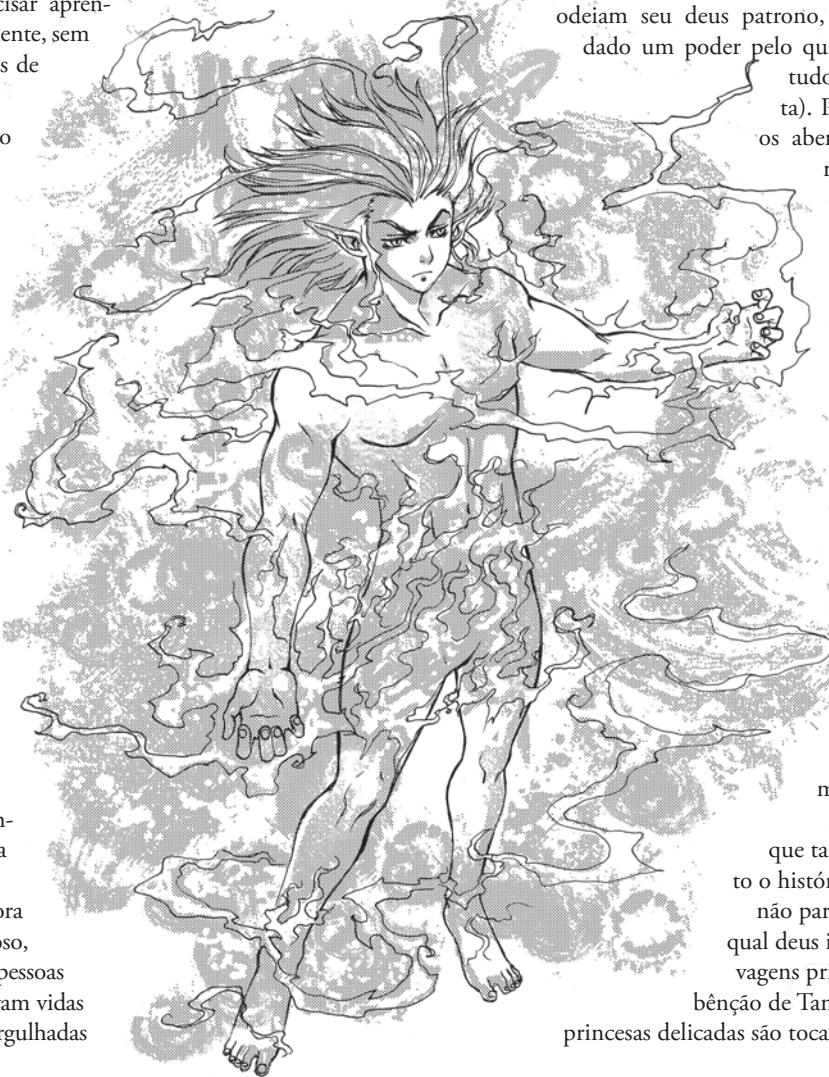
num turbilhão de eventos, envolvendo pedidos de ajuda, desafios de vilões dispostos a provar seu poder e tantas outras coisas. Possuir o poder dos deuses pode ser uma bênção, mas às vezes também é uma maldição.

Aventuras. Um jovem abençoados por um deus Bondoso pode se tornar um grande herói, querido e respeitado pelas pessoas. Já outro, abençoados por uma divindade Maligna, pode ser confundido com um cultista, e ser obrigado a fugir para não ser preso. Mesmo um simples camponês, cujo único desejo é ter uma vida pacata, pode se tornar o campeão de seu reino, se puder despejar tempestades de fogo sobre seus inimigos. Assim, de uma maneira ou outra, quase todos os abençoados se envolvem em aventuras. Ninguém sabe por que os deuses os criam, mas certamente não é para que fiquem parados em casa!

Tendência. Ao contrário de clérigos e druidas, abençoados podem ter qualquer tendência, e sua tendência não possui qualquer relação com a origem de seu poder. Personagens Bondosos podem receber o poder de um deus Maligno, e vice-versa.

Religião. Alguns abençoados se tornam devotos do deus que concedeu seu poder. Outros, pelo contrário, odeiam seu deus patrono, por este ter lhes dado um poder pelo qual não pediram (e tudo que isso acarreta). Praticamente todos os abençoados têm uma relação muito forte com a fé — seja de amor, seja de ódio.

Histórico. Ninguém sabe como abençoados surgem, mas sabe-se que eles podem surgir a qualquer hora, em qualquer lugar. Do mais humilde fazendeiro ao mais orgulhoso aristocrata, qualquer um pode ser tocado pela centelha do divino, e ter sua vida mudada por isso. O mais interessante é que tanto a índole quanto o histórico de uma pessoa não parecem interferir em qual deus irá abençoá-la. Selvagens primitivos recebem a bênção de Tanna-Toh, enquanto princesas delicadas são tocadas por Megalokk.



Raças. Há abençoados de todas as raças. Mesmo deuses criadores de um povo podem dar sua bênção a membros de outro.

Outras Classes. Normalmente, abençoados são bem vistos por membros de outras classes — todos querem estar perto de alguém querido pelos deuses. Entretanto, a bênção pode gerar inveja. Por que alguns devem se esforçar tanto para aprender suas habilidades, enquanto outros recebem-nas de presente? Clérigos cuja fé não seja tão forte podem se abalar ainda mais ao ver um abençoados, especialmente se ele tiver recebido seus poderes do mesmo deus que o clérigo venera.

Características de Classe

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

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Conhecimento (Int), Cura (Sab), Identificar Magia (Int), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

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

Habilidades de Classe

Magias: você pode lançar magias. Suas regras são descritas no Capítulo 8 de *Tormenta RPG*.

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

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

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

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

Preparação de magias: você não precisa preparar suas magias com antecedência. Você pode lançar qualquer magia que conheça, se tiver PM suficientes.

Centelha Divina: você foi abençoados por um deus escolhido da lista abaixo. Esta é a origem de suas habilidades de classe. Você também recebe um poder adicional, de acordo com a divindade escolhida.

Allihanna: você recebe a habilidade de classe empatia selvagem, como um druida de nível igual ao seu nível de abençoados.

Azgher: +1 nas jogadas de ataque e testes de perícia durante o dia.

Abençoados

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+0	Centelha divina	0, 1º
2º	+1	Aura de energia	
3º	+2		2º
4º	+3	Redução de dano 1/tendência oposta	
5º	+3		3º
6º	+4	Corpo divino	
7º	+5		4º
8º	+6	Redução de dano 2/tendência oposta	
9º	+6		5º
10º	+7	Aura de energia aprimorada	
11º	+8		6º
12º	+9	Redução de dano 3/tendência oposta	
13º	+9		7º
14º	+10	Alma divina	
15º	+11		8º
16º	+12	Redução de dano 4/tendência oposta	
17º	+12		9º
18º	+13		
19º	+14		
20º	+15	União divina	

Hyninn: você pode fazer testes de qualquer perícia como se fosse treinado nela, e recebe um bônus de +1 em todos os testes de perícia.

Kallyadranoch: suas magias têm CD +1 para resistir.

Keenn: +1 nas jogadas de ataque.

Khalmyr: uma vez por dia, você pode determinar que uma jogada ou teste é um 20 automático. Entretanto, como isso não é um 20 natural, não gera um acerto crítico.

Lena: uma vez por dia, você pode lançar uma magia de cura como uma ação livre e com os efeitos máximos, sem pagar PM extras.

Lin-Wu: você é imune a magias de encantamento e ilusão.

Marah: +2 nos testes de Carisma e perícias baseadas em Carisma.

Megalokk: você recebe um ataque natural de mordida (1d6, crítico x2, perfuração). Você pode realizar um ataque adicional por rodada com a mordida, mas sofre uma penalidade de -4 em todos os ataques.

Nimb: uma vez por dia, você pode rolar 1d20 adicional em uma jogada ou teste, e somar o resultado dos dois. Note que isso fornece duas chances de conseguir um acerto crítico!

Oceano: você pode respirar na água, e recebe deslocamento de natação de 9m.

“O Nada e o Vazio se casaram e deram origem à Criação. Isso foi muito criticado e considerado uma má ideia.”
— Trecho de Breve história da Criação

Ragnar: +1 nas jogadas de dano.

Sszaas: você recebe +4 em testes de Enganação e é imune a magias de adivinhação.

Tanna-Toh: você recebe a habilidade de classe conhecimento de bardo, como um bardo de nível igual ao seu nível abençoado.

Tauron: uma vez por dia, você recebe +8 num teste de Força, jogada de ataque corpo-a-corpo ou jogada de dano.

Tenebra: você recebe visão na penumbra e +1 nas jogadas de ataque e testes de perícia durante a noite.

Thyatis: uma vez por dia você pode rolar novamente qualquer teste ou jogada recém realizado. Você pode escolher o melhor valor dos dois.

Valkaria: +1 nas jogadas de ataque e dano e na classe de armadura contra oponentes com ND maior que o seu nível.

Wynna: você pode aprender uma magia arcana de cada nível.

A centelha divina funciona como pré-requisito para poderes concedidos (isto é, você pode escolher poderes concedidos que tenham como pré-requisito ser devoto do deus escolhido).

Aura de Energia: um abençoado não aprende a canalizar energia como um clérigo, mas seu próprio corpo emana energia — um efeito colateral de sua bênção. O tipo de energia varia de acordo com a tendência do deus que o abençoou: positiva para um deus Bondoso, negativa para um Maligno, ou a escolha do abençoado, para um deus Neutro (uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada).

Ativar a aura é uma ação livre, e ela dura um minuto. Durante este período, no início de cada um de seus turnos, criaturas a até 4,5m de você recuperam um número de PV igual ao seu nível, se você emana energia positiva, ou sofrem dano igual ao seu nível, se você emana energia negativa. Mortos-vivos sofrem o efeito inverso. A aura pode ser ativada uma vez por dia.

Redução de Dano: a centelha divina de um abençoado protege-o de ferimentos. No 4º nível, você recebe redução de dano 1. De acordo com o deus que o abençoou, um tipo de tendência pode vencer sua redução de dano.

Divindade	Tendência
Allihanna, Azgher, Lena, Marah, Thyatis	Maligna
Khalmyr, Lin-Wu, Oceano, Tanna-Toh, Tauron	Caótica
Kallyadranoch, Keenn, Megalokk, Ragnar, Tenebra	Bondosa
Hyninn, Nimb, Sszaas, Valkaria, Wynna	Leal

Corpo Divino: no 6º nível, você se torna imune a doenças e venenos.

Aura de Energia Aprimorada: a partir do 10º nível, sua aura de energia alcança 9m a partir de você. Além disso, você adquire controle sobre ela e, no início de cada turno, pode escolher quem dentro da área ela afeta.

Alma Divina: no 14º nível, você recebe +2 nos testes de resistência contra magias.

União Divina: no 20º nível, sua centelha divina se expande a ponto de tomar conta de seu corpo, fazendo com que você transcenda a barreira que separa deuses de mortais. Você se torna uma criatura do tipo espírito, e recebe um bônus de +2 em Sabedoria e Carisma.

Samaritano

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

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

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

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

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

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

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

Religião. Conforme já foi explicado, os samaritanos veneram deuses Bondosos. Em Arton, entram nessa categoria Allihanna, Azgher, Khalmyr, Lena, Marah, Thyatis e Valkaria. Deuses Neutros que aceitam servos Bondosos, como Hyninn, Lin-Wu, Nimb, Oceano, Tanna-Toh e Tauron, também possuem samaritanos.

Histórico. A maioria dos samaritanos tem ligação com uma das ordens religiosas de Arton, da mesma forma que os clérigos. Alguns, no entanto, percorrem o mundo livremente,

“Onde uns veem uma parede, outros veem uma porta.”
— Outro antigo ditado antigo

segundo apenas seus corações e os desígnios de suas divindades, levando conforto aos feridos onde quer que estejam.

Eles participam de grupos aventureiros para evitar que esses caiam durante sua luta contra o mal, e também na tentativa de evitar soluções violentas para qualquer conflito. Em grupos de aventureiros formados por vários combatentes poderosos — como guerreiros, bárbaros, samurais e monges —, um samaritano será até mesmo mais indicado que um clérigo.

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

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

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

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

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

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

Características de Classe

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

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

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

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

Habilidades de Classe

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

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

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

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

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

Magias: você pode lançar magias. Suas regras são descritas no Capítulo 8 de *Tormenta RPG*.



Samaritano

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

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

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

Magias conhecidas: você conhece 4 magias divinas de nível 0, e um número de magias divinas de 1º nível igual a 1 + seu

modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, você aprende duas magias de qualquer nível que possa lançar.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

“Aqueles que sabem ler veem em dobro.”
— Ditado da Igreja de Tanna-Toh

Classes Variantes

As classes de personagens apresentadas em *Tormenta RPG* são versáteis, típicas e abrangentes. Representam a maioria dos aventureiros de Arton. Não possuem restrições especiais ou habilidades especializadas — são *classes básicas*.

Contudo, existem outros tipos de heróis. Membros de uma classe que se dedicam a um aspecto de seu caminho, abrindo mão de conhecimentos, habilidades e poderes genéricos. Suas personalidades não se adaptam ao treinamento “comum” que os demais aventureiros recebem. Eles procuram concentrar-se em algumas áreas específicas, nas quais se tornam especialistas, sacrificando sua versatilidade. Adotam *clases variantes*.

Classes variantes são versões modificadas de classes básicas. Exigem certos pré-requisitos e impõem certas restrições. Contudo, concedem habilidades que não estão disponíveis a nenhuma classe básica. Níveis de uma classe variante contam como níveis da classe básica para todos os propósitos. Você pode escolher um nível de uma classe variante no 1º nível ou sempre que adquirir um novo nível de personagem.

Use as estatísticas da classe básica, aplicando as modificações listadas na descrição de cada classe variante. Uma vez que adquira um nível de uma classe variante, você não pode adquirir níveis de outras variantes da mesma classe, ou da classe básica — em termos de regras, sua classe continua sendo a classe básica. Por exemplo, se adquiriu um nível de clérigo enclausurado, você não pode mais tarde adquirir um nível de clérigo cruzado, ou de clérigo comum.

Cada classe possui um nome específico para suas variantes. Variantes de mago (vistas no suplemento *Manual do Arcano*) são chamadas “especializações”, variantes de paladino são chamadas “ordens”, etc. As linhagens de feiticeiros também são classes variantes — o único caso em que uma classe variante é obrigatória, pois não existe feiticeiro “genérico”.

Congregações de Clérigos

Com os vinte deuses maiores do Panteão e inúmeros deuses menores que existem em Arton, não é surpreendente que haja vários tipos de treinamento para os clérigos. Existem muitos mosteiros e conventos isolados, que educam seus sacerdotes com doutrinas bastante diferentes dos clérigos mais comuns. Eles obedecem a normas mais restritas, ou têm obrigações diferentes de um clérigo “padrão”. Assim, também desenvolvem capacidades diferenciadas.

Estes conjuntos de clérigos especializados são chamados “congregações”. O nome não se refere a uma congregação específica, mas a tipos de divisões eclesiásticas dentro do clericato maior. É interessante notar que dificilmente um mesmo mosteiro ou convento produz clérigos de diferentes congregações — justamente porque dentro de suas paredes há uma norma específica a ser seguida.

Congregação dos Cruzados

“Os deuses perdoam. Eu apenas providencio o encontro com eles.”

Os clérigos cruzados são os mais combativos de todos os sacerdotes. Seu treinamento ocorre em templos que mais parecem quartéis, e para eles a prática com armas é tão ou mais importante que a contemplação espiritual. Embora os clérigos comuns já sejam bastante marciais, os cruzados concentram-se nas armas. Mais do que isso, veem o combate como forma de louvor a sua divindade, e a derrota de adversários tão importante quanto o cumprimento dos dogmas de seu deus.

Uma vez que sejam treinados e ordenados, os clérigos cruzados costumam ser enviados a outros templos, especialmente em territórios hostis, que precisam ser defendidos. Também embarcam em longas missões para dizimar os inimigos da fé e retomar sítios sagrados conquistados por “infiéis”.

Clérigos cruzados costumam ser bastante intolerantes, e não veem muito valor nos ensinamentos de outros deuses (exceto aliados muito próximos). Muitos deles se consideram um “mal necessário”, homens santos embrutecidos e violentos, que agem para que seus irmãos mais sábios e pacíficos possam meditar em paz. Algumas pessoas julgam que os cruzados são simples assassinos, mas eles ressaltam que muitos “santuários da paz” foram erigidos ao custo de muito sangue dos pagãos. Alguns séculos depois, ninguém mais se importa, e todos podem rezar sossegados.

Pré-Requisito: Força 13. Além disso, não há cruzados de Lena, Marah, Szzaas e Wynna.

Características de Classe

Pontos de Vida: como um clérigo padrão.

Perícias Treinadas: como um clérigo padrão.

Perícias de Classe: perde Diplomacia, ganha Adestrar Animais e Percepção.

Talentos Adicionais: ganha Usar Armas Marciais.

Habilidades de Classe

Devoto: como um clérigo padrão (mas respeitando as restrições de deuses disponíveis para cruzados).

Canalizar Energia Positiva/Negativa: como um clérigo padrão.

Poder Divino: o cruzado não recebe esta habilidade.

Magias: como um clérigo padrão, mas, quando avança de nível, o cruzado aprende apenas uma magia nova (em vez de duas) e recebe apenas 2 PM (em vez de 3).

Guerreiro Abençoadão: você recebe um talento adicional de combate ou de poder concedido. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, recebe outro talento de combate ou de poder concedido. Além disso, níveis de clérigo cruzado contam como níveis de guerreiro para escolher o talento Especialização em Arma (mas apenas este).

Presente dos Deuses: sua arma é um presente dos deuses — literalmente. No 2º nível você recebe uma arma com um bônus mágico de +1. O bônus pode ser de melhoria ou usado para adquirir habilidades mágicas. Normalmente, esta arma é a arma preferida de seu deus (veja *Tormenta RPG*, Capítulo 6), mas pode ser outra, de acordo com o mestre. A cada três níveis, o bônus da arma aumenta em +1. Por exemplo, um clérigo cruzado de 8º nível pode ter uma *maça sagrada* +1 (bônus total de +3). Nas mãos de uma pessoa que não seja devota de sua divindade, a arma se comporta como uma peça comum. Se a arma for perdida ou destruída, você sofre uma penalidade de -1 em todas as jogadas e testes até receber uma *penitência*. A *penitência* envolve uma missão para seu deus (destruir um antro de adoradores de um deus rival, escoltar um peregrino, etc.), ao final da qual você recebe uma nova arma mágica.



Cruzado

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+0	Devoto, canalizar energia 1d6, guerreiro abençoado	0, 1º
2º	+1	Presente dos deuses +1	
3º	+2	Canalizar energia 2d6	2º
4º	+3		
5º	+3	Canalizar energia 3d6, guerreiro abençoado, presente dos deuses +2	3º
6º	+4	Prece de combate	
7º	+5	Canalizar energia 4d6	4º
8º	+6	Presente dos deuses +3	
9º	+6	Canalizar energia 5d6	5º
10º	+7	Guerreiro abençoado	
11º	+8	Canalizar energia 6d6, presente dos deuses +4	6º
12º	+9	Fanatismo	
13º	+9	Canalizar energia 7d6	7º
14º	+10	Presente dos deuses +5	
15º	+11	Canalizar energia 8d6, guerreiro abençoado	8º
16º	+12		
17º	+12	Canalizar energia 9d6, presente dos deuses +6	9º
18º	+13		
19º	+14	Canalizar energia 10d6	
20º	+15	Guerreiro abençoado, presente dos deuses +7	

Prece de Combate: você é capaz de acelerar o lançamento de magias pessoais. A partir do 6º nível, você pode pagar 2 PM adicionais ao lançar uma magia de alcance pessoal com tempo de conjuração de uma ação padrão. Fazendo isso, você lança a magia como uma ação de movimento.

Fanatismo: a partir do 12º nível, você pode resistir a golpes e feitiços fatais com uma determinação sem igual. Se sofrer dano que for deixá-lo com menos do que 1 PV, você é reduzido a 1 PV, e desconta o dano em excesso de seus PM. Em outras palavras, seus PM funcionam como um segundo montante de PV. Se você ficar sem PM, o dano que sobrar é aplicado a seus PV. Por exemplo, um cruzado com 9 PV e 20 PM remanescentes sofre um ataque que causa 15 pontos de dano. Seus PV são reduzidos a 1, e ele perde 7 PM, ficando com 13 PM. Se mais tarde ele sofrer outro ataque que causa 18 pontos de dano, perde seus 13 PM e sofre 5 pontos de dano (ficando com -4 PV).

“O mal destrói a si mesmo.”
— *Máxima da Igreja de Khaflmyr*

Congregação dos Enclausurados

"Não preciso sair do templo. A sabedoria é a maior liberdade de todas."

Enquanto alguns devotos aventuram-se por vocação ou desejo de explorar o mundo, alguns só saem de seus templos por necessidade. Ficam satisfeitos em passar a vida estudando, meditando e contemplando a perfeição divina, sem precisar de riquezas ou viagens para alcançar a plenitude. São os clérigos enclausurados.

Muitos enclausurados são criados em mosteiros e conventos totalmente fechados, sem contato com o mundo exterior até seu ordenamento. São abandonados na porta dos templos e recolhidos por membros adultos de sua congregação. Então passam a infância e a juventude aprendendo as doutrinas de sua divindade, sem preocupação com a vida secular no mundo lá fora. Apenas quando atingem a maioridade e tornam-se sacerdotes completos recebem o direito de sair do mosteiro — e muitos preferem continuar sob o teto conhecido.

Mesmo assim, inúmeros enclausurados vivem aventuras. Alguns tragicamente perdem seus lares quando são atacados por inimigos da fé. Outros recebem missões de clérigos mais graduados — missões que não podem ser cumpridas apenas em meio aos livros. Outros ainda decidem que podem servir a seu deus melhor em masmorras e ermos do que em bibliotecas e capelas e, mesmo a contragosto, deixam para trás a segurança do claustro.

Embora não tenham muita desenvoltura com combates, clérigos enclausurados são valiosíssimos para qualquer grupo de aventureiros, pois possuem enorme conhecimento e profunda ligação com os deuses. Além disso, o contato íntimo com as divindades lhes dá uma bravura calma e inquebrável — mesmo que seus pés doam com as marchas e a poeira do subterrâneo os faça tossir...

Pré-Requisitos: tendência Leal, treinado em Conhecimento (religião) ou escolher esta perícia como uma de suas perícias iniciais.

Características de Classe

Pontos de Vida: como um clérigo padrão.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: como um clérigo padrão.

Talentos Adicionais: não ganha Usar Armaduras.

Habilidades de Classe

Devoto: como um clérigo padrão.

Canalizar Energia Positiva/Negativa: como um clérigo padrão.

Poder Divino: como um clérigo padrão.

Magias: como um clérigo padrão, mas, quando avança de nível, o enclausurado aprende apenas três magias novas (em vez de duas).

Poço de Sabedoria: você pode fazer testes de qualquer perícia de Conhecimento como se fosse treinado nela, com um bônus igual a seu nível + modificador de Inteligência.

Em Casa: o clérigo enclausurado sente-se em casa quando está em seu templo, e lá consegue seu melhor desempenho. No 4º nível, uma vez por dia, você pode lançar uma magia preparada sem perdê-la. No 12º nível, a CD para resistir às suas magias aumenta em +2. No 20º nível, você pode lançar quaisquer magias preparadas sem perdê-las. Todas estas habilidades funcionam apenas quando você está em um templo de seu deus (e, no caso da habilidade de 20º nível, as magias com duração maior que instantânea são dissipadas assim que você sai do templo).

Gestor do Templo: a partir do 6º nível, você é responsável por um setor de um templo, igreja ou lugar sagrado — pode ser a biblioteca, o relicário ou até mesmo a cozinha! Você precisa cumprir tarefas para boa manutenção do local, dedicando pelo menos 4 horas por dia a esse trabalho. Em troca, recebe abrigo e alimentação de graça no templo. Caso precise se ausentar durante algum tempo (como em uma aventura), deve encontrar um substituto temporário. Por outro lado, ter acesso livre e ajudantes em um determinado setor tem suas vantagens: você recebe um bônus de +4 em uma perícia à sua escolha, que deve estar relacionada com suas tarefas (o mestre tem a palavra final sobre isso). A partir do 12º nível, você se torna responsável por uma pequena capela, com entre seis a vinte seguidores.

Você conta com subalternos responsáveis por diferentes setores da capela (um bibliotecário, um cozinheiro, etc.) e recebe um bônus de +4 em todas as suas perícias de classe. Finalmente, a partir do 18º nível, você fica responsável por um grande templo, com cinqüenta seguidores ou mais e uma grande equipe de subalternos para cada setor. Uma vez por dia, pode escolher 20 em qualquer teste de perícia.



Enclausurado

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+0	Devoto, canalizar energia 1d6, poder divino	0, 1º
2º	+1		
3º	+2	Canalizar energia 2d6	2º
4º	+3	Em casa (magia gratuita)	
5º	+3	Canalizar energia 3d6, poder divino	3º
6º	+4	Gestor do templo (+4 em uma perícia qualquer)	
7º	+5	Canalizar energia 4d6	4º
8º	+6		
9º	+6	Canalizar energia 5d6	5º
10º	+7	Poder divino	
11º	+8	Canalizar energia 6d6, em casa (CD+2)	6º
12º	+9	Gestor do templo (+4 em todas as perícias de classe)	
13º	+9	Canalizar energia 7d6	7º
14º	+10		
15º	+11	Canalizar energia 8d6, poder divino	8º
16º	+12		
17º	+12	Canalizar energia 9d6	9º
18º	+13	Gestor do templo (escolher 20)	
19º	+14	Canalizar energia 10d6	
20º	+15	Em casa (magias gratuitas), poder divino	

Congregação dos Usurpadores

"Todos precisamos dos deuses. Mas servir a eles? HAHAHAHA!"

A congregação dos usurpadores não é uma congregação real. Primeiro, porque usurpadores não são um grupo unido, mas sim indivíduos isolados, ligados apenas pela forma como utilizam a magia divina. Segundo, porque eles não rezam ou servem aos deuses. Bem pelo contrário.

Usurpadores são hereges que aprenderam o segredo de roubar o poder milagroso dos deuses. Eles não seguem dogmas, não espalham a palavra de uma divindade, não protegem fiéis. Não têm funções sacerdotais e muito menos respeito da sociedade. Para os usurpadores, a magia divina é apenas uma ferramenta poderosa, a ser usada e descartada como qualquer outra.

Usurpadores aprendem seus segredos com outros usurpadores, numa tradição secreta, ou em raros cultos heréticos. É um grande risco fazer parte de uma verdadeira congregação

de usurpadores: se isso existe em algum lugar em Arton, é um grande alvo para paladinos e clérigos fanáticos. Outros usurpadores ainda aprendem sozinhos, em pergaminhos esquecidos ou através de seus próprios experimentos.

De qualquer forma, o caminho do usurpador é feito de desafio aos deuses e desprezo pela devoção. O usurpador não se curva a ninguém, e espera que os deuses se curvem a ele.

Pré-Requisitos: tendência não Bondosa, não pode ter a capacidade de lançar magias divinas por outra classe prévia.

Características de Classe

Pontos de Vida: como um clérigo padrão.

Perícias Treinadas: como um clérigo padrão.

Perícias de Classe: perde Cura e Diplomacia, ganha Enganação e Furtividade.

Talentos Adicionais: perde Usar Armaduras (médias e pesadas).

Habilidades de Classe

Devoto: o usurpador não recebe esta habilidade.

Canalizar Energia: o usurpador não recebe esta habilidade.

Poder Divino: o usurpador não recebe esta habilidade.

Inimigo dos Deuses: um usurpador é afetado por canalizar energia positiva/negativa, sempre da pior maneira. Por exemplo, se um clérigo Bondoso canaliza energia positiva no usurpador, ele sofre dano. Se um clérigo Maligno canaliza energia negativa no usurpador, ele *também* sofre dano.

Má Reputação: por roubar o poder de todos os deuses, o usurpador não é tolerado por nenhuma religião. Quase qualquer devoto que descubra um usurpador irá hostilizá-lo. O nível da hostilidade depende do indivíduo e da religião que ele segue, desde um olhar reprovador até um ataque ou ordem de prisão.

Magias: você pode lançar magias divinas de nível 0 (preces) e 1º nível. A cada dois níveis de usurpador, você pode lançar magias de um nível acima: no 3º nível você pode lançar magias de 2º nível, no 5º nível você pode lançar magias de 3º nível e assim por diante, até o 17º nível, quando você pode lançar magias de 9º nível.

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

Magias Conhecidas: o usurpador não conhece nenhuma magia, mas “compartilha” do conhecimento dos deuses. Você pode lançar qualquer magia divina. Para cada magia que quiser lançar, deve gastar PM em número igual ao custo da magia e fazer uma disputa com os deuses — um *teste de usurpação* (veja o quadro na página ao lado). Caso seja bem-sucedido, rouba o poder divino e lança a magia.

Caso falhe no teste de usurpação, você ainda assim gasta os PM necessários. Caso deseje adicionar um talento metamágico à magia “roubada”, você deve adicionar o custo em PM antes do teste de usurpação.

Usurpador

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+0	Inimigo dos deuses, má reputação	0, 1º
2º	+1	Discrição (perícias +2)	
3º	+2	Proteção antidivina +2	2º
4º	+3		
5º	+3	Roubo de poder divino	3º
6º	+4	Autoconfiança	
7º	+5	Discrição (perícias +4)	4º
8º	+6	Proteção antidivina +4	
9º	+6		5º
10º	+7	Roubo de poder divino	
11º	+8		6º
12º	+9	Discrição (imunidade a adivinhação)	
13º	+9	Proteção antidivina +6	7º
14º	+10		
15º	+11	Roubo de poder divino	8º
16º	+12		
17º	+12		9º
18º	+13	Proteção antidivina +8	
19º	+14		
20º	+15	Roubo de poder divino	

O teste de usurpação é uma ação livre, mas a magia consome a mesma quantidade de tempo normal. Ou seja, uma magia que pode ser lançada por um clérigo como uma ação padrão também pode ser lançada por um usurpador como uma ação padrão.

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

Discrição: o usurpador aprende a ser discreto para garantir a própria sobrevivência. No 2º nível, você recebe um bônus de +2 em testes de Enganação, Furtividade e Intuição. No 7º nível, este bônus sobe para +4. A partir do 12º nível, você passa a ser um fantasma para os deuses, saindo do campo de visão divino. Você fica imune a qualquer magia ou habilidade mágica que revele sua posição, tendência ou qualquer outra característica que possa lhe ser prejudicial. Você ainda pode ser encontrado por meios mundanos, como investigação ou boataria.

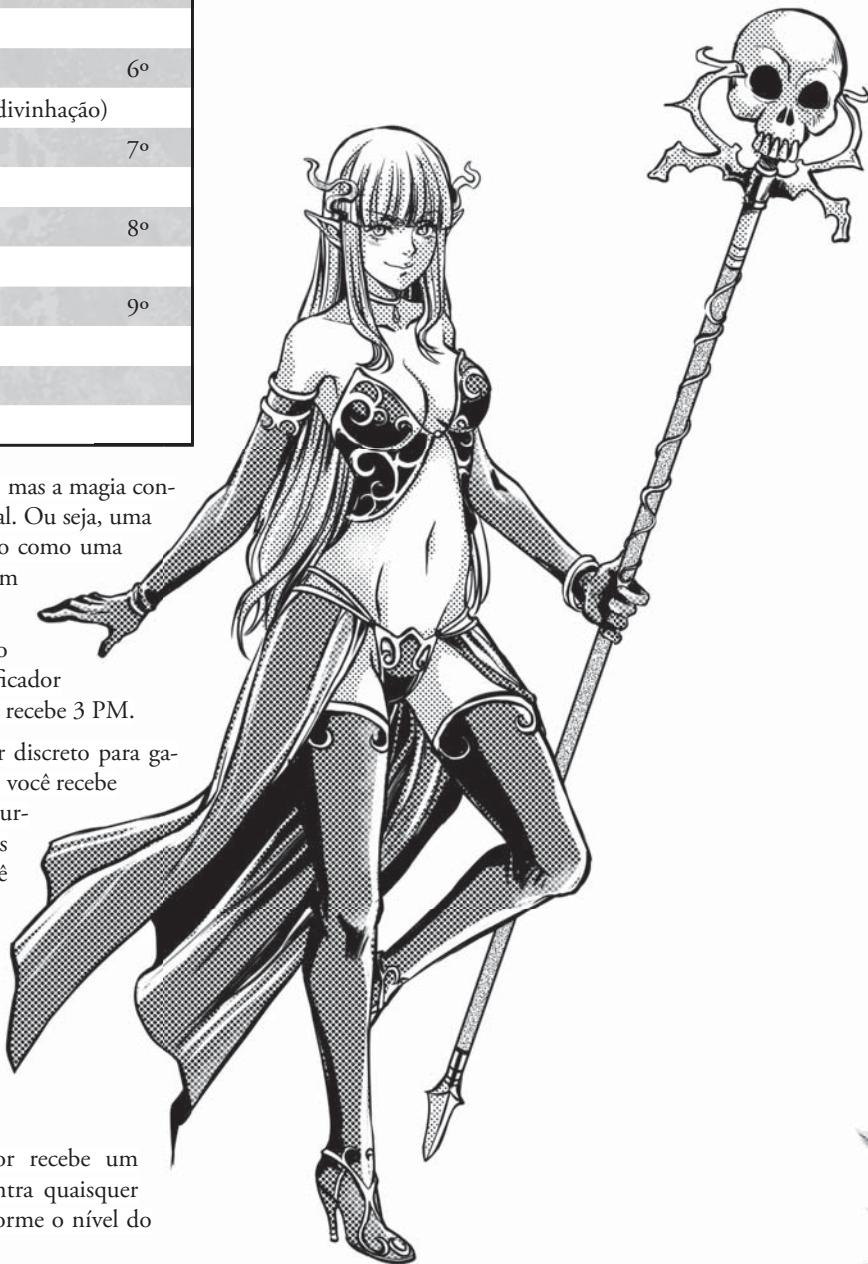
Proteção Antidivina: um usurpador recebe um bônus de +2 em testes de resistência contra quaisquer magias divinas. Este bônus aumenta conforme o nível do usurpador.

Teste de usurpação =
1d20 + nível de usurpador + mod. Car.

CD para lançar a magia = 10 + (2 x nível da magia) + 5 se estiver em um lugar sagrado.

Roubo de Poder Divino: no 5º nível, e a cada 5 níveis seguintes, você recebe um talento de magia ou de poder concedido. O talento de poder concedido pode ser de *qualquer* divindade à sua escolha.

Autoconfiança: no 6º nível, a certeza de ser impune mesmo aos deuses afeta o usurpador. Você passa a somar seu bônus de Carisma à sua classe de armadura.



“Devemos julgar um homem mais pelas suas perguntas que pelas respostas.”
— Zedrah Canz, clérigo de Tanna-Toh

Tradições de Druidas

Druidas servem a algum dos deuses identificados com a natureza em Arton: Allihanna, Megalokk e Oceano. Mesmo assim, existem vários tipos de druidas, cada um com seus próprios ritos, poderes e maneiras de adorar seu padroeiro.

As tradições druídicas são passadas de mestre a discípulo em rituais proibidos aos olhos de quaisquer outros. A maioria dos druidas recusa-se a registrar por escrito seus conhecimentos — assim, um druida em treinamento precisa decorar a sabedoria de séculos na forma de poemas e parábolas.

Uma tradição de druida nada mais é que um modo de cultuar a natureza. Membros destas tradições recebem capacidades diferenciadas, em troca de obediência a alguns dogmas.

Tradição dos Ermitões

"Parei de conviver com as outras pessoas porque não tenho nada a dizer a elas."

A maioria dos druidas é reclusa, preferindo a companhia de animais e plantas à de outros seres inteligentes. Contudo, o druida ermitão leva isso ao extremo.

Sem nenhuma preocupação com a sociedade civilizada ou mesmo com os bárbaros dos ermos, os ermitões são quase animais em forma bípede. Ficam longos anos sem falar com ninguém, descartam completamente a higiene e o asseio. Mal usam roupas e, no caso dos homens, deixam crescer longas barbas. Nos corpos e cabelos dos druidas ermitões vivem fungos, plantas e até mesmo pequenos animais. Estes servos da natureza não se importam com insetos compartilhando de seu sangue, ou mesmo com pássaros fazendo ninhos em sua cabeça.

Contudo, não é só a aparência e os hábitos de um druida ermitão que o diferenciam — também seus poderes e responsabilidades são únicos. O ermitão toma conta de um local específico, como um bosque, montanha ou vale. Prefere ficar por lá, embora saia para se aventurar quando este local e a natureza em geral são ameaçados. De qualquer forma, o ermitão é o mais radical dos druidas. Não vê nenhum tipo de urbanização com bons olhos, e não faz nenhuma concessão a “manias idiotas” como vestimentas ou banho...

Pré-Requisitos: tendência não Leal. Deve ser treinado em Conhecimento (natureza) ou escolher esta perícia como uma de suas perícias iniciais.

Características de Classe

Pontos de Vida: como um druida padrão.

Perícias Treinadas: como um druida padrão.

Perícias de Classe: como um druida padrão.

Talentos Adicionais: como um druida padrão.

Habilidades de Classe

Código de Conduta: como um druida padrão.

Devoto: como um druida padrão.

Empatia Selvagem: como um druida padrão, mas você também pode se comunicar com espíritos (normalmente fa- das) e plantas inteligentes.

Magias: como um druida padrão, mas, quando avança de nível, você aprende três magias novas (em vez de duas).

Vínculo Natural: como um druida padrão.

Caminho da Floresta: como um druida padrão.

Rastro Invisível: como um druida padrão.

Terreno Predileto: no 3º nível, escolha um tipo de terreno entre os seguintes: deserto, floresta, montanhas, pântano, planície, selva, tundra, aquático ou subterrâneo. Você recebe +2 na CA e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência quando estiver no tipo de terreno escolhido.

Forma Selvagem: o ermitão não recebe esta habilidade.



"Nossa existência não é mais que um lago de luz entre duas eternidades de escuridão."

— Um ermitão fatalista

Sítio Sagrado: todo druida ermitão é responsável por um sítio sagrado, um local santo para sua divindade, que engloba também uma área de até 5km a partir do sítio. O sítio sagrado deve ser do mesmo tipo de terreno que seu terreno predileto e deve estar afastado da civilização (vilas ou cidades). Ele serve de refúgio para a fauna e flora da região; está sempre coberto de vegetação e rodeado de animais. Dentro do sítio e em seu entorno, todos os animais passam a ter reação amistosa em relação a você. A partir do 10º nível, todos os animais passam a ser prestativos, e os espíritos e monstros passam a ter reação amistosa em relação a você. A partir do 15º nível os espíritos e monstros passam a ser prestativos.

Você pode comandar criaturas prestativas para lutar ao seu lado e ajudar a defender o sítio sagrado, mas elas não irão seguir-lo para fora do sítio. O mestre decide quais criaturas estão presentes no sítio. Um bom parâmetro é assumir que existe um número total de níveis de criaturas prestativas no sítio igual ao dobro do nível do ermitão.

Você também é capaz de atingir uma conexão mais forte com sua divindade dentro do sítio sagrado. Dentro do sítio, sempre que lançar uma magia, pode aplicar um talento metamágico qualquer, com custo de até +2 PM, sem pagar seu custo e mesmo que você não o possua. A partir do 10º nível, pode aplicar até dois talentos metamágicos, cujos custos somem até +3 PM. A partir do 15º nível, pode aplicar até três talentos metamágicos, cujos custos somem até +4 PM. Por fim, no 20º nível, pode aplicar até quatro talentos metamágicos, cujos custos somem até +5 PM.

Comunhão com a Natureza: no 8º nível, uma vez por dia você pode lançar a magia *comunhão com a natureza* sem gastar PM. A partir do 14º nível, você pode lançar esta magia à vontade sem pagar PM.

Imunidade a Venenos: como um druida padrão.

Temperado pelo Clima: com uma grande conexão com o terreno que abriga seu sítio sagrado, no 11º nível você ganha resistência 15 para contra um descritor de dano, de acordo com o terreno de seu sítio sagrado. No 17º nível, esta resistência aumenta para 30.

Terreno do Sítio Sagrado	Descritor de Dano
Caverna ou masmorra	Esmagamento
Deserto	Fogo
Floresta	Corte
Gelo	Frio
Montanha	Frio
Pântano	Ácido
Planície	Sônico
Rio, lago ou oceano	Eletricidade
Vulcão	Fogo

Mil Faces: o ermitão não recebe esta habilidade.

Corpo Atemporal: como um druida padrão.

Ermitão

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+0	Código de conduta, devoto, empatia selvagem, vínculo natural	0, 1º
2º	+1	Caminho da floresta	
3º	+2	Rastro invisível, terreno predileto	2º
4º	+3		
5º	+3	Sítio sagrado	3º
6º	+4		
7º	+5		4º
8º	+6	<i>Comunhão com a natureza</i> (1/dia)	
9º	+6	Imunidade a venenos	5º
10º	+7	Sítio sagrado	
11º	+8	Temperado pelo clima	6º
12º	+9		
13º	+9		7º
14º	+10	<i>Comunhão com a natureza</i> (à vontade)	
15º	+11	Corpo atemporal, sítio sagrado	8º
16º	+12		
17º	+12	Temperado pelo clima	9º
18º	+13		
19º	+14		
20º	+15	Sítio sagrado	

Tradição dos Metamorfos

“Grr...”

Enquanto alguns druidas desejam uma grande ligação com sua divindade, um local santificado ou mesmo com os animais, alguns rejeitam tudo isso. Não desejam comunhão, não desejam as complexidades de operar milagres ou investigar o mundo dos espíritos.

Eles desejam ser animais.

O druida metamorfo é alguém que abriu mão de boa parte do treinamento druídico. Um devoto muito mais concentrado no mundo físico do que na conexão com a divindade, muito mais guerreiro do que autoridade espiritual. Para ele, a verdadeira devoção está em viver como um bicho, caçar com garras e presas, sentir o gosto de sangue fresco na boca e correr sobre quatro patas.

Em geral, os metamorfos são fugitivos de comunidades ou párias rejeitados pelos seus, que são acolhidos e iniciados por outros metamorfos, às vezes em conjunto com uma família de animais ferozes. Em outras ocasiões, os metamorfos raptam crianças de aldeias vizinhas, forçando-as à vida animalesca. Por fim, existem casos de metamorfos que nasceram nos ermos e nunca conheceram seus pais, sendo criados por predadores e não exergando outro ser bípede até a idade adulta.

Metamorfo

Nível BBA Habilidades de Classe

1º	+0	Código de conduta, devoto, empatia selvagem, forma selvagem
2º	+1	Caminho da floresta
3º	+2	Forma selvagem (2 habilidades)
4º	+3	
5º	+3	
6º	+4	Forma selvagem (3 habilidades)
7º	+5	Forma selvagem aprimorada
8º	+6	Forma selvagem acelerada (movimento)
9º	+6	Forma selvagem (4 habilidades)
10º	+7	Surto de adrenalina
11º	+8	
12º	+9	Forma selvagem (5 habilidades)
13º	+9	Forma selvagem maior
14º	+10	Forma selvagem acelerada (livre)
15º	+11	Forma selvagem (6 habilidades)
16º	+12	
17º	+12	
18º	+13	Forma selvagem (7 habilidades)
19º	+14	
20º	+15	Evolucionista

De qualquer forma, o metamorfo é o mais bestial e violento dos druidas. Não lança magias, nem mesmo se preocupa muito com a preservação do mundo natural. Apenas vive de forma selvagem, sem preocupação com o que isso significa.

Pré-Requisito: Força 15.

Características de Classe

Pontos de Vida: como um druida padrão.

Perícias Treinadas: como um druida padrão.

Perícias de Classe: perde Diplomacia, Identificar Magia e Ofício, ganha Furtividade.

Talentos Adicionais: perde Usar Armaduras.

Habilidades de Classe

Código de Conduta: como um druida padrão.

Devoto: como um druida padrão.

Empatia Selvagem: como um druida padrão, mas você pode gastar um uso diário de forma selvagem para assumir um aspecto familiar ao animal com o qual está se comunicando. Se fizer isso, recebe um bônus de +4 no teste de empatia selvagem.

Forma Selvagem: a partir do 1º nível, você pode adquirir a forma de uma criatura selvagem. Suas estatísticas não mudam,

mas você recebe uma habilidade da lista a seguir, de acordo com o animal em que se transformou (por exemplo, escalar para um macaco, presas para um lobo...). Usar esta habilidade é uma ação padrão. Ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria (diferente do druida padrão, que pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 1 + mod. Sab).

Outras criaturas podem fazer um teste de Percepção oposto pelo seu teste de Enganação (você recebe um bônus de +10 neste teste) para perceber que você não é um animal comum. Qualquer roupa ou equipamento que esteja usando é absorvido pela forma selvagem, e ressurge quando você volta ao normal. Cada transformação dura pelo tempo que você quiser, mas você reverte à forma normal se ficar inconsciente ou morrer.

No 3º nível, e a cada três níveis a partir daí, você recebe uma habilidade adicional quando ativa forma selvagem. Você pode escolher habilidades diferentes a cada transformação, mas não uma mesma habilidade mais de uma vez.

Lista de Habilidades de Forma Selvagem

Ataques múltiplos: você recebe o talento Ataques Múltiplos (reduz a penalidade por atacar mais de uma vez por rodada de -4 para -2).

Agilidade: você recebe Destreza+4.

Armadura natural: você recebe couro, escamas ou carapaça que fornecem CA+4.

Carapaça: você recebe redução de dano 2. **Pré-requisito:** armadura natural.

Bocarra: você recebe um ataque natural de mordida que causa dano equivalente a uma espada grande própria para seu tamanho (2d6 para uma criatura Média).

Presas perfurantes: cada ataque que você acertar com sua bocarra faz com que a vítima comece a sangrar. No início de cada turno, a vítima deve fazer um teste de Constituição (CD 15). Se for bem-sucedida, não sofre nenhum dano extra e para de sangrar. Se falhar, sofre 1d4 pontos de dano e continua sangrando. Esta condição pode ser removida com um teste de Cura (CD 15) ou com qualquer item ou magia que cure pelo menos 1 PV. **Pré-requisito:** bocarra.

Tirar bocados: seu ataque com a bocarra passa a ter crítico 19-20/x4. **Pré-requisito:** presas perfurantes.

Brutalidade: você recebe Força+4.

Escalar: você pode escalar com deslocamento de 9m.

Garras e presas: você recebe dois ataques naturais de garras e um ataque natural de mordida. Você pode atacar com as três armas naturais na mesma rodada, mas se fizer isso sofre uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque.

Armas afiadas: o dano de suas garras e de sua mordida aumenta em uma categoria de tamanho. Sua margem de ameaça com estes ataques aumenta em um ponto. **Pré-requisito:** garras e presas.

Armas perfeitas: o dano de suas garras e de sua mordida aumenta em duas categoria de tamanho. Sua margem de ameaça com estes ataques aumenta em dois pontos. Estes efeitos não são cumulativos com armas afiadas. *Pré-requisito:* armas afiadas.

Instintos apurados: você recebe faro, visão na penumbra e +4 de bônus em testes de Percepção.

Esquia sobrenatural: você não pode ser surpreendido. *Pré-requisito:* instintos apurados.

Nadar: você pode nadar com deslocamento de 9m.

Presa mágica: você fica sob o efeito da magia *presa mágica* (+1 nas jogadas de ataque e dano com armas naturais).

Rapidez: seu deslocamento aumenta em +9m.

Bater e correr: você recebe os talentos Mobilidade e Ataque em Movimento (+2 em CA quando usar uma ação de movimento para se deslocar; pode atacar durante o deslocamento). *Pré-requisito:* rapidez.

Pernas poderosas: você recebe +4 em testes de Atletismo e, quando sofre dano por queda, pode subtrair 6m da altura total para calcular o dano. *Pré-requisito:* rapidez.

Regeneração: você acelera seu metabolismo e recebe cura acelerada 2. Ao contrário de outras habilidades de forma selvagem, regeneração dura 1 minuto. Você pode gastar outro uso diário de forma selvagem para reativar regeneração.

Tamanho Grande: seu tamanho muda para Grande. Você recebe +4 de Força, -1 nas jogadas de ataque e CA, e -4 em testes de Furtividade.

Tamanho Pequeno: seu tamanho muda para Pequeno. Você recebe +1 em jogadas de ataque e classe de armadura, e +4 em testes de Furtividade.

Forma Selvagem Aprimorada: a partir do 7º nível, quando usa a forma selvagem, você pode escolher suas habilidades da seguinte lista.

Agarrar instantâneo: quando você acerta um ataque corpo-a-corpo, pode começar uma manobra de agarrar contra a criatura atingida como uma ação livre.

Agilidade: você recebe Destreza+8.

Evasão: você recebe a habilidade evasão (quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido). *Pré-requisito:* agilidade.

Armadura natural: você recebe couro, escamas ou carapaça que fornecem CA+6.

Carapaça: você recebe redução de dano 4. *Pré-requisito:* armadura natural.

Bote: quando você faz uma investida, pode atacar com todas as suas armas naturais.

Dilacerar: se você acertar um mesmo alvo com dois ataques de garra na mesma rodada, causa dano extra igual a um ataque de garra com um dado adicional do mesmo tipo (por exemplo, se o seu ataque de garra causa 1d6 pontos de dano, seu ataque de dilacerar causará 2d6). *Pré-requisito:* bote.

Brutalidade: você recebe Força+8.

Escalar: você pode escalar com deslocamento de 18m.

Nadar: você pode nadar com deslocamento de 18m.

Brânquias: você consegue respirar embaixo d'água. *Pré-requisito:* nadar.

Pinças: você recebe dois ataques naturais de pinças (dano igual ao de garras). Você pode atacar com as duas pinças na mesma rodada, mas se fizer isso sofre uma penalidade de -4



“O luxo de uns é o luxo de outros.”
— Ditado dos dríuidas

em todas as jogadas de ataque. Além disso você consegue utilizar as pinças como escudos, recebendo um bônus de +2 na CA.

Ferrão: além das pinças, você ganha um terceiro ataque com ferrão. Além do dano, o ferrão injeta um veneno. Uma vítima atingida pelo ferrão tem direito a um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + mod. Con) para evitar 1d8 pontos de dano na Força. *Pré-requisito:* pinças.

Planta: sua forma selvagem é feita de matéria vegetal. Você recebe CA+4 e imunidade a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Além disso, recebe dois ataques naturais de pancada, que causam dano equivalente a uma clava própria para seu tamanho (1d6 para uma criatura Média). Você pode atacar com as duas pancadas, mas se fizer isso sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Por fim, você recebe +10 em testes de Furtividade para se esconder onde houver vegetação.

Espinhos: suas pancadas causam +2 pontos de dano. Além disso, sempre que uma criatura acertar você com um ataque corpo-a-corpo, sofre 1d12 pontos de dano. *Pré-requisito:* planta.

Esporos: você está constantemente soltando esporos que irritam a visão das criaturas ao seu redor. Cada criatura adjacente a você tem 20% chance de errar seus ataques. Criaturas que não dependem da visão para atacar são imunes a este efeito. *Pré-requisito:* planta.

Pancada aprimorada: o dano de suas pancadas aumenta em duas categorias de tamanho. *Pré-requisito:* planta.

Presa mágica maior: você fica sob o efeito da magia *presa mágica maior* (+2 nas jogadas de ataque e dano com armas naturais) enquanto estiver na forma selvagem. Este efeito não pode ser dissipado.

Rapidez: seu deslocamento aumenta em +18m.

Regeneração: você acelera seu metabolismo e recebe cura acelerada 4. Ao contrário de outras habilidades de forma selvagem, regeneração dura 1 minuto.

Sonar: você ganha a habilidade percepção às cegas 18m.

Tamanho Enorme: seu tamanho muda para Enorme. Você recebe Força+8 e sofre penalidade de -2 em jogadas de ataque e classe de armadura, e -8 em testes de Furtividade.

Tamanho Mínimo: seu tamanho muda para Mínimo. Você recebe +2 em jogadas de ataque e classe de armadura, e +8 em testes de Furtividade.

Teia: você pode lançar uma teia em uma criatura a até 18m como uma ação padrão. Faça um ataque de toque à distância (jogada de ataque oposta a teste de Reflexos da vítima). Se você acertar, a vítima fica imobilizada. Ela pode escapar com uma ação completa e um teste bem-sucedido de Força ou Acrobacia (CD 25).

Veneno: uma criatura atingida por seu ataque natural deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade de seu nível + modificador de Constituição). Se falhar, sofre 2d12 pontos de dano.

Voar: você pode voar com deslocamento de 9m.

Bico: você ganha um ataque natural com um bico. Este ataque causa o mesmo dano que uma mordida para uma criatura do seu tamanho, mas seu crítico é 19/x3. *Pré-requisito:* voar.

Investida Aérea: enquanto estiver em forma selvagem, você recebe o talento Investida Aérea — quando estiver voando e fizer uma investida, causa dano dobrado com suas armas naturais. *Pré-requisito:* voar.

Forma Selvagem Acelerada: a partir do 8º nível, você pode usar sua habilidade de forma selvagem como uma ação de movimento. A partir do 14º nível, pode usá-la como uma ação livre.

Surto de Adrenalina: a partir do 10º nível, como uma ação livre, você pode gastar um uso diário de sua forma selvagem para receber um bônus de +8 em Força, Destreza ou Constituição por uma rodada. Como alternativa, pode gastar um uso diário de forma selvagem para recuperar uma quantidade de PV igual ao dobro do seu nível de druida.

Forma Selvagem Maior: a partir do 13º nível, quando usa a forma selvagem, você também pode escolher as seguintes habilidades adicionais.

Armadura natural: você recebe couro, escamas ou carapaça que fornecem CA+8.

Carapaça: você recebe redução de dano 6. *Pré-requisito:* armadura natural.

Atropelar: quando se movimenta, você pode passar por cima de criaturas duas ou mais categorias de tamanho menores que você, causando 4d6 pontos de dano + modificador de Força. Essas criaturas podem fazer um teste de Reflexos (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Força) para reduzir o dano à metade.

Construção: no início de cada rodada, você automaticamente causa 1d8 pontos de dano + modificador de Força a qualquer criatura que esteja agarrando.

Elemental: seu corpo se torna feito de água, ar, fogo ou terra. Você recebe redução de dano 10/mágica e imunidade a atordoamento, paralisia, sono e veneno. Além disso, recebe dois ataques naturais de pancada. Você pode atacar com as duas pancadas, mas se fizer isso sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Por fim, conforme o elemento escolhido, você recebe os poderes a seguir.

- **Água:** você pode nadar com deslocamento de 18m e atravessar qualquer barreira que não seja hermeticamente fechada.

- **Ar:** você pode voar com deslocamento de 18m.

- **Fogo:** você recebe imunidade a fogo. Seus ataques naturais causam 1d6 pontos de dano adicional por fogo.

- **Terra:** você recebe CA+4.

Esta habilidade não pode ser combinada com quaisquer outras, exceto agilidade, armadura natural, brutalidade, tamanhos, as habilidades derivadas destas e as habilidades que têm “elemental” com pré-requisito.

“A solidão é a mãe da sabedoria.”

— Um clérigo de Tanna-Toh cansado de ser interrompido

Raio de energia: você ganha um ataque à distância que causa 6d8 pontos de dano com um descritor de acordo com o elemento que forma seu corpo — frio para água, eletricidade para ar, fogo para fogo e sônico para terra. **Pré-requisito:** elemental.

Força das ondas: o dano de suas pancadas aumenta em uma categoria de tamanho. Sempre que rolar um “1” em um dado de dano, role novamente e some ambos os valores ao dano total. **Pré-requisito:** elemental (água).

Velocidade do vento: você ganha um ataque adicional de pancada sem penalidades. **Pré-requisito:** elemental (ar).

Fúria das chamas: seus ataques naturais causam 2d6 pontos de dano adicional com o descritor fogo (total de 3d6). **Pré-requisito:** elemental (fogo).

Peso das rochas: o dano de suas pancadas aumenta em uma categoria de tamanho. Além disso, se estiver sobre solo natural, como uma ação completa, você consegue entrar da terra e sair em qualquer lugar a até 18m de onde entrou. **Pré-requisito:** elemental (terra).

Presa mágica suprema: você fica sob o efeito da magia *presa mágica suprema* (+3 nas jogadas de ataque e dano com armas naturais) enquanto estiver na forma selvagem. Este efeito não pode ser dissipado.

Regeneração: você acelera seu metabolismo e recebe cura acelerada 6. Ao contrário de outras habilidades de forma selvagem, regeneração dura 1 minuto.

Tamanho Descomunal: seu tamanho muda para Descomunal. Você recebe Força+16 e sofre penalidade de -4 nas jogadas de ataque e classe de armadura, e -16 em testes de Furtividade.

Tamanho Diminuto: seu tamanho muda para Diminuto. Você recebe +4 em jogadas de ataque e classe de armadura, e +16 em testes de Furtividade.

Voar: você pode voar com deslocamento de 18m.

Evolucionista: no 20º nível, o druida metamorfo alcança uma compreensão suprema das formas de vida, e é capaz de fazer pequenas modificações no seu corpo, com grandes efeitos. Você recebe um bônus permanente de +6 em Força, Destreza e Constituição. Além disso, recebe redução de dano 10/mágico.

Dano de Armas Naturais				
Tamanho	Mordida	Garra / Ferrão	Chifres / Cauda	Pancada
Diminuto	1d2	1	1	1
Mínimo	1d3	1d2	1d3	1d2
Pequeno	1d4	1d3	1d4	1d3
Médio	1d6	1d4	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6	1d8	1d6
Enorme	2d6	1d8	1d12	1d8
Descomunal	3d6	2d6	2d8	2d6

Tradição dos Senhores das Feras

“Não tenho bichos de estimação. Tenho amigos.”

Muitos druidas consideram que seus companheiros animais são as maiores dádivas de seus deuses. Afinal, o druida nunca está sozinho, e sempre pode contar com aliados mais fiéis que qualquer bípede e mais bravos que qualquer criatura “civilizada”. Isso é verdade sobretudo com os senhores das feras.

O senhor das feras é o mais carismático, amigável e afetuoso dos druidas. Para ele, a natureza não é toda maremotos, florestas sombrias e montanhas inclementes, mas principalmente criaturas maravilhosas, dotadas de inteligência e empatia — apenas diferentes daquelas que consideramos “pessoas”. O druida senhor das feras preocupa-se com os animais, protege-os e genuinamente gosta deles. Curiosamente, por seu jeito acolhedor, o senhor das feras também costuma se dar bem com bípedes — em geral, apenas os maiores vilões não veem com bons olhos quem ama os animais.

Esta tradição é bastante comum, sendo transmitida de um mestre para um pequeno grupo de discípulos em locais sagrados e antigos círculos de pedras. É um ensinamento caloroso, mas também muito rigoroso: basta que um discípulo maltrate um animal uma só vez para ser expulso. Em geral, estes druidas são queridos pela comunidade mais próxima, mas também podem ser intolerantes. Veem os animais como iguais, e qualquer forma de exploração de seu trabalho como escravidão.

Pré-Requisito: Carisma 13.

Características de Classe

Pontos de Vida: como um druida padrão.

Perícias Treinadas: como um druida padrão.

Perícias de Classe: como um druida padrão.

Talentos Adicionais: como um druida padrão.

Habilidades de Classe

Código de Conduta: como um druida padrão.

