

Os clérigos e

paladinos dos

perpétuos

chegam a Arton

Por Davide Di Benedetto

SONHO E TEMPESTADE



E se, entre os muitos mundos existentes, vagassem seres eternos? Aspectos e funções do próprio universo, que nem mesmo têm um nome verdadeiro. Divindades entre as divindades. O que aconteceria se os mortais voltassem suas preces para essas forças primordiais da existência...

... e elas decidissem responder?!

Nesta insana matéria inspirada em *Sandman* você confere alguns dos Perpétuos criados por **Neil Gaiman**, aqui reimaginados como deuses em *Tormenta20*. E mais! Uma miríade de novos artefatos para virar de ponta cabeça sua campanha.

Antes, uma introdução

Leio a *Dragão Brasil* desde uns 11 anos de idade, quando ainda era de papel e saía nas bancas.

Desde esses remotos tempos antepandêmicos, minhas matérias favoritas eram as que transplantavam elementos vindos de animes, livros e filmes para mundos bastante diferentes daqueles para os quais haviam sido pensados. E funcionava!

Eu ficava fascinado lendo coisas como um clã cyberpunk em *Vampiro: A Máscara*, ou aliens cuspidores de ácido e cavaleiros jedi em *Dungeons & Dragons*. Minha outra paixão sempre foi Arton, o mundo de *Tormenta*, com sua mitologia de deuses próprios como Nimb, O Deus do Caos — um deus do caos?! Pirei no conceito quando moleque, e até hoje é minha divindade artoniana favorita.

Não é surpreendente que acabei tendo esses dias uma ideia meio maluca para escrever um artigo. E se eu adaptasse o panteão dos deuses nórdicos para T20, nos moldes de ancestrais suplementos como o clássico *Deities & Demigods*? Me empolguei com a ideia.

Após uma breve pesquisa informal no grupo dos conselheiros da revista, cheguei a começar um mini-conto introdutório, praticamente uma *fanfic*, em que Thor, o Deus do Trovão, aparecia para pegar seu martelo Mjlonir de volta do infame clérigo da guerra conhecido como Mestre Arsenal!

Não tinha ido muito longe, quando a série de Sonho e companhia estreou na *Netflix*. De repente, tive a inspiração

(divina?): os Perpétuos dariam um excelente panteão de deuses de fantasia medieval! Fiquei imaginando como seriam seus clérigos e paladinos, códigos de conduta e dogmas, poderes e relações com os deuses de Arton... Sai Odin, entra Sandman.

O resultado foi essa matéria.

Ela não teve uma única fonte. Além do excelente livro de **Hy Bender**, *The Sandman Companion*, embaralhei conceitos dos quadrinhos, da série, e, porque não, de lendas. Acho que o Gaiman aprovaria!

Por isso, caso algum fã encontre alguma incoerência ou diferença em relação às obras originais, saiba que elas foram propositais. Evitei dar contexto demais, em alguns trechos, para não diluir cem por cento a surpresa para quem ainda vai ler a obra original. Ou de quem, tal qual eu na data de fechamento dessa matéria, torcia pela confirmação da segunda temporada do seriado.

A esperança é a última que morre.

O que é Sandman?

No fim do século passado, as histórias em quadrinhos dos Estados Unidos viram um crescimento exponencial em publicações voltadas para o público adulto, migrando lentamente para fora de seu tradicional nicho infanto-juvenil.

Isso foi capitaneado por obras pioneiras como o *Ronin*, de **Frank Miller**, e a genial fase de *Monstro do Pântano*, escrita pelo britânico **Alan Moore**. Estimulados pelo sucesso desses autores, que depois acabariam publicando outros marcos da literatura ilustrada, os caça-talentos da DC Comics resolveram ir em pessoa até a terra natal do segundo artista: o Reino Unido. Cruzaram o oceano, famintos por novas visões.

Os habitantes das ilhas operavam milagres que os santos da casa não faziam. Tinham crescido imersos na arte e contracultura do movimento *punk* dos anos setenta, devorado livros da ficção científica *new wave* — que ousava

tratar de temas até então vetados em um ambiente conservador, onde não se podia escrever sobre drogas, sexualidade, religião, questões sociais e todo assunto visto como subversivo.

Além de ter uma visão diferenciada, os quadrinistas nativos estavam acostumados a trabalhar em um mercado pequeno, longe de ser bem pago. Acostumados a se virar com prazos, contando histórias inteiras em poucas páginas.

Dali saíram nomes hoje lendários na indústria, como o vanguardista artesão multimídia, **Dave McKean**. Além, é claro, de um tal de Neil Gaiman. O resto, como dizem, é história.

Apesar dessa dupla criativa ter sua proposta para uma minissérie aprovada, o primeiro trabalho foi temporariamente engavetado. Afinal, eram dois desconhecidos e alguns editores tinham receio de que a história não venderia tão bem se fosse publicada naquele momento. Era melhor os garotões descolarem uns pontos de experiência antes, e subirem alguns níveis, fazendo outros trabalhos.

Gaiman recebeu sua missão: tirar o mofo de uma antiga propriedade intelectual da casa. Ele podia sugerir um personagem que desejasse escrever, mas só poderia utilizar quem não estava figurando em outras publicações do universo compartilhado da DC.



Após citar dois ou três heróis, e receber negativas, seu sim veio com *The Sandman*. Já havia existido duas versões diferentes desse personagem titular. A primeira, dos anos trinta, criada por **Berth Christman** e **Gardner Fox**, era protagonizada por um vigilante mascarado, o alterego de Wesley Dodds, milionário excêntrico. Conceito não exatamente original, semiclone do Batman. Esse combatente do crime vestia sobretudo, chapéu fedora e mantinha uma máscara respiratória sobre o rosto, enquanto colocava bandidos fora de ação com sua arma de gás do sono.

A outra versão, a setentista que Gaiman queria usar, foi co-criada por **Jack Kirby** e **Joe Simon** (os pais do Capitão América). Era um justiceiro místico, o indivíduo por trás da lenda do “homem da areia”, aqui no Brasil o equivalente ao nosso João Pestana — espírito que botava pessoas para dormir, fazendo-as acordarem no dia seguinte com grãosinhos de remela endurecida em cima dos olhos, transformado em super-herói. O “Gladiador Grumoso” tinha uma característica-chave que interessava a Gaiman: habitava os sonhos!

