

*Dota 2: tão bonitinhos quando são pequenos...*

# EU, GOLEM

**G**olens! Poderosos construtos movidos por energias místicas, estes seres estão entre as mais clássicas criaturas artificiais da fantasia. Outrora restritos a antagonistas fabricados com o único propósito de ameaçar os aventureiros, em *Tormenta20* eles finalmente conquistaram o papel de heróis, na forma de uma raça disponível para personagens jogadores.

A estreia dos golens aconteceu em uma *Caverna do Saber* na Dragão Brasil 148. Lá, foram apresentados como uma raça modular, que permitia ao jogador escolher várias de suas características, como tamanho e a matéria-prima de seu corpo. Apesar de divertida, essa versão dos golens era bastante complexa para figurar como uma raça básica e, assim, uma versão mais simplificada, representando o golem mais “típico” figurou nas páginas de *Tormenta20*.

Entretanto, como toda tecnologia experimental, o golem básico foi submetido a todo tipo de testes, dificuldades e complicações, tanto em Arton quanto nas milhares de mesas de jogo de *Tormenta*. E assim como nos laboratórios artonianos inúmeros inventores e conjuradores se debruçaram sobre projetos e diagramas para aprimorar ainda mais estes seres artificiais, no mundo real diversos grupos da melhor comunidade de RPG do Brasil se reuniram para nos enviar *feedbacks*, comentários e sugestões sobre como deixar os golens ainda mais legais e divertidos (e um tantinho mais poderosos).

Assim, de posse de verdadeiros dossiês sobre nossos queridos “robozinhos”, preparamos esta coluna com uma verdadeira reformulação dos golens de Arton.

## O golem artoniano

O passo inicial em nossa busca pelo golem ideal é compreender exatamente o que são estas criaturas. Nossa primeira pista é um trecho do vindow *Ameaças de Arton*:

**“Nem tudo que vive e caminha em Arton foi criado pelos deuses. Há aqueles forjados pela mão dos mortais.**

***Golens são seres artificiais, construídos por conjuradores e inventores habilidosos. Os métodos e materiais usados em sua fabricação variam tanto quanto seus corpos e formatos. Podem ser movidos a vapor, combustíveis exóticos ou magia elemental. Podem ser feitos de madeira, metal,***

***pedra ou carne. Podem ser rústicos, toscos, pouco mais que espantalhos, ou magníficas obras de arte da engenharia. Podem ser pequenos e fracos como brinquedos, ou imensos e poderosos como gigantes.***

***Golens têm sido produzidos por toda Arton com propósitos diversos. A Supremacia Purista os utiliza como soldados e máquinas de guerra. No reino de Wynlla, são extensivamente empregados como trabalhadores e gladiadores. A Igreja de Tanna-Toh conta com uma rede de golens conectados a seu sumo-sacerdote, o Helladaron. Artífices obsessivos por toda Arton buscam construir o golem mais perfeito, aquele que vai superar as próprias criações dos deuses.***

***Golens são forjados para obedecer e servir, mas nem todos o fazem para sempre. Os mais aprimorados, aqueles que contêm centelhas elementais em seus corpos, podem eventualmente ganhar ‘vida’. Adquirem inteligência, consciência, personalidade... alma. Podem continuar servindo a seu criador, por lealdade e gratidão, ou escolher procurar seu lugar no mundo. Devotar-se aos deuses. Viver aventuras. Combater o mal. Viver a vida.”***

Construtos, mágicos ou fabricados por engenhocaria, existem há muito tempo em Arton. Os modelos iniciais eram criações simples, projetadas para atividades essencialmente físicas, como carregar peso, montar guarda ou travar guerras. Com o tempo, entretanto, os fabricantes de golens aprimoraram seu ofício, descobrindo novos materiais, rituais e mecanismos que permitiram criações mais complexas e capacitadas às mais diferentes atividades. Em alguns casos, o trabalho e esmero empenhados na fabricação destes construtos era tamanho que o resultado era uma verdadeira obra de arte, uma criatura única que estava a um sopro de ser considerada viva.