Devoto: como um druida padrão.

Empatia Selvagem: como um druida padrão, mas se você usar empatia selvagem em um animal da mesma espécie de um de seus companheiros animais, recebe um bônus de +4 no teste. Por exemplo, se os seus companheiros animais são uma coruja e um urso, você recebe um bônus de +4 em testes de empatia selvagem contra corujas e ursos.

Senhor das Feras: você está sempre cercado por seus fiéis animais. No 1º nível, você recebe um companheiro animal (como um druida padrão). No 5º nível, você recebe um segundo companheiro animal. No 7º nível, você recebe um familiar (veja a habilidade de mago). No 13º nível, você recebe um terceiro companheiro animal. Por fim, no 20º nível você recebe um segundo familiar.

Senhor das Feras

Nível BBA Habilidades de Classe

1º	+0	Código de conduta, devoto, empatia selvagem, senhor das feras
2º	+1	Caminho da floresta
3º	+2	Rastro invisível
4º	+3	
5º	+3	Senhor das feras (2º companheiro animal)
6º	+4	
7º	+5	Senhor das feras (1º familiar)
8º	+6	
9º	+6	Imunidade a venenos
10º	+7	
11º	+8	
12º	+9	
13º	+9	Senhor das feras (3º companheiro animal)
14º	+10	
15º	+11	Corpo atemporal
16º	+12	
17º	+12	
18º	+13	
19º	+14	
20º	+15	Senhor das feras (2º familiar)

Cada companheiro animal e familiar pode ser de uma espécie diferente e ter habilidades diferentes (no caso de um companheiro animal) ou conceder uma habilidade diferente (no caso de um familiar). As páginas 34 e 35 trazem modelos de companheiros animais prontos, para facilitar seu trabalho, mas fique à vontade para construir as fichas como quiser (com aprovação do mestre).

Você ainda precisa gastar uma ação de movimento para ordenar seus companheiros animais, mas com apenas uma ação pode ordenar todos eles, desde que seja a mesma ordem (por exemplo, com apenas uma ação de movimento, você pode ordenar que todos seus companheiros ataquem).

Quando um de seus companheiros animais ou familiares for morto, você e todos os seus companheiros animais e familiares ficam atordoados por 1d4 rodadas. Você pode invocar um novo companheiro animal ou familiar após passar um dia inteiro em uma região selvagem.

Magias: como um druida padrão, mas, quando avança de nível, você aprende apenas uma magia nova (em vez de duas).

Caminho da Floresta: como um druida padrão.

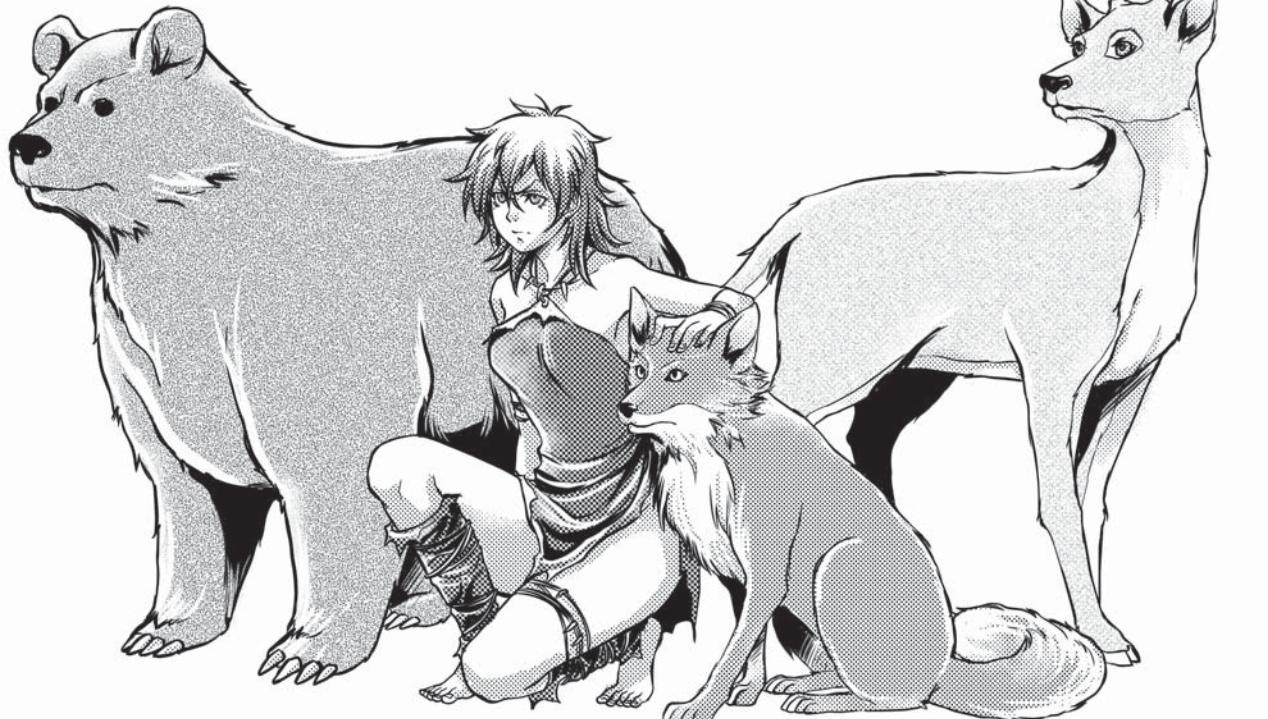
Rastro Invisível: como um druida padrão.

Forma Selvagem: o senhor das feras não recebe esta habilidade.

Imunidade a Venenos: como um druida padrão.

Mil Faces: o senhor das feras não recebe esta habilidade.

Corpo Atemporal: como um druida padrão.



Ordens de Paladinos

Guerreiros sagrados são raros. Enquanto as forças do mal são enxames de criaturas mais fracas, o bem depende de poucos campeões. Mesmo assim, os paladinos também podem receber treinamento diferenciado, personalizando seus poderes e habilidades para combater a maldade de uma forma específica.

Ordens de paladinos não são ordens reais, mas sim tipos de treinamento com doutrinas específicas. Dentro das verdadeiras ordens de cavalaria de Arton (como a Ordem da Luz e a Ordem de Khalmyr) podem existir paladinos de diferentes “ordens” em termos de regras (assim como personagens de outras classes).

Talvez mais do que qualquer outro personagem, o paladino é definido por seus inimigos. Assim, não é surpresa que certas ordens se concentrem em lutar contra certos tipos de vilões.

Ordem dos Caçadores de Horrores

“Ele já morreu uma vez... Mas isso não o deteve.”

Arton é um mundo de monstros — de dragões a quimeras, de kobolds a gigantes, não faltam criaturas monstruosas para ameaçar a população. Contudo, existem alguns tipos específicos de monstros. Seres da noite, que empregam o medo mais do que a força bruta. Não apenas monstros, mas vilões, com a maldade impregnada em seu coração.

Os principais destes algozes são vampiros, liches, múmias e outros mortos-vivos. Contudo, lobisomens, demônios e até mesmo golens de carne podem ser “horrores”. Vivem existências longas ou infinitas, enfurnados em castelos, dominando o povo através do medo e da superstição.

Para combatê-los, surge o caçador de horrores.

O caçador de horrores é um paladino sombrio, que vive à noite e se esgueira pelos lugares mais soturnos de Arton. Muitas vezes possui um inimigo antigo, alguém que já enfrentou muitas vezes ao longo dos anos — talvez alguém que já tenha enfrentado seu pai, seu avô e outros antepassados. O caçador de horrores é um vingador, um herói que raramente vê a luz do dia. Ele vive para matar o que é odioso. E, quando uma missão é cumprida, parte antes de receber aclamação ou recompensas.

Pois sempre há horror em outros lugares.

Pré-Requisitos: Força, Destreza e Carisma 15, treinado em Sobrevivência ou escolher esta perícia como uma de suas perícias iniciais. Além disso, não há caçadores de horrores de Allihanna, Lena, Marah e Tauron.

Características de Classe

Pontos de Vida: como um paladino padrão.

Perícias Treinadas: como um paladino padrão.

Perícias de Classe: ganha Sobrevivência.

Talentos Adicionais: perde Usar Armaduras Médias e Pesadas, ganha Reflexos Rápidos.

Caçador de Horrores

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Código de conduta, destruir o mal 1/dia, detectar o mal, devoto
2º	+2	Graça divina, perseguidor implacável
3º	+3	Aura de coragem, destruir o mal 2/dia
4º	+4	Canalizar energia positiva 1d6
5º	+5	Bênção da justiça, destruir o mal 3/dia, vínculo divino
6º	+6	Proteção positiva
7º	+7	Destruir o mal 4/dia
8º	+8	Canalizar energia positiva 2d6
9º	+9	Destruir o mal 5/dia
10º	+10	Evasão santa
11º	+11	Destruir o mal 6/dia
12º	+12	Canalizar energia positiva 3d6
13º	+13	Destruir o mal 7/dia
14º	+14	
15º	+15	Destruir o mal 8/dia
16º	+16	Canalizar energia positiva 4d6
17º	+17	Destruir o mal 9/dia
18º	+18	
19º	+19	Destruir o mal 10/dia
20º	+20	Canalizar energia positiva 5d6

Habilidades de Classe

Código de Conduta: como um paladino padrão.

Destruir o Mal: como um paladino padrão, mas o caçador de horrores recebe um novo uso diário a cada dois níveis, em vez de a cada três.

Detectar o Mal: como um paladino padrão.

Devoto: como um paladino padrão (mas respeitando as restrições de deuses disponíveis para caçadores de horrores).

Cura pelas Mâos: o caçador de horrores não recebe esta habilidade.

Graça Divina: como um paladino padrão.

Perseguidor Implacável: no 2º nível, você recebe o talento Rastrear. Você recebe um bônus de +4 quando estiver rastreando mortos-vivos. A partir do 10º nível, você também recebe um bônus de +4 quando estiver rastreando monstros.

Aura de Coragem: como um paladino padrão.

Saúde Divina: o caçador de horrores não recebe esta habilidade.

Canalizar Energia Positiva: como um paladino padrão.

“Sempre se supere.”

— Conselho padão de clérigos de Valkaria

Modelos de Companheiros Animais

Você pode construir seus companheiros animais como quiser, de acordo com as regras presentes em *Tormenta RPG*. Contudo, aqui estão três modelos de companheiros animais com sua progressão completa para ajudá-lo — use-os como estão ou modifique-os como achar melhor, desde que siga as regras. Estes modelos também são muito úteis para mestres que precisem criar PdMs druidas rapidamente.

Cada tipo de companheiro animal pode representar várias espécies. Algumas delas são sugeridas junto com cada tipo.

Companheiro Atacante (crocodilo, lobo, serpente, tiranossauro, etc.)

Deslocamento: sempre 9m.

Perícias: Percepção +(nível+3). **Talentos:** Foco em Arma (nível 1); Arma Natural Aprimorada (nível 3); Foco em Arma (nível 5); Ataque Poderoso (nível 7); Trespassar (nível 9); Acerto Crítico Aprimorado (nível 11); Vitalidade (nível 13); Trespassar Aprimorado (nível 15); Lutar às Cegas (nível 17); Agarrar Aprimorado (nível 19).

Nível	Habilidades	CA	PV	Resistências	Ataque (Dano)	Forma Selvagem
1º	15, 15, 15, 2, 12, 6	14	6	+4, +4, +1	+3 (1d6+2)	
2º	16, 15, 15, 2, 12, 6	15	12	+5, +5, +2	+5 (1d6+4)	
3º	16, 15, 15, 2, 12, 6	15	18	+5, +5, +2	+6 (1d8+4)	
4º	17, 15, 15, 2, 12, 6	16	24	+6, +6, +3	+7 (1d8+5)	
5º	21, 15, 15, 2, 12, 6	16	30	+6, +6, +3	+9 (1d8+7)	Força +4
6º	22, 15, 15, 2, 12, 6	17	36	+7, +7, +4	+11 (1d8+9)	
7º	22, 15, 15, 2, 12, 6	17	42	+7, +7, +4	+10 (1d8+13)	
8º	23, 15, 15, 2, 12, 6	18	48	+8, +8, +5	+11 (1d8+14)	
9º	23, 15, 15, 2, 12, 6	18	54	+8, +8, +5	+11 (1d8+14)	
10º	28, 15, 15, 2, 12, 6	18	60	+9, +9, +6	+14 (2d6+18)	Tamanho Grande
11º	28, 15, 15, 2, 12, 6	18	66	+9, +9, +6	+15 (2d6+18, 19-20)	
12º	29, 15, 15, 2, 12, 6	19	72	+10, +10, +7	+16 (2d6+19, 19-20)	
13º	29, 15, 15, 2, 12, 6	19	91	+10, +10, +7	+16 (2d6+19, 19-20)	
14º	30, 15, 15, 2, 12, 6	20	98	+11, +11, +8	+18 (2d6+21, 19-20)	
15º	34, 15, 15, 2, 12, 6	19	105	+11, +11, +8	+20 (3d6+23, 19-20)	Tamanho Enorme
16º	35, 15, 15, 2, 12, 6	20	112	+12, +12, +9	+21 (3d6+24, 19-20)	
17º	35, 15, 15, 2, 12, 6	20	119	+12, +12, +9	+22 (3d6+25, 19-20)	
18º	36, 15, 15, 2, 12, 6	21	126	+13, +13, +10	+23 (3d6+26, 19-20)	
19º	36, 15, 15, 2, 12, 6	21	133	+13, +13, +10	+24 (3d6+26, 19-20)	
20º	37, 15, 15, 2, 12, 6	22	140	+14, +14, +11	+25 (3d6+27, 19-20)	Agarrar instantâneo

Companheiro Rápido (águia, leão, tigre, velociraptor, etc.)

Deslocamento: 9m (até o 19º nível), 27m (20º nível).

Perícias: Percepção +(nível+3). **Talentos:** Acuidade com Arma (nível 1), Foco em Arma (mordida) (nível 3), Ataques Múltiplos (nível 5), Foco em Arma (garras) (nível 7), Esquiva (nível 9), Mobilidade (nível 11), Ataque em Movimento (nível 13), Arma Natural Aprimorada (mordida) (nível 15), Arma Natural Aprimorada (garras) (nível 17), Esquiva x2 (nível 19).



*“Se você enxergar um santo na estrada, mate-o.”
— Uma aventureira que confiou em clérigos demais*

Nível	Habilidades	CA	PV	Resistências	Ataque (Dano)	Forma Selvagem
1º	15, 15, 15, 2, 12, 6	14	6	+4, +4, +1	+2 (1d6+2)	
2º	15, 16, 15, 2, 12, 6	16	12	+5, +6, +2	+4 (1d6+3)	
3º	15, 16, 15, 2, 12, 6	16	18	+5, +6, +2	+6 (1d6+3)	
4º	15, 17, 15, 2, 12, 6	17	24	+6, +7, +3	+7 (1d6+4)	
5º	15, 17, 15, 2, 12, 6	17	30	+6, +7, +3	+5 (1d6+4), +4/+4 (1d4+4)	Garras e presas
6º	15, 18, 15, 2, 12, 6	19	36	+7, +9, +4	+7 (1d6+5), +6/+6 (1d4+5)	
7º	15, 18, 15, 2, 12, 6	19	42	+7, +9, +4	+8 (1d6+5), +8/+8 (1d4+5)	
8º	15, 19, 15, 2, 12, 6	20	48	+8, +10, +5	+9 (1d6+6), +9/+9 (1d4+6)	
9º	15, 19, 15, 2, 12, 6	21	54	+8, +10, +5	+9 (1d6+6), +9/+9 (1d4+6)	
10º	15, 28, 15, 2, 12, 6	27	60	+9, +16, +6	+15 (1d6+7), +15/+15 (1d4+7)	Destreza +8
11º	15, 28, 15, 2, 12, 6	27	66	+9, +16, +6	+16 (1d6+7), +16/+16 (1d4+7)	
12º	15, 29, 15, 2, 12, 6	28	72	+10, +17, +7	+17 (1d6+8), +17/+17 (1d4+8)	
13º	15, 29, 15, 2, 12, 6	28	78	+10, +17, +7	+17 (1d6+8), +17/+17 (1d4+8)	
14º	15, 30, 15, 2, 12, 6	30	84	+11, +19, +8	+19 (1d6+9), +19/+19 (1d4+9)	
15º	15, 30, 15, 2, 12, 6	30	90	+11, +19, +8	+20 (1d6+9), +20/+20 (1d4+9)	Bote
16º	15, 31, 15, 2, 12, 6	31	96	+12, +20, +9	+21 (1d6+10), +21/+21 (1d4+10)	
17º	15, 31, 15, 2, 12, 6	31	102	+12, +20, +9	+21 (1d6+10), +21/+21 (1d4+10)	
18º	15, 32, 15, 2, 12, 6	33	108	+13, +22, +10	+23 (1d6+11), +23/+23 (1d4+11)	
19º	15, 32, 15, 2, 12, 6	33	114	+13, +22, +10	+24 (1d6+11), +24/+24 (1d4+11)	
20º	16, 32, 15, 2, 12, 6	35	120	+14, +23, +11	+25 (1d6+13), +25/+25 (1d4+13)	Rapidez (+18m)

Companheiro Durão (alce, rinoceronte, urso, tartaruga gigante, triceratops, etc.)

Deslocamento: sempre 9m.

Perícias: Percepção +(nível+3). **Talentos:** Vitalidade (nível 1); Armadura Natural Aprimorada (nível 3); Tolerância (nível 5); Duro de Matar (nível 7); Vontade de Ferro (nível 9); Vitalidade x2 (nível 11); Armadura Natural Aprimorada x2 (nível 13); Vitalidade x3 (nível 15); Armadura Natural Aprimorada x3 (nível 17); Agarrar Aprimorado (nível 19).

Nível	Habilidades	CA	PV	Resistências	Ataque (Dano)	Forma Selvagem
1º	15, 15, 15, 2, 12, 6	14	7	+4, +4, +1	+2 (1d6+2)	
2º	15, 15, 16, 2, 12, 6	15	16	+6, +5, +2	+3 (1d6+3)	
3º	15, 15, 16, 2, 12, 6	16	24	+6, +5, +2	+4 (1d6+3)	
4º	16, 15, 16, 2, 12, 6	17	32	+7, +6, +3	+6 (1d6+5)	
5º	16, 15, 16, 2, 12, 6	21	40	+7, +6, +3	+6 (1d6+5)	CA +4
6º	16, 16, 16, 2, 12, 6	23	48	+8, +8, +4	+7 (1d6+6)	
7º	16, 16, 16, 2, 12, 6	23	56	+8, +8, +4	+8 (1d6+6)	
8º	16, 16, 17, 2, 12, 6	24	64	+9, +9, +5	+9 (1d6+7)	
9º	16, 16, 17, 2, 12, 6	24	72	+9, +9, +7	+9 (1d6+7)	
10º	20, 16, 18, 2, 12, 6	24	90	+11, +10, +8	+11 (1d8+10)	Tamanho Grande
11º	20, 16, 18, 2, 12, 6	24	110	+11, +10, +8	+12 (1d8+10)	
12º	20, 16, 19, 2, 12, 6	25	120	+12, +11, +9	+13 (1d8+11)	
13º	20, 16, 19, 2, 12, 6	26	130	+12, +11, +9	+13 (1d8+11)	
14º	20, 16, 20, 2, 12, 6	27	154	+14, +12, +10	+14 (1d8+12)	
15º	24, 16, 20, 2, 12, 6	26	180	+14, +12, +10	+16 (2d6+12)	Tamanho Enorme
16º	24, 16, 21, 2, 12, 6	27	192	+15, +13, +11	+17 (2d6+13)	
17º	24, 16, 21, 2, 12, 6	28	204	+15, +13, +11	+17 (2d6+13)	
18º	24, 16, 22, 2, 12, 6	29	234	+17, +14, +12	+18 (2d6+14)	
19º	24, 16, 22, 2, 12, 6	29	247	+17, +14, +12	+19 (2d6+14)	
20º	24, 16, 23, 2, 12, 6	30	260	+18, +15, +13	+20 (2d6+15)	Atropelar

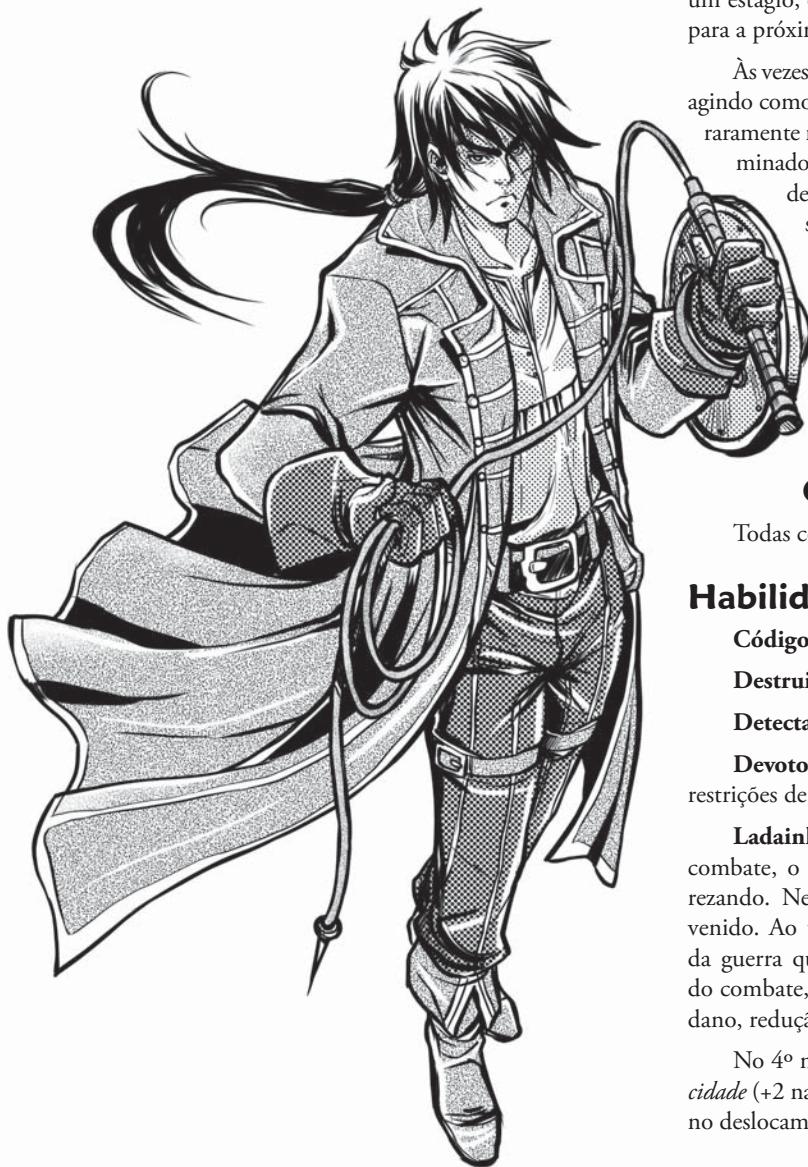
Bênção da Justiça: o caçador de horrores não pode esconder magias.

Vínculo Divino: como um paladino padrão.

Proteção Positiva: no 6º nível, você se torna imune a efeitos que causem níveis negativos (como as magias *drenar energia* e o ataque de um inumano). Esta proteção não se aplica aos efeitos de uma área de Tormenta.

Remover Condição: o caçador de horrores não recebe esta habilidade.

Evasão Santa: no 10º nível, você recebe a habilidade evasão (quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, não sofre nenhum dano se for bem-sucedido). Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado ou usando uma armadura média ou pesada. Contudo, diferente da evasão normal, você pode usá-la se estiver usando um escudo.



Ordem dos Santos

“Minha missão é aliviar o sofrimento deste mundo.”

Paladinos são campeões do bem. Contudo, ainda são pessoas “normais”. Têm ambições, desejos e fraquezas. Mesmo que tentem sempre dar o bom exemplo, às vezes escorregam. Têm vontade própria e opiniões individuais.

Isto é, todos — menos o paladino santo.

O paladino santo é o mais altruísta dos guerreiros sagrados. Ele é menos uma pessoa e mais um veículo para a vontade de seu deus. Abre mão de boa parte de seu livre arbítrio em troca de fazer valer a palavra da divindade em Arton. Para ele, o sacrifício é natural. Dar a vida por um simples camponês é algo óbvio — desde que seja o comando divino. O paladino santo não quer nada, não realmente — e acha um pouco confusa toda a necessidade que as outras pessoas têm de bens materiais e satisfação mundana. Para o santo, o mundo físico é apenas um estágio, o local onde ele cumpre seu dever, antes de partir para a próxima parte da missão, nos Reinos dos Deuses.

Às vezes, o paladino santo parece estar seguindo um roteiro, agindo como se sempre soubesse o que fazer. De fato, um santo raramente recebe treinamento de outro santo — apenas é “iluminado” por celestiais ou avatares, e descobre seu destino desta forma. Eles são seguros de si e têm fé cega na sua divindade. Isso pode ser irritante. Contudo, se souber que está irritando os outros, o santo faz de tudo para deixar de ser um incômodo.

Sim, ele parece perfeito. E sim, isso pode ser odioso. Mas ele é a melhor arma de seu deus.

Pré-Requisitos: Carisma 17. Além disso, não há santos de Allihanna, Tanna-Toh e Tauron.

Características de Classe

Todas como um paladino padrão.

Habilidades de Classe

Código de Conduta: como um paladino padrão.

Destruir o Mal: o santo não recebe esta habilidade.

Detectar o Mal: como um paladino padrão.

Devoto: como um paladino padrão (mas respeitando as restrições de deuses disponíveis para santos).

Ladainha de Combate: antes de entrar em qualquer combate, o santo deve passar uma rodada inteira ajoelhado rezando. Nesta primeira rodada, você é considerado desprevenido. Ao terminar a ladainha, é imbuído por um espírito da guerra que o eleva a um transe de batalha — até o fim do combate, você recebe bônus de +1 em jogadas de ataque e dano, redução de dano 2 e resistência a energia 2.

No 4º nível, você também recebe os efeitos da magia *velocidade* (+2 nas jogadas de ataque, CA e testes de Reflexos e +9m no deslocamento), redução de dano 4 e resistência a energia 4.

“Nem mesmo os deuses resistem às suas necessidades.”

—Ouvido por um clérigo de Tauron, seguido de uma dura admoestação

No 8º nível seus ataques são considerados sagrados (venem redução de dano como se fossem Bondosos e causam +2d6 de dano contra criaturas Malignas). No 12º nível, você recebe um bônus total de +2 em jogadas de ataque e dano, redução de dano 6 e resistência a energia 6. No 16º nível, você recebe um bônus total de +3 em jogadas de ataque e dano, redução de dano 10 e resistência a energia 10. Por fim, no 20º nível, você se torna imune a acertos críticos e recebe redução de dano 10.

Cura pelas Mãos: o santo não recebe esta habilidade.

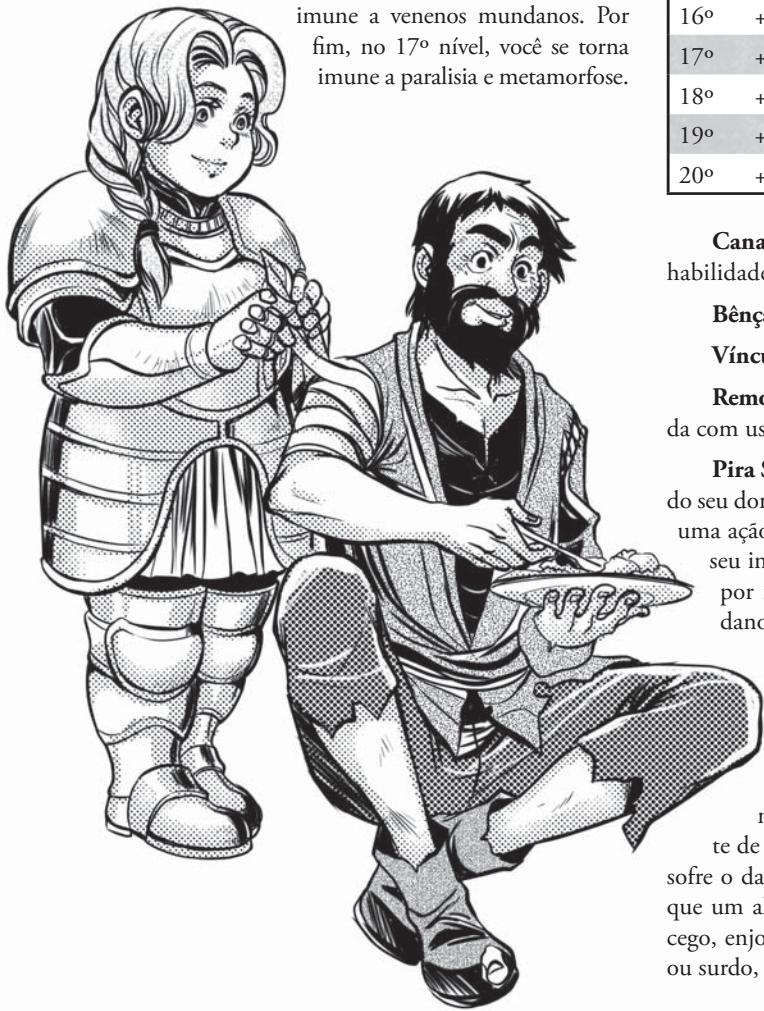
Graça Divina: como um paladino padrão.

Santo Curandeiro: o santo também possui o dom da cura, mas ele se manifesta de maneira diferente. Como uma ação padrão, você reza para seu deus e o seu aliado mais ferido a até 18m recebe uma quantidade de PV igual a 1d10 vezes o seu nível de santo. Você é curado apenas se for o personagem com mais dano. Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Aura de Coragem: como um paladino padrão.

Saúde Divina: o santo não recebe esta habilidade.

Vaso do Espírito: o corpo do paladino santo reflete sua pureza de espírito. No 3º nível, você se torna imune a doenças mundanas. No 10º nível você se torna imune a venenos mundanos. Por fim, no 17º nível, você se torna imune a paralisia e metamorfose.



Santo

Nível BBA Habilidades de Classe

1º	+1	Código de conduta, detectar o mal, devoto, ladinha de combate
2º	+2	Graça divina, santo curandeiro
3º	+3	Aura de coragem, vaso do espírito
4º	+4	Ladinha de combate
5º	+5	Vínculo divino
6º	+6	Remover condição
7º	+7	
8º	+8	Ladinha de combate
9º	+9	Pira santa, remover condição
10º	+10	Vaso do espírito (venenos)
11º	+11	
12º	+12	Ladinha de combate, remover condição
13º	+13	Mártir
14º	+14	
15º	+15	Remover condição
16º	+16	Ladinha de combate
17º	+17	Vaso do espírito (paralisia e metamorfose)
18º	+18	Remover condição
19º	+19	
20º	+20	Ladinha de combate

Canalizar Energia Positiva: o santo não recebe esta habilidade.

Bênção da Justiça: o santo não recebe esta habilidade.

Vínculo Divino: como um paladino padrão.

Remover Condição: como um paladino padrão, mas ativada com usos de santo curandeiro.

Pira Santa: a partir do 9º nível, você pode gastar um uso do seu dom de cura para queimar um oponente Maligno. Com uma ação padrão, você reza pela intervenção do seu deus e o seu inimigo Maligno mais poderoso a até 18m é atingido por fogo sagrado. Este oponente sofre 1d12 pontos de dano para cada dois níveis do santo, arredondados para baixo (Fort CD 10 + metade do seu nível + mod. Car. reduz à metade). Você só pode usar esta habilidade se estiver em transe de combate.

Mártir: a partir do 13º nível, uma vez por rodada, quando estiver adjacente a um aliado e não estiver desprevidendo, você pode se jogar na frente de um ataque que atingiu seu aliado. Se fizer isso, você sofre o dano e seu aliado não sofre nada. Além disso, sempre que um aliado seu a até 9m sofrer uma condição atordoado, cego, enjoado, exausto, fatigado, lento, paralisado, sangrando ou surdo, você pode escolher sofrer a condição no lugar dele.

Ordem dos Vassalos

"Sim, meu lorde."

Muitas pessoas, especialmente plebeus, associam os paladinos com cavaleiros e outros guerreiros nobres. Em nenhum outro guerreiro sagrado essa associação é tão forte quanto nos vassalos.

O paladino vassalo é um servo por natureza. É dividido entre sua lealdade a seu deus e a seu senhor mundano. O vassalo necessariamente possui um lorde, um nobre a quem deve obedecer, e faz parte de uma estrutura social rígida. À medida que adquire experiência, o vassalo não apenas ganha poder, mas também responsabilidade e posições de prestígio em seu reino, feudo ou domínio. Seu início é humilde, como um mero pajem, mas ele acaba sua carreira como um grande senhor de terras, responsável por uma população numerosa.

Existe muita liberdade em Arton (pelo menos entre os aventureiros), mas o paladino vassalo escolhe um caminho tradicional e até mesmo antiquado. Ele vê grande valor nas estruturas sociais que sustentam a civilização, e tem orgulho de ostentar títulos de nobreza e erguer o estandarte de seu senhor. Quando há conflito entre o lorde e o deus, o paladino vassalo não vira as costas a nenhum dos dois: arranja uma maneira de fazer seu lorde ver a razão e acha nos dogmas da divindade algo que justifique a vontade do nobre, sem nunca trai-los.

É uma vida de servidão e deveres. Mas é recompensada pela satisfação de fazer o bem — e pelo luxo da aristocracia.

Pré-Requisitos: Força e Carisma 15. Além disso, não há vassalos de Allihanha, Lena e Marah.

Características de Classe

Todas como um paladino padrão.

Habilidades de Classe

Com exceção de código de conduta e devoto, que funcionam como em um paladino padrão (apenas respeitando as restrições de deuses disponíveis para vassalos), um vassalo não possui nenhuma habilidade de classe de um paladino. Em vez disso, possui as habilidades a seguir, que representam sua evolução no caminho da nobreza.



Pajem: você inicia sua carreira como um mero pajem, servindo a um cavaleiro, guerreiro ou paladino mais experiente. Como pajem, você aprende a limpar estábulos, afiar armas e remendar armaduras. Você recebe treinamento em Adestrar Animais ou em Ofício (metalurgia). Se já é treinado em ambas, recebe Foco em Perícia em uma delas.

Valete: você já acompanha seu senhor na corte e nos salões nobres. Como valete, você aprende etiqueta social. Você recebe treinamento em Diplomacia ou Conhecimento (nobreza). Se já é treinado em ambas, recebe Foco em Perícia em uma delas.

Escudeiro: você não é mais um mero servo; ajuda seu senhor na batalha. Como escudeiro, você aprende a lutar a cavalo e usar armaduras. Você recebe treinamento em Cavalgar e Foco em Armadura. Se já for treinado em Cavalgar, recebe o Foco em Perícia correspondente.

Guarda do Castelo: você já é independente. Como guarda do castelo, aprende que nem todos são tão nobres com seus deveres... E nem todos os deveres são tão nobres, inspiradores ou emocionantes. Você recebe um talento de combate à sua escolha e treinamento em Intuição. Se já for treinado em Intuição, recebe o Foco em Perícia correspondente.

Vigilante de Estradas: você expande suas responsabilidades para além do castelo, protegendo as terras do reino. Você recebe uma montaria sagrada (como um paladino normal) e treinamento em Percepção. Se já for treinado em Percepção, recebe o Foco em Perícia correspondente.

Cavaleiro do Reino: você finalmente é sagrado cavaleiro, obtendo o título *sir* e atingindo o grau mais baixo da nobreza. Como cavaleiro do reino, você recebe um escudeiro — em termos de regras, o talento Liderança (parceiro) — e um equipamento de seu reino (uma arma ou escudo com bônus mágico +2).

Sargento do Reino: você adquire uma posição no exército do reino, melhorando suas habilidades de combate e aprendendo a cuidar de seus irmãos de armas. Vocês recebem um talento de combate e a habilidade de cura pelas mãos: no 7º nível cura $2d8+2$ pontos de vida. Este valor aumenta em $1d8+1$ a cada quatro níveis. Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a $1 + \text{seu modificador de Carisma}$.

Capitão do Reino: você é um oficial no exército, sendo respeitado e prestigiado

por militares, nobres e plebeus. Como capitão do reino você aprende a liderar um número considerável de soldados. Você recebe o talento Liderança (seguidores). Além disso, aprende a empunhar o pesado braço da justiça. Você recebe a habilidade de destruir o mal com um uso diário. A cada três níveis (11º, 14º, 17º e 20º), você recebe um uso diário adicional.

Lorde: você ascende dentro da nobreza, recebendo um feudo — e muitas responsabilidades. Como lorde, você tem que decidir prosseguir sua carreira como líder dos homens no campo de batalha ou como um nobre pio que tem um governo exemplar. Se escolher a primeira opção, você recebe um talento de combate. Se optar pela segunda, recebe treinamento em Ofício (administração) e em Conhecimento (religião). Se já for treinado nestas perícias, recebe os Focos em Perícia correspondentes.

Barão: você ascende dentro da nobreza e passa a receber impostos de seus plebeus. No início de cada mês (ou de cada aventura, de acordo com o mestre), pode fazer um teste de Ofício (administração). Você recebe um número de Tibares de platina igual ao resultado do teste multiplicado por seu nível de vassalo.

Visconde: você adquire um título mais alto. Prossegue na carreira de general ou de administrador. Se tiver escolhido a carreira de general, passa a ter os pontos de vida de um bárbaro de mesmo nível (recalcule retroativamente desde o 1º nível). Se escolheu ser um administrador, pode repetir um número de testes de perícia por dia igual a seu bônus de Inteligência +1, ficando com o melhor valor entre os dois rolados.

Conde: você agora é um alto nobre, e tem acesso a equipamentos poderosos. No início de cada aventura, você recebe um “orçamento” de 100.000 TO que pode gastar em itens mágicos. Estes itens devem ser devolvidos no fim da aventura.

Marquês: acostumado à corte, você adquire um título ainda mais alto. Se tiver escolhido ser um general, recebe redução de dano 2. Se tiver escolhido ser um administrador, recebe resistência a magia +4.

Duque: você é um dos mais altos nobres do reino. Você recebe um castelo fortificado, com servos e um pequeno exército. O número de níveis de seguidores que você possui é multiplicado por 10.

Arquiduque: você atinge o mais alto grau da nobreza, possuindo uma aura que o distingue das pessoas normais e o torna quase intocável. Uma vez por dia, você pode ignorar um ataque ou magia contra você. O ataque erra, a magia não tem efeito, etc. Outras pessoas ainda podem ser atingidas.

Conselheiro Real: tendo provado seu valor ao longo dos anos, você se torna o braço direito do rei. Acostumado a lidar com todos os tipos de problemas, você adquire habilidades variadas. Escolha uma magia divina de até 7º nível. Você pode lançar esta magia como se fosse um clérigo, um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Sabedoria +1.

Rei Mercenário: você já tem terras totalmente independentes de seu antigo lorde. Contudo, continua leal a ele, e ele confia em você totalmente. Seu pequeno reino luta ao lado do reino de seu lorde, em troca de dinheiro e apoio político. Se você tiver escolhido ser um general, recebe 6 pontos para distribuir

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Pajem
2º	+2	Valete
3º	+3	Escudeiro
4º	+4	Guarda do castelo
5º	+5	Vigilante de estradas
6º	+6	Cavaleiro do reino
7º	+7	Sargento do reino
8º	+8	Capitão do reino
9º	+9	Lorde
10º	+10	Barão
11º	+11	Visconde
12º	+12	Conde
13º	+13	Marquês
14º	+14	Duque
15º	+15	Arquiduque
16º	+16	Conselheiro real
17º	+17	Rei mercenário
18º	+18	Rei
19º	+19	Alto rei
20º	+20	Imperador

em habilidades físicas (Força, Destreza e Constituição). Se tiver escolhido ser um administrador, recebe 6 pontos para distribuir em habilidades mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma).

Rei: suas terras se expandem. Seu reino já não precisa mais do apoio de seu antigo lorde — mas vocês ainda são aliados. Acostumado a evitar tentativas de assassinato e sobreviver a batalhas acirradas, você recebe RD 10 e torna-se imune a venenos.

Alto Rei: talvez seu antigo lorde tenha morrido sem deixar herdeiros. Talvez ele simplesmente não confiasse em ninguém como confiava em você. Talvez ele simplesmente tenha cansado da vida de governante e abdicado em seu nome. O fato é que você agora é um alto rei, senhor de seu reino e do antigo reino de seu lorde. Tem à sua disposição riquezas sem fim — seu “orçamento” de itens mágicos aumenta para 400.000 TO.

Imperador: você chegou ao ápice político de Arton. Talvez tenha colonizado um continente desconhecido. Talvez tenha conquistado o Império de Tauron ou o Reinado. De qualquer forma, você agora é um grande imperador, respeitado e temido por todos. Sua fama não tem limites, e as pessoas atribuem a você os mais variados poderes. Escolha uma magia divina de até 9º nível. Você pode lançar esta magia como se fosse um clérigo, um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Sabedoria +1. Você pode começar a pensar em dar terras a seu antigo escudeiro, formando mais um rei e continuando o nobre ciclo do paladino vassalo.

“Homens precisam de líderes. Até mesmo líderes precisam de líderes.”
— Ikyll Womifred, clérigo de Valkaria



Capítulo 2

Doutrina da Fé

A crença nos deuses é um dos fatores mais importantes na vida dos artonianos. Através de sua fé, os devotos podem operar milagres, destacar-se em combate e realizar feitos impressionantes. Existem técnicas para canalizar a fé — não basta acreditar, é preciso dedicar boa parte de sua existência à divindade, e então conhecer os rituais corretos para que a força divina se manifeste. Estas práticas são tão variadas quanto os deuses do Panteão ou as formas de cultuá-los.

A seguir estão talentos, classes de prestígio e equipamentos para personagens devotos. Não apenas clérigos, druidas e paladinos podem utilizá-los — muitos aventureiros de todas as classes norteiam suas vidas por um deus.

Novos Talentos

Os talentos a seguir oferecem novas opções para personagens. Alguns são exclusivos para devotos (veja a caixa de texto na página 44).

Arma Divina Esporádica (Poder Concedido)

Você recebe ajuda divina em combate. Mas só às vezes.

Pré-requisito: devoto de qualquer deus, exceto Lena ou Marah.

Benefício: sempre que você acertar um ataque contra um alvo que não seja devoto de seu deus, role 1d4 juntamente

com o dano normal da arma. Com um resultado 4, adicione 2d6 pontos de dano ao seu ataque (você não adiciona nada ao dano com um resultado de 1 a 3). O tipo de dano depende de sua divindade.

Allihanna: corte.

Azgher: fogo.

Hynnin: perfuração.

Kallyadranoch: eletricidade.

Keenn: perfuração.

Khalmyr: sônico.

Lin-Wu: corte.

Megalokk: perfuração.

Nimb: essência.

Oceano: frio.

Ragnar: corte.

Sszzaas: ácido.

Tanna-Toh: sônico.

Tauron: esmagamento.

Tenebra: necromancia.

Thyatis: fogo.

Valkaria: esmagamento.

Wynna: eletricidade.

Devotos dos Deuses

Deuses são importantes em Arton. Mesmo pessoas que não pertencem a classes conjuradoras divinas reconhecem seu poder. Há guerreiros devotados a Keenn, ladinhas devotadas a Hyninn e assim por diante. Por sua devoção, esses personagens recebem uma pequena porção de magia divina — e também permissão para adquirir poderes ainda maiores.

Devoto (Destino)

Escolha um deus. Você segue fielmente o deus escolhido, recebendo uma pequena porção de poder mágico divino por isso.

Pré-requisitos: Sab 11, estar entre os adoradores típicos do deus escolhido (veja *Tormenta RPG*, Capítulo 6).

Benefício: escolha uma magia divina de nível 0. Você pode lançar esta magia até três vezes por dia, como se fosse um clérigo.

Especial: este talento funciona como a habilidade de classe devoto (de clérigos, druidas e paladinos), permitindo que você adquira talentos de poder concedido de sua divindade padroeira.

Este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você deve escolher outra magia.

Canto Monástico (Magia)

Você foi treinado em um mosteiro, onde rezava através de belos cânticos.

Pré-requisitos: treinado em Atuação (música), capacidade de lançar magias divinas.

Benefício: quando você lança uma magia, pode gastar uma ação de movimento para entoar um canto litúrgico. Se fizer isso, a CD para resistir à magia aumenta em +1. Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma +1. Obviamente, você não pode lançar magias desta forma se não puder fazer sons (por exemplo, sob efeito de Magia Silenciosa).

Canto Monástico Aprimorado (Magia)

No mosteiro onde foi treinado, você era responsável por ensinar os acólitos a cantar como anjos.

Pré-requisito: Atuação (música) 8 graduações, Canto Monástico.

Benefício: quando você usa o talento Canto Monástico, soma seu bônus de Carisma aos efeitos numéricos variáveis da magia (dano causado, PV curados, etc.). Este efeito ocorre em adição ao efeito de Canto Monástico.

Canto Monástico Magistral (Magia)

Os deuses choram de emoção ao ouvi-lo cantar.

Pré-requisito: Atuação (música) 13 graduações, Canto Monástico Aprimorado.

Benefício: quando você usa o talento Canto Monástico, a magia fica sob efeito do talento Maximizar Magia. Este efeito ocorre em adição aos efeitos de Canto Monástico e Canto Monástico Aprimorado.

Círculo Místico Dourado (Destino)

Você pode criar um pequeno santuário para abençoar seus ataques.

Pré-requisito: habilidade de classe canalizar energia positiva/negativa.

Benefício: gaste uma ação padrão e um uso diário de canalizar energia positiva/negativa para criar um círculo místico aos seus pés. Um personagem dentro do círculo ganha um bônus de +2 em todos seus ataques. O círculo ocupa um quadrado com 1,5m de lado e dura 10 minutos.

Círculo Místico Prateado (Destino)

Você pode criar um pequeno santuário para aprimorar suas defesas.

Pré-requisito: habilidade de classe canalizar energia positiva/negativa.

Benefício: gaste uma ação padrão e um uso diário de canalizar energia positiva/negativa para criar um círculo místico aos seus pés. Um personagem dentro do círculo ganha um bônus de +2 na CA e em todos os testes de resistência. O círculo ocupa um quadrado com 1,5m de lado e dura 10 minutos.

Círculo Místico Púrpura (Destino)

Você pode criar um pequeno santuário para abençoar suas magias.

Pré-requisito: habilidade de classe canalizar energia positiva/negativa.

Benefício: gaste uma ação padrão e um uso diário de canalizar energia positiva/negativa para criar um círculo místico aos seus pés. Um personagem dentro do círculo adiciona o seu modificador de Sabedoria a suas magias de dano ou cura. Por exemplo, *curar ferimentos leves* lançado por um conjurador com Sabedoria 15 (modificador de +2) dentro de um círculo místico púrpura cura 1d8+3 pontos de vida. O círculo ocupa um quadrado com 1,5m de lado e dura 10 minutos.

Círculo Místico Vermelho (Destino)

Você pode projetar sua habilidade de energia positiva/negativa em círculos no chão.

“*Nunca se cansar, nunca se entregar, nunca parar.*”
—Suetonius, clérigo de Tauron

Novos Talentos

Talento	Pré-requisitos	Benefício
Arma Divina Esporádica	Devoto de qualquer deus exceto Lena ou Marah.	Ganhe dano extra em seus ataques ocasionalmente.
Canto Monástico	Treinado em Atuação (música), capacidade de lançar magias divinas.	Gaste uma ação de movimento para aumentar a CD das suas magias em +1.
Canto Monástico Aprimorado	Atuação (música) 8 graduações, Canto Monástico.	Use o talento Canto Monástico para somar bônus de Carisma aos efeitos numéricos da magia.
Canto Monástico Magistral	Atuação (música) 13 graduações, Canto Monástico Aprimorado.	Use o talento Canto Monástico para maximizar a magia.
Círculo Místico Dourado	Canalizar energia positiva/negativa.	Crie círculos místicos que fornecem bônus no ataque.
Círculo Místico Prateado	Canalizar energia positiva/negativa.	Crie círculos místicos que fornecem bônus na defesa.
Círculo Místico Púrpura	Canalizar energia positiva/negativa.	Crie círculos místicos que potencializam a cura.
Círculo Místico Vermelho	Canalizar energia positiva/negativa.	Crie círculos místicos com o efeito de canalizar energia.
Companheiro Enxame	Companheiro animal.	Troque seu companheiro animal por um enxame.
Destruir o Mal Aprimorado	Destruir o mal.	+4 no ataque ou no dano quando usa destruir o mal.
Destruir o Mal Persistente	Destruir o mal.	Se erra um ataque de destruir o mal, não gasta uso diário.
Dízimo Duvidoso	Treinado em Enganação, tendência não Leal.	Arranque dinheiro e favores de devotos crédulos.
Druida Boticário	Druida, Preparar Poções, treinado em Ofício (alquimia).	Crie poções mais poderosas.
Escudo da Fé Aprimorado	Usar Escudo, lançar a magia <i>escudo da fé</i> .	Crie um escudo mágico.
Escrever Pergaminhos	Lançar magias de 1º nível.	Crie pergaminhos mágicos.
Falcocírio	Treinado em Adestrar Animais.	Receba um familiar falcão.
Forma de Enxame	Forma selvagem.	Adquira a forma de um enxame.
Forma Selvagem Mística	Sab 15, forma selvagem.	Adquira uma forma mística que aumenta seu poder mágico.
Fundamentalista	Devoto, cumpridor das O&R de seu deus.	Siga restrições severas em troca de grande poder.
Luz da Alvorada/Ocaso	Canalizar energia positiva/negativa.	Crie uma luz capaz de revelar criaturas incorpóreas.
Magia Conspurcada	Canalizar energia negativa, tendência Maligna.	Converta suas magias para profanas.
Magia Primordial	Forma selvagem.	Converta suas magias para dano físico.
Magia Santificada	Canalizar energia positiva, tendência Bondosa.	Converta suas magias para sagradas.
Outra Face	Devoto de Lena, Marah ou Thyatis.	Imponha penalidades aos inimigos.
Poder do Rebanho	Carisma 13, lançar magias divinas.	Aumente a CD das magias caso haja devotos rezando por você.
Poder do Rebanho Supremo	Poder do Rebanho.	Como Poder do Rebanho, mas afeta seus testes de resistência.
Preparar Poções	Lançar magias de 2º nível.	Crie poções mágicas.
Profeta do Caos	Car 13, devoto de Nimb.	Adivinhe o resultado de um dado e defina o resultado da ação.
Projetar Cura pelas Mãos	Cura pelas mãos.	Cure à distância com um raio de luz divina.
Proteção contra Trevas	Car 11, canalizar energia positiva, tendência Bondosa.	Receba resistência a necromancia.
Purificação pelo Fogo	Lançar magias divinas de 3º nível.	Converta inimigos derrubados por suas magias de fogo.
Resíduo Mágico Curativo	Treinado em Conhecimento (arcano) e Cura.	Receba PV temporários de suas magias.
Sacerdote Copista	Clérigo, treinado em Ofício (caligrafia), Escrever Pergaminhos.	Adicione talentos metamágicos aos seus pergaminhos.
Salto para a Salvação	Treinado em Cura e Iniciativa.	Ganhe ação para curar seus aliados.
Senhor dos Mortos	Fascinar Mortos-Vivos, 10º nível de personagem.	Controle hordas de mortos-vivos.
Sincretismo	Sab 13, devoto de um deus.	Torne-se devoto de um deus adicional.

Pré-requisito: habilidade de classe canalizar energia positiva/negativa.

Benefício: gaste uma ação padrão e um uso diário de canalizar energia positiva/negativa para criar um círculo místico em uma área não ocupada a até 15m de você. Quando uma criatura entrar no círculo místico, sofrerá os efeitos de um uso de canalizar energia positiva/negativa (cura para vivos e dano para mortos-vivos, para energia positiva, e dano para vivos e cura para mortos-vivos, para energia negativa), como se você estivesse usando a habilidade. A criatura tem direito a um teste de Vontade (CD igual à da habilidade) para reduzir o dano à metade. O círculo ocupa um quadrado com 1,5m de lado e é invisível para seus inimigos. Ele dura 10 minutos, mas só afeta cada criatura uma única vez.

Companheiro Enxame (Destino)

Você não tem um companheiro animal. Tem centenas.

Pré-requisito: habilidade de classe companheiro animal.

Benefício: você perde o seu companheiro animal regular e recebe, no lugar dele, um enxame de minúsculas criaturas — ratos, vespas, aranhas, pequenos répteis, etc., à sua escolha.

A caixa de texto abaixo traz as estatísticas de um companheiro enxame de 1º nível. Assim como um companheiro animal, o enxame sobe de nível junto com o druida. Ele também recebe uma habilidade da lista de forma selvagem no 5º nível e a cada 5 níveis seguintes, mas pode escolher apenas as seguintes habilidades: agilidade, armadura natural, brutalidade, escalar, nadar, instintos apurados, rapidez, tamanho grande, tamanho enorme, tamanho descomunal, teia e voar.

Companheiro Enxame

Companheiro Enxame: animal 1, N; Médio; desl. 9m; PV 7; CA 14 (+4 Des); corpo-a-corpo: enxame (1d6); Fort +4, Ref +6, Von +1; For 10, Des 18, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias & Talentos: Percepção +5; Vitalidade.

Distração: qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade do nível do companheiro enxame + mod. Con) ou ficará enjoado durante uma rodada.

Enxame: um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, funciona como uma criatura Média, com a diferença de que pode entrar no espaço ocupado por um personagem (rastejando ou pousando sobre ele). Um enxame não pode atacar, mas, no início de seu turno, automaticamente causa dano a quaisquer personagens em seu espaço. Um enxame é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e a manobras de combate. Além disso, sofre apenas metade do dano de ataques com armas.

Destruir o Mal Aprimorado (Combate)

Oponentes malignos caem como moscas frente ao seu poder divino.

Pré-requisito: habilidade de classe destruir o mal.

Benefício: ao utilizar a habilidade destruir o mal, você recebe um bônus de +4 na jogada de ataque *ou* na jogada de dano. Você escolhe o tipo de bônus que deseja utilizar antes da jogada de ataque.

Destruir o Mal Persistente (Combate)

Você não se abala com pequenas derrotas.

Pré-requisito: habilidade de classe destruir o mal.

Benefício: se você errar o ataque ou atacar um alvo não maligno ao utilizar a habilidade destruir o mal, você não gasta um uso da habilidade.

Normal: errando ou acertando, você gasta um uso da habilidade destruir o mal.

Dízimo Duvidoso (Perícia)

Você vende lugares nos Reinos dos Deuses e garante a seus fiéis que, com uma pequena contribuição, eles estarão conquistando as boas graças da divindade.

Pré-requisitos: treinado em Enganação, tendência não Leal.

Benefício: sempre que estiver em uma comunidade com devotos do deus a quem você serve (ou diz servir...), você pode fazer um teste de Enganação contra CD 15 por dia. Se você for bem-sucedido, recebe 1 TO por cada ponto que seu teste exceder a CD. Como alternativa, você pode usar este talento para arrancar favores de plebeus. Estes favores podem incluir abrigo durante uma noite, transporte, informações, etc., desde que sejam coisas ao alcance de plebeus. A CD total para estes favores é 20 (favores simples), 25 (favores complicados, custosos ou arriscados), 30 (favores ilegais ou muito arriscados) ou mais, a critério do mestre (favores que ameaçam a vida do plebeu ou de sua família). Em qualquer caso, se você rolar um “1 natural”, não poderá usar este talento por um mês. Além disso, você terá atraído a atenção de clérigos e/ou paladinos da divindade cujo nome está usando. Obviamente, eles não estarão nada satisfeitos com você...

Druida Boticário (Magia)

Quando você e o seu caldeirão se juntam, as possibilidades são enormes.

Pré-requisitos: classe druida, talento Preparar Poções, treinado em Ofício (alquimia).

Benefício: você pode criar poções com magias de até 5º nível.

Normal: você só pode criar poções com magias de até 3º nível.

Escudo da Fé Aprimorado (Magia)

Para você, o nome de certa magia tem significado bem literal.

Pré-requisitos: treinamento com escudo, capacidade de lançar a magia *escudo da fé*.

Benefício: quando você lança a magia *escudo da fé*, não recebe o bônus de +2 em CA como normal. Em vez disso, a magia cria um *escudo pesado* +2 brilhante, com o símbolo sagrado de seu deus. Apenas você pode empunhar este escudo (ele se desvanece se outro personagem tentar usá-lo), mas você pode arremessá-lo ou largá-lo por quanto tempo quiser, e ele persistirá. O escudo dura por um dia. Você não pode lançar a versão “normal” da magia *escudo da fé*.

Escrever Pergaminhos (Magia)

Você pode criar pergaminhos que você ou outro conjurador podem usar para lançar uma magia uma vez.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias de 1º nível.

Benefício: você pode criar pergaminhos. O pré-requisito para criar um pergaminho é conhecer a magia que ele irá conter (pergaminhos podem conter qualquer magia). O preço de um pergaminho é igual ao nível mínimo que um conjurador precisa ter para lançar a magia contida nele x 25 TO. Se a magia tiver um componente material ou um custo em XP, você deve pagar esses custos para criar o pergaminho.

Veja as regras para pergaminhos em *Tormenta RPG*, Capítulo 10.

Falcoeiro (Destino)

Você é um mestre na arte da falcoaria.

Pré-requisito: treinado em Adestrar Animais.

Benefício: você recebe um falcão como familiar, com seus benefícios e estatísticas normais, mesmo que não seja um conjurador. Veja as regras para familiares em *Tormenta RPG*, Capítulo 3.

Forma de Enxame (Destino)

Você não se transforma em apenas um animal — pode dividir sua consciência em milhares deles.

Pré-requisito: habilidade de classe forma selvagem.

Benefício: você pode gastar dois usos de sua habilidade forma selvagem para se transformar em um enxame. Em termos de regras, você recebe a habilidade a seguir.

Enxame: você pode entrar no espaço ocupado por um personagem (rastejando ou pousando sobre ele). Você não pode atacar, mas, no início de seu turno, causa o dano de seu ataque corpo-a-corpo a quaisquer personagens em seu espaço, automaticamente. Você é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e a manobras de combate. Além disso, sofre apenas metade do dano de ataques com armas.

Forma Selvagem Mística (Destino)

Você é capaz de se transformar em uma forma selvagem especial, um animal híbrido místico, sagrado para seu deus padroeiro.

Pré-requisitos: Sab 15, habilidade de classe forma selvagem.

Benefício: gaste três usos diários da habilidade forma selvagem para se transformar na forma selvagem mística. Esta forma depende de sua divindade padroeira — um mamífero-pássaro para servos de Allihanna, um réptil-cervo para servos de Megalokk e um peixe-polvo para servos do Oceano. Enquanto estiver nesta forma, você recebe CA +4 (+6 a partir do 11º nível e +8 a partir do 17º nível) e +1 na CD para todas as suas magias. Além disso, você pode utilizar o talento metamágico Potencializar Magia uma vez por dia em qualquer magia sua sem ter que prepará-la desta forma nem pagar PM adicionais. Você não pode utilizar nenhuma outra habilidade de forma selvagem junto com a forma selvagem mística.

Fundamentalista (Destino)

Você vive por dogmas que nem mesmo os mais fervorosos devotos costumam cumprir, praticando uma versão antiga e muito rígida de sua religião. Você acha que a igreja está muito liberal hoje em dia.

Pré-requisitos: Devoto, cumpridor das obrigações e restrições de seu deus.