No primeiro arco de seu novo gibi, depois coletado em *Prelúdios e Noturnos*, conhecemos Morpheus, o Rei dos Sonhos: ser pálido, de olhos completamente negros, aprisionado por acidente pelo ritual de um ocultista no ano de 1916. A data não é coincidência e sim um fato histórico: é quando teria começado a eclodir a pandemia da misteriosa doença do sono conhecida como **encefalite letárgica**.

Enquanto o século XX vai se desenrolando com todas suas atrocidades, o encarcerado Morpheus tem tempo de sobra para refletir sobre sua própria existência. Após conseguir se libertar, e se vingar de maneira impiedosa, parte em uma busca para trazer de volta três artefatos que lhe foram roubados e contêm parte de seu poder. Pretende usá-los para reerguer o reino do Sonhar, destruído enquanto esteve ausente.

Ao longo da série e seus derivados, Gaiman até mesmo deu um jeito de amarrar sua versão do Sandman com as anteriores. As primeiras histórias do quadrinho se aproximavam do terror — inspiradas diretamente pelo Monstro do Pântano de Moore. E contavam com a aparição ocasional de um ou outro super-herói. Mas a partir daí, a saga foi se transformando em algo mais.

Gaiman bebeu de infinitas mitologias e fábulas, para criar uma história sobre histórias: pois Morpheus, decidiu, não regia somente o mundo dos pensamentos noturnos.

Ele era o ser que governava e protegia *tudo* aquilo criado através da imaginação. E essas ficções, por sua vez, nascidas em causos contados ao redor de uma fogueira, tinham o poder de afetar e remodelar nossa realidade.

Ambiciosa, com desenhos de artistas como **Sam Kieth**, **Mike Dringerberg** (co-criadores da série), **Jill Thompson**, **P. Craig Russell** e outros, a revista mensal contava também com as capas de **McKean** — inovadoras na época, não apenas por seu estilo, mas por fugirem da regra de retratar nelas o protagonista em toda santa edição.

Com efeito, *Sandman* não se limitava ao próprio Morpheus. Revezava arcos inteiros centrados nele com outras narrativas nas quais apenas fazia uma ponta. O perpétuo também aparecia em geniais historietas avulsas, tais quais as emblemáticas *Calíope*, *Medo de Cair*, *Sonho de mil gatos*, *Sonho de uma noite de verão* — em 1991 a primeira a ganhar o *World Fantasy Award* na categoria conto, prêmio tradicionalmente destinado apenas à prosa — e a popular *Ramadan*.

Como se tudo isso não bastasse, *Sandman* trazia diversidade de gênero, étnica, LGBTQIAP+ e um multiculturalismo até então raríssimo em outras publicações do tipo. Somando isso ao seu brilhantismo narrativo, foi responsável por trazer para os quadrinhos pessoas que até então não se viam atraídas pela mídia, especialmente leitoras.

Essa característica foi bastante respeitada na adaptação recente da *Netflix*. Uma série de tevê que consegue tanto se manter fiel a obra original quanto repaginar a saga para a sensibilidade moderna. Os elementos de terror são um pouco diluídos, no entanto, muitas narrativas são enriquecidas e há vilões menos quadrinhísticos e caricatos.

Sonho, contudo, não foi a única entidade criada por Gaiman — ou resgatada de uma pilha de gibis jurássicos. O quadrinho original, e muitas de suas crias, como *Morte*: *O Preço da Vida* e *Noites Sem Fim*, foram responsáveis por introduzir e desenvolver toda parentada, com quem podemos imaginar Morpheus sofrendo durante as festinhas de fim de ano. Seus irmãos, irmãs e síngene.

Um grupo de sete seres semidivinos conhecidos como **Os Perpétuos**.

Nesta matéria trazemos a adaptação dos quatro apresentados na série para sua campanha.

ATENÇÃO!!!

A matéria apresenta novos elementos de jogo para aqueles que desejam usar personagens devotos inspirados pela mitologia de *Sandman*, mas é declaradamente uma adaptação com bastante licença poética. Um exercício de imaginação. A presença dos seres e artefatos apresentados **NÃO** é oficial em Arton.

Dito isso, se *crossovers* não são sua praia, ou a mesa em que você joga usa alguns materiais de maneira mais estrita, converse com o grupo. É perfeitamente possível adaptar mecânicas ou conceitos apresentados aqui a outras divindades, ou aspectos da mitologia artoniana.

Não é um material canônico. E sim herético. Use por sua conta e risco!

O panteão dos perpétuos

No começo, havia apenas a Noite e o Tempo.

Da conjunção dessas entidades distantes, antes mesmo de que os seres vivos existissem, materializou-se o primeiro perpétuo. Como os demais seres desse tipo, não exatamente um deus. Algo mais. Não tinha nem mesmo nome real — era uma função fundamental do universo, tão duradoura quanto.

Da mesma maneira que deuses maiores esculpem o mundo com sua personalidade e caprichos, e seres com poder e seguidores o bastante se tornam deuses menores, perpétuos são capazes de imbuir os mortais que os seguem com poderes e dádivas.

Sua suposta existência é apenas especulada entre os intrigados teólogos de Arton, que atribuem os poderes dos clérigos dessas divindades a outras fontes, ou criam complexas teorias quanto à posição do panteão forasteiro na ordem cosmológica das coisas. Em termos práticos, alguém que não seja treinado em Religião, não consegue distinguir um perpétuo de divindades maiores, mas há diferenças sutis e marcantes.

Perpétuos são mais vulneráveis do que os deuses do panteão artoniano. Se forem afastados de seus reinos,

e suas fontes de poder usurpadas, esses aspectos-vivos podem ser vencidos com relativa facilidade por criaturas poderosas. Mas logo são substituídos por um novo ser distinto. Outro ponto de vista do mesmíssimo aspecto ou função, com o mesmo nome.

Não são só as materializações de um conceito, mas o próprio conceito *em si*. Estão a serviço dos mortais, e diferente dos membros do Panteão, suas personalidades podem evoluir e mudar. Mesmo que isso demore milênios. Nenhuma pessoa prudente, contudo, jamais vislumbrará a possibilidade de matá-los. Pois se o sangue de um perpétuo for derramado, caberá àqueles que também o trazem em suas veias vingá-lo.