Até que um dia este sopro veio. Impulsionados pela centelha mágica em seu interior, alguns destes golens sofisticados passaram a adquirir algo que só poderia ser chamado de “alma”. Uma consciência de si mesmo, uma independência de seus criadores, um desejo de conhecer o mundo e aprender. Uma individualidade. Sob muitos aspectos, eles estavam vivos.

Embora raros, golens passaram a despertar em vários recantos de Arton. E, ao fazê-lo, cada um escolhe um destino para si. Alguns preferem continuar vivendo com seus criadores, não mais autômatos sem vida, mas aliados unidos por gratidão ou amizade. Outros decidem sair pelo mundo em busca de um objetivo, uma missão, um propósito. Seja como



for, esses golens são indivíduos raros e únicos, despertados por uma combinação de fatores e circunstâncias não inteiramente compreendidos por seus criadores.

Nem todos os golens que despertam, entretanto, o fazem por acaso. Criadores particularmente experientes e possuidores dos recursos apropriados aprenderam como criar golens independentes, dotados de personalidade e inteligência. Isso não é feito levemente; ao construir um golem com vontade e desejos próprios, nem sempre o criador poderá garantir que os objetivos do golem sejam os mesmos que os seus. Ainda assim, há inúmeros casos de golens criados desta forma.

## O “povo” golem

Embora sejam tratados como uma raça, os golens não formam um povo unificado. Eles não têm territórios próprios, nem um idioma, uma história ou uma cultura unificada. Cada golem é único, um corpo físico criado por artesanato e magia, movido por uma personalidade que é um amálgama de sua arquitetura mental, das ideias de seus criadores e de uma curta existência como ser independente.

Golens não possuem um passado de seu “povo” ou lendas e contos que transmitam sua herança cultural. Em muitos aspectos, são visitantes em um mundo habitado a eras por outras raças e culturas. Alguns golens, sobretudo aqueles que passam muito tempo entre outras culturas, podem até adquirir alguns maneirismos e hábitos típicos, buscando preencher lacunas em sua própria personalidade.

## Anatomia do golem

Apesar de apresentarem uma variedade de características, todos os golens possuem alguns traços em comum, relacionados a sua natureza artificial e seu processo de criação.

### Propósito

Todo golem é construído com um propósito em mente, que pode ser algo específico como lutar ou algo mais amplo como acompanhar seu criador como guarda-costas e assistente pessoal. O propósito de um golem influencia as escolhas que seu criador fará em termos de materiais e outras características de sua fabricação. É importante ter em mente que, embora possam ser empregados em diversas funções, estes seres ainda possuem limitações impostas por sua artificialidade e pela tecnologia disponível para os atuais fabricantes de golens. Por mais que novas técnicas e materiais sejam empregados, golens ainda são essencialmente construtos pesados, fortes e lentos.

### Atributos

Nem todos os golens são criados para o combate (embora a maioria o seja), mas todos são mais fortes que seres de carne e osso. Por outro lado, sua artificialidade faz com que tenham menos senso de individualidade.

### Corpo artificial

Seja de pedra, ferro ou barro, todo golem possui um corpo artificial, também chamado de chassi. Isso faz com que os golens não possuam algumas das fraquezas dos seres de carne e osso, mas ao mesmo tempo os torna incapazes de consumir alimentos e preparados específicos para criaturas orgânicas.

### Fonte de energia

Para poder se mover e desempenhar suas tarefas, todo golem precisa de uma fonte de energia. Existem diversos tipos de fontes para golens, desde essências elementais até um sopro de energia divina. Mais do que alimentar o golem, sua fonte de energia também lhe concede certas características específicas.