Benefício: além de cumprir as obrigações e restrições de sua divindade (veja a partir da página 51), você deve cumprir seus dogmas fundamentalistas. A lista dos dogmas fundamentalistas de cada divindade está na caixa de texto da página 48. Em troca, você recebe um bônus de +2 em duas habilidades básicas à sua escolha e +5 PM.

Caso um fundamentalista falhe em seguir os dogmas, perde todas as suas habilidades de classe (além do uso deste talento) por um mês, ou até fazer uma *penitência* imposta por outro fundamentalista do mesmo deus.

Luz da Alvorada/Ocasião (Destino)

Você é capaz de invocar uma luz pura e cálida (ou fria e soturna) para guiá-lo em suas jornadas.

Pré-requisito: habilidade canalizar energia positiva (alvorada) ou negativa (ocasião).

Benefício: como uma ação padrão, você pode gastar um uso de sua habilidade canalizar energia positiva/negativa para invocar uma luz que encanta sua arma, seu escudo ou seu símbolo sagrado. Esta luz funciona como uma tocha muito forte (alcance de 9m) e que revela criatura incorpóreas. Ataques contra criaturas incorpóreas dentro da área atingida pela luz não têm chance de erro (como as as armas tivessem o poder toque espectral). A luz dura uma hora.

Magia Conspurcada (Magia)

Suas magias têm um toque sinistro e macabro.

“Você colhe o que planta. Claro, alguns já nascem com uma plantação...”
—Jelilah, clériga de Allihanna

Dogmas Fundamentalistas

Você acha que a igreja está muito liberal hoje em dia, e segue os dogmas abaixo.

Allihanna

Nunca usar armaduras e escudos, nunca matar animais selvagens, nunca se alimentar da carne de animais.

Azgher

Doar ao templo de Azgher três quartos de todo ouro que conseguir. Atacar qualquer devoto de Tenebra.

Hyninn

Não falar mais que cinco verdades todos os dias. Roubar mesmo de seus aliados, amigos e familiares mais próximos, não importam as consequências.

Kallyadranoch

Para subir de nível, um fundamentalista de Kally deve fazer uma oferenda em tesouro e um sacrifício (veja na página 51). Além disso, deve procurar dragões infieis e tentar convertê-los para seu deus, mesmo arriscando a vida no processo.

Keenn

Participar de um combate até a morte pelo menos uma vez por semana. Se não houver adversários disponíveis (inimigos ou aliados), deve ferir a si mesmo todos os dias, perdendo metade de seus PV a cada dia.

Khalmยร

Sempre que encontrar uma pessoa nova deve oferecer-se para ajudar no que puder, e atender ao pedido da pessoa, desde que isso não contrarie sua tendência. Se mais de uma pessoa pedir ajuda, deve atender a no mínimo um pedido por dia.

Lena

Nunca participar de um combate de forma alguma, nem mesmo curando seus aliados. Após um combate, se ambos os lados estiverem feridos, deve curar ambos igualmente.

Lin-Wu

Nunca dirigir a palavra a alguém de status social inferior, nunca tolerar “desrespeito” de plebeus. Caso falhe em cumprir uma ordem de um superior, deve cometer suicídio.

Marah

Nunca participar de um combate de forma alguma, nem mesmo curando seus aliados. Caso seus aliados ataquem qualquer criatura, deve tentar impedir essa violência de todas as formas (exceto através de ataques), inclusive colocando-se na frente dos golpes de seus aliados ou oferecendo a própria vida em troca da vida de um inimigo. Contudo, não faz o mesmo com inimigos que ataquem seus aliados — eles são apenas ignorantes, e devem ser perdoados e educados através de diálogo e amor.

Megalokk

Nunca ter qualquer contato pacífico com outras criaturas, além de monstros da espécie a que serve. Para outros seres vivos, apenas violência.

Nimb

Um fundamentalista de Nimb deve entregar sua vida ao acaso. Uma vez por mês, deve se colocar em uma situação na qual haja pelo menos 10% de chance de morte, e o resultado seja totalmente aleatório. Por exemplo, pode misturar um doce envenenado num saco de doces exatamente idênticos, e então comer um deles, ao acaso.

Oceano

Nunca ficar afastado do mar por mais de um dia. Nunca usar armaduras ou roupas de qualquer tipo.

Ragnar

Sacrificar ritualisticamente pelo menos uma vítima não Maligna por semana. Atacar todos os elfos que encontrar, mesmo que isso custe sua vida.

Sszzaas

Para subir de nível, um fundamentalista de Sszzaas deve fazer um sacrifício e corromper o bem (veja na página 53). Não falar mais do que cinco verdades por dia.

Tanna-Toh

Aprender ou descobrir uma informação nova no mínimo uma vez por semana. Além de sempre dizer a verdade, deve sempre oferecer informações novas que conheça, sobre si mesmo ou qualquer outro assunto, não importa o quão arriscado ou constrangedor isso seja, a qualquer pessoa que possa estar remotamente interessada, mesmo sem nenhuma pergunta.

Tauron

Nunca usar armas que o oponente não esteja usando. Atacar todos os devotos de outros deuses que se recusarem a obedecer a suas ordens.

Tenebra

Nunca sair de um ambiente escuro durante o dia. Atacar qualquer devoto de Azgher.

Thyatis

Nunca matar quaisquer seres vivos. Caso um oponente peça uma segunda chance, deve sempre atender o pedido, mesmo que já tenha sido traído por este oponente antes.

Valkaria

Nunca passar mais de uma semana na mesma cidade. Nunca recusar qualquer proposta de uma aventura, por mais arriscada que seja.

Wynna

Nunca recusar-se a lançar uma magia que qualquer pessoa peça, não importa qual magia seja essa, nem qual o alvo.

“Nunca julgue as intenções dos deuses. São deuses, não precisam de razões.”

— Uma filósofa que provavelmente está certa

Pré-requisitos: habilidade de classe canalizar energia negativa, tendência Maligna.

Custo: +1 PM e um uso diário da habilidade canalizar energia negativa.

Benefício: o dano causado pela magia preparada com este talento passa a ter o descritor *profano*, não sendo mais afetado por resistência a energia de nenhum tipo.

Magia Primordial (Magia)

Suas magias são brutas e diretas, assim como a natureza.

Pré-requisito: habilidade de classe forma selvagem.

Custo: +1 PM e um uso diários da habilidade forma selvagem.

Benefício: o dano causado pela magia preparada com este talento passa a ser dano físico (corte, esmagamento ou perfuração). Este dano está sujeito à redução de dano apropriada (por exemplo, 5/esmagamento), mas não a qualquer tipo de resistência a energia ou a magia.

Magia Santificada (Magia)

Suas magias são puras e abençoadas.

Pré-requisitos: habilidade de classe canalizar energia positiva, tendência Bondosa.

Custo: +1 PM e um uso diário da habilidade canalizar energia positiva.

Benefício: o dano causado pela magia preparada com este talento passa a ter o descritor *sagrado*, não sendo mais afetado por resistência a energia de nenhum tipo.

Outra Face (Poder Concedido)

Você revida um ataque com um perdão.

Pré-requisito: devoto de Lena, Marah ou Thyatis.

Benefício: sempre que um inimigo atacá-lo com sucesso (causando dano ou prejudicando-o de qualquer forma), você pode escolher perdoá-lo. Se fizer isso, o inimigo sofre uma penalidade cumulativa de -1 em *todas* as jogadas de ataque durante este combate (não apenas aquelas realizadas contra você). Entretanto, se você atacar este inimigo, todas as penalidades desaparecem.

Por exemplo, um hobgoblin ataca-o, mas você escolhe dar a outra face. Intimidado por sua calma e capacidade de amar, ele sofre uma penalidade de -1 em todas as jogadas de ataque. Irritado, ataca-o mais uma vez, acertando de novo. Você continua oferecendo a outra face. Ele então fica com uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque.

Poder do Rebanho (Magia)

Você é fortalecido pela fé de seus aliados.

Pré-requisito: Carisma 13, capacidade de lançar magias divinas.

Benefício: a CD para resistir às suas magias divinas aumenta se houver devotos de seu deus rezando por você (em termos de regras, não fazendo nenhuma ação) a até 18m. O bônus varia de acordo com a quantidade de devotos: de 1 a 9 pessoas, bônus de +1. De 10 a 49 pessoas, bônus de +2. Mais de 50 pessoas (uma verdadeira missa!), bônus de +3.

Poder do Rebanho Aprimorado (Magia)

Seus aliados nem precisam ter muita fé para ajudá-lo — então trate de convertê-los!

Pré-requisito: Poder do Rebanho.

Benefício: o benefício do talento Poder do Rebanho se aplica aos seus testes de resistência (além da CD das suas magias), e se ativa mesmo que as pessoas rezando por você não tenham a habilidade de classe ou o talento Devoto. Elas precisam apenas ter a sua divindade como padroeira. Caso haja alguma dúvida sobre um personagem ser ou não fiel ao deus, o mestre tem a palavra final.

Preparar Poções (Magia)

Você pode criar poções que você ou outro personagem podem beber para receber o efeito de uma magia.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias de 2º nível.

Benefício: você pode criar poções. O pré-requisito para criar uma poção é conhecer a magia que ela irá conter (poções podem conter magias de até 3º nível que tenham uma ou mais criaturas como alvo). O preço de uma poção é igual ao nível mínimo que um conjurador precisa ter para lançar a magia contida nela x 50 TO. Se a magia tiver um componente material ou um custo em XP, você deve pagar esses custos para criar a poção.

Veja mais sobre poções em *Tormenta RPG*, Capítulo 10.

Profeta do Caos (Poder Concedido)

Você pode fazer uma barganha com Nimb. O preço: um palpite. A recompensa: diversão.

Pré-requisito: Carisma 13, devoto de Nimb.

Benefício: você pode “profetizar” o resultado de uma rolagem que use d20 e depois definir o resultado do teste. Por exemplo, um jogador está prestes a fazer uma jogada de ataque (rolagem de 1d20). Você diz que o resultado da rolagem será 7 (sem nenhum modificador, apenas o resultado do dado). Se você acertar (ou seja, se o resultado do dado for 7), você pode definir o que acontece com a rolagem — por exemplo, dizendo que a jogada de ataque erra, ou é um acerto crítico! Da mesma forma, se o mestre faz uma rolagem em nome de um inimigo, você pode prever que o resultado será 20. Caso o mestre realmente role um 20, você pode definir que este valor é um erro! O resultado do dado não pode ser alterado de nenhuma forma — por itens, talentos, habilidades ou qualquer outro meio.

Usar este talento é uma ação livre. Você pode usá-lo um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma (mas apenas uma vez em cada rolagem).

Mais Poderes Concedidos

O *Manual do Devoto* traz diversos novos poderes concedidos, para complementar aqueles vistos no livro básico *Tormenta RPG*. Entretanto, há outros suplementos que também apresentam novos talentos desse tipo. Em especial, a caixa *O Mundo de Arton* traz quase 100 novos poderes concedidos — assim, se você planeja se dedicar a um dos vinte deuses maiores de *Tormenta*, não deixe de ler *O Mundo de Arton*.

Projetar Cura pelas Mão (Destino)

Você pode transformar sua habilidade de cura pelas mãos em um raio de luz divina.

Pré-requisito: habilidade de classe cura pelas mãos.

Benefício: você pode usar a habilidade cura pelas mãos em alvos a até 9m. Se você utilizar a habilidade para causar dano em mortos-vivos, deve fazer um ataque de toque à distância (ataque à distância oposto por um teste de Reflexos do alvo).

Proteção contra Trevas (Destino)

Uma luz brilha dentro de você, impedindo que as trevas o atinjam.

Pré-requisitos: tendência Bondosa, Carisma 11, habilidade de canalizar energia positiva.

Benefício: você recebe resistência 10 contra dano com o descritor necromancia. Além disso, recebe um bônus de +4 em testes de resistência contra magias com o descritor necromancia.

Purificação pelo Fogo (Destino)

Seus inimigos são infieis. Mas o fogo divino vai torná-los puros.

Pré-requisito: capacidade de lançar pelo menos uma magia divina com o descritor fogo.

Benefício: sempre que você derrubar um inimigo (reduzi-lo a 0 ou menos PV) com uma magia que cause dano de fogo, pode convertê-lo para o “lado certo”. Caso este inimigo seja curado durante este mesmo combate, adquire a sua tendência pelo restante do combate. Isso pode significar a perda de habilidades de classe, violação de códigos de conduta, etc. Em geral, também significa que ele muda de lado durante a batalha! Um guerreiro servindo a um necromante maligno certamente mudaria de lado após ser convertido por um paladino, por exemplo. O mestre tem a palavra final sobre o que acontece nesses casos. Após o final do combate, o inimigo volta à sua tendência original.

Resíduo Mágico Curativo (Magia)

Pré-requisitos: treinado em Conhecimento (arcano) e Cura.

Benefício: sempre que você lançar uma magia, recebe uma quantidade de PV temporários igual ao custo em PM da magia.

Múltiplos usos deste talento não se acumulam. Por exemplo, um clérigo lança *conto das rochas*, gastando 6 PM e recebendo 6 PV temporários. Na rodada seguinte, lança *metal em madeira*, gastando 7 PM. O clérigo não recebe PV temporários das duas magias, ficando apenas com 7 PV temporários ao todo (o custo da magia mais cara). Os PV temporários duram até o fim do dia, e são sempre os primeiros a serem perdidos.

Sacerdote Copista (Magia)

Anos de prática copiando livros e documentos aprimoram a sua caligrafia e eficiência na criação de pergaminhos.

Pré-requisitos: classe clérigo, treinado em Ofício (caligrafia), Escrever Pergaminhos.

Benefício: quando criar um pergaminho, você pode adicionar o efeito de um talento metamágico à magia contida nele. Os talentos metamágicos que podem ser adicionados dessa forma são Aumentar Magia, Estender Magia, Potencializar Invocação e Potencializar Magia.

Normal: você não pode criar pergaminhos que contenham magias com talentos metamágicos.

Salto para a Salvação (Combate)

Seu objetivo no combate não é matar inimigos. É salvar aliados.

Pré-requisitos: treinado em Cura e Iniciativa.

Benefício: declare que sua ação na próxima rodada será curar um companheiro específico (você deve dizer quem). Você torna-se o primeiro a agir na ordem de iniciativa a partir da próxima rodada e ganha uma ação de movimento adicional, que deve usar especificamente para se mover até o companheiro. Você pode usar este talento uma vez por combate.

Senhor dos Mortos (Destino)

Você pode controlar hordas de mortos-vivos.

Pré-requisitos: Fascinar Mortos-Vivos, 10º nível de personagem.

Benefício: o nível máximo somado dos mortos-vivos sob seu comando passa a ser o quádruplo do seu nível.

Sincretismo (Destino)

Para você, servir a apenas um deus não basta.

Pré-requisitos: Sab 13, ser devoto de um deus.

Benefício: você se torna devoto de um segundo deus à sua escolha, podendo escolher poderes concedidos dele. Este segundo deus deve ter tendência no máximo um passo afastada da tendência da primeira divindade da qual você é devoto. Por exemplo, se você é devoto de Khalmyr (Leal e Bondoso) pode se tornar devoto também de Lena (Neutra e Bondosa — um passo), mas não de Kallyadranoch (Leal e Maligno — dois passos).

Especial: este talento só está disponível com a aprovação do mestre. Você não pode seguir as obrigações e restrições da segunda divindade.

Obrigações & Restrições

Servos divinos (clérigos, druidas, paladinos e samaritanos — enfim, todas as classes com a habilidade devoto) devem ter tendência no máximo um passo afastada da tendência de sua divindade. Essa é a única restrição para devotos “normais”, construídos conforme as regras do livro básico *Tormenta RPG*.

Mas existem servos divinos ainda mais fervorosos, capazes de cumprir dogmas específicos de cada divindade. Em troca, recebem mais poder.

Em termos de jogo, um servo divino pode escolher seguir as Obrigações e Restrições de seu deus. Se fizer isso, recebe um talento de magia ou de poder concedido adicional. No entanto, violar qualquer dessas obrigações cancela todos os seus poderes e magias divinas até a realização de uma *penitência*.

Devotos de Allihanna

Tendência: Neutro e Bondoso, Leal e Bondoso, Caótico e Bondoso, Neutro.

Poderes Concedidos: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Domínio dos Animais, Domínio do Bem, Domínio da Cura, Domínio das Plantas, Escamas do Dragão, Forma Selvagem Adicional, Garras de Fera, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Obrigações e Restrições: devotos da natureza não podem usar armaduras ou escudos de metal. Armaduras de couro são permitidas somente se feitas com o couro de animais que tiveram morte natural. Matar animais selvagens é permitido apenas em defesa própria.

Devotos de Allihanna não conseguem descansar adequadamente em cidades, exceto a aldeia pela qual são responsáveis (não recuperam pontos de vida ou magia). Por isso, sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Devotos de Azgher

Tendência: Leal e Bondoso, Leal e Neutro, Neutro e Bondoso.

Poderes Concedidos: Amigo de Azgher, Arma Sagrada, Destruir o Mal Adicional, Discípulo do Sol, Domínio do Bem, Domínio do Fogo, Domínio do Sol, Domínio da Viagem, Espada em Chamas, Imunidade contra o Calor.

Obrigações e Restrições: o devoto do sol deve cobrir o rosto com uma máscara, capuz ou trapos — ele jamais pode mostrá-lo, exceto para o sumo-sacerdote. A face do devoto é revelada abertamente apenas durante seu funeral, em cerimônia solene. Caso seu rosto seja visto por outros, o devoto perde suas habilidades de classe e poderes concedidos durante 1d6 dias.

Devotos de Azgher devem doar para o templo de Azgher metade de todo ouro que venham a conseguir, seja na forma de moedas ou objetos.

Devotos de Hyninn

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

Poderes Concedidos: Disfarce Ilusório, Domínio do Caos, Domínio da Enganação, Domínio da Sorte, Domínio da Viagem, Forma de Macaco, Fuga, Talento Ladino, Ventriloquismo.

Obrigações e Restrições: devotos de Hyninn nunca podem se recusar a participar de um golpe, trapaça ou artimanha (o que muitas vezes inclui missões para roubar... hâ, resgatar tesouros). Eles ainda podem recusar atividades que contrariam sua tendência — por exemplo, ferir ou matar alguém quando o clérigo é Bondoso.

Além disso, o devoto deve ser bem-sucedido em realizar um ato furtivo todos os dias. Pode ser algo simples como roubar uma maçã, ou ousado como entrar no quarto do regente (em termos de jogo, qualquer coisa que exija um teste de Enganação ou Furtividade).

Devotos de Kallyadranoch

Tendência: Leal e Maligno, Leal e Neutro, Neutro e Maligno.

Poderes Concedidos: Alma do Dragão, Asas do Dragão, Companheiro Dracônico, Escamas do Dragão, Garras do Dragão, Mágica do Dragão, Presença Aterradora, Servos do Dragão, Sopro do Dragão.

Obrigações e Restrições: dragões amam oferendas, e Kally não é exceção. Para um devoto de Kallyadranoch, subir de nível não é tão simples. Além de acumular XP suficiente, ele deve realizar uma cerimônia, um ritual que envolve oferta de tesouro ou sacrifício.

Tesouro: o devoto deve oferecer — em forma de moedas, gemas, obras de arte ou itens mágicos — tesouro em valor equivalente à metade do dinheiro inicial para o nível que vai alcançar.

Por exemplo, um devoto de 3º nível pretende realizar uma cerimônia para alcançar o 4º nível. Como diz a tabela na página 129 de *Tormenta RPG*, o dinheiro inicial para personagens de 4º nível é 1.000 TO. Portanto, ele precisa oferecer 500 TO em tesouros.

Os tesouros são consumidos em chamas durante o ritual, transportados magicamente para o covil planar de Kally, no Monte do Dragão Adormecido. Apenas uma magia *desejo* ou *milagre* pode recuperá-los e, nesse caso, o devoto perde imediatamente o nível que havia conquistado.

Sacrifício: o devoto deve assassinar, em ritual, um humanoide não Maligno. Esse humanoide deve ter nível igual ou superior à metade do nível que o devoto pretende alcançar. Então, se um clérigo de 8º nível pretende alcançar o 9º nível, precisa sacrificar uma vítima de 4º nível.

Em termos de jogo, avaliar se uma vítima é “digna de Kallyadranoch” (ou seja, estimar sua tendência e nível para esse propósito) exige um teste de Conhecimento (religião) contra

“É fácil ser corajoso atrás de muros altos e armaduras grossas.”
— Ditado da Igreja de Keem

CD 15. Note que esse teste *não* revela a tendência e nível de alguém, apenas diz se a vítima é adequada ou não.

Morte em combate não é considerada sacrifício — a vítima deve estar indefesa, e ser morta em cerimônia. Caso a vítima venha a ser ressuscitada, o devoto perde o nível que havia conquistado.

A cada avanço de nível o devoto tem a opção de escolher entre tesouro ou sacrifício. Em geral, oferendas em tesouro ficam reservadas para personagens jogadores, e sacrifícios para vilões (ou para jogadores que procuram problemas com heróis).

Devotos de Keenn

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

Poderes Concedidos: Conjurar Arma, Coragem Total, Domínio da Destruição, Domínio da Força, Domínio da Guerra, Domínio do Mal, Força da Fé, Fúria Divina, Mestre de Cerimônia, Sangue de Ferro, Sem Cura, Toque da Ruína.

Obrigações e Restrições: um devoto de Keenn jamais recua diante de uma oportunidade de combate.

Até pouco tempo atrás, os devotos de Keenn não podiam lançar magias de cura, exceto sob circunstâncias especiais. Nos últimos anos, essa limitação desapareceu — talvez uma decisão do Deus da Guerra para revitalizar seu culto, tornando seus sacerdotes também responsáveis por curar os feridos em batalha (para que possam lutar de novo).

Devotos de Khalmyr

Tendência: Leal e Bondoso, Leal e Neutro, Neutro e Bondoso.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Coragem Total, Destruir o Mal Adicional, Dom dos Justos, Dom da Verdade, Dom da Vontade, Domínio do Bem, Domínio da Ordem, Domínio da Proteção, Domínio da Terra, Fúria Divina.

Obrigações e Restrições: devotos de Khalmyr jamais podem desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido de socorro. Também são proibidos de possuir itens mágicos de natureza arcana (ou seja, feitos por conjuradores arcanos).

Devotas de Lena

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

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

Obrigações e Restrições: apenas mulheres podem ser devotas de Lena (exceção: existem paladinos de Lena masculinos). Uma devota precisa dar à luz pelo menos uma vez antes de receber seus poderes divinos. A fecundação, realizada no dia do

plantio, é um mistério muito bem guardado pelas sacerdotisas — mas conta-se que nessas ocasiões a própria deusa desce dos céus e fecunda suas discípulas. Quase todas as crianças geradas pelas clérigas são meninas, que mais tarde se tornam novas servas.

Devotas de Lena são proibidas de causar qualquer forma de dano, seja com armas ou magias. Em combate, podem apenas proteger, ajudar ou curar a si mesmas e seus companheiros. Diante de um inimigo superior, podem apenas fugir, render-se ou aceitar a morte — para uma devota de Lena, é preferível perder a própria vida a tirá-la de outra criatura.

Devotos de Lin-Wu

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

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Coragem Total, Dom da Verdade, Domínio da Guerra, Domínio da Ordem, Domínio da Proteção, Domínio do Sol, Grito de Kiai Divino, Imunidade contra Ilusões, Imunidade Total contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: a convivência forçada com outras culturas, bem como a necessidade de partilhar suas crenças para evitar que fossem esquecidas, tornaram o povo de Tamu-ra mais aberto em certos aspectos. Mas eles são, ainda, apegados a tradições — com limitações severas quanto a mulheres. Para os mais velhos, mulheres que abandonam suas vidas domésticas para viver “aventuras” estão abandonando também seu verdadeiro papel na sociedade, uma coisa vergonhosa.

Assim, apenas humanos masculinos (preferencialmente de etnia tamuriana, embora hoje isso não seja obrigatório) podem ser devotos de Lin-Wu. Além disso, jamais é permitido que servos de Lin-Wu lutem com mulheres (ou quaisquer fêmeas humanoides), pois não são consideradas adversários dignos.

Devotos de Lin-Wu também só podem usar armas tradicionais de seu povo: katana, wakizashi, daikyu (arco longo) e armas de monge (bordão, nunchaku, sai e shuriken).

Devotos de Marah

Tendência: Neutro e Bondoso, Leal e Bondoso, Caótico e Bondoso, Neutro.

Poderes Concedidos: Ataque Piedoso, Aura de Paz, Cura Gentil, Domínio do Bem, Domínio da Cura, Domínio da Proteção, Domínio da Sorte, Palavras de Bondade, Palavras de Bondade Aprimoradas, Talento Artístico.

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

“Deus não joga dados. Outros jogam.”
— Taf, clérigo de Nimb

Devotos de Marah são proibidos de causar dano, seja com armas ou magias. Em combate, podem apenas proteger, ajudar ou curar a si mesmos e seus companheiros. Quando o combate é inevitável, o devoto só pode fugir, render-se ou aceitar a morte. Jamais vai ferir alguém, nem mesmo para salvar a própria vida ou a de um companheiro.

Devotos de Megalokk

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

Poderes Concedidos: Companheiro Dracônico, Domínio dos Animais, Domínio da Destruição, Domínio do Mal, Domínio das Plantas, Escamas do Dragão, Forma Selvagem Adicional, Garras de Fera, Invocação de Monstros, Memória Racial, Mestre de Cerimônia, Presença Aterradora, Presença Aterradora Aprimorada, Voz de Megalokk.

Obrigações e Restrições: para ser devoto de Megalokk, um monstro deve assumir o compromisso de proteger sua própria espécie e lutar por sua supremacia. Seu grande objetivo é ajudar seus protegidos a ascender na escala evolucionária. Ele se torna o guardião máximo da cultura e costumes de sua raça, ensinando aos filhotes o modo de sua “gente”. Também cabe ao clérigo evitar o contato de sua espécie com outras criaturas (exceto, talvez, como escravos ou comida).

Para um humano ou outro ser civilizado tornar-se devoto de Megalokk, ele deve abandonar seu antigo modo de vida e abraçar a cultura da espécie de monstro que escolheu. Isso é extremamente difícil — muitos acabam devorados por aqueles que queriam proteger. Para os que conseguem, contudo, o prêmio é compensador: a confiança total de uma espécie de monstro.

Devotos de Megalokk só podem usar as mesmas armas e armaduras dos monstros que protegem. Se essa espécie não usa nenhuma arma ou armadura, o mesmo vale para o devoto.

Devotos de Nimb

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

Poderes Concedidos: Anatomia Insana, Domínio do Caos, Domínio da Sorte, Magia Oculta, Poder Oculto, Poder Oculto Aprimorado, Toque da Ruína, Transmissão da Loucura, mais três outros poderes concedidos quaisquer, escolhidos aleatoriamente pelo mestre.

Obrigações e Restrições: sempre que um devoto de Nimb lança uma magia, existem chances iguais (50%) de que ela funcione muito bem (como se afetada pelo talento Maximizar Magia) ou muito mal (efeito mínimo).

Além disso, devotos de Nimb nunca podem desistir de uma missão, e ninguém confia neles, pois são considerados loucos. Sofrem penalidade de -2 em testes de perícias baseadas em Carisma.

Devotos do Oceano

Tendência: Neutro, Neutro e Bondoso, Neutro e Maligno, Leal e Neutro, Caótico e Neutro.

Poderes Concedidos: Anfíbio, Domínio da Água, Domínio do Ar, Domínio dos Animais, Domínio das Plantas, Forma do Mar, Forma Selvagem Adicional, Garras de Fera, Tridente do Oceano, Voz do Mar.

Obrigações e Restrições: as únicas armas permitidas para devotos dos mares são o tridente, o arpão e a rede. Podem usar apenas armaduras de couro, e não podem usar escudos. Não podem permanecer afastados do mar por mais de uma semana, ou perdem suas habilidades de classe e poderes concedidos. Ambos retornam assim que o devoto volta para o mar.

Devotos de Ragnar

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

Poderes Concedidos: Aura de Pânico, Domínio da Destruição, Domínio da Guerra, Domínio do Mal, Domínio da Morte, Fúria Divina, Inimigo de Elfos, Mestre de Cerimônia, Presença Aterradora, Presença Aterradora Aprimorada, Toque da Ruína, Tropas de Ragnar, Zumbificar.

Obrigações e Restrições: para um devoto de Ragnar subir de nível, além de acumular XP suficiente, ele deve realizar uma cerimônia, um ritual que envolve sacrifício.

O devoto deve assassinar, em ritual, um humanoide de tendência não Maligna. Essa criatura deve ter nível igual ou superior à metade do nível que o devoto pretende alcançar. Então, se um clérigo de 8º nível pretende alcançar o 9º nível, precisa sacrificar uma vítima de 4º nível em cerimônia.

Em termos de jogo, avaliar se uma vítima é “digna de Ragnar” (ou seja, estimar sua tendência e nível para esse propósito) exige um teste de Conhecimento (religião) contra CD 15. Note que esse teste *não* revela a tendência e nível de alguém, apenas diz se a vítima é adequada ou não.

Morte em combate não é considerada sacrifício — a vítima deve estar indefesa, e ser morta em cerimônia. Caso a vítima venha a ser ressuscitada, o devoto perde o nível que havia conquistado.

Devotos de Sszzaas

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

Poderes Concedidos: Arma Envenenada, Domínio do Conhecimento, Domínio da Enganação, Domínio do Mal, Domínio da Morte, Familiar Serpente, Imunidade contra Veneno, Imunidade Total contra Veneno, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína.

Obrigações e Restrições: para um devoto de Sszzaas subir de nível, além de acumular XP suficiente, ele deve realizar uma cerimônia, um ritual que envolve sacrifício ou corrupção do bem.

Sacrifício: o devoto deve assassinar, em ritual, um humanoide não Maligno. Essa criatura deve ter nível igual ou superior à metade do nível que o clérigo pretende alcançar. Então, se um clérigo de 8º nível pretende alcançar o 9º nível, precisa sacrificar uma vítima de 4º nível.

Em termos de jogo, avaliar se uma vítima é “digna de Sszzaas” (ou seja, estimar sua tendência e nível para esse propósito) exige um teste de Conhecimento (religião) contra CD 15. Note que esse teste *não* revela a tendência e nível de alguém, apenas diz se a vítima é adequada ou não.

Uma mesma cerimônia promove todos os devotos presentes. Assim, é comum que vários sszzaazitas façam alianças (até onde se pode confiar neles como aliados...) para capturar vítimas adequadas.

Morte em combate não é considerada sacrifício — a vítima deve estar indefesa, e ser morta em cerimônia. Caso a vítima venha a ser ressuscitada, o devoto perde o nível que havia conquistado.

Corrupção do Bem: o devoto realiza um ato maligno aos olhos de Sszzaas. O julgamento cabe ao mestre, mas eis alguns exemplos:

- Fazer uma criatura Bondosa realizar um ato maligno. Não importa se por mentira (digamos, enganar um paladino para que ele castigue um inocente), ameaça (manter refém o ente querido de um herói para forçá-lo a cometer um crime) ou simples sedução (subornar um soldado para traír seu comandante).

- Fazer fracassar uma causa do bem. O exemplo mais comum é interferir com a missão de um grupo de aventureiros Bondosos, impedindo que alcancem seu objetivo.

- Fazer com que um inocente seja culpado por um crime grave e receba sentença de morte, prisão ou exílio.

- Destruir um item mágico ligado a um deus Bondoso.

Cada vez que sobe de nível o devoto tem a opção de escolher entre sacrifício ou corrupção.

Devotos de Tanna-Toh

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

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Conhecimentos Gerais, Domínio do Conhecimento, Domínio da Ordem, Domínio da Proteção, Domínio da Viagem, Habilidades Língüísticas, Imunidade contra Ilusões, Imunidade Total contra Ilusões, Talento Artístico.

Obrigações e 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 cidade lendária, pesquisar os hábitos de uma criatura desconhecida... Esse tipo de coisa.

Um servo do conhecimento *sempre* diz a verdade, e *nunca* pode se recusar a responder uma pergunta — mesmo que isso resulte em sua própria morte. É totalmente proibido para eles esconder qualquer conhecimento.

Devotos de Tauron

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

Poderes Concedidos: Coragem Total, Domínio do Fogo, Domínio da Força, Domínio da Guerra, Domínio da Ordem, Domínio da Proteção, Fúria Divina, Imunidade contra Vene-
no, Pacto com a Serpente, Sangue de Ferro.

Obrigações e Restrições: um devoto de Tauron deve mostrar coragem em combate, jamais lutando contra um oponente em desvantagem numérica (a menos que seja claramente muito mais poderoso que todos os inimigos juntos, a critério do mestre).

Devotos de Tauron também são proibidos de usar armas de arremesso ou disparo, ou qualquer outra forma de ataque à distância. Em casos extremos, podem arremessar armas que *não* são feitas para combate à distância, mas devem se redimir aos olhos da divindade. Magias são aceitáveis, mas o devoto não pode permanecer escondido ou fora do alcance dos oponentes — o método mais seguro de seguir os dogmas é usar apenas magias de toque.

Devotos de Tenebra

Tendência: Neutro, Neutro e Bondoso, Neutro e Maligno, Leal e Neutro, Caótico e Neutro.

Poderes Concedidos: Comunhão com as Sombras, Domínio Mortos-Vivos, Domínio do Mal, Domínio da Morte, Domínio da Proteção, Domínio da Terra, Inimigo de Elfos, Mestre de Cerimônia, Presença Aterradora, Presença Aterradora Aprimorada, Toque da Ruína, Visão no Escuro, Zumbificar.

Obrigações e Restrições: a deusa Tenebra exige que seus devotos jamais sejam tocados por Azgher, seu grande inimigo. Assim, um clérigo das trevas deve se cobrir inteiramente durante o dia, sem deixar nenhum centímetro de pele exposto ao sol.

Caso receba a luz do sol, de forma intencional ou não, o devoto perde imediatamente suas habilidades de classe e poderes concedidos. Ambos serão recuperados apenas no próximo anoitecer.

Devotos de Thyatis

Tendência: Leal e Bondoso, Leal e Neutro, Neutro e Bondoso.

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

Obrigações e Restrições: muitas vezes, quando ressuscita alguém, o devoto pode experimentar uma visão durante a qual recebe uma mensagem dos deuses, uma missão para a vítima que acaba de salvar. É papel do devoto estar presente quando essa pessoa desperta, para transmitir a mensagem, e o ressuscitado deve cumprir a missão como pagamento pela dívida recebida.

Caso a vítima recuse ou desista da missão, recebe algum tipo de maldição severa. A mais comum é que comece a degenerar rapidamente (perdendo 1 ponto de vida por hora) até que seu corpo seja reduzido a cinzas, sem que nenhum outro poder consiga trazê-la de volta à vida. O processo pode ser interrompido confessando seu pecado e pedindo perdão a um clérigo de Thyatis.

Servos deste deus são também proibidos de matar seres inteligentes (Int 3 ou mais). Podem combater e até ferir essas criaturas, mas nunca matá-las.

Devotos de Valkaria

Tendência: Caótico e Bondoso, Caótico e Neutro, Neutro e Bondoso.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Arma de Valkaria, Coragem Total, Domínio do Bem, Domínio da Guerra, Domínio da Sorte, Domínio da Viagem, Fúria Divina, Habilidades Linguísticas, Imunidade contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: devotos de Valkaria perdem suas habilidades de classe e poderes concedidos caso permaneçam mais de 2d10+10 dias na mesma cidade (ou vila, aldeia, povoado...), ou 1d4+2 meses no mesmo reino. Seus poderes retornam 24 horas após o início de uma nova jornada.

Devotos de Wynna

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

Poderes Concedidos: Companheiro Dracônico, Defesa da Magia, Domínio da Água, Domínio do Ar, Domínio do Fogo, Domínio da Magia, Domínio da Sorte, Domínio da Terra, Magia Máxima, Magia Oculta, Magia Poderosa, Mágica do Dragão, Mente Arcana.

Obrigações e Restrições: apenas personagens capazes de lançar magia arcana, ou que tenham qualquer habilidade similar a magia, podem ser devotos de Wynna. Isso significa personagens com níveis em classes conjuradoras arcanas (magos, feiticeiros, bardos...) ou membros de raças com habilidades mágicas (como os qareen).

Classes de Prestígio

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

Um personagem pode adquirir níveis em uma classe de prestígio utilizando as regras de multiclasse descritas no Capítulo 3 de *Tormenta RPG*. Entretanto, há duas diferenças entre adquirir um nível em uma classe básica e em uma classe de prestígio. Primeiro, para adquirir um nível em uma classe de prestígio, o personagem deve cumprir certos pré-requisitos, como um bônus base de ataque mínimo ou uma tendência específica. Note que o personagem já deve ter os pré-requisitos *antes* de avançar de nível. Por exemplo, para escolher uma classe de prestígio com pré-requisito de bônus base de ataque +5, o personagem já deve possuir bônus base de ataque +5. Ele não pode usar o primeiro nível da classe de prestígio para completar os pré-requisitos.

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

Estas são as classes apresentadas a seguir.

Cavaleiro de Khalmyr: membro de uma ordem de cavalaria que luta em nome da justiça.

Cenobita: devoto que assume votos severos e ganha poder por sua própria rigidez.

Conselheiro: sacerdote ou xamá que guia sua comunidade ou o líder dela.

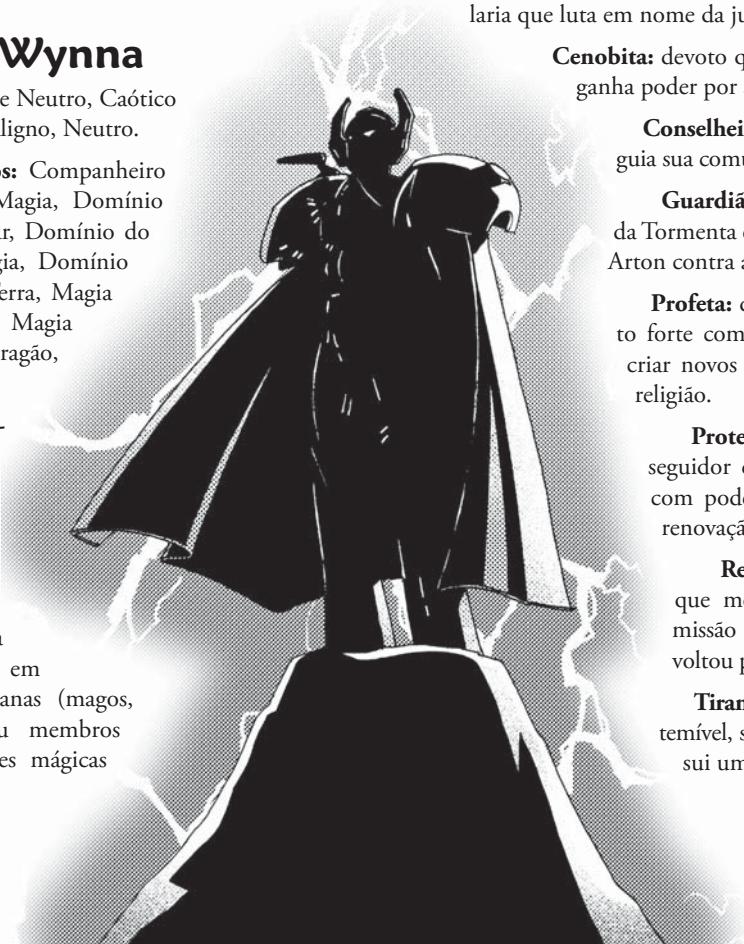
Guardião da Realidade: inimigo da Tormenta e última linha de defesa de Arton contra a invasão aberrante.

Profeta: devoto com conexão muito forte com sua divindade, capaz de criar novos dogmas e seitas para sua religião.

Protetor da Podridão: druida seguidor de Allihanna dos vermes, com poderes ligados a insetos e à renovação.

Renascido: guerreiro santo que morreu sem completar sua missão — e, por designio divino, voltou para completá-la.

Tirano do Terceiro: guerreiro temível, segue Kallyadranoch e possui uma montaria dragão.



“Dê-me um curativo, um cavalo e me acesse a espada.”
— Dexter, paladino de Khalmyr (com 1 PV)

Cavaleiro de Khalmyr

A cavalaria é uma tradição antiga e honrada em Arton. Nos últimos anos, a Ordem da Luz tem recebido muita atenção, tendo sido berço de alguns heróis famosos. Contudo, a Ordem da Luz não é a única no continente. Existem muitas ordens de cavalaria. Entre estas destaca-se uma ordem fundada juntamente com a Ordem da Luz, seguindo um aspecto mais sagrado e deixando a política de lado.

A Ordem de Khalmyr.

A Ordem de Khalmyr é mais simples que a Ordem da Luz. No topo está o Mestre da Ordem, Thallen Kholdenn Devendeer. Thalenn já foi sumo-sacerdote de Khalmyr, mas este posto hoje pertence justamente ao líder da ordem irmã. Thallen tomava conhecimento de todas as decisões importantes da ordem. Abaixo dele vem a Cúpula, composta pelos cavaleiros mais antigos e honrados. Abaixo da Cúpula vêm os Comandantes. Estes, por sua vez, lideram os Iniciados, os cavaleiros de menor grau na ordem.

Todos os cavaleiros de Khalmyr seguem um rígido código de honra conhecido como “a Norma”. Trata-se de um extenso pergaminho escrito de próprio punho por Thallen quando da fundação da Ordem de Khalmyr, e determina todos os princípios que devem reinar a vida de um servo de Khalmyr. Não é raro, inclusive, encontrar outros devotos que, mesmo não sendo vinculados à ordem, têm a Norma como guia de conduta.

A Ordem de Khalmyr ocupa-se do lado mais religioso da cavalaria, assim como a Ordem da Luz abraça seu lado mais mundano e material. Existe pouca disputa pela liderança dentro desta ordem, e seus cavaleiros não costumam se envolver em intrigas palacianas. Na verdade, as vidas quase monásticas que estes cavaleiros levam costumam repelir aqueles que buscam a cavalaria por prestígio e poder. Um cavaleiro de Khalmyr existe para enfrentar o mal sem esperar muita recompensa. Bailes e títulos não fazem parte de seu cotidiano. Talvez por isso, o número de cavaleiros com poderes sagrados na Ordem de Khalmyr é supreendentemente alto. Nenhuma outra organização em Arton conta com tantos guerreiros santos.

O Destino de Thallen

Thallen costumava ser um líder ativo, mas nos últimos anos estava muito velho e recluso. Reunia-se apenas com os membros da Alta Cúpula, em seus aposentos, e as atas destas reuniões eram levadas como documentos importantíssimos ao restante dos cavaleiros.

Após a ascensão de Sir Alenn Toren como sumo-sacerdote de Khalmyr, ninguém sabe o que aconteceu com Thallen. O antigo sumo-sacerdote pode ter falecido devido à sua idade avançada, ter partido em uma última peregrinação ou simplesmente estar em seus aposentos, recluso. Os cavaleiros da Alta Cúpula — os únicos que tinham acesso direto a Thallen — mantêm-se silenciosos sobre a questão.

Pré-Requisitos

- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Tendência:** Leal e Bondoso ou Leal e Neutro.
- **Perícias:** treinado em Cavalgar e Conhecimento (religião).
- **Talentos:** Combate Montado e Vontade de Ferro.
- **Especial:** deve ser devoto de Khalmyr, seguir as obrigações e restrições do deus (veja na página 52) e ser aceito na ordem.

5 PV
+ mod. Con
por nível

No início das duas ordens, havia apenas fraternidade e amizade entre elas. Com o tempo, contudo, formou-se uma leve rivalidade. Os mais fervorosos cavaleiros de Khalmyr veem alguns cavaleiros da Luz como meros nobres brincando de cavalaria. Os cavaleiros da Luz, por sua vez, afirmam que os cavaleiros de Khalmyr ficam muito tempo presos em seus monastérios e não dão atenção aos problemas do mundo real. Seja como for, a Ordem de Khalmyr tem espírito forte e nunca foi corrompida. E, no que depender dos ensinamentos de seu venerável líder e fundador, nunca será.

Habilidades de Classe

Magias/Bênção da Justiça: níveis ímpares de cavaleiro de Khalmyr acumulam-se com níveis numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magias conhecias e PM. Como alternativa, à escolha do jogador, níveis de cavaleiro de Khalmyr podem contar como níveis de paladino para determinar efeitos da habilidade bênção da justiça.

Vitória da Ordem: quando fizer um ataque corpo-a-corpo, você pode somar seu bônus de Sabedoria à jogada de ataque e seu nível de classe à jogada de dano. Esta habilidade funciona apenas contra inimigos Caóticos ou que estejam agindo contra a lei. Caso seja usada contra uma criatura que não seja Caótica e esteja seguindo as leis locais, a habilidade não surte efeito, mas seu uso diário ainda é gasto.

Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. A cada três níveis (4º, 7º e 10º), recebe um uso adicional. Caso você possua a habilidade de classe destruir o mal, pode acumular ambas no mesmo ataque, desde que o inimigo se enquadre em todas as condições.

Graça de Khalmyr: a partir do 2º nível, você soma seu bônus de Sabedoria a todos os seus testes de resistência.

Seguir a Norma: seguir a Norma tira parte de sua liberdade, mas fortalece seu espírito. A partir do 3º nível, você pode citar um mandamento da Norma. Fazer isso é uma ação livre, e fornece um dos bônus à seguir, à sua escolha.

- Recuperar um número de PV igual ao seu nível de classe multiplicado pelo seu bônus de Sabedoria.

“Uma vitória vale muito mais quando todos voltam para casa.”
— Túrlilia, samaritana de Lena

- Recuperar uma magia divina lançada mais cedo no dia.
- Aumentar a CD de suas magias divinas em +1 (+2 contra criaturas Caóticas), por 1 minuto.
- Refazer um teste de Fortitude ou de Vontade recém realizado.

Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. A cada três níveis (6º e 9º), recebe um uso adicional.

Élide da Fé: a partir do 5º nível, você pode sacrificar uma magia divina preparada para ganhar redução de dano igual ao nível da magia por 1 minuto. Esta RD pode ser vencida por armas Caóticas. Usar esta habilidade é uma ação livre.

Autoridade da Fé: a partir do 8º nível, você pode sacrificar uma magia divina preparada para ganhar um bônus nas jogadas de dano corpo-a-corpo igual ao nível da magia por 1 minuto. Usar esta habilidade é uma ação livre.

Manto da Justiça: no 10º nível, uma aura azulada e brilhante o envolve. A aura fornece os mesmos efeitos da magia *escudo da ordem*:

- +4 na CA e nos testes de resistência.
- Impede efeitos de dominação ou possessão.

Cavaleiro de Khalmyr

Nível BBA Habilidades de Classe

1º	+1	Bênção da justiça/magias, vitória da ordem 1/dia
2º	+2	Graça de Khalmyr
3º	+3	Seguir a Norma 1/dia
4º	+4	Vitória da ordem 2/dia
5º	+5	Élide da fé
6º	+6	Seguir a Norma 2/dia
7º	+7	Vitória da ordem 3/dia
8º	+8	Autoridade da fé
9º	+9	Seguir a Norma 3/dia
10º	+10	Manto da justiça, vitória da ordem 4/dia

- Causa um efeito igual ao da magia *lentidão* em qualquer criatura Caótica que faça um ataque corpo-a-corpo contra você (Fortitude CD 20 + mod. Sab anula).

Você fica permanentemente sob efeito da aura, e ela não pode ser dissipada.



Cenobita

Um sacerdote dedica sua vida a seu deus. Treina em ordens religiosas, ora para receber seus poderes e tem responsabilidades para com a comunidade e a igreja. Sai para se aventurar e espalhar a palavra de sua divindade, e sempre está com o deus na mente e na alma.

Um cenobita acha esta vida frouxa demais.

Cenobitas são membros graduados de ordens religiosas muito severas, com regras rígidas. Costumam vestir mantos simples de algodão cru ou lona. São frugais, silenciosos e sérios. Rejeitam a sociedade laica, com toda a sua impureza e decadência. Impõem a si mesmos normas sufocantes de conduta, das quais não se desviam um milímetro. Mesmo para os mais devotos, cenobitas são vistos como figuras estranhas, ou até mesmo sinistras.

Embora muitas pessoas sejam criadas em mosteiros desde crianças, verdadeiros cenobitas só são aceitos quando têm idade e experiência suficientes para fazer seus votos de forma consciente. Estas ordens religiosas não tentam impor suas regras a quem não é voluntário — porque, para os cenobitas, esta forma de viver é a busca da perfeição, não pode vir de fora. De fato, alguns cenobitas, por trás de seu exterior sisudo, dizem que são as pessoas mais felizes de Arton, abrindo mão de tudo que não é essencial. Alguns cenobitas nunca chegam a treinar em uma ordem tão rígida — apenas têm revelações divinas e mudam seu modo de viver radicalmente.

Embora muitos cenobitas vivam em seus mosteiros, sem jamais deixar suas paredes, existe um número ainda maior que vaga pelo mundo servindo a seu deus. Cenobitas viajam de pés descalços ou com sandálias abertas, mesmo na neve. Cumprim os desígnios da divindade mesmo quando isso parece loucura ou suicídio. E sempre aparecem calma total, mesmo quando estão sangrando ou morrendo.

Alguns dizem que os cenobitas abrem mão do próprio livre arbítrio com essa postura tão extrema. Outros acreditam que eles alcançaram a paz definitiva.



Pré-Requisitos

- Habilidades:** Sabedoria 15.
- Perícias:** treinado em Ofício (qualquer).
- Magias:** capacidade de lançar magias divinas de 3º nível.
- Tendência:** qualquer Leal.

Habilidades de Classe

4 PV
+ mod. Con
por nível

Magias: níveis de cenobita acumulam-se com níveis numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magias conhecias e PM.

Armadura da Austeridade: cenobitas não usam armaduras, considerando que são chamativas demais e conduzem à soberba. Contentam-se com seus robes e, talvez, uma camisa de pelos por baixo (algo que serve apenas para causar desconforto ao cenobita). Contudo, um cenobita sem armadura adiciona seu nível de personagem (em vez de metade de seu nível) à sua CA.

Votos Sagrados: no 2º nível, e a cada dois níveis seguintes, o cenobita deve fazer um voto sagrado da lista abaixo. Estas são normas autoimpostas que regem a vida do cenobita. Ele pode escolher qual voto fará a cada nível, mas, uma vez que faça essa escolha, não pode mudá-la. Caso quebre um de seus votos, o cenobita perde todas as suas habilidades de classe até que cumpra uma *penitência* imposta por outro cenobita da mesma divindade e de nível maior (pode ser bem raro achar alguém assim...).

Voto de Abstinência: o cenobita não consome nenhuma bebida ou substância que possa alterar sua consciência, como álcool ou drogas. Também abre mão de poções, considerando-as uma afronta à perfeição do corpo mortal designado pelos deuses. Três vezes por dia, como uma ação livre, o cenobita pode lançar *agilidade do gato*, *astúcia da raposa*, *esplendor da águia*, *força do touro*, *sabedoria da coruja* ou *vigor do urso* em si mesmo.

Voto de Autoflagelação: considerado o mais extremo de todos, o voto de autoflagelação significa que o cenobita se pune ativamente apenas por ser um mortal pecador e imperfeito. Ele usa chicotes ou pequenas lâminas para se ferir todos os dias. O total de PV do cenobita nunca pode ultrapassar três quartos de seu total “normal”. O cenobita pode usar seus PV no lugar de seus PM para lançar magias ou prepará-las.

Voto de Caridade: o cenobita doa para os pobres e necessitados tudo que possui ou conquista, dedicando também várias horas de seu dia para o serviço a pessoas carentes. Não é o mesmo que voto de pobreza — o cenobita deve realmente trabalhar para a caridade, não apenas abrir mão de acumular riquezas. Todo tesouro que o restante do grupo recebe aumenta em 20% (aventureiros adoram cenobitas caridosos!).

Voto de Castidade: o cenobita não pode ter relações sexuais, casar-se ou mesmo beijar qualquer pessoa. Alguns cenobitas levam isso mais ao extremo, proibindo qualquer contato físico com membros do sexo oposto, ou do mesmo sexo. Em algumas ordens, até mesmo falar com qualquer pessoa românticamente atraente é proibido. O cenobita pode rolar duas vezes qualquer teste de Intuição ou Vontade, escolhendo o melhor resultado.

Voto de Obediência: o voto mais comum. O cenobita obedece a todas as ordens de seus superiores na fé. Também é humilde e obedece sem questionar a quem tiver um status maior na comunidade (por exemplo, um nobre). Frente a uma injustiça dos poderosos, aguentará em silêncio, confiando em seu deus e em seus senhores. Uma vez por dia, o cenobita pode lançar uma magia divina sem pagar PM (ou sem esquecer), mas apenas se fizer isso na mesma rodada em que alguém tiver lhe pedido.

Voto de Pobreza: o cenobita não pode possuir nenhum item mágico nem nada com valor acima de 10 TO (valor total de todas as suas posses). Também deve dormir ao relento ou em celeiros, porões, etc., e deve comer apenas o mínimo para se manter alimentado (recusando qualquer banquete, rejeitan-

Cenobita

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Magias, armadura da austeridade
2º	+1	Voto sagrado
3º	+2	
4º	+3	Voto sagrado
5º	+3	
6º	+4	Voto sagrado
7º	+5	
8º	+6	Voto sagrado
9º	+6	
10º	+7	Voto sagrado

do doces e guloseimas, etc.). Ele recebe todos os benefícios do talento Ao Sabor do Destino (*Tormenta RPG*, Capítulo 5).

Voto de Produtividade: em vez de passar a vida toda em contemplação, o cenobita realiza trabalho duro todos os dias. Cuida de animais do mosteiro, limpa o chão, trabalha na construção, carrega peso, cozinha... Caso esteja longe do mosteiro, deve dedicar pelo menos duas horas por dia a trabalho físico, que beneficie a igreja de alguma forma (colocando marcações em uma estrada abandonada, entalhando símbolos sagrados, tecendo roupas, etc.). O cenobita pode rolar duas vezes qualquer teste de Constituição ou Fortitude, escolhendo o melhor resultado.

Voto de Silêncio: o cenobita não pode falar ou se expressar vocalmente de forma alguma. Pode ocasionalmente se comunicar através de sinais ou por escrito, mas isso deve ser feito apenas em caso de extrema necessidade. Todas as magias do cenobita passam a ser afetadas pelo talento metamágico Magia Silenciosa, mesmo que ele não possua este talento, sem qualquer aumento nos PM necessários.

Cenobitas, Enclausrados e Monges

A classe de prestígio cenobita pode parecer uma versão mais extrema da variante de clérigo enclausrado. Realmente, ambas têm muitas semelhanças, e foram inspiradas nas mesmas fontes históricas e fictícias. Mas também têm diferenças marcantes. Enquanto o enclausrado é um clérigo pacífico e estudioso, o que define o cenobita é seu comportamento extremo. Um enclausrado pode ser bonachão, bem-humorado e talvez até um pouco beberrão (um clássico!), enquanto o cenobita é um indivíduo sério e soturno. Além disso, o cenobita não precisa se abster do combate — não há nenhum voto de pacifismo! Já o enclausrado vale pouco numa luta, a não ser como conjurador.

Contudo, é verdade que estas duas classes podem se complementar muito bem. Um personagem que comece como enclausrado e depois passe a cenobita pode representar alguém que abraça cada vez mais a vida religiosa, acabando por viver sob um conjunto de regras rígidas. É uma progressão natural, que pode ser muito satisfatória.

Também pode-se notar o esforço que fizemos para não usar a palavra “monge” na descrição do enclausrado e do cenobita — apesar de citar mosteiros e coisas parecidas. Isso, é claro, para não causar confusão com a classe básica monge. Mas monges têm algo em comum com cenobitas. Sem depender de armas e armaduras, com sua rigidez de comportamento e sua sabedoria milenar, um monge pode se tornar um ótimo cenobita! Basta que já tenha alguma experiência como clérigo. Este pode ser um personagem que abriu mão de toda ajuda externa, até mesmo das armas, confiando apenas em si mesmo e seu deus. Imagine um cenobita humilde, com manto marrom, sendo capaz de destruir uma parede com um soco e em seguida lançar uma magia...

“Organização e disciplina deixam os homens destemidos. A confusão os torna covardes.”
— Ditado da Igreja de Khalimyr

Conselheiro

Muitos jovens buscam a vida de aventuras por sede de poder. Criados em condições precárias e lugarejos remotos, eles não desejam apenas combater o mal ou conquistar riquezas — querem ouvir seus nomes aclamados, querem estátuas na praça da cidade, querem governar. Mas também existem aqueles que não desejam nada disso. Aqueles que almejam o verdadeiro poder.

São os conselheiros.

Conselheiros são sacerdotes, xamás ou druidas que guiam o destino de comunidades e seus líderes — ou às vezes de reinos e seus monarcas. Nenhum conselheiro é um rei, e raramente ouve-se o nome de um deles sendo gritado pela multidão. Em compensação, o conselheiro enxerga tudo que acontece de cima, é o titereiro que manipula as marionetes em forma de heróis e regentes.

Alguns conselheiros são motivados pela pura ambição ou mesmo por um desejo obscuro de levar nações à ruína. Outros são realmente heroicos, dedicando sua vida à proteção de uma região e a guiar seus governantes no caminho do bem. Às vezes são figuras da corte, sentando-se entre os nobres e participando de reuniões oficiais. Outras vezes vivem isolados, recebendo (ou exigindo) a visita do governante apenas em épocas de necessidade.

Embora o conselheiro seja essencialmente um planejador e atue nos bastidores, ele também vive em aventuras constantes. Isso é necessário para garantir a segurança (ou o domínio...) de sua área de influência. De fato, grupos de aventureiros que contam com um conselheiro muitas vezes sentem-se guiados por uma força maior, cumprindo um destino acima da mera exploração de masmorras.

Talvez isso seja verdade. Talvez seja exatamente o que o conselheiro deseja que pensem.

Habilidades de Classe

Magias: níveis de conselheiro acumulam-se com níveis numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magias conhecias e PM.

Área de Influência: um conselheiro não é nada sem sua área de influência, a região que ele protege, e cujo destino comanda a partir dos bastidores. O mestre deve aprovar qualquer área de influência proposta pelo jogador. No 1º nível, o conselheiro tem influência sobre uma tribo, aldeia ou castelo com cerca de 1.000 pessoas. O chefe, prefeito ou nobre local (sempre um nobre menor e pouco influente) ouve o conselheiro em quase todos os assuntos, e toma suas decisões após consultá-lo. Na área de influência, o conselheiro é respeitado por todos e não precisa pagar por abrigo ou comida. No começo de cada aventura, pode “pegar emprestado” um item qualquer no valor de até 1.000 TO, com a aprovação do mestre. Além disso, dentro da área de influência, o conselheiro pode usar o benefício do talento Liderança (parceiro ou seguidores, à sua

Pré-Requisitos

- **Perícias:** treinado em Diplomacia e Ofício (administração).
- **Talentos:** Persuasivo.
- **Magias:** capacidade de lançar magias divinas de 3º nível.
- **Especial:** deve ter conquistado influência em uma comunidade pequena ou com seu governante (a critério do mestre).

3 PV

+ mod. Con
por nível

escolha). O parceiro e os seguidores ajudam o conselheiro, mas não o acompanham para fora da área de influência.