Ao contrário de outras deidades artonianas, também não existem templos de acesso público consagrados a eles, ou religiões convencionais girando ao seu redor. Essas entidades são celebradas através dos chamados “cultos de mistério”: espécie de irmandades secretas que apenas os iniciados podem frequentar. Adentrar uma delas sempre envolve passar por algum tipo de ritual ou provação. Às vezes, isso é bastante difícil e complexo. Em outras, trilhar esse caminho é tão simples quanto conversar com o mestre de um séquito e pedir sua autorização.

Os templos dos perpétuos ficam em cavernas ou outros lugares escondidos. Os fiéis se identificam por meio de tatuagens, senhas e apertos de mão conhecidos apenas entre eles. O motivo da discrição é que nem todos os clérigos de Arton aceitam essa nova crença, que enxergam como herética. Outro motivo é serem seitas pequenas, sem o espaço e recurso de igrejas já estabelecidas. A última e principal distinção entre perpétuos e deuses são seus paladinos.

Perpétuos podem ter quantos paladinos desejarem, como qualquer deus maior, mas esse tipo de herói a seu serviço é muito raro, pois só surge em determinada ocasião: quando um perpétuo é removido da existência temporariamente, sendo aprisionado por um ritual, ou afastado de alguma outra maneira de seu reino.

Nesse caso, a realidade tenta compensar o vácuo deixado para trás. Forja um campeão especial, que reproduz a aparência do perpétuo (adaptada à sua própria cultura) e age inspirado pela entidade — mesmo que, muitas vezes, o próprio paladino não tenha consciência disso. Entre os perpétuos listados a seguir, apenas Morte e Sonho podem ter paladinos.

Segundo alguns viajantes extraplanares, existem sete perpétuos ao todo. Mas até hoje apenas o culto de quatro deles foi identificado nas terras do Reinado. O que não quer dizer que não existam outros escondidos por aí...

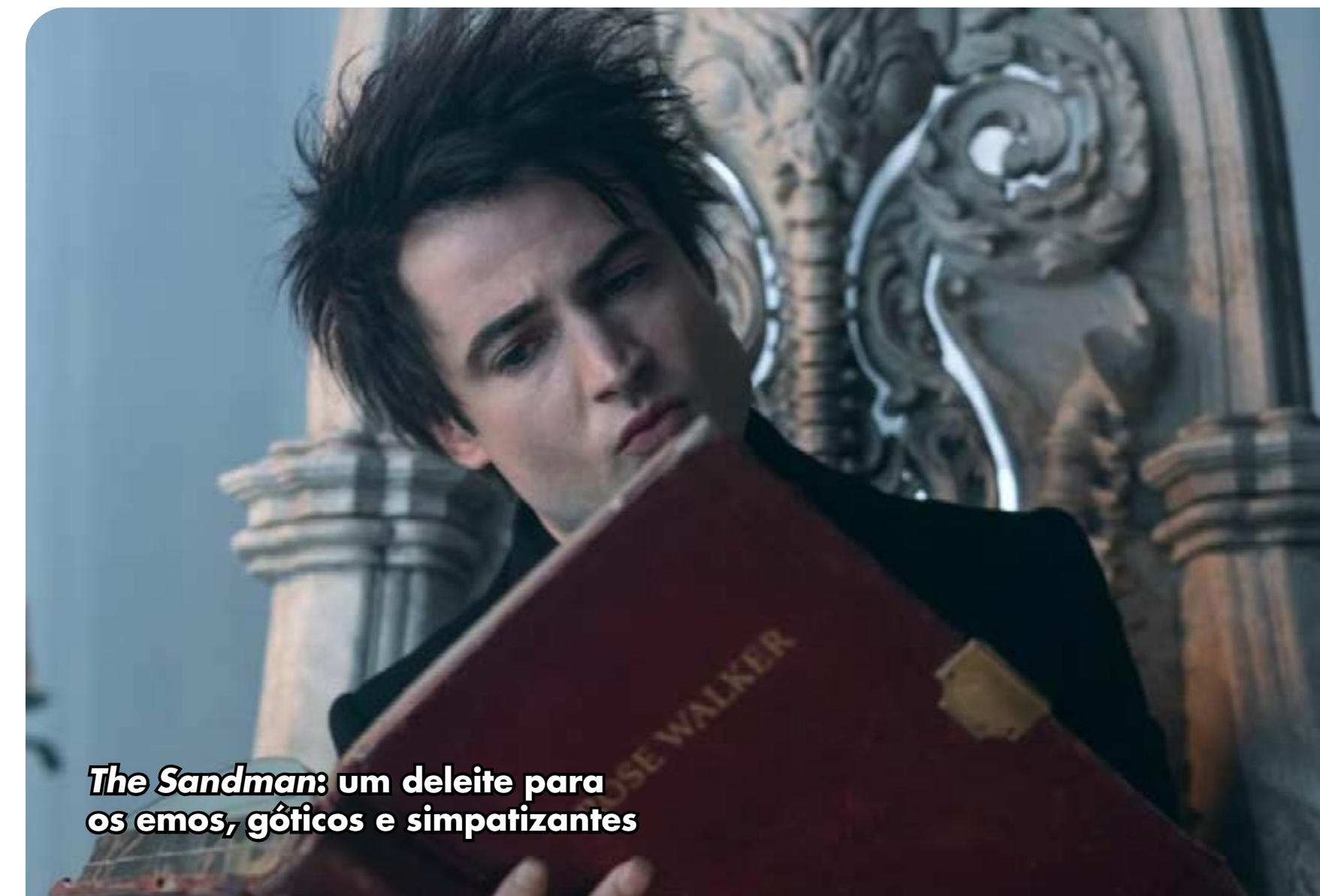
Morte

Representando tanto o fim quanto o começo, dizem que essa perpétua era amada por todos em tempos antigos. Os mortais lembravam-se tanto da sua primeira visita: quando ela os insuflava com a centelha da vida, quanto de sua última e derradeira aparição. Mas com o passar dos séculos começaram a se esquecer disso e passaram a temê-la.