### Mente programada

Ao contrário de outros seres, que experimentam diversas etapas de amadurecimento e aprendizado até atingirem a idade adulta, golens são criados com uma mente pronta, alimentada com as informações básicas para que desempenhem seu propósito. Assim, quando um golem “desperta”, sua mente possui apenas uma quantidade limitada de conhecimento, sem a variedade e amplitude do aprendizado pelo qual outros seres passam.

## O Golem, Reforjado

### Habilidades de Raça

**+2 FORÇA, -2 CARISMA.**

**CRATURA ARTIFICIAL.** Você é uma criatura do tipo construto. Recebe visão no escuro e imunidade a doenças, fadiga, sangramento, sono e venenos. Além disso, não precisa respirar, alimentar-se ou dormir, mas não se beneficia de cura mundana e de itens da categoria alimentação. Você precisa ficar inerte por oito horas por dia para recarregar sua fonte de energia. Se fizer isso, recupera PV e PM por descanso em condições normais (golens não são afetados por condições boas ou ruins de descanso). Por fim, a perícia

Ofícios (artesanato) pode ser usada para aplicar cuidados prolongados em você, como se fosse Cura.

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

**CHASSI.** Escolha o tipo de seu chassi, entre os descritos a seguir. Você leva um dia para vestir ou remover uma armadura (pois precisa acoplar as peças dela a seu chassi). Entretanto, por ser acoplada, sua armadura não conta no limite de itens que você pode usar (mas você só pode usar uma armadura).

- **Bronze.** Você recebe +2 em dois atributos a sua escolha.
- **Ferro.** Você recebe +2 em Força e +2 em Constituição. Seu deslocamento é 6m, mas não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga. Você recebe +2 na Defesa, mas possui penalidade de armadura -2.
- **Pedra.** Você recebe +2 em Constituição. Você não pode correr e seu deslocamento é 6m, mas não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga. Você recebe resistência a corte, fogo e perfuração 5.

**FONTE DE ENERGIA.** Escolha sua fonte de energia da lista abaixo.

- **Alquímica.** Uma mistura alquímica gera a energia necessária à sua vida. Você pode gastar uma ação padrão para ingerir um item alquímico qualquer; se fizer isso, recupera 1 PM.
- **Elemental.** Você possui um espírito elemental preso em seu corpo. Escolha entre água (frio), ar (eletricidade), fogo (fogo) e terra (ácido). Você é imune a dano desse tipo. Se fosse sofrer dano mágico desse tipo, em vez disso cura PV em quantidade igual à metade do dano. Por exemplo, se um golem com espírito elemental do fogo é atingido por uma Bola de Fogo que causa 30 pontos de dano, em vez de sofrer esse dano, ele recupera 15 PV.
- **Sagrada.** Você foi animado por um texto ou símbolo sagrado depositado em seu corpo. Você pode lançar uma magia divina de 1º círculo a sua escolha (atributo-chave Sabedoria). Caso aprenda novamente essa magia,

seu custo diminui em -1 PM. Alguém treinado em Religião pode trocar essa magia com um ritual que demora um dia e exige o gasto de um pergaminho mágico com a nova magia.

**TAMANHO.** Escolha seu tamanho da lista abaixo.

- **Pequeno.** Recebe +2 em Destreza.
- **Médio.** Sem ajustes.
- **Grande.** Recebe -2 em Destreza.

## O golem básico

As regras da raça golem representam os tipos mais comuns de golens que podem despertar (embora existam outros chassis e fontes de energia, que serão descritos futuramente). Entretanto, por questões de espaço e simplicidade, apenas um destes é apresentado no livro básico de *Tormenta20*, representando a combinação mais comum de golem desperto. Este é o golem de ferro elemental médio. Mas não tema, amigo dos golens. A versão completa da raça será disponibilizada no vindowro *Ameaças de Arton*.

RAFAEL DEI SVALDI



*Clash of Glans* cuidado, esses aqui explodem!