No 4º nível, a área de influência do conselheiro aumenta para uma grande tribo, cidade ou grande castelo, com cerca de 10.000 pessoas. Isso pode significar que sua área de influência anterior cresceu e se desenvolveu, ou que o conselheiro mudou-se para uma área mais importante. O conselheiro continua tendo a mesma influência sobre o líder local, que agora é um burgomestre importante ou nobre de status intermediário. O item emprestado pode custar até 5.000 TO.

No 7º nível, a área de influência do conselheiro aumenta para uma coalizão tribal, cidade grande ou toda uma região de um reino, incluindo vários castelos. A população chega facilmente a 50.000 pessoas. O líder local é um rei tribal ou um nobre importante, como um conde ou duque. O item emprestado pode custar até 10.000 TO.

Por fim, no 10º nível, o conselheiro influencia um reino inteiro. Escolha um dos reinos de Arton e divirta-se! A população local pode chegar a centenas de milhares — ou até mesmo milhões — de habitantes. O líder local é algum PdM conhecido do cenário, ou então alguém que o conselheiro pôs em seu lugar após derrubar o antigo líder. O item emprestado pode custar até 50.000 TO.

Tônico dos Reis: o conselheiro precisa ser capaz de fortalecer suas marionetes — digo, seus companheiros. A partir do 2º nível, você pode criar uma poção mágica por semana (veja *Tormenta RPG*, Capítulo 10). Criar a poção não tem nenhum custo em dinheiro ou XP, mas você precisa conhecer a magia que irá colocar nela.

Como alternativa, se o mestre permitir talentos de criação de itens mágicos, você recebe o talento Preparar Poções (veja na página 49). Neste caso, você pode preparar poções gastando apenas metade do custo em dinheiro e XP. Veja mais informações sobre criação de itens mágicos no *Manual do Arcano*.

Mentor Palpiteiro: uma das coisas de que um conselheiro mais gosta é apontar os erros dos outros e mostrar-lhes como fazer melhor. A partir do 3º nível, quando um aliado do conselheiro a até 9m errar uma jogada de ataque ou falhar

“Quem quer ser obedecido deve saber liderar.”
— Ryff Womfref, clérigo de Valkaria

num teste de perícia, o conselheiro pode imediatamente fazer um teste de Diplomacia como uma ação livre. A CD do teste é igual à do teste que acabou de falhar. Caso o conselheiro seja bem-sucedido, o aliado pode repetir o teste imediatamente. O conselheiro pode usar esta habilidade uma vez por dia. A partir do 6º nível, pode usá-la duas vezes por dia e, a partir do 9º nível, três vezes.

Herói Marionete: no 5º nível, o conselheiro passa a ser seguido por um jovem herói ou nobre, alguém destinado a governar sua área de influência. Pode ser o filho do líder atual ou algum líder profetizado — ou ainda alguém que o conselheiro está preparando para usurpar a liderança. O conselheiro recebe um parceiro, como se tivesse o talento Liderança. Em geral, os parceiros de conselheiros costumam ser guerreiros ou paladinos de coração puro (e, os mais maldosos dizem, facilmente manipuláveis).

Missão Heroica: um conselheiro experiente não precisa sujar as mãos com tudo que quer fazer — ele tem pessoas que cuidam do trabalho sujo. A partir do 8º nível, o conselheiro pode reunir um grupo de aventureiros presentes em sua área de influência e impor-lhes uma missão. Esta missão pode levar o grupo além da área de influência do conselheiro (e muitas vezes além de Arton, até os Reinos dos Deuses). O objetivo da missão pode ser destruir um inimigo, recuperar um item mágico ou qualquer outra coisa que o mestre permitir (como pesquisar informações, etc.). O mestre deve determinar um ND para a missão. Se a missão é destruir um inimigo, o ND da missão é o ND do próprio inimigo. Se for encontrar um item mágico, a ND é 12 para itens de aura tênue, 15 para itens de aura moderada e 20 para itens de aura poderosa. Para outras missões, o mestre deve estipular um ND de acordo com seu julgamento. O tempo que a missão leva é determinado pelo mestre, mas, via de regra, deve ser uma semana por ND. No final deste tempo, o conselheiro faz um teste de nível de personagem contra CD 10 + o ND da missão. Em caso de sucesso, o grupo retorna triunfante, tendo cumprido a missão imposta pelo conselheiro. Em caso de falha, voltam de mãos vazias. Em caso de falha por 5 ou mais pontos, pelo menos metade do grupo morre durante a missão, sem conseguir cumprí-la. Um conselheiro não pode enviar mais de um grupo em missões ao mesmo tempo.

Por exemplo, uma estrada do reino está sendo atacada por um bando de trolls (ND total 9, determinado pelo mestre). Sem querer perder tempo com este problema menor, o conselheiro envia aventureiros menos experientes para resolvê-lo. O grupo demora 9 semanas para caçar os trolls (uma semana por ND). No final deste período, o conselheiro faz um teste de nível de personagem contra CD 19. Se o teste for bem-sucedido, os aventureiros conseguem matar os trolls. Se falhar, os trolls escapam, e vão continuar importunando os viajantes do reino. Se o teste falhar por 5 ou mais, os aventureiros foram feridos, capturados ou mesmo mortos! Talvez seja hora do conselheiro e de seus colegas aventureiros se envolverem pessoalmente...

Conselheiro

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Magias, área de influência (pequena)
2º	+1	Tônico dos reis
3º	+1	Mentor palpiteiro 1/dia
4º	+2	Área de influência (média)
5º	+2	Herói marionete
6º	+3	Mentor palpiteiro 2/dia
7º	+3	Área de influência (grande)
8º	+4	Missão heroica
9º	+4	Mentor palpiteiro 3/dia
10º	+5	Área de influência (enorme)



Guardião da Realidade

Paladinos são conhecidos como campeões gloriosos, soldados divinos que combatem o mal. Mas algumas ameaças transcendem o bem ou mal, a vida ou morte, até mesmo as fronteiras do que é real ou não. Quando a ameaça vem de outra Criação, quando nosso próprio multiverso está ameaçado, precisamos de heróis que combatam as bestas aberrantes.



Pré-Requisitos

- Bônus Base de Ataque: +8.
- Perícias: treinado em Conhecimento (Tormenta).
- Talentos: Trespassar e Vontade de Ferro.
- Tendência: Leal e Bondoso.
- Especial: habilidade de classe destruir o mal.

5 PV

+ mod. Con
por nível

O guardião da realidade protege nosso mundo contra aberrações de outros mundos ou eras — principalmente as criaturas da Tormenta, mas também qualquer outro monstro antinatural que ouse rastejar com seus tentáculos em nosso universo. Mesmo em equipes de Desafiadores da Tormenta, o guardião se destaca como um adversário especializado contra os lefeu. Guiados pela inspiração divina, eles muitas vezes servem a Khalmyr, Thyatis, Azgher e Valkaria.

Se existe algo que os lefeu temem, são estes soldados poderosos contra aberrações. São guerreiros raros, mas tornam-se faróis de esperança por onde passam. Sua própria existência, seus poderes assombrosos, revelam que os deuses não deram as costas a Arton — e que a salvação está em nossas mãos, pois cada herói tem potencial infinito. Em meio à invasão aberrante, o guardião da realidade é uma muralha que protege o mundo.

“Não são títulos que honram os homens, mas homens que honram seus títulos.”
— Sir Alenn Toren Greenfeld, líder da Ordem da Linz

Habilidades de Classe

Bênção da Justiça: níveis de guardião da realidade contam como níveis de paladino para determinar os efeitos da habilidade bênção da justiça (magias ou poderes de paladino).

Destruir Aberração: quando fizer um ataque corpo-a-corpo, você pode somar seu bônus de Carisma à jogada de ataque e seu nível de classe à jogada de dano (para propósitos desta habilidade, níveis de paladino contam como níveis de guardião da realidade). Esta habilidade funciona apenas contra lefeu, criaturas da Tormenta e monstros que descendem de lefeu (como limos sangrentos, otyughs e outros, de acordo com o mestre). De acordo com o mestre, este efeito também pode se aplicar a outros monstros antinaturais vindos de outros universos — algo que deve ser *bem* raro. Caso seja usada contra uma criatura que não se encaixe nas restrições acima, a habilidade não surte efeito, mas seu uso diário ainda é gasto.

Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. A cada dois níveis (3º, 5º, 7º e 9º), recebe um uso adicional. Você pode usar esta habilidade em conjunto com a habilidade destruir o mal, acumulando seus bônus, desde que o inimigo se enquadre em todas as condições.

Detectar Aberração: você pode lançar a magia *detectar aberração* (veja a página 84) livremente.

Herói dos Reinos: a carreira de guardião da realidade é muito exigente. Apenas grandes aventureiros são capazes de assumi-la, e mesmo estes sabem que têm uma expectativa de vida curta — quando você enfrenta o pesadelo da Tormenta rotineiramente, a morte nunca está longe. Mas, justamente por saber que seu dever é o mais exigente de todos, os guardiões da realidade possuem uma reserva de fibra e força de vontade que nenhum outro herói possui.

A partir do 2º nível, você recebe um ponto de ação no início de cada cena. O que constitui uma cena fica a critério do mestre — iniciar um combate com um goblin manco apenas para ganhar um ponto de ação certamente não será permitido!

Presença Real: assim como a existência de aberrações é hostil ao nosso mundo, a presença do guardião da realidade perturba monstros antinaturais. No 4º nível, qualquer aberração a até 1,5m de você sofre uma penalidade em suas jogadas de ataque e classe de armadura igual ao seu bônus de Carisma. A partir do 8º nível, o alcance desta habilidade aumenta para 6m.

Herói de Arton: o guardião da realidade não luta por um povo, um reino ou mesmo uma causa. Ele luta por toda Arton. Por saber que há muito em jogo, o guardião consegue extraír mais de suas reservas de energia.

A partir do 6º nível, com o gasto de um ponto de ação, você pode fazer uma das ações a seguir (além das ações padrão, descritas no Capítulo 6 de *Tormenta RPG*).

- Ignorar um acerto crítico recém sofrido.

• Refazer um teste de resistência recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que ela seja pior que a primeira.

Guardião da Realidade

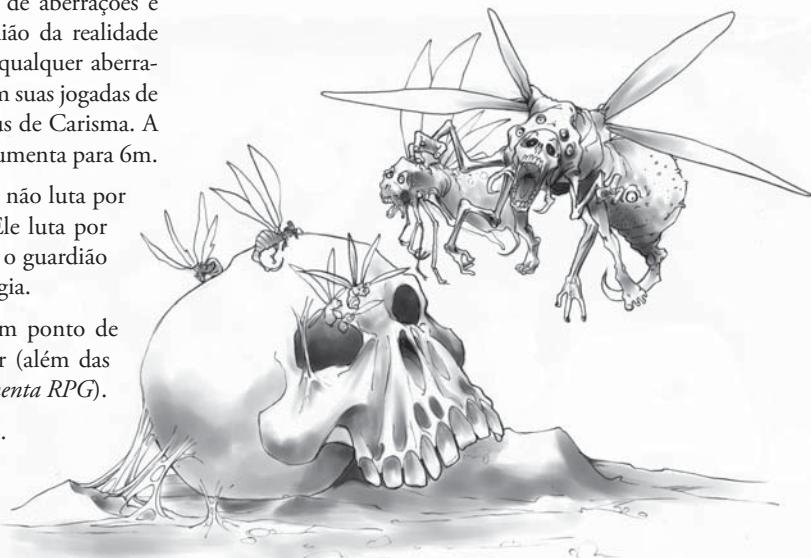
Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Bênção da justiça, destruir aberração 1/dia, detectar aberração
2º	+2	Herói dos reinos
3º	+3	Destruir aberração 2/dia
4º	+4	Presença real (adjacente)
5º	+5	Destruir aberração 3/dia
6º	+6	Herói de Arton
7º	+7	Destruir aberração 4/dia
8º	+8	Presença real (6m)
9º	+9	Destruir aberração 5/dia
10º	+10	Herói da realidade

- Recuperar-se de uma condição abalado, apavorado, atordoado, cego, confuso, doente, exausto, fatigado ou surdo, ou recuperar 1d4+1 pontos de dano de habilidade.

- Recuperar um uso diário de sua habilidade destruir o mal ou destruir aberração.

Herói da Realidade: após tantas lutas, o guardião da realidade enfim comprehende a real extensão de sua responsabilidade. Ele não defende apenas um mundo, mas sim toda a Criação. Não só Arton, mas os Reinos dos Deuses, outros planetas, outras dimensões e até mesmo outros universos caem frente à Tormenta se o guardião da realidade fracassar. Este entendimento o fortalece como nada mais poderia.

A partir do 10º nível, você recebe *mais* 1 ponto de ação automaticamente no início de cada cena (cumulativo com herói dos reinos, para um ganho total de 2 pontos de ação no início de cada cena). Além disso, sempre que você usa um ponto de ação para adicionar um dado a uma jogada ou teste, em vez de rolar 1d12, você rola 1d20.



Profeta

Sacerdotes são educados para obedecer. A maior parte das igrejas de Arton possui hierarquias rígidas, com sumo-sacerdotes no topo e oficiais eclesiásticos de vários cargos ao longo da cadeia de comando. Em geral, aqueles que vêm para a religião contentam-se em seguir essa estrutura.

Mas existem aqueles que nasceram para liderar. Para ascender a chama da devoção no povo, criar seitas e mudar a fé. Aqueles cujos feitos serão transformados em histórias e parábolas para novos textos sagrados. Cujas crenças irão se tornar dogmas no futuro. São os profetas.

Profetas são ainda mais inflamados e devotados à fé do que clérigos “comuns”. Muitas vezes sua infância teve algo de auspicioso — foram criados por animais sagrados para o deus, sofreram tentativas de assassinato nas mãos de inimigos da religião ou mesmo nasceram sem um pai ou uma mãe. De qualquer forma, estas pessoas parecem predestinadas à grandeza. São acompanhadas de perto pela divindade e recebem poderes (e deveres) imensos.

O profeta traz ao povo a vontade do deus diretamente. Impõe novos dogmas, converte os infiéis e exige retidão dos seguidores. Sua vida é guiada por sinais e comandos de seu patrono divino. Nada é comum para o profeta — cada decisão vem carregada de significado. Seus objetivos nunca são modestos: ele está em Arton para transformar a religião, para mudar a percepção que os mortais têm sobre sua fé ou simplesmente torná-la dominante sobre as outras.

Conviver com um profeta não costuma ser fácil. Mas quem não gostaria de ser conhecido como um apóstolo daqui a alguns séculos?

Habilidades de Classe

Magias: níveis de profeta acumulam-se com níveis numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magias conhecias e PM.

Profecia: o profeta mostra-se impressionante por sua capacidade parcial de prever o futuro, através de sua divindade. Você pode lançar *comunhão* uma vez por semana, sem precisar preparar a magia e sem gastar PM e XP.

Mandamentos Divinos: o profeta traz a palavra de sua divindade até os mortais. Muitas vezes, é difícil seguir esses comandos — mas muitos artonianos temem a retribuição divina. O profeta pode criar uma nova obrigação ou restrição de seu deus. O jogador deve sugerir a nova obrigação ou restrição, mas o mestre tem a palavra final sobre ela. Esta obrigação ou restrição pode ser mais severa que as já existentes, mas deve ter relação com elas e com a divindade. Por exemplo, um profeta de Khalmyr poderia criar a restrição de proibir *todos* os itens mágicos, não apenas aqueles de natureza arcana.

Esta nova obrigação ou restrição afeta um número máximo de criaturas inteligentes igual ao modificador de Carisma do profeta. Todas devem ser capazes de ouvi-lo e entendê-lo.

Pré-Requisitos

- **Perícias:** treinado em Atuação (oratória) e Conhecimento (religião).
- **Talentos:** Fundamentalista (veja na página 47).
- **Magias:** capacidade de lançar magias divinas de 4º nível.
- **Tendência:** idêntica à da divindade.
- **Especial:** deve ser escolhido pelo deus, segundo a decisão do mestre.

4 PV
+ mod. Con
por nível

Como uma ação completa, o profeta faz um teste de Atuação (oratória) oposto pelo teste de Vontade de cada criatura afetada. Caso o profeta vença, a criatura deve seguir a nova obrigação ou restrição por 24 horas.

No 2º nível, as criaturas afetadas precisam ser seguidores do mesmo deus do profeta, que sigam suas obrigações e restrições normais. A partir do 5º nível, as criaturas afetadas devem ser devotos do deus, mas não precisam seguir suas obrigações e restrições normais. A partir do 8º nível, não precisam ser devotas do deus, mas não podem ser devotas de deuses de tendência oposta. Por fim, no 10º nível, qualquer criatura inteligente pode ser afetada.

Sinal Divino: a divindade guia os passos do profeta. A partir do 3º nível, uma vez por mês, o profeta pode fazer um teste de Sabedoria contra CD 20 para perguntar a seu deus o que fazer a seguir ou qual decisão tomar frente a um dilema. Em caso de sucesso, o deus lhe envia um sinal sobre sua vontade.

Por exemplo, uma profetisa de Lena está em uma aldeia prestes a ser atacada por hobgoblins. Ela não sabe se deve evacuar a aldeia ou tentar negociar com as criaturas. Pergunta à deusa e, como resposta, descobre “por acaso” um antigo documento relatando um encontro diplomático entre humanos e hobgoblins. A profetisa interpreta que a deusa deseja que ela negocie. As respostas dos deuses sempre são por meio de sinais e augúrios encontrados em algum momento nas próximas 24 horas, nunca uma afirmação direta. Note também que a vontade de um deus pode não ser exatamente o curso de ação mais seguro para seus seguidores. No exemplo acima, a profetisa poderia até mesmo morrer nas negociações, mas seu sacrifício poderia impressionar os hobgoblins e torná-los mais pacíficos no futuro....

Martírio Alheio: infelizmente, o caminho do profeta é repleto de sacrifícios... Nem sempre dele mesmo. A partir do 6º nível, sempre que um devoto do mesmo deus for derrotado por um inimigo (ficar com PV negativos) a até 9 metros do profeta, o profeta recupera um número de PM (ou o equivalente em magias preparadas) igual ao nível do devoto que caiu. Por exemplo, se um devoto de 8º nível cair a até 9m do profeta, o profeta recupera 8 PM (ou magias preparadas com custo total igual a 8 PM).

“Os conflitos começam quando você deseja, mas quase nunca acabam quando você quer.”
— Junn, clérigo de Marah

Transformação da Fé: a partir do 7º nível, uma vez por dia, o profeta pode lançar *transformação de guerra*, sem precisar preparar a magia e sem gastar PM, sobre um devoto de seu deus (não sobre si mesmo). O profeta precisa tocar o devoto para lançar a magia sobre ele. O devoto afetado adquire uma aparência que lembra o deus — por exemplo, um devoto de Thyatis pode ficar com asas de fogo que não servem para voar nem causam dano, têm apenas valor estético.

Conversão: o profeta espalha sua fé por Arton. No 9º nível, uma vez por dia, pode tentar converter uma criatura inteligente com um teste de Atuação (oratória) como uma ação completa. O alvo pode resistir com um teste de Vontade. Caso o profeta vença a disputa, a criatura torna-se devota do deus do profeta por 1 hora. Em termos de regras, sua tendência muda para a tendência da divindade e ela passa a agir segundo a conduta imposta pela divindade. Após 1 hora, o alvo afetado deve fazer um novo teste de Vontade, com um bônus de +5 (a CD permanece a mesma). Caso falhe, continua devota por 24 horas. No final destas 24 horas, tem direito a um terceiro e último teste, agora com um bônus de +10. Caso falhe mais uma vez, torna-se devota para sempre. O alvo afetado então deve trocar um de seus talentos por Devoto (divindade do profeta).

Profeta

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Magias, profecia
2º	+1	Mandamentos divinos (obrigações e restrições)
3º	+2	Sinal divino
4º	+3	
5º	+3	Mandamentos divinos (devotos)
6º	+4	Martírio alheio
7º	+5	Transformação da fé
8º	+6	Mandamentos divinos (qualquer criatura)
9º	+6	Conversão
10º	+7	Mandamentos divinos (inimigos do deus)



Protetor da Podridão

O povo de Arton, e até mesmo os aventureiros, costumam associar druidas e outros servos da natureza com florestas verdejantes e orgulhosos animais selvagens. Allihanna é tida como a deusa dos lobos, das gazelas, das águias, dos leões. Mas existem outros animais. Existe outra faceta de Allihanna.

Existe Allihanna dos vermes, dos insetos, das aranhas. Allihanna que não está na floresta, mas nos cantos escuros e úmidos. Allihanna que não ruge e não voa, mas rasteja em silêncio. Entre os servos mais obscuros de Allihanna, está o protetor da podridão.

O protetor da podridão é um druida que se dedica aos aspectos mais feios e sujos da Deusa da Natureza. Ele enxerga a beleza onde os vermes se arrastam, ouve a sinfonia do zumbido dos insetos. Contudo, mais do que isso, o protetor da podridão é um agente de renovação. Assim como as criaturas que o acompanham devoram o que está podre e deixam para



Pré-Requisitos

- Habilidades:** Constituição 15, Sabedoria 15.
- Magias:** capacidade de lançar magias divinas de 4º nível.
- Especial:** habilidade de classe forma selvagem, devoto de Allihanna.

trás nova vida, este servo de Allihanna não tem medo de andar em meio à escuridão, transformando morte em vida, velho em novo, doença em saúde.

4 PV

+ mod. Con por nível

Estes druidas costumam surgir em áreas naturais que foram devastadas, onde já não resta a natureza exuberante e verde. Eles aproveitam o poder do novo tipo de natureza que está nesses locais, provando que nada pode realmente destruir o mundo natural.

Os métodos do protetor da podridão são sórdidos, brutos, sujos — assim como a natureza que ele defende. Ele mesmo é assustador, sinistro, com uma aura de medo e zombaria a seu redor. Mas quem aguenta encarar Allihanna dos vermes é recompensado com a renovação que ela traz.

Habilidades de Classe

Magias: níveis de protetor da podridão acumulam-se com níveis numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magias conhecias e PM.

Magia Repugnante: as magias do protetor da podridão podem ser eficientes, mas não são nada bonitas de se ver. Seus ritos envolvem sangue e substâncias ainda mais nojentas, além de vermes e coisas piores. Todos os seres vivos até 18m

“A guerra é um deleite para aqueles que nunca a vivenciam.”
— Um paladino de Thiyatis cansado de batalhas

que testemunhem-no lançando uma magia devem fazer um teste de Fortitude (CD 20 + nível da magia) ou ficarão enjoados durante a próxima rodada. Uma vez que um ser vivo seja bem-sucedido num teste de Fortitude para evitar o enjoo, nunca pode mais ser afetado pelo enjoo deste protetor da podridão.

Companheiros Rastejantes: no 2º nível do protetor da podridão, seu companheiro animal, assim como as criaturas que ele invoca com magias, passam a ser versões insetoides de si mesmos. Estas criaturas tornam-se recobertas de carapaça quitinosa, recebendo um bônus de +2 em CA.

Consumir a Podridão do Corpo: a partir do 3º nível, o protetor da podridão é capaz de remover condições negativas (*Tormenta RPG*, Capítulo 10), venenos ou maldições de seus companheiros. Para fazer isso, você precisa estar adjacente ao companheiro e gastar uma ação completa, enquanto joga vermes e insetos sobre o “paciente” e faz um rápido mas macabro ritual, devorando o que o está afligindo. Apenas um efeito pode ser removido por vez. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Sabedoria.

Sorriso Aterrorizante: o protetor da podridão gargalha de forma demoníaca, encara com olhos insanos e em geral é uma figura inquietante. A partir do 5º nível, uma vez por cena, você pode gastar uma ação padrão e obrigar um inimigo a fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível de personagem do protetor + mod. Car). Em caso de falha, o inimigo fica abalado. Em caso de falha por 5 ou mais pontos, fica apavorado. Esta condição dura 1 minuto.

Forma de Enxame: no 6º nível, você recebe o talento Forma de Enxame (veja na página 47) gratuitamente. Caso já possua este talento, recebe um talento de magia ou de poder concedido à sua escolha.

Consumir a Podridão da Alma: no 7º nível, o protetor da podridão recebe sua habilidade mais importante — a capacidade de promover a renovação na alma de outras pessoas. Você pode lançar *penitência* em qualquer personagem, mesmo que a magia normalmente precise ser lançada por um membro da ordem religiosa do personagem, por um servo do mesmo deus, etc. Você não precisa preparar *penitência* e não gasta PM para lançá-la.

Protetor da Podridão

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Magias, magia repugnante
2º	+1	Companheiros rastejantes
3º	+2	Consumir a podridão do corpo
4º	+3	
5º	+3	Sorriso aterrorizante
6º	+4	Forma de enxame
7º	+5	Consumir a podridão da alma
8º	+6	
9º	+6	Ataque dos mil minúsculos
10º	+7	Consumir a morte

Contudo, a magia toma a forma de um ritual alucinógeno, que dura uma noite inteira e envolve os aspectos mais repugnantes da prática do protetor da podridão. Um cavaleiro certa vez relatou que sua *penitência* envolveu um verme gigante consumindo seu braço! A tarefa imposta pelo protetor da podridão ao outro personagem em geral é uma busca por renovação ou esperança — ou então o protetor apenas “cobra” do personagem algo como uma penalidade permanente em uma habilidade.

Ataque dos Mil Minúsculos: a partir do 9º nível, uma vez por dia, você pode lançar *destruição rastejante* sem precisar preparar a magia e sem gastar PM.

Consumir a Morte: no 10º nível, o protetor da podridão recebe a habilidade de retirar vida nova da própria morte. Você pode lançar *reviver os mortos* sem preparar a magia, sem pagar PM, sem componente material e sem impor uma penalidade de -2 em Constituição para o personagem revivido, uma vez por semana — mas apenas uma vez em cada personagem. Contudo, lançar a magia desta forma é um ritual complexo e macabro, que dura uma noite inteira e envolve práticas tão sinistras e repugnantes que algumas pessoas prefeririam ter ficado nos Reinos dos Deuses...

A cobra abriu-se mais e mais, estalando e deslocando a mandíbula, e algo começou a se mexer dentro de seu corpo. Um tom de pele visível, logo na garganta, e então eram dedos, e então era um pulso. A mão muito branca emergiu da goela do animal, agarrou-lhe uma presa, puxou como quem faz força para nascer. Outro braço espremeu-se ao lado, e as duas mãos seguraram o couro grosso da boca da criatura, e puxaram. A boca e a cabeça distenderam-se cada vez mais, revelando cabelos, testa, olhos amarelos, nariz e um sorriso cheio de dentes. Mais força, e passaram ombros, seios, e então fácil, costelas, abdome, deslizando, quadris, coxas, canelas, pés. A mulher desenrolou-se, espreguiçando, estendendo os braços para cima. Muito branca, até demais. Uma substância como giz cobria-lhe o corpo. Os cabelos eram tranças sujas e grossas, descoloridas. Completamente nua, exceto por guizos e chocinhos nos pulsos, tornozelos e garganta. Adornos de osso atravessando-lhe o lábio, nariz, orelhas, mamilos. O corpo era esguio, jovem e lascivo, mas repugnante. A seus pés, a cobra era só uma pele.

— Bem-vindos ao Lago Allinthonarid — disse a mulher. Movia-se e falava como uma cortesã, atiçando, seduzindo, lânguida.

— Você é uma druida, não é? — disse Yadallina, caminhando até a mulher e fazendo-lhe uma mesura élfica. — Não faço a menor ideia de como tratá-la, ou como cumprimentá-la. Mas acho que você faz algo muito bom.

— Druida, sim — cantarolou a mulher. — Beije a mão da Mãe — e estendeu a mão para a elfa. Yadallina obedeceu.

— O Terceiro Deus

Renascido

A vocação religiosa é para a vida toda. Aqueles que ouvem o chamado divino devem continuar em sua missão sagrada até a morte, quando encontrarão o descanso nos Reinos dos Deuses. Paladinos, em especial, levam vidas intensas e perigosas — para eles, a morte em combate contra os inimigos da fé é quase uma garantia, quase uma bênção.

Mas existem aqueles que nem após a morte deixam de lutar.

O renascido é um guerreiro santo que morreu sem completar sua missão. Ressuscitado por algum de seus companheiros ou (em raros casos) por intervenção divina direta, o renascido volta transformado. Não está mais completamente vivo, mas também não é uma abominação morta-viva. Não é um celestial, mas tem uma forte ligação com o Reino de seu deus. Acima de tudo, o renascido transcendeu as preocupações mundanas dos mortais — para ele, tesouros, noites na taverna e glórias são coisas fúteis e banais. Ele já viu o “outro lado”, e conhece o que realmente importa.

Os entes queridos de um renascido muitas vezes estranham a mudança de personalidade. Maridos ou esposas veem a paixão mortal diminuir, substituída por um ar etéreo e distante. Pais ou filhos notam que têm menor ligação com o renascido. Por outro lado, às vezes os renascidos voltam com um forte desejo de proteger (ou vingar) as pessoas que amam. Nesses casos, a mudança de personalidade se apresenta na forma de uma intensidade assustadora, um amor feroz e sôfrego.

Apesar de tudo, ser um renascido não é se tornar outra criatura, mas abraçar uma nova fase na vida. A morte é uma espécie de treinamento, e a vida após a ressurreição é um tipo de carreira. Os renascidos podem morrer (de forma definitiva) e podem até mesmo se aposentar, deixando a missão divina em nome de uma vida mais pacata. Mas, de alguma forma, o renascido sempre estará ligado à sua divindade — e à morte.

Habilidades de Classe

Bênção da Justiça: níveis de renascido contam como níveis de paladino para determinar os efeitos da habilidade bênção da justiça (magias ou poderes de paladino).

Rijea Divina: o renascido volta mais forte e resistente — mas não totalmente mortal. No 1º nível, o renascido perde seu valor de Constituição. Contudo, seus PV mudam retroativamente, para que ele receba 6 PV por nível (ou 24 PV no 1º nível). Ele torna-se imune a atordoamento, dano não letal, doenças, fadiga, paralisia, sono e venenos. Além disso, seu tipo muda para espírito.

Terror Sagrado: lutar contra um campeão divino que nem a morte pode deter é assustador. A partir do 2º nível, quando o renascido acerta um ataque pela primeira vez em um combate, todos os inimigos que puderem enxergá-lo devem fazer um teste de Vontade (CD igual ao dano causado). Todos aqueles que falharem ficam abalados durante o resto do combate.

Pré-Requisitos

- **Bônus Base de Ataque:** +6.
- **Talentos:** Dedicado, Vitalidade.
- **Especial:** habilidade de classe bênção da justiça, deve ter morrido em nome do deus e sido ressuscitado.

5 PV

+ mod. Con
por nível

Vingança: o renascido não perdoa aqueles que o mataram. No 3º nível, o renascido recebe um bônus de +2 em ataque e de +1d6 em dano contra a mesma raça de inimigos que o matou (por exemplo, hobgoblins, dragões negros, etc.). Com a permissão do mestre, este bônus pode se aplicar não a uma raça, mas a um grupo de pessoas de diferentes raças (por exemplo, todos os membros de um culto específico, todos os devotos de um deus específico ou todos os servos de um vilão específico). Estes bônus aumentam para +4/+1d8 no 6º nível e +6/+1d10 no 9º nível.

Duro de Matar: no 4º nível, o renascido ganha o talento Duro de Matar, mesmo que não cumpra seus pré-requisitos.

Nunca Mais: o renascido não voltou a Arton para morrer da mesma forma de novo. A partir do 5º nível, o renascido não pode cair por ataques do mesmo tipo de dano que o matou antes (corte, fogo, etc.). Qualquer dano desse tipo que fosse deixá-lo com 0 ou menos PV é ignorado. A partir do 8º nível, o renascido torna-se imune ao tipo de dano que o matou.

Lembranças do Outro Lado: o renascido tem algumas memórias de como foi estar morto. No 7º nível, ele recebe treinamento e Foco em Perícia na perícia Conhecimento (os Planos).

Forma Guardiã: no 10º nível, o renascido assume a forma de um servo divino. Escolha entre ser um fantasma santo ou um anjo vingador.

Fantasma santo: você recebe as habilidades ataque espectral, drenar energia e incorpóreo (veja as descrições abaixo).

• **Ataque espectral:** você pode escolher atingir criaturas corpóreas como se você não fosse incorpóreo. Nesse caso, realize um ataque normal, não de toque.

• **Drenar energia:** sempre que você causar dano corpo-a-corpo em uma criatura viva, esta criatura sofre dois níveis negativos. Você recebe 5 PV temporários para cada nível negativo. Um dia depois, a criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD 20 + mod. Car do renascido) para cada nível negativo. Um sucesso elimina o nível negativo. Uma falha transforma o nível negativo na perda de um nível permanente.

• **Incorpóreo:** você não tem mais corpo físico. Seu valor de Força se torna nulo, você atravessa objetos sólidos, não podendo mais manipulá-los e seus ataques são sempre de toque. Você só pode ser atingido por armas mágicas, magias ou outras criaturas incorpóreas. Mesmo quando atingido por uma arma

mágica ou magia, tem 50% de chance de ignorar o ataque (exceto se for um ataque de essência, como *mísseis mágicos*). Você é imune a manobras de combate, como agarrar e empurrar.

Anjo vingador: você recebe as habilidades arma abrasadora, asas e pele de mármore (veja as descrições abaixo).

- Arma abrasadora: como uma ação livre, você pode criar chamas em qualquer arma corpo-a-corpo que esteja empuñando. A arma passa a causar +2d6 pontos de dano de fogo, cumulativo com quaisquer outros efeitos de dano de fogo (por exemplo, uma arma abrasadora com o poder *flamejante* irá causar +3d6 pontos de dano de fogo).

- Asas: você recebe deslocamento de voo 18m.
- Pele de mármore: você recebe redução de dano 5.

Renascido

Nível BBA Habilidades de Classe

1º	+1	Bênção da justiça, rijeza divina
2º	+2	Terror sagrado
3º	+3	Vingança (+2/+1d6)
4º	+4	Duro de Matar
5º	+5	Nunca mais (não pode morrer)
6º	+6	Vingança (+4/+1d8)
7º	+7	Lembranças do outro lado
8º	+8	Nunca mais (imunidade)
9º	+9	Vingança (+6/+1d10)
10º	+10	Forma guardiã



“A paz mais desvantajosa é melhor que a guerra mais justa.”

— Ditado da Igreja de Marah

Tirano do Terceiro

Quando Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, foi punido por Khalmyr, seu castigo foi o esquecimento. Mas o “Terceiro”, como viria a ser conhecido, assegurou que sempre seria lembrado de alguma forma, através de seus mais poderosos filhos. Quando Kallyadranoch voltou, isso provou ser verdade.

Ninguém sabe exatamente o que Kally queria dizer com sua bravata. Alguns defendiam que os seis Dragões-Reis, seres de imenso poder, ainda se lembravam de seu criador. Outroscreditavam que membros de uma antiga família élfica, que segundo a história teriam descendência dracônica, lembrassem no fundo de sua mente sobre o grande deus. Talvez todos os dragões de Arton carregassem alguma fagulha do glorioso Kallyadranoch. Isso parece provável quando, mesmo antes da volta de Kally, surgiam terríveis guerreiros que tiravam poder de sua ligação com dragões. São generais e comandantes que têm dragões sob seu serviço, os poderosos tiranos do Terceiro.

Alguns tiranos do Terceiro sabiam (ou sentiam) a quem serviam, mesmo antes da volta de Kally. Quando o Deus dos Dragões ressurgiu preso no corpo de uma elfa, eles exultaram e revelaram-se a seu senhor. Outros ignoravam seu verdadeiro mestre, acreditando que a força dos dragões lhes emprestava seus poderes — e ouviram o chamado divino quando Kallyadranoch ressurgiu. De qualquer forma, os tiranos do Terceiro são guerreiros

Pré-Requisitos

- Bônus Base de Ataque: +8.
- Perícias: treinado em Cavalgar e Intimidar.
- Talentos: Ataque Poderoso, Combate Montado, Trespassar, Vitalidade.
- Magias: capacidade de lançar magias divinas de 3º nível.
- Tendência: Leal e Maligno.
- Idiomas: dracônico.
- Especial: deve ter negociado com um dragão com sucesso.

ros escolhidos como filhos de Kally, verdadeiros exércitos em uma só pessoa, cavalgando dragões e aterrorizando o mundo.

5 PV
+ mod. Con
por nível

Antigamente, tiranos do Terceiro eram apenas soldados, sem poder divino. Agora, existem mais uma vez clérigos de Kally, e o deus exige que seus tiranos sejam devotos. Isso apenas aumentou seu poder.

Os tiranos estão entre os maiores vilões de Arton, constantes adversários de aventureiros. Por isso, são perfeitos como generais do deus.



“Melhor reinar no inferno que servir no paraíso.”
— Edauros, sumo-sacerdote de Kallyadranoch

Habilidades de Classe

Aspecto de Kallyadranoch: no 1º nível, o tirano do Terceiro deve escolher um tipo de dragão, com o qual terá maior ligação e afinidade. O tirano então adquire imunidade ao elemento relacionado ao tipo de dragão, conforme a tabela abaixo.

Magias: níveis ímpares de tirano do terceiro acumulam-se com níveis numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Ira Dracônica: no 2º nível, o tirano do Terceiro passa a incorporar a terrível fúria e o assombroso poder dos dragões. Uma vez por dia, pode recobrir sua pele de escamas (da mesma cor que o dragão com o qual tem afinidade), inchar seus músculos e ferver seu sangue. O tirano recebe um bônus de +4 em jogadas de ataque e dano, redução de dano 5 e resistência a magia +4. Esta habilidade dura um minuto. A partir do 5º nível, o tirano pode usar esta habilidade duas vezes por dia.

Companheiro Dragão: ao atingir o 4º nível, o tirano do Terceiro recebe sua mais poderosa habilidade — um aliado dragão. As estatísticas do dragão aparecem na caixa abaixo. Embora seja orgulhoso como todos de sua raça, o dragão reconhece o tirano como enviado de Kallyadranoch e obedece a suas ordens dentro da medida do razoável, como se fosse um parceiro recebido pelo talento Liderança. O dragão pode servir de montaria para o tirano, sendo esta sua função mais comum. Sempre que o tirano sobe de nível, o dragão também sobe.

No 10º nível, o aliado dragão torna-se Enorme. Ele recebe +4 na Força, o dano de suas garras e mordida aumentam para 2d6 e 3d6 e o dano de seu sopro aumenta para 10d12.

Empatia Dracônica: no 7º nível, o tirano do Terceiro adquire um vínculo empático com seu aliado dragão, como se ele fosse um familiar (veja em *Tormenta RPG*, Capítulo 3).

Tirano do Terceiro

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Aspecto de Kallyadranoch, magias
2º	+2	Ira dracônica 1/dia
3º	+3	
4º	+4	Companheiro dragão (Grande)
5º	+5	Ira dracônica 2/dia
6º	+6	
7º	+7	Empatia dracônica
8º	+8	Ira dracônica aprimorada
9º	+9	Baforada do Terceiro
10º	+10	Companheiro dragão (Enorme)

Baforada do Terceiro: ao atingir o 9º nível, o tirano do Terceiro adquire uma afinidade tão grande com seu aliado dragão que passa a compartilhar de sua baforada. O tirano pode usar uma ação padrão para desferir um ataque de sopro que causa 10d12 pontos de dano. Criaturas na área têm direito a um teste de Reflexos (CD 20 + mod. Con do tirano) para reduzir o dano à metade. A área do sopro e o tipo de energia dependem do tipo de dragão com o qual o tirano tem afinidade, conforme a tabela abaixo.

O tirano do Terceiro pode usar esta habilidade uma vez a cada 1d4 rodadas.

Ira Dracônica Aprimorada: a partir do 9º nível, os bônus que o tirano do Terceiro recebe pela habilidade ira dracônica aumentam para +6 em ataques e dano, redução de dano 10 e resistência a magia +6.

Companheiro Dragão: monstro 13; Grande (comprido), desl. 12m, voo 18m; PV 130; CA 25 (+6 nível, -1 tamanho, +1 Des, +9 natural); corpo-a-corpo: mordida +20 (2d6+13, 19-20) ou mordida +18 (2d6+13, 19-20) e 2 garras +18 (1d8+13, 19-20); hab. imunidade a um tipo de energia (de acordo com o tipo de dragão), paralisia e sono, sopro, visão no escuro; Fort +11, Ref +9, Von +8; For 25, Des 13, Con 17, Int 12, Sab 15, Car 12.

Perícias & Talentos: Iniciativa +17, Intimidação +17, Percepção +18; Acerto Crítico Aprimorado (garras), Acerto Crítico Aprimorado (mordida), Armadura Natural Aprimorada, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garras), Foco em Arma (mordida), Vitalidade.

Sopro: como uma ação padrão, o dragão pode cuspir energia, causando 6d12 pontos de dano (Ref CD 10 + metade do nível do dragão + mod. Con reduz à metade). O tipo de energia e a área variam de acordo com o tipo de dragão. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Tipo de Dragão	Imunidade e Dano do Sopro	Área do Sopro
Azul	Eletricidade	Linha de 18m
Branco	Frio	Cone de 9m
Marinho	Ácido	Cone de 9m
Negro	Energia negativa	Linha de 18m
Verde	Ácido	Cone de 9m
Vermelho	Fogo	Cone de 9m

Equipamento

Embora a fé esteja no coração e na alma, servos divinos utilizam vários objetos em seu dia a dia. A seguir estão alguns itens úteis para a vida eclesiástica.

Ferramentas e Instrumentos

Água Benta: criada por clérigos e vendida em pequenos frascos, a água benta é uma poderosa arma contra mortos-vivos e espíritos Malignos (mas é inofensiva contra outras criaturas). Você atira o frasco, fazendo um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo sofre 2d6 pontos de dano. Se errar, ele sofre metade desse dano.

Água Benta Concentrada: criada com água de fontes puras (ou santas por si só) e abençoada por altos sacerdotes. Igual a água benta normal, mas causa 4d6 pontos de dano.

Anel Eclesiástico: decorado com o símbolo sagrado de uma igreja, este anel é um símbolo da autoridade do sacerdote como agente desta instituição. Pessoas comuns tendem a se impressionar com estes anéis, até mesmo se ajoelhando para beijá-los na mão de seus portadores. Um anel eclesiástico utilizado por um clérigo fornece um bônus de +1 em testes de Obter Informação.

Aspersório: o aspersório parece uma maçã, mas sua cabeça é feita de metal oco que contém água benta. Quando o usuário movimenta o objeto, a água benta se espalha através de furinhos. Um aspersório pode conter até 3 doses de água benta (normal ou concentrada; não inclusas no preço) e concede um bônus de +2 para jogadas de ataque com água benta.

Cajado de Pastor: um cajado comprido, com uma extremidade reta e a outra em semicírculo. Usado originalmente para guiar ovelhas, é símbolo de algumas religiões pacíficas. Nas mãos de um conjurador divino, concede um bônus de +1 em Atuação (oratória).

Caparazão de Torneio: um caparazão é uma espécie de “roupa” para um cavalo, uma cobertura de tecido que adorna e protege o corpo da montaria. Um caparazão de torneio é bordado com brasões e símbolos da família, reino e divindade do cavaleiro, marcando-o como alguém importante, rico e poderoso. Em situações de torneio, o cavaleiro ganha um bônus de +2 em testes de Intimidar enquanto seu cavalo estiver usando este caparazão.

Caparazão de Viagem: um caparazão é uma espécie de “roupa” para um cavalo, uma cobertura de tecido que adorna e protege o corpo da montaria. Um caparazão de viagem abriga o cavalo contra o frio e a chuva. Concede um bônus de +2 em testes de Fortitude da montaria para resistir a calor e frio.

Estandarte: um pedaço de tecido, geralmente retangular e com enfeites, com uma representação do brasão ou símbolo de sua família, senhor ou deus. Montado em uma estrutura de madeira reforçada com metal, ocupa uma mão para ser empunhado. Um estandarte concede um bônus de +1 em testes de Diplomacia.

Estandarte Portátil: igual ao estandarte, mas feito para ser usado nas costas ou preso à sela do cavalo. Deixa as mãos livres, mas impõe uma penalidade de armadura de -2.

Férula: um cajado luxuoso (de madeira de boa qualidade ou de um metal precioso) com um símbolo sagrado no topo. É usado em procissões, na leitura de textos sagrados e na administração de sacramentos. Um personagem empunhando uma férula que use canalizar energia aumenta o efeito de sua habilidade em 1d6. Uma férula pode ser usada em combate como uma maça, mas impõe uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque, pois não é balanceada para isso.

Incenso: geralmente vem em uma barra cilíndrica, queimada como um charuto, liberando sua fragrância no ambiente. Também pode vir em pó, sendo queimado em um braseiro. Ajuda na concentração mística — um conjurador divino que prepare suas magias enquanto um incenso está queimando recebe 1 PM extra. Uma porção de incenso queima por uma hora.

Incenso Místico: como um incenso normal, mas feito de substâncias raras, ou mesmo provenientes de um dos Reinos dos Deuses. Um conjurador divino que prepare suas magias enquanto um incenso místico está sendo queimado recebe 5 PM extras (não cumulativo com incenso normal).

Sela com Alforjes: alforjes são bolsas grandes que ficam presas à sela, em um local de fácil acesso ao cavaleiro. O cavaleiro pode preparar quaisquer dois objetos de tamanho Pequeno (uma arma de uma mão, uma poção, um escudo, etc.) para poder sacá-los dos alforjes como uma ação livre.

Sela de Combate: uma sela para montarias (normalmente cavalos) construída para dar maior estabilidade para o cavaleiro. Concede um bônus de +2 em testes de Cavalgar para permanecer na sela. O custo de 100 TO é para montarias de tamanho Grande. Para montarias Enormes, o custo é 200 TO.

Símbolo Sagrado Abençoado: este é um colar com um símbolo sagrado que foi abençoado por um sacerdote da divindade. É feito de metal para resistir a viagens e aventuras. Um símbolo sagrado abençoado concede um bônus de +1 nas jogadas de cura ou de dano das magias lançadas pelo devoto (cura se o devoto é Bondoso, dano se é Maligno; devotos Neutros podem escolher como seu símbolo sagrado irá funcionar, mas uma vez feita a escolha, não podem mudá-la).

Símbolo Sagrado de Luxo: um colar com o símbolo sagrado de seu deus, feito de metais valiosos e resistentes. Muito mais bonito que o símbolo sagrado comum. Usar um destes símbolos concede um bônus de +2 em testes de Diplomacia com devotos do mesmo deus.

Símbolo Sagrado Abençoado pelo Sumo-Sacerdote: este raríssimo colar é presenteado aos mais distintos devotos. Uma verdadeira relíquia, o símbolo sagrado abençoado pelo sumo-sacerdote pode ser simples ou luxuoso, resistente ou frágil. Apenas uma coisa é certa — é um item santificado. Quem usa um destes símbolos tem o “corpo fechado”. Um devoto usando este símbolo sagrado recebe um bônus de +2 em todos os testes de resistência e redução de dano 1.

“As almas dos reis e plebeus são feitas do mesmo barro. O que causa uma briga de vizinhos causa uma guerra entre nações.”
— Junn, clérigo de Marah

Ferramentas e Instrumentos

Nome	Efeito	Preço	Peso
Água benta	2d6 de dano contra mortos-vivos e espíritos Malignos.	25 TO	0,5 kg
Água benta concentrada	4d6 de dano contra mortos-vivos e espíritos Malignos.	150 TO	0,5 kg
Anel eclesiástico	+1 em testes de Obter Informação.	50 TO	—
Aspersório	Facilita o uso de água benta.	50 TO	2 kg
Cajado de pastor	Guia seu rebanho.	5 TP	1 kg
Caparazão de viagem	Protege seu cavalo das intempéries.	20 TO	7,5 kg
Caparazão de torneio	Deixa o seu cavalo mais elegante.	50 TO	5 kg
Estandarte	Deixa bem clara a sua lealdade.	50 TO	10 kg
Estandarte portátil	Mostra sua lealdade em qualquer lugar.	50 TO	10 kg
Férula	Aumenta o poder de canalizar energia.	500 TO	5 kg
Incenso	Perfuma o ambiente e ajuda na concentração mística.	10 TO	—
Incenso místico	Perfuma o ambiente e ajuda na concentração mística.	500 TO	—
Sela com alforjes	Permite sacar até dois itens com uma ação livre.	30 TO	12,5 kg
Sela de combate	+4 em testes de Cavalgar para permanecer na sela.	100 TO	12,5 kg
Símbolo sagrado abençoado	Indispensável para o devoto.	10 TO	—
Símbolo sagrado de luxo	Indispensável para o devoto chique.	200 TO	0,5 kg
Símbolo sagrado abençoado pelo sumo-sacerdote	Uma rara honraria.	—	—

Roupas e Acessórios

Andrajos de Ermitão: geralmente, farrapos que um dia podem ter se parecido com roupas normais, sujos e “adornados” com plantas e raízes. O favorito dos druidas. Alguém vestido com andrajos de ermitão não parece muito civilizado, e sofre uma penalidade de -2 em testes de Diplomacia e Obter Informação. Entretanto, recebe um bônus de +2 em testes de Adestrar Animais e empatia selvagem.

Bainha Adornada: para alguns cavaleiros, não basta carregar armas — é preciso carregá-las com estilo. Uma bainha adornada é coberta de fios de ouro e desenhos. Permite que o usuário use armas como parte de uma roupa de gala — ou seja, sem chamar atenção e podendo participar de bailes, festas e encontros da nobreza devidamente armado.

Botas de Couro: têm solado duro e são amarradas por tiras de couro acima do calcanhar. Ótimas companheiras de viagem, concedem bônus de +1 em testes de Fortitude para fazer marcha forçada (*Tormenta RPG*, Capítulo 10). Costumam combinar com calças ou vestidos sensuais!

Capa: uma capa é feita com couro, para proteger o seu usuário do sol e da chuva. Pode vir com ou sem capuz. Concede um bônus de +1 em testes de Fortitude para resistir a calor e frio (*Tormenta RPG*, Capítulo 10).

Capa Elegante: uma capa tingida de cor viva, com forro para maior conforto. Além do bônus de +1 em testes de Fortitude para resistir a calor e frio de uma capa normal, fornece um bônus de +1 em testes de Diplomacia.

Capa com Ombreiras: uma capa elegante, com dragões ou outro adorno nos ombros. Muito utilizada como parte de uniformes militares. Além dos bônus de uma capa elegante, permite que o usuário vista armaduras como parte de uma roupa de gala — ou seja, sem chamar atenção e podendo participar de bailes, festas e encontros da nobreza devidamente protegido.

Chapéus: existem em inúmeras variedades. Aqui vão algumas das favoritas dos devotos.

Barrete: um chapéu de couro rente ao crânio e à nuca.

Burca: devotos de Azgher (homens e mulheres) devem esconder o rosto, e por isso usam esta vestimenta escura, que mostra apenas os olhos. Pode cobrir o corpo inteiro ou apenas a cabeça.

Chapéu de Sacerdote: usado nas cerimônias, rituais e encontros do sacerdócio. Alguns deuses acham-no ridículo, outros acham-no muito ridículo. De qualquer maneira, serve para identificar a religião, a ordem clerical dentro da religião e nível de prestígio do sacerdote.

Chapéu de Alto Sacerdote: apenas os clérigos mais graduados têm direito de usar este adorno. Em geral, é considerado extravagante, chamativo e bastante ridículo pela população em geral, mas é um símbolo de status.

Coroa Vegetal: uma coroa vegetal se parece com uma tiara — é um círculo feito de folhas, madeira e flores. Muito apreciada por druidas e simpatizantes da causa. Não pode ser vendida, deve ser fabricada ou conquistada.

Roupas e Acessórios

Item	Preço	Peso
Andrajos de ermitão	—	1kg
Bainha adornada	30 TO	1kg
Botas de couro	8 TO	1kg
Capa	1 TO	1kg
Capa elegante	30 TO	1,5kg
Capa com ombreiras	50 TO	2kg
Chapéus		
Barrete	2 TO	—
Burca	4 TO	—
Chapéu de sacerdote	5 TO	—
Chapéu de alto sacerdote	35 TO	—
Coroa vegetal	—	—
Tiara	20 TO	—
Turbante	8 TO	—
Solidéu	2 TO	—
Cinto/bandoleira de poções	20 TO	0,5kg
Condecoração militar	—	—
Enfeite de elmo	15 TO	—
Esporas de cavaleiro	3 TO	—
Estola	30 TO	0,5kg
Hábito monástico	1 TO	1kg
Hábito sacerdotal	10 TO	2kg
Manto de alto sacerdote	200 TO	4kg
Máscara de caveira	10 TO	—
Organizador de pergaminhos	25 TO	0,5kg
Sandálias	3 TP	—
Tabardo	5 TO	0,5kg
Tabardo de luxo	50 TO	0,5kg
Tatuagem	10 TO	—
Tonsura	1 TP	—
Túnica	1 TO	—

Solidéu: um pequeno barrete que só cobre uma parte do topo da cabeça. Usado por certas facções de clérigos e mesmo leigos para denotar devoção e respeito.

Tiara: um círculo de metal (geralmente prata ou ouro), enfeitado com entalhes ou pedras preciosas, usado ao redor da cabeça.

Turbante: um pano longo que é amarrado em várias camadas na cabeça até que fique totalmente enrolado. Típico dos qareen.

Um chapéu concede um bônus de +1 em uma perícia baseada em Carisma à escolha do jogador, com aprovação do mestre. Por exemplo, uma coroa vegetal pode ajudar em Adestrar Animais, enquanto que uma luxuosa tiara auxilia em Diplomacia.

Cinto/Bandoleira de Poções: pode guardar até 5 frascos capazes de armazenar itens alquímicos de até 0,5 kg. A versão cinto é usada na cintura, enquanto que a bandoleira cruza o corpo em diagonal, do ombro à cintura. Um item alquímico ou uma poção no cinto ou bandoleira pode ser sacado como uma ação livre.

Condecoração Militar: condecorações não são compradas, são conquistadas! Uma condecoração militar é concedida por um reino ou igreja após uma missão bem-sucedida, e tem “valor” igual ao total de ND vencidos na missão. Divida esse valor por 10, arredondando para cima. Este número é o bônus em perícias baseadas em Carisma que o personagem recebe quando interagir com personagens amigáveis e que tenham treinamento em Conhecimento (nobreza). Para personagens inamistosos, você pode usar este mesmo modificador em Intimidar — mas apenas caso seu alvo seja treinado em Conhecimento (nobreza). Não há limite para quantas condecorações um herói pode ter.

Enfeite de Elmo: o elmo é a parte da armadura mais visível em um cavaleiro, e por isso muitas vezes é usado para chamar atenção. Os enfeites podem ser plumas, crina de cavalo, asas inteiras, um totém de animal ou qualquer coisa que a imaginação possa conceber e um artesão possa fabricar. Usando este adorno chamativo, um paladino concede um bônus de +4 em testes de resistência contra medo para todos os aliados a até 6m (em vez dos 3m normais).

Esporas de Cavaleiro: membros de diversas ordens de cavalaria usam esporas de luxo, decoradas com ouro e prata. Estas esporas aumentam o deslocamento de qualquer montaria em 1,5 m.

Estola: outro acessório da vestimenta eclesiástica, a estola é uma faixa larga e comprida que os sacerdotes usam em torno do pescoço. Cada estola é adornada com símbolos que remetem a uma magia divina específica, e o uso de um destes acessórios indica que o sacerdote está ocupado com algum dever eclesiástico ligado àquela magia. Uma estola aumenta a CD para resistir a uma magia divina específica em +1. Obviamente, apenas uma estola pode ser usada por vez.

Hábito Monástico: uma espécie de robe de algodão cru ou outro tecido rústico, amarrado com uma corda na cintura e muitas vezes dotado de um capuz. Não é muito elegante, mas é um lembrete constante da vida devota e dos sacrifícios da fé. Concede um bônus de +1 em testes de Vontade para resistir a tentações.

Hábito Sacerdotal: para o clérigo que dedica sua vida à fé, mas não de forma tão extrema quanto os frades, uma roupa mais atraente e confortável. A aparência desta batina varia muito de acordo com a religião do devoto, mas ela sempre concede um bônus de +1 em testes de perícias baseadas em Carisma com devotos da mesma divindade.

“A força da fé nos permite vencer qualquer multidão de descrentes.”
— Um clérigo de Ihynim sendo perseguido por uma turba enfurecida

Manto de Alto Sacerdote: um manto longo com mangas que cobre todo o corpo. Esta batina é ricamente adornada, feita de tecidos finos de alta qualidade e tem mais em comum com as vestimentas de um nobre do que com o hábito de um frade. Um sacerdote de baixo nível não deve usar este manto, pois isso seria considerado pretensioso. Um conjurador divino com um manto de alto sacerdote recebe 1 PM extra.

Máscara de Caveira: utilizada por religiões selvagens ou ligadas à morte, esta máscara é feita a partir de um crânio ou de pano pintado como um crânio. O usuário sofre uma penalidade de -2 em testes de Diplomacia, mas todos seus efeitos de medo têm CD aumentada em +1.

Organizador de Pergaminhos: uma caixa de couro que guarda pergaminhos, geralmente pendurada no cinto. Possui separadores internos que permitem organizar até 6 pergaminhos confortavelmente. Um pergaminho no organizador pode ser sacado como uma ação livre. Não é impermeável.

Sandálias: um solado resistente para proteger os pés de objetos pontiagudos como pedras e espinhos, mas não da chuva. Muitas vezes sandálias são usadas como sinal de humildade e abnegação. Um conjurador divino que use apenas sandálias nos pés sofre uma penalidade de -2 em testes de Fortitude contra condições climáticas, mas recebe 1 PM extra.

Tabardo: uma espécie de túnica usada por cima da roupa, serve para que o usuário mostre o brasão ou símbolo de sua família, religião ou facção, aumentando sua autoconfiança.

Escolha um teste de resistência. Um paladino que use um tabardo recebe um bônus de +1 neste teste de resistência (além do bônus normal pela habilidade graça divina).

Tabardo de Luxo: como o tabardo, mas muito mais bonito e elegante. O tabardo de luxo exibe com orgulho o brasão ou símbolo do cavaleiro, alardeando sua autoconfiança para todos à volta. Um paladino que use um tabardo de luxo tem um bônus adicional de +1 em todos os testes de resistência (além do bônus normal pela habilidade graça divina).

Tatuagem: aqueles que estão prontos para tornar seu compromisso com a fé permanente tatuam símbolos sagrados e outras imagens em seu tronco, braços ou até mesmo rosto. Concede um bônus de +1 em testes de Intimidar contra inimigos da fé, mas identifica o personagem imediatamente como um devoto de seu deus.

Tonsura: não uma roupa, mas um estilo de cabelo. A tonsura pode significar que o devoto tem o topo da cabeça raspado, ou toda a frente do couro cabeludo, ou ainda algum corte mais exótico. A maioria das pessoas acha um clérigo tonsurado bastante engraçado e “bonitinho”. Impõe uma penalidade de -4 em testes de Intimidar, mas concede um uso do talento Aparência Inofensiva uma vez por semana.

Túnica: uma camisa com mangas longas e uma aba comprida, amarrada com um cinto. O conforto de uma túnica permite que o personagem repita um teste para evitar ficar fatigado uma vez por dia.



Itens Mágicos

Novo Item Mágico: Filactério da Fé

Esta pequena caixa de madeira contém escrituras religiosas, sendo mantida fechada por um cordão de couro. Apesar de seu poder reduzido, é muito valorizada por devotos do Panteão. O usuário de um *filactério da fé* é alertado telepaticamente quando está prestes a executar uma ação condenada por sua divindade — em termos de jogo, uma ação contrária a sua tendência ou às obrigações e restrições do deus. O usuário recebe o alerta a tempo de voltar atrás, se quiser.