Isso deixou a Morte cada vez mais ressentida e fria.

Tudo mudou quando ela resolveu habitar um corpo mortal a cada cem anos, para entender sua perspectiva. Assim tornou-se a mais humana entre os perpétuos. A mais sábia até.

Embora raramente demonstre, também é aquela de maior poder. Está destinada a testemunhar o fim de todas



The Sandman: um deleite para os emos, góticos e simpatizantes

as coisas, quando apagará as luzes no céu e trancará os portões da existência atrás de si.

É plenamente devotada a sua função, pois percebeu que um universo assolado pela imortalidade seria pior do que o fardo de ceifar almas. A morte trabalha em colaboração com outras divindades mortuárias, chamada por ela de “psicopompos”, que também têm função de coletar os espíritos e levá-los até seu descanso final.

CRENÇAS E OBJETIVOS. Ajudar a celebrar ritos fúnebres e confortar pessoas passando por luto. Combater assombrações e outras entidades que tentem trapacear a morte, para manter o equilíbrio no universo, mesmo que para isso seja necessário se sujeitar a uma existência eterna.

OUTROS NOMES: Desencarnação, Teleute, Vovó Morte, Nossa Irmã (entre os perpétuos).

DEVOTOS. Quaisquer. Cedo ou tarde, toda criatura contempla seu fim.

SÍMBOLO SAGRADO. Ankh de prata.

CANALIZAR ENERGIA. Qualquer.

ARMA PREFERIDA. Gadanho.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Um devoto da morte é proibido de saquear tumbas ou templos consagrados à patrona que servem e às demais divindades que cuidam dos mortos. Podem permitir que outras pessoas retirem

objetos desses lugares, mas não podem partilhar do espólio. Em um combate, seu primeiro ato deve ser gastar uma ação de movimento em oração, dedicando as mortes que vierem a ocorrer durante a batalha à sua deusa.

PODERES CONCEDIDOS. Aparência Adaptável, Caçador de Imortais, Dom do Psicopompo.

Em Arton...

A Morte em Lamnor ainda é bastante associada ao hediondo deus Ragnar, uma divindade da extinção que sucumbiu durante os eventos da Flecha de Fogo. E no Reinado, a Leen, seu aspecto humano. Mas cultos da perpétua têm ganhado adesão para suprir essa ausência. Fala-se mesmo de um paladino que a representa, dado a partidas de xadrez com estranhos. Ex-sacerdotes de Leen também têm encontrado acolhimento nesse novo culto, embora sejam vistos com desconfiança e caçados pela maioria das outras ordens religiosas.

Clérigos de Tenebra costumam hostilizar devotos da Morte, pois sentem que eles não compreendem as bênçãos da verdadeira mãe-noite, e consideram hipócritas aqueles que abraçam a imortalidade para caçar mortos-vivos. Ironicamente, o mesmo desprezo é demonstrado pelos devotos de Azgher, que os confundem com adoradores da noite, ou não aprovam seus métodos, tidos como profanos.

Sonho

O Lorde do Sonhar e Príncipe das Histórias tem muitas formas e nomes. É conhecido em praticamente todas as culturas, pois está presente como protetor do sono dos mortais. Mas aqueles que despertarem sua ira impiedosa, têm a certeza de encarar atrozes pesadelos. Sonho não rege apenas os devaneios, mas também seu aspecto oposto, a realidade. Algo bastante simbólico, pois demonstra o poder que narrativas têm de inspirar os povos e remodelar seus mundos.

Um ser sombrio devotado ao seu papel, ele nutre pouca empatia por outros seres e demora milênios para perdoar ofensas, sendo conhecido

por suas paixões trágicas com mulheres mortais. Os devotos de Sonho parecem resignados a cumprir seus deveres com a mesma obstinação de seu patrono, mas tal qual o próprio, parecem um tanto descolados dos demais seres do mundo desperto.

CRENÇAS E OBJETIVOS. Preservar e proteger as histórias criadas pelos mortais. Defender as fronteiras entre o reino dos sonhos e a realidade.

OUTROS NOMES: Devaneio, Morpheus, Kai'ckul, Oneiros, Neruite (entre os artonianos), e demais intermináveis apelidos.

DEVOTOS. Qareen, suragell, sílfides, sereias, trogs, arcanistas, bardos, inventores e nobres.

SÍMBOLO SAGRADO. Elmo em forma de máscara cerimonial.

CANALIZAR ENERGIA. Qualquer.

ARMA PREFERIDA. Não há. Devotos deste deus não podem lançar a magia *Arma Espiritual* e similares.