Aura tênue; Criar Item Maravilhoso, *detectar o bem, detectar o mal, detectar a ordem, detectar o caos*; Preço 1.000 TO.

Novo Poder Especial: Reluzente

Um escudo, arma ou armadura encantada com este poder está sempre limpa e brilhante, como se recém tivesse sido polida — mesmo que seu portador tenha acabado de sair do Pântano dos Juncos. Uma vez por dia, como uma ação padrão, pode ser usada para gerar uma luz clara e ofuscante, que cega todos os inimigos em um raio de 6m por 1d4 rodada.

Aura tênue; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *luz do dia*; Preço +1 de bônus.

Nova Categoria de Itens Mágicos: Objetos Litúrgicos

Objetos litúrgicos são itens mágicos criados por devotos ou deuses, voltados para outros devotos. Como seu próprio nome diz, não são apenas armas ou ferramentas, mas itens utilizados em cerimônias da divindade. Estes itens não têm preço, pois não são fabricados e são sempre presenteados para devotos. Quando são vendidos como itens “comuns” (quase uma blasfêmia!), considere um preço padrão de 20.000 TO.

Um personagem pode identificar um item mágico como um objeto litúrgico sendo bem-sucedido em teste de Conhecimento (religião) contra CD 25 (ou CD 15 para devotos daquele deus). Cada objeto litúrgico é associado a uma divindade. Seus efeitos totais só funcionam com personagens devotos dessa divindade.

Cajado das Matas (Allihanna)

Este *bordão* +1 é feito com o que parece ser uma série de galhos finos retorcidos e fundidos com uma empunhadura feita de couro. Nas mãos de um devoto de Allihanna, torna-se um *bordão* +3. Enquanto o devoto estiver ao ar livre e pisando sobre terra, o cajado concede um bônus de +2 em CA e testes de resistência. Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, torna-se um *bordão* +5.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Allihanna.

Cimitarra Solar (Azgher)

Esta *cimitarra* +1 tem cabo de marfim e lâmina de aço reluzente. Quando reflete a luz do sol, o aço tem um brilho dourado. Nas mãos de um devoto de Azgher, ganha o poder *explosão flamejante* (+1d6 de dano de fogo por acerto, +1d10 de dano de fogo adicional com um acerto crítico). Toda vez que o devoto fizer uma doação de 1.000 TO ou mais para o templo de Azgher, a cimitarra reluz mais forte na luz do sol e aumenta o seu encantamento para +2 por um mês. Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, torna-se uma *cimitarra da explosão flamejante* +3 (ou +4 após uma doação de 1.000 TO).

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Azgher.

Adaga Sorrateira (Hyninn)

Esta *adaga* +1 é feita do que parece ser metal enferrujado. O cabo é feito de mitral maculado. Quando empunhada por um devoto de Hyninn, torna-se uma *adaga* +3 e tem sua margem de crítico aumentada para 18-20. Além disso, quando o devoto for bem-sucedido em um teste Enganação ou Furtividade, no próximo minuto o personagem pode escolher receber um bônus de +4 em qualquer teste ou rolagem. Esta habilidade só funciona uma vez por dia. Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, torna-se uma *adaga* +5 com margem de crítico 17-20.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Hyninn.

Lança da Dominação (Kallyadranoch)

Esta *lança* +1 é feita de uma única haste de metal, com uma ponta muito afiada. A sua coloração é cinza escuro, e tem um brilho muito tênue alaranjado. A cada acerto, causa 1d10 pontos dano, mais 1d6 pontos de dano de ácido, eletricidade, energia negativa, fogo ou frio (à escolha do usuário a cada golpe). Cada vez que o devoto sobe de nível enquanto estiver com a lança, o encantamento da arma aumenta em +1 (até um máximo de +6). Entretanto, a cada mês que o devoto passar separado da lança, seu encantamento diminui em -1 (até um mínimo de +1).

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Kallyadranoch.

Machado da Bravura (Keenn)

Este *machado de batalha* +1 tem cabo de madeira marrom escura com um reforço de metal nas laterais e lâmina única, feita de aço com muitos entalhes representando batalhas e monstros. Nas mãos de um devoto de Keenn, torna-se um *machado de batalha* +3 e concede um bônus de +4 em testes de Iniciativa. Sempre que seu usuário for o primeiro a agir no combate (vencendo a iniciativa ou surpreendendo seus oponentes), recebe 2 PV temporários por nível de personagem, que terminam no fim do combate. Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, torna-se um *machado de batalha* +5.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Keenn.

Espada da Justiça (Khalmyr)

Esta *espada longa* +1 não deixa dúvidas sobre sua origem ou propósito. É uma espada de aço reluzente sem nenhum detalhe, exceto no seu cabo de ouro, onde existem algumas inscrições de orações a Khalmyr. Nas mãos de um devoto, torna-se *axiomática* (+2d6 pontos de dano contra criaturas Caóticas) e *sagrada* (+2d6 pontos de dano contra criaturas Malignas). Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, torna-se uma *espada longa axiomática sagrada* +3.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Khalmyr.

Caldeirão da Vida (Lena)

Esta grande panela de ferro é abençoada com o poder de Lena, e imbui qualquer comida cozinhada nela com energia positiva. Uma refeição do *caldeirão* pode alimentar até cinco criaturas Médias (uma criatura Pequena come o equivalente à metade de uma criatura Média, e uma criatura Grande, o equivalente ao dobro) e fornece +1 nos testes de resistência de todas as criaturas que se alimentarem dela. Se a refeição for preparada por uma devota de Lena, também fornece 1d8+1 PV temporários. Por fim, se for preparada por uma devota de 11º nível ou mais, os bônus duplicam: +2 nos testes de resistência e 2d8+2 PV temporários. Apenas a primeira refeição de cada dia preparada no *caldeirão da vida* fornece esses bônus, e eles duram até o fim do dia.

Aura moderada; Criar Itens Maravilhosos, *ajuda, criar alimentos*, devoto de Lena.

Katana da Determinação (Lin-Wu)

Esta *katana* +1 é feita de aço tamuriano e tem cabo coberto de tiras de couro trançadas. A lâmina tem coloração avermelhada, sinal de Lin-Wu para que seus devotos nunca se esqueçam da grande tragédia que se abateu sobre seu povo. Nas mãos de um devoto de Lin-Wu, torna-se uma *katana* +3. Sempre que o usuário derrotar um lefeu com a katana, recebe 20 PV temporários e um bônus de +2 nos testes de resistência e CA por 1 minuto (não cumulativo). Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, torna-se uma *katana* +5.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Lin-Wu.

Instrumento da Alegria (Marah)

Este item pode vir na forma de qualquer instrumento musical leve, como uma flauta, um bandolim ou um tambor pequeno. Um personagem treinado em Atuação (música) pode gastar uma ação padrão para tocar o instrumento e gerar um efeito de fascinar, como a música de bardo (veja *Tormenta RPG*, Capítulo 3). Caso o usuário já possua a habilidade música de bardo, recebe um bônus de +2 no seu teste de Atuação (música). Nas mãos de um devoto de Marah, o instrumento também pode ser usado para gerar uma música alegre, que impede sentimentos agressivos e impõe uma penalidade de -1

Aura moderada; Criar Itens Maravilhosos, *emanações de paz, enfeitiçar pessoa*, devoto de Marah.

Maça Monstruosa (Megalokk)

Esta *maça* +1 é feita de rocha vulcânica. Nas mãos de um devoto de Megalokk, a maça causa 3d8+1 pontos de dano em vez de 1d8+1. Nas mãos de um devoto de 11º nível ou maior, a maça causa 5d8+1 pontos de dano.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Megalokk.

Alguma Coisa de Nimb...

E pode nem ser uma arma. Uma frigideira, salame ou pluma de avestruz prateada pode ser um objeto litúrgico tanto quanto uma maça ou espada. Objetos litúrgicos de Nimb só aparecem para seus devotos, sempre em momentos inesperados. O devoto sabe instintivamente que a adaga na bota do guarda, ou o arco no armorial do castelo ou até mesmo a panela do cozinheiro goblin é na verdade um item sagrado de seu deus. Qualquer que seja o objeto é uma *arma anárquica* +2 (+2d6 pontos de dano contra criaturas Leais). Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, torna-se uma *arma anárquica* +5.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Nimb.

Tridente Aquoso (Oceano)

Este *tridente* +1 parece ser feito de coral translúcido azulado. As três pontas do tridente emanam uma tênue névoa gelada. Nas mãos de um devoto do Oceano, o tridente ganha o encantamento *explosão congelante* (+1d6 de pontos de dano de frio por acerto, +1d10 pontos de dano de frio adicional com um acerto crítico). Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, torna-se um *tridente da explosão congelante* +4.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Oceano.

Foice das Almas (Ragnar)

Esta *foice* +1 é feita de osso muito duro e afiado. Nas mãos de um devoto de Ragnar, torna-se uma *foice do toque espectral* +2. Além disso, sempre que o usuário derrubar uma criatura a 0 ou menos PV, o inimigo derrubado é afetado pela magia *drenar força vital*. Um teste bem-sucedido de Vontade contra CD 16 anula o efeito da magia. Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, torna-se uma *foice do toque espectral* +3.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Ragnar.

“Você sabia, meu filho, que o mundo é governado por tolos e ignorantes?”
— Zedrah Can, clérigo de Tanna-Toh

Adaga Pavorosa (Sszaas)

Esta *adaga +1* é feita da presa de uma serpente gigantesca. Possui um compartimento oco no cabo com veneno de cascalho (1d12 pontos de dano, Fort CD 15 anula). O veneno é magicamente reposto a cada golpe. Nas mãos de um devoto de Sszaas, torna-se uma *adaga +3* que ignora qualquer resistência ou imunidade a veneno de uma criatura atingida. Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, o veneno passa a causar 2d12 pontos de dano (Fort CD 20 reduz à metade).

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Sszaas.

Bordão Sabichão (Tanna-Toh)

Este *bordão +1* é feito de metal e cravejado de diversas gemas, todas da mesma cor (cada cajado individual tem sua cor). Nas mãos de um devoto de Tanna-Toh, torna-se um *bordão misericordioso +2* (causa +1d6 pontos de dano, e todo dano causado é não letal). O usuário pode desativar e ativar este poder como uma ação livre. Além disso, o cajado sussurra conselhos e lembretes quando o usuário realiza testes de Conhecimento, concedendo um bônus de +4 em todos esses testes. Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, aumenta para +4. Além disso, uma vez por dia o usuário pode repetir um teste de Conhecimento que tenha falhado.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Tanna-Toh.

Machado Glorioso (Tauron)

Este *machado grande +1* é feito de adamante e tem nos seus dois gumes inscrições na língua de Tapista. O cabo é coberto de entalhes representando labirintos. Por ser feito de adamante, o machado causa 2d8 pontos de dano em vez de 1d12. Nas mãos de um devoto de Tauron, permite utilizar o talento Ataque Poderoso sem sofrer penalidade no ataque e fazer investidas sem sofrer penalidade na CA. Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, torna-se um *machado grande +3*.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Tauron.

Shuriken Noturno (Tenebra)

Este *shuriken +1* é feito de aço reluzente com uma safira no centro. Quando arremessado, ele deixa um rastro de sombras com estrelas no fundo — mas apenas por um instante. Nas mãos de um devoto de Tenebra, torna-se um *shuriken +2 do arremesso e retorno*: o shuriken tem alcance de 6m e volta voando ao usuário, no início de seu próximo turno. Pegar a arma é uma ação livre e não exige nenhum teste. Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, torna-se um *shuriken +5 do arremesso e retorno* com alcance de 9m.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Tenebra.

Espada Imaculada (Thyatis)

Esta *espada longa +1* tem cabo de aço tingido de vermelho vivo, com asas de pássaro servindo de guarda-mão. Nas mãos de um devoto, torna-se uma *espada longa +2* e uma vez por dia, como uma ação livre, o usuário pode transformá-la em uma *espada de energia brilhante +2* por um minuto — a lâmina torna-se luz. Armas de *energia brilhante* fazem ataques de toque (em vez de ataques normais) e emanam luz como uma tocha. Nas mãos de um devoto de 11º nível ou maior, torna-se uma *espada longa +4* e uma vez por dia o usuário pode transformá-la em uma *espada longa de energia brilhante trovejante* por um minuto.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Thyatis.

Mangual Aventureiro (Valkaria)

Este *mangual +1* tem o cabo e a cabeça feitos de aço, interligados por uma corrente coberta de ouro. Nas mãos de um devoto, torna-se um *mangual +2 dançarino* — como uma ação padrão, o usuário pode soltá-lo no ar. A arma então flutua, ataca os inimigos do usuário (com os mesmos bônus que teria se fosse empunhada por ele) por quatro rodadas, então cai no chão. Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, torna-se um *mangual +3 dançarino*, e luta por seis rodadas antes de cair.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Valkaria.

Varinha da Generosidade (Wynna)

Esta varinha incomum é feita de madeira Tollen e tem várias runas que emanam uma luz púrpura quando encontram a luz da lua. A varinha tem a capacidade de gerar um campo de força, concedendo resistência a dano 2 ao usuário. Nas mãos de um devoto, a varinha pode ser usada como um *florete +3*. O usuário pode usar a varinha como uma arma desta forma sem precisar de treinamento com armas marciais. Nas mãos de um devoto de 11º nível ou mais, o encantamento aumenta para +5.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, devoto de Wynna.

Nova Categoria de Artefatos: Relíquias

Relíquias são objetos que nunca foram encantados, mas que têm propriedades mágicas que se desenvolveram por sua própria história. Algumas relíquias são pedaços de corpos de clérigos e devotos do passado, outras são armas e outros itens utilizados por servos divinos. Após feitos gloriosos ou uma vida inteira de devoção, estes objetos ganham poderes. Contudo, essas habilidades só podem ser usadas por devotos da divindade específica.

É impossível criar uma relíquia por vontade própria. Elas surgem espontaneamente, de forma imprevisível. Relíquias

“Não tema nada além do medo.”
— Ditado da Igreja de Thyatis

também podem aumentar de poder ao longo do tempo, após serem usadas em nome do deus em novas missões importantes. Não há regras para a evolução de uma relíquia — o mestre decide quando e se uma relíquia aumenta de poder. Isto não deve acontecer mais de uma ou duas vezes por campanha.

Vender uma relíquia é considerado um ato blasfemo. Vendedor e comprador podem esperar ser caçados pelos devotos da divindade ofendida. De qualquer forma, alguém que compre uma relíquia não é um devoto verdadeiro do deus — e, assim, os poderes do item não funcionariam com ele.

O Dedo do Sacerdote Johann

Séculos atrás, quando Arton estava sendo colonizado, um clérigo de Khalmyr chamado Johann recebeu uma visão durante o sono. Desgarrou-se de sua caravana e foi buscar uma tribo de humanoides que, segundo seu sonho profético, deveria ser convertida para o Deus da Justiça. Confiando em Khalmyr para protegê-lo, Johann não levou comida nem água, sobreviveu apenas com o que encontrou pelo caminho. Quando chegou à tribo, Johann foi capturado e torturado. Os humanoides eram cruéis e mal conseguiam entender o que o sacerdote tentava falar. Começou então o martírio de Johann.

A primeira tortura a que ele foi submetido foi o corte de seu dedo indicador direito, mas foi só o começo. Johann morreu muitos dias depois, e foi devorado pelos humanoides. Contudo, um jovem membro da tribo levou a sério suas palavras (ou o que conseguiu entender delas) e, após alguns anos, foi buscar outros clérigos de Khalmyr. Voltou à antiga tribo convertido, e tornou-se líder dos selvagens. A tribo de humanoides devotos de Khalmyr então passou a defender os colonos que chegavam à região, salvando muitas vidas. No final, o sacrifício de Johann não foi em vão, e ele acabou mesmo convertendo a tribo, ainda que após a morte.

O dedo cortado no início de sua tortura permaneceu imaculado ao longo dos séculos. Humanoides da tribo usaram-no como amuleto, e depois repassaram-no aos colonos. O *Dedo do Sacerdote Johann* vem protegendo os devotos de Khalmyr desde então.

O *Dedo do Sacerdote Johann* deve ser usado como pingente ao redor do pescoço por um devoto do Deus da Justiça. O usuário recebe um bônus de +4 em Carisma, treinamento em Diplomacia e Foco em Perícia (Diplomacia), e um bônus de +10 PM. Além disso, o usuário pode rolar duas vezes todos os testes de resistência contra efeitos de medo (ficando sempre com o melhor resultado).

Aura avassaladora.

Pelos do Santo Cão Sanzo de Allihanna

Existem histórias conflitantes (e provavelmente um pouco inventadas...) sobre a religião no continente antes da colonização. Uma delas fala de um cachorro santificado chamado Sanzo, um grande protetor dos animais que demonstrava

inteligência muito acima de uma besta comum. Segundo essas histórias, Sanzo protegia rebanhos, promovia a harmonia entre humanos e feras e até mesmo teria ensinado os humanos a domesticar alguns animais. Certos estudiosos da fé dizem que o Santo Cão Sanzo nunca existiu — Sanzo seria um antigo xamã (humano) de Allihanna ou até mesmo uma história infantil que nada tinha a ver com a Deusa da Natureza.

De qualquer forma, existe um chumaço de pelos sagrados que diz-se ter pertencido ao santo cachorro. Os *Pelos do Santo Cão Sanzo de Allihanna* devem ser usados por um devoto de Allihanna, dentro de sua roupa ou amarrados ao redor do dedo. O usuário fica sob efeito da magia *falar com animais* permanentemente e recebe um bônus de +10 em testes de empatia selvagem e de Adestrar Animais, um bônus de +2 em todas as habilidades físicas (Força, Destreza e Constituição) e a habilidade faro.

Aura avassaladora.

A Venda Cega dos Condenados

Pouco se sabe sobre a origem desta relíquia. Sua história começa em tempos imemoriais, em um reino cujo nome se perdeu. Talvez no antigo continente, talvez já em Arton — mas em algum lugar onde a morte era comum.

Antes que Ragnar fosse reconhecido como Deus da Morte, sua faceta mais “civilizada”, Leen, era a divindade dominante deste portfólio. Leen era visto como um deus sinistro e soturno, um matador frio, eficiente e silencioso. Assim, muitos executores eram seus devotos. Os condenados à morte eram muitas vezes vendados, como uma forma de última clemência — não experimentariam o terror de olhar o golpe fatal. Uma das vendas, um pano negro e encardido de sangue seco, foi usada repetidamente ao longo de décadas ou séculos, até que passou a ser tratada com reverência pelos executores devotos de Leen. Certo dia, um dos executores recusou-se a vender um mero criminoso com ela, pois dizia que o objeto merecia respeito. O próprio executor acabou sendo condenado mais tarde, e teve essa mesma venda amarrada sobre os olhos. Então a venda manifestou seus poderes. O executor matou alguns guardas e, antes de morrer, passou o dever de guardar a venda a um de seus colegas, também um devoto.

O usuário da *Venda Cega dos Condenados* deve ser um devoto de Ragnar, e fica permanentemente cego após usar a venda pela primeira vez. Em compensação, enquanto estiver com a venda, adquire visão cega com alcance de 18 metros. Além disso, o usuário pode lançar *dedo da morte* um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Sabedoria. Quando Ragnar assumiu o portfólio da morte, os poderes da venda aumentaram: uma vez por dia, o usuário pode entrar em fúria, como um bárbaro com seu nível de personagem. O usuário ainda é capaz de lançar *dedo da morte* mesmo em fúria.

Aura avassaladora.



66
03

Capítulo 3

Respostas às Preces

Os deuses concedem milagres a muitos de seus servos. Sendo originárias de seres caprichosos e criativos como os deuses, as magias divinas são infinitamente variadas, capazes dos efeitos mais inusitados. Um devoto fervoroso nunca está só ou desarmado. Da mesma forma, sempre tem uma bênção a mais para seus aliados.

As magias descritas a seguir utilizam as mesmas regras vistas em *Tormenta RPG*.

Lista de Magias

Magias de 1º Nível

Arma Espinhenta: um cajado, clava ou porrete ganha espinhos que causam +1d6 pontos de dano de perfuração.

Arma Gloriosa: aumenta o bônus de uma arma mágica em +1. Cumulativo com outras magias gloriosas.

Detectar Aberrações: detecta a presença, quantidade e poder de aberrações na área.

Espírito Animal I: invoca um espírito que faz até três ataques com bônus de ataque +5 e dano 1d6+1.

Magia Curinga I: imita uma magia de 1º nível, mas com chance de falha.

Magias de 2º Nível

Alterar Paisagem: insere até 4 elementos de vegetação na área.

Armadura Gloriosa: aumenta o bônus de uma armadura mágica em +1. Cumulativo com outras magias gloriosas.

Caveiras Tenebrosas: cria 1d4+1 caveiras que drenam 1 PV da criatura mais próxima por turno.

Imbuir Cura Acelerada I: alvo recebe cura acelerada 3.

Magia Curinga II: como *magia curinga I*, mas imita uma magia de 2º nível.

Magias de 3º Nível

Arma Espinhenta Maior: como *arma espinhenta*, mas a arma causa +2d6 pontos de dano de perfuração.

Elmo Glorioso: fornece uma habilidade especial a seu elmo. Cumulativo com outras magias gloriosas.

Espírito Animal II: como *espírito animal*, mas os ataques têm bônus de ataque +10, dano 1d8+3 e crítico 19-20.

Explosão de Energia: criaturas na área (inclusive você) sofrem 6d8 pontos de dano e ficam atordoadas; pode ser combinada com *implosão de energia*.

Implosão de Energia: criaturas na área (inclusive você) sofrem 6d8 pontos de dano e ficam caídas; pode ser combinada com *explosão de energia*.

Magia Curinga III: como *magia curinga I*, mas imita uma magia de 3º nível.

Rosa Negra: alvo fica cego e sangrando.

Sangria Mística: sofra dano para recuperar PM.

Magias de 4º Nível

Caveiras Tenebrosas Aprimoradas: como *caveiras tenebrosas*, mas as caveiras são mais resistentes e drenam 2 PV por turno.

Chamas de Tauron: criaturas na área sofrem 1d6 pontos de dano por turno e pegam fogo.

Físico do Leão: alvo recebe +4 em Força, Destreza e Constituição.
Gêiser: fenda em solo de pedra ou de terra causa 6d8 pontos de dano e derruba criaturas.

Luz Cegante Maior: dispara um raio de sol que causa 4d8 pontos de dano.

Magia Curinga IV: como *magia curinga I*, mas imita uma magia de 4º nível.

Mente do Golfinho: alvo recebe +4 em Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Momento Glorioso Supremo: transporta-se até um inimigo e faz um ataque para cada magia gloriosa lançada sobre si.

Pedra Encantada Maior: três pedras viram armas de arremesso muito poderosas.

Rosa Turquesa: alvo sofre 2d8 pontos de dano de ácido por turno.

Magias de 5º Nível

Arma Espinhenta Suprema: como *arma espinhenta*, mas a arma causa +3d6 pontos de dano de perfuração.

Arma Mágica Suprema: como *arma mágica*, mas fornece +3 nas jogadas de ataque e dano.



Armadura de Trevas: armadura de sombras fornece CA +8, camuflagem e imunidade a efeitos de luz.

Dano ao Contrário: o próximo dano que o alvo sofrer transforma-se em cura.

Espírito Animal III: como *espírito animal*, mas os ataques têm bônus de ataque +15, dano 1d10+5 e crítico 18-20.

Imbuir Cura Acelerada Maior: alvo recebe cura acelerada 7.

Invocar Aspecto Divino: invoca um aspecto divino que o acompanha.

Magia Curinga V: como *magia curinga I*, mas imita uma magia de 5º nível.

Presa Mágica Suprema: como *presa mágica*, fornece +3 nas jogadas de ataque e dano.

Rosa Rubra: alvo sofre 1 ponto de dano de Constituição por turno.

Sacrifício Traiçoeiro: cause dano em um aliado para causar o mesmo dano em todos os inimigos a até 15m.

Servos de Tenebra: ergue uma unidade de mortos-vivos.

Magias de 6º Nível

Caveiras Tenebrosas Maior: como *caveiras tenebrosas*, mas as caveiras são ainda mais resistentes e drenam 3 PV por turno.

Dano ao Contrário à Distância: como *dano ao contrário*, mas pode afetar um alvo a até 9m.

Envenenamento em Massa: como *envenenamento*, mas afeta a criatura tocada e até 6 outras.

Magia Curinga VI: como *magia curinga I*, mas imita uma magia de 6º nível.

Perfeição dos Animais: alvo recebe +4 em Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Sangria Mística Ofensiva: drena PV de um alvo e recupera PM.

Magias de 7º Nível

Chamas de Tauron Maior: como *chamas de Tauron*, mas o dano por rodada é 4d6.

Espírito Animal IV: como *espírito animal*, mas os ataques têm bônus de ataque +20, dano 1d12+7 e crítico 17-20.

Magia Curinga VII: como *magia curinga I*, mas imita uma magia de 7º nível.

Rogar Maldição em Massa: como *rogar maldição*, mas afeta a criatura tocada e até 6 outras.

Magias de 8º Nível

Físico do Leão em Massa: como *físico do leão*, mas afeta até cinco criaturas.

Imbuir Cura Acelerada Suprema: alvo recebe cura acelerada 12.

Magia Curinga VIII: como *magia curinga I*, mas imita uma magia de 8º nível.

Mente do Golfinho em Massa: como *mente do golfinho*, mas afeta até cinco criaturas.

Magias de 9º Nível

Espírito Animal V: como *espírito animal*, mas os ataques têm bônus de ataque +25, dano 3d6+9 e crítico 16-20.

Invocar Avatar: invoca um avatar praticamente invencível, mas exige concentração e esforço.

“É melhor ter poucos amigos do que apenas conhecer muita gente.”
— Mais um ermitão cansado das outras pessoas

Descrição das Magias

A seguir estão as descrições das magias, por ordem alfabética.

Alterar Paisagem

Nível: divina 2 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** até 4 objetos da lista; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você pode alterar a vegetação da área afetada, inserindo novos elementos do mundo natural. Você pode conjurar os seguintes tipos de vegetação: arbusto, árvore pequena, folhagem ou vegetação rasteira. Geralmente esses obstáculos são conjurados para servir como esconderijo, mas também podem servir de vantagem tática em combate. Veja algumas regras para estes tipos de vegetação na caixa de texto ao lado.

Arma Espinhenta

Nível: divina 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 cajado, clava ou porrete mundano; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

A arma afetada cria espinhos muito afiados. Todos os ataques feitos com ela causam 1d6 pontos de dano adicional de perfuração. Este dano adicional não é multiplicado no caso de um acerto crítico. Esta magia só funciona sobre cajados, clavas ou porretes mundanos.

Esta magia só pode ser aprendida e lançada por devotos de Allihanna, Megalokk ou Oceano (no caso de devotos do Oceano, a arma fica recoberta de coral pontiagudo).

Arma Espinhenta Maior

Nível: divina 3 (transmutação).

Como *arma espinhenta*, mas a arma causa 2d6 pontos de dano de perfuração adicional. Além disso, a margem de ameaça da arma aumenta em +1.

Elementos de Vegetação

Arbusto

Uma planta com folhas. Costuma ocupar um quadrado de 1,5m de lado.

- Uma criatura Média ou menor tem camuflagem dentro de um arbusto.

Árvore Pequena

Existem incontáveis espécies de árvores em Arton. Nem mesmo todos os dríuidas e rangers são capazes de classificar todos os tipos existentes. Árvores pequenas ocupam um quadrado de 1,5m de lado e chegam aos 9m de altura.

- Uma criatura Média ou menor tem cobertura quando estiver atrás de uma árvore pequena.
- Uma criatura Média ou menor pode escalar uma árvore pequena com um teste de Atletismo (CD 15).

Folhagem

Um amontoado de plantas emaranhadas com folhas, vinhos e trepadeiras. Costuma ocupar um quadrado de 6m de lado.

- Uma criatura Média ou menor tem camuflagem total dentro de uma folhagem.

Vegetação Rasteira

Inclui plantas, cipós, raízes de árvores e qualquer outro material natural que atrapalhe a movimentação. Ocupa um quadrado de 9m de lado.

- Vegetação rasteira conta como terreno difícil.

Arma

Espinhenha Suprema

Nível: divina 5 (transmutação).

Como *arma espinhenta*, mas a arma causa 3d6 pontos de dano de perfuração adicional. Além disso, a margem de ameaça da arma aumenta em +2.

Arma Gloriosa

Nível: divina 1 (bem, encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma mágica; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você abençoa sua arma, fazendo com que ela fique recoberta de uma chama branca e aumentando seu encantamento mágico em +1 (aumenta apenas os modificadores de ataque e dano). Além disso, você aumenta a margem de crítico em um ponto. Para cada outra magia do tipo gloriosa (veja *armadura*

gloriosa e *elmo glorioso*) que você tem conjurada em si, aumente o bônus da arma em +1. Esta magia só pode ser aprendida e lançada por paladinos.

Arma

Mágica Suprema

Nível: arcana 5, divina 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *arma mágica* (*Tormenta RPG*, Capítulo 8), mas fornece +3 nas jogadas de ataque e dano.

Armadura de Trevas

Nível: divina 5 (escuridão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria uma armadura etérea feita de sombras para protegê-lo. Essa

armadura lhe concede um bônus de +8 em CA que não se acumula com outros bônus por armaduras. As trevas também lhe concedem camuflagem (ataques contra você têm 20% de chance de errar) e imunidade a magias de até 3º nível com o desritor luz. Magias com o desritor luz de nível 4 ou maior lançadas contra você anulam a armadura de trevas, mas você não sofre o efeito da magia.

Você precisa de uma mão livre para segurar uma opala durante a conjuração da magia e durante toda a sua duração. Caso você solte ou guarde a opala por qualquer razão, a magia para de funcionar.

Componente material: uma opala no valor de 500 TO, que não é consumida com a magia.

Armadura Gloriosa

Nível: divina 2 (bem, encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 armadura mágica; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você abençoa sua armadura, fazendo com que ela emita um brilho dourado e aumentando seu encantamento mágico em +1. Para cada *outra* magia do tipo gloriosa que você tem conjurada em si, aumente o bônus da armadura em +1 (veja *arma gloriosa* e *elmo glorioso*). Esta magia só pode ser aprendida e lançada por paladinos.

Caveiras Tenebrosas

Nível: divina 2 (necromancia, sônico); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 15m; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia invoca 1d4+1 caveiras fantasmagóricas que flutuam a 1,5m do solo. Você escolhe a posição de cada caveira ao lançar a magia (dentro do alcance). Quando a magia é lançada e no início de cada turno seu, cada caveira causa 1 ponto de dano (sônico e necromancia) em qualquer criatura a até 3m dela. Você recupera uma quantidade de PV igual ao dano causado por todas as caveiras. As caveiras causam dano em mortos-vivos e construtos (pelo componente sônico), mas você não recupera PV destas fontes.

Cada caveira tem CA 12 e 1 PV. Esta magia só pode ser aprendida e lançada por devotos de Hyninn, Ragnar, Ssszaas e Tenebra.

Caveiras

Tenebrosas Aprimoradas

Nível: divina 4 (necromancia, sônico).

Como *caveiras tenebrosas*, mas cada caveira drena 2 pontos de vida por turno e possui CA 15, 5 PV e redução de dano 10.

Caveiras

Tenebrosas Maior

Nível: divina 6 (necromancia, sônico).

Como *caveiras tenebrosas*, mas cada caveira drena 3 pontos de vida por turno e possui CA 18, 10 PV e redução de dano 10.

Chamas de Tauron

Nível: arcana 4 (fogo); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 30m; **Área:** cubo com 9m de lado; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia nada sutil transforma o ar em labaredas. Todas as criaturas na área sofrem 1d6 pontos de dano por rodada e pegam fogo. Uma criatura em chamas sofre 1d6 pontos de dano por rodada (para um total de 2d6 pontos de dano por rodada, se ficar na área) até apagar o fogo, o que exige uma ação completa e um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 15). Note que uma criatura que apague o fogo mas continue na área irá pegar fogo novamente na rodada seguinte!

Chamas de Tauron Maior

Nível: arcana 7 (fogo); **Alcance:** 90m; **Área:** cubo com 30m de lado; **Duração:** 10 minutos.

Como *chamas de Tauron*, mas o dano por rodada é 4d6 (além do dano por pegar fogo, para um total de 5d6). Dizem os boatos que as legiões auxiliares mágicas já usaram esta magia para carbonizar diversas aldeias rebeldes...

Dano ao Contrário

Nível: divina 5; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora ou até ser descarregada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta poderosa magia é uma das estratégias mais ardilosas dos devotos em combate. O próximo dano que uma criatura sob efeito de *dano ao contrário* sofrer por qualquer efeito transforma-se em cura. Por exemplo, um devoto lança esta magia sobre seu companheiro ladrão. Na rodada seguinte, o ladrão recebe um golpe que provoca 50 pontos de dano. Em vez de sofrer o dano, o ladrão cura 50 PV. Qualquer cura sobressalente torna-se PV temporários, que duram por 1 hora.

Dano ao Contrário à Distância

Nível: divina 6.

Como *dano ao contrário*, mas pode afetar um alvo a até 9m.

Detectar Aberração

Nível: arcana 1, divina 1 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** emanação em cone; **Duração:** concentração, até 3 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *detectar mortos-vivos*, mas funciona contra lefeu, criaturas da Tempestade e monstros que descendem de lefeu (como limos sangrentos, otyughs e outros, de acordo com o mestre).

Elmo Glorioso

Nível: divina 3 (bem, encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você abençoa seu elmo, fazendo com que uma auréola surja ao redor dele e adquirindo uma das seguintes habilidades ou magias: evasão (ignore a exigência de armadura leve); mente escorregadia; visão arcana maior; visão da verdade; luz do dia ou um bônus de +4 em testes de Percepção. Para cada *outra* magia do tipo gloriosa que você

tem conjurada em si, escolha mais uma habilidade ou magia da lista (veja *arma gloriosa* e *armadura gloriosa*). Esta magia só pode ser aprendida e lançada por paladinos.

Envenenamento em Massa

Nível: divina 6 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Como *envenenamento* (causa 1d10 pontos de dano em Constituição), mas afeta a criatura tocada e até 6 criaturas que você escolher e que estejam a até 12m da criatura tocada. Cada alvo tem direito a um teste de Fortitude.

Espírito Animal I

Nível: divina 1; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** criatura invocada; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você invoca um espírito animal com aparência à sua escolha — desde que relacionada ao seu deus. Contudo, a existência desse espírito é muito fugaz, e ele só consegue ajudá-lo na rodada em que foi invocado. O espírito pode fazer um total de três ataques, divididos como você quiser entre quaisquer alvos na área. Cada ataque tem bônus de ataque +5, dano 1d6+1, crítico 20/x2 e tipo corte. Esses ataques são considerados como armas mágicas e ignoram a chance de erro de criaturas incorpóreas.

Espírito Animal II

Nível: divina 3.

Como *espírito animal*, mas os ataques têm bônus de ataque +10, dano 1d8+3 e crítico 19-20/x2.

Espírito Animal III

Nível: divina 5.

Como *espírito animal*, mas os ataques têm bônus de ataque +15, dano 1d10+5 e crítico 18-20/x2.

Espírito Animal IV

Nível: divina 7.

Como *espírito animal*, mas os ataques têm bônus de ataque +20, dano 1d12+7 e crítico 17-20/x2.

Espírito Animal V

Nível: divina 9.

Como *espírito animal*, mas os ataques têm bônus de ataque +25, dano 3d6+9 e crítico 16-20/x2.

Explosão de Energia

Nível: arcana 3, divina 3 (soníco); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão com 9m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos ou Vontade parcial.

Esta magia usa seu corpo inteiro como direcionador do fluxo de energia mágica. Uma explosão de energia centrada em você causa 6d8 pontos de dano de essência em todas as criaturas na área — incluindo você. Criaturas atingidas têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade. Em caso de falha, sofrem todo o dano e ficam atordoadas por uma rodada. Você não faz um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, mas faz um teste de Vontade. Mesmo que você não seja bem-sucedido no teste de Vontade, não fica atordoado.

Se você lançou *implosão de energia* nesta rodada, pode lançar *explosão de energia* como uma ação livre. Você só pode lançar um conjunto de magias (ou seja, *implosão de energia* e *explosão de energia* na mesma rodada) uma vez por dia.

Físico do Leão

Nível: arcana 4, divina 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia melhora todas as habilidades físicas do alvo, fornecendo +4 em Força, Destreza e Constituição.

Físico do Leão em Massa

Nível: arcana 8, divina 8 (transmutação); **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas.

Como *físico do leão*, mas afeta até cinco criaturas.

Gêiser

Nível: divina 4 (água, fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 15m; **Efeito:** um jorro; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos anula.

Esta magia só pode ser lançada sobre um solo de pedra ou de terra — não funciona em pântanos, desertos ou oceanos, por exemplo, mas funciona em masmorras. Escolha uma área de 3m por 3m a até 15m de você. Você cria uma pequena fenda no solo desta área, da qual surge uma forte rajada de vapor e água fervente. Qualquer criatura dentro da área afetada sofre 6d8 pontos de dano de fogo e fica caída. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita a queda. Esta magia só pode ser aprendida e lançada por druidas.

Imbuir Cura Acelerada

Nível: divina 2 (cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo desta magia recebe cura acelerada 3: no início de cada um de seus turnos, recupera 3 PV. Cura acelerada não recupera PV perdidos por inanição, desidratação ou asfixia. Apenas criaturas vivas (com um valor não nulo de Constituição) podem se beneficiar desta magia.

Imbuir Cura Acelerada Maior

Nível: divina 5 (cura).

Como *imbuir cura acelerada I*, mas o alvo recebe cura acelerada 7.

“Cuidado ao usar sua espada. Seu inimigo de hoje pode ser seu amigo de amanhã.”
— John Tetelbaum, clérigo de Thiyatis

Imbuir Cura Acelerada Suprema

Nível: divina 8 (cura).

Como *imbuir cura acelerada I*, mas o alvo recebe cura acelerada 12.

Imploração de Energia

Nível: arcana 3, divina 3 (sônico); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão com 9m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos ou Vontade parcial.

Você puxa todo o ar dentro do alcance da magia em sua direção, criando uma onda de choque que causa 6d8 pontos de dano sônico a todas as criaturas dentro da área. Criaturas atingidas pela magia têm direito a um teste de Reflexos para evitar metade do dano. Em caso de falha, sofrem todo o dano e caem no chão. Você não faz um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, mas faz um teste de Vontade. Mesmo que você não seja bem-sucedido no teste de Vontade, não cai no chão.

Se você lançou *explosão de energia* nesta rodada, pode lançar *imploração de energia* como uma ação livre. Você só pode lançar um conjunto de magias (ou seja, *imploração de energia* e *explosão de energia* na mesma rodada) uma vez por dia.

Invocar Aspecto Divino

Nível: divina 5 (invocação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 9m; **Efeito:** 1 criatura invocada; **Duração:** 1 dia ou 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia invoca uma criatura que surge em um ponto qualquer dentro de 9m, à sua escolha. A criatura acompanha o conjurador por 1 dia — ou, se entrar em combate, por 1 minuto, quando então desaparece.

No começo de seu próximo turno, a criatura avança e ataca seus inimigos, a menos que receba ordens para fazer outra coisa. Contudo, esta não é uma

criatura comum — é um aspecto divino, uma espécie de avatar limitado da sua divindade padroeira. Ao contrário de outras criaturas invocadas, o aspecto não é obrigado a obedecer as ordens do conjurador, tendo vontade própria e muitas vezes agindo de formas que só ele mesmo entende.

O aspecto invocado depende do deus a quem o conjurador serve. Conjuradores que não sejam devotos de nenhum deus maior não podem lançar esta magia.

Todos os aspectos invocados por esta magia compartilham as mesmas características básicas (veja a ficha abaixo). Entretanto, cada aspecto tem a aparência de acordo com o deus, e cada um tem uma habilidade especial. Alguns aspectos divinos estão descritos a seguir. Os demais (assim como as outras facetas de aspectos de cada deus) ficam a cargo do mestre. Para mais informações sobre aspectos divinos, consulte o Capítulo 5.

Custo de XP: 100.

Aspecto Divino: espírito 7, tamanho varia (veja a caixa na página a seguir), tendência igual à do deus; desl. 9m; PV 70; CA 20; corpo-a-corpo: pancada +12 (1d8+7) ou 2 pancadas +10 (1d8+7); hab. redução de dano 10, resistência a energia, visão no escuro, mais habilidades especiais conforme o deus (veja a caixa na página a seguir); Fort +9, Ref +7, Von +9; For 18, Des 15, Con 18, Int 12, Sab 15, Car 18.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +11, Iniciativa +12, Percepção +12, mais duas perícias à escolha do mestre; Armadura Natural Aprimorada, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (pancada), Vitalidade, Vontade de Ferro.

Invocar Avatar

Nível: divina 9 (invocação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** pessoal; **Duração:** concentração; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você se torna um conduto de energia divina nesta poderosa invocação. Ao

terminar a conjuração surge uma forma de energia brilhante que varia conforme seu deus. Esta encarnação idealizada do deus é uma espécie limitada de avatar, que sempre tem as mesmas características, não dispõe do conhecimento do deus e só pode lutar, mas é muito poderosa e impressionante. O avatar permanece sob seu controle enquanto você estiver se concentrando na magia (uma ação padrão por rodada). Contudo, canalizar tamanha energia exige muito esforço, e causa 1d20 pontos de dano não letal por rodada de concentração. Se o conjurador for imune a dano não letal, sofre dano normal.

Avatar: espírito 20, Grande (alto), tendência igual à do deus; desl. 12m; PV —; CA 60; corpo-a-corpo: golpe precognitivo +100 (4d10+20); Fort +22, Ref +22, Von +12; hab. imunidade a dano, onisciência no campo de batalha, resistência a magia +4; For 30, Des 30, Con 30, Int —, Sab —, Car —.

Perícias & Talentos: Iniciativa +33.

Imunidade a Dano: um avatar é completamente imune a dano de qualquer tipo. Ele ainda pode ser atrapalhado por outras ações, como manobras de combate, terreno difícil, etc., mas nunca irá cair por dano sofrido.

Onisciência no Campo de Batalha: um avatar percebe automaticamente qualquer criatura num raio de 30m, independentemente de efeitos, normais ou mágicos, que possam esconder essa criatura.

Custo de XP: 100.

Luz Cegante Maior

Nível: divina 4 (luz); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você dispara um raio de sol pela palma da mão. Faça um ataque de toque à distância. Se você acertar, o alvo sofre 4d8 pontos de dano (8d6 contra mortos-vivos). Paladinos que lancem esta magia causam mais 1 ponto de dano para cada 2 níveis de classe.

“Eu sou o sumo-sacerdote. Estou acima da gramática.”
— Um sumo-sacerdote cujo nome foi apagado da história

Alguns Aspectos dos Deuses

Aspecto de Allihanna

Aparência: um urso verde.

Tamanho: Médio.

Habilidade Especial — Guardião: enquanto o aspecto de Allihanna estiver adjacente ao conjurador ou a outra criatura que ele tenha designado como protegido do aspecto, o conjurador ou essa criatura recebe um bônus de +4 em CA.

Aspecto de Kallyadranoch

Aparência: um pequeno dragão multicolorido.

Tamanho: Médio.

Habilidade Especial — Dominação: todos os inimigos do conjurador a até 9m recebem uma penalidade de -2 em testes de Vontade.

Movimento Especial: voo 12m.

Aspecto de Keenn

Aparência: um cavaleiro em armadura completa de cor negra e vinho.

Tamanho: Médio.

Habilidade Especial — Investida Atordoante: uma vez por dia, o aspecto de Keenn pode realizar uma investida que, além de causar dano, pode deixar o alvo atordoado por uma rodada. Um teste de Fortitude contra CD 10 + o dano causado anula o efeito do atordoamento.

Aspecto de Khalmyr

Aparência: um cavaleiro de armadura completa prateada.

Tamanho: Médio.

Habilidade Especial — Inspirar Grandeza: quando o combate começa, o aspecto passa a motivar e inspirar um de seus companheiros. O conjurador ou um aliado à sua escolha recebe 10 pontos de vida temporários e um bônus de +2 em jogadas de ataque e testes de Fortitude. Esta habilidade dura até o fim do combate.

Aspecto de Lin-Wu

Aparência: um samurai tamuraniano com armadura feita de escamas de dragão.

Tamanho: Médio.

Habilidade Especial — Golpe do Redemoinho do Dragão: uma vez por dia, como uma ação completa, o aspecto de Lin-Wu pode usar um ataque corpo-a-corpo para atacar todos os inimigos adjacentes a ele. Todo o dano causado por este golpe tem o descriptor eletricidade.

Aspecto de Megalokk

Aparência: um troll com cabeça de aranha.

Tamanho: Grande.

Habilidade Especial — Regeneração Galopante: o aspecto tem cura acelerada 10/ácido ou fogo.

Movimento Especial: escalar 9m.

Aspecto de Sszzaas

Aparência: uma serpente alada.

Tamanho: Pequeno.

Habilidade Especial — Distração: em combate, o aspecto de Sszzaas pode ficar adjacente a uma criatura para impor uma penalidade de -2 em seus ataques e CA.

Habilidade Especial — Informante: o aspecto de Sszzaas geralmente fica sobrevoando as cercanias do conjurador procurando por alvos e possíveis perigos. O devoto não pode ser surpreendido por criaturas que a serpente possa ver.

Movimento Especial: voo 12m.

Aspecto de Tauron

Aparência: um touro negro com chifres flamejantes.

Tamanho: Grande.

Habilidade Especial — Chifres da Força: os chifres do aspecto de Tauron causam +2d6 pontos de dano de fogo (+2d10 pontos de dano de fogo em caso de crítico).

Aspecto de Tanna-Toh

Aparência: uma tartaruga acinzentada.

Tamanho: Médio.

Habilidade Especial — Montaria do Acadêmico: o aspecto de Tanna-Toh pode ser usado como montaria para um devoto cansado (ou preguiçoso). Enquanto um devoto estiver sobre a montaria, recebe um bônus de +1 em CA e testes de resistência e um bônus de +2 em testes de perícia.

Sábia Tartaruga: o aspecto de Tanna-Toh pode falar no idioma do conjurador e faz testes de conhecimento de bardo com bônus de +10.

Movimento Especial: natação 9m.

Aspecto de Wynna

Aparência: um gênio do sexo feminino.

Tamanho: Mínimo.

Habilidade Especial — Ataque Mágico: o aspecto de Wynna pode realizar um ataque à distância (bônus de +10, alcance 6m) que causa 3d6+3 pontos de dano de essência.

Movimento Especial: voo 12m.

Magia Curinga I

Nível: divina 1 (descriptor igual à magia imitada); **Tempo de Execução:** igual à magia imitada; **Alcance:** igual à magia imitada; **Alvo:** igual à magia imitada; **Duração:** igual à magia imitada; **Teste de Resistência:** igual à magia imitada.

Magia curinga I imita qualquer magia arcana ou divina de 1º nível. O descriptor, tempo de execução, alcance, alvos, duração e teste de resistência são todos iguais à magia imitada. Contudo, *magia curinga I* pode falhar. Esta magia tem apenas 50% de chance de ser lançada (resultado 1 ou 2 em 1d4) quando imitar outra magia divina, e apenas 25% de chance de ser lançada (resultado 1 em 1d4) quando imitar uma magia arcana. Esta magia só pode ser aprendida e lançada por devotos de Wynna.

Quando você imitar uma magia que já conheça, as chances de imitar a magia aumentam em 25% (tanto para magias divinas quanto arcanas). Ou seja, se você imitar uma magia divina que conheça, a chance de sucesso é de 75% (1 a 3 em 1d4); se imitar uma magia arcana que conheça, a chance de sucesso é de 50% (1 ou 2 em 1d4).

Magia Curinga II

Nível: divina 2 (descriptor igual à magia imitada).

Como *magia curinga I*, mas imita uma magia arcana ou divina de 2º nível.

Magia Curinga III

Nível: divina 3 (descriptor igual à magia imitada).

Como *magia curinga I*, mas imita uma magia arcana ou divina de 3º nível.

Magia Curinga IV

Nível: divina 4 (descriptor igual à magia imitada).

Como *magia curinga I*, mas imita uma magia arcana ou divina de 4º nível.

Magia Curinga V

Nível: divina 5 (descriptor igual à magia imitada).

Como *magia curinga I*, mas imita uma magia arcana ou divina de 5º nível.

Magia Curinga VI

Nível: divina 6 (descriptor igual à magia imitada).

Como *magia curinga I*, mas imita uma magia arcana ou divina de 6º nível.

Magia Curinga VII

Nível: divina 7 (descriptor igual à magia imitada).

Como *magia curinga I*, mas imita uma magia arcana ou divina de 7º nível.

Magia Curinga VIII

Nível: divina 8 (descriptor igual à magia imitada).

Como *magia curinga I*, mas imita uma magia arcana ou divina de 8º nível.

Mente do Golfinho

Nível: arcana 4, divina 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia melhora todas as habilidades mentais do alvo, fornecendo +4 em Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Mente do Golfinho em Massa

Nível: arcana 8, divina 8 (transmutação); **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas.

Como *mente do golfinho*, mas afeta até cinco criaturas.

Momento Glorioso Supremo

Nível: divina 4 (bem, encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Ao lançar esta magia, você se transporta para qualquer posição a até 30m que esteja enxergando, desde que acabe o movimento adjacente a um inimigo. Você deixa um rastro de imagens suas no trajeto, cada uma retratando uma fase da preparação dos seus golpes. Ao chegar a seu destino, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo para cada magia gloriosa lançada sobre si (veja *arma gloriosa*, *armadura gloriosa* e *elmo glorioso*), sem nenhuma penalidade por ataques múltiplos. Esta magia só pode ser lançada uma vez por dia e só pode ser aprendida e lançada por paladinos.

Pedra Encantada Maior

Nível: divina 4 (luz, terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvos:** até 3 pedras; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você encanta até três pedras pequenas para atingirem com grande força quando arremessadas. Cada pedra pode ser usada como uma arma de arremesso (dano

Magias Curinga

Todo artoniano que já lidou com magia de qualquer forma sabe: Wynna é generosa. A Deusa da Magia diz que sua dádiva deve ser compartilhada com todos, independente de sua índole ou histórico. Um dos maiores exemplos dessa generosidade são as magias curinga.

Magias curinga só podem ser lançadas por devotos de Wynna. Em compensação, podem imitar praticamente qualquer magia existente, arcana ou divina! Note, contudo, que magias curinga podem imitar outras magias de nível *igual* a elas mesmas, mas *não* de nível inferior (e muito menos superior). Além disso, sempre existe a chance de falha ao imitar outras magias — 50% para magias divinas, 75% para magias arcanas. Sim, o dom de Wynna está disponível para todos, mas não é garantido...

O mestre pode permitir que um conjurador divino gaste um ponto de ação para assegurar o sucesso de uma magia curinga. Neste caso, não é preciso rolar a chance de falha; a magia sempre é bem-sucedida.

3d6+5, crítico x2, distância 9m, esmagamento, fornece bônus de +3 no ataque) ou como bala de funda (aumenta o dano em três categorias de tamanho, fornece bônus de +3 no ataque). Estas pedras emitem uma luz equivalente a uma tocha e causam dano dobrado contra mortos-vivos. Como alternativa, você pode encantar até 20 pedras, mas o seu encantamento será mais fraco: utilize a versão comum de *pedra encantada* para estas.

Perfeição dos Animais

Nível: arcana 6, divina 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia melhora todas as habilidades do alvo, fornecendo +4 em Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Presa Mágica Suprema

Nível: divina 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

O alvo recebe um bônus de +3 nas jogadas de ataque e dano com suas armas naturais.

Rogar

Maldição em Massa

Nível: arcana 7, divina 6 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Como *rogar maldição*, mas afeta a criatura tocada e até 6 criaturas que você escolher e estiverem a até 12m da criatura tocada.

Rosa Negra

Nível: divina 3 (escuridão, invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria e arremessa uma rosa negra em direção ao peito do seu alvo. Faça um ataque de toque à distância. Se você

acertar, a rosa se enterra e se fixa com os espinhos no peito do alvo. Enquanto o alvo estiver com a rosa no peito, estará cego e sangrando (perdendo 1d4 PV no início de cada turno). Nada pode curar a cegueira e o sangramento, exceto a remoção da rosa. O alvo pode arrancar a rosa negra com uma ação de movimento, mas sofrerá 1d4 pontos de dano de Constituição. Uma criatura morta ou destruída enquanto estiver sob o efeito da rosa negra se deteriora em segundos, tornando-se um esqueleto envolto em vinhas e com a rosa no peito. Esta rosa então pode ser colhida e utilizada como um componente material, com um valor equivalente de 10 TO por ND da criatura destruída.

Rosa Rubra

Nível: divina 5 (invocação, necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria e arremessa uma rosa rubra em direção ao peito do seu alvo. Faça um ataque de toque à distância. Se você acertar, a rosa se enterra e se fixa com os espinhos no peito do alvo. Enquanto o alvo estiver com a rosa no peito, perderá 1 ponto de Constituição no início de cada rodada. O alvo pode arrancar a rosa rubra com uma ação de movimento, mas sofrerá 1d8 pontos de dano de Constituição. Uma criatura morta ou destruída enquanto estiver sob o efeito da rosa rubra definharia em segundos, tornando-se um esqueleto envolto em vinhas e com a rosa no peito. Esta rosa então pode ser colhida e utilizada como um componente material, com um valor equivalente de 10 TO por ND da criatura destruída.

Rosa Turquesa

Nível: divina 4 (ácido, invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria e arremessa uma rosa turquesa em direção ao peito do seu alvo. Faça um ataque de toque à distância. Se você acertar, a rosa se enterra e se fixa com os espinhos no peito do alvo. Enquanto o alvo estiver com a rosa no pei-

to, sofrerá 2d8 pontos de dano no início de cada rodada. O alvo pode arrancar a rosa turquesa com uma ação de movimento, mas sofrerá 1d6 pontos de dano de Constituição. Uma criatura morta ou destruída enquanto estiver sob o efeito da rosa turquesa se dissolve em segundos, tornando-se um esqueleto envolto em vinhas e com a rosa no peito. Esta rosa então pode ser colhida e utilizada como um componente material, com um valor equivalente de 10 TO por ND da criatura destruída.

Sacrifício Traíçoeiro

Nível: divina 5 (mal); **Tempo de Execução:** ação livre; **Alcance:** 15m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Esta magia deve ser lançada na mesma rodada em que você faz um ataque corpo-a-corpo ou à distância ou lança uma magia que cause dano. Use um destes métodos para ferir um de seus aliados (que não pode estar ciente do que você irá fazer). Se você for bem-sucedido (ou seja, se causar dano ao aliado), todos os seus oponentes a até 15m sofrem o mesmo dano que o seu alvo, com o mesmo desritor. As criaturas afetadas podem fazer um teste de Vontade para sofrer apenas metade do dano.

Sangria Mística

Nível: divina 3 (essência, transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você sacrifica sua essência vital para recuperar parte do poder divino que utilizou no dia. Você faz um corte na mão e recupera uma magia que tenha lançado hoje, à sua escolha. Você sofre uma quantidade de pontos de dano igual ao custo da magia em PM (inclua os PM adicionais por talentos metamágicos) em d6. Ou seja, para recuperar uma magia de 4º nível, você sofre 4d6 pontos de dano. Você só pode lançar esta magia uma vez por dia, mesmo que a tenha preparado mais de uma vez.

Componente material: um objeto cortante. Não é consumido com a magia.

"Os desastres são lições de humildade."
— Um elérigo afo após a queda de Lenôniem

Sangria Mística Ofensiva

Nível: divina 6 (essência, transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 6m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você rouba a essência vital de outra criatura para recuperar parte do poder divino que utilizou no dia. Você recupera uma magia que tenha utilizado e o alvo sofre uma quantidade de d6 de dano igual ao custo da magia em PM (apenas os PM da magia, desconsiderando quaisquer talentos metamágicos utilizados em conjunto). Se o alvo for um conjurador, ele *também* perde a mesma quantidade de PM que você recuperou. Se o alvo for bem-sucedido no teste de Vontade, não sofre nenhum dano, e você não recupera sua magia. Você só pode lançar esta magia uma vez por dia, mesmo que tenha preparado mais de uma.

Componente material: um objeto cortante. Não é consumido com a magia.

Servos de Tenebra

Nível: arcana 5, divina 5 (necromancia); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** 30m; **Efeito:** 1 unidade de mortos-vivos; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você ergue diversos mortos do chão. Os mortos agem em conjunto, formando uma unidade, e podem seguir-lo ou proteger um local específico, à sua escolha. Eles duram até serem destruídos, e você só pode ter uma unidade de mortos sob seu comando por vez. Esta magia só pode ser aprendida e lançada por devotos de Tenebra.

Unidade de Zumbis: morto-vivo 6, Grande, Neutro; desl. 6m; PV 70; CA 11; corpo-a-corpo: pancada +12 (1d6+2, mais 1d6+2 para cada 3 pontos pelos quais o resultado da jogada de ataque superou a CA da vítima); hab. imunidades de unidade, redução de dano 5/corte, visão no escuro, vulnerabilidades de unidade; Fort +1, Ref +0,

Von +3; For 12, Des 8, Con -, Int -, Sab 10, Car 1.

Imunidades de unidade: uma unidade é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano. Por exemplo, *enfeitiçar pessoa* (afeta apenas uma criatura e não causa dano) não tem efeito sobre uma unidade. Já *doença plena* (afeta apenas uma criatura, mas causa dano) e *sono* (não causa dano, mas afeta uma área) afetam a unidade normalmente.

Vulnerabilidades de unidade: uma unidade sofre 50% a mais de dano por efeitos de área. Um personagem com o talento Trespassar que acerte uma unidade tem direito a fazer um ataque adicional (ou dois, com Trespassar Aprimorado). Um personagem com Ataque Giratório pode usá-lo para fazer um ataque que causa dano dobrado.

Para as regras completas de unidades, consulte o suplemento *Guerras Táuricas*.



“O dia nasce, o tempo foge, a noite cai e a morte chega.”
— Dito com um sorriso pelos clérigos de Tenebra

Magias Absolutas

Existem mais magias arcana do que divinas, e em geral os arcanos têm poder maior e mais variado do que seus colegas milagrosos. Contudo, os conjuradores divinos contam com um recurso que os arcanos não têm: as magias absolutas.

Magias absolutas representam o ápice do poder divino em Arton, acompanhadas da poderosa magia *milagre*. Cada deus possui sua própria magia absoluta, que só pode ser aprendida e lançada por seus devotos. Um mesmo personagem não pode aprender mais de uma magia absoluta em toda a sua carreira — caso aprenda uma e depois se converta para outro deus, perde a capacidade de lançar a magia que já aprendeu e não pode aprender uma nova. Além disso, magias absolutas têm um custo de 1.000 XP e só podem ser lançadas uma vez por semana por um mesmo conjurador. Magias absolutas não podem ser imitadas ou reproduzidas por nenhum meio, não importa a abrangência de qualquer “truque” tentado para imitá-las.

Apenas os maiores servos divinos conhecem magias absolutas, e diz-se que os deuses vigiam de perto quem tem o poder para lançá-las. Enxergar uma destas magias sendo lançada já é uma experiência marcante para a vida toda.