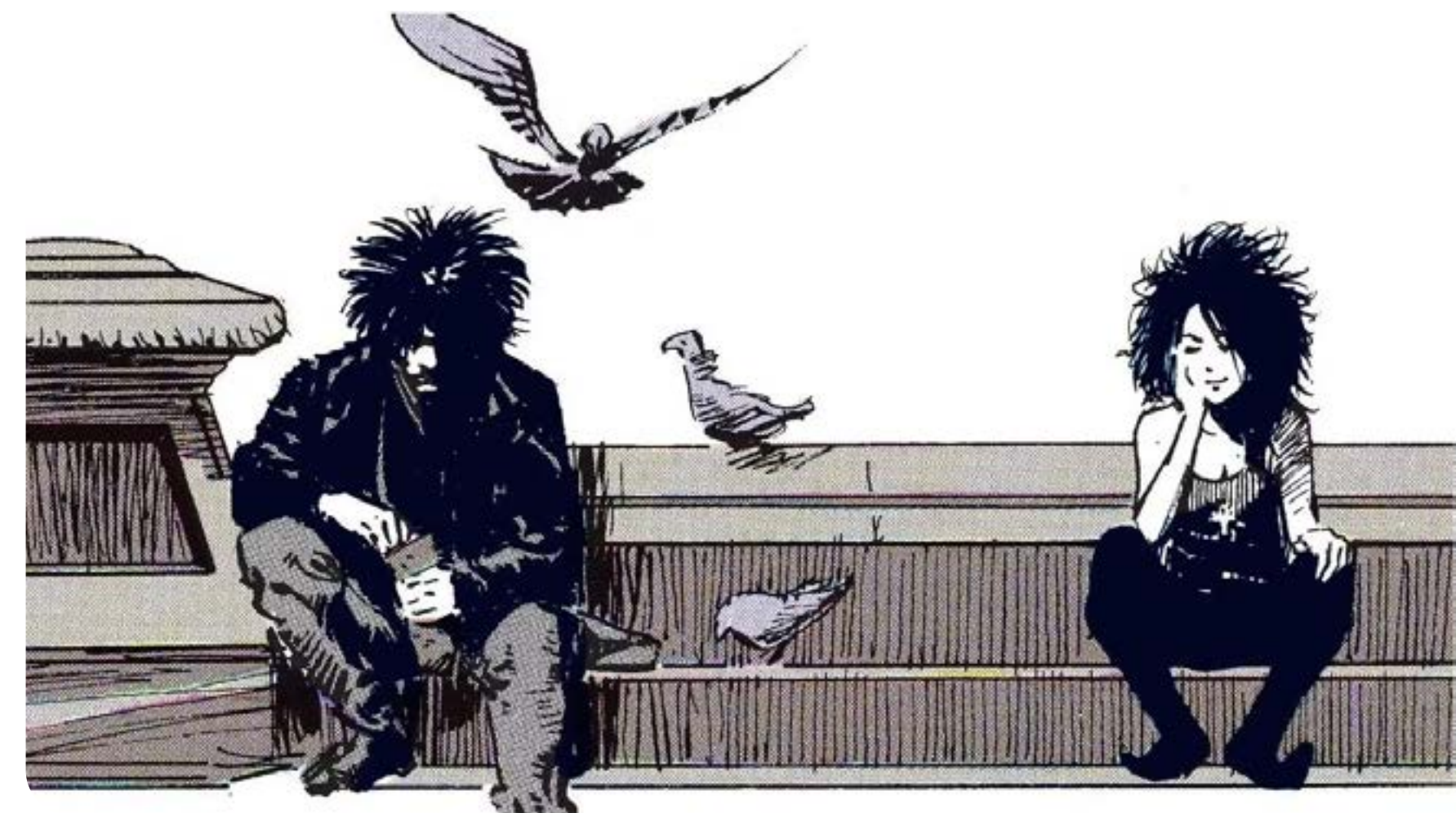
OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Devotos do sonhar só conseguem usar seus poderes concedidos durante a noite, ou se estiverem nas redondezas de um lugar onde mais de 1000 criaturas do mesmo tipo durmam e sonhem. Jamais podem despertar alguém que esteja dormindo nem permitir que o outro o faça.

PODERES CONCEDIDOS. Aparência Adaptável, Corvo do Sonhar, Fantasmas ou Quimeras.

Em Arton...

Nos reinos artonianos, Sonho é conhecido como Neruite em determinadas regiões, e é também representado como um aspecto feminino. É o perpétuo que mais se aproxima de ter templos convencionais, mas eles se assemelham a simples cabanas para viajantes desavisados, com um único leito: o verdadeiro templo está em um reino onírico e só pode ser acessado por quem dorme dentro da cabana.

Clérigos do sonhar costumam ser bem recebidos por bardos, tratados como irmãos e acolhidos pelos templos



de Tanna-Toh e Tenebra. Alguns de seus feitos heroicos são amplamente reconhecidos nas Repúblicas Livres de Sambúrdia onde, anos atrás, uma clériga teria ajudado a derrotar a ameaça da hedionda Torre dos Pesadelos. Se essa história é verdade, ou uma lenda local ninguém sabe, mas como os clérigos de Morpheus costumam dizer: é uma história, e como todas as histórias, ela tem sua importância.

Desejo

Personificação daquilo que é capaz de intoxicar e sacudir a vontade de viver em cada criatura que existe, movendo o mundo: amor, paixão avassaladora e obsessão. Também rege a satisfação, e o domínio das próprias emoções. Um manipulador nato é também multiardilosa: Desejo transcende definições.

Nem sempre aparece como uma entidade vilanesca, mas costuma levar diversos seres ao desespero, domínio de sua irmã gêmea. Embora não tenham formas físicas semelhantes, parecem se complementar — como as faces de uma moeda.

CRENÇAS E OBJETIVOS. Ajudar os mortais a fazer a ponte entre seus anseios e a satisfação. Entender melhor as emoções alheias (e como manipulá-las). Mas mais importante: colocar aquilo que você deseja acima de todo o resto.

OUTROS NOMES: Epithumia.



DEVOTOS. Qareen, hynne, sílfides, surragell, elfos, arcanistas, bardos, ladinos, bucaneiros, caçadores, nobres.

SÍMBOLO SAGRADO. Coração de vidro.

CANALIZAR ENERGIA. Negativa.

ARMA PREFERIDA. Arco longo.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Quem venera Desejo precisa cativar alguém a cada dia (ou por sessão de jogo, o que for mais longo). Isso significa avançar a categoria de atitude de determinada criatura de indiferente ou pior para prestativa. Opcionalmente, pode ajudar uma criatura na mesma tarefa: o alvo precisa ter sua categoria elevada até prestativa em relação a uma outra criatura. Se um devoto de Desejo for manipulado por alguém (falhar em um teste de Vontade) perde seus poderes concedidos até o fim da cena.

PODERES CONCEDIDOS. Aparência Adaptável, Flecha Cúpida, Mestre de Si.

Em Arton...

Clérigos de Desejo costumam ser confundidos com devotos de Lena, Marah, Wynna, Valkaria, ou, até mesmo, Sszzaas. Em todos os casos, aqueles que lidam com esses sacerdotes costumam cometer o erro de subestimá-los, pois não têm uma compreensão plena de como seus poderes funcionam, e manipulam quem está ao seu redor. Como são hedonistas desavergonhados, não têm escrúpulos em tirar proveito desse tipo de situação.

Desespero

Há uma força que se segue a todo destino inevitável, morte fatídica, pesadelo, cataclisma, coração partido ou ilusão perdida: a agonia daqueles que não têm mais dentro de si qualquer gota de esperança. Desespero representa a dor que paralisa e arrasta tudo para a inércia, com a intensidade de uma colossal estrela morta.

Segundo as lendas, foi a primeira e única entre os perpétuos a ter seu aspecto destruído. Voltou em uma nova forma, tão decadente e maldosa quanto antes. Enquanto houver sofrimento no universo, ela viverá.

CRENÇAS E OBJETIVOS. Derivar alegria observando a dor alheia. Desafiar devotos de outras divindades a tentar ajudar os outros, sabendo que isto é em vão.

OUTROS NOMES: Aponoia, A gêmea (entre clérigos de Desejo).

DEVOTOS. Lefou, suragell, golens, osteons, arcanistas, druidas, caçadores, ladinos e nobres.

SÍMBOLO SAGRADO. Gancho ensanguentado.

CANALIZAR ENERGIA. Negativa.

ARMA PREFERIDA. Foice.

OBRIGAÇÕES & RESTRIÇÕES. Por causa de sua personalidade fatalista e mau humor constante, os devotos de Desespero estão sempre sob efeito da condição lento. Essa condição não pode ser removida por meios mundanos ou mágicos, a menos que o devoto abandone sua fé. Além disso, uma vez por sessão, precisam causar algum tipo de condição negativa a outra criatura ou também ficam alquebrados durante a sessão seguinte.

PODERES CONCEDIDOS. Detectar Desesperança, Drenar Delusão, Espelhos Distantes.

Em Arton...

Associados com devotos de Aharadak, Tenebra, Kallya-dranoch, Sszzaas e outros deuses considerados malignos no Reinado, clérigos de Desespero costumam manter um

perfil discreto, nunca se dispondo a confirmar ou negar a divindade que veneram. Alguns até mesmo se fazem passar por arcanistas.

A exceção é quando têm a chance de desafiar clérigos de outro deus, especialmente dos demais perpétuos. Algo que não costumam resistir. Afinal, é um dos poucos prazeres em sua vida.

Novos poderes concedidos

Aparência Adaptável (Desejo, Morte, Sonho)

Você aparece de uma maneira diferente para cada criatura, assumindo um aspecto familiar a ela, ou aparecendo de forma idealizada, como se estivesse sempre sob o efeito básico de *Disfarce Ilusório* (CD Car desacredita). Além disso, na primeira vez que interage com uma criatura, você recebe +10 no teste de Diplomacia para tentar mudar a atitude dela.

Caçador de Imortais (Morte)

Você recebe +2 em testes de perícia e em rolagens de dano envolvendo criaturas que não envelheçam, como cons-

trutos, espíritos e mortos-vivos, e pode falar com estas criaturas como se estivesse sob o efeito básico da magia *Voz Divina*.

Corvo do Sonhar (Sonho)

Você recebe um pássaro onírico como familiar (veja o poder de arcanista). Você pode gastar uma ação de movimento para enviar seu pássaro para dentro dos sonhos de alguém adormecido em alcance médio. Isso permite que você veja o que está acontecendo nos sonhos desta criatura, como o efeito básico da magia *Sonho*. Além disso, seu pássaro também pode voar livremente para outros mundos que você já visitou (como se sob efeito de *Viagem Planar*), mas este último uso é mais arriscado. Role 1d6: 1, ele retorna na noite seguinte; 2-4, ele retorna após três dias; 5, ele retorna após uma semana; 6, ele encontrou uma ameaça. Neste caso, role mais 1d6: se o resultado for novamente 6, ele morre e você fica esmorecido até o próximo anoitecer.

Detectar Desesperança (Desespero)

Você está sempre sob o efeito da magia *Detectar Ameaças*, mas em vez dos efeitos normais, detecta criaturas que estejam sob efeito de uma condição de medo ou mental.

Drenar Delusão (Desespero)

Você pode gastar 1 PM e uma ação padrão para cobrir sua mão com uma aura mágica e tocar outra criatura em alcance corpo a corpo. Se a criatura tiver condições de medo ou mentais, você pode remover uma delas e curar 2d4 de seus próprios PV. Você sofre os efeitos da condição durante seu próximo turno, a menos que passe em um teste de Vontade (CD 20). ☹

Dom do Piscopompo (Morte)

Você é imortal. O limite de longevidade máxima da sua raça e modificadores de idade deixam de se aplicar. Sempre que morre, não importando o motivo, você volta à vida após 3d6 dias. Caso seja humanoide, você é ressuscitado como um osteon. Se você for um monstro, ressuscita normalmente, mas seu tipo de criatura muda para morto-vivo. Se for um construto, espírito, ou morto-vivo volta à vida, mas perde 2 PM permanentemente. Apenas clérigos e paladinos podem obter esse poder. ☹





O melhor episódio. Precisei ir beber uma água depois dele!

Espelhos Distantes (Desespero)

Você pode pagar 2 PM para conjurar a magia *Vidência* e espionar um alvo através de qualquer superfície espelhada que esteja em alcance longo. Para fazer isso, você mesmo deve estar diante de uma superfície espelhada. Se você pagar 5 PM adicionais, pode se deslocar de uma superfície a outra usando uma ação de movimento. 🌀

Fantasmas ou Quimeras (Sonho)

Você aprende e pode lançar uma magia a sua escolha entre *Amedontrar* ou *Sono*. Além disso, você pode aprender *Sonho* como uma magia universal de 3º círculo. 🌀

Flecha Cúpida (Desejo)

Se for treinado em *Misticismo* ou *Ofício* (alquimia), você pode para imbuir uma flecha com um encantamento especial. Isso requer uma noite de trabalho e o gasto de T\$ 10, para imbuir uma flecha com ouro, ou T\$ 20, para imbuir uma flecha com chumbo. Uma criatura atingida por uma flecha de ouro irá se apaixonar automaticamente pela próxima criatura com *Inteligência* 3 ou mais que perceber (sua categoria de atitude torna-se prestativa em relação a

criatura, como se estivesse sob efeito da magia *Enfeitiçar*). Uma criatura atingida por uma flecha de chumbo fica apavorada. Em ambos os casos, um teste de *Vontade* (CD Car) evita o efeito. O efeito dura até o fim da sessão, mas a criatura não necessariamente retornará à condição anterior, pois isso dependerá de sua personalidade, a critério do mestre. Você só pode ter uma flecha cúpida por vez, se criar uma nova, a anterior perde seu encantamento. 🌀

Mestre de Si (Desejo)

Você costuma estar no controle da situação, e truques para manipulá-lo não surtem efeito. Você passa automaticamente no primeiro teste de *Vontade* que fizer a cada cena.