Chuva Restauradora de Allihanna (Absoluta)

Nível: divina 9 (água, bem, cura); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** pessoal; **Efeito:** nuvens com 1 km de raio; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Nuvens brancas com uma aura das cores do arco-íris surgem no céu. Destas nuvens cai uma chuva serena e constante durante toda a duração da magia. Todo o dano causado sobre flora por criaturas ou desastres naturais como desmatamento, incêndios, exércitos passando pelo lugar, etc. no último ano é gradualmente restaurado ao longo da duração da magia. Quando a magia termina, toda a flora

está completamente recuperada e as terras estão muito férteis. Isso pode significar que fazendas são tomadas por matagal, aldeias viram florestas, etc. — a chuva não provoca a destruição de construções, mas pode tapá-las com vegetação.

Criaturas Bondosas e animais atingidos pela chuva recuperam 10 pontos de vida por rodada. Além disso, no início de cada rodada são curadas de qualquer uma das seguintes condições: abalado, apavorado, cego, confuso, enjoado, exausto, fatigado, sangrando e surdo.

Criaturas Malignas atingidas pela chuva sofrem 10 pontos de dano sagrado por rodada e ficam enjoadas. Aquelas que morrerem dentro da área da chuva são derretidas e definharam rapidamente, tornando-se adubo para a terra.

Feixe Solar de Azgher (Absoluta)

Nível: divina 9 (bem, fogo, luz); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos.

O conjurador aponta o dedo indicador para o início de uma linha imaginária. Ao fazer isso, um feixe de luz pura e muito intensa com 30 metros de comprimento sai da ponta do seu dedo. Então o conjurador pode arrastar esse feixe em até 30m horizontalmente ou verticalmente. O conjurador pode optar por lançar esta magia apenas como um raio reto com alcance de 30m.

Todos os objetos atingidos pelo raio sofrem 100 pontos de dano com descritor luz e fogo. Normalmente, armas e armaduras são cortadas, estruturas de madeira são destruídas e construções de pedra ficam severamente marcadas. O feixe atravessa todos os materiais (ou seja, causa o dano e continua em frente), exceto pedra. Objetos de pedra sofrem dano, mas servem como proteção contra a magia.

Criaturas dentro da área da magia devem fazer um teste de Reflexos com um modificador por categoria de tamanho: +16 para Ínfimo, +12 para Diminuto, +8 para Mínimo, +4 para Pequeno, +0 para Médio, -4 para Grande, -8

para Enorme, -12 para Descomunal e -16 para Colossal. Criaturas atingidas pelo raio e com nível de personagem menor que o conjurador são cortadas ao meio imediatamente (ou perdem as pernas ou a cabeça, dependendo da altura), morrendo. Criaturas com nível igual ou maior que o conjurador sofrem 200 pontos de dano. Criaturas atingidas parcialmente pelo raio (ou seja, bem-sucedidas no teste de Reflexos) com menor nível que o conjurador são reduzidas a 0 PV. Criaturas atingidas parcialmente pelo raio (ou seja, bem-sucedidas no teste de Reflexos) e com nível igual ou maior sofrem 100 pontos de dano.

Maquinacões de Hyninn (Absoluta)

Nível: divina 9 (caos, ordem); **Tempo de Execução:** 1 dia; **Alcance:** pessoal; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Antes de lançar esta magia, o conjurador deve passar pelo menos uma semana conspirando em uma trama elaborada. O objetivo da trama é irrelevante — pode ser um grande assalto, algo bondoso, algo maligno ou até mesmo uma grande piada, feita para entreter convidados em uma festa. O mestre deve aprovar qualquer trama proposta pelo jogador. No dia de conjuração da magia, o conjurador deve passar todo o tempo meditando com Hyninn enquanto revê todo o plano novamente — pensando em todas as possíveis falhas. Ao terminar a conjuração, o conjurador está plenamente confiante e consciente de todos os possíveis erros em seu plano. Ele recebe um bônus de +10 em todos os testes de perícia relacionados ao plano, assim como em testes secundários relacionados a elementos que possam influenciar a trama. Pessoas opositas à trama recebem uma penalidade de -10 em testes de perícia e de resistência quando estiverem agindo contra o plano do conjurador. Este plano pode ser executado em poucas horas, em alguns dias ou até mesmo anos de conspiração. Enquanto for necessário, Hyninn ajudará. Este bônus em testes desaparece assim que o plano for bem-sucedido ou falhar.

Invocação de Kallyadranoch (Absoluta)

Nível: divina 9 (fogo, mal, necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 18m; **Área:** explosão em cone; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Uma enorme e fantasmagórica cabeça de dragão aparece sobre você. Ela sopra sua baforada contra todos à frente, criando uma área de devastação enorme. Todos dentro da área sofrem 100 pontos de dano e recebem 1d4 níveis negativos. Criaturas Bondosas recebem mais 50 pontos de dano e mais 1d4 níveis negativos. Os níveis negativos duram 1 dia. Ao final do dia, cada vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude para cada nível negativo. Um teste bem-sucedido elimina o nível negativo; uma falha transforma o nível negativo na perda de um nível permanente.

Cavaleiros da Távola de Keenn (Absoluta)

Nível: divina 9 (ordem, mal); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** quadrado com 30m de lado; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos.

Nuvens negras surgem ao céu junto com uma névoa sinistra. Desta névoa surge um bando de cavaleiros de armadura completa montados e investindo com uma velocidade sobrenatural. Essa formação passa pelo campo de batalha, atropelando tudo à sua frente. A área atingida pelos cavaleiros é um quadrado com 30m de lado. Os cavaleiros caminham por cima d'água e desviam de obstáculos como muros baixos (até 2m), árvores e pedras altas. Áreas protegidas (como o interior de uma casa ou de uma fortificação) não sofrem qualquer tipo de efeito.

Criaturas dentro do trajeto dos cavaleiros devem fazer um teste de Reflexos ou serão atingidas. Criaturas atingidas sofrem 10 pontos de dano por nível do conjurador; aqueles que forem bem-sucedidos no teste de Reflexos sofrem apenas metade do dano. O conjurador pode escolher quais objetos

dentro da área de efeito ele quer afetar. Esses objetos sofrem o dano total. Por exemplo, armas de cerco e tendas podem ser afetadas, mas suprimentos podem ser poupadados.

Esta magia também pode ser usada para atacar fortificações como um portão de metal, uma paliçada ou qualquer outra coisa que possa ser destruída com o dano total causado.

Doutrinação de Khalmยร (Absoluta)

Nível: divina 9 (bem, ordem); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você é cercado por um domo invisível com 60m de raio que acompanha seus movimentos. Todos os não devotos de Khalmยร dentro deste domo perdem todos os benefícios de itens mágicos e de magias que tenham sido lançadas sobre eles. Essas magias não são dissipadas, apenas suprimidas dentro do domo.

Magias lançadas por não devotos de Khalmยร dentro do domo que tenham efeitos numéricos causam apenas metade do efeito, arredondado para baixo (6d6 pontos de dano tornam-se 3d6, 4d8 pontos de cura tornam-se 2d8, etc.) e duram apenas metade do tempo normal.

Piedade de Lena (Absoluta)

Nível: divina 9 (cura); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 1km; **Área:** círculo com 1km de raio centrado em você; **Duração:** 1 mês; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

A conjuradora deve passar um dia em meditação profunda antes de lançar esta magia. Quando a magia é lançada, a conjuradora atinge um elevado grau de comunhão com Lena e imediatamente engravidada de uma menina que provavelmente se tornará clériga da deusa. Toda a área afetada pela magia é tomada por uma forte luz dourada, morna e acalentadora. As pessoas na área têm a sensação de nascer de novo, e muitas vezes libertam-se de rancores e traumas antigos.

Todas as criaturas na área de efeito curam-se de quaisquer doenças e venenos. Além disso, todas as fêmeas que queiram engravidar tornam-se imediatamente grávidas do parceiro com quem estavam tentando ter um filho. Pessoas que desejarem tornam-se crianças de novo, mas perdem todo o conhecimento e experiências que acumularam durante sua vida. Contudo, o efeito mais impressionante acontece ao longo de um mês. Sempre que as criaturas afetadas forem sofrer dano suficiente para matá-las, este dano é desconsiderado. Além disso, sempre que forem causar dano suficiente para matar outro ser vivo, este dano *também* é desconsiderado. Portanto, é muito difícil para criaturas afetadas pela magia entrar em combate no mês seguinte.

Todas as criaturas na área de efeito podem fazer um teste de Vontade para resistir. Contudo, se resistirem a um efeito, resistem a todos — não é possível escolher alguns efeitos da magia e descartar outros (exceto a gravidez e a volta à infância, que são opcionais e não exigem teste).

Herança de Lin-Wu (Absoluta)

Nível: divina 9 (ordem); **Tempo de Execução:** 1 dia; **Alcance:** pessoal; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** nenhum.

Antes de lançar esta magia, o conjurador deve ter gasto pelo menos um ano fazendo um ritual de purificação e concentração (gastando pelo menos oito horas por dia no processo). Depois de completar o ritual, o conjurador lança esta magia para selar o seu destino: seu legado será eterno neste mundo. Quando ele vier a morrer, seu conhecimento será passado para um discípulo ou aprendiz escolhido no momento em que o ano de purificação começa. Se ele não tiver discípulos, o conhecimento irá para um jovem que o sacerdote descreveria como “discípulo ideal”.

Em termos de jogo, o conhecimento se converte em níveis de clérigo para o discípulo iguais ao nível do conjurador quando morreu -2. Por exemplo, se o conjurador era um clérigo 18 quando

morreu, seu discípulo irá ganhar 16 níveis de clérigo. Além disso, o discípulo recebe treinamento em todas as perícias em que o conjurador era treinado — e aprende todas as informações relevantes que o ele sabia. O ato de receber todo o poder do conjurador é muito estressante para qualquer criatura, deixando-a inconsciente por um dia.

Caso o conjurador seja um personagem jogador, após sua morte o jogador pode imediatamente continuar jogando com o discípulo.

Celebração de Marah (Absoluta)

Nível: divina 9 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** círculo com 30m de raio centrado em você; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Muitas pessoas consideram que esta é a mais perigosa de todas as magias absolutas. Em resposta a isso, os clérigos de Marah apenas riem.

Para lançar esta magia, o conjurador deve se preparar durante uma semana. Isso não significa que ele deva meditar ou passar todo o seu tempo em contemplação — pelo contrário, deve conversar com o maior número de pessoas possível, dançar todas as noites, passar os dias em tavernas e em geral aproveitar e celebrar a vida. Contudo, o mais importante é que, durante esta semana, o conjurador não pode nem mesmo testemunhar um combate. Caso uma luta esteja prestes a ocorrer na presença do conjurador, em geral ele faz de tudo para apaziguar os ânimos. Simplesmente fugir da cena para não enxergar a violência é algo visto com desaprovação por Marah.

Quando o conjurador lança a magia, toda a área é tomada por luzes coloridas e música vinda de lugar algum. Comida e bebida surgem em mesas que não existiam antes, e continuam a surgir até que todas as criaturas na área de efeito estejam bem alimentadas (e confortavelmente bêbadas). Todas as criaturas na área de efeito sentem-se compelidas a dançar e rir, como se estivessem sob efeito das magias *riso histérico* e *dança*

irresistível. As criaturas sob efeito da magia não ficam fatigadas e só podem parar de dançar e rir para comer, beber, conversar sobre amenidades, cantar, ter relações íntimas... Enfim, tudo que se faria em uma festa. Pela duração da magia, a atitude de todas as criaturas em relação umas às outras torna-se Amistosa. Quando a magia termina, essa atitude torna-se no mínimo Neutra (se já era mais amigável antes do início da magia, continua igual). Não há teste de resistência para nenhum destes efeitos.

Contudo, o efeito mais impressionante vem ao longo de um mês. Sempre que qualquer criatura afetada pela magia iniciar um combate, a *celebração de Marah* começa de novo, centrada nesta criatura! Todos os efeitos são idênticos, mas esta nova celebração não gera outras celebrações. Cada criatura afetada pode fazer um teste de Vontade para resistir a este efeito secundário (ou seja, para não gerar novas celebrações ao começar um combate), mas não para resistir à celebração inicial.

Aparição de Megalokk (Absoluta)

Nível: divina 9 (caos, mal); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 90m; **Efeito:** aparição gigante; **Duração:** 3 rodadas; **Teste de Resistência:** varia (veja abaixo).

Você invoca uma criatura bestial, insana e sanguinária — um reflexo de seu deus. Durante três rodadas, você pode comandá-la. Ela tem tamanho Descomunal, alcance de 6m e pode fazer uma ação por rodada entre as seguintes.

Bote: a besta pula até 60m em direção aos céus e agarra uma criatura voadora de tamanho Enorme ou menor. No meio da queda, mantém a criatura agarrada, enquanto morde e arranha. A criatura sofre 20d6 de dano de esmagamento (pela queda) mais 20d6 de dano de corte (pelas mordidas e arranhões) e termina a rodada caída no chão. Se a criatura voadora tinha um cavaleiro, este também cai, mas só sofre o dano de queda.

Dilacerar: a besta corre uma distância de até 60m cortando e perfurando tudo em seu caminho. Todas as criaturas e objetos na área sofrem 200 pontos de

dano. Os alvos atingidos podem fazer um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade.

Esmagar: a besta pula até 30m sobre uma criatura Enorme ou menor para esmagá-la com seu peso. A criatura deve fazer um teste de Reflexos. Se for bem-sucedida, sofre 100 pontos de dano de esmagamento. Se falhar, morre.

Mastigar e engolir: a besta corre até 30m na direção de um alvo Grande ou menor. Faça um teste de agarrar com bônus de +60 (oposto ao alvo). Se o alvo for agarrado, sofre 100 pontos de dano de esmagamento e é engolido — fica preso (imobilizado) dentro da besta e sofre 100 pontos de dano de ácido por rodada seguinte. A cada rodada, o alvo tem direito a um teste de agarrar oposto para se libertar. Se o alvo não vencer nenhum teste antes do final da magia, é transportado para o Reino de Megalokk quando a magia termina.

Zombaria de Nimb (Absoluta)

Nível: divina 9 (muito caos); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 18m; **Área:** círculo com 18m de raio centrado em você; **Duração:** uma hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Não é preciso nenhum tipo de preparação para lançar esta magia. Alguns dizem que nem mesmo é preciso conhecê-la. Todas as pessoas de bom senso rezam para que isso não seja verdade.

Quando o conjurador lança esta magia, tudo na área de efeito se transforma. O terreno torna-se surreal e caótico. Árvores passam a ter folhas que são canários, cujo canto transforma-se em vinho num ar de pedra. No início de cada turno, cada criatura têm 25% de chance de sofrer 100 pontos de dano. Isso ocorre por infinitos meios: talvez suas roupas transformem-se em fogo. Talvez o chão passe a ser uma grande poça de veneno. Talvez a brisa que soprava agora seja uma faca. Da mesma forma, todas as criaturas na área de efeito têm 25% de chance de recuperar 50 PV — desde rios de poções de cura até relâmpagos abençoados, o caos de Nimb pode ser benéfico. Além disso, enquanto a magia durar, todas

“Em uma luta, raiva é tão boa quanto coragem.”
— Ditado da Igreja de Keem

as criaturas na área de efeito ficam sob efeito da magia *confusão*. Após o término da magia, todos que foram afetados por ela sofrem alguma sequela mental. Têm alucinações rápidas e pesadelos durante anos. Em termos de regras, sofrem 3d6 pontos de dano em Sabedoria. Se você estiver usando as regras de insanidade (veja o *Guia da Trilogia*), em vez disso cada criatura afetada recebe 1d10 Pontos de Insanidade.

Simplesmente aprender esta magia é um risco. Sempre que um conjurador que conheça *zombaria de Nimb* entrar em combate, há 10% de chance de que a magia seja lançada espontaneamente em algum momento, mas só sobre o lado mais forte do combate. Isso significa que, se um grupo de aventureiros está prestes a derrotar um inimigo, Nimb pode intervir e lançar sua zombaria sobre eles, apenas para ver o que acontece. Este “uso” da magia não conta como um uso semanal, dura apenas 1d4 rodadas e não provoca sequelas mentais.

Tsunami do Oceano (Absoluta)

Nível: divina 9 (água, frio); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m (início da onda); **Efeito:** onda gigante com 30m de comprimento e 12m de altura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Uma onda com 30m de largura e 12m de altura se forma no ponto em que você escolheu e segue varrendo uma distância de 60m a partir deste ponto. Não é preciso que o ponto escolhido seja no mar ou mesmo tenha qualquer quantidade de água — o tsunami pode se formar num campo de batalha ou numa masmorra. Todas as criaturas e objetos atingidos pela onda sofrem 50 pontos de dano de esmagamento e 50 pontos de dano de frio. Além disso, ficam caídas e qualquer magia que sido lançada na área ou nas criaturas dentro dela é dissipada automaticamente. Por fim, qualquer criatura atingida deve fazer um teste de Fortitude ou irá se tornar uma estátua de gelo. Nesse quesito, a magia funciona como a magia *carne em pedra* — com o agravante de que o gelo pode derreter!

Massacre de Ragnar (Absoluta)

Nível: divina 9 (necromancia, mal); **Tempo de Execução:** 1 hora; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Para lançar esta magia, o conjurador deve sacrificar ritualisticamente uma criatura inteligente (Int 3+) e Bondosa de nível igual ou maior ao seu próprio. A magia se ativa na próxima vez em que o conjurador mata uma criatura inteligente e Bondosa em combate. Registre o dano que causou a morte da criatura. Este dano será somado (com o descritor energia negativa) a uma próxima jogada de dano à escolha do conjurador. Se esta jogada não matar a criatura, a magia para de fazer efeito. Contudo, se matar a criatura, registre o dano que a matou (contando com o dano de energia negativa somado). Este novo dano será somado (com o descritor energia negativa) a uma jogada de dano à escolha do conjurador contra qualquer criatura. Mais uma vez, se este dano não matar a criatura, a magia para de fazer efeito. Contudo, se a criatura for morta, mais uma vez todo o dano somado deve ser registrado e pode ser adicionado (como energia negativa) a uma jogada de dano à escolha do conjurador. Isso continua até que o conjurador use seu dano somado e mesmo assim não consiga matar o alvo, ou até que um dia se passe.

Engodo de Sszaas (Absoluta)

Nível: divina 9 (encantamento, mal); **Tempo de Execução:** ação livre; **Alcance:** 30m; **Alvo:** uma criatura com Inteligência 3+; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade.

Lançar esta magia é uma ação livre, e a sua conjuração não pode ser detectada por nenhum meio — não são necessários gestos ou palavras para lançá-la, e ela não produz nenhum efeito visível. Além disso, o alvo não sabe que está sob o efeito da magia e, caso seja bem-sucedido no teste de Vontade, também não desconfia que houve qualquer tentativa de encantá-lo.

Você planta a semente da paranoia extrema na mente do alvo. Após a conjuração da magia, o alvo passa a acreditar que todos os seus amigos e parentes próximos querem o seu mal. O alvo reage de acordo com sua tendência. Criaturas Bondosas não atacarão seus antigos amigos e parentes, mas recusarão qualquer ajuda e interpretarão tentativas de aproximação como agressivas. Mesmo o mais bondoso paladino pode interpretar uma visita surpresa como uma tentativa de assassinato, e então usar de armas para “se defender”. Uma criatura Neutra vai reagir de acordo com o passado de cada ex-amigo, mas sempre vai tender para a violência e animosidade. Uma criatura Maligna vai inevitavelmente tentar agir primeiro e matar todos os seus alvos.

Esta magia é permanente, até ser dissipada (o que pode ser bem difícil, já que não se pode detectá-la...).

Vazio de Tanna-Toh (Absoluta)

Nível: divina 9 (tempo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

O seu toque apaga todo o conhecimento do alvo. Ele perde os seus níveis de classe, treinamento em perícias e talentos, tornando-se um plebeu de nível 1. Ele mantém todos os valores de habilidades. Este efeito pode ser anulado apenas por um *milagre* com o consentimento de Tanna-Toh.

Curiosamente, esta magia chega muito perto de contrariar os preceitos da Deusa do Conhecimento. Assim, só pode ser usada com o consentimento explícito de uma junta de acadêmicos e clérigos de alto nível de Tanna-Toh. O conjurador deve apresentar seu alvo em potencial ao Helladarion, na Caverna do Saber, e esperar 1d12 semanas para que a burocracia sagrada de Tanna-Toh tome uma decisão. Apenas então ele pode usar esta magia sobre o alvo. Um conjurador que lance *vazio de Tanna-Toh* sem autorização perde todos os seus níveis de conjurador divino e deve fazer uma *penitência* imposta por um clérigo de Tanna-Toh de nível 18 ou maior.

“Com a ajuda do nosso deus, massacramos todos eles.”
— Um paladino de Khalimyr (que logo em seguida recebeu uma punição)

Panóplia de Tauron (Absoluta)

Nível: divina 9 (ordem); **Tempo de Execução:** ação livre; **Alcance:** pessoal; **Efeito:** conjunto de itens sagrados; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

A(s) sua(s) arma(s), armadura e escudo atuais desaparecem temporariamente e são substituídos por um conjunto completo de armas divinas. Você recebe os equipamentos a seguir.

Uma arma (à sua escolha) *da explosão flamejante +5* que concede um bônus de Força de +8. Se você optar por receber uma arma de uma mão, também recebe um *escudo +3* como complemento.

Uma *armadura completa da fortificação moderada +5*. Esta armadura pode ser usada mesmo sem nenhum treinamento, não tem bônus máximo de CA e não impõe penalidade de armadura. Além disso, não conta como armadura para fins de cancelar habilidades de classe, talentos e outros efeitos.

Um elmo que pode lançar *dominar pessoa* uma vez por rodada, como uma ação livre, sem consumir PM. Contudo, a magia só funciona em criaturas com nível menor do que o seu.

Quando a magia acaba, os seus itens que desapareceram retornam intatos para você.

Maldição de Tenebra (Absoluta)

Nível: divina 9 (escuridão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade.

Você lança a “bênção” final de Tenebra — e condena o alvo a viver o resto dos seus dias em salas escuras e evitando a luz do sol. O alvo desta magia pode resistir com um teste de Vontade, mas sofre uma penalidade de -4. Se o alvo estiver sob luz do sol direta no momento em que a magia é lançada, não sofre esta penalidade.

Se a criatura amaldiçoada for exposta ao sol, mesmo sob mantos ou roupas

pesadas, começa a queimar, sofrendo 50 pontos de dano imediatamente. No final da segunda rodada de exposição ao sol, a criatura e todos os seus pertences são desintegrados. Se a criatura for exposta a luz do dia indireta (por exemplo, através de uma cortina) sofre 2 pontos de dano de Constituição por rodada. Criaturas sem valor de Constituição são destruídas no final da terceira rodada.

Segunda Chance de Thyatis (Absoluta)

Nível: divina 9 (ordem); **Tempo de Execução:** ação livre; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Com um simples gesto, você lança sua magia e impõe os ensinamentos de Thyatis a alguém. Escolha uma ação que o alvo acabou de fazer — pode ser algo tão simples quanto um ataque ou tão drástico quanto uma declaração de guerra. De qualquer forma, a ação deve contrariar os preceitos de Thyatis. Ou seja, deve ser injusta, sanguinária, negando a alguém chance de redenção ou promovendo a ignorância. O alvo da magia deve mudar a ação. Por exemplo, um inimigo pode decidir não atacar alguém indefeso, ou um nobre pode decidir não declarar guerra a um feudo vizinho. O mestre decide quais ações são dignas da intervenção de Thyatis e quais novas ações resultam desta intervenção.

Além disso, quando você lança esta magia, recebe 1d6 “previsões” à sua escolha sobre o futuro do alvo. Ao longo de toda a vida do alvo, enquanto estiver enxergando-o, você pode mudar um número de ações dele igual ao número de previsões que recebeu. Por exemplo, dez anos depois de ter decidido não declarar guerra ao feudo vizinho, um nobre está prestes a casar sua filha com um velho e tirânico barão local. Você faz ele mudar de ideia, deixando a moça livre para fazer o que quiser da vida. Vinte anos após isso, o nobre ataca um plebeu que o desrespeitou. Você faz com que ele em vez disso perdoe o camponês e se compadeça de sua vida dura. E assim por diante.

Deflagração Mágica de Wynna (Absoluta)

Nível: divina 9 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão de 9m de raio centrada em você; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você explode em dano de essência, como uma estrela em plena terra. Todas as criaturas na área sofrem 200 pontos de dano de essência e todos os seus itens mágicos (exceto artefatos) deixam de funcionar permanentemente. Você não é afetado por sua própria magia. Alvos bem-sucedidos no teste de Fortitude sofrem apenas metade do dano (100) e seus itens mágicos voltam a funcionar depois de um dia. Você pode escolher até 1d4 criaturas dentro da área para não serem afetadas pela magia.

Vitória de Valkaria (Absoluta)

Nível: divina 9 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 18m; **Alvos:** todos seus aliados dentro do alcance; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Valkaria é a padroeira da aventura, e seu maior milagre incentiva os grandes feitos. Você só pode lançar esta magia enquanto estiver no meio de um combate ou faça uma aventureira (uma perseguição, uma fuga ousada, uma armadilha elaborada, etc.). Quando lançada, a magia gera efeitos de luz estonteantes (mas sem efeito de regras).

Todos os aliados do conjurador dentro da área passam a ter uma grande vantagem em todas as suas jogadas de ataque e dano e testes de habilidade, perícia e resistência. Sempre que alguém obtiver o valor máximo em uma dessas rolagens (por exemplo, um resultado 20 natural em 1d20), pode rolar o dado de novo, somando o novo resultado. Se o novo resultado mais uma vez for um valor máximo, deve-se rolar de novo, até que surja um resultado que não seja o valor máximo. Isso possibilita feitos quase impossíveis, e faz com que grupos de heróis possam enfrentar inimigos que não poderiam ser atingidos ou feridos de outra forma.



Capítulo 4

Vida Santa

Os deuses artonianos não são nada sem seus devotos. E, embora cada indivíduo seja muito importante, mais importantes que cada um deles são as organizações a que pertencem. As igrejas de Arton unem os devotos, fornecem conforto espiritual para os plebeus comuns e podem ser forças políticas significativas no continente.

Neste capítulo são descritas duas igrejas de Arton — uma organizada e difundida, a outra em reconstrução e quase secreta. Além disso, há discussões sobre como igrejas são estruturadas.

O que São Igrejas

Em Arton, obviamente não há uma única organização religiosa que governe sobre a vida de todos. Pelo contrário, a abundância de deuses maiores e menores significa que até mesmo aldeias vizinhas podem ter práticas religiosas muito diferentes, e os ditames levados como leis por um povo podem não passar de bobagem para o outro.

Assim, o conceito de “igreja” neste mundo tem um significado específico para cada deus. Algumas igrejas são centralizadas e obedecem a uma rígida cadeia de comando, liderada pelo sumo-sacerdote. Seus clérigos são como colegas de trabalho, e em geral estão unidos por objetivos em comum. Outras são igrejas apenas no nome: não possuem hierarquia, o sumo-sacerdote é uma figura decorativa ou contestada, e seus clérigos nem sabem da existência uns dos outros. Tudo depende do deus em questão. Os maiores exemplos de igrejas bem estruturadas e organizadas são as de Khalmyr, Keenn, Lena e Tauron.

Cultos como o de Oceano, o de Hyninn e (é claro) o de Nimb são aglomerações frouxas de indivíduos independentes. Os clérigos agem da forma como quiserem, sem responder a ninguém exceto ao próprio deus. É uma liberdade extrema, mas por outro lado o devoto não conta com o poderio de uma igreja organizada para apoiá-lo e defendê-lo. Em alguns casos, pode haver dois clérigos do mesmo deus na mesma aldeia, e eles podem nem mesmo se conhecer!

Existem também igrejas intermediárias — por exemplo, o culto a Allihanna não tem uma única hierarquia rígida, mas seus clérigos têm autoridade espiritual e política sobre tribos e pequenas aldeias. Os druidas da Deusa da Natureza se reúnem em assembleias anuais, em datas significativas para o ciclo das estações, quando realizam rituais, discutem assuntos importantes e ponderam sobre possíveis ameaças à ordem natural de Arton. No entanto, não há uma cadeia de comando definida — os clérigos e druidas começam como aprendizes de devotos mais experientes, então adquirem poder e assumem as responsabilidades de seus mentores quando estes morrem ou se aposentam.

Por fim, algumas igrejas são muito organizadas em algumas regiões, mas soltas e quase inexistentes em outras. O culto a Azgher é a religião tradicional das tribos do Deserto da Perdição, e lá os regentes se aconselham com sacerdotes do Deus Sol. Em compensação, na maior parte do continente os clérigos de Azgher são raros e só podem contar consigo mesmos.

A seguir, descrições de duas das mais significativas igrejas em Arton, juntamente com certos grupos radicais ou heréticos.

Igreja de Khalmeyr

O culto a Khalmeyr é institucionalizado na maior parte do Reinado. Quando alguém fala do “clérigo da vila”, pode-se supor que se trata de um sacerdote que cultue o Panteão como um todo — ou de um clérigo de Khalmeyr.

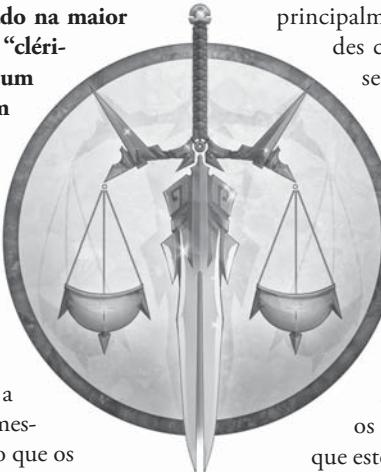
Clérigos do Deus da Justiça estão presentes nos maiores tribunais, e sua autoridade é reconhecida pela maioria das pessoas. Se há uma disputa entre dois vizinhos, uma suspeita de injustiça ou uma acusação grave, em geral a autoridade de um clérigo de Khalmeyr é suficiente para acalmar os ânimos. É claro que nem sempre a decisão do sacerdote agradará a todos, mas mesmo as partes prejudicadas tendem a aceitar o que os servos do Deus da Justiça decidem, pois são considerados pessoas confiáveis e ponderadas. Até mesmo criminosos veem a figura de um clérigo da justiça com certa boa vontade: afinal, é melhor ser julgado e condenado por um devoto de Khalmeyr do que sumariamente executado por um sacerdote de Keenn ou escravizado por um clérigo de Tauron!

Tauron, aliás, está tomando o lugar de Khalmeyr nesta função centralizadora. No Império de Tauron, obviamente, o Deus da Força tem supremacia. Mas, como líder o Panteão, agora Tauron também está adquirindo mais destaque na mente e na alma dos artonianos de outras regiões. Aproxima-se o dia em que os tribunais parecerão mais arenas e palcos para demonstrações de força e coragem. Os devotos de Khalmeyr veem essa época de “barbárie” chegando e fazem o possível para deter seu avanço.

Curiosamente, o sumo-sacerdote Alenn Toren Greenfeld não é uma figura centralizadora na Igreja de Khalmeyr. Como líder da honrada (e problemática) Ordem da Luz, ele tem atribuições políticas suficientes sem comandar de perto a burocracia e hierarquia da igreja. Sir Alenn Toren ocupa-se mais dos assuntos espirituais de seus clérigos, oferecendo conselhos e diretrizes a quem vai procurá-lo no Castelo da Luz, em Bielefeld. Apenas assuntos de máxima gravidade são levados até ele por seus bispos.

Meritocracia de Khalmeyr

A hierarquia da Igreja de Khalmeyr é simples, mas rígida. Abaixo de todos vêm os acólitos. Estes são rapazes e moças jovens que em geral são criados em templos do Deus da Justiça, onde recebem educação e treinamento religioso. Embora todos sejam treinados para que um dia realizem milagres, a verdade é que apenas uma minoria chega a esse estágio santificado. Muitas vezes existem templos de Khalmeyr “perto de casa”,



principalmente no caso de famílias que vivem em grandes cidades. Assim, é comum que pais mandem seus filhos para serem acólitos de Khalmeyr, recebendo ótima educação e formação moral em troca de trabalho duro — acólitos passam o dia limpando o chão, cuidando de cavalos e cozinhando, quando não estão estudando e rezando!

O período de treinamento varia muito: alguns acólitos passam a maior parte da infância e toda a adolescência no templo, enquanto outros chegam já quase adultos e treinam por poucos anos. Em geral, os templos de Khalmeyr não rejeitam ninguém que esteja disposto a se esforçar. De qualquer forma, com o fim do treinamento já está claro quais acólitos são capazes de realizar milagres (isto é, usam magia divina) e quais são apenas servos mundanos do Deus da Justiça. Todos que queiram são ordenados sacerdotes — mas muitos deixam a vida religiosa após completar o treinamento, usando o conhecimento adquirido no templo para trabalhar em uma miríade de profissões, desde diplomacia até comércio.

Os sacerdotes “mundanos” recebem atribuições mais simples. Trabalham em templos maiores, como assistentes de clérigos milagrosos, ou são enviados para lugares afastados e tranquilos, onde a presença de uma pessoa realmente santa não é imprescindível. Muitos permanecem no próprio templo onde foram treinados, atuando como professores e serventes. Estes homens e mulheres levam vidas prosaicas, mas em geral repletas de felicidade. Tudo que conhecem é a devoção a Khalmeyr, e podem servir ao deus sem grandes preocupações ou responsabilidades. Para alguns, esta é a definição de paraíso.

Sacerdotes milagrosos têm atribuições mais elaboradas. Podem escolher desligar-se da hierarquia “oficial” da igreja, atuando como clérigos independentes. Alguns clérigos aventureiros tomam este caminho, preferindo a liberdade à segurança. Contudo, a maioria continua presa à cadeia de comando — se não gostasse de instituições rígidas, não seriam clérigos de Khalmeyr! Caso escolham permanecer dentro da cadeia de comando, têm mais autoridade, mas também devem prestar contas.

Mesmo clérigos aventureiros em geral seguem a cadeia de comando. Eles apenas expressam seu desejo de espalhar a palavra do deus nos ermos e campos de batalha, não em aldeias e cidades. Então são enviados em missões sancionadas pela igreja, designados para proteger ou resgatar itens específicos ou “emprestados” para exércitos ou governos aliados de Khalmeyr. De qualquer forma, estes sacerdotes não são totalmente livres para escolher suas missões. Tudo que fazem deve (pelo menos em teoria) ser aprovado pela igreja. Até mesmo seus companheiros de grupo muitas vezes são examinados, para que

“Gritel Chame por deus. Algum deles o ouvirá.”
— Uma aldeã sábia

sejam considerados “dignos”. E, onde quer que esteja, o clérigo tem o dever de pregar a palavra de Khalmyr para seus colegas, protegidos e até mesmo inimigos. Clérigos aventureiros devem se reportar a algum templo periodicamente. No mínimo uma vez por ano um clérigo deve encontrar um bispo e relatar suas aventuras e feitos. Ao se reportar a um templo, o clérigo também muitas vezes recebe ordens — o que pode gerar problemas. Veja mais sobre isso abaixo.

Aqueles que não desejam se aventurar são designados para templos ou apenas para serviço em aldeias afastadas. Estes têm a responsabilidade crucial de guiar os caminhos de cidadãos, camponeses e viajantes de passagem. São considerados a espinha dorsal da Igreja de Khalmyr, e suas atribuições são vistas como as mais sagradas de todas. Nem todos os clérigos de Khalmyr vistos em aldeias estão ali porque foram especificamente designados para o local por um templo. Muitos simplesmente nasceram na vila e foram treinados por um sacerdote mais experiente, fora da grande cadeia de comando. Arton é um mundo vasto, e é ilusão achar que um mesmo caminho é trilhado por todos.

Os clérigos ascendem em hierarquia através de tempo de serviço, sabedoria e por seus atos. Quando começam, são chamados de “irmãos”. Depois, “padres”, “madres” ou apenas “clérigos”. Então, “altos clérigos”. Por fim, alguns podem ascender a bispos.

Muitos clérigos do Deus da Justiça também escolhem continuar treinando em alguns templos especiais, para se tornarem juízes. Existem relativamente poucos juízes de Khalmyr — sempre em grandes cidades, e atuando dentro da enorme burocracia mundana que existe nesses centros. Eles deixam de ascender na hierarquia da igreja; não existem bispos-juízes, por exemplo. Contudo, a riqueza e prestígio que acompanham esta posição costumam compensar esta “falha”.

Acima de todos os sacerdotes estão os bispos. Em geral, há um bispo para cada cidade ou região, embora cidades muito grandes (como Valkaria) contem com vários bispos, e outras não tenham nenhum. De qualquer forma, é difícil calcular o número de bispos de Khalmyr em Arton — eles chegam às dezenas. A ascensão de um alto clérigo a bispo pode ocorrer por duas formas. A primeira (e mais espetacular) é por intervenção divina. O próprio Khalmyr envia um sinal de que um alto clérigo deve se tornar um bispo — conta-se de uma clériga que certa manhã acordou com a imagem de uma coroa flutuando sobre sua cabeça, e outro que ascendeu quando todos no templo tiveram o sonho de que ele os liderava para a paz e glória. A segunda (e mais comum) forma é por consenso dentro do templo. Quando o bispo atual morre ou se aposenta, os altos clérigos se reúnem e discutem até que um deles seja apontado pelos demais como um novo bispo. Em geral, este é o alto clérigo mais velho, mas pode haver exceções.

A vida de um bispo é tomada pela administração do templo, pela resolução de problemas espirituais de clérigos e por política. Não se conhece nenhum bispo aventureiro, embora existam lendas de um antigo bispo que passou a dedicar-se

à vida de herói após a velhice. Bispos viajam para conversar com nobres, tomam decisões que afetam a região onde vivem e perdoam (ou condenam) sacerdotes que tenham cometido alguma transgressão. É uma vida de luxo e honrarias, mas também de *muito* trabalho.

Acima dos bispos está apenas o sumo-sacerdote. Talvez alguém que ocupe o cargo no futuro prefira guiar seus bispos como marionetes, mas Alenn Toren Greenfeld prefere deixá-los livres.

A Vida no Sacerdócio

Ser um sacerdote de Khalmyr é abraçar uma vida de dificuldades e limitações autoimpostas... Mas felizmente não é abrir mão de qualquer prazer ou felicidade.

Sacerdotes de Khalmyr podem casar-se e constituir famílias. Podem inclusive ter quantos/as amantes quiserem. Contudo, suas relações amorosas vêm acompanhadas por uma regra inflexível: qualquer parceiro deve estar plenamente ciente do que significa estar envolvido com um clérigo. Maridos e esposas de sacerdotes devem, antes de casar, reunir-se com um alto clérigo ou bispo e demonstrar que entendem que nunca serão a primeira prioridade na vida do cônjuge. O Deus da Justiça exige obediência e serviço constante, e não pode haver quaisquer ilusões. Mesmo relações casuais demandam que o sacerdote explique suas intenções detalhadamente a quem quer que vá dividir sua cama, mesmo que por só uma noite. Embora isso afaste várias pessoas, é um grande atrativo para muitas outras. Com um sacerdote de Khalmyr, você sempre sabe onde está se metendo!

É claro que isso acaba com boa parte do romantismo e espontaneidade. Muitos clérigos já viram uma noite arruinada porque, depois de algumas horas na taverna flertando com uma moça ou rapaz, tiveram de parar para explicar o que pretendiam...

Não existe uma limitação rígida sobre sacerdotes de Khalmyr acumularem riquezas, mas clérigos ricos são mal vistos. O consenso é que qualquer ouro excedente poderia ser usado para ajudar os menos afortunados ou para financiar missões heroicas. Um clérigo de Khalmyr deveria estar satisfeito servindo ao deus e sendo banhado em sua glória — não deveria precisar de joias e perfumes.

Qualquer sacerdote é livre para sair de seu templo e procurar outro com o qual tenha maior compatibilidade, caso haja discordâncias. Também pode apenas abandonar a vida no templo e embarcar em aventuras quando bem entender. Isso é parte vital dos dogmas de Khalmyr — seus servos devem sempre saber o que estão fazendo, e por quê. Servidão forçada não agrada ao Deus da Justiça, e nenhum clérigo deve se sentir enganado. Contudo, todos os clérigos têm o dever de treinar substitutos e avisar seus superiores antes de deixar seus postos. Eles também devem pensar nos fiéis que estão abandonado, e se esta decisão é justa com eles. O principal é ter *responsabilidade*.

Éditos e Decisões

Uma igreja tão estruturada quanto a do Deus da Justiça enfrenta um grande problema — em Arton, não existe comunicação constante à distância. Mesmo a magia divina é limitada, e nenhum clérigo de respeito usaria os dons de Khalmyr para conversar sobre questões triviais, mesmo se pudesse. Assim, cada clérigo precisa tomar suas próprias decisões. Não existe ninguém que controle o dia a dia dos sacerdotes, exceto no caso daqueles que vivem dentro dos templos. A igreja espera que os clérigos de Khalmyr sejam capazes de agir de modo a não contrariar os desejos do Deus da Justiça, mesmo sem receber nenhuma instrução. Em alguns casos, espera-se que todos os clérigos simplesmente saibam o que fazer e ajam em conjunto, mesmo sem nunca receber ordens para isso!

Clérigos aventureiros, como já foi dito, devem se reportar a templos pelo menos uma vez por ano. O ideal seria que cada clérigo se reportasse ao templo onde foi treinado, ou àquele mais perto de sua “base de operações”. Contudo, nem sempre isso é possível. E, como não existe comunicação perfeita entre os templos, muitas vezes clérigos heróis veem-se em situações difíceis.

É comum que um clérigo passe meses em uma missão longe de casa, para então se reportar a um templo da região, que ele ainda não conhece. O bispo ou alto clérigo pode lhe dar ordens conflitantes, repreendê-lo por cumprir sua missão ou mesmo exigir o produto da busca que ele vinha empreendendo! Conta-se de uma clériga de Khalmyr que encontrou uma passagem para o subterrâneo e ficou dois anos perdida debaixo da terra com seu grupo de aventureiros. Eles derrubaram um tirano e recuperaram uma joia mágica, para então emergir do outro lado do continente. Quando a sacerdotisa reportou-se ao templo mais próximo, o bispo mandou prendê-la, pelo roubo do tesouro de seus “aliados subterrâneos”! Muita coisa pode mudar em dois anos, e muita coisa é diferente a alguns milhares de quilômetros de distância...

Também existe bastante politicagem na Igreja de Khalmyr, como em qualquer instituição deste porte. Traições e atos realmente malignos são raros, pois os culpados são imediatamente punidos com a perda de seus poderes. Contudo, rivalidades mais sutis são comuns. Clérigos aventureiros podem receber a ordem de *não fazer nada* por longos períodos de tempo, apenas para diminuir o prestígio do templo a que eles servem. Punições podem ser mais severas para clérigos forasteiros. Além disso, simples diferenças de opinião podem gerar confusões. Um templo em Tyrondir pode interpretar os dogmas de Khalmyr de uma forma, enquanto que outro templo em Zakharov interpreta-os de modo radicalmente diferente. Qual está certo, se ambos contam com pessoas santas? A qual deles um clérigo deve obedecer? Também existem (embora sejam raros) altos clérigos e até mesmo bispos que abandonam Khalmyr para se dedicar a deuses malignos, como Sszzaas. Nesses casos, o clérigo nunca chega a perder seus poderes, e pode continuar no comando, corrompendo a igreja, por um longo tempo...

Os bispos de Khalmyr costumam se reunir uma vez por ano, em um local que varia a cada reunião. Este evento ocorre no começo de cada ano, e serve para que estes clérigos discutam e tomem decisões acerca dos rumos da igreja no ano a seguir. O sumo-sacerdote proibiu expressamente que as reuniões sejam feitas em Norm, a cidade onde ele reside, para que não o importunem com política e conchavos.

As reuniões de bispos são misturas de congressos políticos cheios de maquinações e festivais sagrados. Embora as rivalidades estejam à flor da pele, é raro que os bispos atuem ativamente uns contra os outros. O mais comum é que tenham o mesmo objetivo, mas procurem uma forma de cumpri-lo que seja benéfica a eles mesmos. Todas as decisões são tomadas por votação, considerada a forma mais justa de consenso. Qualquer bispo pode tomar a palavra, expor argumentos e propor uma diretriz para o ano que virá. Isso torna essas reuniões eventos muito longos e bastante tediosos. Contudo, em geral também são eventos cheios de banquetes e regados a bom vinho — alguns bispos fazem o possível para prolongá-los! É claro que nem todos os bispos de Arton comparecem a cada reunião; a presença de metade deles é considerada um sucesso total. Nobres e ricaços competem pela honra de receber os bispos a cada ano, e ter uma destas reuniões em seu castelo é motivo de orgulho, embora também fonte de muitos problemas.

Já houve inúmeros ataques e tentativas de assassinato nestas reuniões, mas a presença de tantos clérigos graduados frustra a grande maioria dos atentados. Infelizmente, já houve uma reunião que foi alvo da vingança de um poderosíssimo dragão negro, quando mais de vinte bispos morreram...

Soldados Santos

Embora paladinos de qualquer divindade sejam raros, há mais paladinos de Khalmyr do que talvez de qualquer outro deus. Os paladinos do Deus da Justiça surgem de três formas principais: revelam-se entre os acólitos, durante o treinamento; demonstram vocação divina em um exército ou ordem de cavalaria, ou são iluminados espontaneamente, sem qualquer supervisão formal. A Igreja de Khalmyr se preocupa com todos.

Todos os acólitos são vigiados de perto em busca de sinais de vocação paladínica. Aqueles que parecem mais inquietos com a injustiça, mais prontos a lutar contra malfeiteiros ou mesmo mais próximos do deus são bons candidatos. Muitas vezes, crianças e jovens que irão se tornar paladinos não aceitam “intermediários” em sua relação com Khalmyr — ignoram missas para rezar sozinhos, desafiam comandos de clérigos para embarcar em suas próprias missões, etc. Caso recebam tarefas que considerem inúteis, como copiar a mesma frase dezenas de vezes ou retocar um mural, frequentemente preferem fugir do templo para ir ajudar aldeões em perigo ou apenas buscar alguma injustiça para corrigir. Estes acólitos então recebem treinamento especial, concentrando-se em luta armada e nos preceitos galantes de sua vocação. Muitas vezes, são os únicos paladinos em seus templos. Vários sacerdotes consideram que paladinos devem ser treinados por clérigos, e não outros pa-

“A sabedoria só chega quando você para de procurar ela e começa a cumprir o seu destino.”
— Dito por clérigos de Valkaria



Heresia e Paganismo

Estas duas palavras são bastante usadas pelos devotos em Arton — muitas vezes como armas carregadas de preconceito. Contudo, a maioria das pessoas não sabe exatamente o que significam.

Em Arton, heresia é qualquer crença ou prática por parte de devotos de um deus que contradiga os dogmas tradicionais deste deus. Por exemplo, os radicais de Lena (descritos no *Guia da Trilogia*) são uma seita que prega que todo e qualquer praticante de violência deve sofrer represálias, mesmo que não faça o mal. Os membros da seita sabotam exércitos e até mesmo chegaram a tentar raptar o filho de uma clériga de Keenn, para impedir que o garoto fosse criado na doutrina do Deus da Guerra. Contudo, tecnicamente eles não violam os preceitos de Lena. A maioria das clérigas da Deusa da Vida considera-os uma aberração, mas são todos devotos da mesma deusa. Ou seja, os radicais de Lena são hereges.

A questão da heresia é polêmica. Muitos hereges dizem que defendem os *verdadeiros* preceitos de seus deuses, e que as práticas mais comuns e difundidas são corruptas, moles demais ou simplesmente mal interpretadas. Vale lembrar que comunicação direta com uma divindade é rara. Assim, poucos sabem com certeza quem está “certo” ou “errado” numa questão de heresia. Poucos anos atrás, a sumo-sacerdotisa de Wynna, a Deusa da Magia, era maligna. A própria sumo-sacerdotisa era uma herege? Ou hereges eram os que se opunham a ela?

Já paganismo, em Arton, é a devoção a um deus que seja considerado “errado” ou pouco importante em uma determinada região ou grupo. Por exemplo, em certos feudos, o culto a deuses “civilizados” e “nobres” como Khalmir, Tauron ou Tanna-Toh é visto com bons olhos, enquanto que devotos de Allihanna ou Oceano são tidos como “pagãos”, simplesmente porque seus deuses são pouco valorizados ali. Deuses malignos ou trapaceiros como Ragnar, Tenebra ou Hyninn muitas vezes são taxados de pagãos, para desencorajar seu culto.

De qualquer forma, classificar uma religião como pagã é diminuí-la, encontrar uma justificativa para reprimi-la e combatê-la mesmo que seus devotos não tenham feito nada de errado. Muitos clérigos são intolerantes e não aceitam que o povo tenha outros deuses que não o seu — chamam-nos de pagãos e tentam convertê-los a todo custo. O conceito de paganismo também é explorado por pessoas que nada têm de santas. É fácil para um nobre convocar aventureiros para expulsar goblins que estejam atacando suas terras. Mas e se estes goblins não forem uma ameaça? E se eles forem apenas devotos de Megalokk que nunca entraram em contato com a civilização? E se o tal nobre quiser o território onde eles vivem? Bem, então talvez os goblins sejam taxados de pagãos...

ladinos. Segundo eles, é preciso um mestre mais ponderado e sábio para equilibrar os impulsos heroicos e intempestivos dos futuros paladinos. Contudo, muitos acólitos que demonstram essa vocação também são enviados para ordens de cavalaria.

Quando a vocação surge em um exército ou na própria ordem de cavalaria, o candidato está com muita sorte — ou muito azar. Estas instituições militares podem ser a maior bênção para um futuro paladino, oferecendo treinamento com armas e disciplina. Contudo, também podem fornecer hierarquia rígida baseada não em mérito, mas em posição social ou apenas idade. Comandantes militares turros fazem o possível para acabar com qualquer idealismo de seus comandados (e idealismo é o âmago da alma de qualquer paladino). Mais de um candidato a paladino já foi preso ou mesmo executado antes de cumprir seu destino.

Mas as ordens de cavalaria verdadeiramente justas (como a Ordem de Khalmir ou — até certo ponto — a Ordem da Luz) são o ambiente ideal para o treinamento de futuros paladinos. A cavalaria espelhou-se nas histórias de paladinos para formar suas tradições. Assim, as regras codificadas dessas instituições são verdadeiros “manuais paladínicos”. Um acólito enviado para uma dessas ordens irá se tornar um escudeiro, então um cavaleiro. Em geral, os paladinos são muito admirados dentro da cavalaria, mas também podem ser alvo de inveja e politagem. Nada é pior para nobres ambiciosos do que um campeão da justiça logo ao lado...

Por fim, paladinos surgidos espontaneamente são talvez os mais “puros” e mais próximos de Khalmir. Eles não surgem necessariamente como cavaleiros ou com a imagem típica do paladino, mas com qualquer aparência imaginável. Podem ser lanceiros ou arqueiros, e talvez nunca tenham montado em um cavalo em toda a sua vida! Em geral, esses jovens são escolhidos pelo próprio Deus da Justiça. Recebem sonhos proféticos, visões alucinógenas ou sinais ainda mais claros, e em seguida despertam seus poderes. Têm um conhecimento intuitivo sobre como usá-los, parecendo “lembra” de um treinamento que nunca tiveram. Em geral, são tipos obstinados e inflexíveis, que se apegam muito aos ensinamentos do deus e não se deixam levar por “interpretações” dos dogmas ou ambiguidades. Muitas vezes, são vistos com desconfiança pelos templos de Khalmir, já que não reconhecem a hierarquia. Contudo, o sumo-sacerdote Alenn Toren adora-os, tendo tido ele mesmo uma origem pouco usual.

Seja qual for seu passado, paladinos estão entre os maiores expoentes da devoção a Khalmir. Seu papel na hierarquia não é o de liderar comunidades ou ouvir pecados — são heróis apontados pelo deus.

Atribuições da Fé

Os sacerdotes que vivem em templos e comunidades resmungam que seus colegas aventureiros têm vida fácil... Mesmo arriscando a pele dia após dia! Isso porque um clérigo sedentário tem uma rotina cheia de responsabilidades e com-

promissos. Todo clérigo tem o poder e direito de realizar estes ritos e cerimônias, mas aqueles que vivem nos templos têm o dever de fazer isso.

O rito mais básico da fé em Khalmyr é a missa. Para os devotos do Deus da Justiça, a missa é uma celebração dos valores da divindade e um conforto, lembrando aos fiéis de que não estão sozinhos. A missa consiste de um pequeno discurso por parte do sacerdote — em geral, uma história de um grande herói do passado, uma reflexão sobre problemas atuais ou apenas uma conversa sobre tópicos que os fiéis pedem para que sejam abordados. Em seguida, o sacerdote conduz algumas orações e abençoa os presentes. As missas de Khalmyr costumam ser curtas, com menos de uma hora de duração. Elas costumam ocorrer uma vez por dia, sempre no mesmo horário. Alguns templos são bastante liberais com o comparecimento às missas, outros insistem que os fiéis compareçam todos os dias. Sacerdotes mais velhos costumam discorrer sobre como o mundo era mais justo e ordenado no passado, enquanto que os mais jovens incentivam seus fiéis a uma vida de sacrifício e heroísmo no futuro.

Outra função importante dos sacerdotes de Khalmyr é ouvir e perdoar os pecados de seus fiéis — ou de qualquer um que queira se confessar. Obviamente, “pecado” é um conceito relativo em Arton. Um ato pecaminoso para Khalmyr pode ser encorajado por um deus maligno como Megalokk, ou mesmo por uma deusa caótica como Wynna. Aqueles que se confessam o fazem por dois motivos básicos: porque desejam viver de acordo com o que Khalmyr prega ou porque precisam aliviar suas próprias consciências. Alguns templos têm espaços específicos para a confissão, outros realizam-na em pátios ou mesmo em um campo ou rua, a céu aberto. Os sacerdotes costumam impor atos para que o fiel seja perdoado: não basta rezar, é precisoativamente fazer o bem para remediar o mal.

Sacerdotes de Khalmyr também realizam casamentos, embora essas cerimônias sejam bem pouco românticas. Enquanto clérigos de Marah transformam casamentos em grandes celebrações de alegria e intimidade e clérigas de Lena vejam o matrimônio como o ambiente ideal para o nascimento de crianças, o clero de Khalmyr vê esta união como um contrato. O casamento deve gerar felicidade e filhos, sim — mas o mais importante é que ambas as pessoas estejam de comum acordo, sejam fiéis aos seus votos e cumpram o que prometeram. Sacerdotes de Khalmyr unem casais de qualquer gênero ou orientação sexual, sem distinção. Os votos e promessas ficam a cargo de cada casal — a maior parte promete fidelidade sexual, mas para alguns isso não importa. Certos casais prometem construir juntos certa obra ou patrimônio. De qualquer forma, o sacerdote de Khalmyr faz todos os ritos certos e registra o que o casal prometeu. É uma cerimônia séria e minuciosa. Alguns sacerdotes fazem incontáveis perguntas aos noivos, exaurindo qualquer dúvida ou ambiguidade. Como a Igreja de Khalmyr é bastante tradicionalista, por enquanto ainda não aceita casamentos de mais de dois indivíduos. Para isso, o grupo de noivos deve procurar a Igreja de Marah. Infelizmente, os casamentos celebrados por

um sacerdote de Khalmyr estão entre os únicos aceitos em todos os reinos — casamentos celebrados sob Marah podem ser aceitos em Deheon, mas dificilmente são considerados válidos em Doherimm ou Tapista.

Por fim, o último rito importante que um sacerdote de Khalmyr faz para um indivíduo é abençoá-lo na hora da morte. O Deus da Justiça *não* perdoa crimes cometidos em vida apenas porque o criminoso se arrependeu. Contudo, a bênção de um sacerdote dificulta muito que o falecido seja erguido como um morto-vivo. Seu destino nos Reinos dos Deuses é decidido por seus atos em vida e pelos caprichos das divindades.

Heresias de Khalmyr

A Força Branca de Remunst

Este culto perigoso surgiu na pequena aldeia de Remunst, em Callistia, há pouco mais de dez anos. Um sacerdote de Khalmyr, Ignatius Zern, afirmava conhecer o verdadeiro desejo do Deus da Justiça: que todos os criminosos fossem mortos. Começou a pregar sua versão extremista da fé na praça da aldeia, e logo angariou um pequeno grupo de seguidores.

Aquela região de Callistia era pobre e sofria com o crime. Assim, a palavra de Ignatius encontrou um público ávido. Mais e mais pessoas juntavam-se ao clérigo e diziam que qualquer criminoso deveria ser executado. Não demorou para que ocorresse o primeiro linchamento: um assassino foi enforcado em praça pública. Ignatius presidiu a execução e não perdeu seus poderes. Sinal de que Khalmyr estava satisfeito.

Isso encorajou seus seguidores, e mais e mais criminosos morreram. Logo, mesmo aqueles que haviam cometido pequenos furtos ficaram apavorados e fugiram de Remunst. Ao mesmo tempo, a fama da aldeia se espalhava, e muitas famílias de aldeias vizinhas vinham para se abrigar ali, em busca de segurança.

Quando o crime em Remunst estava banido, Ignatius já era o líder da vila. Reuniu seus aldeões e fez com que todos jurassem nunca cometer um crime — e que entregariam suas vidas caso o fizessem. Aqueles que não desejavam jurar puderam ir embora, sem retaliações. A vida seguiu em relativa paz em Remunst (apenas com alguma execução ocasional), mas a aldeia ficava pequena para abrigar tanta gente. Fazendas e aldeias vizinhas foram invadidas. Os aldeões ofereciam aos antigos moradores a chance de fazer o juramento e juntar-se a eles na verdadeira fé de Khalmyr. A maioria, sem muita escolha, jurava. Mas, com mais e mais pessoas, as execuções começaram a aumentar.

Ignatius decidiu que a alta incidência de crimes devia-se à falta de leis, e criou uma lista cada vez maior de infrações. Estar fora de casa à noite era um crime (afinal, nenhum cidadão de bem frequentaria tavernas). Cultuar outro deus era um crime. Não se curvar aos sacerdotes era um crime. E a força da cidade, pintada de branco como símbolo de pureza, não parava de trabalhar...

“Você não pode acordar alguém que jinge estar dormindo.”
— Ditado da Igreja de Tanna-Toh

Curiosamente, como todas as pessoas faziam o juramento e se submetiam àquela estranha forma de tirania, o Deus da Justiça manteve-se em um silêncio agourento. Ignatius não perdia seus poderes divinos. O domínio da aldeia aumentava, milhares de pessoas já viviam sob a lei insana de Ignatius. As covas em massa eram imensas, a lista de crimes era impossivelmente complexa.

O assunto chegou aos ouvidos da Igreja de Khalmyr, que mandou dois sacerdotes para convencer o herege a se entregar. Contudo, os clérigos não contavam com a fúria da multidão. Foram intimidados a fazer o juramento, então tentaram fugir e foram executados — sair da aldeia também era crime. A igreja em seguida enviou alguns batalhões, emprestados do exército de Callistia.

Seguiu-se um cerco. Os fiéis de Ignatius lutavam com a fé dos fanáticos, nunca se entregavam. Centenas de guerreiros de ambos os lados morreram. Até que o próprio Ignatius teve uma iluminação: se Khalmyr não tirava os poderes de seus inimigos, eles deveriam ser tão justos quanto ele mesmo. E atacá-los deveria ser um crime. O clérigo louco reuniu todos os seus fiéis, explicou o que eles haviam feito. Então ocorreu o maior suicídio coletivo da história de Arton. A maioria dos fiéis tomou veneno após chacinar seus conterrâneos que não tinham coragem de fazer o mesmo. Por fim, o próprio Ignatius se pendurou na forca branca.