Novos artefatos

A seguir você confere artefatos e relíquias sagradas inspiradas pelos perpétuos e a mitologia que permeia Sandman.

Elmo de Morpheus

Este elmo completamente fechado lembra uma estranha máscara cerimonial. Foi forjado a partir do crânio e ossos de um deus morto, ele tem visores que parecem dois grandes olhos negros e uma espinha óssea se projetando para fora como um bico. Você recebe +5 PV, +5 PM, +1 na Defesa, +1 em testes de perícia e +5 em testes *Diplomacia* com criaturas do tipo espírito. Além disso, você pode lançar a magia *Sonho* sem gastar PMs (atributo-chave *Carisma*). Os efeitos do elmo só se ativam após um dia de uso.

Clérigos ou paladinos de *Sonho* equipados com o elmo podem usar seus poderes concedidos mesmo durante o dia, e quando estão adjacentes ao objeto, sempre descansam como se estivessem em uma estalagem luxuosa.

Algibeira das Areias

Este simples e diminuto saco de couro é fechado por um fio encantado. Pouquíssimas pessoas, além do próprio

criador do artefato, conseguem desfazer o nó intrincado que protege seu conteúdo. Desatar o nó requer um 20 natural em um teste de *Conhecimento*, *Intuição* ou *Ofício* (artesanato). Falhar torna você incapaz de passar no teste durante um mês. É também possível cortar o nó para abrir a algibeira, ou furar o tecido, embora isso não seja uma tarefa fácil aos mortais! (Def 20, RD 20, PV 50) Uma vez aberta, a essência onírica depositada dentro da algibeira passa a se conectar ao seu portador, que recebe +5 PV, +5 PM e +1 em testes de perícia, enquanto tiver o objeto consigo.

Com uma ação padrão é possível jogar areia sobre os olhos ou face de uma criatura em alcance curto, que cai inconsciente pelas próximas 1d12 horas (*Vontade* CD 30 evita, este é um efeito de cansaço). Enquanto dorme, ela tem os melhores sonhos possíveis, vendo aquilo que mais deseja, porém o sono é agitado, e não recupera PV ou PM. Se a criatura passar no teste, fica em um transe sublime pelo mesmo período de tempo. Nessa condição, ela recebe +4 em testes de *Vontade* e -4 em testes baseados em *Destreza* e *Sabedoria* e não pode realizar qualquer ação que exija concentração (como lançar magias ou usar a perícia *Furtividade*).

Se a algibeira permanece em alcance curto de alguém que tenha sofrido seus efeitos, essa criatura precisa fazer um novo teste de *Vontade* para parar de usar a areia sobre si. A cada semana, ela repete o teste com uma penalidade cumulativa de -2. Se falhar, ela continua usando a areia sem si, e se torna hostil contra quem tenta afastá-la do artefato. A partir da quarta semana, a saúde e ligação de quem utiliza as areias mágicas começa a se deteriorar: a criatura se torna fraca de maneira permanente e irreversível. Na quinta semana, ela se torna debilitada e, na sétima, morre.

Você pode soprar a areia da algibeira como uma ação de movimento, para revelar a localização exata dos seus artefatos irmãos (*Elmo de Morpheus* e *Joia de Dee*), desde que estes se encontrem em alcance longo. Essa ação também pode ser utilizada para detectar a presença de criaturas do tipo espírito, como o efeito básico da magia *Detectar ameaça*.

Rubi de Dee

Uma das lendárias “gemas dos sonhos”, este artefato contém poder onírico dentro de si, mas foi roubado e corrompido por um feiticeiro; outros dizem que foi por Dee, o infame sumo-sacerdote do caos... mas só os deuses sabem a verdade! Tentar alterar essa joia para que ela reconfigure-se à energia de quem pretende usá-la requer um teste de *Misticismo* ou *Ladinagem* (CD 30). Se falhar, a criatura perde 100 pontos de vida. Uma vez reconfigurado, o rubi passa a obedecer o novo dono, mas outras criaturas precisarão repetir o mesmo teste se quiserem se apossar dele. Enquanto alguém portar o rubi, receberá +5 PVs, +5 PMs e +1 em todas as perícias.

O artefato projeta uma aura invisível em alcance longo que impede as criaturas na área de mentirem. Alguns afirmam que alguém capaz de desvendar os segredos da joia poderia estender essa área mágica ao mundo todo, mas esse ritual se perdeu no tempo.

A habilidade, porém, não elimina apenas a mentira, mas também a capacidade de produzir ficção... e de sonhar! Isso tem um efeito terrível sobre a mente dos mortais, que revelam seu lado mais animalesco, já que não há nada para contrapor ou atenuar, levando a uma espiral crescente de morte e caos.

A cada quatro horas sob influência do rubi, uma criatura precisa fazer um teste de *Vontade* (CD 30) ou sua atitude em relação a outras criaturas com as quais



tenha convivido durante esse período será piorada em uma categoria. O rubi também permite lançar as magias *Enfeitiçar Pessoa* e *Marionete*.

Composto da matéria da qual os sonhos são feitos, o artefato não é particularmente resistente; ele possui Def 30, RD 0, PV 1. Seu portador pode gastar uma ação padrão para esmagá-lo entre as mãos.

Amuleto da Proteção

Recebido em escambo com um demônio, em troca de um dos poderosos artefatos do Sonhar, este colar aparentemente simples protege quem o carrega de perigos e da própria passagem do tempo.

Seu portador torna-se efetivamente imortal, ignorando a longevidade máxima da sua raça e modificadores de idade, enquanto continuar a usá-lo. Além disso, passa automaticamente em qualquer teste de resistência.

Sempre que uma criatura tenta fazer um ataque contra o portador do artefato, o ataque falha e, em vez disso, ela sofre o dano que causaria se o ataque acertasse. Magias ou habilidades que tenham o portador como alvo também são redirecionadas.

Apesar disso, o amuleto não protege a si mesmo: pode ser roubado normalmente ou destruído com um golpe perfeito que apenas o tenha como alvo (um 20 natural em um ataque).