Hoje em dia, a aldeia de Remunst é um lugarejo abandonado e fantasmagórico, um lembrete do que o fanatismo pode fazer com pessoas aparentemente normais. E ninguém nunca descobriu por que o Deus da Justiça não tirou os poderes de Ignatius...

A Confraria da Dignidade

Embora as atribuições e os deveres dos sacerdotes de Khalmyr sejam claros, existem aqueles que buscam novas interpretações. Um grupo em atividade atualmente prega que a igreja está muito frouxa e liberal. Autointitulados “Confraria da Dignidade”, estes homens e mulheres afirmam que um verdadeiro clérigo de Khalmyr não deve se entregar a prazeres mundanos e práticas seculares. Isto seria uma afronta à honra e dignidade do Deus da Justiça — daí o nome da confraria.

A Confraria da Dignidade impõe a si mesma votos de celibato, castidade, pobreza e abstinência. Isso, por si só, não é considerado heresia; afinal, existem mosteiros que impõem exatamente isso. Contudo, os membros da confraria estão convencidos de que a atual Igreja de Khalmyr é uma organização corrupta, influenciada por Sszzas e enviada a Arton para derubar a fé no Deus da Justiça. Eles recrutam jovens ignorantes, explicam a eles que receberão destinos infernais após a morte caso não cumpram suas diretrizes rígidas e criam-nos sob a égide do medo e de terríveis restrições. O resultado são dezenas de clérigos fanáticos, com uma visão completamente distorcida do que significa servir a Khalmyr. Pessoas que acham que ter desejo por alguém é tão ruim quanto roubar ou matar. Que

acham que beber vinho é equivalente a profanar um templo.

Nada disso realmente chamaria a atenção da igreja caso não estivesse se espalhando para os próprios templos. Os membros da Confraria da Dignidade distribuem panfletos clandestinos para clérigos jovens, convocam-nos para reuniões escondidas. Fazem-nos desconfiar de seus superiores e odiar aqueles que têm famílias. Há pouco mais de um mês, o castelo de um conde foi queimado, e os culpados não foram encontrados. Contudo, um grupo da Confraria da Dignidade foi visto por perto, e sabe-se que eles consideram qualquer riqueza uma afronta a Khalmyr...

Os bispos não sabem o que pensar desta heresia. Por um lado, parecem apenas jovens pouco instruídos privando a si mesmos de pequenos prazeres. Por outro, estão espalhando uma visão distorcida da religião e difamando a própria igreja. E se estiverem mesmo envolvidos em destruição e morte, será que todos os membros são culpados?

Os Cruzados da Supremacia

Khalmyr perdeu o posto de líder do Panteão para Tauron, no final das Guerras Táuricas. Embora os mais sábios sacerdotes afirmem que isto tenha sido uma estratégia do Deus da Justiça, essa é uma discussão para acadêmicos eclesiásticos. E muita gente não se conforma com a nova configuração dos deuses.

Uma clériga de Khalmyr chamada Ylenne está decidida a restaurar Khalmyr ao posto de líder dos deuses. Seu método para isso é o combate. O combate direto contra fiéis de Tauron.

Ylenne começou recrutando algumas dezenas de fiéis e atacando um acampamento de minotauros. O ataque resultou em um massacre dos devotos de Khalmyr, mas a clériga sobreviveu, agora com ainda mais sede de vingança. Em seguida, reuniu centenas de aldeões (entre eles familiares das vítimas dos minotauros) e decidiu atacar uma aldeia no Império de Tauron. Sofreu mais uma derrota, mas dessa vez não tão humilhante, e mais uma vez sobreviveu. Por alguma razão, chegou à conclusão de que o Deus da Justiça queria que seus guerreiros fossem puros, então em sua terceira investida reuniu crianças e jovens desarmados contra um posto avançado do Império. Mais um massacre. Por fim, sua quarta investida teve sucesso: reuniu cavaleiros ao seu redor e conseguiu vencer uma pequena fortaleza, penetrando no Império de Tauron. Ylenne agora está em território inimigo, liderando fanáticos e atacando aldeias.

A segunda investida da clériga já chamou a atenção da Igreja de Khalmyr. Contudo, os bispos só conseguiram organizar uma resposta quando a terceira “cruzada” já havia fracassado. Enviaram um batalhão de soldados, clérigos e dois paladinos, mas os guerreiros foram vistos como inimigos pelos minotauros, e tiveram de fugir para evitar um massacre. Agora que Ylenne está nas terras do Império de Tauron, a igreja não pode enviar um grande contingente. A clériga lidera cavaleiros e dezenas de inocentes iludidos por sua visão distorcida. Talvez aventureiros sejam a única esperança de deter a herege.

“Quando a noite cai, os gatos tornam-se tigres.”
— Ditado da Igreja de Tenebra

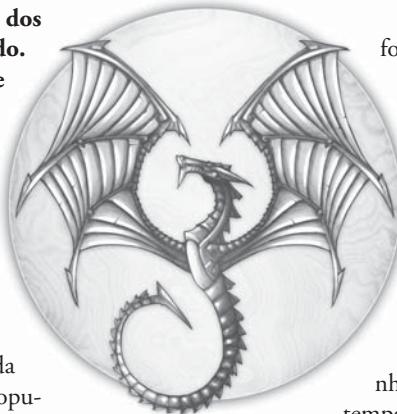
Igreja de Kallyadranoch

A Igreja de Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, está aos poucos se reestruturando. O deus permaneceu esquecido durante séculos, vítima da punição de Khalmyr durante a Revolta dos Três. Apenas recentemente voltou, durante a batalha que varreu a Tormenta de Tamu-ra.

Contudo, Kally está preso no corpo mutilado de uma elfa, e seu culto ainda está se espalhando. Existem poucos clérigos de Kallyadranoch, e relativamente poucos devotos. A religião é considerada “maligna”, o que não a torna exatamente popular com reinos civilizados. Neste ponto, a Igreja de Kally é como a de Sszaas ou a de Megalokk: vista como perigosa, não é aceita ou difundida entre a população comum. De fato, poucos artonianos encontram alento espiritual no culto a dragões ou em pensamentos de dominação mundial. Esta fé por enquanto é o reduto de tribos isoladas e conquistadores megalomaníacos. Contudo, seus sacerdotes desejam que se torne a religião dominante em Arton — com seus líderes como senhores, e os fiéis como escravos obedientes.

O papel dos clérigos de Kallyadranoch é muito diferente daquele exercido por sacerdotes de Khalmyr, Lena ou outras religiões pacíficas. Eles não têm grande relação com a comunidade, exceto como tiranos. Não se preocupam em explicar os preceitos da fé, apenas garantir que estes sejam obedecidos. Também não recebem o respeito relutante reservado a clérigos de Keenn: não servem como generais ou conselheiros de grandes reinos, são apenas temidos.

Contudo, o culto a Kally não é ativamente proibido e caçado, como a devoção a Sszaas. A descoberta de um cultista de Kallyadranoch não é motivo para prendê-lo, executá-lo ou baní-lo — ao menos legalmente. A maior parte dos reinos civilizados preocupa-se em oferecer liberdade religiosa a seus cidadãos. Apenas quando um fiel de Kally faz algo ilegal (como sacrificar um inocente) ele pode enfrentar repercussões legais. Isso não significa que uma turba amedrontada não possa lynchá-lo...



Não existe um método padrão para transformar fiéis ou pagãos em clérigos de Kally.

Aqueles que se tornam sacerdotes do Deus dos Dragões seguem alguns caminhos básicos. Alguns ouvem o chamado da divindade onde quer que estejam — nos ermos, em aldeias isoladas, em grandes cidades, etc. Em geral, abandonam tudo e partem em busca de alguém que seja capaz de treiná-los. Não se sabe por que algumas pessoas sentem a vocação de servir a Kally dessa forma, mas especula-se que tenham antepassados dragões. Dentro de algum tempo, estes convertidos começam a desenvolver poderes clericais espontaneamente. Contudo, para progredir na hierarquia da fé, devem fazer uma peregrinação até o Templo do Dragão (veja abaixo).

Outros são fiéis (soldados, escravos) cujo potencial e fé são reconhecidos pelos clérigos a quem servem. Mesmo numa aldeia dominada à força, por vezes surgem aqueles que realmente acreditam em Kallyadranoch e seus dogmas, e cabe aos clérigos já estabelecidos reconhecê-los. Essas pessoas então são tomadas como protegidas do sacerdote, educadas e preparadas especialmente. Quando o novo clérigo começa a desenvolver poderes, é ordenado e tem todos os direitos e deveres de um sacerdote. Então invariavelmente passa a ser visto como um competidor por seu mestre. Ao mesmo tempo em que é interesse do clérigo antigo criar um novo servo poderoso de Kally, ambos agora fazem parte da hierarquia da fé, e o novo sacerdote muitas vezes deseja dar ordens em vez de recebê-las. Existem exceções, é claro — alguns pares de mestres e discípulos desenvolvem lealdade mútua verdadeira e avançam sempre juntos na hierarquia.

Por fim, dragões que queiram servir a Kally têm privilégios especiais — tanto mundanos quanto metafísicos. Aqueles que descobrem a religião recebem iluminação quase instantânea. Sonham com os dogmas de Kally, desenvolvem poderes divinos em questão de dias ou semanas. Quase nunca recebem cobranças de outros clérigos e, quando se juntam ao exército da fé, são tratados com reverência e respeito.

Qualquer que seja sua origem, um novo sacerdote pode ser independente e permanecer isolado apenas no início de sua carreira. Para receber o reconhecimento da igreja, ele precisa visitar o Templo do Dragão, nas Montanhas Sanguiúneas. Essa é uma viagem difícil, e um número significativo de clérigos morre empreendendo-a. O peregrino irá enfrentar o tempo inclemente, os monstros da cordilheira, bandidos, saqueadores e até mesmo as autoridades dos reinos civilizados ao redor — que, caso descubram um sacerdote tentando visitar o templo, podem arranjar desculpas para prendê-lo. O clérigo pode usar de qualquer método para vencer este desafio. Muitos cercam-se de um verdadeiro pelotão de ser-

Descobrindo o Dragão

Mesmo com seus números reduzidos, a Igreja de Kallyadranoch é muito organizada, e está crescendo. Como o único deus Leal e Maligno do Panteão, Kally possui um verdadeiro exército em seus fiéis — um exército preocupado com conquista e dominação. Qualquer devoto de Kally é considerado um soldado ou oficial, e pode ser chamado para lutar as batalhas da fé. Não existe, na fé do Deus dos Dragões, o conceito de um devoto que simplesmente cumpre os preceitos da divindade e tente viver da melhor forma possível. É uma religião muito mais ativa e exigente do que as fés “principais” de Arton.



vos, usando-os para saciar a fome de monstros e afugentar inimigos. Outros usam de mentiras e manipulação para jogar criaturas inteligentes umas contra as outras e salvar a própria pele. Alguns usam de magia para evitar os piores perigos e boa parte escolhe enfrentá-los de frente, provando sua força física, resistência e coragem.

Uma vez que chegue ao Templo do Dragão, o clérigo conhece Edauros, o sumo-sacerdote, e recebe suas ordens. Esta pode ser uma missão de curto prazo (“Elimine o sacerdote de Khalmyr que matou um de nossos irmãos dragões”) ou pode ser uma busca para a vida toda (“Converta o maior número possível de aldeões na região leste de Petrynia”). De qualquer forma, todo clérigo volta do templo com histórias para contar a respeito do que viu e com autoridade vinda diretamente de Edauros. Ele agora tem um lugar na hierarquia e possivelmente um título. É claro que Edauros só pode fazer isso pessoalmente enquanto a religião tem poucos clérigos — ele espera que, no futuro, vários de seus comandados assumam esta função em diversos templos pelo continente.

O Exército dos Dragões

A Igreja de Kallyadranoch mais parece uma organização militar do que religiosa. Existem os clérigos independentes, fora da hierarquia — mas em geral, assim que são descobertos são incorporados às fileiras.

Na base da organização estão os simples fiéis. Estes são desde pessoas (e humanoides monstruosos) que escolheram servir a Kally por vontade própria até infelizes em lugarejos dominados por um clérigo. Eles não recebem títulos oficiais — são chamados de devotos, soldados, recrutas... Ou de escravos, vermes e coisas piores. De qualquer forma, espera-se que deem suas vidas pela religião sem receber nada em troca. Alguns sacerdotes falam para seus servos sobre recompensas após a morte, no Reino de Kallyadranoch. Contudo, por enquanto isso é puramente especulativo, já que Kally *não possui* um Reino! Outros clérigos são mais diretos: ameaçam com destinos ainda piores aqueles que se recusarem a obedecer. O fiel (ou escravo) então tem a escolha de uma morte rápida nas mãos de um inimigo ou uma morte lenta, sob tortura, nas mãos de seu senhor.

Como uma religião de dominação e tirania, a Igreja de Kally vê seus fiéis como descartáveis. Contudo, *nunca* joga suas vidas fora sem uma boa razão — porque é preciso espalhar a doutrina por todo o mundo, e homens mortos não convertem pagãos. Cada clérigo deve ser como um oficial em uma guerra, vendo seus comandados sem sentimentos, como recursos a serem gastos, mas não desperdiçando-os.

De qualquer forma, a função dos fiéis é servir, lutar e morrer por Kally. Muitas vezes, são usados como “bucha de espada” quando aventureiros vão enfrentar seu mestre: guardas de torres, protetores de artefatos, iscas, etc. Servem para exaurir os recursos de heróis antes da batalha contra um clérigo verdadeiro. Além disso, ocasionalmente acabam como um “lanchinho

de emergência” para algum dragão... Aqueles que se destacam por qualquer motivo podem ser tomados como acólitos ou servos pessoais, dependendo da personalidade do clérigo que os domina. Acólitos têm papel mais religioso, ajudando em cerimônias e sacrifícios, enquanto que servos pessoais atuam na parte mais militar do dia a dia clerical.

O grosso das fileiras de Kally é composto por clérigos. Eles são divididos em postos pelo próprio Edauros. Sacerdotes-sargentos estão no posto mais inferior (mas ainda assim comandando escravos e fiéis). São os clérigos de nível mais baixo, ou aqueles que não têm grande capacidade de liderança. Devem obedecer a quaisquer clérigos de posto mais elevado, e especialmente a dragões fiéis. Em seguida, estão os capitães cromáticos, clérigos de nível intermediário que contam com alguns sacerdotes-sargentos sob seu comando e recebem tarefas importantes. Mesmo clérigos de alto nível podem nunca ascender além deste posto, pois para isso é preciso enorme capacidade de liderança e coragem para tratar com os dragões. Clérigos encontrados em fortalezas ou masmorras, como vilões e líderes de seitas, costumam ser capitães cromáticos. Além disso, um punhado de capitães trabalha no templo nas Montanhas Sanguinárias. Esta é considerada uma grande honraria, embora as tarefas do templo sejam servis — afinal, os clérigos ficam na presença do próprio deus. Por fim, abaixo apenas do sumo-sacerdote, estão os dracogenerais. Estes são os líderes da Igreja de Kallyadranoch. Existem apenas alguns deles no mundo todo, e cada um é uma grande força maligna por si só. Dracogenerais dominam grandes cadeias de comando, compostas por capitães, sargentos e muitos fiéis. Alguns controlam regiões de Arton, outros permanecem escondidos em postos de confiança de grandes reinos ou em posições discretas entre os civis. Cada um tem aliança com um dragão. Os dois lutam juntos e a fera serve como montaria.

Um caso especial dentro da hierarquia são os tiranos do Terceiro. Estes indivíduos especiais já cavalgavam dragões antes da volta de Kally, e possuem enorme respeito na igreja. Vários são clérigos independentes — mas quase não há tentativas de “enquadrá-los”, por seu status único. Aqueles que escolhem se juntar à cadeia de comando são no mínimo capitães cromáticos, e alguns são dracogenerais.

Um Problema Draconiano

Os leigos pensam que devotos de Kallyadranoch cultuam dragões e obedecem a eles. Este é um erro comum — às vezes punido com a morte quando cometido por fiéis. Na verdade, o Deus dos Dragões representa poder, domínio e tirania. Seus clérigos almejam ser verdadeiros conquistadores, não abaixar a cabeça para criaturas mortais. Eles definitivamente não servem aos dragões. Além disso, dragões costumam ser orgulhosos demais para cultuar qualquer deus. Eles são a minoria entre os devotos. Assim, curiosamente dragões estão entre os rivais da igreja do Deus dos Dragões.

“Então fui servir a um deus. E me tornar um homem rico e poderoso.”
— Xander Kane, clérigo e conde

O objetivo de Edauros (e, até onde é possível conhecer a mentalidade de um deus, de Kallyadranoch) é converter todos os dragões de Arton. Contudo, força bruta e intimidação não funcionam com estas criaturas. É preciso convencê-los de que servir à igreja aumentará seu próprio poder.

Dragões devotos têm um lugar especial na hierarquia de Kally. Não têm posto oficial (pois isto vai contra o individualismo orgulhoso da maioria deles), mas todos são tão respeitados quanto capitães. Quando há discordância, a palavra de um dragão em geral vale mais do que a de um bípede, a menos que a arrogância do dragão ponha em risco a igreja. Muitas vezes, essas questões de resolvem com duelos: vários clérigos contra um dragão. Tais duelos não costumam ser até a morte, mas existem exceções...

Alguns dragões, no entanto, aderem firmemente à hierarquia e assumem papéis militares. Eles conquistam posições de destaque e invariavelmente acabam como aliados e monitórios dos dracogenerais. Cada decisão dos generais bípedes é tomada em conjunto com seu companheiro dragão, que atua como conselheiro e garante obediência (afinal, é difícil desobedecer um dragão!).

Deveres Dracônicos

Como uma religião de conquista, a fé em Kally atribui a si mesma mais direitos do que deveres. Um clérigo tem atribuições rígidas para com seus superiores, mas muita liberdade para agir como quiser com seus fiéis.

O primeiro e maior dever de qualquer sacerdote do Deus dos Dragões é espalhar a doutrina de Kally, de preferência pela força. Ser amado é razoável, mas é *muito* melhor ser respeitado e temido. Na verdade, a própria palavra “respeito” parece ter outro significado para os devotos deste deus: não implica reciprocidade e baseia-se em intimidação. Como já foi dito, os clérigos são conquistadores e tiranos.

Contudo, mesmo nas comunidades escravizadas o clérigo cumpre alguns papéis. O primeiro é manter os fiéis “na linha”. Isto é feito através de sacrifícios periódicos e rituais públicos. Os rituais não são missas tradicionais; não servem para instruir e guiar os devotos, apenas intimidá-los. Nestes rituais, o sacerdote reúne a comunidade em uma praça ou outro local aberto, realiza algum milagre e discursa sobre como qualquer transgressão resultará na fúria de Kally. A presença de todos é obrigatória — os soldados do clérigo passam de casa em casa, recolhendo os moradores e levando-os até o local de adoração. É claro que todos que precisam ser conduzidos desta forma são vistos como rebeldes em potencial — os bons cidadãos rumam voluntariamente à praça.

Punições fazem parte da rotina de qualquer sacerdote. O povo também é reunido para isso, mas comparecem com muito mais prazer! Afinal, nestes lugarejos sem qualquer entretenimento, uma execução, surra de chicote ou humilhação pública são diversões que rendem semanas de assunto para os espectadores. Mesmo quando um membro querido da comunidade

é punido por rebeldia ou subversão, a maioria dos habitantes divide-se, pois todos passam por uma verdadeira lavagem cerebral, acreditando que a vontade do clérigo é suprema.

Sacerdotes de Kally também ouvem pecados. Contudo, cada fiel não conta os próprios pecados, mas as falhas dos outros! Nestas comunidades, cada um é encorajado a vigiar seus vizinhos, procurando falhas e deslealdade para então reportar ao sacerdote. Os lacaios do clérigo investigam as denúncias para ter certeza de que não são mera intriga entre plebeus. De qualquer forma, falsas acusações são punidas. O clima é de paranoia total.

Clérigos de Kally realizam casamentos, funerais e batismos em suas comunidades, mas esses ritos têm significados bem diferentes. Casamentos são uniões legais entre casais que se comprometem a gerar filhos para as fileiras do Deus dos Dragões. Os sacerdotes desencorajam amor muito forte entre os dois noivos, pois isso pode suplantar sua lealdade à igreja. Muitos casamentos são realizados à força — quando o clérigo decide que há necessidade de mais bebês na comunidade, escolhe homens e mulheres em idade fértil e obriga os mais “saudáveis” a casarem entre si. Com essa visão utilitarista, casamentos entre pessoas do mesmo sexo são proibidos, assim como entre pessoas de raças diferentes que não produzem filhos juntas (como anões e elfos ou halflings e humanos).

A função dos funerais depende do que o clérigo precisa no momento. Alguns são cerimônias feitas para garantir que os fiéis voltem como mortos-vivos! Embora Kally não seja um grande padroeiro dos desmortos, às vezes eles são necessários como soldados rasos. Por outro lado, quando a comunidade precisa ser tranquilizada e pacificada, os ritos impedem que os cadáveres andem. De qualquer forma, funerais não garantem o destino da alma dos fiéis. Kallyadranoch não possui um Reino divino, então não dirige almas de seus fiéis para lá. A esperança dessas pessoas é que, por acaso, após a morte vão parar no Reino de algum deus mais clemente.

Já batismos são ocasiões solenes, marciais e um pouco tristes. Através do batismo, uma criança é marcada para o serviço a Kally. Será criada em uma comunidade de fiéis e, assim que tiver idade suficiente, começará a treinar para cumprir seu papel como soldado ou clérigo do Deus dos Dragões. A fé é muito jovem para que este programa já tenha dado algum resultado, mas os sacerdotes esperam que em alguns anos haja várias novas tropas de devotos doutrinados desde o nascimento.

Heresias de Kally Os Irmãos Servis

Embora os devotos de Kally não cultuem os dragões, existe uma seita que faz isso. Os Irmãos Servis, como são conhecidos, desafiam a doutrina de que os fiéis desta religião devem ser dominadores e fortes, afirmando que é dever de todos os bípedes curvar-se aos dragões. Afinal, eles são a máxima manifestação de Kallyadranoch em Arton!

“Ora que melliora.”

— Conselho de um clérigo de Azghier

Não se sabe quem começou este movimento, pois o líder foi devorado há pouco mais de um ano. Os clérigos e devotos que pregam a servidão aos dragões buscam estas criaturas onde quer que estejam, e então prostram-se em adoração. Às vezes, são usados como escravos (atingindo sua realização), às vezes são mortos pela insolência e às vezes criam verdadeiras comunidades de servos em torno das feras. Bem, pelo menos existem boatos de que isso tenha acontecido. Talvez.

Embora não sigam os dogmas de Kally, os Irmãos Servis aumentam o poder dracônico, e mantêm seus poderes por um capricho do deus. Isso gera revolta nos outros sacerdotes, que veem nesta conduta uma grave falha, incentivando a independência das feras reptilianas. O próprio Kally não se manifesta a esse respeito, e nem Edauros. Contudo, quando são achados por sacerdotes, os hereges são chacinados.

Os Irmãos Servis podem não parecer grande ameaça, mas seu real perigo é seu discurso. Sem tentar dominar comunidades pela força, eles falam palavras agradáveis, convencem bípedes de que sua vida será melhor servindo aos dragões, e assim conseguem levar grandes números de inocentes para a morte quase certa. Em vilas miseráveis, a perspectiva de se prostrar a um grande mestre pode ser bastante tentadora. Assim, diversos aventureiros já foram chamados para lidar com essa heresia — vendendo-se na posição peculiar de aliados do clero de Kallyadranoch.

Os Matadores de Dragões

Agindo de modo inverso aos Irmãos Servis, os Matadores de Dragões caçam de forma sistemática e incansável estas feras. Eles consideram que Arton é um grande “covil”, e seu dono é Kallyadranoch. Assim, qualquer dragão seria um intruso neste domínio continental. Buscam exterminar os dragões artonianos, para que Kally seja o último e reine supremo sobre todo o poder dracônico.

Esta seita formada por clérigos poderosíssimos foi fundada por Dalsan Cassvitre, um sacerdote de Megalokk que se converteu à fé em Kallyadranoch assim que o Deus dos Dragões ressurgiu. Identificando o poder do deus, Dalsan imediatamente sentiu o que faltava em sua vida até então — servir não a um Deus dos Monstros bestial, mas a um Deus dos Dragões. Ele já era muito poderoso, e tinha como aliado um dragão vermelho, Zilbrad. Quando o humano se converteu, Zilbrad recusou-se a segui-lo, pelo orgulho típico dos répteis voadores. Os dois duelaram, e parecia que Dalsan tinha perdido o primeiro embate. Meses depois, reencontraram-se — servindo a Megalokk, Zilbrad tinha se tornado decadente e fraco. Ficou claro que, sem a orientação e ajuda de Dalsan, o dragão vermelho não era nada. Lutaram de novo e o clérigo venceu — entendendo que deveria matar todos os dragões para glorificar Kallyadranoch.

Hoje em dia, existem poucos Matadores de Dragões, mas todos são muito poderosos. Nenhum clérigo sem grandes capacidades marciais e mágicas é aceito. Eles se reúnem periodicamente, mas em geral seguem suas vidas de caçadas arriscadíssimas sozinhos. Às vezes, contratam grupos de aventureiros para ajudá-los, principalmente porque é comum que encontrem

oposição de clérigos de Kally “normais”! Também é comum que enfrentem heróis por estarem à caça dos raros dragões metálicos: se consideram os malignos cromáticos como uma afronta à divindade, os bondosos metálicos são ainda piores...

Os Cavaleiros de Kallyadranoch

Durante muito tempo, Kally ficou apagado da mente dos artonianos, conhecido apenas como “o Terceiro”. Isso ocorreu porque Khalmyr puniu-o com o esquecimento após a Revolta dos Três. Embora a maioria dos artonianos não conheça detalhes da história teológica do mundo, muitos sabem que, durante essa revolta, Valkaria, a Deusa da Humanidade, aliou-se a Kallyadranoch e Tillian em desafio ao resto do Panteão. Os três foram vencidos e punidos. Valkaria esteve presa, mas foi libertada por seus seguidores. Todos consideram que esse foi o final da história — menos os Cavaleiros de Kallyadranoch.

Estes clérigos veem Valkaria como a suprema “donzela em apuros”. Afinal, ela representa a humanidade e inspira aventureiros. Sua aliança com o Deus dos Dragões é vista por estes hereges como “errada”: Valkaria deveria ter sido aprisionada por Kally, assim como humanas são aprisionadas por dragões em Arton!

Os Cavaleiros de Kallyadranoch têm um plano elaborado para invadir o Reino de Valkaria e tomá-lo para si, transformando-o em um novo Reino de Kallyadranoch. Além disso, pretendem aprisionar a deusa, oferecendo-a a Kally como tributo. O Deus dos Dragões então teria a maior prisioneira e o maior covil.

Desnecessário dizer, os seguidores de Valkaria odeiam os Cavaleiros de Kallyadranoch com todas as suas forças. Embora esta seita seja pouco conhecida, qualquer atividade é caçada sem perdão pelos fiéis da Deusa da Humanidade, que temem que possa acontecer com ela algo parecido com o que houve com Glórienn, a Deusa dos Elfos, que caiu do Panteão. Os Cavaleiros, por sua vez, raptam seguidores de Valkaria, sacrificam-nos em rituais e fazem magias secretas e complexas como parte de seu plano-mestre.

À primeira vista este grupo pode parecer inteiramente benéfico aos interesses da Igreja de Kally, e muitos não entendem por que são vistos como hereges. Contudo, Edauros odeia-os talvez mais do que os próprios devotos de Valkaria! Segundo alguns, o plano dos Cavaleiros de Kallyadranoch vai mais longe: na mitologia artoniana, o dragão aprisiona a donzela em um covil, sim... Mas depois surge um herói que mata o dragão e a liberta. Talvez o estratagema dos Cavaleiros de Kally culmine com a morte do próprio deus, por algum herói (ou grupo de heróis) épico! Será que eles previram isso? Ou será algo que só Edauros vê? E, se for verdade, por que eles continuam com seus poderes clericais?

Alguns aventureiros que conhecem esta seita preocupam-se com outra coisa: dragões não têm apenas covis e prisioneiras. Também têm tesouros. Se o plano é que Kally tenha a maior prisioneira e o maior covil, qual será o maior tesouro?



Capítulo 5

O Mestre do Céu e da Terra

Deuses e seus devotos estão entre os principais arquétipos artonianos — e da fantasia medieval como um todo. Contudo, curiosamente, há poucos exemplos de personagens clérigos na ficção. Enquanto guerreiros, magos e ladinhos são muito bem representados nas maiores sagas medievais, clérigos surgem em papel proeminente quase só em literatura baseada em RPG.

Neste capítulo, vamos explicar o papel dos devotos em campanha e explorar opções de jogos baseados em religião, para ajudar a tapar o buraco que existe na ficção sobre devotos. Além disso, vamos discutir algumas regras opcionais e apresentar personagens coadjuvantes.

Campanhas Devotas

Não é preciso ir muito longe para criar uma campanha inteira em torno de questões religiosas. De fato, muitas das maiores sagas da fantasia são buscas motivadas pelos deuses. Desde mitos arquetípicos como a demanda do Santo Graal até fatos históricos como as Cruzadas, a devoção leva os heróis a grandes feitos. Afinal, poucas razões são melhores para arriscar o pescoço em uma série interminável de batalhas do que a ordem de um deus! Aqui vão algumas sugestões de maneiras para lidar com essa força poderosa em sua campanha.

Intolerância e Preconceito

Vamos começar logo com algo pesado. No mundo real, a Idade Média não era uma boa época para ser diferente da maioria — especialmente no que diz respeito à religião. Pessoas eram assassinadas não apenas por acreditar em deuses diferentes, mas por acreditar no mesmo deus da maioria, mas *de forma ligeiramente diferente*. Se você quiser inserir este elemento em sua campanha artoniana, precisa considerar todas as implicações.

Na versão “oficial” de Arton, o clima na maior parte do mundo é de tolerância religiosa. Quase ninguém é punido apenas por ser devoto de um deus — com exceção de sszzaazita. Contudo, existe muita desconfiança com certos devotos. Um seguidor de Tenebra em certos reinos atrai olhares curiosos. Por outro lado, sabemos que clérigos de Tenebra servem à coroa de Ahlen — e este reino continua sendo parte do Reinado, sem represálias por parte dos devotos de outros deuses.

Se você quiser explorar conflitos religiosos sem um lado “certo”, precisa aumentar essa desconfiança ao nível máximo. Um seguidor de Tenebra não seria apenas um esquisito, mas uma verdadeira ameaça para a maior parte da população. Mesmo que não faça nada de errado, suas práticas religiosas seriam suficientes para lhe valer expulsão da aldeia ou até mesmo linchamento. Isso motivaria os devotos de certos deuses a se esconder e criaria “guetos” em grandes cidades onde deuses menos populares seriam cultuados. Áreas de miséria e isolamento.

mento, onde vivem aqueles que se recusam a abrir mão de suas crenças — ou que não têm mais opção de fazer isso, após serem vítimas de preconceito.

Escolha alguns deuses principais, que serão vistos como divindades “aceitáveis” na maior parte do continente: Tauron, Khalmyr, Lena... Todos esses são boas escolhas, que qualquer um consideraria “civilizadas”. É claro que deuses claramente antagônicos ao bem estar da população seriam odiados (como já são): Ragnar, Megalokk, Sszaas...

Contudo, a “diversão” começa quando você toma deuses *bondosos* e torna-os proscritos por intolerância! Marah? Pacifista demais, contrária aos interesses dos nobres, que precisam de guerras para expandir seus domínios. Além disso, prega o amor livre, que é muito temido pelos preconceituosos. Banida, seus devotos vistos como loucos iludidos e maníacos por sexo. Azgher? Cultuado por tribos radicais do Deserto da Perdição. Quem pode saber o que se passa na cabeça daqueles estrangeiros que escondem o rosto? Devem estar tramando algo.

Banido, seus devotos considerados exóticos, misteriosos e traíçoeiros.



“Você pode estar aqui amanhã. Mas seus sonhos podem não estar.”
— Um veterano das legiões de Tauron para um recruta

Thyatis? Quebra a ordem natural das coisas, oferecendo resurreição. Todos que já perderam algum ente querido (ou seja, praticamente todos os adultos do mundo) podem ver essa segunda chance com certo ressentimento — afinal, por que alguns recebem-na e outros não? Além disso, seu aspecto como Deus da Profecia lida com algo místico e insondável, gerando medo. Banido, seus devotos vistos como sinistros praticantes de artes proibidas. Divertido, não? Esse é o risco do pensamento preconceituoso: há algo de satisfatório em arranjar motivos para odiar os outros.

Para viabilizar este clima em Arton, primeiro você deve diminuir a participação direta dos deuses. Para que um devoto perca seus poderes, é preciso que ativamente faça algo contra seu deus. Caso contrário, essa intolerância seria suficiente para tirar os poderes de devotos de Khalmyr, Lena e outros! Além disso, é preciso trilhar um caminho perigoso, relativizando o mal. Um clérigo do Deus da Justiça não estaria sendo maligno ao discriminá um devoto de Marah — algo que vai contra os preceitos normais da bondade. No geral, em uma campanha assim ninguém sabe o que os deuses querem de seus devotos, e quais são suas relações entre si. Clérigos podem acreditar plamente que Lena despreza Wynna, mesmo que as duas estejam na verdade tomando chá em algum palácio extraplanar...

Guerra Santa

Seguindo no caminho da intolerância, chegamos ao desfecho de tanto ódio: uma guerra santa. Este é o tipo de evento que está entre as maiores tragédias do mundo real, mas (como tantos acontecimentos que na realidade seriam trágicos) pode gerar uma boa história na mesa de jogo.

Uma guerra generalizada entre todos os deuses resultaria em caos e guerra mundial — além de invariavelmente transformar-se numa guerra de bem contra o mal, pois as divindades iriam se alinhar umas com as outras. Portanto, para uma guerra santa realmente interessante, concentre-se em dois deuses, ambos bondosos ou neutros. Também é melhor ficar longe das rivalidades clássicas de Arton, pois a maioria dos jogadores já tem um “time”. Em vez disso, que tal Thyatis contra Azgher? Talvez o que motive o conflito seja o papel do Deus Sol como vigilante e o da Fênix como vidente. Talvez Thyatis, com sua ressurreição, desfaça julgamentos que foram motivados por Azgher como vigia. Ou então Allihanna contra Tanna-Toh — natureza contra civilização, selvageria contra racionalidade. Nenhuma das duas deusas é especialmente bélica, mas a intolerância torna pessoas pacíficas violentas!

Crie um mistério em torno da guerra. Ninguém sabe exatamente como ela começou nos Reinos dos Deuses, mas talvez haja um evento que tenha dado início ao conflito em Arton. Quem sabe uma floresta foi destruída para dar lugar a uma grande biblioteca/templo de Tanna-Toh? Ou um profeta de Thyatis foi linchado por seguidores do Deus Sol? De qualquer forma, os seguidores de ambas as divindades mantêm seus poderes, mesmo enquanto matam outros devotos Bondosos. O que está acontecendo?

Uma guerra santa é interessante em RPG porque não divide as facções em reinos — os devotos de ambos os deuses estão no mesmo reino. Seu vizinho pode ser um inimigo. Aldeias alinharam-se com diferentes deuses, gerando guerra civil. Os personagens jogadores podem ser agentes da Rainha-Imperatriz, tentando aplacar a guerra. Ou, mais interessante, podem ser soldados de um dos lados, entrando em contato com os dilemas morais que surgem com a luta religiosa. Talvez o jeito mais divertido (e mais difícil) de conduzir a campanha seja com *dois* grupos de aventureiros — um de cada lado. Cada jogador tem dois personagens, e as “campanhas paralelas” se alternam de sessão em sessão. Eles veem a perspectiva de ambas as facções.

A não ser que você queira um jogo realmente trágico, precisa de uma solução pacífica. Provavelmente tudo foi traíção de algum deus maligno (Sszaa é a melhor opção). Uma vez que percebam isso, os heróis deixam de lado o conflito e passam a tentar resolver sua causa. No caso de campanhas paralelas, cada jogador pode escolher o personagem de que gosta mais e os dois grupos podem se unir em uma única equipe com soldados dos dois lados, trabalhando para a paz.

Sem Medo da Morte

Devotos em campanha são fundamentais, mas também trazem um problema potencialmente grave: eles curam os ferimentos de seus colegas. O sistema de *Tormenta RPG* é pensado para que os heróis possam entrar em combate muitas vezes, sofrendo dano à vontade e depois curando-se. Essa é a base de boa parte dos jogos de fantasia medieval, e mexer muito nisso é pedir problemas.

Contudo, essa mecânica anula um elemento de tensão narrativa comum em livros e filmes: o medo do combate. Quando Frodo, Sam, Merry e Pippin estão com Aragorn e são cercados pelos Espectros do Anel, eles estão *apavorados*. O combate é potencialmente letal. Quando Frodo sofre um ferimento, é uma situação desesperadora! Quanto disso sobraria caso houvesse um clérigo no grupo, capaz de curar qualquer dano?

Em geral, RPGs de fantasia lidam com esse problema tornando todos os combates lutas até a morte, contra inimigos com grande poder. Assim, mesmo que o dano seja curado ao longo do combate, pode haver dano *demais*. O grupo todo pode cair e ser executado, ou ao menos capturado. É uma saída válida, que costuma dar certo. Mas elimina o medo de que alguém simplesmente se machuque. Um só golpe de espada deixa de ser algo temível, pois o clérigo está logo ali, pronto para curar tudo.

Se você quiser devolver essa tensão aos seus jogos, pode começar utilizando tabelas de ferimentos críticos, presentes no *Manual do Combate*. Isso faz com que um único golpe de espada seja um risco para os aventureiros — desde seja um crítico. Se não quiser fazer isso, ou se quiser que *qualquer* golpe seja perigoso dessa forma, você pode simplesmente organizar suas sessões para incluir combates assim. De tempos em tempos, faça com que os heróis tenham dias exaustivos, cheios de lutas menores e armadilhas, para que os clérigos usem toda a sua capacidade de cura. Então o grande clímax da aventura ocorre no final do dia, com todos esses recursos já gastos. Você vai gerar a tensão que deseja, sem tornar o clérigo inútil.

Outra opção é aumentar o tempo de execução de magias de cura para 1 minuto, envolvendo longas preces e exigindo tranquilidade. Assim, na prática você elimina a cura no meio do combate. Se quiser ser realmente malvado, você pode determinar que, quando um personagem está caído, deve se curar naturalmente, e só pode receber cura quando estiver consciente. Assim, todos tentarão se manter vivos e com pouco dano durante o combate, sem depender dos clérigos.

Faça o que fizer, *não* recomendamos limitar as capacidades de cura dos devotos mais do que isso. Essas classes brilham justamente quando estão oferecendo suporte para os outros aventureiros. É injusto tirar deles seu papel mais importante. Mesmo as limitações sugeridas aqui já podem ser pesadas demais. Abrace os tipos de tensão mais adequados para RPG (a perda de itens importantes, a falha em uma missão...) e deixe os sentimentos “realistas” em relação a dano e ferimentos para os livros, os filmes e a vida real. RPG é uma mídia diferente de todas as outras; o que dá certo em outras narrativas nem sempre funcionará na mesa de jogo.

Mais do que uma Poção de Cura

Indo no caminho inverso, pode ser que *os próprios devotos* comecem a se ressentir de seu papel de curandeiros. É muito comum que jogadores que interpretam clérigos e outros tipos semelhantes fiquem entediados com seu dever de sempre erguer companheiros caídos e fortalecer suas habilidades, para que os outros realizem todas as façanhas impressionantes. Afinal, se tudo que o clérigo faz é curar, qual é a diferença entre ele e uma enorme e inesgotável poção de cura?

Isso também tem a ver com a falta de bons exemplos de personagens clérigos na ficção. Temos guerreiros e magos aos montes, e até um bom número de ladinhos (Bilbo Bolseiro que o diga). Mas e devotos? Mais uma vez, o arquétipo do clérigo curandeiro é uma convenção de RPG adaptada mais tarde para videogames, não um estereótipo comum da ficção. Assim, os feitos dos devotos não encontram grande respaldo em outras mídias e podem ficar ofuscados.

O primeiro passo para resolver isso é apresentar ao grupo obras em que os devotos sejam protagonistas. Filmes assim são mais raros (mesmo com clérigos em destaque, como em

O nome da rosa, não são clérigos curandeiros típicos). Então comece pelos livros — o próprio cenário de *Tormenta* tem bastante ficção com clérigos em papel proeminente, e outros cenários de RPG também transformam a classe de personagem em arquétipo literário. Em *Dragonlance*, toda a trama é motivada pela clériga Goldmoon (ou Lua Dourada). Esta série de livros talvez faça o melhor trabalho em transformar clérigos de RPG em um arquétipo ficcional válido.

Você também pode pegar outros arquétipos da ficção e atribuir seus papéis aos devotos. Por exemplo, os Jedi de *Star Wars* são uma ordem de monges que seguem uma filosofia, vestem robes, respeitam uma energia primordial do universo e têm poderes especiais. Parecem clérigos, não? Se os devotos no seu grupo estiverem se sentindo pouco mais que poções de cura ambulantes, diga-lhes para encarar seus personagens como se fossem Jedi. Súbito, seu papel parece bem mais interessante, não?

Também faz parte do trabalho do jogador e do mestre impedir que o resto do grupo abuse da paciência dos devotos. Ninguém tem *obrigação* de gastar todas as suas ações curando os colegas, e um guerreiro que não tolere ficar com um pouco de dano enquanto seu amigo clérigo se diverte não passa de um chorão. Nenhum jogador pode decidir as ações de outro personagem (“Ei, agora você vai me curar, estou com muito dano!”), apenas fazer sugestões, de preferência interpretando (“Cure-me por favor, amigo clérigo! Estou sangrando!”). No fim das contas, um “não” bem colocado e com o apoio do mestre faz milagres.

Por fim, use as ideias neste livro para aumentar o papel social dos devotos. Talvez no combate eles fiquem uma boa parte do tempo curando, mas muitas aventuras podem girar em torno das missões impostas pela igreja e dos direitos e deveres de um sacerdote. Os devotos podem brilhar muito na interpretação — talvez o grupo seja a escolta de um devoto em missão sagrada!

Apenas Devotos

Como sempre, vamos discutir a possibilidade de uma campanha em que todos os jogadores queiram interpretar devotos. Com as possibilidades oferecidas neste livro, não é algo tão improvável.

Por sorte, administrar um grupo assim será bem fácil. Devotos são tão diferentes entre si que um grupo todo formado por estas classes não será muito diferente de um grupo de aventureiros “normal”. Digamos que haja um paladino, uma clériga de Lena, um clérigo de um deus combativo, um druida e um clérigo de Hyninn. O mestre não precisará adaptar muito os desafios para que este grupo possa vencê-los, pois eles contarão com todos os nichos principais de heróis aventureiros. O maior problema será o excesso de poder de cura.

Um grupo composto todo de devotos será *muito* resistente. Cada um deles pode curar os demais ou a si mesmo. O risco de estar separado do “clérigo do grupo” desaparece — mesmo devotos mais voltados ao combate ou à furtividade podem

abrir mão de algumas magias e curar-se! Portanto, o primeiro passo para levar uma campanha como esta é aumentar bastante a quantidade e periculosidade das batalhas. Parece estranho que, em uma saga sobre pessoas santas, justamente a violência tenha tanto foco, mas será necessário.

Não pegue leve. Não dê chances ou saídas fáceis para os heróis. Se todos forem vencidos em combate, deixe claro que os vilões não irão capturá-los ou roubar seus itens, mas matá-los sem piedade! Assim, todos precisarão usar seu poder de cura apenas para garantir a sobrevivência. A cura em excesso deixa de ser um luxo e passa a ser uma necessidade.

Uma campanha assim pode ser muito divertida. Você pode se inspirar bastante nas sagas e fatos históricos motivados pela religião, transformando seus aventureiros em cruzados ou em uma espécie de cavaleiros da Távola Redonda. Com tanto fervor religioso no grupo, é natural que um ou mais dos heróis tenham visões divinas, sejam “escolhidos” pelo deus ou vivam de acordo com votos restritivos. Talvez toda a campanha seja uma grande busca por um artefato sagrado, com cada aventura tratando dos perigos e distrações que surgem pelo caminho.

Nesta campanha, é importante decidir se cada um seguirá uma divindade diferente ou se será um grupo todo de devotos do mesmo deus. Continue lendo.

Nosso Senhor ou Nossos Senhores?

Digamos que o grupo todo será composto de devotos. A pergunta que fica é: serão todos devotos da mesma divindade? Ou este será um grupo com várias religiões?

A maneira mais fácil (para o mestre e para os jogadores) de administrar uma campanha assim é fazer com que cada herói siga uma divindade diferente. Isso aumenta a diversidade do grupo, possibilita que todas as classes devotas sejam usadas (afinal, não existem paladinos de Tenebra ou druidas de Valkaria) e cria boas chances de interpretação. Como já discutimos antes, este grupo se aproxima muito de um grupo de aventureiros “normal”. Mesmo assim, existem algumas dificuldades.

Em primeiro lugar, é importante que os deuses que cada aventureiro cultua sejam aliados. Será *muito* difícil arranjar uma desculpa para devotos de Ragnar e de Khalmyr agirem juntos o tempo inteiro. É ainda pior que o conflito entre personagens Bondosos e Malignos no mesmo grupo — pois, além da tendência, há um comando divino fazendo com que eles entrem em conflito! Restrinja as rivalidades a conflitos amigáveis ou pelo menos civilizados, como Khalmyr contra Wynna (ordem contra caos) ou Allihanna contra Tanna-Toh (natureza contra civilização).

Em seguida, você precisa de uma missão que envolva devotos de todos esses deuses. Se tantas igrejas estão envolvidas no objetivo, corremos o sério risco de transformar esse objetivo em algo grande demais. Campanhas para salvar o mundo são divertidas, mas nem sempre, e em geral não desde

o 1º nível. Com tantos olhos divinos sobre os personagens, eles podem acabar sem tempo ou oportunidade para conhecer PdMs divertidos, abrir seus próprios negócios, casar-se, perseguir inimigos pessoais... Em vez de uma crise divina que exige a participação de todos, prefira um grupo formado pelas diferentes igrejas para uma missão de longo prazo. Talvez o tal artefato (discutido no tópico anterior) que motiva a campanha toda seja algo em que ninguém acredita muito, uma lenda sem credibilidade. Assim, teoricamente é importante, mas as igrejas mandaram uns pés-rapados de 1º nível para resolver isso sem muita pressa. Apenas no final da campanha deve haver algo realmente urgente que exige o tal artefato.

Por outro lado, se todos os personagens forem devotos do mesmo deus, você acaba num instante com qualquer problema de motivação. “A igreja mandou” torna-se todo o incentivo de que o grupo precisa para qualquer aventura. Da mesma forma, manter os heróis unidos é facilíssimo. Haverá pouco conflito interno. Talvez pouco demais.

O grande problema em uma campanha em que todos sigam o mesmo deus é a falta de diversidade. Temos um paladino de Khalmyr, um clérigo de Khalmyr, um samaritano de Khalmyr e uma ou duas variantes dessas classes? Certo,

todos estarão em harmonia. Mas onde fica a graça? A personalidade de um paladino e de um clérigo do Deus da Justiça é mesmo *tão* diferente?

Para contrabalançar este problema, exija que os jogadores criem personalidades realmente extremas para seus heróis, e sobre interpretação! Não adianta termos um paladino normal e um clérigo normal. O paladino deve ser heroico e esquentado quase a ponto de ser suicida, enquanto o clérigo é tão calmo e controlado que nem uma área de Tormenta parece capaz de deixá-lo abalado! O samaritano é tão piedoso que quer fazer amizade com goblins selvagens! E assim por diante. Também encoraje cada um a escolher classes de prestígio e variantes. Um paladino e um clérigo podem ser parecidos, mas um vassalo com a classe de prestígio cavaleiro de Khalmyr é bem diferente de um enclausurado com a classe de prestígio cenobita.

Em seguida, você só precisa diminuir os desafios que dependam de furtividade, concentrando-se em combate, interpretação e mistérios. Muita cura e muita diplomacia significam um grupo perfeito para missões em reinos hostis ou para descobrir territórios inexplorados e travar contato com povos desconhecidos.



“Tocado por meu deus eu era sólido, revestido de ouro e tinha uma aura de poder. Minha simples presença derrotou um exército.”

— Trecho de uma autobiografia (provavelmente bastante mentirosa)

Novas Regras

Magia divina faz parte da tradição dos RPGs de fantasia medieval, mas também traz seus problemas. Às vezes, é acessível demais. Às vezes, é variada demais. Às vezes, como já falamos, é simplesmente difícil imaginar seus praticantes. Nesta seção, vamos explorar algumas restrições para a magia divina. Também iremos explicar paladinos de tendências não Leais (vocês pediram tanto que conseguiram, seus teimosos!) e o novo sistema de favor e desfavor divino.

Todas as mecânicas deste livro (e de outros na linha) presumem que estas regras opcionais *não* estão sendo usadas. Assim, dificilmente você verá um paladino Caótico em um acessório oficial de *Tormenta RPG*, ou uma aventura que leve em conta o favor divino que os heróis angariam ao longo do enredo. Lembre-se de discutir com seus jogadores antes de incluir qualquer regra opcional em sua campanha. E você, jogador, lembre-se de pedir permissão ao mestre antes de criar um paladino de outra tendência! Khalmyr está vendo esta zoeira!

Símbolo Sagrado Indispensável

Com esta regra opcional, um devoto só pode lançar magias quando estiver usando um símbolo sagrado. Mais do que isso, deve ser um *símbolo sagrado abençoado*. Ou seja, não basta comprar um símbolo fajuto no mercador da esquina, ou mesmo pedir para um ourives habilidoso fabricar um símbolo novo. O símbolo sagrado deve ter recebido a bênção de um clérigo ou druida da mesma igreja do personagem, sendo um item “oficial” da fé. Estes símbolos não podem ser comprados ou vendidos — sempre são presenteados ao devoto quando este é ordenado na igreja. Caso o devoto perca seu símbolo, deve encontrar um templo e solicitar um símbolo novo (um devoto não pode abençoar seu próprio símbolo, mesmo que seja o sumo-sacerdote!). Se o devoto se mostrar relapso com seu símbolo (“É o terceiro que você perde só este mês!”), um símbolo novo pode ser negado por um tempo, como forma de punição. Além disso, é muito arriscado perder o símbolo em uma região erma como um deserto ou selva inexplorada! O símbolo é considerado um objeto santo, único para cada devoto. Não é permitido que o devoto carregue vários símbolos abençoados “de reserva” para emergências.

O símbolo deve ser sempre um medalhão em um colar. Se o devoto não tiver o colar no pescoço, não pode lançar magias divinas ou utilizar sua habilidade de canalizar energia. Esta regra é semelhante às regras que exigem que um mago tenha um grimório ou uma varinha para preparar magias (veja no *Manual do Arcano*). É recomendado que se, uma for usada, a outra também seja, para balancear as penalidades.

Para retirar um colar de um personagem, existem as opções a seguir.

- Um combatente com uma mão livre e o talento Ataque Desarmado Aprimorado pode tentar pegar o colar diretamente do pescoço de um adversário, com uma manobra desarmar. Se o atacante vencer, pega o colar e fica com ele em sua mão. Ele pode usar uma ação de movimento para atirá-lo longe ($2d6 \times 1,5m$) guardá-lo na mochila ou outro recipiente.

- Um combatente também pode utilizar uma arma de corpo-a-corpo (de uma mão ou menor) para pegar o colar do pescoço. Neste caso, ele recebe uma penalidade de -4 no teste para desarmar se não tiver o talento Acuidade com Arma. Se o atacante vencer, o colar termina preso à arma e o personagem deve gastar uma ação de movimento para passá-lo à outra mão ou uma ação completa para guardá-lo.

- Se o alvo está desprevenido (por exemplo, através de uma finta ou agarrrado), o atacante pode fazer um ataque de toque contra um teste de Reflexos do alvo, mesmo sem os talentos necessários nas outras circunstâncias (ou seja, não precisa de Ataque Desarmado Aprimorado e não sofre penalidade de -4 caso esteja armado).

Na prática, o que esta regra faz é atrelar a capacidade de conjuração do devoto a um item e aumentar bastante o poder das igrejas. Com um símbolo sagrado “oficial” sendo necessário, praticamente acabam os clérigos que descobriram sua vocação sozinhos, por iluminação divina. Todo o poder (em termos

narrativos) fica centralizado nas figuras dos sacerdotes. É um bom meio para diminuir o poder de devotos em combate e mantê-los na linha em interpretação, mas pode podar algumas ideias dos jogadores.



“Os homens fazem planos e os deuses riem.”
—Mais uma aldeã sábia

Magias Restritas por Descritor

Pelas regras normais, os devotos podem lançar qualquer magia divina, mesmo que ela não “tenha muito a ver” com seu deus. Isso é proposital — o dom divino é generoso e pode ser usado nas mais diversas situações. Até mesmo em *O inimigo do mundo* vemos clérigos de Tanna-Toh usando magias para manipular a natureza, sem que sua deusa ache isso ruim.

Contudo, alguns grupos podem desejar que cada divindade conceda apenas certas bênçãos, para que cada devoto seja mais “único” em seus poderes. Assim, devotos de Tanna-Toh não se meteriam com magias que afetam a natureza, servos de Khalmyr ficariam longe de milagres que usam a escuridão e os que cultuam Oceano nem tocariam em magias ligadas à terra.

Segundo esta regra, cada divindade tem uma lista de descritores proibidos. Os devotos dessas divindades não podem lançar magias com esses descritores. Não se trata de uma violação das obrigações e restrições, mas de uma impossibilidade física.

Note que os descritores proibidos para cada divindade *não* estão equilibrados em termos de poder. Sim, existem divindades que proíbem mais descritores do que outras. Por que o rígido Khalmyr proibiria a mesma quantidade de descritores que a maluquinha Wynna? Esta regra opcional tem a intenção de melhorar a história e a interpretação, não equilibrar os devotos em termos de regras. De qualquer forma, se um jogador vai interpretar um devoto e escolhe sua divindade pelo poder que ela oferece, já está começando de forma estranha — uma escolha tão fundamental deveria se basear no conceito do personagem.

A lista está a seguir.

Allihanna: Mal, Necromancia, Ordem.

Azgher: Caos, Escuridão, Frio, Mal.

Hyninn: Luz, Ordem

Kallyadranoch: Bem, Caos, Ilusão.

Keenn: Bem, Ordem, Encantamento.

Khalmyr: Caos, Escuridão, Mal, Medo, Necromancia.

Lena: Mal, Necromancia, Fogo.

Lin-Wu: Ácido, Caos, Ilusão.

Marah: Mal, Necromancia, Medo.

Megalokk: Abjuração, Bem, Ordem.

Nimb: Bem, Mal, Ordem.

Oceano: Fogo, Terra.

Ragnar: Bem, Ordem, Luz.

Sszaas: Bem, Luz.

Tanna-Toh: Caos, Fogo.

Tauron: Caos, Encantamento, Ilusão.

Tenebra: Fogo, Luz.

Thyatis: Frio, Mal, Ilusão.

Valkaria: Mal, Medo, Necromancia.

Wynna: Ordem.

Paladinos Opcionais

O arquétipo do paladino é sempre Leal e Bondoso — desde as primeiras versões desta classe de personagem, há algumas décadas. O paladino é baseado no ideal dos cavaleiros medievais, guerreiros puros e nobres, cuja devoção à justiça era igualada apenas por sua dedicação ao bem estar dos mais fracos.

Contudo, existem jogadores que desejam paladinos diferentes. Paladinos não tão preocupados com a lei e a ordem, mas apenas com o bem. Isso é particularmente atraente em um mundo como Arton, no qual vários deuses Bondosos (mas não necessariamente Leais) têm papel importante. Por isso, oferecemos aqui, como regra opcional, paladinos de outras tendências. Note que estes guerreiros sagrados *não* fazem parte do cenário “oficial”. Em Arton “padrão”, existem apenas paladinos Leais e Bondosos. Mas a sua versão de Arton é muito mais importante na sua mesa do que qualquer outra versão, então não há problema.

Em tempo: *não* existem, nem como regras opcionais, paladinos não Bondosos. Existem guerreiros com poderes do mal (o algoz e o algoz da Tormenta), mas não são paladinos. Também não existem campeões sagrados na neutralidade. Embora nada impeça que estes personagens venham a ser criados mais tarde, os paladinos sempre ficarão pelo menos em parte ligados a sua origem como defensores do bem.

Note também que estes paladinos opcionais são versões da classe paladino existente em *Tormenta RPG*, não de nenhuma variante apresentada neste livro. Se você quiser empilhar regras opcionais em cima de regras variantes, fique à vontade, mas o problema é todo seu.

Paladinos de Tendência Não Leal

Certas divindades de Arton aceitam paladinos mesmo quando sua tendência não o permite, e deuses que normalmente não teriam paladinos podem contar com alguns em suas fileiras. Paladinos sempre devem ter tendência Bondosa, quanto a isso não há exceção. No entanto, às vezes surgem paladinos Neutros e Bondosos — ou, ainda mais raros, Caóticos e Bondosos. Estes guerreiros sagrados especiais, por sua filosofia incomum, têm poderes ligeiramente diferentes. Deuses que aceitam clérigos de tendência NB ou CB também podem aceitar paladinos de mesma tendência, e com acesso aos mesmos talentos de poder concedido. Empregar esta regra opcional resultará em personagens extremamente incomuns, como paladinos da Natureza, dos Ladrões ou mesmo do Caos!

Paladino Neutro e Bondoso

Estes paladinos são devotados a atos de bondade, sem laços tão restritivos com a lei. Não desprezam regulamentos, mas também não permitem que esses fiquem no caminho de sua luta: vencer o mal é mais importante que obedecer à ordem.

Paladinos Neutros e Bondosos têm as modificações a seguir em suas habilidades de classe.

Inspirar Bravura: a partir do 2º nível, com sua coragem e atitude positiva, você pode inspirar a si ou a seus companheiros. Assim que entrar em combate, você e todos os seus aliados recebem +1 em jogadas de ataque, dano e testes de resistência contra medo. Esta habilidade dura até o fim do combate. A partir do 8º nível, este bônus sobe para +2.

Herói Versátil: a partir do 4º nível, uma vez por dia, você pode recuperar um uso diário de uma habilidade da classe paladino ou recuperar uma quantidade de PM igual ao custo da maior magia que você pode lançar.

Paladinos Neutros e Bondosos não possuem os poderes graça divina (2º nível), saúde divina (3º nível) e canalizar energia positiva (4º nível). Quando ganham a habilidade bênção da justiça, só podem escolher magias. Por fim, só podem possuir seguidores Neutros e Bondosos.

Divindades Permitidas: Allihanna, Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Oceano, Tanna-Toh, Tauron, Tenebra, Thyatis, Valkaria, Wynna.

Paladino Caótico e Bondoso

Extremamente raros, os guerreiros sagrados deste tipo agem seguindo seus corações mais do que qualquer código. São ferozes lutadores contra toda forma de restrição ou escravidão, pois acreditam que ambos são frutos da tirania. No entanto, por sua atitude anarquista, tendem a ser menos inspiradores perante seus companheiros. Apesar de servir a deuses inusitados (Hyninn, Nimb...), estes paladinos tentam fazer aflorar o bem que existe nos desígnios de seus deuses, sem prejudicar a liberdade que tanto prezam.

Paladinos Caóticos e Bondosos têm as modificações a seguir em suas habilidades de classe.

Paladinos fazem o bem sem olhar a quem

Avidez por Justiça: um paladino Caótico e Bondoso recebe o talento Iniciativa Aprimorada no 2º nível. No 6º nível, recebe um bônus de +4 em testes de Iniciativa.

Autoconfiança: a partir do 4º nível, o paladino adiciona o seu modificador de Carisma na CA, mas apenas quando não está utilizando um escudo.

Paladinos Caóticos e Bondosos não possuem os poderes cura pelas mãos (2º nível), canalizar energia positiva (4º nível) e remover condição (6º nível). Quando ganham a habilidade bênção da justiça, só podem escolher ter poderes de paladino. Por fim, só podem possuir seguidores Caóticos e Bondosos.

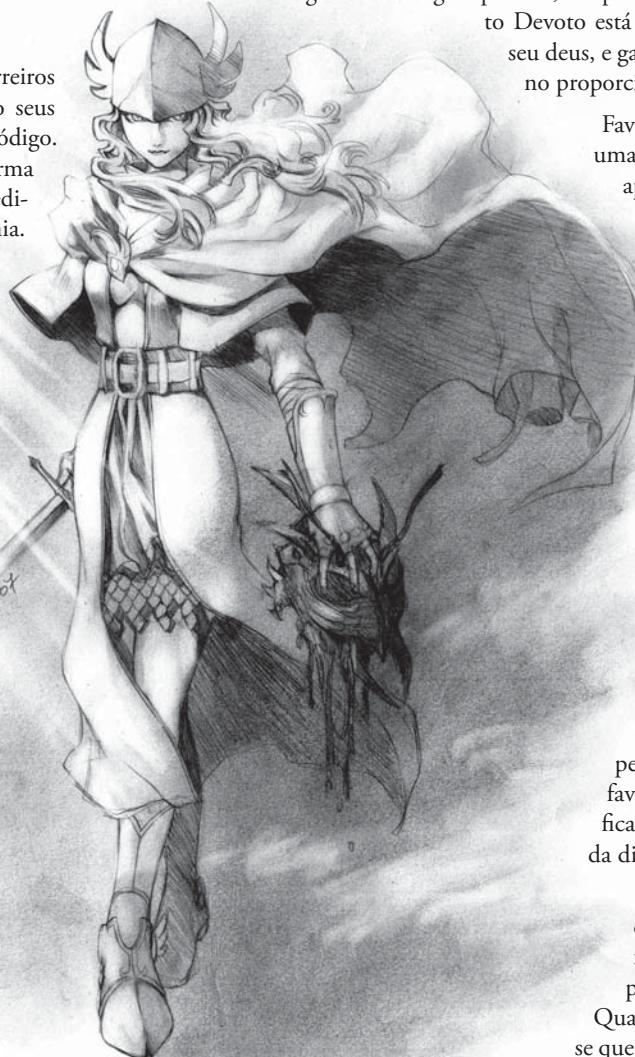
Divindades Permitidas: Allihanna, Hyninn, Lena, Marah, Nimb, Valkaria, Wynna.

Favor/Desfavor Divino

Dizem que os deuses sabem de tudo. Talvez eles saibam, talvez não. Talvez não se importem. De qualquer forma, é certo que eles sabem de tudo (ou quase) sobre seus devotos. Segundo esta regra opcional, um personagem que tenha o talento Devoto está sempre sendo vigiado por seu deus, e ganha favor ou desfavor divino proporcionais a seus atos.

Favor (ou desfavor) divino é uma medida do quanto o deus aprova a conduta do personagem. É uma versão mais detalhada e metódica da regra básica que diz que um personagem perde seus poderes se contrariar a tendência de seu deus ou quebrar suas obrigações e restrições. Favor divino mede o “humor” do deus com mais precisão. Um personagem que tenha favor divino alto vê sua sorte aumentar e recebe ajuda útil (mas decisiva) em diversos momentos. Já um personagem com muito desfavor divino nota que tudo fica mais difícil — é a punição da divindade.

Favor divino é medido em pontos. O valor de favor divino de todos os personagens começa em 0. Quando o valor é positivo, diz-se que o personagem tem o favor/



graça do deus. Quando o valor é negativo, diz-se que o personagem tem desfavor/desgraça divina. Dependendo do valor, o personagem pode receber recompensas ou punições do deus ao qual ele agradou ou ofendeu.

Esta regra opcional adiciona bastante burocracia ao jogo. É preciso prestar atenção nas ações dos personagens e anotar o favor ou desfavor assim que ele é recebido. Pode ser muito interessante saber que seu deus está vendo-o com bons olhos e temer a ira divina, mas também cansativo. Use esta regra apenas se quiser uma campanha mais semelhante à mitologia grega, na qual os deuses ofendiam-se com insultos, metiam-se o tempo todo na vida dos mortais e castigavam quem os desafiasse.

Ganhando Favor/Desfavor Divino

Existem várias ações que rendem favor ou desfavor divino. Algumas são específicas de cada deus, outras são comuns a todos os deuses.

Ações Comuns a Todos os Deuses

- Salvar a vida de um devoto (*+1 ponto de favor divino para cada cinco níveis do devoto salvo*).
- Converter novos devotos. Um devoto consegue que outro personagem (PJ ou PdM, mas que tenha níveis de classe de jogador) adquira o talento Devoto do seu deus (*+1*).
- Doação para o templo. Uma doação considerável é aquela de 10% da riqueza acumulada do personagem (incluindo itens mágicos) ou 1.000 TO, o que for maior. Por exemplo, um guerreiro tem uma armadura completa obra-prima (1.800 TO) e uma *espada longa +2* (8.315 TO). Portanto ele tem um patrimônio aproximado de 10.000 TO. Uma doação de 10% seria equivalente a 1.000 TO (*+1; apenas uma vez por mês*).
- Defender os templos. Defender a igreja contra inimigos que tentam saqueá-la ou destruí-la (*+1 ponto de favor divino ou mais, no caso de uma ameaça muito grave ou um templo muito importante, de acordo com o mestre*).
- Construir um novo templo (não necessariamente com as próprias mãos, apesar de esta opção ser a mais barata). Construir um templo tem custo de 10.000, 50.000 ou 200.000 TO (*+2/+4/+6 pontos de favor divino, respectivamente; apenas uma vez por personagem*).
- Oferendas. Deuses Bondosos e Neutros aceitam oferendas, que funcionam da mesma forma que uma doação para o templo. A diferença é que oferendas são objetos específicos de cada deus — podem ser estátuas, ervas, quadros, símbolos sagrados, etc. Estes objetos são mais apreciados quando são feitos, coletados ou caçados pelo próprio devoto (*+1 ponto de favor divino para oferendas compradas; +2 para oferendas feitas, coletadas ou caçadas pelo devoto*).
- Sacrifícios. Deuses Malignos aceitam sacrifícios. Este sacrifício deve ser feito em um ritual específico, fora de combate. Não pode ser o mesmo usado por alguns deuses para subir de nível. Geralmente estes deuses não aceitam

sacrifícios de lacaios, apenas de heróis, líderes ou outros seres de prestígio (*+1 ponto de favor divino para cada 5 níveis do personagem sacrificado, arredondado para baixo*).

- Festival sagrado. Uma vez por ano, toda divindade tem uma data importante que é celebrada com uma cerimônia ritualística e grandiosa. O personagem deve se deslocar para o principal templo do deus para encontrar os outros devotos e participar da celebração. No fim da celebração, o personagem faz um teste de Conhecimento (religião) (*+1 ponto de favor divino, +1 para cada 10 pontos no resultado do teste de Conhecimento*).
- Peregrinação para um lugar sagrado do deus. O personagem deve gastar um ano fazendo uma peregrinação a pé e meditando em um lugar sagrado do deus. Esta viagem custa 1.000 TO em deslocamento, alojamento, lembrancinhas e pequenas relíquias. Ao final deste ano, o personagem deve fazer um teste de Conhecimento (religião) (*+1 ponto de favor divino, +1 para cada 10 pontos no resultado do teste de Conhecimento; apenas uma vez a cada cinco anos*).
- Combater heresia. Ajudar a combater heresias com afínco e obter resultados concretos (*+3 pontos de favor divino; veja “Heresia”*).
- Matar um devoto, direta ou indiretamente (*-3 pontos de favor divino*).
- Roubar ou saquear um templo ou ruína do deus (*-1 ponto de favor divino; o mestre pode tirar mais pontos de favor divino se decidir que o saque incluía algo especial ou querido ao deus*).
- Destruir um templo do deus, ou permitir que ele seja destruído (*-5 pontos de favor divino para todos os envolvidos*).
- Lançar uma magia com um descritor de tendência (bem, mal, ordem, caos) oposto ao seu deus (*-1 ponto de favor divino; ignore esta condição se você está utilizando a regra opcional de restrição de descritores de magias*).
- Utilizar um item mágico divino do deus para um uso que ele não aprovaria, de acordo com o mestre (*-1 ponto de favor divino; o mestre pode decidir que esta ação acarreta mais pontos de desfavor divino*).
- Heresia. Uma heresia ocorre quando o personagem prega uma versão alterada dos ensinamentos do seu deus. Veja a caixa de texto “Heresia e Paganismo”, na página 102 (*-3 pontos de favor divino*).
- Penitência. Só é possível quando o personagem tem um ou mais pontos de desfavor divino. A penitência serve para recuperar o prestígio perdido com a divindade e a sua intensidade é sempre proporcional ao tamanho da ofensa. Uma penitência só pode ser imposta por um sacerdote ordenado e deve demorar um mês por ponto de desfavor. A tarefa é decidida pelo mestre. Geralmente os sacerdotes aproveitam essas penitências para mostrar os valores da sua divindade para os outros, além de (às vezes) ter lucro ou humilhar os penitentes. As duas últimas opções são mais comuns entre os deuses Malignos.

“O pássaro que acorda cedo pega a minhoca. Mas quem quer comer uma minhoca?”
— Antigo ditado halfling

Ações Específicas de Cada Deus

Allihanna: ajudar a construir ou preservar santuários que abriguem animais e/ou plantas (+1/ano). Matar ou neutralizar caçadores gananciosos ou cruéis (+1). Impedir que uma cidade cresça sem violência (+5).

Azgher: destruir um morto-vivo poderoso (+1 para cada cinco níveis da criatura). Trazer a justiça para povos indefesos em nome de Azgher, sem pedir nada em troca (+3).

Hyninn: vencer um desafio usando apenas a esperteza e não a força ou influência (+1). Ajudar um colega de “profissão” a se safar de uma enrascada (+1). Conceber e praticar um grande roubo sem ser pego (+3).

Kallyadranoch: atuar como servo de um dragão que sirva a Kallyadranoch (+1/mês).

Keenn: conseguir que um conflito que poderia ser resolvido diplomaticamente seja resolvido com violência (+1; isso não vale para pequenas escaramuças que envolvam apenas os PJs). Realizar um plano de vingança elaborado e violento ou convencer outro personagem de que a vingança é o único caminho (+1). Liderar um exército em batalha da linha de frente (+1).

Khalmyr: destruir um item mágico arcano que estivesse sendo usado para o mal (+1/+3/+5/+7, para itens de aura ténue, moderada, poderosa e avassaladora, respectivamente). Chegar ao posto máximo da hierarquia feudal ou militar à qual o personagem pertence, sendo sempre honesto e justo (+10).

Lena: trazer conforto, paz e prosperidade para uma comunidade (+1/ano). Morrer em vez de recorrer à violência para resolver alguma situação (+10; embora favor divino póstumo possa parecer inútil, ele pode ser usado após uma ressurreição...).

Lin-Wu: não recuar diante de uma situação de morte certa ou quase certa (+3). Ser prejudicado (perda de tesouro ou XP) por seguir tradições tamuranianas (+1).

Marah: evitar um confronto que poderia levar à perda de vidas ou de um patrimônio considerável (+1, ou +2 se as vítimas eram carentes ou indefesas). Morrer em vez de recorrer à violência para resolver alguma situação (+10; embora favor divino póstumo possa parecer inútil, ele pode ser usado após uma ressurreição...).

Megalokk: triunfar sobre criaturas de outra espécie (+1).

Nimb: colocar a própria vida em risco em nome da aleatoriedade — por exemplo, apostando a própria vida em um jogo de azar (+1d8 ou -1d8; decida aleatoriamente). Quando um jogador faz alguma façanha infeliz com dados (dois “1” seguidos em 1d20, todos os dados de dano de uma *bola de fogo* têm resultado “1”, etc.), Nimb se compadece (+1).

Oceano: matar ou neutralizar pescadores gananciosos ou cruéis (+1). Oceano não gosta que inífiés tenham poder dentro dos deus domínios. Se uma força naval ou facção pirata ganhar poder dentro dos mares e oceanos, estes se tornam inimigos de Oceano (a menos que sejam todos seus devotos). Controlar estas forças de pagãos nos mares é recompensado (+1).

Ragnar: ampliar os domínios da Aliança Negra através de conquistas de terras (+1). Matar um humano, anão ou elfo (+1 para cada 4 níveis da criatura).

Sszzaas: permanecer disfarçado e ocultar sua identidade, fé e intenções (+1/ano). Corromper o bem (fazer uma criatura Bondosa realizar um ato Maligno, fazer com que um inocente seja culpado por um crime grave, etc.) (+2). Ocultar a sua fé e executar um plano que culmine com uma grande traição, ao longo de no mínimo um ano (+5).

Tanna-Tob: descobrir conhecimento ou informação que estavam perdidos e são relevantes para a história de Arton (+1). Escrever um livro ou tomo que compile conhecimento relevante (+3; +1 sempre que o livro for editado novamente).

Tauron: ampliar os domínios de Tauron através de conquistas de terras (+1). Vencer um grande desafio sozinho e apenas com força bruta (+3).

Tenebra: construir túneis, fortalezas e salões subterrâneos ou que não recebam luz (+1).

Thyatis: conceder uma segunda chance a alguém sem esperança, impedindo um suicídio, arranjando trabalho para alguém resignado à miséria, etc. (+1). Prever, através de magia ou dedução, um evento significativo para a história de Arton (+1).

Valkaria: completar um estágio de um objetivo pessoal. Por exemplo, um jovem sonha ter a melhor estalagem da cidade. Um estágio deste objetivo é comprar o terreno, outro é construir a estalagem, outro é inaugura-la, etc., até que ele consiga ter a melhor estalagem da cidade. Depois disso ele pode escolher outra ambição, o que é justamente o que Valkaria quer (+1).

Wynna: criar uma nova magia arcana e compartilhá-la com o mundo (+1). Fundar e administrar uma escola de magia. Wynna considera escolas de magias tão importantes quanto seus templos (utilize as mesmas regras de favor divino para construir um templo).

Opção para uma Opção

As regras de favor/desfavor divino destinam-se, em princípio, apenas a devotos, e dizem respeito apenas ao deus ao qual eles servem. Contudo, se você quiser uma campanha na qual os deuses *realmente* vigiam as vidas dos mortais com ciúme e até um pouco de mesquinhez (e não se importar com burocracia), pode fazer com que a regra se aplique a *todos* os personagens e *todos* os deuses!

Assim, uma ação de um guerreiro que nada tem a ver com divindades pode render o favor de Tauron e o desfavor de Wynna. No dia seguinte, ele cai nas boas graças de Lena, mas Tauron desaprova seus novos atos. Isso pode ser muito divertido, fonte de problemas e ganchos de aventura sem fim!

Caso decida por essa abordagem, prepare-se para muito trabalho. Mas deleite-se com a agonia de seus jogadores, enquanto eles pisam em ovos num mundo de deuses obcecados com suas vidas cotidianas!

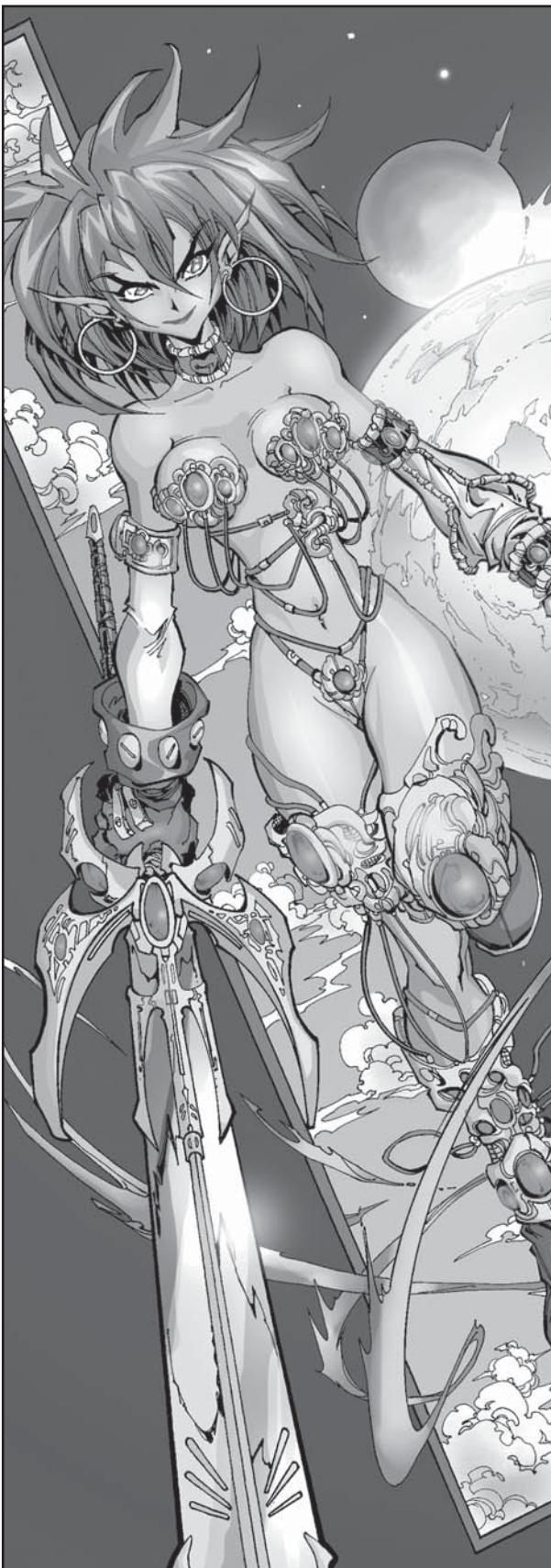
“Confie nos deuses e veja o tombo que levantá.”

— Ditado de Salistik

Usando Favor Divino

Os pontos de favor divino podem ser usados de várias formas.

- **Bônus passivo.** O devoto recebe um bônus igual a 1/5 de sua quantidade de pontos de favor divino, arredondado para baixo, em todas as rolagens (ataques, testes de resistência, testes de perícia, rolagens de dano...) enquanto estiver cumprindo os designios de seu deus. Por exemplo, um personagem com 12 pontos de favor divino com determinado deus recebe um bônus de +2 em *todas* as rolagens enquanto estiver agindo conforme os designios daquele deus. Da mesma forma, desfavor divino impõe uma penalidade igual a 1/5 do número de pontos de desfavor em todas as rolagens — contudo, a penalidade se aplica *sempre*, não somente quando o personagem está cumprindo os designios do deus.
- **Dádivas mágicas.** O devoto usa uma ação padrão e uma magia divina qualquer é lançada sobre um alvo à sua escolha, desde que ele possa vê-lo. O devoto gasta uma quantidade de pontos de favor divino igual ao nível da magia. Quaisquer estatísticas da magia são calculadas como se o devoto a estivesse lançando.
- **Dádivas materiais.** O jogador do devoto pede uma dádiva material ao mestre, que deve aprovar a escolha. Com a escolha aprovada, o devoto recebe uma dádiva (um item mundano ou mágico) com valor máximo igual ao pontos de favor divino gastos x 100 TO na próxima vez em que for a um templo ou local sagrado do deus.
- **Intervenção divina.** Este é o uso mais complicado, mais poderoso e potencialmente mais divertido. Um devoto que estiver em sérios apuros pode pedir a ajuda de seu deus uma vez no combate ou cena. A intervenção só deve ser pedida em casos extremos — se o personagem pedir por intervenção muitas vezes, ele será ignorado. Ao fazer isso, o devoto usa uma ação completa e rola 1d100. A chance percentual de obter intervenção divina é igual à quantidade de pontos de favor divino (por exemplo, 5% com 5 pontos de favor divino). O devoto gasta todos os seus pontos de favor divino mesmo que a rolagem seja uma falha. Contudo, se ela for um sucesso, o deus intervém de forma drástica e espetacular. O mestre decide exatamente como ocorre a intervenção divina, mas ela deve resolver a situação na qual o devoto está — inimigos podem ser neutralizados por algumas rodadas (dando ao devoto a chance de se preparar), aliados podem ser ressuscitados, itens podem ser consertados, etc. Lembre-se apenas que a primeira regra da intervenção divina é a diversão — o mestre não deve permitir nada que estrague a aventura.
- **Salvar a vida do devoto.** Um devoto que morra com 25 ou mais pontos de favor divino chama a atenção do deus. Sua morte é notada e a divindade decide se está mesmo na hora de ele morrer. Se ele for salvo desta forma, gasta todos os seus pontos de favor divino.



Lendas da Fé

Lynna Treldek

"Sim, quando ele está tentando me devorar, posso ver claramente as múltiplas arcadas dentárias! Fascinante!"

— Lynna Treldek

A profissão de aventureiro é conhecida e (até certo ponto) respeitada em Arton. Grandes heróis moldaram o destino do mundo desde o início, e suas histórias são tanto lendas quanto notícias. Assim, não é surpresa que muitas crianças cresçam lendo sobre as façanhas destes heróis. Algumas dessas ficam fascinadas, acabando por embarcar numa vida de aventuras.

Outras vão ainda mais longe.

Lynna Treldek foi criada por seu pai numa próspera cidade em Sambúrdia, crescendo entre livros. O pai da menina era dono de uma livraria abarrotada de volumes contando as peripécias de grandes heróis e, desde que aprendeu a ler, Lynna viu-se incapaz de desgrudar-se das histórias de aventura.

Seu pai orgulhava-se da voracidade da filha como leitora, e nutria secretas esperanças sobre seu futuro. Imaginava-a como uma clériga de Tanna-Toh, desvendando mistérios e recuperando conhecimento antigo. É claro que se preocupava pela segurança da menina, mas confiava nela e sabia que, quando crescesse, ela saberia se cuidar.

Os anos se passaram e, certo dia, o livreiro acordou e descobriu um bilhete na mesa da sala. Lynna finalmente partira para procurar seu destino como serva divina. Seu pai chorou, tanto de tristeza quanto de orgulho. De qualquer forma, a garota prometia voltar, quando fosse aceita no sacerdócio.

Dois anos depois, a livraria recebeu a visita de uma mulher estranha. Os vizinhos se trancaram em suas casas e o pai de Lynna empunhou um bastão para tentar se defender. Mas a desconhecida sorria. Por trás de pintura tribal, peles de monstros costuradas e decorações de ossos, lá estava Lynna.

Porque, durante todos aqueles anos, o que a fascinava em suas leituras eram os monstros.

E agora ela era uma druida de Megalokk.

Desde criança, ela lia sobre os heróis, passando rapidamente pelas partes sobre esses “civilizados chatos” para chegar ao que realmente lhe interessava: as criaturas exóticas, seus hábitos estranhos e seus poderes maravilhosos. Monstros eram tão fascinantes! Humanos, elfos e anões estavam por toda parte. Tendrículos, bulettes e guruans eram raros e especiais.

A transição de menina civilizada para mulher selvagem, aceita entre os monstros, não foi fácil Lynna atravessou as florestas de Sambúrdia em busca de uma raça monstruosa que a aceitasse, quase morrendo diversas vezes no processo. Enfim, já sabendo lutar, encontrou uma tribo de homens-sapo que cultuavam um catoblepas e “domesticou” a criatura, forçando-a a reconhecê-la como igual. Conseguiu isso devido ao que aprendera em seus livros, mas mesmo assim foi considerada digna de Megalokk e aceita como sua serva.

Hoje em dia, Lynna atravessa o continente, pesquisando sobre monstros e convivendo com eles. Já passou meses em Valkaria, convivendo com os gárgulas que vivem nos mais altos prédios, já se tornou rainha de uma tribo de gigantes, vencendo o antigo chefe em um concurso de bebida e arroços, e já caçou com as feras-cactus do Deserto da Perdição. Acima de tudo, ela tem uma preocupação muito grande em *preservar* os monstros — considera que têm tanto direito de viver quanto as criaturas civilizadas, afinal, muitas vezes já estavam aqui bem antes!

Frequentemente Lynna contrata grupos de aventureiros para localizar monstros e acompanhá-la em seus estudos. Quando há conflitos entre suas queridas criaturas e comunidades civilizadas, esses mesmos aventureiros são chamados para achar uma solução sem sangue, ou pelo menos evacuar a comunidade...

Lynna não deseja o mal de ninguém, mas é *muito* inconsciente. Acha que monstros são incompreendidos, e que todos os civilizados terão o mesmo tratamento que ela teve ao se aproximar deles. Afinal, é difícil levar a sério a ameaça de um ankheg quando uma druida está apertando onde seriam suas “bochechas” e dizendo como ele é bonitinho...

Lynna Treldek: humana, Druida 8, CN; ND 7; Médio, desl. 9m; PV 76; CA 20 (+4 nível, +6 armadura); corpo-a-corpo: maça obra-prima +8 (1d6+5); hab. caminho da floresta, código de conduta, devoto (Megalokk), empatia selvagem +9, forma selvagem (2 habilidades; 5/dia), rastro invisível, vínculo natural (talentos); Fort +11, Ref +4, Von +10; For 13, Des 10, Con 16, Int 14, Sab 18, Car 13.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +12, Conhecimento (história) +13, Conhecimento (natureza) +13, Conhecimento (religião) +13, Cura +15, Diplomacia +12, Percepção +15, Sobrevivência +15; Duro de Matar, Fortitude Maior, Magias em Combate, Poder Mágico x2, Rastrear, Senso da Natureza, Vitalidade, Voz de Megalokk.

Magias de Druida Preparadas: 1º — causar medo, constrição; 2º — pele de árvore; 3º — espírito animal III x2, presa mágica maior; 4º — curar ferimentos críticos x2, físico do leão, inseto gigante. PM: 29. CD: 14 + nível da magia.

Equipamento: couro batido +3, escudo leve, maça obra-prima.

Nekapeth

“Não me resuento com a traição. Ela faz parte do sacerdócio. Retribuirei esta lição valiosa... Com outra traição.”

— Nekapeth

Quando Sszaas foi supostamente destruído, os outros deuses comandaram seus próprios clérigos em uma caçada contra a ordem do deus-serpente. Além de clérigos humanos, isso resultou na extinção de uma raça inteira de homens-serpente fiéis ao Senhor das Víboras. Ou assim se supunha.

O mais poderoso clérigo de Sszaas de todos os tempos havia morrido muito antes da grande caçada aos sszaazitas, tendo seu corpo mumificado em uma tumba secreta. Anos atrás, como parte de seu plano para retornar, Sszaas o ressuscitou.

Nekapeth era seu nome. Ele voltou ao mundo dos vivos com força e vitalidade renovadas, aliadas à grande inteligência e astúcia acumuladas durante os mais de cem anos de sua vida passada. Segundo instruções secretas, ele permaneceu oculto durante algum tempo — ainda aprendendo sobre como o mundo havia mudado nestes últimos séculos.

Nekapeth foi erguido como sumo-sacerdote de Sszaas e envolveu-se no grande plano de sua divindade para voltar ao Panteão. Firmou um pacto com Mestre Arsenal para corromper o Paladino de Arton, transformando-o em uma criatura que só o poder reunido de todos os deuses poderia derrotar. No fim, Arsenal conseguiu a espada Holy Avenger, a mais poderosa de Arton, e Nekapeth conseguiu a volta de seu senhor. Estes eventos trágicos, que culminaram na vitória de dois vilões, foram amenizados apenas porque o Paladino finalmente foi detido.

Nekapeth gozava de enorme prestígio com Sszaas. Era difícil imaginar que alguém poderia suplantá-lo com sumo-sacerdote. De fato, seria uma verdadeira injustiça.

Mas Sszaas é o Deus da Traição.

Parte de seu plano envolvia as nagahs, uma raça de mulheres-serpente que todos em Arton julgavam ser nobres e heroicas. Quando Sszaas retornou, elas se revelaram como servas do deus. Nekapeth, confiante de que era adorado pelas nagahs, construiu para si mesmo um palácio subterrâneo nos confins do Deserto da Perdição. Cercou-se de guarda-costas e servas nagahs, delegando as tarefas referentes aos planos de seu deus para suas criadas. Certo de que seu posto como sumo-sacerdote era vitalício, deixou-se ficar complacente.

Mas havia uma nagah específica, uma reles aia que servia-lhe vinho todas as noites. Seu nome era Zhaliassuhan. Ela possuía fama entre heróis e era uma agente importante de Sszaas, mas contentava-se com ser serva pessoal de Nekapeth e dividir sua cama. O sumo-sacerdote, em sua vaidade, não questionava isso. Afinal, era uma honra apenas ficar perto dele!

A cada noite, Zhaliah misturava um ingrediente diferente no vinho de Nekapeth. Essas substâncias mundanas e mágicas, resultado de uma extensa pesquisa por parte da nagah, foram se acumulando no corpo dele durante anos. Até que resultaram em um veneno a que nem mesmo um homem-serpente poderia resistir.

Certa noite, logo após tomar seu cálice de vinho, Nekapeth sentiu seu corpo queimando. Estava fraco demais para sequer pedir ajuda. Sua visão ficou embaralhada enquanto ele convulsionava, mas ele conseguiu ver suas “servas” nagahs juntando-se ao seu redor e recolhendo seu corpo. Então, sob comando de Zhaliah, elas jogaram-no em um rio subterrâneo, enquanto ele engasgava e parava de respirar.

Nekapeth foi levado pela correnteza até uma grande caverna habitada por criaturas aracnoides. Foi torturado e escravizado, mas sua astúcia prevaleceu. Ganhou o favor do líder dos aracnoides e tomou o poder na tribo, assassinando-o. Então usou seus recursos para fugir do Deserto da Perdição e começar a tramantar sua vingança contra Zhaliah — agora a sumo-sacerdotisa de Sszaas.

Nekapeth odeia sua ex-servra e ex-amante com todas as forças, mas também admira-a. O modo como ela planejou por anos foi uma sinfonia de falsidade, algo que apenas as mentes mais traíçoeiras são capazes de conceber. E a nagah se mantém numa vida dupla, ainda viajando com grupos de aventureiros! Talvez o que Nekapeth sinta por ela não seja ódio, e sim a versão sszaazita do amor...

Hoje em dia, Nekapeth não tem residência fixa. Viaja de grande cidade em grande cidade, mantendo contato com uma rede de informantes e servos leais (ou quase), ocultos em todos os níveis da sociedade. Ele é o centro de uma conspiração ainda mais secreta que o culto a Sszaas, pois fica escondida até mesmo dos sszaazitas leais à nova sumo-sacerdotisa. Ninguém ainda conhece seu plano, mas Nekapeth tem em suas garras nobres, aventureiros, burgueses, aldeões... Pessoas poderosíssimas e outras cuja utilidade é incerta.

O antigo sumo-sacerdote tem escamas pelo corpo todo, que é verde escuro nas costas e membros, e verde amarelado na barriga e pESCOÇO. O rosto é comprido e reptiliano, com grandes olhos separados e uma boca larga e comprida, acompanhando o focinho. Tem olhos amarelos e vítreos, com pupilas em fenda, e dedos que terminam em garras negras e afiadas. Apesar da aparência monstruosa, pode usar poder ilusório para mascarar seu aspecto real. Em geral, quando usa esta habilidade, parece um humano ou elfo muito magro e alto, careca, com olhos fundos e negros. Seus disfarces ilusórios também são usados para contratar aventureiros em missões que fazem parte de seu enorme e intrincado plano.

Nekapeth: homem-serpente, Clérigo 20, NM; ND 25; Médio, desl. 9m, escalar 6m, natação 6m; PV 272; CA 43 (+14 nível, +6 natural, +5 Des, +8 item mágico); corpo-a-corpo: *adaga profana da velocidade +4 +29 ou +24/+24 (1d4+22 mais 2d6 contra criaturas Bondosas mais veneno)*; hab. cura acelerada 10, imunidade a veneno, mumificação, resistência a magia +4, visão no escuro, vulnerabilidade a frio; Fort +21, Ref +19, Von +24; For 19, Des 21, Con 20, Int 28, Sab 27, Car 24.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +40, Conhecimento (história) +40, Conhecimento (nobreza) +40, Conhecimento (religião) +40, Diplomacia +38, Enganação +42, Furtividade +36, Identificar Magia +40, Iniciativa +36, Intimidação +38, Intuição +39, Obter Informação +38, Ofício (venenos) +40, Percepção +39, Sobrevivência +39; Acelerar Magia, Domínio da Enganação, Domínio do Mal, Duro de Matar, Foco em Magia (*doença plena*), Foco em Perícia (Enganação), Fraudulento, Liderança, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Poder Mágico x4, Treinamento em Perícia (Furtividade, Iniciativa, Sobrevivência), Vitalidade.

Disfarce Ilusório (M): Nekapeth pode lançar a magia *disfarce ilusório* à vontade. Lançada por Nekapeth, esta magia é imune a qualquer efeito de adivinhação. Apenas um ilusionista (mago especialista) de 15º nível ou maior ou a magia *visão suprema* podem detectar este engodo.

Magias de Clérigo Preparadas: 3º — cegueira/surdez, escravidão profunda; 5º — sacrifício traíçoeiro; 6º — cura completa,

“Nunca esteja com tanta pressa que não possa apreciar a jornada.”
— Antigo ditado clífeo

cura completa Acelerada, doença plena (CD 26 ou 27 contra criaturas Bondosas) Acelerada x2, *envenenamento em massa, sangria mística ofensiva; 8º — aura profana; 9º — espírito animal V* (três najas vermelhas). PM: 76. CD: 18 + nível da magia (19 + nível da magia contra criaturas Bondosas).

Mumificação: Nekapeth é, entre outras coisas, uma ex-múmia. Isso fornece a ele imunidade a atordoamento, dano de habilidade (apenas Força, Destreza ou Constituição), dano não letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia e sono e redução de dano 10.

Veneno: Nekapeth possui uma receita secreta e mortal de veneno, destilada a partir do pó de chifres de demônios e gemas de ovos podres de dragões, com uma pitada de matéria vermelha. A primeira criatura atingida por sua adaga em cada combate é afetada pelo veneno, sofrendo 4d6 pontos de dano de Constituição instantaneamente, mais 4d6 pontos de dano de Constituição 1d6+1 rodadas depois. Cada vez que a vítima sofre dano, tem direito a um teste de Fortitude contra CD 34 para reduzi-lo à metade.

Equipamento: *adaga profana da velocidade +4, anel de movimentação livre, braçadeiras da armadura +8, manto do deslocamento maior* (uma vez por dia, como uma ação livre, seu usuário fica sob efeito da magia *deslocamento* por 1 minuto), *tiara do teletransporte* (funciona como um *elmo do teletransporte*), veneno negro.

Obs.: para mais informações sobre o povo-serpente, veja a caixa *O Mundo de Arton*.

Auk, Xamã Kobold

“Mim Auk! Auk xamá! O que querer com Auk?”

— Auk (obviamente)

Auk é o kobold mais esperto do Planalto dos Kobolds, uma região nos Bosques de Allihanna, em Deheon, onde estima-se que vivam centenas dessas pestes. Contudo, isso não faz dele uma criatura menos mesquinha que qualquer outro de sua espécie. Auk coordena ataques e pilhagens contra as aldeias próximas, além de assaltos a grupos de viajantes.

Quando o covil é atacado (o que acontece com certa regularidade), Auk faz o possível para rechaçar os invasores. Se perceber que são muito poderosos, tenta negociar, fazendo qualquer coisa para evitar que as fêmeas e filhotes sejam feridos. Ele é um dos poucos na comunidade que fala e entende o valkár, idioma padrão do continente.

Auk recentemente vem lidando com um problema peculiar: uma garota humana chamada Lynna Treldek (nome que ele é incapaz de pronunciar direito) insiste em invadir o Planalto dos Kobolds. Contudo, a humana enxerida não é uma aventureira tentando destruí-los, mas uma serva de Megalokk tentando estudá-los e fazer amizade! Auk acha que talvez preferisse os “heróis” que vêm combatê-los à humana louca que se mete em seus túneis, tenta comer com eles e se esforça para reproduzir seus costumes. Da última vez, Lynna foi pega

dormindo num ninho imundo, junto com os filhotes, foi amarrada e levada para um caldeirão, onde seria devorada pela tribo. Ela conseguiu fugir, mas nada em seu jeito entusiasmado e seu sorriso enorme sugeriu que ela fosse desistir tão cedo...

Auk está confuso. Ele sabe lidar com humanos, mas não com outros servos do Deus dos Monstros. Já rezou muito em busca de uma orientação, mas Megalokk não respondeu. Ou talvez tenha respondido e ele não entendeu. Como saber, em se tratando de um kobold?

Auk: kobold, Clérigo 5, LM; Pequeno, desl. 9m; PV 37; CA 20 (+2 nível, +1 tamanho, +1 natural, +1 Des, +1 Esquia, +2 armadura, +2 item mágico); corpo-a-corpo: bordão +2 (1d4); hab. devoto (Megalokk), canalizar energia negativa 3d6, sensibilidade à luz; Fort +5, Ref +3, Von +7; For 7, Des 13, Con 13, Int 13, Sab 17, Car 13.

Perícias & Talentos: Cura +11, Enganação +9, Intuição +11, Ofício (armadilhas) +9; Comandar, Esquia, Magias em Combate, Poder Mágico, Treinamento em Perícia (Enganação).

Sensibilidade à Luz: Auk fica ofuscado (-1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Magias de Clérigo Preparadas: 1º — *bênção, causar medo, curar ferimentos leves x2, perdição; 2º — força do touro, imobilizar pessoa x2; 3º — curar ferimentos graves, escuridão profunda.* PM: 17. CD: 13 + nível da magia.

Equipamento: *anel da proteção +2, armadura de couro, bordão.*

Arthur Donovan III

“Ousa questionar a palavra de um guerreiro santo?”

— Arthur Donovan III

A Ordem da Luz, uma das maiores tradições de cavalaria de Arton, é marcada por momentos trágicos. Um destes momentos foi a corrupção e loucura de Arthur Donovan III, que nasceria para ser o próximo líder da Ordem.

O então líder, Philipp Donovan, era amargurado porque parecia incapaz de ter filhos. Embora o posto de líder não fosse hereditário, era costume que o líder treinasse seu filho para assumir a liderança — ou seja, na prática era uma dinastia. Mas, com muitos anos de tentativas, Philipp e sua esposa permaneciam sozinhos. O cavaleiro então fez uma promessa a Khalmyr: caso conseguisse ter um filho, faria uma peregrinação por todo o continente, deixando uma gota de seu sangue em cada templo do Deus da Justiça pelo qual passasse. Nove meses depois, nascia um belo garoto saudável, logo batizado de Arthur Donovan III, em homenagem ao pai de Philipp, fundador da Ordem da Luz.

Arthur cresceu para se tornar um cavaleiro exemplar, retrato do futuro da Ordem. Era alto e forte, e também sábio e justo. Muito jovem, destacava-se em equitação, luta e nos estudos. Era galante e humilde — em suma, tudo que um cavaleiro deveria ser. Contava com a admiração de homens que viriam a ser heróis, como Alenn Toren Greenfeld e Orion Drake. Nesta

“O verdadeiro arqueiro nunca dispara um único tiro.”
— Antigo ditado Álfico

época, a Ordem da Luz já estava repleta de intrigas e politicanças, e Arthur era visto como uma promessa de renovação. De alguma forma, todos achavam que, quando ele ascendesse a líder, tudo ficaria melhor: uma nova geração de cavaleiros amadureceria com o exemplo dele, os velhos aristocratas arrogantes seriam destronados. Arthur seria capaz de fazer o que seu pai não conseguiu.

Os olhos de toda a Ordem brilharam de antecipação e medo (no caso dos aristocratas arrogantes) quando enfim o jovem foi sagrado cavaleiro e iniciado na Ordem. Era *sir* Arthur Donovan III, e o peso de toda uma tradição estava sobre seus ombros.

Então, Arthur desapareceu.

Ninguém sabe o que aconteceu. Talvez nem mesmo o próprio Arthur. Alguns dizem que, intimidado por tantas responsabilidades e expectativas, ele fugiu. Outros garantem que foi capturado por ssszaazitas. Outros ainda dizem que tudo foi um plano do Conde Ferren Asloth, inimigo da Ordem, ou mesmo da União Púrpura, reino perseguido por setores elitistas dos cavaleiros. Os mais maldosos sussurram às escondidas que quem sumiu com Arthur foi Alenn Toren Greenfeld, sabendo que, na ausência do rapaz, ele se tornaria líder. Muitos afirmam que existe uma maldição sobre a família Donovan, punição pela morte de um camponês inocente muito tempo atrás.

Grupos de busca foram enviados e patrulhas foram realizadas para encontrar o herdeiro da Ordem da Luz, mas foi em vão. Semanas depois, todos já se resignavam com o pior. O Castelo da Luz estava de luto.

Então Arthur voltou. Chegou ferido e cansado, sem falar com ninguém. Dormiu por três dias seguidos e, quando acordou, já não era mais o mesmo.

Seu comportamento era agressivo e paranoico. Nos treinos, feria gravemente seus colegas. Batia em servos e, cavalgando pelas aldeias, atropelava os aldeões que não saísem de seu caminho. Algumas semanas depois, executou sumariamente um prisioneiro, sem julgamento, por considerá-lo “obviamente culpado”.

Os líderes se reuniram e decidiram que o título de Arthur deveria ser retirado. Porém, um dia antes que a sentença fosse declarada, ele desapareceu e nunca mais voltou. Mesmo assim, uma cerimônia simbólica retirou seu status e apagou seu nome da Ordem da Luz. Seu pai, Philipp Donovan, adoeceu vítima da dor e do desgosto. Faleceu poucos dias depois. Seu braço direito, Alenn Toren Greenfeld, tornou-se o novo líder.

Arthur Donovan III não percebeu que perdera seus poderes de paladino e ignorou os crimes que fizeram com que fosse expulso da Ordem. Em sua cabeça, ele continua um homem santo — mais do que nunca. Encara o mundo como dividido entre puros e pecadores, e ele mesmo é o juiz sobre a moralidade de cada artoniano.

Sua loucura inclusive impede que note a incoerência de seu discurso e de suas companhias. Anos depois de sair do Castelo da Luz, Arthur juntou-se a um grupo de aventureiros mercenários cruéis, composto por uma guerreira acompanhada

de um dragão negro, um clérigo de uma faceta de Ragnar e um assassino em série. Aldeões amedrontados chamam o bando de Grupo do Mal, num tom infantil e supersticioso. Suas vidas acabaram presas umas às outras — devido a uma maldição, se um deles morrer, outro morrerá, e ninguém sabe quem. Assim, o grupo de “aventureiros” vis manteve-se leal.

Durante uma missão, o Grupo do Mal acabou em Triunphus, a cidade onde todos que morrem ressuscitam, mas ficam presos lá. O clérigo teve este destino, enquanto que o dragão negro transformou-se em um garoto humano. Agora o novo Grupo do Mal conta com este dragão em forma humana, e continuam suas viagens em missões inescrupulosas e tentativas de libertarem-se uns dos outros.

Arthur Donovan III é um louco perigoso. Para sua “justiça”, não existe meio termo — um crime deve ser punido com a morte. E ele mesmo decide o que é um crime. Arthur é capaz de executar aldeias inteiras para obter uma informação, sem ver nada de errado nisso, pois “deviam ser pecadores”. Mas, em seguida, é capaz de salvar um velho na estrada, pois seu incompreensível senso de justiça vê o homem como inocente. É inimigo tanto de monstros bestiais e bandidos quanto de aventureiros e heróis. Contudo, *nada* provoca sua ira tanto quanto zombar de seu código de conduta e não levá-lo coma máxima seriedade. Arthur tem a arrogância dos tiranos, que não toleram humor sobre si mesmos.

Para ele, a Ordem da Luz está corrupta e decadente. E é seu dever fazê-la cair para se reerguer das cinzas...

Arthur Donovan III: humano, ex-Paladino 5/ex-Cavaleiro da Luz 2/Guerreiro 8, LM; ND 13; Médio, desl. 6m; PV 165; CA 32 (+7 nível, +1 Des, +11 armadura, +3 item mágico); corpo-a-corpo: *espada grande de adamante elétrica +3 +28 ou +23/+23* (3d6+25 mais 1d6 de eletricidade, 17-20); hab. redução de dano 5; Fort +14, Ref +8, Von +11; For 27, Des 12, Con 21, Int 14, Sab 14, Car 17.

Perícias & Talentos: Cavalgar +19, Conhecimento (nobreza) +20, Conhecimento (religião) +20, Diplomacia +21, Iniciativa +19, Intimidação +21; Acerto Crítico Aprimorado (espada grande), Ataque Duplo (espada grande), Ataque Poderoso, Combate Montado, Conhecimento de Golpes x2, Duro de Matar, Especialização em Arma (espada grande), Especialização em Armadura (pesada), Foco em Arma (espada grande), Foco em Arma Aprimorado (espada grande), Foco em Armadura (pesada), Golpe com Duas Mãos, Trespassar, Vontade de Ferro.

Golpes: aparar ataque corpo-a-corpo, ataque em arco, ataque pesado, degolar. **PE:** 6. Veja o *Manual do Combate* para as regras de golpes marciais.

Equipamento: anel de proteção +3, armadura completa de adamante +2, cinto de força +6, espada grande de adamante elétrica +3.

Obs.: Arthur é um ex-paladino e um ex-cavaleiro da Luz, e como tal não possui mais as habilidades especiais de ambas as classes.

Hit

“Alto lá! Quem ousa desafiar a Grande Protetora da Ponte? Apenas aqueles de coração puro, alma nobre, gravata com bolinhas e mais de trinta Pontos de Vida podem passar! O quê? Vocês não querem atravessar? Sou a Grande Guardiã da Ponte e DEVO proteger a ponte! ENTÃO TRATEM DE ATRAVESSAR A PORCARIA DA PONTE!”

— Hit, a Louca da Ponte

Nos ermos de Deheon existe a aldeia de Bek'Ground. É um povoado pacato e sonolento, onde nada de emocionante acontece, o tipo de lugar que só serve para que aventureiros digam que são naturais de lá quando conhecem o mundo. Mas, também próximo a Bek'Ground fica o Rio da Fortitude. Sobre este rio há uma ponte estreita. E guardando esta ponte há uma figura que todos os aldeões de Bek'Ground preferem esquecer.

A estranha garota chamada Hit é conhecida em Bek'Ground como a Louca da Ponte. É uma jovem que se veste com roupas bizarras e chamativas, mas estranhamente limpas e bem cuidadas. Usa meias listradas, um chapéu redondo e uma maça esquisita, em forma de punho fechado. Hit surgiu ainda pequena na aldeia, e foi adotada pelo casal de donos da Estalagem do Machado. Foi uma criança estranha — sempre que podia fugia para a ponte, onde ficava conversando com amigos invisíveis. Os anos se passaram e as visitas à ponte se prolongaram por semanas, meses... Até que ela não voltou mais. Então, quando um aldeão tentou atravessar, ela, muito sorridente, declarou que era proibido. Hit era agora “a guardiã da ponte”.

Ninguém sabe por que Hit guarda a maldita ponte. Ninguém sabe como ela foi parar ali ou de onde ela veio. Sabe-se que tem poderes divinos e que o Caos a acompanha. Hit é uma clériga de Nimb.

Não bastasse sua obsessão pela ponte (forçando os aldeões a tentar cruzá-la quando passa muito tempo sem que ninguém demonstre interesse), Hit fala em termos incompreensíveis, uma linguagem insana que ninguém consegue decifrar. Quando sofre um golpe, ela diz que “perdeu muitos PV”. Ao ver um herói, diz “Aposto que tem muitos níveis!”. Um aldeão bonitão recebe comentários sobre “alto Carisma e provavelmente o talento Atraente”. Ao ver uma anciã, diz “Essa aí é do tempo da Segunda Edição!”. Alguns anos atrás, ela começou a falar que “Finalmente temos um sistema próprio!”, lamentando porque “Algumas de minhas magias foram nerfadas!”. Já se viu Hit discutindo consigo mesma e afirmando que “Estava falando com minha versão 3D&T!”. Enfim, baboseiras sem sentido.

Além de guardar a ponte, o que Hit mais gosta é de bater em pessoas (ou “causar dano”, segundo ela mesma). Quando alguém precisa de informações, ela troca uma resposta por uma boa pancada na cabeça do infeliz. E quando é atacada, parece se divertir muito! Hit entra em combate rindo e comentando sobre “rolagens”. Mesmo que acabe sangrando no chão, no dia seguinte está novinha em folha de novo, guardando a ponte.

Hit costuma se envolver em acontecimentos ligados a Nimb perto de Bek'Ground. Isso é uma enorme dor de cabeça

para o povo da aldeia, que cultua Khalmyr e só quer plantar suas batatas em paz. Como dizem os mais velhos da vila: “Fuja quando enxergar meias listradas”.

Mas talvez Hit já esteja bem atrás de você. Então, você vai atravessar a droga da ponte ou vou ter que amarrá-lo e levá-lo à força?

Hit: humana, Clériga 7, CN; ND 6; Médio, desl. 9m; PV 68; CA 22 (+3 nível, +4 Des, +5 armadura); corpo-a-corpo: *Guenkôtsu* +12 (1d6+9, mais 2d6 contra criaturas Leais); hab. canalizar energia negativa 3d6 (3/dia), devoto (Nimb); Fort +9, Ref +7, Von +9; For 19, Des 18, Con 18, Int 13, Sab 19, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +10, Identificar Magia +10, Iniciativa +13, Intuição +13, Percepção +13; Acelerar Magia, Arma Divina Esporádica, Domínio da Sorte, Foco em Arma (maça), Magias em Combate, Poder Oculto, Terreno Favorito (ponte sobre o Rio da Fortitude), Transmissão da Loucura (CD 15).

Magias de Clérigo Preparadas: 1º — escudo da fé; 2º — imbuir cura acelerada I, imobilizar pessoa, imobilizar pessoa Acelerada; 4º — curar ferimentos críticos, poder divino Acelerado. PM: 23. CD: 14 + nível da magia.

Equipamento: couraça de mitral, *Guenkôtsu* (maça andrógina +2).

Therion Amnell

“Parece perigoso. Podem contar comigo!”

— Therion Amnell

Therion Amnell, originalmente batizado como Therionnamnellsiar, nasceu em uma família nobre de Lenórienn, antes da queda do reino dos elfos. E talvez aí já tenham começado seus problemas.

Seu pai era Kaendras, um nobre paladino élfico. Sua mãe, Sherwyn, era uma talentosa barda. Therion decidiu seguir os passos da mãe, como um bardo, mesmo contrariando a insistência do pai, que dizia que ele deveria conduzir o legado paladínico da família adiante.

Certa noite, o futuro bardo estava fazendo o que todos os futuros bardos fazem — encontrava-se em uma festa. Voltando para casa, ouviu gritos e deparou-se com goblinoides.

Nem ele e nem ninguém sabiam que aquela infiltração era o prenúncio do grande ataque da Aliança Negra.

Therion viu o que parecia ser uma elfa indefesa atacada pelas criaturas. Ainda que desejasse ser bardo, era movido pelo senso de justiça herdado do pai, e não hesitou a defendê-la. Teve sorte na luta (e oponentes pouco poderosos), conseguindo dar cabo dos goblines. Então viu que não se tratava de uma elfa, mas alguém ainda mais bela. Era uma ninfa. E tampouco era indefesa! Seu nome era Ornella, e sua missão era ainda mais impressionante que sua aparência.

Ornella fazia parte de uma ordem de arqueiros que patrulhava os arredores da cidade élfica. Ela não conseguira vencer

os goblins porque já estava muito ferida e exausta por dias correndo para dar uma notícia crucial ao regente Khinlanas: havia criaturas hostis chegando perto de Lenórienn.

Therion acabou sendo arrastado com Ornella até a sala de audiências do regente. Mas foi inútil: em sua arrogância, Khinlanas não acreditou que um ataque goblinoide pudesse representar qualquer perigo real a Lenórienn. Therion, acostumado com a vida segura na cidade, confiou no regente. Enquanto a frustrada Ornella retirou-se da cidade para voltar a sua ordem, o aprendiz de bardo nem mesmo se preocupou em avisar sua família. A ninfa era uma alarmista, ou estava louca. Só podia ser.

O ataque veio. A Aliança Negra esmagou Lenórienn. Therion foi pego no saque de sua casa. Assisti a sua família morrer. Como não havia treinado na arte da guerra, nada pôde fazer para impedir. Sobreveiu por bênção dos deuses — ou maldição, já que seu sofrimento foi muito pior que a morte. Nos dias depois do ataque, encontrou a espada de seu pai, enterrada em meio a escombros e aos cadáveres de seus entes queridos. Empunhando-a, Therion jurou que daria continuidade à tradição da família. Seria um paladino de Glórienn, a Deusa dos Elfos.

Estava enlouquecido de raiva e tristeza. Fugiu da cidade tomada pelos goblinoides e conseguiu localizar o batalhão responsável pela morte de sua família. No entanto, sua ira não era sustentada por treinamento. Na luta contra os monstros, estava prestes a morrer, quando uma flecha salvou sua vida. Depois vieram dezenas. A ninfa Ornella e sua ordem de arqueiros deram cabo dos goblinoides.

Therion acabou por se juntar a Ornella em suas aventuras. Sentia o chamado divino de Glórienn, mas não era capaz de localizar um clérigo ou paladino sobrevivente que o treinassem. O tempo para os elfos passa de forma diferente, e o jovem nem mesmo notou quando mais de uma década transcorreu. Então o fogo divino de Glórienn diminuiu, quase se apagou. A deusa passou a ser deusa menor, e não havia mais lugar para um paladino. Therion viu-se novamente sem rumo.

Therion passou a integrar a ordem a que Ornella pertencia. Conheceu seus outros membros — ninfas, amazonas e elfos. O grupo viajou ao continente de Arton, onde acabou se estabelecendo nas Montanhas Uivantes. Quando as Guerras Táuricas explodiram, Therion e os outros enfrentaram os minotauros, libertando escravos e protegendo o Reinado. Então, na imensidão gelada das Uivantes, conheceu uma criatura única. Um velho elfo, com cabelos brancos congelados e pele azulada. Ele nem mais se lembrava de quando chegara ao Reino Gelado, nem mesmo sabia que existira uma cidade élfica no continente norte. Seu nome era Zallenyon, e ele era o Deus Menor da Redenção.

Therion sentiu o chamado divino imediatamente. Numa cerimônia particular de amizade e perdão, Zallenyon aceitou-o como seu único paladino. Therion enfim encontrou sua vocação divina. Ele e seus companheiros tomaram um pequeno pedaço das Uivantes para si e lá montaram um refúgio para escravos fugitivos e vítimas da injustiça. Therion, então já um herói, batizou o lugar de Eldarien, ou “Segunda Chance”.

Ele não tinha mais família, mas conhecia um grupo que era sua nova família. Não tinha mais reino, mas tinha mais uma vez uma casa. Não tinha sua deusa, mas agora tinha um novo deus.

E, em Ornella, encontrou o amor.

Therion e Ornella se casaram, entre suas aventuras e incontáveis combates. O elfo e a ninfa tornaram-se figuras titânicas em sua comunidade — quando voltaram de uma missão particularmente longa, encontraram estátuas representando os dois na praça central! Mas essa grande honraria empalidece frente à paz que ele finalmente conquistou — em meio à guerra.

Therion é um elfo forte, com cabelos que originalmente eram loiros, mas agora estão esbranquiçados — talvez por influência de seu tempo nas Uivantes, talvez por ação de sua fé em Zallenyon. Costuma vestir um longo sobretudo preto, marca do amargor que teve em sua juventude. Outra marca de seu passado são as várias cicatrizes em seu corpo. Usa uma espada e, contrariando a tradição élfica, um par de pistolas. Em Eldarien, é expansivo, brincalhão e motivador, embora um pouco irônico. Em missão, é frio e analítico, pesando cada decisão com cuidado.

Atualmente, Zallenyon está velho (mesmo que um deus menor não deva se preocupar com esse tipo de coisas mundanas) e já sugere que Therion possa se tornar ele mesmo um deus menor, substituindo-o após sua morte. Se isso acontecer, o elfo pode despontar como uma esperança para sua raça. Embora o passado de Therion seja marcado por sangue, seu futuro parece iluminado pela esperança.

Therion: elfo, Bardo 1/Paladino Caótico 16, CB; ND 16; Médio, desl. 9m; PV 126; CA 36 (+8 nível, +6 Des, +3 Car, +2 bênção da justiça, +7 armadura); corpo-a-corpo: *espada longa afiada +2 +21* (1d8+12, 17-20); à distância: *pistola +2 +26* (2d6+10, 17-20/x3) ou *2 pistolas +2 +22* (2d6+10, 17-20/x3); hab. aura de coragem, bênção da justiça, código de conduta, conhecimento de bardo +5, destruir o mal 6/dia, detectar o mal, devoto (Zallenyon), graça divina, música de bardo (fascinar, inspirar coragem; 4/dia), saúde divina, vínculo divino; Fort +18, Ref +23, Von +17; For 14, Des 24, Con 14, Int 12, Sab 12, Car 17.

Perícias & Talentos: Acrobacia, Atuação (música), Atletismo, Cavalar, Conhecimento (religião), Diplomacia, Iniciativa, Percepção; Acerto Crítico Aprimorado (pistola), Ataque Duplo (espada longa), Atraente, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma (pistola), Foco em Perícia (Iniciativa), Iniciativa Aprimorada, Rapidez de Recarga (pistola), Saque Rápido, Surto Heroico, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (pistola).

Magias de Bardo Conhecidas: 0 — detectar magia, intuir direção, luz, prestidigitação; 1º — auxílio divino, curar ferimentos leves, enfeitiçar pessoa, escudo arcano. PM: 4.

Equipamento: camisa de cota de mitral +3, espada longa afiada +2, manto da resistência +3, pistola +2 x2.

“Enquanto uns rezam, outros afiam as espadas.”
— Um veterano de guerra cansado do falatório dos clérigos

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saldino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.



Suas preces foram atendidas!

Os deuses estão envolvidos em todos os aspectos da vida em Arton. Os devotos moldam o destino do mundo, travam guerras, empregam poderes milagrosos e morrem de medo de desagrardar seus mestres divinos. E agora os segredos dos deuses serão revelados!

O **MANUAL DO DEVOTO** é um guia para as classes divinas de *Tormenta RPG*. Aqui você aprenderá como empregar os poderes dos deuses, como combater cultistas malignos e como ficar longe de divindades ciumentas e furiosas! Parte da série que detalha as classes de personagens, este é um tomo sagrado para todos que desejam se aprofundar na religião artoniana.

Este livro contém:

- Classes variantes para clérigos, druidas e paladinos, como o cruzado, o metamorfo e o caçador de horrores.
- Novos talentos e classes de prestígio para personagens devotos.
- Itens mágicos e mundanos, incluindo objetos litúrgicos e relíquias.
- Mais de 70 novas magias divinas, incluindo as poderosas magias absolutas!
- Descrições das igrejas de Khalmyr e Kallyadranoch.

Erga seu estandarte, segure firme seu símbolo sagrado e entre na guerra pelas almas dos artonianos!



9 788583 650102 >