Colar de Neruite

Neruite, a Deusa do Sono e dos Sonhos, é identificada como uma das centenas de divindades menores cultuadas em Arton — e também inimiga dos Lordes do Pesadelo (o que quer que essas criaturas sejam). Este é um colar de mitral adornado com luas e estrelas, supostamente forjado pela própria Neruite. Aquele que o usa terá seu sono totalmente protegido pela deusa. Enquanto está dormindo ou inconsciente (e APENAS nesses casos!) não poderá ser ferido por nenhum tipo de arma ou ataque, nem afetado por gases, veneno, ou magia mental. Sua condição de descanso também funciona como se dormisse em uma estalagem luxuosa.

Sempre que o portador do colar adormece, vai despertar apenas após oito horas — e nenhum poder do mundo poderá acordá-lo antes disso. Durante o sono é impossível mover o usuário, remover o colar, ou quaisquer outros itens que ele carregue consigo.

Nenhum desses efeitos se manifesta enquanto o usuário está acordado, e o colar não cancela magias, condições ou efeitos de habilidades que tenham sido recebidos antes de dormir. O portador também pode lançar a magia *Sono*.

Anel da Agonia

Este anel possui um pequeno gancho acoplado, enferrujado e coberto por sangue seco. Pode ser usado como uma arma simples leve, que causa 1 ponto de dano por corte. Caso alguém seja atingido pelo ataque, é possível dar um comando para que o gancho perfure o coração da criatura atingida (na verdade, sua alma). Se isso for feito, ela sofre os efeitos da magia *Desespero Esmagador* (atributo-chave Carisma).

Ankh Argentêo

Este talismã é semelhante a uma cruz, mas tem um laço em forma de lágrima no lugar da barra superior vertical. Representa o renascimento. É imbuído por uma poderosa energia mística.

Quem o carrega consigo sempre se lembra da primeira vez que teve a vida soprada para dentro de seu corpo — recebendo cura acelerada 10. Além disso, recebe todos os poderes concedidos de um clérigo da morte, mas sem precisar seguir obrigações e restrições. Esses efeitos só se ativam após um dia de uso. Porém, contar com os poderes do ankh pode não ser uma boa ideia. A menos que se encontre impossibilitada de fazer isso por algum motivo, a Morte cria outro ankh após 1d4 sessões desde que o artefato foi obtido, e o *Ankh Argentêo* se torna um ankh de prata comum. Mas veja o lado bom... ainda pode ser vendido por uns cinco tibares!

Coração Vítreo

Símbolo das consequências trágicas da paixão entre um dos perpétuos e uma humana, este artefato representa a crueldade do desejo.

Perdido nas areias, só pode ser encontrado em regiões desérticas e apenas com uma boa dose de sorte (o personagem obter um 20 natural em um teste de Sobrevivência para encontrar o *Coração Vítreo* em uma região tomada por dunas). Esse teste só pode ser feito uma vez por ano. Quem encontra o *Coração Vítreo* pela primeira vez recebe um bônus permanente de +5 em Vontade. Uma vez encontrado, ele se perde novamente em um deserto indefinido.

Crânio do Pesadelo

Dizem que uma terrível criatura onírica foi aprisionada nesse crânio em miniatura, que tem fileiras de dentes sorrindo em suas órbitas. Uma vez por cena, é possível gastar 10 PM e uma ação completa para fazer o crânio sumir e invocar o espírito que habita dentro dele.

A criatura tem a aparência de um humano comum, que sempre cobre seus olhos. Tem as mesmas estatísticas que um devorador de medos (*Tormenta20*, p.287), mas é uma criatura do tipo espírito. Está equipada com uma adaga de aço rubi atroz, e possui o dobro de PV normais. Ela é leal e obedece quem a invocou, mas ao fim da cena existe 50% de chance que se recuse a voltar à forma de crânio e fuja para espalhar sofrimento pelo mundo.

Matar a criatura não a aprisiona novamente, uma vez que ela ressurgirá a partir dos pesadelos de alguém. A única maneira de fazê-la voltar à forma de crânio é usar a magia

Roubar Alma com um objeto adequado para conter o poder da criatura (veja a descrição da magia). Quando a magia é completada, o objeto torna-se um novo *Crânio do Pesadelo*.

O Viridário do Violinista

Também conhecido como “O Jardim do Rabequeiro” ou “O Paraíso dos Piratas” este não é bem um artefato e tão pouco uma pessoa, e sim um *lugar*. Segundo lendas, fica no reino dos sonhos, mas sua posição na vastidão cosmológica e seus pontos de acesso não são claros. Para os marinheiros esse local seria uma espécie de pós-vida.

Reza a lenda que um bucaneiro pode encontrá-lo enquanto ainda respira, se resolver vagar pelo interior de um continente empunhando um remo. Não poderá largar o objeto até concluir sua busca, ou ela falhará. Quando finalmente se deparar com uma pessoa desconhecida que, por iniciativa própria, aponte para o objeto e pergunte o que é, terá chegado ao seu destino (para que isso aconteça, é preciso um 20 natural em um teste de Sobrevivência enquanto o portador do remo viaja pelo interior de uma terra que não tenha acesso ao mar). Apenas alguém com a classe bucaneiro (ou a origem marujo) pode realizar esse teste. Caso falhe, o teste só poderá ser repetido em outra sessão, mas apenas se o personagem continuar a segurar o remo!

Pessoas que visitam o Viridário do Violinista têm qualquer doença ou maldição que carreguem consigo automaticamente removida e se enchem de inspiração duradoura: elas recebem +1 em todos os atributos de maneira permanente.

O Viridario é um pequeno vilarejo arborizado, com um imenso jardim em seu centro, onde ninfas e faunos dançam ao som de um homem tocando rabeca. Há árvores onde crescem garrafas de rum, uma pequena venda, guarnecida como a de uma metrópole (T20, p.251), e uma estalagem luxuosa onde se pode descansar e morar gratuitamente. Aqui também habitam os espíritos de todos os marujos mortos, que tenham completado mais de cinquenta viagens marítimas em vida. O tempo não passa no vilarejo e ninguém jamais envelhece.

Quem assim desejar, pode deixá-lo, mas jamais retornará a ele em vida ou morte. 

DAVIDE DI BENEDETTO

